5/2002
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 öS 45
05

## SPIELETESTS




**Magische Zauber, scharfe Waffen**
Action | Drakan – The Ancient Gates

## BRANDAKTUELL




## SPIELETRICKS




**Schnelles Geld auf heißen Pisten**
Managerspiel | Ski Park Manager




## 5 SPIELE AUF CD-ROM IM HEFT

PLUS: 7 Seiten Tricks




Extra-Demos für Palm: Action Siberian Strike | Quiz Wer wird Millonär? | Geschicklichkeit Rayman | Geschicklichkeit Lock'em up

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Computer Spiele INFORMIERT



**Holger Diezemann**
Berater des Chefredakteurs

Eine normale Themenpalette, wie sie andere Spielemagazine bieten, reicht der Redaktion von COMPUTERBILD-SPIELE nicht. Wir wollen den Leser optimal informieren und unterhalten. Deshalb finden Sie in diesem Heft Berichte, die Sie so wohl noch nie gelesen oder gesehen haben. Auf Seite 8 etwa stellen wir Spiele für Palms vor. Das sind die schicken Brieftaschen-Computer. Demos der Spiele können Sie von unserer Heft-CD-ROM auf Ihren Palm überspielen und ausprobieren. Unsere Reporter waren zum Xbox-Verkaufsstart unterwegs – mit verblüffenden Erkenntnissen (S. 12). Ab Seite 158 erfahren Sie, wie sich Spielstände retten und auf einen neuen PC übertragen lassen. Und wenn Sie als Internet-Spieler von einem unfairen Mitspieler betrogen werden sollen, können Sie sich mit den Ratschlägen ab Seite 164 bestens wehren. Lachen dürfen Sie auch – über versteckte Scherze in Spielen und wie sich die hervorzaubern lassen (S. 138). Ein Beispiel: Zwei Gegenstände in „Diablo“ richtig kombinieren, schon landen Sie statt unter Monstern auf einer Wiese voller Kühe. Die machen nicht nur „muh“ – sie gehen mit Streitäxten auf Sie zu.

## Computer Spiele INTERN

● Andrang in der Redaktion von COMPUTERBILD-SPIELE: Zum Verkaufsstart der Microsoft-Konsole Xbox baten TV-Sender um fachliche Auskunft.



Fotos: Freye, Surholt

**In der ersten Reihe: Boris Connemann (27) gibt dem Fernseh-Team von SAT.1 Auskunft.**

SAT 1, PRO 7 und ARD führten Interviews, filmten Spielsequenzen und bestaunten die Fingerfertigkeit der Redakteure beim Testen.

● Mühselig hingegen war die Handarbeit von Kai Lewendoski (37), der ein Spiel testete (S. 66), bei dem ein Strichcode-Lesegerät die Hauptrolle spielt. Wohl tausend Mal zog er das Gerät über Barcodes von Lebensmittelverpackungen – immer begleitet von nervtötendem Piepen.



**Zum Piepen: Kai Lewendowski (37) nervt Redaktionsassistentin Frauke Hundertmark (33).**

● Beide Hände brauchte Redakteur Marco Gremmel (25), als Hersteller Eidos ihm im Londoner Club „Pacha“ erste Bilder des nächsten „Tomb-Raider“-Spiels vorführte. Gleich zwei Hostessen im aufreizenden Dress wie Lara Croft kümmerten sich um ihn. Seinen Bericht serviert er auf Seite 14.



**Doppelter Einsatz: Marco Gremmel (25) wird bei der Lara-Croft-Vorführung reizend betreut.**

# IN DIESEM HEFT

### BRANDAKTUELL


Neue Spiele ..... 4
Spiele für i-Mode-Handys ..... 8
Spiele für Taschen-Computer (Palms) ..... 9
Hardware: Neues von der CeBIT ..... 10
Hardware: Weitere Neuheiten ..... 11
Hardware: Xbox – Verkaufsstart und neues Zubehör .. 12
Tomb Raider: Die neue Lara Croft ..... TITELTHEMA 14
Hitliste ..... 16
Bunt gemischt ..... 18
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele ... 20
Vorserientests:
CUB Luigis Mansion Geschicklichkeitsspiel (ab 3. Mai 2002) ... 23
PS 2 Mad Maestro Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 22
PS 2 Mr. Moskeeto Action (ab Anfang April 2002) ..... 24
PC Shadowbane Online-Rollenspiel (ab Ende Mai 2002) ..... 26
GBA Super Mario World – Super Mario Advance 2
Geschicklichkeitsspiel (ab 12. April 2002) ..... 24
CUB Wave Race – Blue Storm Rennspiel (ab Mai 2002) ..... 26
PC Zanzarah – Das verborgene Portal
Rollenspiel (ab 26. April 2002) ..... 22


### SPIELETESTS


So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE ..... 30
Die Testtabelle verständlich erklärt ..... 32
PC Command & Conquer – Renegade
Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 34
GBA Crash Bandicoot XS
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 84
PC Cultures 2 – Die Tore Asgards
Aufbauspiel (im Handel) ..... 46
Xbox Dead or Alive 3 Prügelspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 70
PS 2 Drakan 2 – The Ancients' Gates
Action (ab 24. April 2002) ..... TITELTHEMA 42
PS 2 Herdy Gerdy Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 74
PS 2 ICO Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 64
PS 2 Maximo Action (im Handel) ..... 56
Xbox Oddworld – Munch's Oddysee
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 76
Xbox Project Gotham Racing Rennspiel (im Handel) ..... 68
PC Scan Command: Jurassic Park
Action (im Handel) ..... 66
PC Ski Park Manager Managerspiel (im Handel) ..... 60
GBA Sonic Advance Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 82
PC Virtua Tennis Sportspiel (im Handel) ..... 78
PC Warlords Battlecry 2 Strategie (ab 4. April 2002) ..... 52


### GÜNSTIGE SPIELE


PS Final Fantasy 6 Rollenspiel (im Handel) ..... 88
PC Flanker 2.0 – Kampfflugsimulator
Simulation (im Handel) ..... 92
PC Pinball Simulation (im Handel) ..... 90


### SPIELETRICKS


PC Bubble Ball ..... TITELTHEMA 108
PC Command & Conquer – Renegade ..... TITELTHEMA 110
PC Cultures 2 – Die Tore Asgards ..... TITELTHEMA 116
PS 2 Drakan 2 – The Ancients' Gates ..... 124
PC Gangsters – Organisiertes Verbrechen .. TITELTHEMA 102
PC Lockpicking ..... TITELTHEMA 108
PC Quick Backgammon ..... TITELTHEMA 108
PC Ski Park Manager ..... TITELTHEMA 120
PC Trommy ..... TITELTHEMA 108
Geheime Tricks (Cheats) ..... 130


### MAGAZIN


Ach du dickes Ei: Versteckte Späße in Spielen ..... 138
Aus Deutschland: Trickfilme für Computerspiele ..... 140
Comic ..... 142
Immer beliebter: Rollenspiele im Internet ..... 144
Gewinnspiel ..... 146


### HARDWARE


Vergleichstest: PS 2 und Xbox als DVD-Video-Spieler .. 148
Vergleichstest: Acht Modems ..... 150
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE ..... 151
Testergebnisse im Detail ..... 152
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt ..... 156


### RATGEBER


Sicherheitskopien von Spielständen – so geht's ..... 158
So installieren Sie ein Spiel ..... 162


### PROFI-ECKE


Ausgetrickst: Betrüger in Internetspielen ..... 164


### 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
Telefonnummern der Spielehersteller ..... 188
Inserentenverzeichnis ..... 189


### DIE LETZTE SEITE


Vorschau ..... 190
Impressum ..... 190


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

### CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: „**Gangsters**“ TITELTHEMA, „**Quick Backgammon**“ TITELTHEMA, „**Bubble Ball**“ TITELTHEMA, „**Trommy**“ TITELTHEMA, „**Lockpicking**“ TITELTHEMA.

Probierversionen (Demos) für Palm: „**Siberian Strike**“ TITELTHEMA, „**Wer wird Millionär?**“ TITELTHEMA, „**Rayman**“ TITELTHEMA, „**Lock'em up**“ TITELTHEMA, für PC: „**Heli Heroes**“ 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 ..... 98





**„Gangsters“ machen einander die Hölle heiß.**

Titel: Foto: Image Bank, Fotex Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

## Meldungen

### Aufbruch verzögert

Unendliche Geschichte: Nach mehreren Verschiebungen sollte das PC-Aufbauspiel „Anno 1503 – Aufbruch in einen neue Welt“ im März erscheinen. Doch der Langener Hersteller Sunflowers gab jetzt wegen „Qualitätssicherung und Feinabstimmung“ einen erneuten Aufschub bekannt. Im Oktober 2002 soll Anno 1503 in den Läden stehen, und „dieser Termin wird wirklich der endgültige sein“. Na, dann blast schon mal zum Aufbruch.

### Muskeln im Spiel

Ralf Moeller (42), „Mister Universum“ von 1987 und



**Stark-Kult: Muskelmime Ralf Moeller (42) kommt ins Spiel.**

Schauspieler („Gladiator“, der TV-Serie „Conan”), steht beim Spielehersteller Swing Entertainment in Kaarst unter Vertrag. Der deutschstämmige Muskelmann aus Los Angeles steht ein Jahr lang für Veranstaltungen und Marketing-Kampagnen zur Verfügung. Außerdem hält Swing für diese Zeit die Exklusivrechte zur Vermarktung seines Namens, seines 15 Jahre alten Titels, seiner Stimme und seines Abbildes. In welchen Spielen Moeller eine Rolle spielen wird, hält Swing noch geheim.

### Umsatz gesteigert

Die CDV Software Entertainment AG („Sudden Strike“[1], „Cossacks“[2]) hat im Geschäftsjahr 2001 kräftig zugelegt. Der Konzernumsatz, bei dessen Ermittlung allerdings Retouren, also mögliche Rücksendungen bereits an den Handel ausgelieferter Spiele noch nicht berücksichtigt wurden, liegt um 41 Prozent höher als im Vorjahr.

[1]sprich: „Ssadd'n Sstreik“ [2]sprich: „Kossäcks“ [3]sprich: „Wuhduh Eilands“ [4]sprich: „Räil Dreiwer“ [5]sprich: „Frihlähnzer“

Voodoo Islands[3]

# Nimm mich mit, Kapitän

**Strategiespiel für PC |** Machen Sie mal Abenteuerurlaub: Schippern Sie unter Piratenflagge in die Karibik. Besiedeln Sie dort eine Insel, und verteidigen Sie die gegen andere Seeräuber, Kannibalen und Eroberer. Mit einer Flotte von maximal vier Schiffen aus drei Baumustern. Die unterscheiden sich in Sachen Manövrierfähigkeit, Laderaum, Schnelligkeit und Bewaffnung. Zauberhaft: Wer mag, kann seinen Segler magisch aufrüsten, ihm also ständigen Rückenwind oder absolute Treffsicherheit der Bordkanonen verpassen. Erfindungsreichtum tut's aber auch – schon pflügt Ihr Kahn mit einem rumgetriebenen Turbo durch die Wellen oder mit einem Fledermausradar als Frühwarnsystem.

**Angekündigt für** 4. Quartal 2002
**Preis:** noch nicht bekannt
**Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795425, www.kochmedia.de



**Ein Haus zu bauen, liegt in der Natur des Menschen. Friede den Hütten!**



**Insel-Idyll: Da liegt die Flotte, als könne sie kein Wässerchen trüben –**



**bessere Bedingungen kann ein nachtaktiver Schmuggler nicht haben.**

DTM Race Driver[4]

# Wagen Sie sich ran

**Rennspiel für PC und Playstation 2 |** Am 21. April startet die Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft (DTM) in Hockenheim. Und das passende Spiel lässt nicht lange auf sich warten. Für „DTM Race Driver“ wurden laut Hersteller Codemasters 42 Tourenwagen ihren echten Vorbildern bis ins Detail nachgebildet. Ein paar klangvolle Namen gefällig? Bitte sehr: Lexus IS 200, Mercedes CLK, Audi TT Coupé – alles athletische Autos, mit denen Sie auf 38 Kursen Meistertitel in Angriff nehmen dürfen. Und DTM Race Driver enthält noch weit mehr, als der Titel verrät: andere Meisterschaften, etwa die englische Toca-Serie oder die australische Avesco V8. Am Steuer lernen Sie also fast die ganze Welt kennen. Gefahren wird in Europa, in Nord- und Südamerika, Australien und Japan. Laut Hersteller wurden alle Strecken „mit viel Aufwand akribisch genau“ nachgebildet. Wer 13 Meisterschaften gewonnen und dann immer noch nicht genug hat, kann sich auf zehn Bonus-Kursen in Schweden, Italien oder Belgien austoben.




**Rivalen der Rennbahn: Noch parken sie einträchtig nebeneinander …**

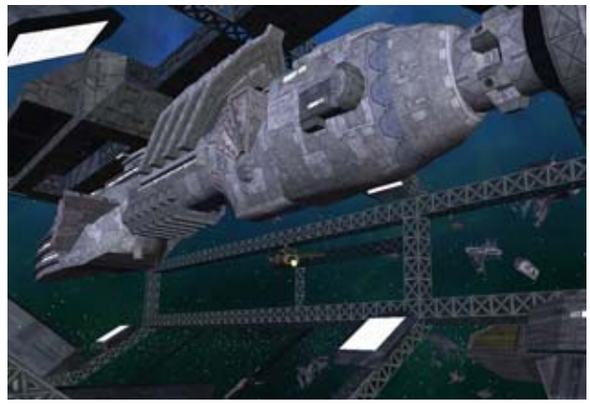
**Angekündigt für** 28. Juni 2002
**Preis laut Hersteller:** 49,95 Euro (PC), 59,95 Euro (PS 2)
**Infos bei:** Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861 www.codemasters.de

Freelancer[5]

# Bilder aus der Raumfabrik

**Actionspiel für PC |** „Larger than Life“ – größer als das Leben –, so volltönend rühmen die Entwickler des Weltraumspiels „Freelancer“ ihr Werk. Und darum geht's: Sie spielen einen (zunächst) unerfahrenen Piloten, der am Ruder eines von 20 Raumschifftypen in über 30 Sternensystemen jeweils 50 Planeten – insgesamt also rund 1500 – ansteuern kann. Wer es martialisch mag, kämpft an der Seite der Föderation gegen Piraten oder eifert dem „klassischen“ Vorbild Han Solo nach und schlägt sich als anarchistischer Söldner durch.

Zaghafteren Naturen steht auch eine Händlerkarriere offen. Als „ehrbarer“ Kaufmann schauen Sie sich Gefechte lieber in Ruhe aus der Ferne an und sammeln anschließend per Traktorstrahl den Schrott vom Schlachtfeld ein. Freelancer ist bereits seit vier Jahren in der Entwicklung. Offenbar wurde die Zeit sinnvoll genutzt, denn die Grafik scheint ein echter Kracher zu sein.



**Die Welt ist nicht genug: „Freelancer“ eröffnet neue Perspektiven.**



**Schwebendes Verfahren: Auf Ihrer Raumreise begegnen Sie geheimnisvollen Objekten.**

**Angekündigt für** November 2002
**Preis:** noch nicht bekannt
**Infos bei:** Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760, www.microsoft.de



Dahinter steckt immer ein kluger Kopf: Haupt-Sache „Sims“.

## Face Factory Sims Edition[6]

# Spielen mit Köpfchen

**Ergänzungs-CD-ROM zur Simulation für PC |** Eine Spielreihe, eine Erfolgsgeschichte: „Die Sims“. Wer sich damit beschäftigt, bestimmt das gesamte Leben einer Familie, sorgt für Haus, Einrichtung, Jobs, und Partner-„Vermittlung“. Diverse Zusatzprogramme, zum Beispiel „Die Sims – Hot Date” oder „Die Sims: Party ohne Ende“, hielten den Spaß am Laufen. Und jetzt gibt's die witzige Ergänzung „Face Factory Sims Edition“. Damit können Sie Sims-Figuren Gesichter Ihrer Wahl verpassen. Dazu benötigen Sie lediglich Porträtfotos von Verwandten, Freunden oder Kollegen. Die Fotos werden mithilfe eines **Scanners** S.186 oder einer Digitalkamera in den Computer übertragen. Das Programm macht daraus ein dreidimensionales Abbild, das Sie dann einer beliebigen Spielfigur auf die Schultern setzen können. Und wer seinen Lieben eine lange Nase zeigen will, hat sogar die Möglichkeit, die Porträts nach Herzenslust zu verfremden.

**Bereits im Handel**
**Preis laut Hersteller:** 14,99 Euro
**Infos bei:** X Media GmbH, Im Vogelsang 101a, 45527 Hattingen, Tel. 02324/935333,
www.xmp.de

## Age of Mythologies[7]

# Die Götter müssen verrückt sein

**Aufbauspiel für PC |** Die Erfolgsreihe „Age of Empires“[8] wird fortgesetzt. Auch im dritten Teil bauen Sie mit allen Kräften auf – und wieder ab, denn ohne verheerende Gefechte kommen Kelten, Griechen und Ägypter nicht aus. Ohne Rohstoffe und Handelsgüter auch nicht. Außer Stein, Holz und Gold steht Ihnen eine wahrhaft harte „Währung“ zur Verfügung: göttliche Gnade. Wer genug davon sammelt, darf im Krieg auf himmlische Verstärkung zählen – mehr als 20 hoch talentierte überirdische Wesen stehen auf dem Schlachtplan. Mit einem den Göttern abgekauften riesenhaften Zyklopen im Schlepptau oder einer Medusa, die Feinde in Sekundenbruchteilen versteinert, liefern sich die antiken Heere aufregende und fantasievoll in Szene gesetzte Kämpfe.

**Angekündigt für** Oktober 2002
**Preis:** noch nicht bekannt
**Infos bei:** Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760,
www.microsoft.de



Trio infernale: Mehr Drachen in der Armee sorgen für eine kopfstarke, überlegene Truppe.



So schön soll sie gar nicht gewesen sein: Ägyptens Königin Kleopatra.

## World War 2[9]

# Das wird ein Psycho-Krieg

**Strategiespiel für PC |** Bei der Gratwanderung zwischen Sieg und Niederlage ist die psychische Verfassung entscheidend. Wer im neuesten Strategiespiel zum Thema Zweiter Weltkrieg Gewinner sein will, muss Truppen in feindlichem Gebiet nicht nur strategisch klug einsetzen, sondern auch ihre Moral stärken. Ein Scharfschütze voller Angst trifft nun mal schlechter, sein Reaktionsvermögen lässt nach. Hoch motivierte Truppen dagegen erledigen brisante Aufträge schon mal im Handstreich. Geht der Motivationspegel der Soldaten gegen null, dann hilft nur eins: ab in die Etappe zur verdienten Ruhepause. Oder Sie schicken einen knallharten Einsatzprofi an die Front, der mit seinem Elan die Motivation wieder aufbessert.

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



Ruhe vor dem Sturm: Bald tobt hier ein erbitterter Häuserkampf.

## Club Football[10]

# Mit vereinten Kräften

**Sportspiel für Xbox und Playstation 2 |** Jedem Fußballfan sein eigenes Spiel – das sagte sich die Firma Codemasters und bringt gleich 15 Fußballspiele auf einmal in den Handel. Jedes ist auf einen Verein zugeschnitten. Für deutsche Fans gibt es „FC Bayern München“, „Borussia Dortmund“ und „Hamburger SV“. Die übrigen zwölf Spiele haben Clubs aus England, Holland, Italien, Schottland und Spanien zum Thema, etwa „Manchester United“ oder „Ajax Amsterdam“.

Korrekte Abbilder aller echten Spieler unter Originalnamen laufen in ihren Heimatstadien auf. Und mithilfe eines eingebauten Zusatzprogramms dürfen Sie auch einen Kicker nach dem eigenen Ebenbild formen, der zum Klang authentischer Fan-Gesänge mit Ihrer Liebslingsmannschaft Meisterschaften und Pokalspiele bestreitet.

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

## Kurz vorgestellt

### Daumenkino

Ende Juni startet der Film „Scooby-Doo“ in den Kinos. Zum Filmstart kommt das Abenteuer-Spiel „Scooby-Doo! The Motion Picture“[11] für den Gameboy Advance in den Handel. Inhalt: geheimnisvolle Orte erforschen, die auf den Schauplätzen des Films basieren. Der Preis ist noch nicht bekannt.
**Infos bei:** Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805/605511,
www.thq.de

### Neues Kampfgebiet

Weltweit verkaufte sich das Actionspiel „Operation Flashpoint“[12] für PC (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2001) über eine Million Mal. Bereits Ende letzten Jahres kam die Zusatz-CD-ROM „Red Hammer: The Soviet Campaign“[13] auf den Markt. Nun gibt's mit „Operation Flashpoint: Resistance[14]“ noch einmal Nachschub. Das neue Zusatzprogramm soll am 21. Juni 2002 erscheinen und eröffnet Ihnen ein neues Einsatzgebiet,



Der Weg ist das Zielen.

eine 100 Quadratkilometer große Insel. Dort sollen Sie sich in der Rolle eines ehemaligen Elitesoldaten gegen sowjetische Kampfverbände zur Wehr setzen. Der Preis ist noch nicht bekannt.
**Infos bei:** Codemasters GmbH, Tel. 01908/7326861,
www.codemasters.de

### Mini-Rennen

Wie im Großen, so im Kleinen: „Colin McRae Rally 2.0“ für den PC (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 7/01, Urteil „gut“) ist unter Rennspiel-Fans sehr beliebt. Am 20. Juni 2002 soll das Spiel auch für den Gameboy Advance erscheinen. Preis: 49,95 Euro.
**Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050
www.ubisoft.de

6 spricht „Fäiß Fäckter i Sims idischen“ 7 spricht „Äidsch off Miißolliedschihn“ 8 spricht „Äidsch off Empeiers“ 9 spricht „World Wohr tu“ 10 spricht „Klabb Futtboh“ 11 spricht „Skuhbi Duh! Se Mohtschen Picktschen“ 12 spricht „Oppereäischen Fläschpeunt“ 13 spricht „Redd Hämmer: Se Sohwi-ett Kämpäin“ 14 spricht „Rissistänz“

## Kurz vorgestellt

### Wissen, was läuft

Immer wieder Sonntags läuft auf dem TV-Sender Pro Sieben die Quizshow „Galileo the Game“. Drei Kandidaten treten in drei Runden gegeneinander an, um unter Zeitdruck Aufgaben aus den Bereichen Naturwissenschaft, Logik und Abstraktes Denken zu lösen. Genau das müssen Sie auch im Spiel „Galileo the Game[1]“ für PC, das in diesen Tagen in den Handel kommt. Mit 2500 Fragen können Sie Ihren Grips auf Trab bringen.
Preis: 19,99 Euro.
**Infos bei:** Blackstar Interactive GmbH, Tel. 06241/934940, www.black-star.de

### Eis am Spiel

Gut eineinhalb Jahre ist es her, dass „Icewind Dale“[2] (COMPUTERBILD-SPIELE-Testurteil: „gut“) Rollenspieler am PC begeisterte. Ab 28. Mai können Sie sich mit „Icewind Dale 2“ erneut auf den Weg in eine reizvolle Fantasy-Welt machen, die laut Hersteller noch schöner, größer und abwechslungsreicher geworden ist. Mit 50 neuen Zaubersprüchen sowie vielen unterschiedlichen Waffen und Rüstungen sollen Sie die Stadt Targo vor der Vernichtung bewahren. Der Preis ist unbekannt.
**Infos bei:** Virgin Interactive GmbH, Tel. 040/391010, www.vid.de

### Geladene Siedler

Ubi Soft, Hersteller, der beliebten „Siedler“-Reihe, bietet nun nach „Hiebe für Diebe“ ein zweites kostenloses Minispiel zur Ergänzung an. Aufgabe des Spielers: Als Pilot des Manakopters, der einzigen flugtüchtigen Einheit im Siedler-Reich, sollen Sie dem Dunklen Volk Luftunterstützung gewähren. Im Internet steht das Spiel unter www.ubisoft.de zum Herunterladen bereit.



**Schicksal der Bäume: „Zurück auf die Menschen!“**

**Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050

1sprich: „Se Gäim“ 2sprich: „Eiswind Däil 3sprich: „Elder Skrolls 3: Morrowind“ 4sprich: „Dragen Empeiers“ 5sprich: „Träin“

The Elder Scrolls 3: Morrowind[3]

# Der Zufall spielt eine Rolle



**Probleme mit dem Make-up: eine gräuliche Gestalt.**

**Rollenspiel für PC und Xbox |** Die äußerst erfolgreichen Teile 1 und 2 dieser Reihe kamen bereits 1994 und 1996 auf den Markt. Nach sechs Jahren Flaute geht's nun endlich weiter. „The Elder Scrolls 3: Morrowind“ entführt Sie in die gefährliche Welt der Dunkelelfen. Wer einen Blick in die Eckdaten des Spiels riskiert, wird nicht daran zweifeln, dass es für Langzeit-Vollbeschäftigung sorgt: Mithilfe eines eingebauten Zusatzprogramms lassen sich 480 Milliarden Charaktere erstellen, deren Rollen Sie übernehmen können. In 30 Städten sowie 300 Kerkern und Höhlen (Dungeons) tummeln sich über 3000 verschiedene Figuren. Mit 500 Zaubersprüchen bahnen Sie sich Ihren Weg durch diese unwirtlichen Gegenden. Und nicht weniger als 150 Milliarden magischer Formeln können Sie zusätzlich selbst entwickeln und im Spiel nutzen.



**Der „Morrowind“ bläst heftig …**

Klar, dass sich die Geschichte für jeden Spieler anders entwickelt. Der Fortgang hängt ganz davon ab, welche Fähigkeiten Sie bevorzugt trainieren, welche Städte Sie besuchen, ob Sie sich Gilden anschließen oder nicht.

**Angekündigt für** 20. Juni 2002
**Preis:** noch nicht bekannt
**Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de

Dragon Empires[4]

# Im sozialen Netz

**Online-Rollenspiel für PC |** Riesige Spielwelten im Internet sind der aktuelle Trend schlechthin. Die von „Dragon Empires“ zum Beispiel steht 1500 Teilnehmern offen. Jeder wählt aus Tausenden von Möglichkeiten Aussehen und Charaktereigenschaften seiner Spielfigur und begibt sich in deren Rolle auf die Reise durch eine gigantische Fantasy-Welt oder wird an einem schönen Plätzchen sesshaft. Es darf jede beliebige Laufbahn sein – vom Piratenkapitän bis zum soliden Kaufmann.

Ob Sie sich auf eigene Faust durchschlagen oder das soziale Netz einer Gruppe suchen, bleibt Ihnen überlassen, hängt aber auch von den selbst gesteckten Zielen ab. Wer zum Beispiel ganze Städte einnehmen möchte, schafft das natürlich nicht im Alleingang. Ende Juni will der Hersteller einen Probelauf starten. Wer mitmachen möchte, kann sich jetzt noch unter www.codemasters.com anmelden.



**Fechten wir's aus: Streit in „Dragon Empires“.**

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

Pro Train[5] 2

# Höchste Eisenbahn

**Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC |** Wer mit dem „Microsoft Train Simulator“ in Fahrt gekommen ist, darf sich auf neue Spielzüge freuen. Das Ergänzungsprogramm „Pro Train 2“ ist schon demnächst auf dem Gleis. Und zwar auf der landschaftlich reizvollen Strecke von Leipzig über Riesa nach Dresden. Dort rollen die Ellok-Baureihen 101, 112, 143 und die Großdiesellocks der Reihe 232 vor IC-Garnituren nebst passenden Steuerwagen, Doppelstockzügen für den Nah- und Regionalverkehr und diversen Güterzügen. Der Hersteller versichert, dass alle Original-Bahnhöfe und -Signale detailgetreu ins Spiel eingebaut wurden. Sogar den Leipziger S-Bahn-Betrieb hat man nicht vergessen. Spannung versprechen 30 knifflige Sonderaufgaben, zum Beispiel: Fahren Sie den Regionalexpress 17469 im Berufsverkehr um 18 Uhr von Leipzig nach Riesa und bringen Sie die Pendler pünktlich nach Hause.



**Folgen Sie dem Lok-Ruf: im Fahrdienst auf der Strecke Leipzig–Riesa– Dresden.**

**Angekündigt für** 25. April 2002
**Preis:** 35,99 Euro
**Infos bei:** NBG Multimedia GmbH, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471/80920, www.deutsche-strecken.de

Praetorians

# Alle Wege führen nach Rom

**Strategiespiel für PC |** In „Praetorians“ übernehmen Sie die Rolle eines Feldherrn in der Antike. Ihr Antrieb: ganz persönlicher Ehrgeiz. Ihr Ziel: der Kaiserthron des römischen Reiches. Ihr Ansatz: Augen auf und durch, denn anders als in den meisten Strategiespielen entfällt die Phase des mühsamen Aufbaus.

Sie müssen also nicht erst Rohstoffe abbauen und verarbeiten, um schließlich Kriegsgerät daraus herzustellen. Ohne Umschweife geht's mit Ihren Armeen aus Römern, Galliern oder Ägyptern ins Gefecht. Mit Einheiten aus Bogenschützen, Lanzenträgern und Reitern kämpfen Sie sich durch die berühmt-berüchtigten Kriegsschauplätze der Antike – immer Ihr Ziel, die Besteigung des Kaiserthrons, im Auge. Jeder Sieg beschert Ihnen neue Einheiten.

Und die werden Sie schließlich brauchen, wenn Sie im letzten Gefecht der Leibgarde des Caesaren gegenüberstehen, der mächtigsten Kampftruppe des Reiches: den Prätorianern. Praetorians erlaubt nach Herstellerangaben bis zu acht Spielern, einander im Netzwerk oder Internet heiße Schlachten zu liefern.



**Perfekte Geometrie: Antike Truppen waren gut in Form.**

**Angekündigt für** 3. Quartal 2002
**Preis:** noch nicht bekannt
**Infos bei:** Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908/39572 www.eidos.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## i-MODE UND PDA

# Mobiler spiel

**Spielspaß für die Hosentasche: Neue technische Errungenschaften, wie i-Mode[1]-Handys, locken mit bunten Spielen. Auch Mini-Computer (so genannte PDAs – „Personal Digital Assistents“[2]), wie Palm und Pocket-PC, werden zu Spielekonsolen**

Das Zauberwort auf der diesjährigen CeBIT war „i-Mode“. Das ist ein Handy-Übertragungsstandard für große Datenmengen, etwa das hier zu Lande bereits bekannte WAP-System. Anders als per WAP können mit i-Mode aber auch bewegte und farbige Bilder dargestellt werden. Ideale Voraussetzungen also für schönere und spannendere Handy-Spiele. Außerdem soll 16-stimmiger Klang endlich mit dem kläglichen Gepiepse der bisherigen Handy-Generationen aufräumen. Das System i-Mode fußt auf dem jüngeren WAP-Übertragungsstandard GPRS. Die maximale Datenübertragungsgeschwindigkeit soll doppelt so hoch wie die von **ISDN** S. 186 sein.

Eingeführt wurde i-Mode 1999 vom japanischen Mobilfunkriesen NTT Docomo. Inzwischen hat das System einen Siegeszug durch Japan hinter sich. Mehr als 30 Millionen Menschen machen sich dort i-Mode bereits zu Nutze.

In Deutschland erhofft sich der Düsseldorfer Mobilfunk-Netzbetreiber E-Plus ein ähnlich gutes Geschäft und springt als bislang einziger Anbieter auf den Zug der schnellen Datenübertragung via i-Mode. Der Dienst wird voraussichtlich im Frühsommer zur Verfügung stehen. Wer allerdings in den Genuss der erhöhten Datengeschwindigkeit kommen will, muss zunächst tief in die Tasche greifen – der Spaß läuft nur mit speziellen Mobilfunktelefonen.

Foto: Reuters

## Spiele für i-Mode

### Nights [4]



Hier erzeugen Sie eine Art Sternenkette, indem Sie bestimmte blaue Kreise aufsammeln. Kreisen Sie den Gegner damit ein – bevor er es mit Ihnen tut.

### Pengo



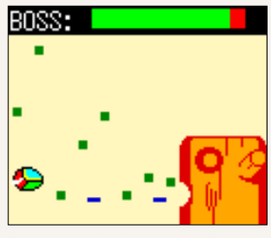
Labyrinthartiges Geschicklichkeitsspiel, bei dem man durch geschicktes Verschieben von Eisblöcken seine Gegner in die Falle lockt.

### Space Harrier [5]




Als Held „Space Harrier“ versuchen Sie in diesem Klassiker mit der Laserkanone einen Planeten von allerlei außerirdischen Eindringlingen zu befreien.

### Fantasy Zone [6]




Bunt, schrill, abgedreht: In diesem klassischen Actionspiel schießen Sie sich in Ihrem Raumschiff „Opa-Opa“ den Weg durch farbenfrohe Spielstufen frei.

### Sonic the Hedgehog [7]




Sonics Debüt auf dem i-Mode-Handy. Sammeln Sie eine bestimmte Zahl von Ringen ein. Knifflige Sprungeinlagen gehören selbstverständlich dazu.

1 sprich: „Ei-Mohd“ 2 sprich: „Pörßenel Didschitel Assistents“ 3 sprich: „Tuhn Räider“ 4 sprich: „Nets“ 5 sprich: „Späß Härri-er“ 6 sprich: „Fantasi Sohn“ 7 sprich: „Ssonnick se Hedschhogg“ 8 sprich: „Rann“ 9 sprich: „Tschopper Alla“ 10 sprich: „Pockit Bäll-ö Pro“ 11 sprich: „Ssonßeri“ 12 sprich: „Battelfihld“



Unverhofft kommt Croft: „Tomb Raider“ für PDA sieht echt gut aus.




Alles klar, Herr Kommissar: „Wer wird Millionär?“ für unterwegs.

Bislang gibt es in Deutschland erst ein einziges Handy, das die bunten Bilder aufs Display zaubert: das „NEC N21i“ für immerhin 249 Euro.

Hinzu kommen regelmäßig für die Nutzung von i-Mode anfallende Kosten. Abgerechnet wird nicht nach Zeit, sondern nach übertragener Datenmenge. Ein **Kilobyte** S. 186 soll drei Cent kosten – hinzu kommt noch eine monatliche Grundgebühr von drei Euro. Später soll i-Mode auch im neuen UMTS-Netz funktionieren, das zum Jahresende gestartet wird. Damit können Daten bis zu zwölf Mal so schnell wie per ISDN übertragen werden. Dann ist der einstige „Yuppie-Knochen“ endgültig „multimedial“ – das Handy wird in der Lage sein, Videos aus dem Internet zu laden und absolut ruckelfrei abzuspielen.



Bunt fürs Leben: Mit dem „Palm m515“ sind farbenfrohe Spiele möglich.

Bislang kann man Spiele für i-Mode hier zu Lande noch mit der Lupe suchen. Einige deutsche Entwickler haben aber bereits Interesse an dem neuen Standard bekundet. So bereitet etwa die Bochumer Spielefirma Phenomedia gleich mehrere „Moorhuhn“-Varianten für das N21i vor.

Die Japaner sind da schon wesentlich weiter. Besonders der einstige Konsolenhersteller Sega macht sich im Land der aufgehenden Sonne für i-Mode stark und hat bereits etliche seiner alten Spieleklassiker, wie „Sonic the Hedgehog“ oder „Space Harrier“ (siehe auch Kasten unten) zu neuem Leben erweckt.

Schon etabliert haben sich Spiele für PDAs. Dank gestiegener Rechenkraft der kleinen Taschen-Computer können Besitzer eines Palm oder Pocket-PC aus einem mittlerweile reichhaltigen Spieleangebot wählen. So hat Eidos Interactive seine erfolgreiche Umsetzung der Quizshow „Wer wird Millionär?“ auch für PDA veröffentlicht. Lars Winkler (32) von Eidos gibt sich zuversichtlich: „Es ist ein Markt, der sich noch sehr viel weiter entwickeln wird.“ Eidos hat außerdem noch einen Trumpf in der Hand. Demnächst wird nämlich eine echte Videospiel-Ikone auf dem PDA zum Stelldichein bitten. Die Rede ist von Lara Croft, die in „Tomb Raider“[3] dann auch auf Palm und Pocket-PC auf Expedition gehen wird. „Ziel ist, PDA-Spiele zu entwickeln, die von der Grafik und vom Gameplay her in etwa vergleichbar sind mit denen der Playstation“ – so Lars Winkler zur Zukunft der PDA-Spiele.

Ähnlich enthusiastisch äußert sich auch Astrid Becker (39) von Ludigames: „Besonders der Pocket-PC bietet Möglichkeiten wie kleine Konsolen, das ist wirklich überzeugend.“ Als vollständigen Ersatz für den Gameboy sieht sie die PDAs noch nicht, gleichwohl: „Das Potenzial ist vorhanden. Die Zielgruppe ist bislang allerdings noch nicht massenmarkttauglich. Nur wenige Kinder und Jugendliche dürften einen PDA besitzen.“ Dennoch: Der Markt wächst. Für die handlichen Taschencomputer lassen sich bereits Hunderte von Spielen aus dem Internet herunterladen. Und ein Ende ist nicht abzusehen. Erfreulich ist, dass viele Spiele kostenlos oder zumindest als Probierversionen verfügbar sind. Und die grafische Qualität wird rasant besser. COMPUTERBILD-SPIELE wird regelmäßig über die weiteren Entwicklungen berichten.

### Internet-Adressen

**E-Plus:**
www.eplus-imode.de

**i-Mode-Links:**
www.imodelinks.com

**Mobigeeks:**
www.mobigeeks.com

**Gameloft:**
www.gameloft.com

**Pocketgamer:**
www.pocketgamer.org

**Pocket-PC-Spiele:**
www.pocketpc-spiele.de




Ich wollt', ich hätt' ein Huhn: „Moorhuhn“ für i-Mode-Handys.

## Spiele für Palm und Pocket-PC

### Expresso Run [8]



Bringen Sie als Kaffee-Lieferant auf einem fremden Planeten Ihre Ladung sicher ans Ziel. Allerlei Koffein-Gegner machen Ihnen das Leben schwer.

### Chopper Alley [9]



Waffenstarrende Hubschrauber-Action für Fortgeschrittene: Kämpfen Sie sich durch 25 gefährliche Missionen an fünf Schauplätzen.

### Pocket Bass Pro [10]



Warten Sie gemütlich auf den Anbeißer des Tages, oder messen Sie sich mit anderen Hobbyfischern beim Wettangeln in acht Fanggründen.

### Sorcery [11]



In diesem Rollenspiel kämpfen Sie sich durch 30 Aufträge. Allerlei finstere Gesellen wollen Ihnen einen Strich durch die Rechnung machen.

### Battlefield [12]



In diesem Strategiespiel müssen Sie die Basis des Gegners zerstören. Dafür stehen Ihnen Gefechtstürme, Panzer und Raketenwerfer zur Verfügung.

## Kurz vorgestellt

### Schlüsselerlebnis

Kaum größer als ein normaler Schlüssel ist die kleine Festplatte „Memory Key“[1] von IBM. Sie fasst 32 **Megabyte** S.186 Daten, also



**Mikro-Elektronik: winzige Festplatten von IBM.**

durchaus auch kleine Programme oder Mini-Spiele. Das Gerät wird mit der **USB-Buchse** S.186 des Computers verbunden und soll auch den schnellen Datenaustausch zwischen zwei Computern ermöglichen. Erhältlich ist Memory Key ab sofort für 138,04 Euro.

**Infos bei:** IBM GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart, Tel. 01803/313233, www.ibm.com/pc/de

### Kontaktaufnahme

Zwei Computer miteinander zu vernetzen, ist mit dem „Neteasy Net Game Pro[2] 510“ kein Problem, so der Hersteller D-Link. Das Paket enthält zwei **Netzwerkkarten** S.186 (maximale Übertragungsgeschwindigkeit: 100 **Megabit** S.186) und alle notwendigen Kabel. Ferner ist ein Netzwerk-Hub dabei, der es erlaubt, bis zu fünf Computer zu verbinden – vorausgesetzt, die dafür benötigten zusätzlichen Netzwerkkarten und Kabel sind vorhanden. Das netzwerkfähige Spiel „Empire Earth“[3] wird gleich mitgeliefert. Im Handel ist Neteasy Net Game Pro 510 ab sofort. Den empfohlenen Verkaufspreis gibt D-Link mit 119 Euro an.



**Direkt-Verbindung: Netzwerk für zwei Computer.**

**Infos bei:** D-Link GmbH, Schwalbacher Str. 74, 65760 Eschborn, Tel. 06196/77990 www.d-link.de

[1]sprich: „Memmeri Kih“ [2]sprich: „Nettihs i Nett Gäim Pro“ [3]sprich: „Emmpeier Örß“ [4]sprich: „Pläi-Stäischen 2 Wäijju Box“ [5]sprich: „Ssrasstmahster Hotas Kugar“ [6]sprich: „Wotsch Pad“ [7]sprich: „Lihdteck“ [8]sprich: „Jktrihm Ssörraund Pauer“

### Sony Playstation 2 Value Box[4]

# Oft ist mehr drin, als man glaubt

Ab sofort bietet Sony seine Playstation 2 in einer „Value Box“ an. Das „Wertpaket“ enthält zwei Spieletastaturen (Gamepads) und eine Fernbedienung für den DVD-Spieler. Es kostet 333 Euro (statt 306,95 Euro für die PS 2 ohne Sonderzubehör) und ist ab sofort im Handel.

Ferner präsentierte Sony auf der CeBIT neues Zubehör für die Konsole: Gebündelt gibt es ab Ende Juli eine 40 **Gigabyte** S.186 große Festplatte, eine **Netzwerkkarte** S.186, einen Adapter zum Anschluss eines Computer-Bildschirms, eine Tastatur, eine Maus und das Betriebssystem Linux. Damit soll die Spielekonsole laut Sony zum multitalentierten Computer werden. Der Verkaufspreis für das Hardware-Paket ist noch nicht bekannt.




**Dreier-Kiste: Playstation 2 nebst Sonderzubehör für 333 Euro.**

**Infos bei:** Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805/252586, www.playstation.de




**PS-Zuwachs: Betriebssystem „Linux“, Festplatte, Netzwerkkarte, Tastatur, Maus und Monitor-Adapter sollen die PS 2 zum Vollwert-PC machen.**

### Thrustmaster Hotas Cougar[5]

# Heißes Eisen

Laut Hersteller Thrustmaster ist der „Hotas Cougar“ eine Eins-zu-Eins-Kopie des Steuerknüppels aus dem Kampfjet F-16. Das bedeutet auch: Der Geschwindigkeits-/Schubregler (**Throttle** S.186) ist vom eigentlichen Knüppel getrennt und in einem eigenen Gehäuse untergebracht. An beiden Geräten lässt sich der Bewegungswiderstand verändern. Weiterhin gehören 28 Bedientasten und vier Mini-Steuerknüppel (**Coolie-Hats** S.186) zur Serienausstattung. Der Hotas Cougar besteht komplett aus Metall und bringt stattliche drei Kilogramm auf die Waage (Werksangabe). Nicht minder gewaltig ist der Preis: 419 Euro. Zu haben ist die schwere Maschine ab sofort.



**Metall-Arbeit: solider Steuerknüppel.**

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

### IBM Watch Pad[6]

# Moderne Zeiten

Wer nur wissen möchte, wie spät es ist, sollte seine Uhr nicht bei IBM kaufen. Deren „Watch Pad“ kann viel mehr: Es enthält ein Adressbuch und einen Terminplaner, der sich schnurlos mit dem PC abgleichen lässt (Übertragungstechnik: Bluetooth). Und zwar „auf Zuruf“, denn das kleine „Zeiteisen“ enthält sogar ein Spracherkennungsprogramm. Die Uhr arbeitet mit dem Betriebssystem Linux, nimmt also nur mit einem PC Kontakt auf, der das gleiche Basisprogramm an Bord hat. Damit Langfinger nichts mit dem Datenbestand des rechtmäßigen Besitzers anfangen können, hat die Multi-Uhr sogar ein Lesegerät, das den Fingerabdruck identifiziert. Mikrofon, Lautsprecher und Vibrationsalarm sind ebenfalls dabei. Wann und zu welchem Preis das Watch Pad in den Handel kommt, steht noch nicht fest.



**Uhren-Vergleich: Multitalent „Watch Pad“ von IBM.**

**Infos bei:** IBM GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart, Tel. 01803/313233, www.ibm.com/pc/de

### Leadtek[7] Winfast A250 Ultra TD

# Bildende Kunst

Leadtek ist eine der ersten Firmen, die eine Grafikkarte mit dem Nvidia-Prozessor „Geforce 4 Ti 4600“ vorstellen (siehe auch COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002). Die „Winfast A250 Ultra TD“ hat **VGA-** S.186, **DVI-** S.186 und **S-Video-Ausgang** S.186. Der 128 **Megabyte** S.186 große **Grafikspeicher** S.186 wird mit 330 **Megahertz** S.186 angesprochen. Der Prozessor arbeitet mit einer Taktfrequenz von 300 Megahertz. Zu haben ist die „Winfast A250 Ultra TD“ ab sofort. Der Verkaufspreis liegt bei 559 Euro.




**Zeichen-Setzung: schnelle Grafikkarte von Leadtek.**

**Infos bei:** Leadtek Research Europe B.V., Antennestraat 16, NL-1322 AB Almere, www.leadtek.de

### Philips Extreme 5.1 Surround Power[8] Multikanal

# Fünf mit Zusatzzahl

Ohne Beschallung von allen Seiten sind aktuelle Spiele oder DVD-Videos am Computer nur halb so schön. Daher kommen immer neue PC-Lautsprechersysteme auf den Markt, jetzt zum Beispiel das „Extreme 5.1 Surround Power Multikanal“ von Philips. Es enthält fünf so genannte Satellitenlautsprecher für die Wiedergabe von Höhen und Mitten von links, rechts, hinten und aus der Mitte sowie eine Tieftonbox (Subwoofer) für den Bass. Die Leistung des Systems gibt Philips mit 80 Watt an. Für 119 Euro steht es ab sofort im Handel.




**Boxen-Truppe: Lautsprecherset „Extreme 5.1 Surround Power Multikanal“ von Philips.**

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

## Saitek Baystation[9]

# Auf Sendung

Beim Spiel mit der Playstation 2 (PS 2) hängt man buchstäblich an der kurzen Leine. Wer mit dem relativ kurzen Anschlusskabel der Spieletastatur zu oft in Zugzwang gerät, könnte es mal mit der „Saitek Baystation“ probieren. Die besteht aus einem Empfänger, der in den Gameport (Spielgeräte-Anschluss) der PS 2 gesteckt wird, und einem Sender mit vier Gameports, an denen Sie Spieletastaturen (Gamepads), Lenkräder oder Steuerknüppel betreiben können. Die Übertragung erfolgt per Funk und erlaubt Ihnen, sich mit dem Baystation-Sender und den dort angeschlossenen Geräten maximal fünf Meter von der PS 2 entfernt aufzuhalten. Die Baystation soll außerdem als Universalfernbedienung für Fernseher, DVD-Spieler und Videorecorder arbeiten und häufig benötigte Tastenkombinationen so „aufnehmen“ können, dass die entsprechenden Befehle später mit nur einem Knopfdruck abzurufen sind. Wann und zu welchem Preis die Baystation in den Handel kommt, steht noch nicht fest.

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



**Ersatz-Leitung: „Baystation“ zum drahtlosen Spiel an der PS 2.**

## Anubis Typhoon Acoustic 7 X-Fire[10]

# Das Ganze von vorn




**Front-Abschnitt: Anschlussfeld der Soundkarte „Typhoon Acoustic 7 X-Fire“.**

„Profitechnik zum Amateurpreis“, so die selbstbewusste Werbeaussage der Firma Anubis über ihre neue Soundkarte „Typhoon Acoustics 7 X-Fire“. Das Paket enthält zwei Bauteile – eine **PCI-Steckkarte** S.186, die auf der Hauptplatine des Computers installiert wird, und einen Einschub für die PC-Front. Dort können Sie dann folgende Anschlüsse bequem von vorn erreichen: **optischen** S.186 und **koaxialen** S.186 Ein- und Ausgang, analogen Ein- und Ausgang, den Gameport (Spielgeräte-Anschluss), Mikrofon-Eingang, **FireWire-Anschluss** S.186 und zwei **USB-Buchsen** S.186. Die Typhoon Acoustic 7 X-Fire ist ab Mitte April für 99 Euro im Handel.

**Infos bei:** Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken, Tel. 06897/90880, www.typhoonline.de

## Cosmic Chess Computer[11]

# Sie sind am Zug

Sogar für Vereins-Schachspieler soll der „Cosmic Chess Computer“ ein harter Brocken sein. Das elektronische „Spiel der Könige“ für unterwegs lässt sich laut Hersteller Saitek in sieben verschiedenen Schwierigkeitsstufen den Schachtalenten sowohl von Anfängern als auch von Halbprofis anpassen (Hinweis für Kenner: über 1600 ELO-Punkte). Für 79,99 Euro steht der Mini-Computer ab Mai im Handel.

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

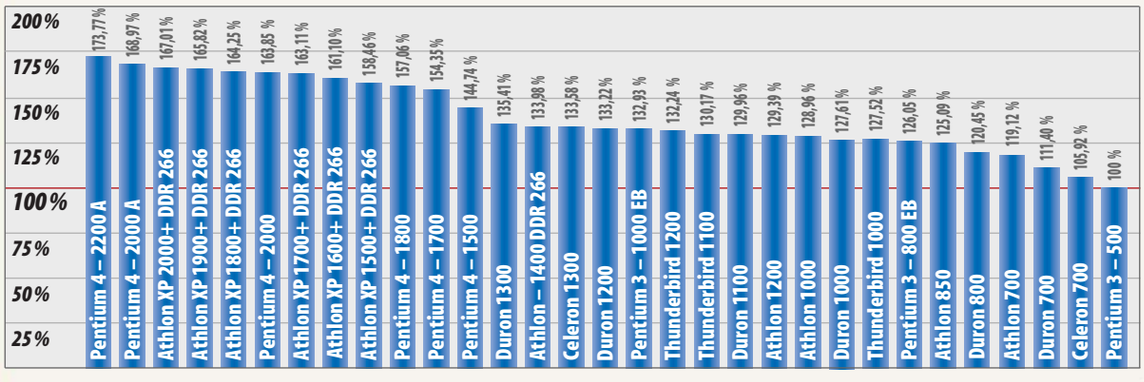



**Schachtel-Format: Schach-Computer für die Reise.**

## Computer Bild Spiele

## 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 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 weit 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.**




## Kurz vorgestellt

### Lichtverhältnisse

Dass der Bildschirm des Nintendo Gameboy Advance (GBA) nicht gerade von strahlender Helligkeit ist, darf als bekannt vorausgesetzt werden (siehe auch Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001). Um Licht ins Halbdunkel zu bringen, bietet sich eine aufsteckbare Lampe an, zum Beispiel „Gamester Flolight“[12]. Dank zweier eigener Batterien nuckelt die Leuchte nicht am begrenzten Stromvorrat des Spielgeräts. Im Handel ist der kleine Scheinwerfer ab Mai für 20,99 Euro.



**Spielfeld-Beleuchtung: „Gamester Flolight“ hellt den Gameboy Advance auf.**

**Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/857950, www.radicagames.com

### Fingerfertigkeit

Die meisten Mobiltelefone geben sich mit ihren viel zu kleinen Tasten nicht eben spielfreudig. Eher lästige als lustige Fingerübungen in Handy-Spielen soll Ihnen der „Gamestick“[13] von MOC ersparen. Der kleine Steuerknüppel wird einfach auf das Tastenfeld gesteckt und betätigt bei entsprechender Auslenkung die häufig mit Spielfunktionen belegten Tasten „2“, „4“, „5“, „6“, und „8“. Der Gamestick passt laut Hersteller auf über 40 Handy-Typen – egal, ob deren Hersteller Nokia, Siemens, Philips, Ericsson, Sagem oder Alcatel heißen. Für 10,17 Euro gibt's den kleinen Steuerknüppel ab sofort im Handel.

**Infos bei:** MOC Multimedia AG, Bernecker Str. 54, 95548 Bayreuth, www.moc-ag.de



**Drück-Erzeugnis: Steuerknüppel für Handy-Spiele.**

[9] sprich: „Bäi-Ssätäischen“ [10] sprich: „Teifuhn Äckustik Fehr“ [11] sprich: „Kosmik Tschess Kompjuhter“ [12] sprich: „Gaimster Floleit“ [13] sprich: „Gäim-Stick“

## Kurz vorgestellt

### Qualitätsware

Zum Lieferumfang der Xbox gehört nur ein Anschlusskabel, das mit einem **Composite-** S.186 Signal für die Bildwiedergabe arbeitet. Ein besseres Bild erzielen Sie allerdings mit einem **S-Video-** S.186 Signal. Das dazu benötigte Anschlusskabel bekommen Sie beispielsweise von der Firma Big Ben. Es heißt „S-Video Cable Xbox“ und kostet 9,99 Euro. Im Handel ist es ab sofort.



**Anschluss-Garantie: Mit dem „S-Video-Cable Xbox“ erzielen Sie mehr Bildschärfe.**

**Infos bei:** Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271/498590, www.bigben-interactive.de

### Gedächtnisstütze

Dank der eingebauten Festplatte können Sie in der Xbox ohne Zusatzgerät Spielstände speichern. Um die aber auch mit Freunden austauschen zu können, benötigen Sie eine **Memory Card** S.186. Der Hersteller Interact bietet mit der „8M Flash Memory[1]“ eine acht **Megabyte** S.186 fassende Speicherkarte für 34,99 Euro an. Im Handel ist sie ab sofort.

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

### Altgerätestecker

Ohne **Scart-Anschluss** S.186 am Fernsehgerät kommt die Xbox nicht aus. Es sei denn, Sie verwenden die „RF Unit[2]“ von Gamestar, einen Adapter von Scart-Buchse auf Antennenstecker. Damit lässt sich die Xbox auch an älteren Fernsehern betreiben. Die RF Unit kostet 15,99 Euro und ist ab sofort im Handel.

**Infos bei:** Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/857950, www.radicagames.com



**Buchsen-Öffner: Adapter Scart/Antenne.**

[1]sprich: „Fläsch Memmeri“ [2]sprich: „Junit“ [3]sprich: „Sssstmahster Frih-Ssteller Bohrd“ [4]sprich: „Gäimster Pro Raißer“ [5]sprich: „Sssstmahster Topp Gann“ [6]sprich: „Delüx Bäckpäck“ [7]sprich: „Päd“

Verkaufsstart der neuen Konsole

# Xbox-Kampf mit Tiefschlägen

Mit einer Preis-Überraschung und dem einen oder anderen Tiefschlag startete am 14. März der bundesweite Verkauf der neuen Microsoft-Spielekonsole Xbox: Statt des empfohlenen Preises von 479 Euro verlangten die Großfilialisten Media-Markt und Saturn nur 399 Euro für das Gerät. Viele Warenhausketten folgten diesem Beispiel. Karstadt-Sprecher Michael Scheibe (46): „Der Preis wurde dem örtlichen Wettbewerb angepasst. Trotzdem war es vielerorts ein schleppender Verkauf, manchmal lief auch so gut wie gar nichts.“ Die Media-Markt-Saturn-Kette sprach dagegen von einem „sehr guten Abverkauf“. Boris Schneider-Johne (35) von Microsoft kommentierte den Verkaufsstart der Konsole mit dem Satz: „Wir sind zu-frieden“.



**Lager-Feld: Hunderte Exemplare der Microsoft Xbox waren zum Verkaufsstart im Handel gestapelt. Der Kundenansturm blieb aus.**



**Besitzer-Stolz: Jan Schütte (18) war einer der ersten Xbox-Käufer bei Saturn in Hamburg, Europas größtem Elektronikkaufhaus.**

Unzufrieden waren jedoch viele deutsche Einzelhändler, die im harten Preiskampf nicht mithalten konnten und daher auf ihren Geräten sitzen blieben. Frank Schleede (33), Inhaber des Videospiel-Geschäfts „2nd Reality“ in Hamburg: „Sollte sich Microsoft nicht in der nächsten Zukunft ein neues Händlerkonzept einfallen lassen, werde ich diese Konsole sowie deren Zubehör kurzfristig komplett aus meinem Sortiment nehmen – wie hoffentlich noch andere Handelspartner.“

Der Kampf um den Konsolenmarkt tobte auch auf der weltgrößten Computermesse CeBIT in Hannover: Entgegen den Messe-Bestimmungen, die eine Präsentation von Spielen und Zubehör praktisch verbieten, hatte Sony 27 Exemplare der Playstation 2 am Stand aufgebaut, an denen Besucher natürlich eifrig spielten. Microsoft, deren Xbox lediglich in einer Glasvitrine ausgestellt war, beschwerte sich bei der Messeleitung. Und die veranlasste Sony, das PS-2-Aufgebot innerhalb weniger Stunden abzubauen.

Thrustmaster Top Gun[5] Fox 2 Pro

# Hier fliegen Sie richtig

Zu Flugsimulationen gehört einfach ein Steuerknüppel (Joystick). Zum Beispiel der nach einem berühmten Fliegerfilm benannte „Top Gun Fox 2 Pro“ von Thrustmaster mit acht Bedientasten, einem Mini-Steuerknüppel (**Analog-Stick** S.186), Geschwindigkeits-/ Schubregler (**Throttle** S.186) und Rütteleffekt. Der Bewegungswiderstand lässt sich über eine Stellschraube an der Geräteunterseite einstellen.



**Starter-Kit: Steuerknüppel „Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro“ zum Abheben mit der Xbox.**

Mit dem auch um seine Hochachse drehbaren Steuerknüppel sollen Flugmanöver möglich sein, wie sie auch Schauspieler Tom Cruise im Spielfilm „Top Gun“ nicht besser hingekriegt hätte.

Der Top Gun Fox 2 Pro steht ab sofort für 49,95 Euro im Handel.

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

Thrustmaster Freestyler Board[3]

# Das ist ein Brett

Snow- oder Skateboard vorm Fernseher fast wie auf der echten Piste? Mit dem „Freestyler Board“ von Thrustmaster kommen Sie der Sache näher. Aussehen und Abmessungen des „Spiel-Bretts“ entsprechen üblichen Boards. Und das Gerät wird auch so benutzt: Sie stellen sich drauf, ein Neigungssensor registriert Ihre Bewegungen und leitet die so ermittelten Daten an die Xbox weiter. Damit Sie nicht vom Brett fallen, ist dessen Oberfläche mit rutschfestem Gummi bezogen. Das Board fürs „Trockentraining“ ist für Personen von maximal 120 Kilogramm Körpergewicht zugelassen. Zu haben ist das Freestyler Board ab sofort für 99,95 Euro.



**Bretter-Dienst: Mit dem „Thrustmaster Freestyler Board“ wird die Xbox zur Piste.**

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

Saitek Adrenalin Pad[7]

# Das geht zu zweit

Wer zu zweit an der Xbox spielen will, braucht eine zusätzliche Spieletastatur (Gamepad). Die muss kein Microsoft-Originalteil sein, darf aber gern den Namen eines Stresshormons tragen. Der Name „Adrenalin Pad“ ist ungewöhnlich, macht aber was her. Das Gerät hat sechs Bedientasten, zwei Schulterknöpfe und zwei Mini-Steuerknüppel (**Analog-Sticks** S.186). Ein drei Meter langes Anschlusskabel soll Bewegungsfreiheit gewährleisten, der Rütteleffekt für Bewegung sorgen. Für 34,99 Euro ist das Adrenalin Pad ab sofort im Handel.



**Doppel-Partner: „Saitek Adrenalin Pad“, eine Zweit-Tastatur für die Xbox.**

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DAS NÄCHSTE TOMB-RAIDER-SPIEL

# Die neue Lara

**Lara Croft lebt: Sie ist hübscher, schneller und gefährlicher als je zuvor**

Am 15. November soll das neue Spiel „Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness“ (Engel der Dunkelheit) für PC und Playstation 2 im Handel sein. In London stellte Computerspiele-Hersteller Eidos jetzt erste Bilder und Inhalte vor.

Die Geschichte: Laras Mentor von Croy ruft sie aus Paris an, bittet verzweifelt um Hilfe. Als Lara in Paris eintrifft, erfährt sie: von Croy wurde umgebracht, sie selbst steht unter Mordverdacht. Es bleibt ihr nur die Flucht. Sie weiß: von Croy erhielt von einem Klienten namens Eckhardt den Auftrag, eins von fünf Bildern aus dem 14. Jahrhundert zu finden. Umgibt diesen Eckhardt ein dunkles Geheimnis?

In dem Abenteuer, das sie von den düsteren Gassen in Paris bis in die Unterwelt von Prag führt, trifft sie auf einen Kurtis Trent, der Eckhardt auch sucht. Gemeinsam tauchen sie ab in eine Welt voller unheimlicher Geschichten, Verrat und Rache. Eine mysteriöse Rolle spielen die Nephilim – Kinder von Göttern und Menschen. Diese gefallenen Engel



Sexy Attacke: Lara mit Stupsnase und Sonnenbrille.



**Unheimliche Bedrohung: Schwer bewaffnete Soldaten mit Taschenlampen wollen Lara an den Kragen.**



**Mit List und Tücke: Lara kann im neuen Spiel vorsichtig um Ecken lugen. So späht sie Feinde aus.**



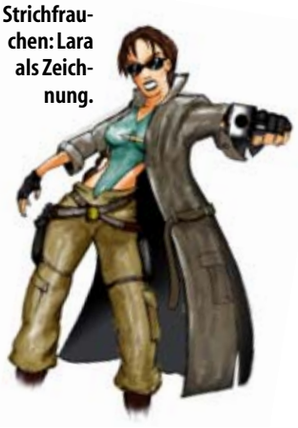
**Überwältigend: Lara nähert sich der Wache leise von hinten, reißt den Schurken schnell zu Boden.**

wollen die Weltherrschaft übernehmen, ihre Unsterblichkeit und übermenschlichen Kräfte helfen ihnen dabei. Erstmals steuert der Spieler in einem Tomb-Raider-Abenteuer neben Lara eine zweite Figur – die von Kurtis Trent, der andere Fähigkeiten als Lara hat. Neu ist auch, dass sich Lara mit anderen Figuren im Spiel zusammentun kann und dann doch jeder einen anderen Lösungsweg einschlägt.

**Abgebrühter, listiger und mit noch mehr Energie – so erwartet Lara Croft ihre Fans ab November.**

Ob die Geschichte des neuen Spiels und die ersten Bilder wirklich halten, was sie zu versprechen scheinen, wird COMPUTERBILD-SPIELE rechtzeitig vor dem Verkaufsstart ausführlich testen. Bislang ist zu erkennen: Gebäude, Räume und Figuren wirken viel realistischer als in den früheren Spielen. So besteht Lara, bislang aus rund 500 Grafik-Einzelteilen (Polygonen) zusammengesetzt, jetzt aus 5000 Polygonen. Farben, Licht und Schatten sind stimmungsvoll eingesetzt wie in einem Film. Laras Bewegungen wirken natürlicher. Und sie beherrscht, das verraten die ersten Bilder, neue Funktionen: Sie klettert raffinierter, überwältigt Gegner effektiver und schleicht trickreicher als je zuvor.

Rund 28 Millionen Mal verkauften sich die vier bisherigen Tomb-Raider-Spiele weltweit. Im letzten Teil „The Last Revelation“ begruben Trümmer einer



**Strichfrauchen: Lara als Zeichnung.**

Pyramide die schöne Lara Croft. Die Fans waren entsetzt, glaubten ihre Heldin tot und für immer von den Bildschirmen verschwunden. Doch Eidos und die Programmierer von Core Design aus England ließen Lara wieder auferstehen.

Die berühmteste Computerspiel-Figur lebt also weiter und mit ihr ein Riesengeschäft mit Film- und Videolizenzen, Werbeverträgen und Fanartikeln. Da wäre ein zu früher Tod selbstmörderisch gewesen. ■



**In Schale geworfen: Das holländische Model Jill de Jong als Lara Croft. Sie wurde unter Hunderten von Bewerberinnen ausgesucht.**

## So entstand die neue Lara am Computer













**1 Der Rohentwurf: Lara Croft als einfaches Modell. Die Linien sind ein Hilfsmittel für alle weiteren Computer-Berechnungen.**

**2 Lara bekommt endlich Farbe, das Gitternetz verschwindet langsam.**

**3 Die kämpferische Amazone trägt nahezu komplett die endgültigen Farben.**

**4 Fertig: Störende Linien sind ausgeblendet, Haut und Kleidung richtig eingefärbt, sanfte Licht- und Glanzeffekte zieren den stählernen Körper. Auf ins Abenteuer!**

# Computer Bild Spiele Hitliste

**Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control**

## PC

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 2 |  Empire Earth | Strategie | gut | Vivendi Universal | 12 Jahren |
| 3 |  Dark Age of Camelot | Online-Rollenspiel | gut | Wanadoo | 12 Jahren |
| 4 | Civilization 3 | Aufbau-Strategie | sehr gut | Infogrames | 6 Jahren |
| 5 | Stronghold | Strategie | sehr gut | Take 2 Interactive | 12 Jahren |
| 6 | Salt Lake 2002 | Sportspiel | befriedigend | Eidos Interactive | 3 Jahren |
| 7 | Derzeit wird geprüft, ob dieses Spiel indiziert werden soll. Bis zum Redaktionsschluss lag noch kein Ergebnis vor. | | | | |
| 8 | Die Sims | Simulation | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 9 | RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt | Sportspiel | gut | THQ | 3 Jahren |
| 10 | Operation Flashpoint | Action | gut | Codemasters | 16 Jahren |
| 11 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Action-Abenteuer | gut | Electronic Arts | 6 Jahren |
| 12 | Silent Hunter 2 | Simulation | gut | Ubi Soft | 12 Jahren |
| 13 | Wer wird Millionär? 2. Edition | Quizspiel | befriedigend | Eidos Interactive | 3 Jahren |
| 14 | Zoo Tycoon | Simulation | gut | Microsoft | 3 Jahren |
| 15 | FIFA Football 2002 | Sportspiel | gut | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 16 | Fußball Manager 2002 | Simulation | befriedigend | Electronic | 3 Jahren |
| 17 | Tom Clancy's Ghost Recon | Strategie | – | Ubi Soft | 16 Jahren |
| 18 | Star Wars – Galactic Battlegrounds | Strategie | – | Electronic Arts | 12 Jahren |
| 19 | Flight Simulator 2002 – Professional Edition | Flugsimulation | gut | Microsoft | 3 Jahren |
| 20 | Die Siedler 4 | Aufbauspiel | gut | Ubi Soft | 12 Jahren |
| 21 | Comanche 4 | Flugsimulation | befriedigend | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 22 | IL-2 Sturmovik | Flugsimulation | – | Ubi Soft | 12 Jahren |
| 23 | NHL 2002 | Sportspiel | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 24 | Age of Empires 2: The Age of Kings | Strategie | sehr gut | Microsoft | 12 Jahren |
| 25 | Cossacks – European Wars | Strategie | gut | CDV | 12 Jahren |
| 26 | Ballerburg | Strategie | gut | Ascaron | 12 Jahren |
| 27 | Patrizier 2 – Geld und Macht | Simulation | gut | Infogrames | 3 Jahren |
| 28 | Black & White | Aufbauspiel | gut | Electronic Arts | 12 Jahren |
| 29 | Microsoft Train Simulator | Simulation | befriedigend | Microsoft | 3 Jahren |
| 30 | Star Trek Armada 2 | Strategie | gut | Activision | 12 Jahren |

## PLAYSTATION

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

## PLAYSTATION 2

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 2 | Ace Combat – Distant Thunder | Action | gut | Sony | 12 Jahren |
| 3 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 4 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Sportspiel | sehr gut | Activision | 6 Jahren |
| 5 | Salt Lake 2002 | Sportspiel | – | Eidos Interactive | 3 Jahren |
| 6 | Gran Turismo 3 A-spec | Rennspiel | gut | Sony | 3 Jahren |
| 7 | Wipeout Fusion | Rennspiel | – | Sony | 6 Jahren |
| 8 | Devil May Cry | Action-Abenteuer | sehr gut | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 9 | James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer | Action-Abenteuer | gut | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 10 | FIFA Football 2002 | Sportspiel | gut | Electronic Arts | 3 Jahren |

## NINTENDO 64

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

## GAMEBOY ADVANCE

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Mario Kart Super Circuit | Rennspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 2 | Advance Wars | Strategie | sehr gut | Nintendo | 12 Jahren |
| 3 | Wario Land 4 | Geschicklichkeitsspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 4 | Super Mario Advance | Geschicklichkeitsspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 5 | Spyro: Season of Ice | Geschicklichkeitsspiel | gut | Vivendi Universal | 3 Jahren |
| 6 | Die Monster AG | Geschicklichkeitsspiel | – | THQ | 3 Jahren |
| 7 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Action-Abenteuer | befriedigend | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 8 | Kurukuru Kururin | Geschicklichkeitsspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 9 | Salt Lake 2002 | Sportspiel | – | Ubi Soft | 3 Jahren |
| 10 | Doom | Action | gut | Activision | 16 Jahren |

## GAMEBOY COLOR

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pokémon Pinball[1,2] | Simulation | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 2 | Pokémon Kristall-Edition[2] | Abenteuer | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 3 | Harry Potter und der Stein der Weisen[2] | Rollenspiel | gut | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 4 | Die Monster AG [2] | Geschicklichkeitsspiel | gut | THQ | 3 Jahren |
| 5 | Pokémon – Trading Card Game[1,2] | Kartenspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 6 | The Legend of Zelda – Oracle of Seasons[2] | Geschicklichkeitsspiel | sehr gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 7 | The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2] | Geschicklichkeitsspiel | sehr gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 8 | Super Mario Bros. Deluxe[2] | Geschicklichkeitsspiel | – | Nintendo | 3 Jahren |
| 9 | Pokémon – Goldene Edition[1,2] | Abenteuer | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 10 | Pokémon – Silberne Edition[1,2] | Abenteuer | gut | Nintendo | 3 Jahren |

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Gewinner

**Dark Age of Camelot**[1]

Online-Rollenspiele sind in Deutschland groß im Kommen. „Dark Age of Camelot" kommt sogar ganz gewaltig. COMPUTERBILD-SPIELE testete mit dem Titel erstmals ein reines Online-Spiel und urteilte: „Das grafisch sehr ansprechende Internet-Spektakel überzeugt." (Wertung: „gut", „Profi-Ecke" in Heft 4/2002). Und prompt schoss das Spiel (Hersteller: Wanadoo) in der Bestsellerliste von null auf Platz 3. Herzlichen Glückwunsch!

## Verlierer

**Software 2000**

Der deutsche Spieleherstellers Software 2000 („Pizza Connection[2]", „Swing", „Bundesliga Manager") hat kürzlich Insolvenzantrag gestellt, wie das Amtsgericht Eutin jetzt bestätigte. Für Kenner der Szene zeichnete sich das finanzielle Debakel bereits ab: Schon lange hatte Software 2000 keine neuen Spiele mehr angekündigt. Viele der in besten Zeiten 85 Mitarbeiter haben das Unternehmen bereits verlassen. Schade drum!

## IN

- Weltweit E-Mail-Freundschaften mit anderen Spielern pflegen – so lassen sich prima Tipps austauschen
- Bei Gruselspielen, wie „Devil May Cry"[3], den Raum komplett abdunkeln – da sind die Schrecksekunden gleich noch mal so schön
- Auf Flohmärkten günstige Computerspiele aufstöbern – das macht Spaß und spart eine Menge Geld

## OUT

- Ein Spiel verlieren und vor Wut in die Tastatur beißen – schlecht für die Zähne
- PC-Spiele-Verpackungen, auf denen nicht vermerkt ist, dass sich das Spiel am besten mit dem **Gamepad** S.186 spielen lässt – nicht jeder hat eins
- Spiele, deren Steuerung fast die Hälfte aller Knöpfe der PC-Tastatur belegt – wer soll da durchsteigen?

[1]sprich: „Dark Aidsch off Kämmelott" [2]sprich: „Konnecktschen" [3]sprich: „Dewwil Mäi Krei" [4]sprich: „Späißwohr"



Foto: Brill

**Vor der Aufzeichnung der „RTL Freitag Nacht News" erwischt: Ruth Moschner (26) in der Maske beim Tetris-Spielen.**

# Ruth und Spiele

Comedy-Fans kennen Ruth Moschner (26) von ihren Blödelauftritten als General oder Richterin in den „RTL Freitag Nacht News". Aber kaum jemand weiß, dass die Mimin auf 22 Jahre TV-Erfahrung zurückblicken kann: Bereits im zarten Alter von vier Jahren hatte sie eine Rolle im ZDF-Fahndungsmagazin „Aktenzeichen XY ungelöst" – als Kinderleiche. Wesentlich lebendiger kommt Ruth Moschner in der Actionserie „Alarm für Cobra 11" als charmante Verkehrssünderin rüber. Spaß am Spielen bestimmt das ganze Leben der fröhlichen Blondine. Auch am Computer: „Ich liebe sämtliche ‚Old-School'-Spiele – ‚Pac Man', ‚Tennis', ‚Solitär' und ‚Tetris'."

Die quirlige Komödiantin hat auch eine Vorstellung davon, wie ein Spiel aussehen könnte, in dem sie die Hauptrolle übernehmen würde: „Das wäre wahrscheinlich eine Art dreistöckiger Hindernislauf gegen die Zeit. Ruth versucht, rechtzeitig ins Studio zu kommen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass ich den ganzen Weg auf High Heels zurücklege, bei denen ständig die Absätze abbrechen könnten. Ich habe allerdings fünf Ersatzabsätze. Bonuspunkte gibt es, wenn zwischendurch Autogramme geschrieben werden." Wer weiß, vielleicht gibt's ja einen Programmierer, der diese Spielidee aufgreift. Informationen zur Person gibt's im Internet unter www.Ruth-Moschner.de

# Xbox in der Disco



Foto: Ullstein

**Werbe-Rummel: In Wien wurde kürzlich die Riesen-Discothek „Xbox" eröffnet – ein gelungener Reklamegag für die Microsoft-Konsole.**

Österreich feiert den Verkaufsstart der Microsoft Xbox. Die groß angelegte Werbekampagne „Play more", wie in Deutschland, gibt's in der Alpenrepublik jedoch nicht – statt dessen eine Riesen-Gaudi: In Wien wurde der gesamte Gustav-Jäger-Park beim technischen Museum gesperrt und dort für die Dauer von acht Monaten die Discothek „Xbox" eröffnet – ein Tanzlokal der Superlative: 600 Quadratmeter Tanzfläche, 400 Quadratmeter Gartengastronomie, Vier-Farb-Laser, 120 Quadratmeter Videoleinwand und jede Menge Xbox-Stationen, an denen alle Besucher Tanzpausen einlegen und die neuesten Spiele ausprobieren können.

# Ohr-Huhn

Für die Nokia-Handys 3310 und 3330 gibt es jetzt sechs verschiedene Gehäuseschalen mit Moorhuhn-Motiven für je 25,60 Euro. Wer sich für die bunten Hühner interessiert, findet sie im Internet unter www.tatch.com. Infos außerdem bei: Tatch, Tel. 0234/417990




**Eier-Schale: Nokia-Handys mit Moorhuhn-Motiven sind im Anzug!**

# 40 Jahre Videospiele



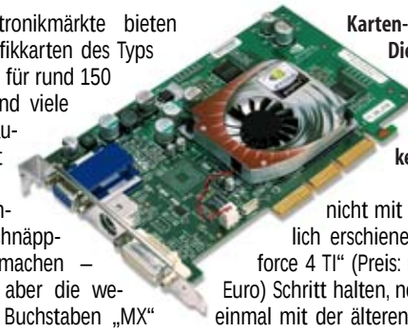
**Spiel-Werkstatt: Der PDP-1-Computer von 1961 ist so groß wie eine Garage. Hier wurde „Spacewar" programmiert, Urahn aller Videospiele.**

Spielfreunde, die nach London kommen, sollten einen Besuch im Barbican-Centre in der Silk Street einplanen. Dort läuft vom 16. Mai bis zum 15. September die Ausstellung „Game On", eine Dokumentation der schon 40 Jahre dauernden Geschichte des Videospiels.

Die Schau räumt ganz nebenbei mit der hartnäckig verbreiteten Legende auf, alles habe mit dem simplen Tennisspiel „Pong" angefangen. Das gab es nämlich erst 1972. Doch bereits 1962 hatte ein gewisser Steve Russel ein Spiel namens „Spacewar"[4] auf dem riesigen PDP-1-Computer programmiert. Natürlich ist diese Mutter aller Spiele eines der zahlreichen Ausstellungsobjekte. Dazu gibt's alle Meilensteine der letzten vier Jahrzehnte nicht nur zu sehen – jeder Besucher darf 50(!) verschiedene Spielsysteme aus diesem Zeitraum selbst ausprobieren. Infos: www.barbican.org.uk

# Vorsicht Verwechslung!

Viele Elektronikmärkte bieten derzeit Grafikkarten des Typs „Geforce 4" für rund 150 Euro an. Und viele Kunden glauben, mit dem Kauf ein besonderes Schnäppchen zu machen – übersehen aber die wesentlichen Buchstaben „MX" auf der Verpackung.



**Karten-Trick: Die preisgünstige „Geforce 4 MX" ist kein As.**

Tatsache ist: Die „Geforce 4 MX" kann hinsichtlich Leistungsfähigkeit und Ausstattung bei weitem nicht mit der kürzlich erschienenen „Geforce 4 TI" (Preis: rund 600 Euro) Schritt halten, noch nicht einmal mit der älteren „Geforce 3". Es handelt sich vielmehr lediglich um eine verbesserte Version der schon zwei Jahre alten „Geforce-2-MX".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

| Spiel | Gerät | im Handel laut Hersteller |
|---|---|---|
| **ABENTEUERSPIELE** | | |
| Everblue | PS 2 | 3. Mai 2002 |
| **ACTIONSPIELE** | | |
| Animaniacs – Pinky and The Brain | GBA | Ende Mai 2002 |
| Batman Vengence | GC | 3. Mai 2002 |
| Cel Damage | GC | 3. Mai 2002 |
| Cold Zero – The Last Stand | PC | Juni 2002 |
| Crazy Taxi | PC | 2. Quartal 2002 |
| Disney's Donald Duck Quack Attack | GC | 3. Mai 2002 |
| Disney's Tarzan Freeride | GC | 3. Mai 2002 |
| Enclave: Crimson Divide | Xbox | Mitte Juni 2002 |
| E.T. – Der kosmische Garten | GBC | 9. Mai 2002 |
| Robocop | GBA | Juni 2002 |
| Simpsons Road Rage | GC | 10. Mai 2002 |
| Spiderman: The Movie | Xbox GC PS 2 GBA | Mai 2002 |
| Star Wars Rogue Leader – Rogue Squadron 2 | GC | 3. Mai 2002 |
| Stuntman | PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Top Gun | GBA | Mai 2002 |
| Vampire Night | PS 2 | 1. Mai 2002 |
| VIP | GBA | 30. Mai 2002 |
| VIP | PS 2 | 1. Juni 2002 |
| Worms Blast | GC | 3. Mai 2002 |
| Worms Blast | GBA | 13. Juni 2002 |
| Worms World Party | GBA | 6. Juni 2002 |
| **AUFBAUSPIELE** | | |
| Der Verkehrsgigant | PS | Mai 2002 |
| Der Planer 3 | PC | Juni 2002 |
| Hotelgigant | PC | Mai 2002 |
| Industriegigant 2 | PC | Mai 2002 |
| Port Royale | PC | Juni 2002 |
| Wildlife Park | PC | 16. Mai 2002 |
| **GESCHICKLICHKEITSSPIELE** | | |
| Ape Escape 2 | PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Der König von Mallorca | PC | 2. Quartal 2002 |
| Frogger | PS 2 | Mai 2002 |
| Lilo & Stitch | PS PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Lilo & Stitch | GBA | 13. Juni 2002 |
| M&M's Mini's Blast | GBA | 1. Quartal 2002 |
| Muppet Pinball Mayham | GBA | 16. Mai 2002 |
| Pac Man Party | PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Peter Pan | PS PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Pinball Challenge Deluxe | GBA | 30. Mai 2002 |
| Pink Panther | PC | Mai 2002 |
| Pink Panther | PS GBA | Juni 2002 |
| Sheep | GBA | 2. Quartal 2002 |
| **MUSIKSPIELE** | | |
| Frequency | PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Space Channel 5 – v2 | PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| **ONLINE-ROLLENSPIELE** | | |
| Shadowbane | PC | Ende Mai 2002 |

| Spiel | Gerät | im Handel laut Hersteller |
|---|---|---|
| **PRÜGELSPIELE** | | |
| Barbarian | PS 2 | Mai 2002 |
| Street Fighter 3 Alpha | GBA | 6. Juni 2002 |
| Ultimate Fighting Championship Throwdown | PS 2 | Juni 2002 |
| Virtua Fighter 4 | PS 2 | 8. Mai 2002 |
| **PUZZLESPIELE** | | |
| Bonx | GBA | 6. Juni 2002 |
| **RENNSPIELE** | | |
| 4 x 4 Evolution 2 | PC Xbox | 2. Quartal 2002 |
| Antz Extreme Racing | PC PS 2 Xbox GBA | 2. Quartal 2002 |
| Colin McRae Rally 2.0 | GBA | 6. Juni 2002 |
| Formel Eins 2002 | PS PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| GT Next | PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Monster Jam Maximum Destruction | PS 2 | 16. Mai 2002 |
| Monster Jam Maximum Destruction | GBA | 27. Juni 2002 |
| Need for Speed Hot Pursuit 2 | PS 2 | 31. Mai 2002 |
| Villeneuve Racing | PC PS 2 | Juni 2002 |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Breath of Fire 2 | GBA | 30. Mai 2002 |
| Divine Divinity | PC | 2. Quartal 2002 |
| Dokapon: Monster Hunter | GBA | 13. Juni 2002 |
| Final Fantasy 10 | PS 2 | 29. Mai 2002 |
| Legend of Alon D'ar | PS 2 | 16. Mai 2002 |
| The Elder Scrolls 3: Morrowind | PC | 20. Juni 2002 |
| **SIMULATIONSSPIELE** | | |
| Cultures 2 – Die Tore Asgards | PC | Mai 2002 |
| Far West | PC | Juni 2002 |
| Kicker Fun | PC | Mai 2002 |
| The Amazing Virtual Sea-Monkeys | GBA | Ende Juni 2002 |
| Total Soccer Manager | GBA | 9. Mai 2002 |
| **SPORTSPIELE** | | |
| Agassi Tennis | Xbox GBA | Juni 2002 |
| ESPN International Winter Sports | GC | Mai 2002 |
| ISS 2 – International Superstar Soccer 2 | GC | Mai 2002 |
| Jimmy White's Cueball World | PS 2 | Juni 2002 |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2 | Xbox | Mai 2002 |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2 | PS 2 GBA | 2. Quartal 2002 |
| Smash Court Tennis | PS 2 | 2. Quartal 2002 |
| Tennis Davis Cup | GBA | 30. Mai 2002 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | GC | Mai 2002 |
| Tour de France | PS 2 | Juni 2002 |
| Zidane Football Generation | PS 2 GBA | Mai 2002 |
| Zidane Football Generation | PS | Juni 2002 |
| **STRATEGIESPIELE** | | |
| 1914 – The Great War | PC | 16. Mai 2002 |
| Age of Wonders 2 | PC | 2. Quartal 2002 |
| Freedom Force | PC | 3. Mai 2002 |
| Haegemonia – Legion of Iron | PC | Juni 2002 |
| Sudden Strike 2 | PC | 2. Quartal 2002 |
| War Craft 3 | PC | Juni 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".

# Mad Maestro[1]

**Geschicklichkeitsspiel für PS 2 | Musik ist Trumpf: Greifen Sie zum Taktstock**

## INHALT

[1]sprich: „Mäd Ma-estro"

Die Stadt droht mit dem Abriss Ihrer geliebten Konzerthalle. Das kann man aber mit dem „Mad Maestro", dem endgültigen Star-dirigenten, nicht machen. Also versuchen Sie ihre Mitmenschen mit Atem beraubenden klassischen Konzerten davon zu überzeugen, dass der Kulturtempel bleiben muss. Ihr Orchester wird zur fahrenden Truppe, zur Wander-Demo. Sie führen Ihre Musik an ungewöhnlichen Orten vor – im Stadtcafé, auf dem Laufsteg einer Modenschau, sogar am UFO-Landeplatz.



Voller Taktgefühl: Mad Maestro.

In elf Spielstufen spielen Sie 34 klassische Kompositionen, unter anderem von Mozart, Beethoven und Tschaikowsky. Während Sie damit beschäftigt sind, Ihre Musiker im richtigen Takt zu halten, laufen im Hintergrund Geschichten ab, die Sie mit Ihrer Musik beeinflussen – je nachdem, wie gut Sie den richtigen Ton treffen. Spielen Sie zu oft falsch, dann läuft auch die Story schief: Läden machen dicht, Autos werden zu Schrott, Liebespaare entzweien sich. Merke: Der Ton macht die Musik.

## BEDIENUNG

Den Mad Maestro zu dirigieren, ist auch für Anfänger kein Problem. Nicht komplizierte Tastenkombinationen auf dem Gamepad (Spieletastatur) entscheiden über Ihren Erfolg als Konzertmeister, sondern nur Ihr Rhythmusgefühl: Bleiben Sie auf der Gamepad-Klaviatur im Takt! Allerdings müssen Sie nicht nur im richtigen Moment drücken, sondern auch mit genau dosierter Kraft. Denn die beeinflusst den Ton Ihrer Kapelle unmittelbar. Mit etwas Übung hat man das aber schnell raus, und wer Klavier spielt, weiß sowieso, was gemeint ist.

## URTEIL

Hier ist er – der Beweis, dass es auch heute noch neue, unverbrauchte Spielideen gibt. Es macht einfach Spaß, mal abseits vom üblichen Geballer und Gehüpfe aufs Podium zu steigen und den Taktstock zu schwingen. Allerdings nicht allzu lange. Mit der richtigen Kraft zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Knopf zu drücken – das war's. Mehr haben Sie hier nicht zu tun.



Jugend musiziert: Ihr Orchester sieht aus wie eine Puppenstuben-Combo. Aber es kämpft mit Pauken und Trompeten.

### Mad Maestro

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Eidos |
| Telefon | 01908/39572 |
| Im Handel ab | 29. März 2002 |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/keiner |
| Altersempfehlung | ab 6 Jahren |
| System | Playstation 2 |
| Wahrscheinlicher Preis | 61,33 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | befriedigend |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



gut

# Zanzarah – das verlorene Portal

**Rollenspiel für PC | Die süße Amy sucht Begleiter auf ihrem Weg in die Welt der Feen**

## INHALT

Die sagenhafte Welt der Feen gibt es wirklich! Das erzählt zumindest der Druide, der wie aus dem Nichts in Amys Zimmer in London auftaucht. Und die junge Dame kommt aus dem Staunen gar nicht mehr heraus, als sie erfährt, dass sie auserwählt ist, die Welt der Menschen und jene der Feen wieder zu vereinen – wie es in grauer Vorzeit einmal war.

Also macht sich die 18-jährige auf zu Abenteuern in einer wundersamen Welt. Auf ihrer Reise durch das riesige Land der Feen begegnet Amy Zwergen, Zauberern und anderen merkwürdigen Kreaturen. In Gärten, Bergwelten, Höhlen oder Sumpfgebieten muss die hübsche Heldin eifrig Feen einfangen. Die flatterhaften Damen leisten im Kampf gegen widerspenstige andere Feen oder gar richtig böse Kreaturen gute Dienste. Sobald es hart zur Sache geht, schaltet das Spiel um, und Amy findet sich mit ihrer Feen-Sammlung in einer Arena wieder. Dann ist es Zeit, gut zu zielen und die Gegner mit Feuer- und Eisblitzen oder anderen Wunderwaffen zu bombardieren.



Einfach zauberhaft: Amy (18).

Aus jedem Sieg schöpfen die Feen neue Kraft, und Sie können mit Ihrem Tross neue Gebiete der Spielwelt durchforschen und sich noch stärkeren Gegnern stellen. Außerdem gibt's für gewonnene Kämpfe Gold aus der Zwergenkasse. Sobald die Reise durch eine Siedlung führt, können Sie damit nützliche Dinge, etwa Zaubertränke und Heilkräuter, einkaufen.

## BEDIENUNG

Maus und Tastatur sind die Werkzeuge, mit denen sich „Zanzarah" prima steuern lässt. Mit Mausbewegungen sehen Sie sich in der Spielwelt um und geben Amy die Marschrichtung vor. Per Klick werden Kämpfe ausgetragen und Gegenstände benutzt. Ein Druck auf eine der Pfeiltasten, und Amy setzt sich wunschgemäß in Bewegung.

## URTEIL

Zauberhafte, purpurfarbene Seen im verwunschenen Wald, sonnige Blumenwiesen am Rande eines Wasserfalls oder sagenhafte Ausblicke vom Gipfel eines Berges – Zanzarah ist optisch ein Genuss ersten Ranges und ansonsten ein guter Mix aus kniffligen Rätseln und wüsten Gefechten. Der Schwierigkeitsgrad steigt so langsam an, dass jeder mitkommt, außerdem können Sie sich während des gesamten Spiels mit Tipps versorgen lassen. Rücksetzpunkte sind dafür da, dass Sie nach einem vorzeitigen Heldentod nicht wieder ganz von vorn beginnen müssen. Der erste Eindruck: Die Welt der Feen ist eine Reise wert, und die verspricht „gut" zu werden.



Willkommen im Leben: Luftschlösser zu bauen ist eine Sache, sie zu erreichen eine andere. Doch Amy ist gut zu Fuß und will hoch hinaus.

### Zanzarah – Das verborgene Portal

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | THQ |
| Telefon | 01805/605511 |
| Im Handel ab | 26. April 2002 |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/keiner |
| Altersempfehlung | ab 8 Jahren |
| System | PC Win 95/98/XP |
| Empf. Prozessor/Speicher | P3 600/64 MB |
| Wahrscheinlicher Preis | 44,95 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



gut

# Luigi's Mansion 2

**Geschicklichkeitsspiel für Gamecube |**
**Mit dem Staubsauger auf Geisterjagd**

## INHALT

Ganz unverhofft kommt Luigi durch ein Preisausschreiben in den Besitz einer alten Villa. Als er seinen Gewinn besichtigen will, trifft er auf einen verrückten Professor, der behauptet, es spuke in dem Anwesen. Ohne lange zu fragen, rüstet er Luigi mit Taschenlampe und Staubsauger aus und schickt ihn auf Geisterjagd ins Spukschloss.

Zitternd vor Angst tritt Luigi ein und wird tatsächlich Zeuge eines ausgewachsenen Spuks: Gespenster fliegen durch die Luft und geben schaurige Laute von sich. Doch zum Glück lässt Licht aus der Taschenlampe die Plagegeister für einen kurzen Moment erstarren, so dass Luigi sie mit dem Staubsauger einfangen kann. Und so durchstreift er die riesige Villa und saugt die Geschöpfe der Schattenwelt der Reihe nach auf. Schon bald wird er seinen Hauptgewinn ohne Gänsehaut genießen können.

## BEDIENUNG

Die Gespensterjagd ist nichts für ungeschickte Geister. Beide **Ministicks** (**Mini-Steuerknüppel** S.186) müssen gleichzeitig bedient werden. Mit dem einen leiten Sie Luigi durchs Haus, mit dem anderen richten Sie den Sog des Staubsaugers auf die Geister. Derartige Aktionen sollten eingehend geübt werden, bevor man sich an ausgewachsene Schlossgespenster wagt.

## URTEIL

Trotz bunter Comic-Grafik herrscht eine herrlich gruselige Stimmung in dem düsteren Anwesen. Das von Angst und Entsetzen verzerrte Gesicht Luigis und die dafür verantwortlichen, elegant umher schwebenden Geister sind ein wahrer Augenschmaus. Das ungewöhnliche Spielprinzip, mit dem Staubsauger auf Geisterjagd zu gehen, macht auf Anhieb Spaß. Ob es allerdings genügt, um Spieler mehrere Stunden an den Bildschirm zu fesseln, muss der Test der fertigen Version ergeben. Die Prognose lautet auf jeden Fall: geistreich und „gut".




**Luigi als Saubermann: Mit dem Sauger staubt der Klempner lästige Plagegeister ab.**



**Wohngemeinschaft: In Luigis alter Villa hausen seltsame Untermieter. Und das geht ihm auf den Geist.**

2sprich: „Luidschis Mänsche"

### Luigis's Mansion

| | |
|---|---|
| **HERSTELLERANGABEN** | |
| **Hersteller** | Nintendo |
| **Telefon** | 01805/005806 |
| **Im Handel ab** | 3. Mai 2002 |
| **Spieler (am Gerät/im Netzwerk)** | einer/keiner |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **System** | Gamecube |
| **Wahrscheinlicher Preis** | 59 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| **Geeignet für** | Anfänger |
| **Bedienung** | gut |
| **Spielspaß** | befriedigend |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

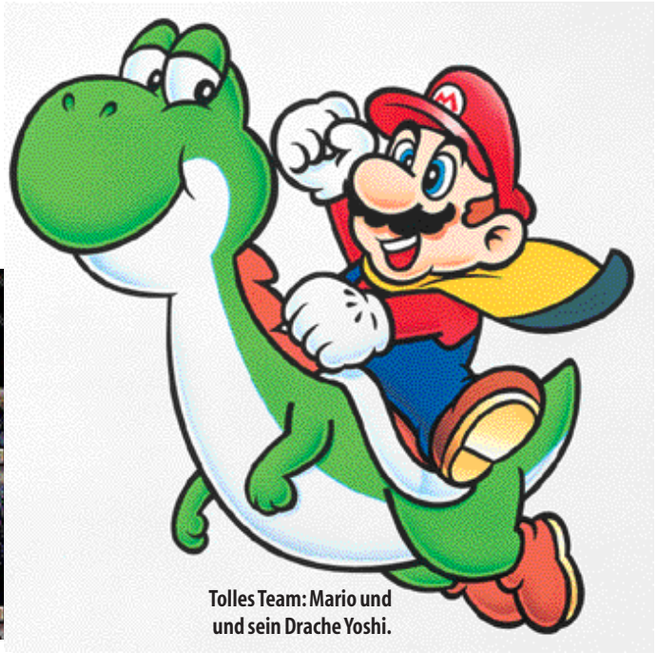
**Prognose:**



**gut**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Super Mario World[1]
## Super Mario Advanced[2] 2



Tolles Team: Mario und und sein Drache Yoshi.

**Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance |**
**Wilde Abenteuer auf der Insel der zahmen Dinos**

### INHALT

Dass ein Urlaub im Land der Dinosaurier nicht ganz ungefährlich wird, hätten sich Mario und Luigi auch denken können. Kaum sind sie da, schon ist Prinzessin Toadstool weg. Die beiden heldenhaften Klempner machen sich natürlich sofort auf die Suche nach der königlichen Hoheit. Das ganze Land wird von einer Bande randalierender Chaoten, den Koopas, unsicher gemacht. Immerhin sind die Dinos friedlich und dienen den beiden als Reittiere. Andere Gefahren im unwirtlichen Dino-Land sind Fleisch fressende Pflanzen, riesige Maulwürfe und ziellos umherfliegende Kanonenkugeln. Und zu allem Überfluss müssen Mario und Luigi ständig über gähnende Abgründe und glühende Lavaseen springen. Gefahren lauern überall, jeder falsche Schritt kann Personalabbau im Klempnerhandwerk bedeuten …

### URTEIL

Wer sein Geschick auf eine harte Probe stellen möchte, ist hier genau richtig. An der Steuerung liegt es jedenfalls nicht, dass Mario in diesem Abenteuer keine wirkliche Überlebenschance hat. Sie ist absolut präzise, aber sehr komplex. Der vielseitige Klempner kann springen, schwimmen, mit einem Cape fliegen, Feuerbälle werfen und vieles mehr. Entdecke die Möglichkeiten.

### BEDIENUNG

Bereits vor zwölf Jahren erschien „Super Mario World“ für die Konsole „Super-Nintendo“. Die GBA-Version ist eine Kopie bis ins Detail und kann auch heute noch in jeder Beziehung



Zum Kugeln: Eine Runde knödeliger Geister lauert Mario auf.

begeistern. In den 96 Spielstufen erwarten Sie unzählige Überraschungen. Überall gibt es Neues zu entdecken, und der Reiz, die kniffligen Aufgaben zu lösen, ist enorm. Die knallbunte Comic-Grafik gehört zu Marios Welt wie die fröhlichen Melodien, die das Geschehen begleiten. Ein zeitloser Spaß, der möglicherweise mit einem „sehr guten“ Testurteil belohnt wird.

[1]sprich: „World“ [2]sprich: „Addwahnzt“

### Super Mario World: Super Mario Advanced 2

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Nintendo |
| Telefon | 01805/005806 |
| Im Handel ab | 12. April 2002 |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/vier |
| Altersempfehlung | ab 6 Jahren |
| System | Gameboy Advance |
| Wahrscheinlicher Preis | 45 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | sehr gut |
| Spielspaß | sehr gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



sehr gut



# Mr. Moskeeto[3]

**Actionspiel für PS 2 |**
**Machen Sie die Mücke! Peinigen Sie eine ganze Familie**

### INHALT

Es ist brütend heiß, die Grillen zirpen im Garten. Unbemerkt kann ein kleiner Moskito durch die Terrassentür in die Wohnung eindringen und macht sich bereit für den lebensgefährlichen Kampf um das kostbare Blut der Hausbewohner. Hier rennen Sie nicht, wie gewohnt, mit einer zusammengerollten Zeitung dem Insekt hinterher – sondern schlüpfen selbst in die Haut des lästigen Blutsaugers. Die Spielumgebung sehen Sie leicht verzerrt, eben etwa so, wie eine Mücke ihre Umgebung wahrnimmt.

Und so sausen Sie an der Küchenlampe vorbei ins Wohnzimmer. Dort, auf dem Fernsehsessel, wartet Ihr erstes Opfer: Papa. Leider ist das Familienoberhaupt sehr aufmerksam und bemerkt Sie schon im Anflug. Sie müssen ihn ablenken, um an den begehrten Lebenssaft zu kommen.

Da kommt doch der Einschaltknopf der Fernbedienung gerade recht: Mit einem geschickten Flugmanöver landen Sie auf der Taste und schalten den Fernseher ein. Ihr Opfer ist abgelenkt, und Sie können nun in aller Ruhe die beste Zapfstelle suchen. Aber nicht zu gierig werden, sonst fliegt die Nuckelei auf, und die wilde Hatz geht von vorne los.



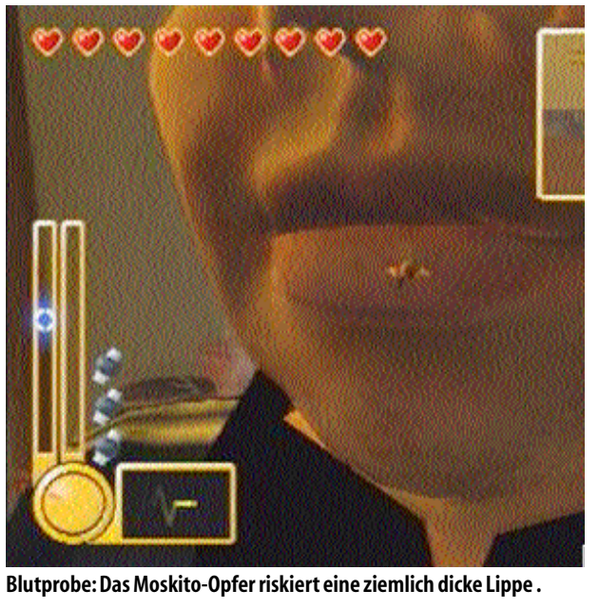

Das haut rein: So viel Angriffsfläche ist ein gefundenes Fressen für eine hungrige Mücke.

### BEDIENUNG

Mit dem **Ministick (Mini-Steuerknüppel** S.186) bestimmen Sie zielgenau Ihre Flugbahn. Ist jemand hinter Ihnen her, so weichen Sie seinen Schlägen mit schnellen Bewegungen nach links und rechts aus. Haben Sie einen „passenden“ Landeplatz gefunden, setzen Sie mit der **X**-Taste zur Landung an.

### URTEIL

Ein wirklich erfrischendes und ungewöhnliches Spielprinzip bietet dieses Spiel ja ohnehin. Doch auch die Umgebungsgrafik kann überzeugen: Sie fühlen sich wirklich wie eine kleine Mücke in einem riesigen Wohnhaus. Leider ist der Spielverlauf nicht sehr abwechslungsreich. Vielleicht bauen die Entwickler ja noch ein paar zusätzliche Aufgaben außer dem Blutsaugen ins fertige Spiel ein. Dann wird's ein richtig „guter“ Mückenflug.



Blutprobe: Das Moskito-Opfer riskiert eine ziemlich dicke Lippe .

### Mr. Moskeeto

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Eidos |
| Telefon | 01908/39572 |
| Im Handel ab | Anfang April |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/keiner |
| Altersempfehlung | ab 6 Jahren |
| System | PS2 |
| Wahrscheinlicher Preis | 60 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



gut

[3]sprich: „Mister Moskito“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Wave Race – Blue Storm[1]

[1]sprich: „Waif Raif – Bluh Storm"

**Rennspiel für Gamecube | Neue Welle: Ab geht's auf dem Jet-Ski**

## INHALT

Zum Start des Nintendo Gamecubes in Deutschland kommt die Neuauflage eines einstigen N-64-Erfolgstitels, natürlich in ganz frischer Aufmachung, aber mit dem bewährtem (Wasser-) Härtegrad.

Zu Beginn des Spiels wählen Sie einen von acht Fahrern aus. Achten Sie dabei genau auf deren unterschiedliche Fähigkeiten, wie Wendigkeit und Sprungkraft, denn die haben deutliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten des Jet-Skis. Und schon geht's auf die Piste – besser: im Wellengang aufs Wasser. Bereits die ersten, still ruhenden Seen verlangen Ihnen alles ab: Nur mit sanften, gefühlvollen Schwüngen um die Hindernisbojen können Sie der starken Konkurrenz entkommen. Später müssen Sie den Jet-Ski dann praktisch blind beherrschen: Riesige Brecher im Hafenbecken oder eine verwinkelte Streckenarchitektur fordern den ganzen Kerl. Auf zehn Strecken. Wasser? Marsch!




**Jugend forsch: Noch können Sie den beiden Führenden nicht das Wasser reichen. Aber Sie holen ja noch um ein paar Wellenlängen auf.**

## URTEIL

Auf dem Jet-Ski das Gleichgewicht zu halten, ist nicht leicht, und das merken Sie auch mit der Spieletastatur (Gamepad) in der Hand. Bis Ihr Wellenreiter wie ein Profi durchs Nass pflügt, brauchen Sie eine Menge Übung. Immerhin: Das Spiel reagiert äußerst präzise auf Ihre Befehle. Und die Knöpfe sind überlegt belegt.

## BEDIENUNG

Ein feucht-fröhliches Vergnügen. Selten wurde Wasser im Spiel so realistisch dargestellt. Kleine Wellen und Verwirbelungen wechseln mit meterhohen Brechern – abhängig von der aktuellen Wetterlage. Ab Schwierigkeitsgrad zwei wird das Spiel allerdings höllisch schwer. Der Weg zum Sieg und damit auf neue Rennstrecken ist mit Schiffbruch gepflastert. Besonders fies: Nur wenn Sie auf einer Strecke gewonnen haben, dürfen Sie die auch im Mehr-Spieler-Modus (mit bis zu drei Freunden) nehmen. Am „guten" ersten Eindruck ändert das aber nichts.




**Wer rast, rostet nicht: In der Wiederholung können Sie sich anschauen, ob Sie schon mit allen Wassern gewaschen sind.**

### Wave Race – Blue Storm

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Nintendo |
| Telefon | 01805/005806 |
| Im Handel ab | Anfang Mai |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/vier |
| Altersempfehlung | ab 6 Jahren |
| System | Gamecube |
| Wahrscheinlicher Preis | 59 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Fortgeschrittene |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

**Prognose:**



**gut**

# Shadowbane[2]

[2]sprich: „Schaddobäin"

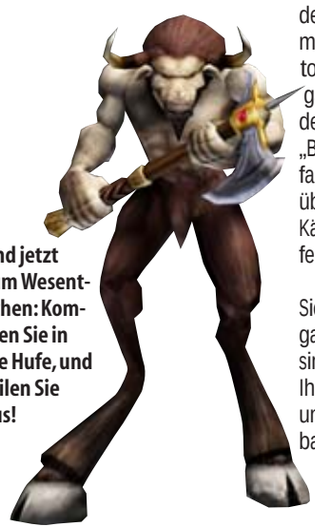
**Online-Rollenspiel für PC | Besiedeln Sie eine neue Welt – am besten mit Freunden aus aller Welt**

## INHALT

Da haben sich die Entwickler von „Shadowbane" viel vorgenommen: Ihre Kunden sollen in einer Welt spielen dürfen, die sie im Verein mit Tausenden anderer Mitstreiter fast komplett in der Hand haben, entwickeln und erweitern. Die Helden dieser Welt können nicht endgültig sterben – Lebensbäume halten sie bei Kräften. Das war's fast schon an Vorgaben. Die übrigen Seiten der Geschichte von Shadowbane füllen Sie und die vielen anderen.

Klassische Rollenspiel-Elemente dürfen nicht fehlen. Also ziehen Sie einen Helden groß, weisen ihm angeborene Talente zu und entscheiden später, ob daraus ein Magier, Heiler, Krieger oder Schurke wird. Sogar monsterhafte Figuren können Sie erschaffen, die an die Minotauren der griechischen Mythologie erinnern. Eine besondere Spezialisierung macht es möglich, später Alchimist, Gladiator, Truppenführer, Schmied oder gar Werwolf zu werden. Doch für derartiges Engagement in Ihrem „Berufsstand" benötigen Sie Erfahrungspunkte. Die sammeln Sie über Wochen und Monate in Kämpfen mit Monstern oder verfeindeten Mitspielern.

Soweit nicht viel Neues – bis Sie in eine Gilde eintreten oder gar eine eigene gründen. Dann sind Sie nämlich in der Lage, mit Ihren Kameraden ganze Städte und Verteidigungsanlagen aufzubauen, Städte Ihrer Gegner zu erobern, Steuern zu kassieren und Handel zu treiben.



**Und jetzt zum Wesentlichen: Kommen Sie in die Hufe, und teilen Sie aus!**

## BEDIENUNG

Die zahlreichen Einstellungen, Menü-Fenster und Übersichtstafeln erfordern einen geduldigen Umgang mit der Maus. Das überdurchschnittlich komplexe Spielsystem werden Sie nur beherrschen, wenn Sie sich intensiv mit Shadowbane beschäftigen.

## URTEIL

Hält der Hersteller an seinen Planungen fest, dann erwartet Sie tatsächlich das komplexeste aller Online-Rollenspiele. Die Welt mit Ihren Höhlen und Verliesen, trockenen Wüsten, nebligen Wäldern und lebendigen Städten fordert Sie immer wieder aufs Neue heraus. Das hat seinen Preis, denn wer länger als einen Monat im Spiel bleibt, muss eine monatliche Grundgebühr von voraussichtlich 10 Euro entrichten. Hoffentlich wird bis zur Veröffentlichung noch an der Bedienung gefeilt, denn die ist wirklich nicht anfängerfreundlich.



**Pfui Spinne: In der Welt von „Shadowbane" hätten gewöhnliche Kammerjäger Probleme. Gut, dass es noch Helden gibt!**

### Shadowbane

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Swing! Interactive |
| Telefon | 02131/40660 |
| Im Handel ab | Ende Mai 2002 |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/15 000 |
| Altersempfehlung | noch unbekannt |
| System | PC Win 95/98/XP |
| Empf. Prozessor/Speicher | P3 500/64 MB |
| Wahrscheinlicher Preis | 60 Euro[3] |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Profis |
| Bedienung | ausreichend |
| Spielspaß | sehr gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

**Prognose:**



**gut**

[3]zuzüglich monatlicher Grundgebühr von voraussichtlich 10 Euro

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

Damit der Spielspaß richtig losgehen kann, muss ein Computer genügend leistungsfähig für ein Spiel sein. Die Spielehersteller geben deshalb zu jedem Titel Mindestanforderungen für die Hardware an. Werden die nicht erfüllt, kann das bedeuten: Das Spiel läuft zwar, vielleicht aber nur langsam oder ruckelig. COMPUTERBILD-SPIELE verlässt sich deshalb nicht auf Herstellerangaben, sondern ermittelt die Hardware-Anforderungen in eigenen Testreihen.

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor auf 36 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 186, **Grafikkarten** S. 186 und **Soundkarten** S. 186, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

Zuerst erscheint normalerweise der Name der Grafikkarte auf dem Schirm. Danach folgt der Name des Prozessors. Die Zahl hinter dem Prozessor, üblich sind „AMD Athlon", „Pentium", „Celeron" oder „Pentium-3", gibt im Regelfall die Arbeitsgeschwindigkeit an. Gängige Größen liegen zwischen 233 und 900 **Megahertz (MHz)** S. 186. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart erscheint auf dem Monitor „…Pentium-3 mit 550 MHz …". Die Tabelle zeigt, dass die Geschwindigkeit Ihres Computers in etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 einzuordnen ist.

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

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

### Spielspaß

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

### Service

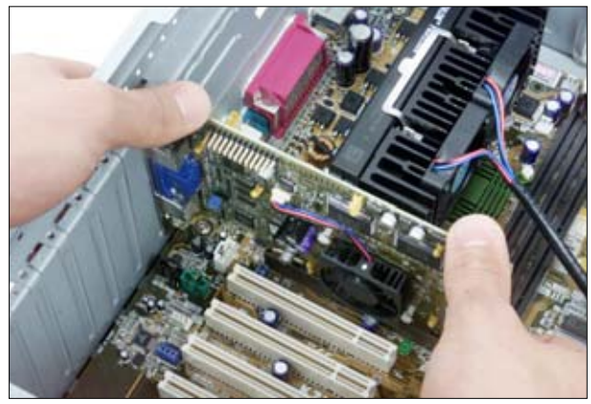
Die Verantwortung eines Herstellers sollte nicht mit dem Verkauf des Spiels enden, findet COMPUTERBILD-SPIELE. Und bewertet, ob und wo Sie Hilfe per Telefon oder Internet bekommen und wie viel Sie diese Hilfe kostet.

### Installation

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



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



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

### Bedienungsanleitung

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

### Funktionsprüfung Ton

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

### Funktionsprüfung Bild

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

### Funktionsprüfung Windows XP

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

### Einstellmöglichkeiten

COMPUTERBILD-SPIELE bewertet die Möglichkeit, Spiele an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Etwa Einstellmöglichkeiten für Bildpunkteanzahl oder Schwierigkeitsgrad.

### Sonstiges

Hier werden allgemeine Testpunkte zusammengefasst. Bei der Angabe der maximalen Spieler-Anzahl gibt es übrigens keine Note. Ein Actionspiel schneidet also nicht schlechter ab, weil es nur ein Spieler spielen kann.

### Auf-/Abwertung

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

### Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Die Testtabelle verständlich erklärt

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

### ❶ Spieleinstieg
Wie schwierig ist das Spiel bei den ersten Versuchen? Führt ein so genanntes 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?

### ❸ Detailreichtum 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.

### 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.

### 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? Unter diesem Bewertungspunkt steht's.

### ❾ Handlung und Geschichte
Die meisten Spiele basieren auf einer Hintergrundgeschichte. Ist die stimmig, so erhält das Programm eine gute Wertung.

### ⓫ Abwechslungsreichtum
Gibt es für eine Spielaufgabe nur eine Lösung, so ist das langweilig. Besser ist es, wenn sich ein Problem auf mehreren Wegen angehen lässt. Je mehr Abwechslung, desto besser die Note.

### ⓬ Verhalten der Computergegner
Computergegner sollen sich intelligent anstellen und Sie überraschen. Schlechte Noten gibt's, wenn man das Verhalten vorhersehen kann oder immer die gleiche Taktik zum Sieg führt.

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

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

### ⓯ 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.

### ⓰ 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.

### ⓱ 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, erhält es je nach Menge der Überreste eine schlechtere Note. Bei nicht vorhandener Löschfunktion gibt es in diesem Prüfpunkt ein „ungenügend".

### ⓲ Gedruckte Bedienungsanleitung
Vorm ersten Spielen müssen Sie meist das Handbuch durchlesen, um Bedienung und 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.

| | |
|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | |
| ❶ Spieleinstieg | |
| ❷ Langzeitspaß | |
| ❸ Detailreichtum der Figuren/Umgebung | |
| Bewegungsabläufe | ❹ |
| ❺ Musik | |
| Geräusche | |
| Stimmen/Kommentare | ❻ |
| Texte/Untertitel | |
| ❼ Empfohlene Steuergeräte/-kombination | |
| **Faszination der Spielwelt** | |
| Wirklichkeitsnähe | ❽ |
| ❾ Handlung/Geschichte | |
| Spannung | ❿ |
| ⓫ Abwechslungsreichtum | |
| ⓬ Verhalten der computergesteuerten Figuren | |
| **SERVICE** | |
| ⓭ Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | |
| ⓮ Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | |
| **INSTALLATION** | |
| ⓯ Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | |
| ⓰ Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | |
| ⓱ Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | |
| ⓲ **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | ⓳ |
| Mit 36 Soundkarten getestet | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | ⓴ |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | ATI Expert@Work / Gainward GeForce 2MX |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | Guillemot Cougar Video Edition / STB Voodoo3 3000 PCI |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | Diamond Viper V550 / Hercules 3D Prophet 4000XT |
| **Pentium II 350/64 MB:** | ATI Expert 2000 / Hercules 3D Prophet 4500XT |
| **Pentium II 350/64 MB:** | Asus V7700 Pure / STB Voodoo3 3000 AGP |
| **Pentium II 350/64 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 / Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | ATI Expert 2000 / Hercules 3D Prophet 4500XT |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Asus V7700 Pure / STB Voodoo3 3000 AGP |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 / Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | ATI Expert 2000 / Hercules 3D Prophet 4500XT |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | Asus V7700 Pure / STB Voodoo3 3000 AGP |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 / Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | ATI Expert 2000 / Hercules 3D Prophet 4500XT |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Asus V7700 Pure / STB Voodoo3 3000 AGP |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 / Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | ATI 8500 Radeon / Hercules 3D Prophet 4500XT |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | Asus V7700 Pure / Creative GeForce 3 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 / Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | ㉑ |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | |
| Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | ㉒ |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | ㉓ |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | |
| **SONSTIGES** | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | ㉔ |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | ㉕ |
| Nutzbare Steuergeräte | ㉖ |
| Sprache (überprüft) | |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | |
| **ZWISCHENNOTE** | |
| **Auf-/Abwertung** | ㉗ |
| **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) | |

### ❹ Bewegungsabläufe
Bewegt sich die Spielfigur geschmeidig durchs Geschehen? Agiert sie eckig wie ein Roboter, gibt es Abzüge in der Note.

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

### ❽ Wirklichkeitsnähe
Wie weit entsprechen die Geschehnisse im Spiel der Wirklichkeit? Wird zum Beispiel auf historische Gegebenheiten geachtet? Wenn ja, gibt es gute Noten. Ausnahme: Bei Spielen, die in der Zukunft angesiedelt sind, steht in dieser Zeile „nicht nötig".

### ❿ Spannung
Sind die nächsten Ereignisse schon vorhersehbar? Oder warten im Spiel viele Überraschungen auf Sie? Wenn ja, steigert das die Spannung ungemein und führt hier zu einer guten Note.

### ⓳ Funktionsprüfung Ton mit 36 Soundkarten
Damit Sie die akustische Untermalung der Spiele genießen können, werden die Programme mit 36 Soundkarten überprüft. Funktionieren Musik, Geräusche und Sprache einwandfrei, gibt es ein „sehr gut". Bei Musikaussetzern, Sprachproblemen oder gar Abstürzen erhält das Spiel ein „ungenügend".



### ⓴ Funktionsprüfung Bild mit 36 Computer-Grafikkarten-Kombinationen
COMPUTERBILD-SPIELE testet die Spiele mit verschiedenen Computer-Systemen und Grafikkarten. Funktioniert das Programm problemlos und flüssig, gibt es ein „sehr gut". Ruckelt es, vergibt COMPUTERBILD-SPIELE die Wertung „ruckelt", in besonders schweren Fällen sogar „unspielbar". Startet ein Spiel überhaupt nicht oder zeigt grobe Fehler, finden Sie an dieser Stelle zum Beispiel „Spiel stürzt ab".

### ㉑ 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. Bei Nicht-Funktionieren gibt's ein „ungenügend".

### ㉒ Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar
Ruckelt ein Spiel, hilft meist eine Verringerung der Bildpunkteanzahl oder der Anzahl der Farben (der so genannten Farbtiefe). Können Sie Änderungen vornehmen, gibt es ein „sehr gut".

### ㉓ 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".

### ㉔ 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.

### ㉕ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

### ㉖ Nutzbare Steuergeräte
Lassen sich zur Steuerung des Spiels außer der Tastatur auch die Maus, ein Steuerknüppel (Foto) oder gar ein Lenkrad einsetzen? Je mehr Geräte möglich sind, desto besser ist die Note.



### ㉗ 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.

# Command & Conquer Renegade

**Actionspiel für PC | Eben noch in der Kommandozentrale, jetzt schon auf dem Schlachtfeld: Eines der beliebtesten Strategiespiele kommt im neuen Gewand. Ob es ihm steht, erfahren Sie hier** Spieletricks siehe Seite 106

## INSTALLATION

Nach erfolgreichem Start des Computersystems öffnet sich das CD-ROM-Laufwerk per Druck auf die Entriegelungstaste. Erst jetzt darf das Laufwerk mit der großkalibrigen Installations-CD-ROM beladen werden. Nachdem Sie das Schließen der Schublade angeordnet haben, sorgt das automatische Erkennungssystem für den Start der Installation. Verweigert der Computer die Ausführung Ihrer Befehle, erfahren Sie auf Seite 162 alles über mögliche Disziplinarmaßnahmen.

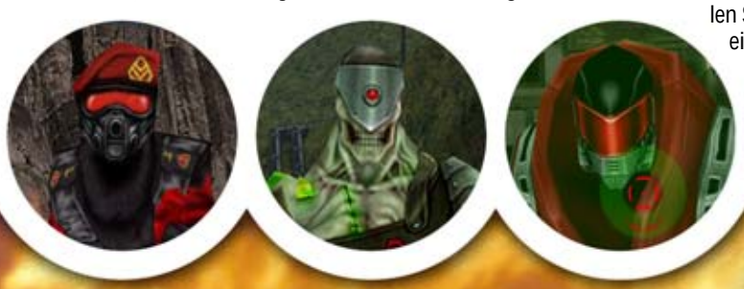
## INHALT

Sie sind Nick Parker, ausgebildeter Soldat, Drauf- und Einzelgänger. Optisch sind Sie eine mit Narben übersäte Mischung aus Bruce Willis und Arnold Schwarzenegger. Und Sie haben die Aufgabe, die Welt zu retten. Details? Unwichtig! Denn schon Minuten später stecken Sie mitten im Krisengebiet, wo Ihnen die Kugeln nur so um die Ohren pfeifen. Holen Sie also tief Luft und anschließend die Maschinenpistole aus dem Halfter. Ihr Ziel: schwer zu ortende, weil hinter rotbraunem Fels versteckte Feindsoldaten. Zum Überlegen bleibt keine Zeit, denn nebenbei befördern Hubschrauber unaufhaltsam neue Gegner an die Front.

Besser also, Sie sorgen dafür, dass die nie festen Boden unter die Füße bekommen. Denn beim Abseilen sind die Widersacher noch schutzlos – später feuern sie aus allen Rohren. Sie merken also: Meisterschützen mit schneller Reaktionsgabe sind bei „Command & Conquer: Renegade“ klar im Vorteil.

In der Nachbesprechung zum Berg-Massaker verrät Ihnen Ihr Vorgesetzter erste Details über den Konflikt: NOD (die bösen Jungs) wollen die Weltherrschaft an sich reißen. Und GDI (die guten Jungs) wollen das mit aller Macht verhindern. Alle Macht, das sind Sie, der den Kampf gegen das Böse am liebsten im Alleingang bestreitet und dabei keine Gnade kennt. Nicht umsonst nennt man Sie auch Havoc. Das steht für Chaos und damit für die Trümmerhaufen, die zurückbleiben, wenn Sie an Ort und Stelle waren.

In elf weiteren Aufträgen sollen Sie nun die NOD-Pläne vereiteln und jedes Widerstandsnest in Schutt und Asche verwandeln. Dabei durchqueren Sie



**Dicke Waffen, nichts dahinter: Ihre Feinde versuchen, mangelnde Intelligenz mit tollem Outfit auszugleichen.**

1 sprich: „Kommahnd and Konker: Rennegäid“



# Command & Conquer Renegade

FORTSETZUNG



Setzen feindliche Soldaten ab und sind total in Sie verschossen: gegnerische Helikopter.

Wüstenlandschaften und Bergdörfer, Forschungsanlagen und Kriegsschiffe, Staudämme und Feindbasen. Natürlich nicht ohne ein gewaltiges Waffenarsenal. Zu Beginn müssen Sie sich zwar noch mit Pistole und Schnellfeuergewehr begnügen. Bald finden Sie aber großkalibrigere Argumente, um Konfliktsituationen für sich zu entscheiden. Ihre Fähigkeit, sich bis zu 16 Knarren gleichzeitig auf den Rücken zu schnallen, kommt Ihnen dabei sehr zugute. Mit dem Scharfschützengewehr lehren Sie Patrouillen schon aus weiter Entfernung das Fürchten. Der Raketenwerfer vom Typ „Heuschrecke" bringt selbst den stabilsten Panzer zum Stillstand. Und auch mit dem Flammenwerfer wissen Sie besseres anzufangen, als sich damit Zigaretten anzuzünden.

Doch es geht nicht nur ums stumpfe Ballern: Mal müssen entführte Wissenschaftler befreit, mal feindliche Gebäude sabotiert werden. Und da Sie per Funk stets in Kontakt mit der Basis stehen, erhalten Sie neue Auftragsziele manchmal im Minutentakt. Nicht alle davon müssen Sie erfüllen. Einige sind lediglich Kür und sorgen am Tag der Abrechnung für eine höhere Punktzahl.

Bis es soweit ist, müssen Sie Ihr Dasein als Einzelkämpfer gegen mehr oder minder gefährliche Widersacher verteidigen. Zu Anfang sind das meist einfache Fußsoldaten mit Maschinengewehren. Doch die kommen später mit Raketengeschossen daher und erhalten beim Zielen auch noch Deckung von gnadenlosen Scharfschützen. Die entziehen Ihnen mit nur einem Schuss drei Viertel Ihrer Lebensenergie. Gegen Ende des Spiels schließlich wollen Ihnen sogenannte Altardiener an den Kragen, die mehr einstecken können als so mancher Panzerwagen. Ein Glück, dass Ihre Feinde die Intelligenz eines Laternenpfahls an den Tag legen: Sobald Sie die Bösewichte unter Beschuss nehmen, weichen die weder aus, noch erwidern sie das Feuer. Und sollte doch mal ein NOD-Soldat auf Sie schießen, perforiert er oftmals nur die Wand, hinter der Sie Deckung suchen. Dass er nur zwei Schritte zur Seite gehen müsste, um einen Treffer zu landen, bleibt dem hirnlosen Ballermann meist verborgen. Ebenso wie die Tatsache, dass man mit Flammenwerfern nicht durch Wände schießen kann.

Doch selbst die dümmsten Gegner werden zur Gefahr, wenn sie in großen Verbänden auftreten. Solche Konfrontationen sollten Sie, wenn möglich, mithilfe eines Panzers lösen: Im Verlauf des Spiels dürfen Sie ans Steuer der



Futuristische Strahlenwaffen gibt's erst gegen Ende des Spiels. Mit den Dingern brutzeln Sie dicke Löcher in die Klamotten Ihrer Feinde.



**1** Eine zündende Idee kommt Ihnen zu Beginn: Per Fernauslöser jagen Sie die feindliche Abwehr in die Luft.



**2** Kurz darauf schalten Sie mit der satellitengesteuerten Ionenkanone eine gegnerische Kaserne aus.



**3** Ohne seine Kaserne kann der Feind keine neuen Truppen mehr rekrutieren. Sie nutzen die kurze Verschnaufpause, um interniert Kameraden und einige Widerstandskämpfer aus einem Kriegsgefangenen-Lager zu befreien.



**4** Es dauert nicht lange, bis NOD einen erneuten Angriff startet. Sie wehren sich mit dem Raketenwerfer.



**5** Ihr nächster Auftrag: Verschleppte Kameraden aufspüren. Zivile Widerstandskämpfer helfen Ihnen dabei.



**6** Ein leer herumstehender Panzer kommt Ihnen da gerade recht. Jetzt heißt es: Feuer frei!



**7** Besonders achten müssen Sie dabei auf Mitglieder der Schwarzen Hand und ihre wirkungsvollen Waffen.



**8** NOD-Soldaten, wie dieser mit Flammenwerfer, sind besonders im Nahkampf gefährlich. Deshalb aus sicherer Entfernung mit dem Zielfernrohr anpeilen.



**9** Unvermittelt treffen Sie auf Sakura, eine ehemalige Verbündete, die jetzt für die Feinde tätig ist. Um der alten Zeiten willen lassen Sie Sakura laufen.



**10** Im Davonlaufen ist auch Sydney Möbius (rechts im Bild) ganz groß. Ihre Aufgabe, die Forscherin zu beschützen, wird dadurch sehr erschwert.



**11** Gelingt es Ihnen, Sydney zu retten, fordert der mächtige Mendoza Sie zum Duell. Der ist eine harte Nuss und kann eine Menge einstecken.



**12** So ist es nur gerecht, dass Sie den nächsten Auftrag im Sitzen bestreiten dürfen: Im gut gepanzerten Kettenfahrzeug sprengen Sie sich den Weg frei.



**13** Auf großen Plätzen mit versteckten Scharfschützen ist der schwerfällige Panzer keine große Hilfe mehr. Hier müssen Sie selbst Hand anlegen. Wahlweise mit dem Scharfschützengewehr oder der ähnlich zielgenauen Laserkanone. Um weit entfernte Gegner unschädlich zu machen, müssen Sie präzise zielen.



**14** Besondere Leistungen ziehen besonderen Lohn nach sich: Ein Transporthubschrauber aus dem Hauptquartier versorgt Sie mit nagelneuen Panzern.



**15** Gegen einen sorgsam vorbereiteten Hinterhalt helfen Ihnen die aber auch nicht. Doch mithilfe Ihrer alten Freundin Sakura gelingt die Flucht.



**16** Aus Rache für die Gefangennahme stehlen Sie einen Kampfbuggy und legen mit dessen Maschinengewehr die Feindbasis in Schutt und Asche.



**17** Getarnte Laser-Schützen sind kein leichtes Ziel. Diese Kampfeinheiten umgeben sich mit einem Kraftfeld und sind nur schemenhaft zu erkennen.



**18** Im Vergleich zum geisteskranken Raveshaw sind die aber noch harmlos. Der NOD-Kommandant bewirft Sie sogar mit seinen eigenen Soldaten.



**19** Wenn Sie Raveshaw besiegt haben, müssen Sie es mit einem hochgerüsteten Obelisken aufnehmen. Werden Sie dessen Laserstrahl entkommen?

# Command & Conquer Renegade

FORTSETZUNG

## SPIELDETAILS


Scharfschützengewehr: trifft auf weite Entfernung.


Flammenwerfer: effektiv gegen Infanteristen.


Tragbare Ionenkanone: macht sehr große Löcher.


Lasergewehr: feuert stark gebündelte Laserstrahlen.


Raketenwerfer: zerstört Panzer und Gebäude.


Ionenkanone: sorgt für einen mächtigen Einschlag.


Jagdpanzer: führt Flammenwerfer ins Feld.


Mannschaftstransporter: bringt Truppennachschub.


Tarnpanzer: kann sich nahezu unsichtbar machen.


Wüstenjäger: schnell, aber nur schlecht gepanzert.


Mammutpanzer: repariert eigene Schäden selbst.


Visceroid: extrem widerstandsfähiger Mutant.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Linke Maustaste:** Ausgewählte Waffe abfeuern
**Rechte Maustaste:** Spezielle Waffenfunktion

↑: Havoc/Panzer nach vorn bewegen
↓: Havoc/Panzer zurück bewegen
←: Nach links drehen
→: Nach rechts drehen
C: Ducken
▭: Springen





**Auch mit schweren Schussverletzungen verzieht Elitesoldat Havoc keine Miene.**



**Für den Kapitän des feindlichen Kriegsschiffes ist diese Seefahrt gar nicht lustig: Er hat die Rechnung ohne Havoc gemacht.**

unterschiedlichsten Kettenfahrzeuge, vom Feuer speienden Jagdgefährt bis zum sich selbst reparierenden Mammutpanzer. Der macht Dank seiner durchschlagenden Geschosse ganze Gebäude dem Erdboden gleich. Aber auch ohne fahrbaren Untersatz sind feindliche Bauwerke nicht vor Ihrer Zerstörungskraft sicher. Eine nicht minder verheerende Wirkung erzielen Sie mit einer Ladung C4-Sprengstoff, die zuerst im Gebäudeinnern angebracht und dann per Fernauslöser gezündet wird.

Zerstören Sie auf diese Weise eine gegnerische Kaserne, so müssen Sie keinen Truppen-Nachschub mehr fürchten. Schalten Sie dagegen ein Kraftwerk aus, legen Sie dadurch Strom fressende Verteidigungsanlagen lahm.

Tricks wie dieser retten Ihnen den Hals, wenn im weiteren Spielverlauf Waffen und Gegner immer mächtiger werden. Besonders die von NOD-Wissenschaftlern durch Genmanipulation erschaffenen Übermenschen mit ihren Energie-Gewehren heizen Ihnen kräftig ein. Zwar kommen auch Sie irgendwann in den Besitz der Superwaffe, doch müssen Sie bei deren Verwendung mit Nebenwirkungen rechnen: Manchmal verwandeln sich Ihre Gegner dabei in Visceroiden. Die sehen zwar ganz harmlos aus: wie überdimensionaler, angebrannter Karamelpudding. Trotzdem stellen sie eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar.

Einen mangelnden Selbsterhaltungstrieb legen im übrigen auch Ihre Verbündeten an den Tag. Besonders lebensmüde sind die Wissenschaftler, für deren Schutz Sie verantwortlich zeichnen. Statt brav abzuwarten, bis Sie für reine Luft gesorgt haben, rennen die Forscher in schöner Regelmäßigkeit mitten ins Kampfgebiet. Und zwar mit einem solchen Affenzahn, dass Sie kaum hinterher kommen. Meist legen die Wissenschaftler erst dann eine Verschnaufpause ein, wenn sie sich gerade inmitten einer Gruppe feindlicher Flammenwerfer befinden. Die haben dann natürlich leichtes Spiel mit dem wehrlosen Forscher – und übrig bleibt ein Häufchen Asche.



**Der NOD-Wüstenjäger ist ein schnelles und wendiges Aufklärungsfahrzeug. Sein aufs Dach montiertes Maschinengewehr kann es allerdings nur mit Infanterie aufnehmen.**

## BEDIENUNG

Havoc wird in gewohnter Actionspiel-Manier mit Maus und Tastatur durchs Feindgebiet geschickt: Während Sie mit den Pfeiltasten die Laufrichtung bestimmen, wird mit der Maus gezielt und abgedrückt. Die Spezialfunktionen einiger Waffen kontrollieren Sie mit der *rechten* Maustaste. Auf diese Weise schauen Sie beispielsweise durch den Sucher Ihres Scharfschützengewehrs.

Das Geschehen können Sie dabei wahlweise mit Havocs Augen oder über seine Schulter hinweg verfolgen. Sitzen Sie in einem Panzer, steht nur die zweite Perspektive zur Verfügung. Leider ist dadurch bisweilen kaum noch was von der Umgebung zu erkennen. Und da die Kettenfahrzeuge zudem an jedem kleinen Steinchen hängen bleiben, kann das schon mal lästiges Manövrieren zur Folge haben.

Unabhängig vom Blickwinkel machen sich die mäßigen Läuferqualitäten Havocs negativ bemerkbar. Sein Rennen wirkt mehr wie Spazieren. Und auch das Springen sollte der Elitekämpfer noch mal üben: höher als ein paar Zentimeter kommt er dabei nämlich nicht.

Eine Besonderheit von Renegade ist das automatische Zielerkennungssystem. Es soll dabei helfen, Freund und Feind zu unterscheiden. Immer dann, wenn Sie auf einen Soldaten oder ein Gebäude zielen, wird es von einem Rechteck umrahmt, das eine Kurzerklärung enthält. Ob diese Funktion nützlich oder nervig ist, muss jeder für sich entscheiden.

Ähnlich verhält es sich mit dem Übungseinsatz, der Ihnen zu Beginn des Spiels die Steuerung Havocs nahe bringen will. Doch die Befehle Ihrer Ausbilder sind dabei nicht immer schlüssig. So steht man mehr als einmal planlos im Gelände herum und fragt sich, was man denn nun eigentlich tun soll.

## URTEIL

Das Originalspiel „Command & Conquer“ und seine diversen Nachfahren waren allesamt Strategiespiele, in denen Sie das Geschehen aus weiter Entfernung lenkten. Jetzt kommt Renegade und verfrachtet Sie mitten ins Gefecht. Ein Vorstoß, der nur teilweise geglückt ist: Grafisch variiert das Geschehen von Spielstufe zu Spielstufe zwischen ganz passabel und unterdurchschnittlich. Beispiel: In einem Auftrag müssen Sie schier endlos durch immer gleich aussehende Schiffsflure laufen – bis Sie irgendwann endlich eine bestimmte Zugangskarte finden. Und wenn im letzten Auftrag die Computergegner ihre Dummheit durch zahlenmäßige Überlegenheit wettmachen, wird das Gewinnen so schwer, dass man vor Zorn am liebsten gar nicht mehr weiter spielen möchte.

Schade, denn Renegade hätte richtig klasse werden können. Doch so muss es sich mit einem knappen „gut“ zufrieden geben.



GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Command & Conquer Renegade

Hersteller: **Electronic Arts**

Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.electronicarts.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 16 Jahren |
| **Geeignet für** | Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | | **2,68** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | | 2,00 |
| Musik | 2% | passend | | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufrieden stellend | | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur/Maus (problemlos) | | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | | 3,00 |
| Spannung | 3% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | | 3,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | berechenbar | | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907/76633 (1,24 €/Min.) | | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.electronicarts.de) | | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0221/975820 (0,123 €/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0221/97582111 (0,123 €/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **1,75** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | akzeptabel | | 3,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (924 Megabyte) | | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | ja | | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,0016 Megabyte | | 1,04 |
| 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 | 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% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| **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 | ruckelt | 2,00 |
| **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%** | | | **1,78** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 12 Aufträge, 16 Waffen | | 3,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/16 | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,36** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | | gut | **2,36** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | | 45,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | | 2,36 x 45,99 = 108,54 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Drakan

## The Ancient Gates[1]

[1] sprich: „Si Äinschent Gäits"

**Action-Abenteuer für PS2 | Satteln Sie den Drachen – und dann nichts wie ab durch die Wüste**

### INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 162 – mit Problemen ist dabei nicht zu rechen.

### INHALT

Unter dem Joch der dämonischen Herren der Wüste lebt die Bevölkerung von Drakan in Angst und Schrecken. Vor langer Zeit haben mächtige Drachen die Menschen vor den Übergriffen aus der Welt der Dämonen beschützt und ihnen ein sorgenfreies Leben ermöglicht. Gegenwärtig sieht die Sache ein wenig anders aus.

Nur noch ein Drache, Arokh, steht zur Verteidigung bereit. Alle anderen wurden von den Herren der Wüste per Magie in die Verbannung geschickt. Der einzige verbliebene Schutzpatron ist jedoch nicht ganz auf sich gestellt. Die Kriegerin Rhynn hat einen Pakt mit ihm geschlossen. Fortan kämpfen beide gemeinsam gegen die wüsten Herren. Ihr Ziel ist, die im Verbannungsschlummer dämmernden Drachen mit dem ausgeprägten Beschützerinstinkt wieder zu wecken und das Land mit vereinten Kräften von den dämonischen Unterdrückern zu befreien. Die Rolle der mutigen Drachenreiterin Rhynn übernehmen Sie. Öffnen

## SPIELVERLAUF



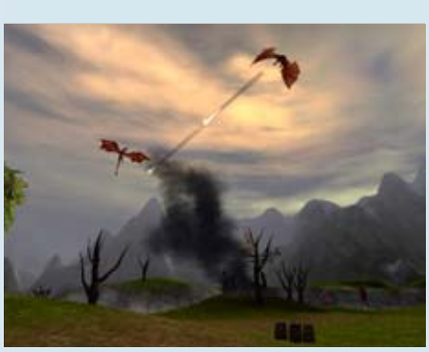
**1** Auftrags-Dienst: Rhynn tritt an, ihr Volk vom Joch der Sklaverei zu befreien und die mächtigen „Herren der Wüste“ zu besiegen.



**2** Knochen-Arbeit: In den Katakomben der Stadt lauern Geschöpfe der Unterwelt. Doch Rhynn weiß, dass die Kerle zerbrechlich sind.



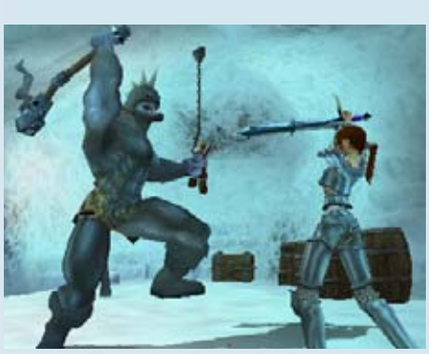
**3** Flug-Bereitschaft: Auf dem Rücken ihres Drachens Arokh segelt Rhynn zu neuen Einsatzorten und Abenteuern. Fliegenden Gegnern oder Geschützstellungen heizt der heiße Riese mit seinem feurigen Atem ein. Leider lassen sich Kämpfe am Boden nicht vermeiden, also setzt Rhynn zur Landung an.



**4** Aufgaben-Teilung: Arokh hält angriffslustige Artgenossen im Luftkampf auf Distanz, Rhynn fahndet nach eher erdverbundenen Feinden.



**5** Allein-Gang: Die mutige Kriegerin erkundet ein düsteres, nur vom Dämmerlicht einiger Fackeln „erhelltes“ Gemäuer. Vorsicht ist geboten.



**6** Groß-Einsatz: Der finstere Typ im XXL-Format bittet nicht zum Tanz. Doch Rhynn haut ihn mit gut koordinierter Arm- und Beinarbeit um.



**7** Übel-Stunden: Der Ekel erregende Zauberer der bösen Orks wird Rhynn noch schwer zu schaffen machen. Kann sie die Bestie besiegen?

# Drakan The Ancient Gates — FORTSETZUNG

Sie die vier magischen Tore, und machen Sie so den Weg frei, auf dem die Drachen wieder in die Welt der Menschen zurückkehren können. Dabei können Sie sich nicht immer auf die Hilfe Ihres geflügelten Freundes verlassen: Betreten Sie zum Beispiel ein enges Höhlensystem, dann wartet Arokh wie ein gut erzogenes Hündchen brav draußen.

Zu Beginn der Reise verschlägt es Sie in ein dampfendes Moor, wo Sie sich der Kroggs, einer ziemlich üblen Krötenrasse, erwehren müssen. Zum Glück haben Sie schlagende Argumente im Gepäck: Äxte und Schwerter. Doch bei diesem einfachen Werkzeug bleibt es nicht: Mit jedem besiegten Gegner steigen Ihre Erfahrungswerte, und damit haben Sie alsbald Zugriff auf so feine Sachen, wie magische Kristallschwerter und Feuerpfeile. Und ganz nebenbei lernen Sie mehr als ein Dutzend verschiedener Beschwörungsformeln, mausern sich zur mächtigen Zauberin, mit der nicht zu spaßen ist.

Die vielen langen Reisen absolvieren Sie auf dem Rücken des treuen Arokh, gleiten im Drachenflug über saftige Wiesen, verschneite Hügel und dunstige Nebelwände. Kreuzt ein geflügelter Dämon Ihren Weg, dann verpassen Sie ihm mit dem heißen Atem Ihres Reittiers oder einer zünftigen Feuerballschlacht ein paar warme Ohren. Größere Feindansammlungen löst Arokh mit locker in die Menge geworfenen Feuerstößen auf. Die versprengten Kameraden sind dann eine leichte Beute. Nicht vergessen: nach dem Kampf kurz absteigen und alle wertvollen Gegenstände mitnehmen, die das Gesindel hinterlassen hat. Im Waffenladen der nächsten Ortschaft machen Sie den Trödel zu Geld und kaufen sich davon eine bessere Ausrüstung.

An jedem Einsatzort gibt's außer der Hauptaufgabe eine Menge kleinerer Aufträge: Medizin für den kranken Dorfältesten besorgen, in Drakans Bergwerken Kristalle sammeln, um der Zauberin des Dorfes neue Kraft zu verleihen, und so fort. Um voranzukommen, brauchen Sie nicht immer alle Aufgaben zu lösen. Doch dann entgehen Ihnen mitunter wahre Schätze, die Sie später vielleicht gut hätten gebrauchen können.

## BEDIENUNG

Die Steuerung der Kämpferin ist zum Glück sehr einfach und eingängig. Mit dem Mini-Steuerknüppel leiten Sie Rhynn zielgenau durch finstere Höhlensysteme. Stellt sich Ihnen ein unfreundlicher Geselle in den Weg, aktivieren Sie per **R2**-Taste den Zielmodus. Dann umkreisen Sie den Gegner und schlagen im richtigen Moment mit der ■-Taste zu. Per **Select**-Taste rufen Sie Ihre Gegenstandsübersicht auf. Darin schalten Sie mit der **L1**-Taste durch diverse Menüs, etwa die Übersichtskarte, die Liste der Zaubersprüche oder ein Verzeichnis der noch anstehenden Aufgaben. Die Flughöhe Ihres Drachens bestimmen Sie mithilfe der ▲- und der ✕-Taste, und per ■-Taste schleudern Sie Feuerbälle.

## URTEIL

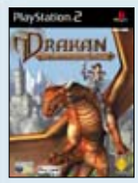
Im Vergleich zum ersten Teil des Spiels (damals für PC) ist „Drakan – The Ancient Gates" nicht nur grafisch deutlich besser geworden. Fünf riesige Landstriche, in denen Sie volle Bewegungsfreiheit haben, warten darauf, entdeckt zu werden. Über 40 Stunden sind Sie damit beschäftigt, das Land Drakan und seine Bewohner vom Joch der Unterdrücker zu befreien. Unzählige verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände kommen zum Einsatz. Die Langeweile hat Pause, zumal die phantasievolle Geschichte Sie ständig mit neuen Wendungen und aufregenden Aufträgen in Stimmung halten wird. Schon nach kurzer Zeit tauchen Sie vollständig in die Spielwelt ab und werden ihr nicht so bald wieder entrinnen. Also: auf in den Kampf, „gute" Miene zum gar nicht mal so bösen Spiel stellt sich von selbst ein – und D(R)ache ist süß!



**Bereit zu neuen Flügelkämpfen: Rhynn und Arokh.**

GETESTET MIT

## Playstation 2 — TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Drakan – The Ancient Gates

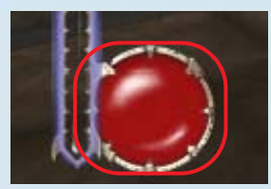
Hersteller: Sony

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **1,76** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | enorm | 1,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | passend | 2,00 |
| Geräusche | 3% | fast realistisch | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (problemlos) | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mitreißend | 1,00 |
| 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.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% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **4,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | etwas knapp | 4,00 |
| **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%** | | **1,33** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 5 große Landschaften, 80 Waffen | 1,50 |
| 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%** | | **1,74** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **1,74** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 59,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,74 x 59,95 = 104,31 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

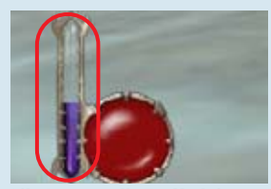
## SPIELDETAILS



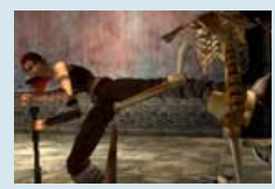
**Roter Platz: Anzeige des Gesundheitszustandes (Kreis).**



**Weiße Pracht: Zauberenergie-Vorrat auf voller Höhe.**



**Lila Puste: volle Trefferleiste (Kreis) = mehr Lebensenergie.**



**Kurzer Prozess: Rhynn wehrt sich mit gezielten Tritten.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



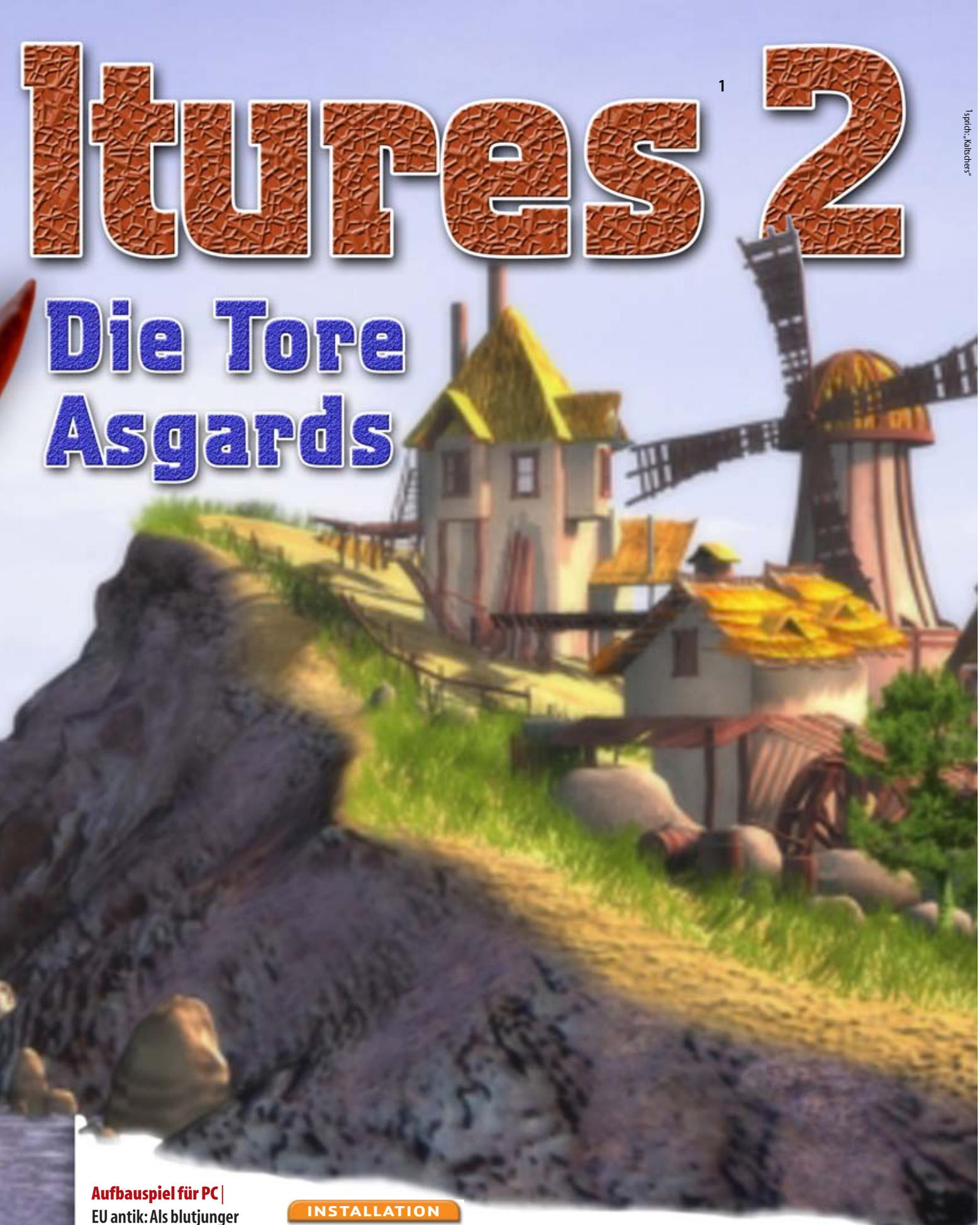

**R2:** Gegner anvisieren
**✕:** Magnet einsetzen
**■:** Zuschlagen
**▲:** Springen

Hier stand im Heft eine Anzeige.


Cu

# ltures 2

## Die Tore Asgards



**Aufbauspiel für PC** | **EU antik: Als blutjunger Wikingerhäuptling suchen Sie Hilfe im Kampf gegen ein Monster – und zwar europaweit**

Spieletricks siehe Seite 116

### INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 162.

### INHALT

Keine Ruhe für die Nordmänner: Kaum sind sie von ihrem Ausflug nach Amerika heil zurückgekehrt (Teil 1 der Reihe), da stehen schon neue Herausforderungen an. Bjarni, der junge Häuptling, hat eine Vision, in der er mit drei anderen Helden gegen die riesige Midgard-Schlange kämpft. Es geht dabei um das Überleben der Wikinger-Götter, denen die Schlange ans Leder will.

Um das Unheil abzuwenden, schlüpfen Sie in „Cultures 2 – die Tore Asgards“ in Bjarnis Rolle und begeben sich mit Ihrem Stamm

[1] sprich: „Kaltschers“

# Cultures 2 Die Tore Asgards

FORTSETZUNG

## SPIELVERLAUF



**1** In einer Vision sieht der junge Häuptling Bjarni (zweiter von links) sich und andere Helden im Kampf gegen ein Monster.



**2** Bjarni bittet die uralten, allwissenden Nornen-Schwestern um Rat. Die Frauen weisen ihm einen Weg. Er führt nach Frankreich.



**3** Dort hilft Bjarni einer Prinzessin, heimlich den Mann ihrer Träume zu heiraten. Das stößt dem Papa König allerdings sauer auf.



**4** Der Schwiegervater wider Willen schwört den Wikingern Rache. Mithilfe befreundeter Truppen kommt Bjarni ihm zuvor.



**5** Die erste Welle der Wikinger fiel, doch ein freundliches Königreich schickt dem jungen Häuptling kerngesunde Kämpfer, zu erkennen an den blauen Herzen. Mit deren Hilfe gewinnen die Nordmänner die Schlacht. Doch die Reise geht weiter. Nächstes Ziel: Britannien.



**6** In einer Ruinenstadt finden die Wikinger den alten König von Thule. Er besitzt den Fetzen einer Karte, die zur Schlange führt.



**7** Den rückt er aber nur heraus, wenn die Wikinger Prüfungen bestehen, etwa einem übellaunigen Schmied Met bringen.

auf große Fahrt nach Süden, um den Weg zur Schlange herauszufinden und Ihre Kampfgefährten aufzutreiben. Die Normandie, Britannien und Italien sind dabei nur einige Stationen, auf denen Sie mehr Informationen erhalten und auf die ersten „Schlangenbändiger" stoßen, die Ihnen helfen wollen.

Wo immer Sie auch landen, manches ändert sich nie: Zum Beispiel, dass Ihre Mannen dringend Herzhaftes zwischen die Zähne bekommen wollen, ein Dach über dem Kopf ganz schön finden und nach harter Arbeit auch den Wunsch nach ein wenig menschlicher Nähe verspüren. Also müssen Sie zumindest einen Teil dieser Bedürfnisse befriedigen, in dem Sie Männer zum Angeln und Jagen schicken, Farmen anlegen lassen und dafür sorgen, dass sich Männer und Frauen des Stammes lieben lernen und aktiv gegen das Aussterben ihres Volkes vorgehen.

Später können Sie Ihre Leute noch mit damaligen Luxusgütern, wie Werkzeug, Schuhen und Möbeln, versorgen, um die Arbeitsleistung zu verbessern.

Später – das ist auch ein gutes Stichwort für den Werdegang Ihrer Leute, denn manchmal dauert es schon einige Zeit, bis Sie mit einem Projekt beginnen oder es weiterführen können. So kann ein Farmer erst auf Müller umschulen, wenn er eine gewisse Erfahrung im Umgang mit dem Weizenanbau erworben hat. Als Müller wiederum braucht er ein Weilchen, bis er den Beruf des Bäckers in Angriff nehmen kann. Und so vergeht das eine oder andere Viertelstündchen, bis Sie endlich frisches, duftendes Brot



**Mogelpackung: Die Midgard-Schlange hat mehr Ähnlichkeit mit einem Drachen als mit einem Kriechtier.**

für Ihre Leute bekommen. Ähnliche Zeitspannen gelten auch für andere Produkte: je hochwertiger, desto länger die Entwicklungszeit.

Also müssen Sie schon recht genau planen, ob einer Ihrer wenigen Männer Holzfäller wird, um irgendwann Schreiner lernen zu können, oder ob der Lehmabbau, der irgendwann einen gestandenen Töpfer hervorbringen wird, wichtiger ist.

Außerdem sollten Sie die Aufgaben in den verschiedenen Abenteuern im Auge behalten. Ziele können sich nämlich durchaus ändern oder erweitert werden. Meist kommen Sie aber durch Handel mit Nachbarn der Lösung Ihrer Probleme einen großen Schritt näher.

Neu im zweiten Spiel um die tapferen Wikinger sind Abenteuer-Elemente: So muss Ihr Held Bjarni einer Prinzessin helfen, ihren Liebsten zu finden, ein alter König verlangt, dass der junge Häuptling sich mit Wolfsrudeln herumschlägt, ein „gefährliches" Monster muss getötet werden und vieles mehr.

Diese neuen Aufgaben sind zwar spielerisch nicht unbedingt eine echte Herausforderung, aber immerhin eine nette Abwechslung zum Aufbau-Alltag in Ihrem Dorf.



Grafisch ist der zweite Teil ebenso niedlich anzusehen wie der erste, eine deutlich sichtbare Steigerung der Qualität ist aber nicht zu erkennen. Wirklich notwendig war das auch nicht.

## BEDIENUNG

Sie können das Spiel recht problemlos komplett mit der Maus spielen. Einfach Dorfbewohner anklicken und im folgenden Menü die Befehle Ihrer Wahl geben – fertig! Dank des insgesamt gemächlichen Tempos dürften Sie dabei nicht ins Schwitzen kommen.

## URTEIL

Mit nur zehn Spielabschnitten in der Hauptgeschichte macht Cultures 2 auf den ersten Blick einen recht kurzen Eindruck, doch das täuscht. Erstens sind die einzelnen Aufgaben durchaus Zeit raubend, und zweitens liefert das Spiel außerdem noch raue Mengen an Einzel- und Mehr-Spieler-Karten, an denen Sie mit Sicherheit einige Wochen lang zu tun haben.

Auch die auf den ersten Blick scheinbar große Ähnlichkeit mit der erfolgreichen „Siedler"-Reihe führt in die Irre: Cultures 2 spielt sich gänzlich anders. Jeder Dorfbewohner ist tatsächlich ein Individuum mit eigenen Wünschen und Fähigkeiten, eigenem Namen, später mit Familie und Eigenheim.

Doch trotz dieser „Sims"-Einsprengsel bleibt Cultures 2 in erster Linie ein Aufbau-Spiel – und zwar ein überzeugendes. Die zweite Folge wurde behutsam weiterentwickelt: Kleine, aber durchweg sinnvolle Änderungen bringen fast noch mehr Spaß ins Wikingerleben als beim ersten Teil. Ein gelungener Vertreter „guter" Spielkultur.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt**

## SPIELDETAILS



**Tierisch: Schafe züchten ist ein neuer Beruf der Wikinger.**



**Geheimnisvoll: In manchen Kisten liegen tolle Schätze.**



**Übersichtlich: Wichtige Nachrichten werden eingeblendet.**



**Wagemutig: Wikinger reisen in kleinen Drachenbooten.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Cultures 2 – Die Tore Asgards

Hersteller: **Jowood**
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** | Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | | **2,22** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | hoch | | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | | 2,00 |
| Musik | 2% | passend | | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | 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% | nicht nötig, da vorgegeben | | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **1,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 06102/8168168 (0,123 €/Min.) | | 1,98 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.jowood.de) | | 1,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06102/8168168 (0,123 €/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06102/8168169 (0,123 €/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **2,30** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (471 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%** | | | **2,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | ausführlich | | 2,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | 10,8% | alle bestanden | | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **4,00** |
| **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% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | ATI 8500 Radeon | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | Asus V7700 Pure | Creative GeForce 3 | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelt | | | | **3,00** |
| **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%** | | | | | **1,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 10 Aufgaben in langer Geschichte | | | | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | | | | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | | | | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/acht | | | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | | | **2,27** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **2,27** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 44,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,27 x 44,99 = 102,13 = ausreichend | |

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Warlord Bat

**Strategiespiel für PC | Fleißige Helden gesucht – zur Eroberung des sagenumwobenen Landes Etheria. Ausdauernde Recken mit viel Zeit werden bevorzugt eingestellt und dann auch befördert**

## INSTALLATION

Wie Sie Barbaren, Zwerge und Untote am besten auf die Festplatte (ver)bannen, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 162.

## INHALT

Im mystischen Land Etheria tobt ein erbitterter Kampf um die Vorherrschaft. Nicht weniger als zwölf Völker sind daran beteiligt. Jetzt sind Helden gefragt. Helden mit strategischer Denke und dem unbedingten Willen zum Sieg. Nehmen Sie die Herausforderung an? Dann haben Sie sich etwas vorgenommen. In diesem umfangreichen Strategiespiel mit seinen zahlreichen Rollenspiel-Elementen ist der Weg an die Macht mit Stolpersteinen gepflastert. Wer auf dem Herrscherthron von Etheria Platz nehmen möchte, muss im Einzelspieler-Feldzug versuchen, 67 Regionen des Landes zu erobern. In mindestens 47 Fällen sollte der Versuch von Erfolg gekrönt sein, sonst ist die Kampagne verloren. Schaffen Sie es sogar, alle 67 Gebiete einzunehmen, dann gibt's am Spielende eine nette Überraschung.

Bevor es in den Kampf geht, ist das übliche Ritual angesagt: Sie müssen zuerst einen Helden erschaffen. Dieser Heerführer ist die wichtigste Figur im Spiel und entwickelt sich mit der Zeit kräftig weiter. Sie können den Feldherrn Ihrer Wahl aus einem von zwölf Sagenvölkern rekrutieren, das er dann auch in den Kampf um Etheria – und hoffentlich von Sieg zu Sieg – führt. Zu den verschiedenen „ethnischen Gruppen" zählen nicht nur Menschen, sondern nahezu das komplette Repertoire hinlänglich bekannter Fantasy-Gestalten, wie Orks, Feen, Zwerge und Dämonen. Jedes Volk hat typische Gebäude, die jeweils Einheiten mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen hervorbringen. In durchaus stolzer Zahl: 140 verschiedene Einheiten, fast 200 Gebäudetypen und mehr als 100 Zaubersprüche – das ist ein Wort.

Ein paar Beispiele: Die flinken Waldelfen bilden in ihren Forsthütten vor allem




[1] sprich: „Wohrlords Battelkrei"

gute Bogenschützen aus, die mit ihrer Zielsicherheit allen anderen Fernwaffen-Einheiten weit überlegen sind. Allerdings sind Elfen von Natur aus zerbrechlich und vertragen daher im Nahkampf nur wenige Treffer. Wenn Ihr Held also ein Waldelf ist, dann sind auch seine speziellen Fähigkeiten eher elfischer Art. So dürfte er zwar schnell laufen und auch den einen oder anderen Zauber beherrschen, doch sollten Sie ihn möglichst von Frontalattacken auf nahkampfstarke Gegner, etwa Orks oder die Minotauren, abhalten.

Spielen Sie lieber mit einem nahkampftauglichen Recken, dann braucht der vor allem Kampfstärke und Konstitution. Setzen Sie jedoch eher auf kraftvolle Zauber mit Fernwirkung, dann sollte der Mann ein Meister der Magie sein. Doch zunächst haben Sie leider gar keine Talente (sprich: Erfahrungspunkte) zu verteilen, denn Sie stehen ja noch ohne jede Erfahrung am Anfang Ihrer schwierigen Aufgabe. Die besonderen Fähigkeiten Ihres Helden bilden sich erst im Verlauf des Feldzuges heraus. Erfahrunspunkte gibt's für gewonnene Schlachten und eroberte Regionen – und damit gewinnt Ihr Oberbefehlshaber Stufe um Stufe kräftig an Erfahrung.

Vor jedem Kampf dürfen Sie ein paar Rekruten aus Ihrer Gefolgschaft auswählen, die Ihnen bei Aufbau und Verteidigung der militärischen Basis helfen. Wie viele es sind, das hängt wiederum von Ihrer Erfahrung und Ihrem Einkommen ab. Also: Je mehr Land Sie erobern, desto mehr Truppen können Sie einsetzen.

Das alles funktioniert aber nur auf der Basis solider Aufbauarbeit. Zunächst errichten Sie einen Palast als Siedlungszentrum und sorgen für Arbeiter zum Aufbau der weiteren Gebäude. Und zwar möglichst klug – und schnell, denn zeitgleich bauen ja auch die computergesteuerten Gegner ihre Städte auf.

Die vier Rohstoffe, die Sie für die Produktion Ihrer Gebäude und Einheiten benötigen, finden Sie in Bergwerken, die über die Karte verteilt sind. Bevor Sie dort Gold und Edelsteine abbauen können, muss Ihr Held – oder ein Magier mit entsprechenden Fähigkeiten – die Minen mit einem Umwandlungszauber in Ihren Besitz bringen.

Hat Ihr Frontmann schließlich eine ausreichend große Armee aufgestellt, dann müssen Sie „nur noch" den Feind aus der Region vertreiben. Mit den ersten Erfahrungen auf dem Schlachtfeld steigt Ihre Nummer eins in die zweite Erfahrungsstufe auf und qualifiziert sich damit für eine von vier Heldenklassen. Menschlichen Recken steht beispiels-

**DIE WICHTIGSTEN TASTEN**



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt**

## SPIELVERLAUF




**1** Vor dem Kampf um die Herrschaft über Etheria müssen Sie einen Helden erschaffen und ihn an die Spitze eines von zwölf Völkern stellen.




**2** Zu Beginn seines ersten Feldzugs kann der noch unerfahrene Recke nur die wenigen mit gelben Sternen markierten Regionen angreifen.




**3** Hat Ihr Heerführer bereits einige Regionen erobert, schließen sich ihm immer mehr Gefolgsleute an. Aus seinem Tross kann er nun vor Beginn jeder Schlacht Rekruten anfordern. So lässt sich eine Truppe zusammenstellen, deren Stärke von der Zahl seiner Erfahrungspunkte abhängt.



**4** Zu Beginn jeder Schlacht verfügt Ihr Volk weder über Gebäude noch über Bergwerke. Bauen Sie daher erst einmal einen Palast als Basis.



**5** Kaum haben Sie den Palast und erste Nebengebäude fertig, greift der Anführer der feindlichen Orks mit seinen Truppen Ihre Siedlung an.



**6** Spielen Sie mit einem Feen-Helden, dann führen Sie völlig andere Einheiten ins Feld. Doch wieder ist zunächst rege Bautätigkeit angesagt.



**7** Mögen Sie es lieber teuflisch? Dann wählen Sie einen Dämonen-Helden. Im Bild ist der Flügel-Mann dabei, eine versteckte Aufgabe zu lösen.

# Warlords Battlecry 2

FORTSETZUNG

weise ein Dasein als Krieger, Zauberer, Dieb oder Priester offen. Hat er die dritte Erfahrungsstufe erreicht, dann können Sie ihm noch eines von 20 speziellen Fachgebieten zuweisen, in dem er dann mit besonders guten Fähigkeiten glänzt.

Während des beschwerlichen Kampfes um die Macht in Etheria wird Ihr Obersoldat auf viele Schätze und Waffen stoßen, die gegnerischen Helden gehörten und seine Fähigkeiten weiter aufbessern. In einigen Regionen können Sie Sonderaufträge annehmen oder Spezialeinheiten als Gefolgschaft gewinnen. Sie werden aber auch mit Überfällen auf Ihre Gebiete konfrontiert, die Sie in einer offenen Feldschlacht ohne zusätzliche Truppen zurückschlagen müssen.

Wenn Sie nur Zeit und Lust zu einem kurzen Spiel zwischendurch haben, können Sie auch in Einzelgefechten spannende Schlachten erleben. Hier dürfen Sie dann, unabhängig von Ihrer ursprünglichen Heldenkür, an der Spitze anderer Völker spielen und überhaupt aus 13 höchst unterschiedlichen Spielaufgaben wählen. Sollte Ihnen trotz der vielen Möglichkeiten in Etheria langweilig werden, dann erschaffen Sie einfach Ihre eigene Welt. Das eingebaute Entwurfsprogramm für Spielstufen lässt Ihnen (fast) unbegrenzte Möglichkeiten.

## BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich sehr gut komplett mit der Maus steuern. Die Menüs sind eingängig strukturiert und bleiben trotz ihrer vielen Optionen stets übersichtlich. Ohne lange Einspielzeit werden sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler schnell mit der Bedienung vertraut sein. Lediglich für einige Sonderfunktionen oder zum Markieren von Wegpunkten wird die Tastatur benötigt. Einziges Manko ist die etwas unpräzise Steuerung beim Bauen von Befestigungsanlagen. Dabei kann es schnell passieren, dass man die Maus versehentlich verzieht und so unnötige Mauerteile errichtet. Leider sieht man meist erst nach dem Bau, ob die Mauer wirklich gerade geworden ist.

## URTEIL

Strategiefreunde, aufgepasst: „Warlords Battlecry 2“ macht süchtig. Die Mischung bekannter Elemente aus Strategie- und Rollenspielen wurde hier perfekt angerührt. Und die vielen Möglichkeiten, den Helden weiter aus- und aufzurüsten, animieren zu immer neuen Schlachten um die Königswürde von Etheria. Die Entwicklungsunterschiede der Hauptfiguren haben entsprechende Vor- und Nachteile im Spielverlauf zur Folge. Im Grunde benötigen Sie für jeden neuen Ansatz eine neu entwickelte Siegesstrategie.

Die Grafik ist durchweg gelungen und braucht den Vergleich mit bekannten Strategietiteln nicht zu scheuen. Jede Einheit ist individuell gestaltet und mit liebevoll eingesetzten Details herausgeputzt. Die vielfältigen Landschaften sind optisch beeindruckend, ihre Beschaffenheit hat, wie es sein sollte, direkten Einfluss auf Sichtweite und Kampfkraft Ihrer Armeen.

Leider trüben etwas eckig wirkende Bewegungen den ansonsten hervorragenden Eindruck. Anfänger werden zwar zu Beginn ein wenig üben müssen, bis sich erste Erfolgserlebnisse einstellen. Doch zum Ausgleich ist selbst nach langer Spielzeit und entsprechender Erfahrung immer noch viel Spielspaß garantiert. Note:„gut“.

## SPIELDETAILS



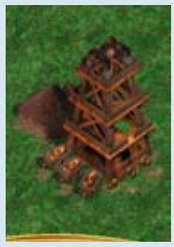
**Der Magier zaubert die Kristallmine in Ihren Besitz.**



**Im Steinbruch produzieren Sie das benötigte Baumaterial .**



**Je mehr Loren vor der Metallschmelze, desto besser die Ausbeute**

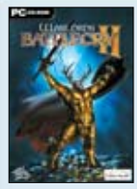


**Zusätzliche Arbeiter in der Goldmine sorgen für genügend Edelmetall.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Warlords Battlecry 2**

Hersteller: **Ubisoft**

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 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger und Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **1,64** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | enorm | 1,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | passend | 2,00 |
| Geräusche | 3% | erstklassig | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | vorzüglich | 1,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Maus (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | 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.ubisoft.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/3380050 (0,123 €/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/33800151 (0,123 €/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,37** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (823 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%** | | **3,50** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | etwas knapp | 3,50 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | 10,8% | alle bestanden | 1,00 |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **2,17** |
|---|---|---|---|---|
| **Pentium 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 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **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%** | ruckelfrei | **1,00** |
|---|---|---|---|
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **1,00** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und 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%** | | **1,33** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | umfangreicher Feldzug, Einzel- und Mehrspielergefechte | 1,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Maus | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/sechs | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,62** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **1,62** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **befriedigend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 45,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | 39,90 € (OK-Mobil, Plochingen, Tel. 069/791242887) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 1,62 x 45,95 = 74,44 = befriedigend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.




**Actionspiel für Playstation 2 |**

**Ein echter Ritter paktiert auch schon mal mit dem Tod, um sein Königreich zu retten. Da bekommen es selbst Zombies und Skelette mit der Angst zu tun**

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 162.

## INHALT

Erschöpft aus dem Krieg heimgekehrt, muss Ritter Maximo feststellen, dass der finstere Achille die Macht im Reich an sich gerissen hat. Im Bündnis mit den Mächten der Totenwelt befiehlt der neue Herrscher über eine Armee von Skeletten, Geistern und Zombies. Mit einem einzigen Blitzschlag tötet er Maximo, wie man ein lästiges Insekt erschlägt.

Doch so einfach kann man den tapferen Ritter nicht loswerden. Maximo schließt einen Handel mit dem Tod ab. Der ist ebenfalls sauer auf Achille. Schließlich hat der Gewaltherrscher die Bewohner des Totenreichs entführt. Also lässt Gevatter Sensenmann Maximo zurück in die Welt der Lebenden, damit er dort mit Achille und seinem ganzen Spuk aufräumen kann.

Maximos einzige Chance gegen den übermächtigen Gegner ist der Rat der Hexen. Doch der Weg zu den magischen Damen ist weit und gefährlich. Das Königreich hat sich nämlich in eine Welt des Schreckens verwandelt. Erdbeben und glühende Lavaströme haben die einst blühenden Landschaften zerstört. Einige Regionen sind von undurchdringlichem Dschungel überwuchert, in anderen Landesteilen herrschen eisige Kälte und ewiger Winter. Doch Maximo schlägt sich wacker durch das unwirtliche Gebiet, das Achilles untote Soldaten kontrollieren. Mit seinem mächtigen Schwert lehrt er die finsteren Gestalten

## SPIELVERLAUF



**1** Ein Skelett will dem Ritter an den Kragen. Maximo steht zwar ohne Rüstung in Unterhosen da, heizt den Untoten aber mit seinem Flammenschwert ein.



**2** Da will jeder Schritt gut überlegt sein: Der furchtlose Ritter muss über kleine Felsklippen springen, um einen brodelnden Lavasee überqueren zu können.



**3** Vorsicht vor diebischen Vögeln! Blitzschnell schnappt sich der blaue Rabe einen Teil des Schatzes, den Maximo bisher zusammengeklaubt hat.



**4** Jetzt kommt es ganz dicke. Im Totenturm bekommt Maximo es mit dem Gruseligen Gus zu tun, der mit dem Spaten Jagd auf ihn macht. Doch der träge Riese ist kein echter Gegner für den gewitzten Ritter. Seine Schwachpunkte sind die zarten Kniegelenke, die ihn nach Treffern höllisch schmerzen.



**5** Der Sumpf ist längst nicht so friedlich, wie er auf den ersten Blick aussieht. Hier verstecken sich Krokodile und Zombies.



**6** Auf der Suche nach der Sumpfhexe Mamba Marie durchstreift Maximo uralte Ruinen, in denen nun Monster hausen.

# MO

das Fürchten. Eine prächtige Rüstung schützt ihn vor Angriffen. Doch: Geht der Panzer im Kampf zu Bruch, dann muss der stolze Ritter in Unterhose weiterziehen und sich einen neuen Harnisch suchen.

Im Laufe seines Abenteuers findet Maximo einige sehr nützliche Ausrüstungsgegenstände, etwa ein Flammenschwert oder eine Goldrüstung. Sehr hilfreich ist auch Käse, den Maximo sich auf die Füße schmieren kann. So exquisit parfümiert, wird er selbst von jenen Zombies nicht mehr belästigt, die sonst so gern mit ihren kalten Händen aus dem Grab nach ihm grabschen. Gegen so viel Einfallsreichtum sollte Achille auf Dauer keine Chance haben. Oder?



**Der Gruselige Gus haut mit seinem Spaten zu.**

**Zombies sind überzeugte Fleischfresser.**

**Skelette können recht gut mit dem Schwert umgehen.**

# MAXIMO FORTSETZUNG

## BEDIENUNG

Trotz seiner schweren Eisenrüstung ist Maximo ein äußerst beweglicher Bursche. Ohne zu murren, springt er leichtfüßig über Schluchten, schwingt meisterhaft sein Schwert, schleudert nahenden Gegnern auch schon mal kraftvoll seinen Schild entgegen. Von Ihnen werden lediglich eine gute Koordination der vielen Aktionsmöglichkeiten des Ritters und schnelle Reaktionen verlangt. In der Regel verfolgen Sie Maximo aus einem festen Blickwinkel von hinten. Das dient zwar der Übersicht, doch in kniffligen Situationen wäre es mitunter hilfreich, die Perspektive frei wählen zu können. Doch das geht leider nicht.

## URTEIL

Das zeitlose Spielprinzip, das zielsicheres Springen und blitzschnelles Zuschlagen erfordert, ist enorm fesselnd. Pausenlos bekommt der Ritter neue Probleme, seien es gefräßige Krokodile oder einstürzende Brücken. Langeweile kommt nie auf. Doch Anfänger könnten an Maximos schwierigen Aufgaben verzweifeln. Die eisernen Nerven eines furchtlosen Ritters ohne Fehl und Tadel werden Sie brauchen.

Die prächtige Grafik macht sogar mehrfache vergebliche Anläufe bei schwierigen Stellen noch zum Erlebnis. Humpelnde Zombies, Grimassen schneidenden Gespenster und glühende Lavaseen sind auch einen zweiten oder dritten Blick wert. Zudem begleiten gruselige Klänge das unheimliche Treiben absolut passend. Nicht zuletzt Dank seines riesigen Waffenarsenals gehört dieser Ritter keineswegs zum alten Eisen. Er wird Ihnen spannende Stunden vor dem Fernseher bescheren. Testurteil: „gut". ■



**Zauberhafte Wesen: Diese Hexen muss Maximo aus der Gefangenschaft befreien. Nur mit ihren Zauberkräften bekommt er die Macht in seinem Reich zurück.**

GETESTET MIT **Playstation 2**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Maximo**

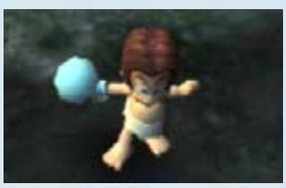
Hersteller: **Electronic Arts**

| | |
|---|---|
| Auch für **Gameboy** | nein |
| Auch für **Gameboy Advance** | nein |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **PC mit Win 95/98/XP** | nein |
| Auch für **Xbox** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 8 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger und Fortgeschrittene |

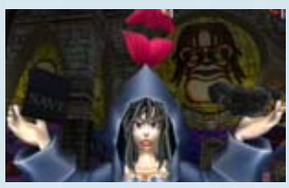
| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **2,14** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | passend | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufrieden stellend | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufrieden stellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | 3,00 |
| Spannung | 3% | enorm | 1,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | 2,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907/76633 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.electronicarts.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0221/975820 (0,123 €/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0221/97582111 (0,123 €/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,00** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der 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%** | 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%** | | **2,11** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 25 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%** | | **2,05** |
| **Aufwertung** | | Rütteleffekt möglich | **-0,10** |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **1,95** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 66,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,95 x 66,99 = 130,63 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS



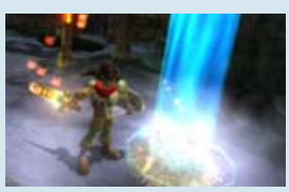
Auch das ist Maximo – von bösen Magiern in ein Baby verwandelt.



Hexen retten bringt's – die helfen mit nützlichen Extras aus.



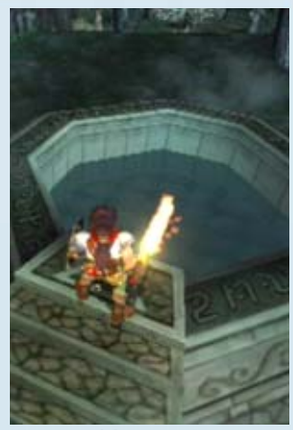
Lass die Truhe in Frieden – sie kann gefährlich und bissig sein.



Das haut rein – Kontrollpunkte werden auf Schwerthieb aktiv.



Rad und Tat – am Preisrad gibt es Extras und Ausrüstung zu kaufen.



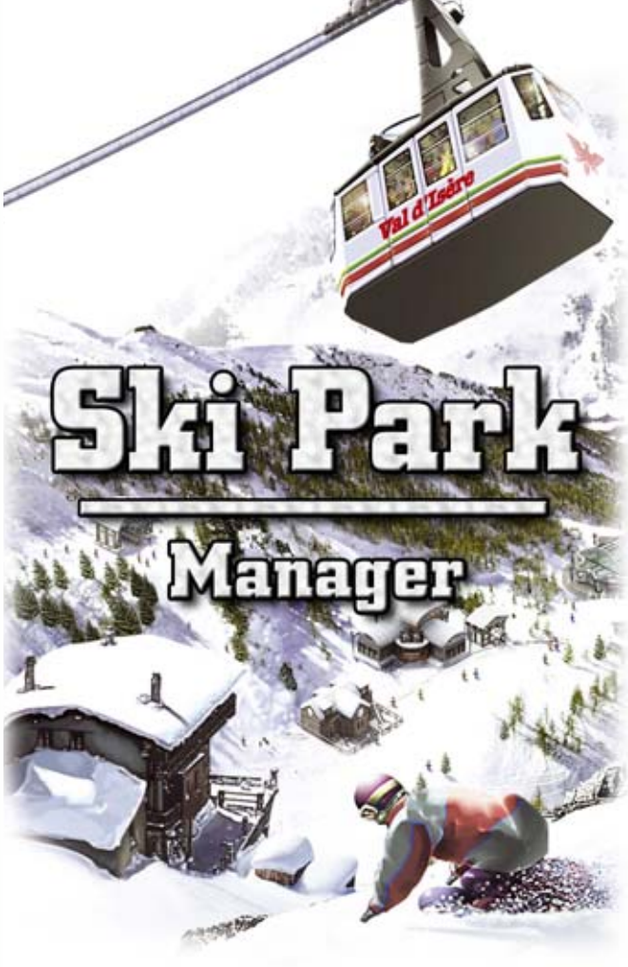
Wasserspeicher – am Brunnen lässt sich der Spielstand sichern.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




✕ : Springen
■ : Horizontal schlagen
● : Schild werfen
▲ : Vertikal schlagen

Hier stand im Heft eine Anzeige.




**Managerspiel für PC | Vermarkten Sie Ihre eigene Ski-Region – werden Sie zum „König der Lifte“**

Spieletricks siehe Seite 120

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der X-Box installieren lesen Sie auf Seite 162.

## INHALT

Der letzte Ski-Urlaub ist gerade vorbei, doch überfüllte Liftanlagen und schlecht präparierte Pisten trübten die Freude ein wenig? Dann gründen Sie doch am Computer Ihr eigenes Ski-Gebiet, und machen Sie alles besser! Aber Vorsicht, als Direktor haben Sie alle Hände voll zu tun. Das beginnt mit der Wahl der besten Position für Ihren ersten Lift. Zunächst stehen nur einfache Schlepp- und langsame Sessellifte zur Verfügung. Die wollen optimal positioniert sein, damit eine möglichst vielseitige Pistensammlung Ihre Hügel krönt.

Sobald Sie einige Lifte in die Berghänge gesetzt haben, werden die passenden Abfahrten angelegt. Von Grün (Anfänger) über Blau (Fortgeschrittene) und Rot (Erfahrene) bis Schwarz (Experten) ist alles möglich, auch Langlauf-Loipen oder Rodelbahnen können Sie ziehen. Und vermeiden Sie unbedingt von Anfang an Planungsfehler. Zu enge, verwinkelte oder falsch markierte Pisten werden Ihre künftigen Gäste verärgern. Zwar ist es möglich, die Pisten nachträglich noch leicht zu verändern, doch nur eine perfekte Planung garantiert nachhaltigen Erfolg.

Nachdem Sie Quartiere und Arbeitsplätze für Mitarbeiter errichtet haben, können Sie damit beginnen, Leute einzustellen, zum Beispiel Liftführer, Pistenkontrolleure, Skilehrer. Sobald Sie jedem neuen Kollegen seinen Arbeitsplatz zugewiesen haben, sollten Sie schließlich mit dem Bau der Unterkünfte, Bars und Restaurants für die zahlenden Gäste beginnen. Stehen erste Hotels und Pensionen, dürfen Sie sich endlich auf die große Eröffnung freuen.

Nun ist es. höchste Zeit, Geld einzunehmen. Halten Sie den Gemütszustand der Winterurlauber stets im Auge und ergreifen Sie gegegbenenfalls Maßnahmen, diesen zu verbessern. Schneemangel etwa kompensieren Sie am besten mit dem Bau zusätzlicher Freizeiteinrichtungen und Schneekanonen.

## BEDIENUNG

Sie betrachten ihr Skigebiet stets aus der Vogelperspektive. Zusätzlich können Sie den ins Auge gefassten Punkt verkleinern, vergrößern und drehen. Das ist wichtig, denn einige Details, beispielsweise der Neigungswinkel einer Piste, lassen sich nur aus bestimmten Blick-

## SPIELVERLAUF



**1** Zunächst entscheiden Sie sich für eines der angebotenen Gebiete. Die Aufgabenstellung ist abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad.



**2** Außer viel Schnee, einer Menge Bäume und verschneiten Hängen gibt's zu Beginn nicht viel zu sehen – aber eine Menge zu tun.




**3** Höchste Zeit, die einsame Bergwelt zu „kultivieren“. Zu Beginn stehen ein kleiner „Schlepper“ und ein langsamer Sessellift zur Wahl, um die schneesicheren oberen Bergregionen zu erschließen. Es gilt: je länger und steiler, desto teurer. Ihr Restguthaben verringert sich stetig (Kreis).



**4** Drei Lifte sind gebaut, nun können Sie sich den Pisten widmen. Versuchen Sie möglichst abwechslungsreiche Abfahrten anzulegen.



**5** Dann stehen die ersten Gebäude auf dem Bauplan. Die Skischule errichten Sie am besten direkt vor den ersten Liften (Kreis).



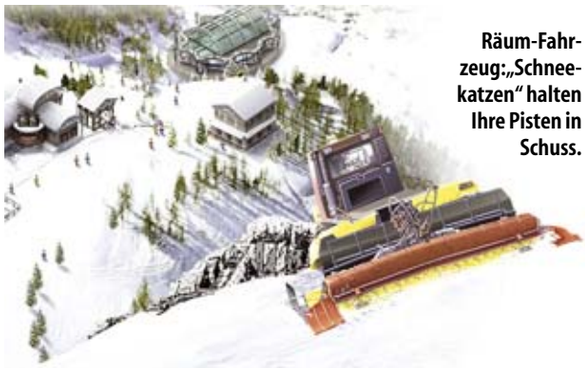
**6** Eine Skischule braucht Personal, also stellen Sie vier Skilehrer ein. Das war's noch lange nicht – hier entstehen viele weitere Arbeitsplätze.



**7** Sobald die ersten Unterkünfte stehen, können Sie Eröffnung feiern. Neugierige Besucher strömen in Scharen herbei – jetzt wird's ernst.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Ski Park Manager FORTSETZUNG



Räum-Fahrzeug: „Schneekatzen" halten Ihre Pisten in Schuss.

winkeln erfassen. Die Spielsteuerung erfolgt überwiegend mit der Maus. Hinderlich und ärgerlich ist ein kapitaler Programmierfehler: Klicken Sie nämlich mit dem Zeigefinger des Maussymbols „Hand" auf Schaltflächen, dann passiert gar nichts. Erst ein Klick mit dem Handballen des Mauszeigers löst eine Aktion aus.

## URTEIL

Das Urteil über den Ski-Park-Manager muss eigentlich zwei Wertungen enthalten: Eine für Windows 98 und eine für Windows XP. Unter Windows 98 lautet die Note „ungenügend", denn das Spiel benötigt eine bestimmte Datei, die aber weder zur Windows-98-Standardinstallation gehört noch im Lieferumfang des Spiels vorhanden ist. Erst wenn Sie von der Microsoft-Internet-Seite support.microsoft.com diese Datei **VC6RedistSetup_deu.exe** auf Ihren Computer herunterladen und per Doppelklick installieren, können Sie den „Ski Park Manager" spielen. Den genauen Internet-Verweis finden Sie unter www.computerbildspiele.de.

Trotzdem gibt es bei allen Funktionsprüfungen ein „ungenügend" und eine Abwertung der Gesamtnote auf „mangelhaft". Auf dem Windows-XP-Computer läuft das Spiel reibungslos. Und bei aller Kritik lässt sich dem Ski Park Manager ein gewisser Reiz nicht absprechen. So können Sie durch Forschung bessere Liftanlagen entwickeln, Wetterstationen und Schneekanonen errichten. Die Laune Ihrer Gäste hängt ja von der Qualität des Ski Parks ab. Leider fehlt ein Einführungsszenario, und im Handbuch werden wichtige Tipps und Kniffe nicht erwähnt. Welches Gefälle etwa eine grüne Piste maximal haben sollte, können Sie nur durch Probieren herausfinden, Fehler lassen sich nur begrenzt nachbessern. Realistische Geräuscheffekte oder Musikuntermalung sind dem Spiel ebenso fremd wie gesprochene Worte. Zudem ist der Geldfluss häufig nicht nachvollziehbar, und eine Zeitrafferfunktion fehlt ebenfalls. Vorausgesetzt, Sie interessieren sich für Wintersport und Wirtschaft, können Sie einen Blick wagen. Wegen fehlender Windows-98-Eignung trotzdem „mangelhaft".

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt**

## SPIELDETAILS



**Wirtschaftsanalysten erfreuen sich an Zahlen und Kurven.**



**Ein Gitternetz deckt bei Bedarf topografische Feinheiten auf.**



**Vergangene Ereignisse lassen sich chronologisch auflisten.**



**Eine Pistenraupe (Kreis) nimmt ihre Arbeit auf.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Ski Park Manager**
Hersteller: **Virgin**
Version: 1.02

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.ski-park-manager.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** | Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **3,50** |
| Spieleinstieg | 6% | schwer | 4,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | 4,00 |
| Musik | 2% | unterdurchschnittlich | 4,00 |
| Geräusche | 3% | nicht überzeugend | 4,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Maus (problematisch) | 5,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | 2,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | mäßig | 4,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **5,33** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907/71887 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.ski-park-manager.com) | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/391010 (0,123 €/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/39101112 (0,123 €/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,97** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (51 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 1,3281 Megabyte | 2,15 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,50** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | etwas knapp | 3,50 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | **6,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | 10,8% | keine bestanden[1] | 6,00 |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | | | **10,8%** | | | **6,00** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **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% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium II 350/64 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium II 350/64 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | ATI 8500 Radeon | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | Asus V7700 Pure | Creative GeForce 3 | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |
| **Pentium IV 1500/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | Spiel startet nicht[1] | Spiel startet nicht[1] | 6,00 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelfrei | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **1,71** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **1,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 90 Szenarien, 30 Bergmassive | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus, Spielpistole | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,71** |
| **Abwertung** | | läuft nicht mit Standard-Windows-98[1] | **+1,00** |
| **TESTERGEBNIS** | | **mangelhaft ungenügend** | **4,71** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 40,00 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | 37,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 4,71 x 40,00 = 184,40 = ungenügend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]Die für das Spiel erforderliche Datei „MSVCP60.DLL" fehlt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF



**1** Wegen seiner Hörner wird der junge Ico aus seinem Dorf verstoßen. Ein Reiter bringt ihn durch den Wald in eine dunkle, riesige Burg.



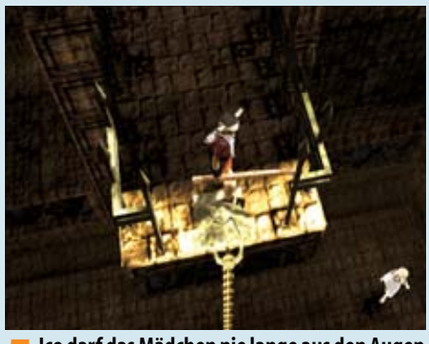
**2** Dort trifft er das geheimnisvolle Mädchen Yorda. Die beiden können sich zwar nicht verstehen, wollen aber unbedingt von hier flüchten.



**3** Von nun an durchstreift das Pärchen die Burg, ein gewaltiges Labyrinth voller Rätsel. Yorda hält des öfteren inne, um die schaurig-schöne Umgebung zu bestaunen. Das geht dem Spieler nicht anders. Zu lang dürfen die Pausen aber nicht werden – Ico und Yorda müssen schnell einen Weg heraus finden.



**4** Und dieser Weg hat's in sich. Hier traut sich Yorda nicht, über den Abgrund zu springen. Muss sie aber – und auf Icos Bitten tut sie es auch.



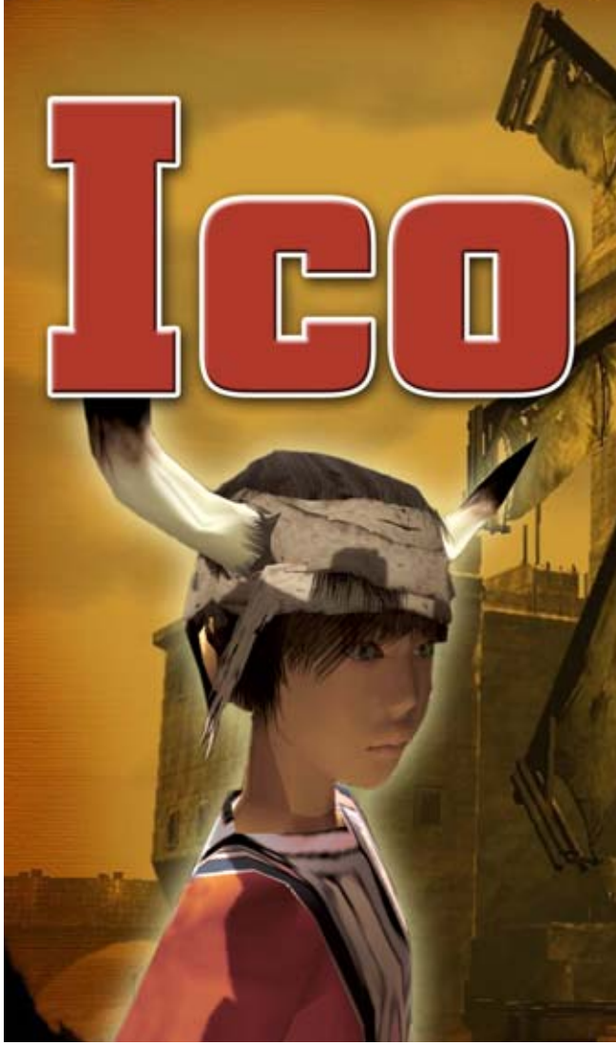
**5** Ico darf das Mädchen nie lange aus den Augen lassen– sonst wird es von den allgegenwärtigen Schattenwesen entführt.



**6** In jedem Raum sind neue Rätsel zu lösen. Auch diese Stufen waren nicht immer da – erst ein Trick brachte die Treppe ans Licht.



**7** Die Schattenwesen schlafen nicht, wieder versucht eins, Yorda zu packen. Jetzt hilft nur die schnelle Flucht– oder ein paar gezielte Stockhiebe.




**Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2** | **Ein großes Schloss, eine schöne Prinzessin, ein kleiner Held. Nichts Neues? Dann lassen Sie sich überraschen**

## INSTALLATION

Schalten Sie die Playstation an, legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und freuen Sie sich auf eine mystische Reise. Geht nicht? Dann schlagen Sie auf Seite 162 nach.

## INHALT

Ich wusste nicht so recht, wie mir geschah. Eines Tages kam der Dorfälteste mit seinen zwei Helfern in die Hütte meiner Eltern und nahm mich mit. Meine Mutter weinte und flehte die Drei an, es nicht zu tun. Doch die sagten nur, jetzt werde „alles wieder gut".

Das hatte Mutter auch schon tausend Mal gesagt. Aber in harmloseren Situationen. Was es diesmal zu bedeuten hatte, wusste ich damals nicht. Ich war zwölf Jahre alt und ein Kind wie jedes andere – bis auf eine winzige Kleinigkeit: Ich hatte (und habe) zwei Hörner auf dem Kopf. Der Dorfälteste ließ mich tief in den Wald zu einer riesigen Festung bringen, die ich noch nie zuvor gesehen hatte. Tief im Innern des Gebäudes sperrten mich seine Helfer in einen steinernen Sarg.

Ich hörte noch, wie Sie die Burg wieder verließen. Bevor ich ausgiebig über mein Schicksal grübeln konnte, wurde das Schloss von einem Erdbeben erschüttert. Mein steinernes Gefängnis riss aus seiner Verankerung, und ich konnte mich schon wieder befreien. Da war ich nun: vollkommen allein in einem riesigen, fremden Gemäuer – dachte ich jedenfalls.

Was würden Sie in dieser Lage tun? Richtig: Ich begann, das Kastell zu erkunden. Und schon im nächsten Zimmer hatte die Einsamkeit ein Ende. Hoch oben an der Decke des Raumes hing ein Käfig mit einem wunderschönen Mädchen darin. Ich musste es befreien! Mit einigen Tricks gelang es mir, den Käfig herunterzulassen und seine Tür aufzubrechen. Das Mädchen kam heraus und trat an mich heran, als ob es mir etwas sagen wollte.

Doch dann drangen seltsame Schattenwesen in den Raum ein und wollten das Mädchen entführen. Mit meinem Stock konnte ich die dunklen Gestalten zwar vertreiben, aber eins war klar: Wir mussten den Weg finden, der aus der finsteren Burg heraus führt. Meine hübsche Begleiterin – sie hieß Yorda



– erzählte mir, dass sie selbst einst zu den Schattenwesen gehört habe, aber aus deren Gemeinschaft ausgestoßen worden sei. Kein Wunder, dachte ich. Was hatte eine solche Lichtgestalt schon mit diesen düsteren Gesellen gemein?

Auf unserem Weg durch das Labyrinth der Gänge und Räume hielt jedes Zimmer eine neue, knifflige Aufgabe für uns bereit. Kein leichtes Unternehmen, denn Yorda war noch sehr geschwächt und alles andere als eine Hilfe. Vielmehr bedurfte sie ständig meiner Unterstützung. Alleine lassen durfte ich sie auf keinen Fall, denn dann wäre sie ein leichtes Opfer für die finsteren Gestalten gewesen, die uns immer noch auf den Fersen waren. Ziemlich bald wurde uns klar, das nicht nur jeder Raum ein einzelnes, kleines Rätsel barg, sondern die ganze Burg ein einziges, großes Geheimnis war. Nach ein paar Stunden standen wir auf den Zinnen der Festung und blickten hinunter in den Garten, der nicht minder wirr aussah, als die Gänge hinter den Mauern. Sollte es möglich sein, jemals einen Ausweg aus diesem Labyrinth zu finden?

## BEDIENUNG

Mit dem Mini-Steuerknüppel steuern Sie die Spielfigur durch das Rätselschloss. Per **R1**-Taste rufen Sie Yorda, mit der **L1**-Taste nehmen Sie das hilflose Mädchen an die Hand. Im Kampf gegen die Schattenwesen setzen Sie Ihre Waffe, den Stock, per **X**-Taste ein.

## URTEIL

„ICO“ ist wirklich ein außergewöhnliches Spiel: Die Mischung aus spannender Geschichte, toller Bilderflut und ständigen überraschenden Wendungen im Spielablauf ist fast genial. Und unter den vielen Rätseln gibt's echte Kopfnüsse. Die Lösung artet mitunter in Arbeit aus, zumal Sie die hilflose Yorda nie lange alleine lassen dürfen.

Zum Ausgleich dürfen Sie aber auch einfach schauen und staunen: Die aufwendige und verworrene Burgarchitektur kommt Atem beraubend rüber. Jeder Blick eröffnet buchstäblich neue Perspektiven, für Langeweile ist hier kein Platz.

Allerdings gilt diese Aussage nur für die ersten sechs Stunden – spätestens dann dürften erfahrene Spieler aus der Burg entkommen und müssen Yorda verlassen. Doch mehr sei an dieser Stelle nicht verraten. Das wäre schade, denn ICO ist ein wirklich „gutes“ Erlebnis – eine wahre Trutzburg, die sich stolz aus der Masse der geklonten „Befreie-die-Prinzessin“-Spiele erhebt.

GETESTET MIT **Playstation 2**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Ico

Hersteller: **Sony**

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **1,88** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr leicht | 1,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | perfekt | 1,00 |
| Musik | 2% | passend | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | 2,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | überzeugend | 2,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| 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.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% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **4,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | etwas knapp | 4,00 |
| **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%** | | **2,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | ca. 6 Stunden Spielzeit | 3,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/zwei | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,90** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **1,90** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 59,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | 55,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,90 x 59,95 = 113,91 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

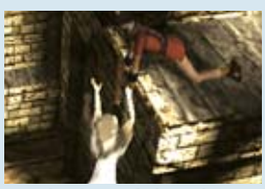
## SPIELDETAILS



**In diesem Käfig wird Yorda gefangen gehalten.**



**Nur Ico kann klettern – Yorda muss andere Wege finden…**



**… oder den Aufstieg mit Icos Hilfe bewältigen.**



**Mit geheimnisvoller Kraft öffnet Yorda magische Portale .**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**L1:** Hand geben

**✕:** Zuschlagen

**R1:** Yorda rufen

## SPIELVERLAUF



**1** Zucht und Ordnung: Hier im „Jurassic Park" soll ein Dino aus Ihrem eigenen „Stall" kräftig unter gefährlichen Artgenossen aufräumen.



**2** Versuch und Irrtum: Der „Spucker" Dilophosaurus besiegt Ihren Raptor in wenigen Sekunden. Immerhin überlebt der das Duell.




**3** Fix und fertig: Nach der schmählichen Niederlage muss Ihr angeschlagener Liebling zurück in die Zuchtstation. Päppeln Sie mithilfe der Gentechnik seine Kampfkräfte auf. Trichtern Sie ihm „Stahlfalle" oder „Schlitz & Fetz" ein, bevor Sie ihn wieder auf den Echsen-Tanzplatz loslassen.



**4** Teile und herrsche: Aus diesen Bausteinen setzen Sie das Erbgut für einen überlegenen Super-Dino zusammen, der im Park die Macht hat.



**5** Angriff und Verteidigung: Sie lassen den Saurier wieder raus. Mit einem gewaltigen Satz greift ein gegnerischer Velociraptor an.



**6** Klappe und Action: Ihre Echse reißt das Maul auf. Beeindruckend. Der Aggressor hält einen Moment still. Das ist die Chance – gib ihm Saurus!



**7** Echs und hopp: Ein mächtiger Schwinger genügt, das gräuliche Monster ergreift die Flucht. Ihr Dino scheint für das weitere Spiel gerüstet.




**Actionspiel für PC |**

**Saurier aus dem Supermarkt: Mithilfe von Milchtüten und Keksdosen züchten Sie Urzeitmonster**

### INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 162. „Scan Command: Jurassic Park" hat aber eine Besonderheit: Sie müssen einen Strichcode-Leser per Kabel mit einer seriellen **Schnittstelle** S.186 Ihres Computers verbinden. Befolgen Sie dann die weiteren Anweisungen im Spiel.



**Der Stecker des Strichcode-Lesegeräts gehört in die serielle Schnittstelle.**

### INHALT

Die bislang drei Filme der Reihe „Jurassic Park" drehten sich um eine wahre Horrorvorstellung: Genial-verrückte Wissenschaftler schufen gigantische Dinosaurier aus Erbmaterial, das über Jahrmillionen in Stechmücken konserviert war. Wer „Scan Command: Jurassic Park" spielt, wird zum Dino-Züchter am Computer. Die „Geschichte" ist schnell erzählt: Sie sollen auf einer Saurier-Insel eine ausgetickte Forscherin finden, die gefährliche Monster-Dinos herangezüchtet hat. Auf die Suche gehen Sie aber nicht selbst – die „Dreckarbeit" überlassen Sie eigenen Echsen, die Ihnen gehorchen.

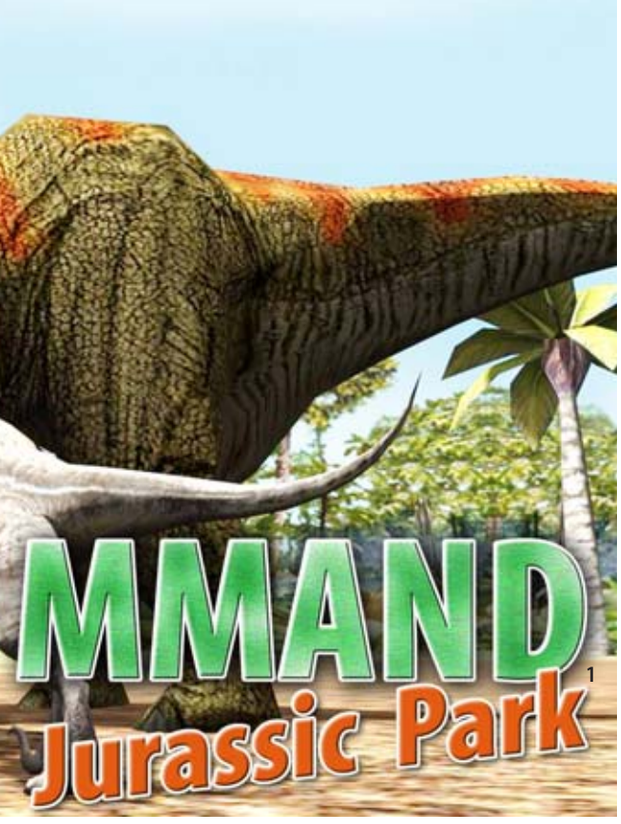
Dazu müssen Sie die Viecher aber erst mal selbst züchten. Die benötigten „Gene" kommen weder aus dem Reagenzglas, noch aus prähistorischen Mücken. Sondern aus dem Supermarkt an der Ecke: Mit einem speziellen Lesegerät können Sie die so genannten Strich- oder Barcodes in den Computer übertragen, mit denen mittlerweile fast jedes Produkt ausgezeichnet ist – Lebensmittel, Zeitschriften, Bücher oder Computerspiele. Aus diesen Codes formt das Spiel dann Schnipsel der „Genstruktur" Ihrer Saurier.

Es gibt Elemente für Stärke, Gehirn, Gerissenheit, Abwehr. Je nachdem, wie die einzelnen Stücke kombiniert werden, hat der fertige Dino schließlich ein herausragendes Spezialtalent. Ob Sie bei der Genmanipulation nicht gepfuscht haben, zeigt sich im Kampf Ihres Schützlings mit anderen Sauriern. Gentechnisch optimierte Angriffstechniken, wie Reißen, Kopfquetscher oder Lähmstoß, werden Ihrem Geschöpf das Überleben sichern. Ausdauer und robuste Gesundheit schaden natürlich auch nicht. Außerdem ist entscheidend, wie Sie die Taktik Ihres Dinos „programmieren": angreifend, ausweichend oder abwartend.

Mit so manchem Sieg lernt Ihr kleiner „Echs-Freund" Kampftechniken, die aber wieder mit frischem Genmaterial gefestigt und aufgepeppt werden müssen. Und schon kramen Sie wieder Ihre letzten Einkäufe aus dem Vorratsschrank und bessern das Vieh mit Preisauszeichnungen nach …

### BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich ziemlich problemlos mit der Maus steuern. Der Ablauf von Kämpfen wirkt zunächst etwas rätselhaft, aber Gewöhnung ist alles: Sobald Sie die Funktionen der Schaltflächen am unteren




1spricht: „Skän Kommahnd: Dschurässick Park"

Bildrand begriffen haben, steht grandiosen Siegen Ihrer Dinos nichts mehr im Wege. Urzeitlicher Nebel dagegen hüllt die Bedienung des Strichcode-Lesegeräts ein. Da hilft auch die Betriebsanleitung nicht weiter: Von beliebig ausgewählten Barcodes lässt sich nur ein Bruchteil wirklich erfassen. Sehr gut funktioniert das Gerät indes, wenn man es quer über Zeitschriftenseiten zieht. Auch mit PC-Bildschirmen oder gemusterten Pullovern erreicht man passable Ergebnisse. Und: Liest man ein- und denselben Strichcode mehrfach ein, so sind die Ergebnisse nicht identisch. Der Zufall spielt also in der Spiel-Entwicklungsgeschichte eine gewichtige Rolle – wie im richtigen Leben.

## URTEIL

Zugegeben, die Idee ist witzig. Dinos aus Safttüten oder Cornflakes-Packungen haben glatt das Zeug zum Schulhofhit. Das Spiel ist zwar weder optisch noch sonst ein Reißer, vermag aber durchaus eine Zeit lang zu fesseln. Klare Schwachstelle ist das Lesegerät, über das sich schon Fred Feuerstein kaputt gelacht hätte. Das mehrfache Lesen identischer Codes führt zu beliebigen neuen Ergebnissen – selbst ein Auswürfeln der Gene wäre zuverlässiger. Scan Command: Jurassic Park ist ein Beispiel für eine nette Idee, die dann im Urzeitsumpf abgesoffen ist. Daher: „befriedigend" ■

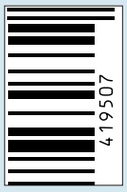
## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**

## SPIELDETAILS






**Echsen-Meister: Mit diesem Lesegerät erfassen Sie die Strichcodes (rechts ein Beispiel), aus denen Dino-Gene werden.**



**Gen-Technik: Ziehen Sie den Lesestift über den Code.**



**Erb-Information: Übertragung vom Stift per Kabel zum PC.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




# ScanCommand: Jurassic Park

Hersteller: **Vivendi Universal**
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 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | | **2,74** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | | 3,00 |
| Musik | 2% | passend | | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufrieden stellend | | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Maus (akzeptabel) | | 3,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | | 3,00 |
| Spannung | 3% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | | 2,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | intelligent | | 2,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **2,99** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 06103/994040 (0,123 €/Min.) | | 1,98 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.scan-command.com) | | 5,00 |
| 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%** | | | **3,13** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | noch akzeptabel | | 4,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (4 Megabyte) | | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,1406 Megabyte | | 1,38 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **4,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | etwas knapp | | 4,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | 10,8% | alle bestanden | | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **2,61** |
| **Pentium 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% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| **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 | leichte Grafikfehler | 2,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| **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 | leichte Grafikfehler | 2,00 |
| **AMD Athlon 600/256 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| **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 | leichte Grafikfehler | 2,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| **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% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| **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 | leichte Grafikfehler | 2,00 |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelfrei | | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | | **5,29** |
| 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% | nein | | 6,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | nein | | 6,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | **2,33** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | sechs Spielstufen, sechs Saurier | | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Maus | | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,70** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | | befriedigend ← | 2,70 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | | 44,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | | 2,70 x 44,95 = 121,37 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF




**1** Export-Erfolg: Wann gab es auf Tokios Autobahnen je so viele Audis? Nicht drüber nachdenken, sonst verpassen Sie das grüne Startsignal.




**2** TT-Mobil: Auch Sie selbst sitzen im Audi-Sportcoupé. Damit werden Sie gleich der Konkurrenz einbläuen, wie ein Profi fährt.




**3** Mords-Gaudi: der erste Start, die erste Kurve, die ersten Blechschäden. Einige Autos kommen mit Lackschäden und ohne Rückspiegel durch. Sie profitieren vom allgemeinen Blechverbiegen, machen Plätze gut und setzen sich gerade vom New Beetle, dem Wolfsburger Konzernbruder, ab.




**4** Tor-Einfahrt: Die Pagode ist ein toller Anblick. Aber dafür haben Sie jetzt überhaupt keine Zeit, denn die Verfolger sitzen Ihnen im Nacken.




**5** Ideal-Linie: In Kurven wird verbissen um jeden Millimeter gekämpft. Der grüne Verfolger muss sich mit der langen Außenbahn begnügen.




**6** Mini-Crash: Das ging noch mal gut – wieder können Sie die kleine Rangelei nutzen, um das übrige Fahrerfeld auf die Plätze zu verweisen.




**7** Aufhol-Jagd: Sie sind Dritter, aber nicht zufrieden mit dieser Position. Denn, wie sagte doch Ihr Audi-Händler? „Vorsprung durch Technik".




# Project Gotham Racing

**Rennspiel für Xbox | Auf zu gnadenlosen Stadtrundfahrten durch berühmte Metropolen**

### INSTALLATION

Die „Installation" eines Spiels auf der Xbox ist kinderleicht: Gerät einschalten, Spiel-DVD ins Laufwerk einlegen, dessen Schublade schließen, und die wilde Raserei kann losgehen. Falls Sie dabei wider Erwarten eine Panne erleiden, lesen Sie auf Seite 162 nach.

### INHALT

„Project Gotham Racing" klingt nach Gotham, der Heimatstadt des Comic-Superhelden Batman. Dessen hochgerüstetes Batmobil werden Sie aber vergeblich suchen. Kultautos aus dem wirklichen Leben, wie Audi TT, Volkswagen New Beetle oder Porsche Boxster, sind auch hier die angesagten fahrbaren Untersätze. Und Gotham steht einfach für Stadt – für eine von diversen Riesenstädten, zwischen deren Häuserschluchten und Autobahnkreuzen die aberwitzigen Rennen abgehen.

Setzen Sie einen Fahrer Ihrer Wahl ins Auto Ihrer Träume, und wählen dann eine von vier Rase-Spielarten aus: Blitzrennen, „Arkade"-Rennen, „Kudos"-Wettbewerb oder Zeitfahren. Möglich sind auch Mehr-Spieler-Turniere, bei denen bis zu vier Rennfahrer an einer Xbox starten können. Im Blitzrennen geht es einfach nur darum, schneller zu sein als fünf andere Fahrer. Wer auf zunächst vier Kursen durch London, New York, San Francisco und Tokio mindestens als Dritter durchs Ziel donnert, darf auf anderen Strecken in denselben Städten Vollgas geben. Natürlich steigt der Schwierigkeitsgrad dabei kräftig an.

Fahren Sie überall den ersten Platz ein, dann wächst auch Ihr Fuhrpark. Insgesamt sind 29 Fahrzeugtypen im Spiel. Prämien in Gestalt hochkarätiger





# Racing Gotham

1 Spricht: „Prodschekkt Gotham Rässing"

Kutschen der Marken Porsche oder Ferrari gibt's erst für etliche Siege in Folge.

Den Schlüssel für neue Wagen können Sie sich auch mit so genannten Kudos verdienen. Das sind Punkte für besonders gelungene riskante Fahrmanöver – Kurvenritt am Limit, schneller Slalom oder eine akrobatische Vorführung auf zwei Rädern. Im Kudos-Wettbewerb kämpfen Sie am Steuer gegen die Uhr und um eine bestimmte Mindestpunktzahl. Ohne Konkurrenten, aber in „Gesellschaft" vieler kleiner Hütchen, die Sie geschickt umkurven müssen.

Nicht weniger als 200 Rennkurse ziehen sich durch die vier Metropolen. Und gefahren wird bei jedem Wetter. Dessen Zusammensetzung können Sie aber selbst bestimmen.

## BEDIENUNG

Dank eingängiger Steuerung rasen Sie in diesem Spiel völlig unfallfrei durch die Menüs. Das Fahren selbst ist unkompliziert und geht mit dem Gamepad (Spieletastatur) am besten, zumal deren ordentlicher Rütteleffekt Sie hervorragend über die Straßen-Lage informiert.

## URTEIL

Project Gotham Racing ist technisch perfekt. Die Autos sind unglaublich detailliert wiedergegeben, die Strecken realistisch und exakt gestaltet, die Fahreigenschaften sind so verschieden wie die Wagen und halten sich an die Gesetze der Physik.

Punkte zu sammeln macht Spaß und verleiht dem Renngeschehen zusätzlichen Reiz. Aber: Bei aller Perfektion mangelt es an Atmosphäre. Die Städte wirken steril, es gibt keine Zuschauer, vom Fahrer sehen Sie nur den Helm. Wenn die Macher ihrem Spiel nicht nur Perfektion, sondern auch Leben eingehaucht hätten, wäre es ein echter Renner. Aber auch so ist es „gut". ■



GETESTET MIT

Xbox

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Project Gotham Racing

Hersteller: Microsoft

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **2,38** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | sehr groß | 1,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | perfekt | 1,00 |
| Musik | 2% | erstklassig | 1,00 |
| Geräusche | 3% | realistisch | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (problemlos) | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | gering | 4,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | mäßig | 4,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | 2,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | intelligent | 2,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/672255 (0,12 €/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.xbox.com) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/31760 (0,123 €/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/251191 (0,12 €/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **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%** | | **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%** | | **1,89** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | über 200 Strecken, 29 Autos | 1,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital) | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | vier/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,09** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | 2,09 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 69,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | kein günstigers Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,09 x 69,95 = 146,20 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

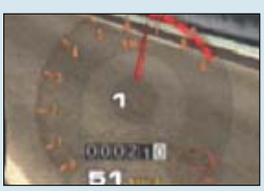
## SPIELDETAILS




**Punkt-Spiel: Mit genug Kudos-Zählern kommt man weiter.**




**Luft-Bild: Eine Mini-Streckenkarte zeigt haarige Kurven.**



**Tempo-Limit: In engen Kehren sollten Sie vom Gas gehen.**




**Zeit-Geiz: Die Uhr läuft unerbittlich. Und nur mit Bestzeiten erreichen Sie die oberen Ränge.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**L1:** Bremsen
**R1:** Beschleunigen
**B:** Hochschalten
**X:** Herunterschalten

# Dead OR Alive 3[1]

[1] sprich: „Dedd or Alief"

**Prügelspiel für Xbox | Gelegenheit macht Hiebe: Greifen Sie mal zum (X-)Boxhandschuh**

## INSTALLATION

Xbox einschalten, Spiel-DVD-ROM einlegen, und die harte Rechte hat freie Bahn.

## INHALT

Dresche, bis der Arzt kommt – auf geht's zur fröhlichen Konfliktlösung ohne Worte. Zehn harte Jungs und sechs nicht minder zähe Damen warten auf ihren Einsatz im Ring. Bereits das Vorgängerspiel für Sega Dreamcast überzeugte (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2000, Urteil: „gut") – ein spritziger Prügel-Cocktail aus vorzüglicher Grafik, hervorragender Spielbarkeit und traumhaft gebauten Gegnerinnen.

Nun kann an der Xbox geboxt werden. Für die neue Konsole wurde die Faust-Inszenierung kräftig überarbeitet und mit einigen netten Extras garniert. Die heftigen Zweikämpfe toben in 14 neuen, optisch wieder beeindruckenden Kampfarenen. Vier neue Spielfiguren, je zwei Männer und zwei Frauen, verstärken das ehemalige Dutzend. Zur Frauenquote, die diesen Namen verdient, hat's aber nicht gereicht. Eigentlich schade, denn die sechs kräftig austeilenden Mädels sind doch etwas besser proportioniert geraten als die muskelbepackten Kraftprotze von der Body-Building-Front.

Ebenfalls neu ist der Trainingsmodus. Wer erstmals in den Ring steigt, darf ausgiebig üben und auf einen beliebigen Gegner einhämmern wie auf einen Sandsack. Und wenn Sie doch ein wenig Gegenwehr vermissen, können Sie vorgeben, auf welche Art der Sparringspartner zurückschlagen soll. Das Besondere: Jeder Bedienungsschritt wird aufgezeichnet und eine Zeit lang auf dem Bildschirm dargestellt, so dass Sie sich einprägen können, welchem Knopfdruck oder welcher Tastenkombination („Combo") welche Aktion folgt. Das ist praktisch, da jede Spielfigur ein paar sehr wirksame, individuelle Schläge und Tritte drauf hat.

Das Faszinierendste an dieser Spielreihe wurde auch im neuesten Teil konsequent gepflegt: die prächtigen Kulissen. Wo andere Leute Urlaub machen, werden hier schlagende Argumente ausgetauscht. An exotischen Palmenstränden, inmitten verschneiter oder herbstlicher Wälder, auf einem Schloss, das der Mondschein in gespenstisches Licht taucht. Tanzende Schneeflocken, taumelndes Herbstlaub oder sprühende Gischt schaffen die perfekte Illusion. Der

## SPIELVERLAUF



**1** Die attraktive Helena bestreitet ihren ersten Kampf gegen den Ninja Ryu Hayabusa. Vor exotischer Kulisse gibt's kräftig auf die Mütze.




**2** Die ersten Gegner sind schnell überwältigt, doch dann kassiert Helena eine Niederlage. Was soll's, in diesem Spiel wird keiner ausgezählt.




**3** Schon bald ist die Schöne wieder auf der Straße des Erfolgs. Mit jedem Kampf prügelt sie sich auf den Endgegner zu.



**4** Zwischen den Faustduellen informieren kurze Filmsequenzen über die geheimnisvolle Vergangenheit der hübschen Helena.




**5** Was für eine Kulisse – ein riesiger Unterwasserpark mit begehbarem Aquarium. Mittendrin: Helena gegen Kasumi. Die kleine Japanerin ist härter, als sie aussieht.



**6** Es ist soweit – der Endgegner wartet. Aus der Schönheitsfarm scheint er nicht entsprungen. Aber jetzt gibt's feinste Gesichtskosmetik!



**7** Nach einigen Anläufen poliert Helena dem Unhold das Antlitz. Die Siegerin genießt ein Entspannungsbad – und Sie den Anblick.

# Dead or Alive 3 — FORTSETZUNG

besondere Clou: In rund der Hälfte aller Kampfarenen gibt's Keile auf mehreren Ebenen.

Sie können Ihren Gegner mit einem wuchtigen Schlag über Felsklippen oder durch berstende Glasscheiben befördern. In rasanten Kamerafahrten setzen Sie ihm dann nach – und überstehen den Aufprall ohne Blessuren, während Ihr „Opfer" beträchtlichen Schaden genommen hat. Aber es kommt noch besser: Sie können Ihre bedauernswerten Kontrahenten nach Herzenslust gegen oder sogar durch Hindernisse, wie Bäume, Eissäulen oder Wände schmettern. Ein Effekt-Feuerwerk sondergleichen.



**Brad Wong ist einer der vier neuen Spielfiguren in „DoA 3".**

Bis zu vier Spieler können ihre Kräfte im „Team-Modus" messen. Im „Überlebenskampf", einer Art K.o.-Spiel, kommen nur die Sieger eine Runde weiter. Kern der zahlreichen Spielmodi ist ein so genannter „Story-Mode": Jede Spielfigur hat ihre eigene Geschichte – und die wird in Form einer Filmsequenz erst dann gezeigt, wenn Sie sich in dieser Rolle gegen sechs Kontrahenten nebst Endgegner durchgesetzt haben. Dank unbegrenzt möglicher Wiederholungsversuche ist es meist nur eine Frage der Zeit, bis Sie den Abspann zu sehen bekommen. Und weil jeder davon wirklich sehenswert ist, macht es Spaß, sie „freizuprügeln".

## BEDIENUNG

Die Spiele der Reihe „Dead or Alive" gehören zu den anfängerfreundlichsten Kloppereien. Jeweils ein Knopf auf der Spieletastatur (Gamepad) ist für Wurf, Faustschlag, Tritt oder Block reserviert. Die wichtigsten der zahlreichen Kombinationen und Spezialschläge erlernen Sie durch Experimentieren – oder Sie schauen im Handbuch nach und trainieren anschließend. Das Kampfsystem ist eingängiger als bei vergleichbaren Titeln und erfordert eher Schnelligkeit als Timing. Wenn es überhaupt einen taktischen Aspekt gibt, so liegt der darin, möglichst effektiv aus der Defensive in die Offensive überzugehen. Wer zurückweicht und dabei die Faust des Angreifers packt, kann zu einem gefährlichen „Counterblow" ansetzten. Solche Gegenangriffe fügen Ihrem überraschten Gegner besonders hohen Schaden zu.

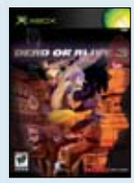
## URTEIL

Was Einsteiger freut, ärgert die Profis. Im Mehr-Spieler-Modus können selbst blutige Anfänger alten Hasen kräftig zusetzen. Im Kampf Mann gegen Mann (oder Frau gegen Frau) macht Dead or Alive 3 gleich doppelt Spaß. Allerdings geht es hier wirklich nur um möglichst flinke Finger auf der Spieletastatur.

Auch wer allein spielt, wird bald feststellen: Erfolg hat, wer bestimmte Attacken möglichst oft und schnell wiederholt. Höhere Kampfkunst ist also nicht gefragt. Egal – was dem frisch gebackenen Xbox-Besitzer hier optisch und akustisch geboten wird, sucht seinesgleichen. Eine rundum „gute" Keilerei.

GETESTET MIT **X-Box**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Dead or Alive 3**

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 12 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **1,92** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| 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% | erstklassig | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufrieden stellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | 3,00 |
| Spannung | 3% | 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% | 01805/672255 (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%** | | **4,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | etwas knapp | 4,00 |
| **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%** | | **3,11** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 16 Spielfiguren, 14 Kampfarenen | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | vier/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,83** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **1,83** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 69,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | 59,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel.09674/1279) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,83 x 69,95 = 128,01 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS




**Jede Spielfigur hat zwei Kostüme. Bayman hier als Söldner …**




**… und hier in voller Kriegsbemalung als Kampfschwimmer.**



**Im „Schaukampf-Modus" können Sie zuschauen und lernen.**



**Von überragender Qualität sind die zahlreichen Filmsequenzen.**



**Christie kickt die zierliche Kasumi durch ein Fenster, worauf …**



**… sie an einer Neonreklame hängenbleibt und für Licht sorgt.**

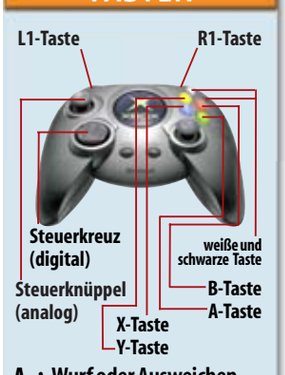


**Im „Time-Battle-Modus" geht's um den schnellen Sieg.**




**Alle Filme müssen „freigeboxt" werden. Tun Sie's, es lohnt sich!**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**A : Wurf oder Ausweichen**
**Y : Schlag**
**weiße Taste: Schlag und Tritt**
**✕ : Griff und Abwehr**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF



**1** Schreck in der Morgenstunde: Herdys Vater dämmert im Zauberschlaf. Der Favorit für das Hirtenturnier lässt sich einfach nicht wachrütteln.




**2** Guter Rat ist teuer: Nach einer Besprechung mit dem Dorfältesten entschließt sich Herdy, seinen Papa beim Hirtenturnier zu vertreten.



**3** Jetzt wird's haarig: Wenn so ein pelziger Gromp Hunger kriegt, dann hat es ein angehender guter Hirte nicht leicht. Gromps fressen nämlich all die kleinen, niedlichen Lebewesen, die Herdy einfangen muss, wenn er im Hirtenturnier bestehen will. Da hilft nur, das Biest auf eine falsche Fährte zu locken.



**4** Das dicke Ende kommt nach: Herdy rennt vor dem Gromp davon – in der Hoffnung, eine Falle zu finden, in die er das Monster locken kann.



**5** Die Falle schnappt zu: Leider steht sie genau neben einem Gatter – der Gromp kann sich bequem ein paar gefangene Tierchen angeln.



**6** Der Lohn der Angst: Herdy hat es geschafft, die übrigen Viecher zu retten. Zum Dank verehrt ihm ein Freund eine magische Hirtenflöte.



**7** Die zarteste Versuchung: Mit lieblichen Flötentönen kann Herdy sogar die störrischen lila Bleeps betören und fürs Turnier einsammeln.



**Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Bringen Sie Ihre Schäfchen ins Trockene – als Hirtenjunge in einer Märchenwelt**

### INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 162.

### INHALT

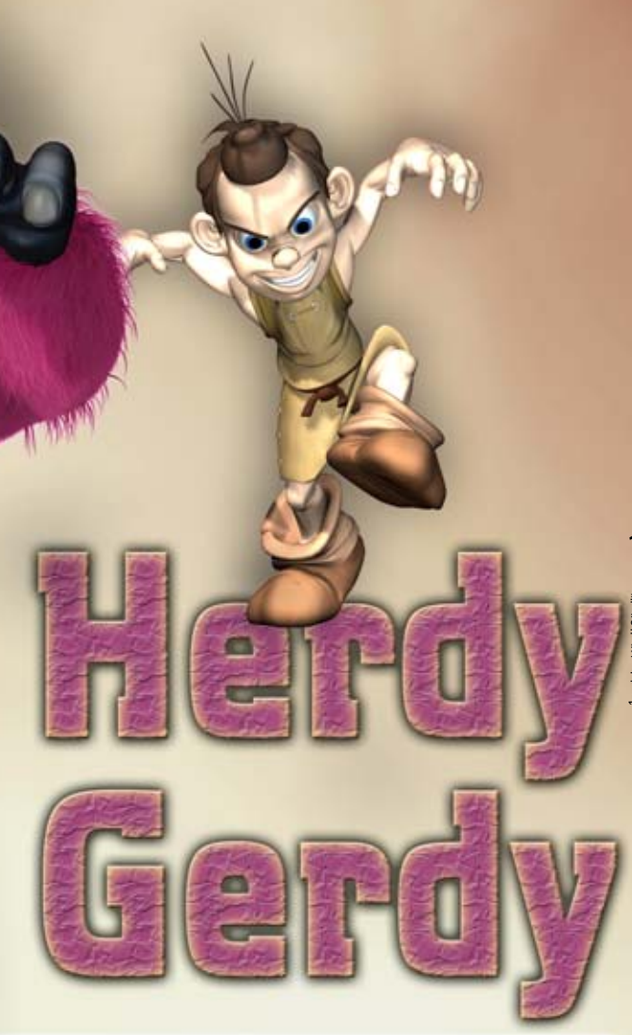
Wie schön wäre das Leben auf einer märchenhaften Insel, gäbe es da nicht einen Bösewicht. Im Spiel „Herdy Gerdy" herrscht so einer über das ganze Inselvolk. Eine magische Eichel verleiht ihm übernatürliche Kräfte. Und die doofe Nuss macht auf Kosten der friedlichen Bewohner, meist Hirten, Gebrauch davon und bringt das Gleichgewicht der Natur durcheinander.

In der Rolle des kleinen Herdy müssen Sie den Terror-Trottel stürzen, indem Sie das alljährlich stattfindende Hirten-Turnier gewinnen. Eigentlich sollte Herdys Vater am Wettkampf teilnehmen, doch ein böser Bannzauber fesselt ihn ans Bett. Und Ihnen, dem Sohnemann, bleibt nur ein Tag Zeit, sich zum Meisterhirten zu mausern. Das ist aber nicht gar so schwer: Sie laufen ein wenig durch die gelb-braune Landschaft, quatschen Bewohner und bebrillte Maulwürfe an. Die sind mit Tipps eifrig dabei, rücken auch nützliche Utensilien heraus. Zum Beispiel magische Flöten, die, an geeigneter Stelle in den Boden gesteckt, anlocken, worum es im Spiel hauptsächlich geht: Doops und Bleeps.



**Doop! Herdy, der Meisterhirte, muss die kleinen, kuscheligen Doops massenweise einfangen.**

Das sind kleine rosa- und lilafarbene Wesen,




1 1sprich: „Hörd Gördi"

die Musik mögen und sich unter ständiger Klangberieselung leichter einfangen lassen.

Wichtige Bereiche der Spielwelt bleiben Ihnen verborgen, solange Sie nicht genügend Doops oder Bleeps in umzäunten Gebieten dingfest gemacht haben – manchmal unter Zeitdruck. Also treiben Sie die putzigen Viecher in Scharen vor sich her. Büchst doch mal eines aus der Gruppe aus, dann hat das mitunter schwer wiegende Folgen. Da gibt's nämlich die Gromps, und die hegen eine große Liebe zu den kleinen Viecher. Eine Liebe, die durch den Magen geht. Allerdings können Sie die gefräßigen Gromps austricksen: einfach ihre Aufmerksamkeit erregen, dann weglaufen und das beißwütige Viehzeug so in die Falle locken.

Allerdings sollten Sie einem Gromp keine Falle direkt neben einem Doop-Gatter stellen. Dann greift sich der Häftling eine Angel und fischt die wehrlosen Doops weg. Schrecklich. Schaffen Sie es durch alle Wirren bis zum Turnier, dann treten Sie gegen den bösen Herrscher an. Und gegen die Zeit. Wer siegen will, muss schnell die meisten Doops einfangen – was sonst?

## BEDIENUNG

Auf die meisten Bewegungen der Spielfigur kommen Sie schnell durch simples Ausprobieren mit der Spieletastatur (Gamepad). Andererseits helfen Ihnen die Bewohner auf die Sprünge. Die verraten Ihnen nämlich Einiges über den richtigen Umgang mit Spring- und Lauftechniken sowie die korrekte Justage des Blickwinkels.

## URTEIL

„Herdy Gerdy" hat Charme. Das mag zum einen an der märchenhaften Welt voller Wälder, Bäche, Schmetterlinge und Häschen liegen. Zum anderen tragen die Bewegungsabläufe dazu bei – geschmeidig wie im guten Zeichentrickfilm. Sie ahnen es: Das Spiel ist eher für jüngere Spieler oder Anfänger geeignet. Bis zum äußersten verniedlicht, mit kindlichen, fast schon kindischen Texten an der Grenze zum Kitsch.

Die Grafik präsentiert sich verwaschen und eintönig: Gelb und Braun, so weit das Auge reicht. Und so konsequent, dass sich die Spielfigur manchmal kaum noch vom Hintergrund absetzt. Anfangs macht das eigenartige Hirtenspiel trotzdem sogar Spaß. Aber es gehören eine Menge Geduld und „falscher" Ehrgeiz dazu, Doops ohne Ende in Gatter zu führen. Das kann auf Dauer ermüden. Und Sie dürften nicht der erste Hirte sein, der beim Schäfchenzählen einschläft. Note: „befriedigend".

GETESTET MIT
**Playstation 2**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Herdy Gerdy

Hersteller: **Eidos**

| | |
|---|---|
| Auch für **Gameboy Advance** | nein |
| Auch für **Gameboy Color** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **PC mit Win 95/98/XP** | nein |
| Auch für **Xbox** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 8 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **2,46** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | perfekt | 1,00 |
| Musik | 2% | passend | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | 3,00 |
| Spannung | 3% | mäßig | 4,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | zu wenig | 5,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01908/39572 (1,86 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.eidos.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01908/39572 (1,86 €/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01907/71885 (1,24 €/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,26** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 3,4% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **2,50** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | akzeptabel | 2,50 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **11,8%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **11,8%** | breite schwarze Balken | **5,00** |
| **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%** | | **2,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | eine große Spielwelt | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,77** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | befriedigend ← | 2,77 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | ungenügend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 61,33 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | kein günstigers Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,77 x 61,33 = 169,88 = ungenügend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

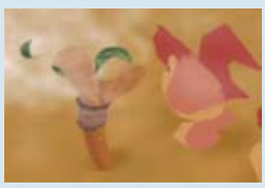
## SPIELDETAILS



**Trick-Kiste: Mit dieser Falle lassen sich Gromps einfangen.**



**Haft-Strafe: Schnappt das Ding zu, sitzt der Gromp fest.**



**Klang-Effekt: Mit Musik locken Sie alle kleinen Tiere an.**



**Weg-Weise: Eine Zigeunerin zeigt Herdy neue Gebiete.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**R2: Gegenstand auswählen**
**✕: Springen**
**■: Gegenstand benutzen**
**●: Wesen ansprechen**

## SPIELVERLAUF



**1** Der allmächtige Rosini schickt Abe auf eine wichtige Mission: Er soll den Gabbit Munch aus den finsteren Vykkers-Laboratorien befreien.



**2** Gemeinsam geht's besser: Schon bald hat der schlaue Mudokon Abe eine Schar von Stammesbrüdern im Schlepptau – alles willige Helfer.



**3** Erstes Ziel des Häufleins ist der große Brunnen. Dort lässt Abe seine grünen Freunde für die gute Sache arbeiten: Mit vereinten Kräften erzeugen sie Blitze, und die mächtige Holztür am Ende der Spielstufe öffnet sich. Nun ist Abe seinem Kumpel Munch schon ein ganzes Stück näher gekommen.



**4** Immer wieder suchen (und finden) die Mudokons Heil im Gebet. Die so gewonnene Kraft werden sie auf der weiteren Oddyssee brauchen.



**5** Tief unten, im düstersten Keller der Vykkers-Laboratorien, wird der arme Gabbit Munch als Versuchstier festgehalten. Wie lange noch?



**6** An der Oberfläche zeigen sich die Auswirkungen des Laborbetriebs: gelber Himmel, braunes Wasser, restlos ruinierte Natur.



**7** Auf seinem klapprigen Rollstuhl kann Munch (Kreis) mit knapper Not einer Herde Scrabs entkommen. Doch weitere Feinde lauern schon …

# Oddw Munch's

1sprich: „Oddwörld – Manschs Oddisi"

**Geschicklichkeitsspiel für Xbox | Mit Gebet, Hypnose, Zaubertrank gegen die bösen Glukkons – ein Fest für Fans abgedrehter Geschichten**

## INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins Laufwerk der Xbox ein, und betätigen Sie den Start-Knopf – schon geht's los. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite 162 nach.

## INHALT

Munch hat ein Problem: Er ist nicht nur der Letzte seiner Art, was ganz schön langweilig sein kann, sondern geriet zu allem Überfluss auch noch in Gefangenschaft der fiesen Glukkons. Was ganz schön an die Substanz gehen kann, denn nun fristet er ein erbärmliches Dasein als Versuchskaninchen in den düsteren Vykkers-Laboratorien.

Auch Abe hat ein Problem: Er muss die Eier seiner ungeborenen Mudokon-Brüder finden. Die befinden sich – ganz zufällig – ebenfalls in den Vykkers-Laboratorien. Die Lösung beider Probleme scheint also einfach: Abe hilft Munch aus dessen misslicher Lage, Munch assistiert zum Dank bei der Rettung der ungeborenen Mudokons. Gar so simpel ist es denn doch nicht. Zuerst muss Abe seinen Kumpel Munch finden.

Sie steuern Abe zu Beginn des Spiels durch das Heimatland der Mudokons. Trifft Abe auf einen Stammesgenossen, dann grüßt er den nur kurz, und schon hat er einen neuen Kumpel gewonnen, der ihm bereitwillig hinterhertippelt. Schon bald hat Abe eine kleine Schar von fünf Freunden im Schlepptau. Mit vereinten Kräften geht es an die Arbeit. Vor verschlossenen Türen betreten die Mudokons auf Befehl Markierungen am Boden, stimmen ein seltsames Mantra-Gemurmel an, und binnen Sekunden öffnet sich



# orld Oddysee 1

die Pforte. Natürlich ist die Fahndung nach Munch auch mit Gegnern gepflastert. Da sind etwa die Slogs, böse, bissige Wachhunde, die sich nur mittels wilder Prügeleien an die Leine legen lassen. Derlei Kämpfe sind übrigens lustige Veranstaltungen, bei denen Sie sich manchmal vor Lachen nicht halten können – während den krummen Hunden nur der winselnde Rückzug bleibt.

Hat Abe mal keine „Schlägertruppe" dabei, dann muss er sich anderweitig behelfen. Ein starker Espresso macht ihm Beine, und er kann Angreifern mit einem Affenzahn entkommen. Wenn er sich einen anderen Zaubertrank reinzieht, wird er vorübergehend unsichtbar. Später kann Abe seine Gegner sogar per Gedankenkraft beherrschen und sich eine Menge übler Scherze mit ihnen erlauben.

Ab Spielmitte übernehmen Sie die Steuerung von Munch. An Land bewegt der sich sehr unbeholfen und langsam, es sei denn, Sie setzen ihn in den klapprigen Rollstuhl, der in einigen Spielstufen zur Verfügung steht. Munchs Element ist das Wasser, darin tobt er los wie ein Delfin. Außerdem hat er die Fähigkeit, Maschinen unter seine Kontrolle zu bringen, um Gegnern damit den Garaus zu machen. Es liegt an Ihnen: Kombinieren Sie die Fähigkeiten der beiden außergewöhnlichen Freunde zur Rettung des Volkes der Mudokon.

## BEDIENUNG

Mit dem **Ministick** (Mini-Steuerknüppel S.186 steuern Sie die Spielfigur absolut zielgenau. Per **Y**-Taste grüßen Sie einen Mudokon, und mit der **B**-Taste fordern Sie ihn zum Arbeiten oder Kämpfen auf. Den kleinen, weißen Knopf auf der Spieletastatur (Gamepad) benutzen Sie, um zwischen Munch und Abe umzuschalten.

## URTEIL

Trotz oder gerade wegen des Sprungs von der zweidimensionalen Flachdarstellung früher Vorläufer in die 3D-Welt hat Abe nichts von seinem Charme eingebüßt. Sofort schließt der Spieler den tollpatschigen Mudokon und seinen nicht minder interessanten Freund Munch ins Herz. Zu Anfang werden Sie jedoch etwas überfordert sein – bis Sie alle Möglichkeiten der Spielfiguren effektiv nutzen können, vergeht eine Menge Zeit. Da soll gesprochen, gekämpft und gerätselt werden, oft sogar gleichzeitig. Das kann in Schwerarbeit ausarten.

Zur Entschädigung gibt's abgedrehte Spielideen und tolle Zwischensequenzen, die Sie für Ihre Mühen belohnen. Die Redaktion wünscht viel Spaß mit diesem „guten" Spiel.



GETESTET MIT

**Xbox**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Oddworld – Munch's Oddysee

Hersteller: Infogrames

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

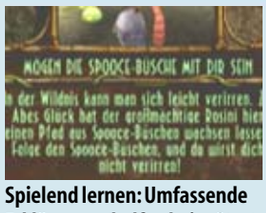
| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **1,84** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | 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% | 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% | 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.playmore.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%** | | **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%** | | **1,56** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 10 verschiedene Gegner, 5 Mudokon-Arten | 2,50 |
| 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%** | | **1,79** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **gut** | **1,79** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **mangelhaft** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 69,00 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,79 x 69 = 123,51 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS




**Zeichen setzen: Wählen Sie ein Symbol zum Speichern aus.**




**Spielend lernen: Umfassende Erklärungen helfen beim Start.**




**Abe trainieren: Mit diesem Menü werden Befehle eingeübt.**




**Munch erziehen: Auch der andere Held lernt Kommandos.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**A : Springen**
**Weiße Taste : Figur wechseln**
**Y: Grüßen**
**X: Anhalten**




[1]sprich: „Wörtjua Tennis"

**Sportspiel für PC | Profi-Schlägertypen auf der Jagd nach dem gelben Filz**

## INSTALLATION

Die Vorbereitungen zu Ihrer persönlichen Sportkarriere sollen natürlich mindestens so rund laufen wie ein nagelneuer Tennisball. Dazu brauchen Sie entweder einen guten Trainer oder einen guten Ratgeber. Letzteren finden Sie in diesem Heft – und zwar auf Seite 162.

## INHALT

Ständig rund um die Erde reisen, täglich trainieren und ein diszipliniertes Leben führen: Tennisprofis haben kein leichtes Leben. Und nun sollen Sie mit „Virtua Tennis" auch noch in die Haut eines solchen gestressten Profispielers schlüpfen. Sieben stehen zur Verfügung: Die Stärke des Spaniers Carlos Moya sind kräftige Schläge. Sein schwedischer Kontrahent Thomas Johansson sprintet im Höllentempo über den Court. Und Tommy Haas schließlich, der einzige Deutsche in der Runde, begeistert durch eine starke Vorhand.

Haben Sie sich für einen der Spieler entschieden, beginnt die sportliche Reise rund um die Welt. Da müssen Sie auf einem rutschigen Sandplatz in Australien ein Einzel bestreiten. Oder Sie fliegen zusammen mit einem Partner nach Mittelamerika, um dort auf hartem Kunstrasen im Doppel zu bestehen. Mit der Zeit kämpfen Sie sich auf diese Weise unaufhaltsam durch die Tennis-Weltrangliste nach oben. Mit steigender Professionalität werden allerdings auch die Gegner besser und damit schwerer zu besiegen.

Als ob das nicht bereits genug Arbeit für Ihr geplagtes Sportlerleben wäre, müssen Sie Ihr Können zwischendurch auch noch im Training unter Beweis stellen. Acht unterschiedliche Arten der Fortbildung warten

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ↑ : Nach vorn laufen
- ↓ : Zurück laufen
- ← : Nach links laufen
- → : Nach rechts laufen
- A : Kräftiger Ball
- S : Hoher Ball
- ▭ : Strategie des Doppelpartners ändern



## SPIELVERLAUF




**1** Hier spielen Sie die Rolle des Deutschen Tommy Haas. Schon im ersten Match sieht Ihr Gegner Euler ziemlich alt aus.




**2** Grandiose Siege erfordern hartes Training. Bei dieser Übung müssen Sie die Bälle präzise ins Zentrum der Zielscheibe schlagen.




**3** Zeigen Sie, was Sie auf dem Kasten haben – hämmern Sie mit kräftigen Bällen Kisten vom Platz. Und zwar unter erheblichem Zeitdruck.



**4** Bevor Sie wieder gegen echte Kontrahenten antreten, müssen Sie noch mit gut gezielten Aufschlägen alle Neune abräumen.




**5** Von den Preisgeldern aus vorangegangenen Spielen leisten Sie sich einen Doppelpartner. Den können Sie anweisen, entweder nah am Netz zu bleiben oder von der Grundlinie aus zu spielen. Gemeinsam treten Sie gegen Tinbergen und Euler an. Zwei Spiele müssen Sie für sich entscheiden.




**6** Glücksrad? Nein, Ihr Schlaggeschick steht auf dem Prüfstand. Jedes der zehn Felder ist mit einem exakt gezirkelten Treffer umzudrehen.




**7** Auf der Weltkarte sehen Sie die nächsten Turnier-Schauplätze. Gelingt es Ihnen, sich an die Spitze der Tennis-Weltrangliste zu spielen?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Virtua Tennis FORTSETZUNG

auf Sie. So sollen innerhalb einer bestimmten Zeit Riesenkugeln vom Platz geschmettert oder Bowlingkegel mit dem Tennisball zu Fall gebracht werden. Im Laufe des Spiels sind Sie verpflichtet, all diese Geschicklichkeitstests mehrmals zu gewinnen – in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen.

Sollte Ihnen das langwierige Aufbautraining im Weltcup-Modus zu bunt werden, dann können Sie alternativ dazu auch einen Schnellstart hinlegen. Dabei gilt es, ein Turnier aus fünf Spielen zu bestreiten. Jedes einzelne Duell findet auf einem anderen Platz gegen einen anderen Computerspieler statt. Einziger Wermutstropfen: Es lassen sich keine ganzen Matches spielen. Nach maximal einem Satz ist jede Begegnung gelaufen.

## BEDIENUNG

Mit einer Spieletastatur haben Sie die Hatz über den Tennisplatz innerhalb weniger Eingewöhnungsminuten auf dem Kasten. Doch auch ohne ein solches Gamepad brauchen Sie den Schläger nicht gleich in die Ecke zu werfen. Denn auch mit der PC-Tastatur ist die Steuerung von Virtua Tennis ein Kinderspiel. Was vor allem an dem ausgeklügelten Spielprinzip liegt: Außer den Richtungstasten müssen Sie sich lediglich zwei weitere Knöpfe einprägen – einen für feste Bälle und einen für hohe. Das war's.

Die Bedienung der Spielmenüs macht da schon mehr Probleme. Denn die sind fast durchweg englischsprachig. Hilfe verspricht da nur die deutsche Anleitung.

## URTEIL

Was darf man von einem Tennisspiel schon groß erwarten? Zwei Spieler stehen sich gegenüber und hauen sich gegenseitig Bälle vor die Nase. Auf Dauer eine ziemlich langweilige Prozedur. Könnte man meinen. Virtua Tennis macht solchen Vorurteilen aber einen Strich durch die Rechnung: Viele kleine Bonusspiele sorgen für Abwechslung auf dem Court. Manchmal aber auch für Frust. Denn nicht immer gelingt das knifflige Schlagtraining bei den ersten Versuchen. Können Sie sich aber zusammenreißen, dann tut der Sieg im sportlichen Wettkampf gleich doppelt „gut".



**Die Spezialität des deutschen Tennisprofis Tommy Haas sind seine hammerharten Schläge – da sehen Gegenspieler alt aus.**

## SPIELDETAILS



**Wählen Sie die Standard-Perspektive, dann haben Sie damit fast das gesamte Feld im Blick. So entgeht Ihnen nichts.**



**In der Nahansicht hingegen bleibt die Kamera immer dicht hinter Ihrem Spieler. Die Übersichtlichkeit bleibt auf der Strecke.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Virtua Tennis

Hersteller: **Koch Media**
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 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | | **1,88** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr leicht | | 1,00 |
| Langzeitspaß | 5% | hoch | | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | | 2,00 |
| Musik | 2% | nervend | | 5,00 |
| Geräusche | 3% | realistisch | | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | vorzüglich | | 1,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufrieden stellend | | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | | 2,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | | 1,00 |
| Spannung | 3% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | | 3,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | intelligent | | 2,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **2,97** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/585795 (0,12 €/Min.) | | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.empireinteractive.com) | | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/85795425 (0,123 €/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/85795241 (0,123 €/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **2,68** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (307 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 einstellbar | | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **4,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | etwas knapp | | 4,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,50** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | 10,8% | 32 bestanden, 4 nicht bestanden[1] | | 1,50 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **2,94** |
| **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% | 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% | ruckelfrei | schwere Grafikfehler | 3,00 |
| **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% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| **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 | schwere Grafikfehler | 3,00 |
| **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, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | nein | | 6,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | | 1,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | **3,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 7 Spieler, 8 Turniere, 8 Trainingsaufgaben | | 4,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur | | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | vier/vier | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,18** |
| **Abwertung** | | keine ganzen Matches spielbar | | **+0,20** |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **2,38** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 45,00 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,38 x 45,00 = 107,10 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]nicht bestanden: Golden Melody PCI sound, Aztech Galaxy Pro PCI, EWS 64 XL und Creative Blaster 16 PCI CT4740

Hier stand im Heft eine Anzeige.




1 sprich: „Ssonnick Addwahnz"

**Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Der schnellste Igel der Welt im Einsatz für den Tierschutz**

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance installieren, lesen Sie auf Seite 162.

## INHALT

Dr. Eggman ist ein Bösewicht der besonders hinterhältigen Art. Unschuldige Tiere hat er in Roboter verwandelt, um mit ihnen die Welt zu erobern. Diesen verrückten Plan kann nur ein tierischer Superheld vereiteln: Sonic, der schnellste Igel der Welt. In seinen knallroten Turnschuhen macht er sich auf in den Kampf gegen den verrückten Wissenschaftler. Ein Sprung genügt, und seine stahlharten Stacheln zerbrechen den Blechmantel der gefangenen Tiere. So werden aus feindseligen Robotern, die Sonic eben noch an den Kragen wollten, wieder friedfertige Wesen. Unterwegs sammelt der Igel Ringe ein, die ihn vor Verletzungen schützen. Er findet auch andere Hilfsmittel, zum Beispiel Schnelligkeitsstiefel und Schutzschilde. So ausgerüstet, rast der stachelige Irrwisch wie ein geölter Blitz über Strände, durch Wälder und Schneewüsten. Am Ende jeder Spielwelt steht ein Kampf gegen Dr. Eggman, der dafür eigens einige sehr ausgefallene Kampfroboter konstruiert.

## BEDIENUNG

Bei dem Tempo, das der flinke Igel vorlegt, müssen Sie schon hellwach sein, um nicht ins Verderben zu laufen. Doch selbst Anfänger werden keine großen Probleme haben, weil es alleine durch Rennen und Hüpfen möglich ist, nahezu alle Spielstufen zu meistern. Die zusätzlichen Fähigkeiten, etwa der Wirbelwind-Sprint, sind meist nur nötig, um an besonders gut versteckte Extras zu kommen.

## URTEIL

Sonic legt ein atemberaubendes Tempo vor. Viele Spielstufen lassen sich in wenigen Minuten absolvieren. Doch meist lohnt es sich, die Hatz zu bremsen und nach versteckten Extras Ausschau zu halten. Die kunterbunte Grafik ist eine Pracht, und auch die Musik vermag zu gefallen. Leider ist der Spielumfang nicht sehr groß. Als Entschädigung wird ein Mini-Spiel mitgeliefert, in dem Sie Chao-Wesen hegen und pflegen dürfen – die erinnern ein wenig an „Tamagotchis". Testurteil: „gut".

## SPIELDETAILS



Der Schild hält einen Treffer ab.



Der Stiefel macht Sonic Beine.

GETESTET MIT
**Gameboy Advance**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Sonic Advance

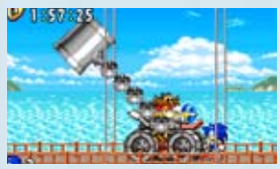
Hersteller: Infogrames

| | |
|---|---|
| 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 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | 50% | | 2,48 |
| 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% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufrieden stellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mäßig | 4,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | überlegt | 3,00 |
| **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.infogrames.de) | 6,00 |
| 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% | | 1,00 |
| 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% | | 3,86 |
| 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% | nein | 6,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | nein | 6,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | 9% | | 4,11 |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 14 Spielstufen, 4 Spielfiguren, 1 Minispiel | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (digital) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Englisch | 6,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/vier | |
| **ZWISCHENNOTE** | 100% | | 2,41 |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | 2,41 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 54,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | 40,00 € (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,41 x 54,99 = 132,53 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF



**1** Dr. Eggman fährt die verrücktesten Kampfroboter auf, um Sonic in die Quere zu kommen.



**2** In rasanter Umlaufbahn durch einen Looping sammelt Sonic goldene Ringe ein.



**3** Feindberührung! Kontakt mit diesem ebenfalls stacheligen Typ führt zum Verlust aller Ringe.



**4** Auch Pinguine sind in Dr. Eggmans maßgeschneiderten Blechkleidern gefangen.



**5** Die Clowns im Zirkus sehen lustig aus, verstehen aber keinen Spaß. Nicht berühren!



**6** Oha – Eggman schießt von unten links, und rechts lauert ein widerborstiger Roboter.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Crash Bandicoot XS

**Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Ein kleiner Wirbelwind rettet die Menschheit vor der Schrumpfkur**

1sprich: „Krasch Bändikuht"

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance installieren, lesen Sie auf Seite 162.

## INHALT

Der fiese Doktor Cortex bedroht die Menschheit. Mit Hilfe seines Planetenschrumpfers will er die Erde auf die Größe einer Grapefruit verkleinern. Zu diesem Zweck hat er Kristalle auf der Erdoberfläche verteilt, die den Strahl der Schrumpfmaschine lenken und reflektieren sollen.

Doch Cortex hat seine Rechnung ohne Crash Bandicoot, das furchtlose australische Beuteltier gemacht. Mit qualmenden Turnschuhen macht sich Crash auf, die in aller Welt versteckten Kristalle einzusammeln. Im Dschungel hüpft er über reißende Flüsse und weicht gefährlichen Vögeln aus. Er vertreibt Eisbären und Pinguine an den Polen, selbst unter Wasser sucht er mit einer Taucherausrüstung nach den gefährlichen Kristallen. In Holzkisten findet der australische Held Wumpa-Früchte, die ihn stärken, und andere Extras, etwa Medizinmann-Masken, die ihn vor den ausgeflippten Komplizen des üblen Doktor Cortex schützen.

## BEDIENUNG

Zu Spielbeginn kann Crash nur hüpfen und um die eigene Achse wirbeln – das ist schnell erlernt. Mit zunehmender Spieldauer lernt Crash viele neue Aktionen dazu, etwa den Doppelsprung, die Tornardo-Drehung und den Super-Bodenwurf. In hektischen Situationen kann man also schon mal durcheinander kommen. Zudem ist die Steuerung nicht absolut präzise, so dass gewagte Sprünge für Crash durchaus schmerzhaft enden können.

## URTEIL

Die verrückten Abenteuer des mutigen Beuteltiers sind schon eine Show. So richtig spannend wird es aber nur an wenigen Stellen, weil die meisten Gegner einfach nur darauf warten überrannt zu werden, ohne sich irgendwie zu wehren. Nur die Komplizen von Cortex sind da etwas schlauer. Immerhin sind die farbenfrohen Landschaften für ein Gameboy-Spiel absolut bemerkenswert, auch Musik und Geräusche sind bestens gelungen. Da jedoch wirklich fesselnde Spielelemente fehlen, reicht es nur zu einem „befriedigend".

## SPIELDETAIL



**In jeder Holzkiste ist etwas anderes: mal ein Extraleben, mal explosives Nitro.**

GETESTET MIT **Gameboy Advance**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Crash Bandicoot XS**

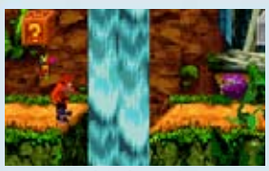
Hersteller: **Vivendi**

| | |
|---|---|
| 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 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger und Fortgeschrittene |

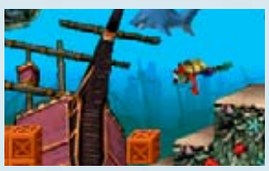
| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **3,24** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | gering | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | 3,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| 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% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | dumm | 5,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,32** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 06103/994040 (0,123 €/Min.) | 1,98 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.universalinteractive.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/0774353 (0,12 €/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06103/9940188 (0,123 €/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **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%** | 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%** | | **2,33** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | über 20 Spielstufen | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (digital) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,55** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **2,55** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **mangelhaft** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 49,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*) | | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,55 x 49,95 = 127,37 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF



**1** Mahlzeit! Hinter dem Wasserfall wartet eine Fleisch fressende Pflanze auf Crash.



**2** Hai nun! Auch unter Wasser lauern Gefahren – zum Beispiel gefräßige Raubfische.



**3** Guten Rutsch! Auf Eis ist der kleine Pinguin im Vorteil – Crash überschlägt sich.



**4** Aus dem Weg! Ein großer Jeti verfolgt das kleine Beuteltier – nichts wie weg.



**5** An die Decke! Giftige Brühe schwappt im Labor – Crash muss sich durchhangeln.



**6** Start frei! Dr. Cortex ist auf einer Raumstation versteckt. Crash folgt ihm ins All.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Final Fa

**Rollenspiel für Playstation** | Stellen Sie sich dem machthungrigen Imperium in den Weg – mit Schwert und Magie

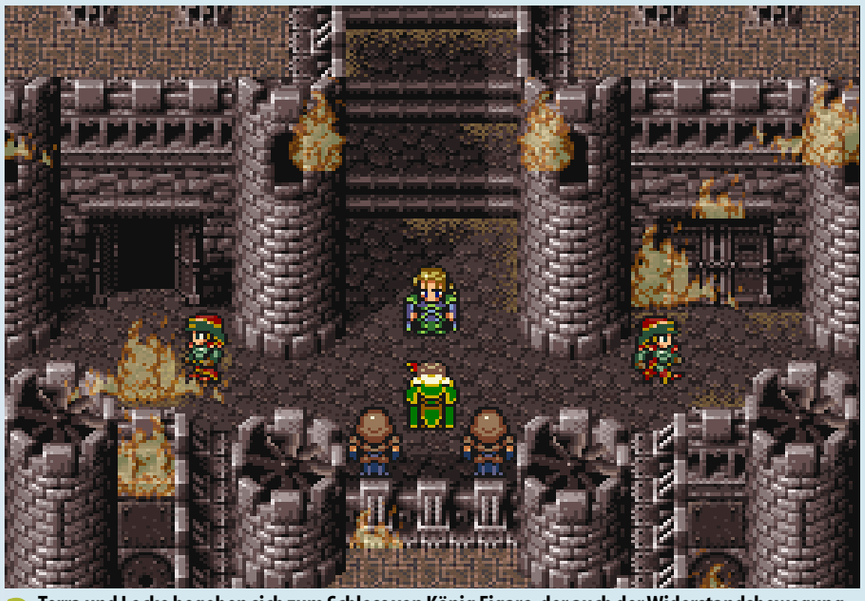
## SPIELVERLAUF




**1** Zu Beginn der Geschichte kämpft Terra noch auf Seiten des Imperiums. Zusammen mit zwei Soldaten sucht sie nach magischen Relikten.




**2** Nach dem Kampf hat Terra die Sklavenkrone verloren, die bisher ihre Gedanken kontrollierte. Verwirrt folgt sie dem Rebellen Locke.



**3** Terra und Locke begeben sich zum Schloss von König Figaro, der auch der Widerstandsbewegung angehört. Die Drei bleiben nicht lange ungestört. Kefka, der Handlanger des Imperators, stürmt mit seinen Truppen die Festung und setzt sie in Brand. Er verlangt, dass ihm Terra übergeben wird.



**4** Die drei Rebellen flüchten auf dem Rücken schneller Laufvögel, so genannter Chocobos, durch die Wüste vor den imperialen Truppen.



**5** In der Ortschaft Süd-Figaro schöpfen die Helden neue Kräfte. In der Kneipe hören sie zudem die jüngsten Neuigkeiten und Gerüchte.




**6** In den Bergen kommt es zum Kampf mit Vargas. Glücklicherweise eilt Sabin, Bruder des Königs von Figaro, dem Abenteurer-Trio zu Hilfe.



**7** In ihrem Hauptquartier beraten die Rebellen das weitere Vorgehen. Terra lässt sich davon überzeugen, sich dem Widerstand anzuschließen.

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 162.

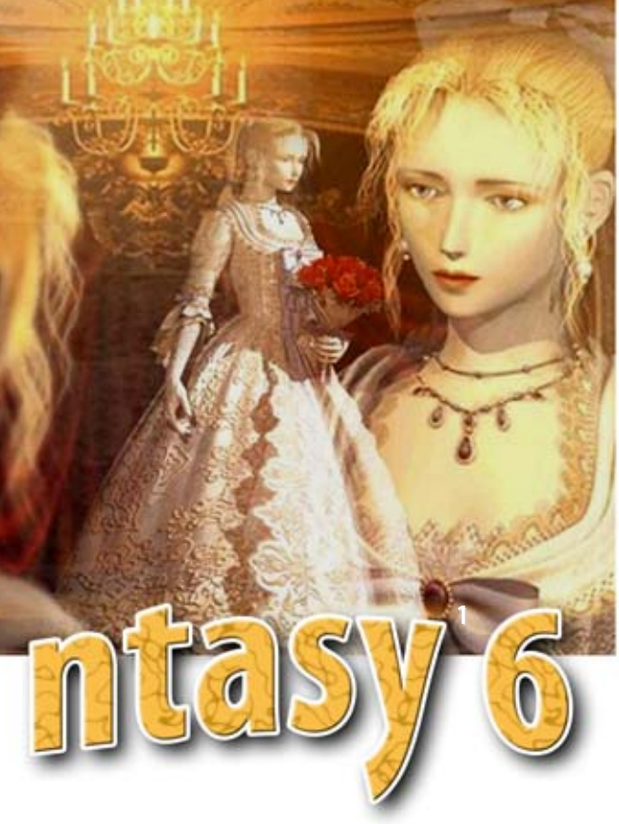
## INHALT

Imperator Gestahl, Herrscher von Vektor, verbreitet mit seiner Armee Angst und Schrecken. Mit brutaler Gewalt unterwirft er nach und nach alle benachbarten Länder. Doch im Königreich Figaro hat sich eine Widerstandsgruppe gegen den Imperator und seinen größenwahnsinnigen Handlanger Kefka formiert. Klar, was Ihr Job ist: Führen Sie diese Untergrundkämpfer zum glorreichen Sieg. Auf dem Weg zu diesem Ziel ist die Soldatin Terra, die einst für das Imperium kämpfte, eine große Hilfe. Sie verfügt über magische Kräfte, die sich auch Kefka zu Nutze machen will, um die ganze Welt zu unterjochen.

Zusammen mit Edgar, dem König von Figaro, und dem Schatzsucher Locke sucht Terra unter Führung des weisen Banon nach dem Ursprung dieser Magie. Und damit hat die Jagd nach den Esper, uralten magischen Wesen, die ehemals die Welt beherrschten, begonnen. Auf der Pirsch laufen die Widerstandskämpfer und die Soldaten des Imperiums einander immer wieder über den Weg. Spannende Scharmützel sind die logische Folge. Die kleine Schar aufmüpfiger Helden ist zum Glück selten auf sich allein gestellt, kann sich immer wieder auf die Hilfe von Weggefährten verlassen. Mal schließt sich der Ninja Shadow dem Trupp an, dann wieder ist Edgars



**Locke – Schatzsucher und gewitzter Dieb.**




1 Spricht: „Feine Fantasi"

Bruder Sabin mit von der Partie. Eine wertvolle Hilfe, denn der beherrscht die Kampftechnik des Blitzes.

Ohne solchen Beistand kämen Terra und ihre Freunde nicht weit. Denn nicht nur die imperialen Soldaten, auch gefährliche Monster machen ihre Odyssee zu einem Höllentrip. Und was machen die Rebellen in Kampfpausen? Recherchieren und aufrüsten. Aus Gesprächen mit Bürgern sammeln die Aufrechten alle Infos, die sie bekommen können. Mit offenen Augen suchen sie ihre Umgebung nach Schätzen ab, um die Beute in bessere Waffen und Ausrüstungen zu stecken, ohne die sie das Abenteuer nicht überstehen könnten.

So ganz nebenbei erfahren Sie mehr über die Vergangenheit der Helden und die Beweggründe für ihren mutigen Einsatz. Und immer wieder lockern lustige Szenen die Geschichte auf. Etwa, wenn Locke und Edgar mitten im Kampf gegen ein gefährliches Monster ihrer Begeisterung über Terras phantastischen Zauberkräfte freien Lauf lassen, oder wenn ein Seeungeheuer im Schlachtgetümmel flache Witze über Meeresfrüchte reißt – leider auf Englisch. Aber wer diese Sprache nicht kann, hat ohnehin schlechte Karten: „Final Fantasy 6" wurde nicht übersetzt.

## BEDIENUNG

Weil es keine deutschen Texte gibt, ist es auf Anhieb gar nicht so einfach, sich im verschachtelten Menüsystem zurechtzufinden. Da müssen Sie schon ein bisschen herumprobieren. Auch die Steuerung der Abenteurertruppe ist nicht ganz problemlos, denn Durchgänge und Treppen sind wegen der insgesamt detailarmen Grafik nicht immer sofort als solche zu erkennen. So kommt es schon mal vor, dass Sie in düsteren Gemäuern planlos umherirren, obwohl der Ausgang eigentlich direkt vor Ihrer Nase liegt.

## URTEIL

Dass dieses Spiel nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist, kann es nicht verleugnen. Bereits vor acht Jahren erschien Final Fantasy 6 in Japan und den USA für die Konsole Super Nintendo. Die vorliegende Playstation-Fassung wurde lediglich mit Vor- und Abspann aufgepeppt. Technische Verbesserungen gibt es nicht. Bild und Ton sind auf dem Stand von 1994, damit geradezu steinzeitlich.

Und bei der technischen Anpassung an die Playstation wurde zudem schwer gepfuscht: Breite schwarze Querbalken bedecken große Flächen des Bildschirms. Und wer die interessante Geschichte des Spiels verstehen will, kommt mit Schulenglisch kaum aus. Wer allerdings bereit ist, sich mit diesen Mängeln zu arrangieren, kommt in den Genuss eines echten Meilensteins der Rollenspiel-Geschichte. Die Spielqualität von Final Fantasy 6 überzeugt auch heute noch. Die Geschichte ist spannend, abwechslungsreich und witzig. Als kleines Bonbon liegt dem Spiel eine Probierversion von „Final Fantasy 10" bei, die allerdings nur auf Playstation 2 funktioniert. Finales Testurteil: „befriedigend". ■

GETESTET MIT
**Playstation**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Final Fantasy 6

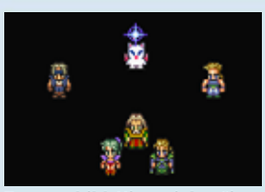
Hersteller: Sony

| | |
|---|---|
| Auch für Gameboy Advance | nein |
| Auch für Gameboy | nein |
| Auch für Nintendo 64 | nein |
| Auch für Playstation 2 | Playstation-Version verwendbar |
| Auch für PC mit Win 95/98/XP | nein |
| Auch für Xbox | nein |
| Altersempfehlung | ab 14 Jahren |
| Geeignet für | Fortgeschrittene und Profis |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | **2,74** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | enorm | 1,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | gering | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | unglaubwürdig | 5,00 |
| Musik | 2% | unterdurchschnittlich | 4,00 |
| Geräusche | 3% | unrealistisch | 4,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (akzeptabel) | 3,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | überzeugend | 2,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | 2,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | nicht nötig, da vorgegeben | 1,00 |
| **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 Installationsanweisungen (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%** | breite schwarze Balken | **5,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **6,00** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache | 1% | nein | 6,00 |
| 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% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **3,78** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 14 Spielfiguren, 54 Zaubersprüche | 1,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (digital) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Englisch | 6,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,06** |
| **Aufwertung** | | mit Probierversion von Final Fantasy 10 | **-0,10** |
| **Abwertung** | | Wartezeiten stören den Spielfluss | **+0,20** |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **3,16** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **gut** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 14,95 € | |
| **Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung** | | Playstation-Version neu auf dem Markt | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 3,16 x 14,95 = 47,24 = gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS



**Truppenbild: Hier spielen Sie mit nur einem Helden weiter.**



**Englischkurs: Texte und Menüs wurden nicht übersetzt.**



**Wasserfahrt: Ein Teil der Reise wird per Floß zurückgelegt.**



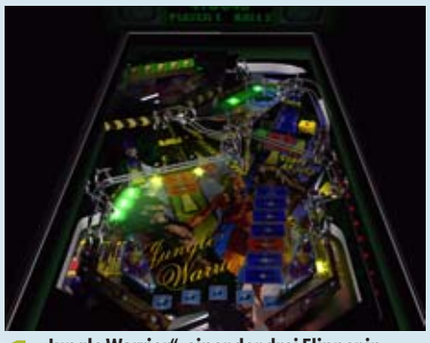
**Speicherplatz: An blauen Punkten sichern Sie den Spielstand.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**✕: Befehle erteilen, Objekte nutzen, mit Leuten reden**
**●: Befehle zurück nehmen**
**▲: Hauptmenü aufrufen**

## SPIELVERLAUF



**1** „Jungle Warrior“, einer der drei Flipper in diesem Spiel, lädt zum Geschicklichkeitstest ein. Die erste von drei Kugeln rollt.



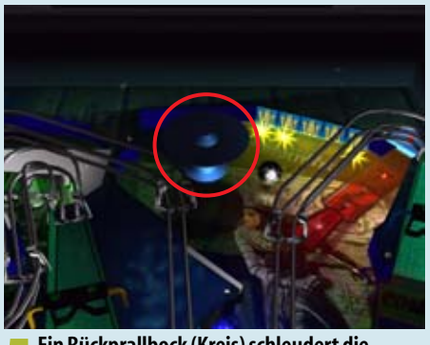
**2** Wer die Bonus-Plättchen auf der Platte abschießt, sammelt Punkte. Zu treffen sind die nur mit dem versteckten Zusatzschläger (Kreis).




**3** Die ersten beiden Kugeln sind schnell vom Tisch. Jetzt zieht schon die letzte ihre Bahn. Fällt auch die durch – vorzugsweise in der Mitte (Kreis) –, dann ist das Spiel vorbei. Immerhin: Die blauen Bonus-Felder rechts strahlen. Da strahlt auch der Spieler, denn Blaulicht verheißt reichlich Punkte.




**4** Auf dem zweiten Tisch ist angerichtet. „Curse of the Pharao“ heißt er, wieder ein buntes Labyrinth, mit dem Sie kräftig punkten können.



**5** Ein Rückprallbock (Kreis) schleudert die glitzernde Stahlmurmel gegen Bonus-Felder. Und das ist gut so, denn es bringt Zähler.



**6** Trotz ausgefeilter Optik keine tollen Aussichten: Wieder ist schon die zweite Kugel dahin. Ob der dritte (und letzte) Ball es rausreißt?




**7** Kein langes Vergnügen, aber einträglich. Als die letzte Kugel abtaucht, signalisiert die Anzeige eine neue Bestleistung: 16 117 620 Punkte.

# PINB

**Simulation für PC |**
**Tischlein deck dich – auf drei Flippern bringen Sie die Kugel ins Rollen**

### INSTALLATION

Werfen Sie die Spiel-CD-ROM in den richtigen Schlitz des Computers ein, dann haben Sie unendlich viele Freispiele auf drei Flippertischen. Münzen werden nicht mehr benötigt. Falls der Groschen nicht fällt, lesen Sie auf Seite 162 nach, wie es geht.

### INHALT

So einfach und so günstig bekommen Sie keine Flippertische in Ihre eigenen vier Wände. Zumindest nicht die sperrigen, echten aus Metall, Holz und Glas. Die handliche Spiel-CD-ROM mit dem schlichten Namen „Pinball“ wartet gleich mit drei verschiedenen Tischen für den Heimbedarf auf. Schießen Sie auf diesen Apparaten Stahlkugeln in die Umlaufbahn, und räumen Sie ordentlich Punkte ab.

Das Spielprinzip kann kaum simpler sein: Über den künstlich dargestellten Flippertisch rollt eine Kugel. Mit auf jedem Tisch unterschiedlich platzierten Schlägern (den „Flippern“ eben) müssen Sie die Kugel im Spiel halten. Fällt sie am unteren Rand vom Spielfeld, so ist sie verloren – Flipper-Erfahrenen unter Ihnen kennen das noch aus Eckkneipen und Spielhallen.

Das Ziel ist, möglichst viele Punkte zu machen. Schießen Sie dazu auf Bonusfelder, Rückprallelemente, Rampen, oder versenken Sie die Kugel in Löchern – wenn's geht, mehrmals hintereinander in Folge. Dann sind Bonuspunkte garantiert. Wer sich besonders geschickt anstellt, kassiert Extrabälle, manchmal sogar die begehrten Multibälle. Dann ziehen gleichzeitig drei Kugeln ihre Bahnen, was natürlich für ordentlich Punkte sorgt.

### DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [ ] : Tisch anstoßen
- [Alt] : Tisch anstoßen
- [⇧] (links): Schläger auf der linken Tischseite
- [⇧] (rechts): Schläger auf der rechten Tischseite






[1] sprich: „Pinnbohl"

## BEDIENUNG

Pinball spielen Sie mit der Tastatur. Auf Tastendruck bringen Sie die Kugeln ins Spiel, betätigen die Schläger oder rütteln auch mal in kritischen Situationen am Tisch. Vielleicht kriegen Sie so die Kugel doch noch auf die richtige Spur und können den Jackpot knacken.

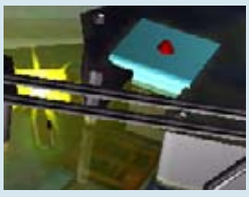
## URTEIL

Eine vollkommen runde Sache ist Pinball nicht. Zwar überzeugen die drei Flippertische mit Atem beraubend detaillierter Grafik und tollen Lichteffekten, doch das zwingt auch viele schnelle Computer in die Knie. Das ist nicht wirklich zum Kugeln, denn leichtes Bildruckeln vereitelt zuweilen genaue Spielmanöver – obwohl das Verhalten der Kugel sich ansonsten an die realen physikalischen Gesetze hält. Das Abschalten der liebevoll gemachten Details schafft nur wenig Abhilfe, zerstört aber die Illusion, sich an einem echten Flipper abzurackern. Und: Trotz der 17 möglichen Blickwinkel-Einstellungen geht manchmal die Übersicht flöten. Wenn Ihnen Spielnostalgie sieben Euro wert ist, dann werden Sie diese Nachbildung antiken Zeitvertreibs als „gut" empfinden.

## SPIELDETAILS




**Führungs-Sache: Manchmal rollt die Kugel auf Schienen.**



**Kammer-Effekt: Den Ball hier zu versenken, bringt Punkte.**




**Nummern-Konto: Der Spielstand ist stets im Blickfeld.**




GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Pinball

Hersteller: **Novitas**
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 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | | **2,22** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr leicht | | 1,00 |
| Langzeitspaß | 5% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | | 4,00 |
| Musik | 2% | unterdurchschnittlich | | 4,00 |
| Geräusche | 3% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | noch akzeptabel | | 4,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur (optimal) | | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | passabel | | 3,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | | 1,00 |
| Spannung | 3% | nicht nötig | | 1,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | zu wenig | | 5,00 |
| Verhalten der computergesteuerten Figuren | 5% | nicht nötig | | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **1,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 0531/2153424 (0,123 €/Min.) | | 1,98 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.greenpepper.de) | | 1,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0531/215340 (0,123 €/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0531/2153411 (0,123 €/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **1,76** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (0 Megabyte) | | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | ja | | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,0078 Megabyte | | 1,09 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch einstellbar | | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **6,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | fehlt (nur auf CD-ROM) | | 6,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,25** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | 10,8% | 34 bestanden, 2 nicht bestanden[2,3] | | 1,25 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **1,83** |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | ATI Expert@Work | Gainward GeForce 2MX | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 3000 PCI | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | Diamond Viper V550 | Hercules 3D Prophet 4000XT | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **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% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| **Pentium II 350/64 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | ATI Expert 2000 | Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,6% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Asus V7700 Pure | STB Voodoo3 3000 AGP | 0,6% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| **Pentium III 500/128 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| **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 | ruckelt | 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 | ruckelfrei | 1,00 |
| **Pentium III 800/256 MB:** | Creative GeForce 2MX 200 | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,6% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| **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, Schwierigkeit und 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%** | | | **4,56** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 3 Flippertische | | 3,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | fehlt | | 6,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur | | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,38** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | | gut | **2,38** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | sehr gut | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | | 6,99 € | |
| **Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung** | | | 70 Mark | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | | 2,38 x 6,99 = 16,64 = sehr gut | |

[2] Aztech Galaxy Pro PCI: Funktion nur nach Abschalten der Hardwarebeschleunigung [3] Shuttle 3D 64 Voice Wa: Funktion nur nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung

# Flanker 2.0

## Kampfflugsimulator

[1] sprich: „Flanker"



**Simulation für PC |**
**Machen Sie doch mal Urlaub am Schwarzen Meer – als Pilot in einem russischen Flieger**

### INSTALLATION

Bordcomputer einschalten, Landeklappe ausfahren, CD-ROM mit den Flugdaten einlegen, und schon ist Ihr Flieger startbereit. Wegen weiterer Starthilfen konsultieren Sie bitte den Fluglehrer auf Seite 162.

### INHALT

Am Schwarzen Meer gehen die Russen in die Luft – mit ihren Kampfjets. Und wahrscheinlich sogar vor Wut, denn in dieser Simulation geht es um einen Konflikt mit Türken, Ukrainern oder US-Amerikanern. Denn die dringen in ein umstrittenes Territorium ein. In den kriegerischen Auseinandersetzungen über und auf der Halbinsel Krim steigen Sie selbst ins Cockpit eines Flanker-Kampfjets – als Pilot für eine der vier Konfliktparteien. Den kompletten Feldzug können Sie jedoch nur als russischer Pilot absolvieren.

Eines vorweg: „Flanker 2.0" ist nur etwas für Profis. Einsteiger werden sich mit der Bedienung reichlich schwer tun. Der Hersteller hat in Sachen Realismus alle Register gezogen, und so ein Kampfjet fliegt schließlich nicht von allein. Vor allem nicht die russische Maschine Flanker vom Typ SU-27 oder SU-33. Erste Flugstunden gibt Ihnen auf Wunsch ein spielinterner Fluglehrer. Er weist Sie in die grundlegenden Arbeitsschritte bei Start und Landung, aber auch in die Kämpfe ein.

Geht's aber im Hauptspiel kräftig zur Sache, dann sind Sie als Flug-Profi in frei erfundenen Aufträgen gefragt. Amerikanische und ukrainische Kräfte machen sich bei-

### DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [Leertaste]: Gewählte Waffe abfeuern
- [F]: Landeklappen ein-/ausfahren
- [B]: Bremsklappen ein-/ausfahren
- [G]: Fahrwerk ein-/ausfahren
- [P]: Bremsfallschirm auslösen
- [W]: Radbremsen aktivieren
- [A]: Autopilot einschalten
- [H]: Höhenstabilisierung ein/aus
- [J]: Automatische Schubsteuerung ein/aus
- [Q]: Täuschkörper abwerfen
- [D]: Waffenoptionen
- [C]: Bordkanone einschalten
- [1] bis [7]: Luftkampfbetriebsarten auswählen



### SPIELVERLAUF



**1** Ihr Auftrag: Starten Sie zum Rundflug über das Schwarze Meer, versenken Sie ein gegnerisches Schiff. Und schon heben Sie ab.



**2** Um überraschend zuschlagen zu können, müssen Sie schnell an Höhe gewinnen. Also ziehen Sie die Nase des Jets steil nach oben.



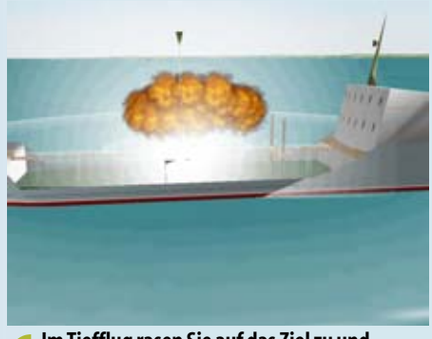
**3** Der Blick aus dem Cockpit der Flanker SU-27 verheißt nichts Gutes: Ein feindliches Flugzeug ist in Ihr Territorium eingedrungen. Blitzartig taucht es am Horizont auf und kommt direkt auf Sie zu – mit Salven aus der Bordkanone. Zum Anvisieren bleibt keine Zeit mehr. Ausweichmanöver einleiten!



**4** Ein Blick über die Schulter, und Sie sehen der grausamen Wahrheit ins Auge – der Angreifer schießt einen Ihrer Kameraden ab. Bloß weg hier!



**5** Sie schaffen es, den feindlichen Kampfjet abzuhängen und, nehmen Kurs auf Ihr ursprüngliches Ziel: ein Tankschiff im Schwarzen Meer.



**6** Im Tiefflug rasen Sie auf das Ziel zu und feuern eine Rakete direkt in den Laderaum. Damit haben Sie Ihren Auftrag abgeschlossen.



**7** Ihre Treibstoffreserven reichen noch locker für den Rückflug. Auf der Landebahn stoppen Bremsfallschirme die Maschine. Geschafft!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Flanker 2.0 Kampfflugsimulator

## FORTSETZUNG

spielsweise auf der Krim breit. Als russischer Pilot haben Sie da einiges zu tun: Mal sind gegnerische Schiffsverbände oder Flughäfen mit Bomben zu zerstören. Mal alliierte Transportflugzeuge zu ihren Einsatzorten zu eskortieren.

Alles, was Sie an der Erfüllung Ihres Auftrags hindert, bearbeiten Sie mit Ihrer Bordkanone, mit Raketen oder Bomben. Die Waffen sollten Sie möglichst sparsam, aber effektiv einsetzen. Alle Ziele sind mithilfe der technischen Vorrichtungen des Fliegers korrekt anzupeilen und im Tiefflug aufs Korn zu nehmen. Flughöhe, Geschwindigkeit und Auswahl der Bewaffnung – jede Attacke muss bis ins kleinste Details sitzen. Schon ein kleiner Patzer könnte Ihren Abschuss bedeuten, wenn Sie in das Feuer gegnerischer Raketenstellungen gelangen. Sind Sie erst einmal in so einer Gefahrensituation, dann helfen nur noch gekonnte Ausweichmanöver und der Einsatz von Störsignalen. Flanker 2.0 versteht sich, wie der Unterttitel schon sagt, als Kampfflugsimulation – also wurde nicht an militärischen Einzelheiten gespart.

Für besondere Spannung sorgt nach einem erfolgreichen Einsatz immer wieder die Landung – entweder auf festem Boden oder auf einem Flugzeugträger. Schon kleinere Manövrierfehler garantieren Ihrer Maschine einen Ehrenplatz auf dem Schrotthaufen.

## BEDIENUNG

Nahezu alle Tasten der PC-Tastatur haben einen Zweck. Etwa für die Waffenauswahl, die Steuerung Ihres Radars, die Bedienung von Instrumententafeln oder einfach nur, um das Flugzeug aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten zu können. Eines aber ist sicher: Wenn sich mal ein Feindflieger ans Heck hängt, sind Sie froh, einen Steuerknüppel mit Schubregler griffbereit zu haben.

## URTEIL

Für rund 10 Euro erwartet Simulationsfreunde eine gehörige Portion Realismus. Der Hersteller hat mit besonderer Sorgfalt die russischen Original-Bedienelemente im Cockpit nachempfunden. Aber bis Sie die ganzen Schalter und Knöpfe im Griff haben, sollten Sie erst das Handbuch wälzen. Das hat 260 Seiten Umfang, ist aber leider in der aktuellen günstigen Auflage von Flanker 2.0 nur noch als Datei auf der Spiel-CD-ROM zu finden. Für ein Spiel dieser Machart brauchen Sie es eigentlich schwarz auf weiß – aber das Drucken der Seiten wird ein langwieriger und teurer „Spaß“. Wenn Sie trotz dieses Mankos und der für heutige Verhältnisse etwas schlichten Landschaftsgrafik über dem Schwarzen Meer nicht Rot sehen, dann dürfen Sie vor Freude in die Luft gehen. Vor Freude über eine sehr „befriedigende“ Simulation zum günstigen Preis.

## SPIELDETAILS



**Am Boden zerstört: Angriffe auf Flughäfen gehören dazu.**



**Gegen die Uhr: Die Bordinstrumente sind harter Lernstoff.**



**Nur für Profis: Starts und Landungen auf Flugzeugträgern.**



**Da bleibt die Luft weg: Strömungsabriss in engen Kurven.**



**Aus dem All: echte Satellitenfotos zur Einsatzplanung.**



**Liste der Soll-Daten: Das Lexikon verrät technische Details.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Flanker 2.0 Kampfflugsimulator

**Hersteller:** Hemming
**Version:** 1.0.0.1

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.flanker2.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** | Profis |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **50%** | | | **2,94** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr schwer | | 5,00 |
| Langzeitspaß | 5% | hoch | | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | gering | | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | | 3,00 |
| Musik | 2% | passend | | 2,00 |
| Geräusche | 3% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufrieden stellend | | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufrieden stellend | | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur/Steuerknüppel (akzeptabel) | | 3,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | | 2,00 |
| 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%** | | | **2,99** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 06341/510025 (0,123 €/Min.) | | 1,98 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.flanker2.com) | | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06341/51000 (0,123 €/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06341/510010 (0,123 €/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **3,83** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | akzeptabel | | 3,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (560 Megabyte) | | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 557,6445 Megabyte | | 5,49 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **6,00** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | fehlt (nur auf CD-ROM) | | 6,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | 10,8% | alle bestanden | | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **1,75** |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | ATI Expert@Work | Gainward GeForce 2MX | 0,6% | Spiel stürzt ab | ruckelt | 4,50 |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 3000 PCI | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **Pentium 233 MMX/32 MB:** | Diamond Viper V550 | Hercules 3D Prophet 4000XT | 0,6% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| **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% | 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%** | | | **3,14** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und 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%** | | | **2,11** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 200 Einzeleinsätze, eine 20-teilige Spielaufgabe | | 1,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus, Steuerknüppel | | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/16 | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,61** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | befriedigend | 2,61 |
| **PREIS/LEISTUNG** | sehr gut | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 9,99 € | |
| **Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung** | 90 Mark | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,61 x 9,99 = 26,07 = sehr gut | |

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

# Los geht´s



**Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversion, die Probierversion (Demo), Spiele für den Palm 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-Heft-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 das Betriebssystem Windows 95 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. Windows XP-Nutzer brauchen Direct-X 8.1 ebenfalls nicht zu installieren. Die aktuelle Version ist im Betriebssystem bereits enthalten.

**2** Klicken Sie im folgenden Fenster auf Überspielen, danach zwei Mal auf Ja. Klicken Sie dann 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.

### Gangsters



**Mindestanforderungen an Ihren Computer**

- Pentium133 MHz
- 16 **Megabyte** S.186 **Arbeitsspeicher** S.186
- 150 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/ME Achtung: läuft nicht unter Windows XP
- **Direct-X** S.186 Version 8.0

#### Spiel installieren

**1** Um die Installation der Vollversion des Spiels „Gangsters“ vorzubereiten, klicken Sie auf .



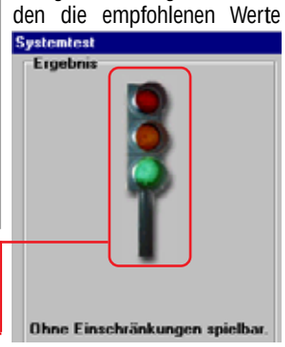

**2** Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

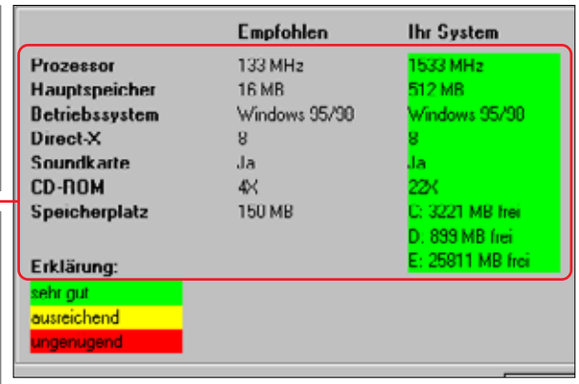
**3** Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung .

Im Beispiel ist also alles perfekt. Gangsters 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 Gangsters 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.

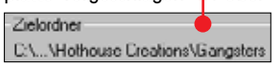
**5** Bereiten Sie die Installation des Spiels Gangsters mit einem Mausklick auf die Zeile Überspielen vor.

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

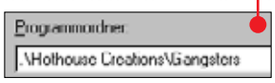
## Gangsters | Fortsetzung

**7** Dann folgen die Lizenzbestimmungen. Klicken Sie hier einfach auf Ja, um fortzufahren.

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




**9** Dann wird eine Programmgruppe im Programm-Ordner von Windows erstellt. Klicken Sie auch hier einfach auf Weiter.




**10** Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Weiter.

**11** Entfernen Sie dann den Haken vor. Der Bildschirmschoner ist auf der Heft CD-ROM nämlich nicht enthalten. Klicken Sie anschließend auf Weiter.




**12** Entfernen Sie außerdem den Haken vor der Zeile Direct X (V6) installieren. Auf der CD-ROM ist eine wesentlich jüngere Version von Direct-X enthalten. Wo Sie das Programm finden und wie Sie es installieren, lesen Sie links im Kasten „Direct-X 8.1“. Klicken Sie auf Weiter. Dann zeigt Ihnen ein blauer Laufbalken den Fortschritt der Installation an:



**13** Entfernen Sie anschließend den Haken vor ReadMe Datei lesen. Klicken Sie danach auf Beenden.

**14** Die Frage nach einem Neustart des Computers beantworten Sie, indem Sie mit einem Mausklick die an zweiter Stelle angebotene Option Nein, Computer wird später neu gestartet auswählen. Ein Neustart ist nicht erforderlich. Klicken Sie danach auf Beenden, um die Installation des Spiels anzuschließen.

### Anleitung lesen

**1** Klicken Sie dazu rechts auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Spielanleitung.




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

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



**3** Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf OK, um den Druckauftrag freizugeben. Den Acrobat Reader schließen Sie danach mit einem Klick auf ✕ rechts oben im Fenster.

### Spiel starten

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

**2** Klicken Sie anschließend auf Start.

**3** Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme, Holhouse Creations und Gangsters.

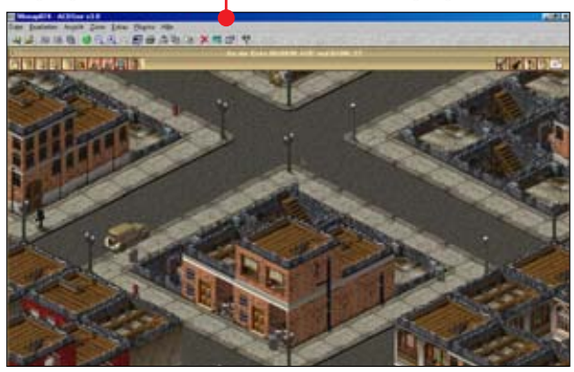
**4** Klicken Sie dann auf Gangsters, um das Spiel zu starten

**5** Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf die Zeile Neues Spiel. Wer jetzt direkt ins Spiel einsteigen will, liest bei Schritt 6 weiter. Wer allerdings mit der Bilddarstellung unzufrieden ist und einen schnellen Computer mit einer leistungsfähigen Grafikkarte besitzt, kann zuvor noch die Bildauflösung ändern. Klicken Sie dazu auf Spieloptionen. Wählen Sie im daraufhin gezeigten Menü einen höheren Wert für die Bildauflösung, etwa. Klicken Sie




danach auf Ok.

**6** Klicken Sie dann auf Spiel starten – und schon geht es schon los. Viel Vergnügen!



### Spiel beenden

Im laufenden Spiel klicken Sie links oben auf ✕. Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf.



Damit haben Sie wieder zum Hauptmenü geschaltet. Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf Ende, und Sie sehen wieder die Windows-Oberfläche.

### Spiel entfernen

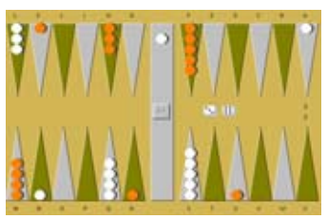
**1** Klicken Sie auf die Schaltfläche Start.

**2** Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme, Holhouse Creations und Gangsters.

**3** Klicken Sie danach auf Uninstall Gangsters.

**4** Mit Klicks auf Ja und auf OK schließen Sie den Löschvorgang ab.

## Quick Backgammon

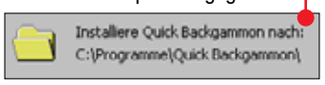


### Spiel installieren

**1** Klicken Sie zunächst auf Quick Backgammon und anschließend auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von „Quick Backgammon“.

**2** Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

**3** Daraufhin wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben.




Klicken Sie hier einfach auf Weiter. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation an.

**4** Klicken Sie zum Schluss auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

### Spiel starten

Um Quick Backgammon zu starten, müssen Sie erst auf Beenden klicken. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol. Damit sind Sie bereits mitten im Spiel.




### Spiel beenden

Klicken Sie im Spiel einfach auf ✕ in der rechten oberen Ecke des Fensters, um Quick Backgammon zu beenden.

### Spiel entfernen

**1** Klicken Sie auf der Windows Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Zeiger auf Programme und Quick Backgammon.

**2** Klicken Sie danach auf Quick Backgammon.

**3** Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja, um den Löschvorgang abzuschließen.

## Bubble Ball




### Spiel installieren

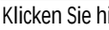
**1** Klicken Sie zunächst auf Bubble Ball und anschließend auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von „Bubble Ball“.

**2** Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

**3** Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis.




Klicken Sie hier einfach auf Weiter. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation an:



**4** Klicken Sie zum Schluss noch auf die Schaltfläche Fertigstellen.

### Spiel starten

Mit einem Klick auf Beenden wird die CD-ROM-Oberfläche ausgeblendet. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol.




Ein Druck auf ↵ befördert Sie direkt mitten ins Spiel. Viel Spaß dabei!

### Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel zwei Mal hintereinander auf Esc. Drücken Sie danach noch ↵, um wieder zur Windows-Oberfläche umzuschalten.

### Spiel entfernen

**1** Wenn Sie das Spiel wieder von der Festplatte löschen möchten, klicken sie erst auf Start, Programme, dann auf Bubble Ball und auf Bubble Ball entfernen.

**2** Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Ja. Daraufhin wird das Spiel von der Festplatte entfernt.

## Lockpicking

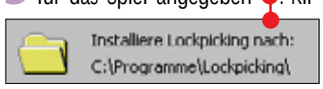


### Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Lockpicking und anschließend auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von„Lockpicking“.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter, um mit der Installtion fortzufahren.

3 Daraufhin wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche Weiter, um die eigentliche Installation auszulösen. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation an.




4 Klicken Sie zum Schluss auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

### Spiel starten

Um Lockpicking zu starten, müssen Sie erst auf Beenden klicken. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol.




Damit haben Sie das Hauptmenü des Spiels aufgerufen . Zum Spielstart einfach die linke Maustaste drücken.

### Spiel beenden

Klicken Sie im Spiel einfach auf ✕ in der rechten oberen Ecke des Fensters , um Lockpicking zu beenden.

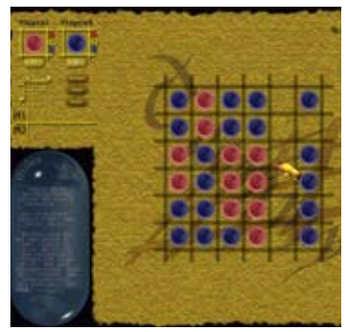
### Spiel entfernen

1 Um das Spiel Lockpicking wieder von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf Start.

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und auf Lockpicking

3 Klicken Sie im Anschluss daran auf Lockpicking, und schließlich noch auf Ja, um den Löschvorgang einzuleiten.

## Trommy



### Spiel installieren

1 Klicken Sie erst auf Trommy und danach auf Überspielen.

2 Anschließend sehen Sie den Begrüßungsbildschirm des Installationsprogramms von „Trommy“. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

3 Jetzt schlägt das Programm Ihnen ein Zielverzeichnis vor. Klicken Sie hier einfach auf Weiter. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation an:




4 Klicken Sie zum Schluss der Installation noch auf die Schaltfläche Fertigstellen.

### Spiel starten

1 Mit einem Klick auf Beenden wird die CD-ROM-Oberfläche ausgeblendet. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol, um das Spiel zu starten.




2 Im Hauptmenü des Spiels genügt ein Klick auf Start, damit es losgehen kann.

### Spiel beenden

Drücken Sie auf Esc . Dann sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche.

### Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme sowie auf Trommy.

2 Klicken Sie anschließend auf Trommy entfernen und dann auf die Schaltfläche Ja. Damit ist das Spiel von der Festplatte entfernt.

## Heli Heroes (Probierversion)



### Spielinstallieren

1 Klicken Sie zunächst auf Heli Heroes und danach auf Überspielen.

2 Anschließend wird das Installationsprogramm von „Heli Heroes“ gestartet. Klicken Sie einfach auf Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

3 Danach schlägt das Installationsprogramm ein Zielverzeichnis vor, in dem die Probierversion (Demo) installiert werden soll. Akzeptieren Sie den Vorschlag per Klick auf Weiter.




4 Daraufhin wird die neue Programmgruppe Reality Pump\Heli Heroes angelegt. Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter.

5 Klicken Sie noch ein Mal auf Weiter. Ein blauer Balken zeigt den Fortschritt der Installation an:



6 Klicken Sie zum Schluss auf Fertigstellen.

### Anleitung lesen

1 Klicken Sie rechts auf Anleitung.

2 Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung zur Demo von Heli Heroes. Die können Sie dann in aller Ruhe durchlesen, indem Sie die Pfeiltasten →, ←, ↑ und ↓ drücken oder auf ▼ und ▲ klicken.

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

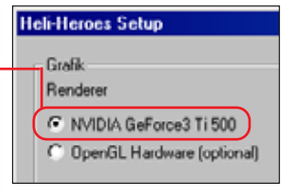


4 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf OK, um den Druckauftrag freizugeben. Den Acrobat Reader schließen Sie mit einem Klick auf ✕ rechts oben im Fenster wieder.

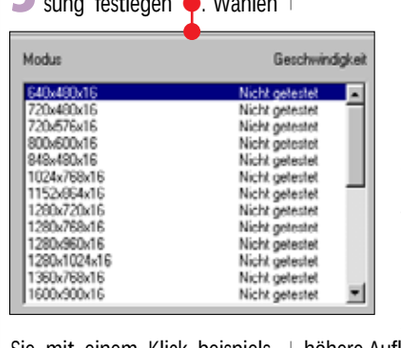
### Spiel starten und einrichten

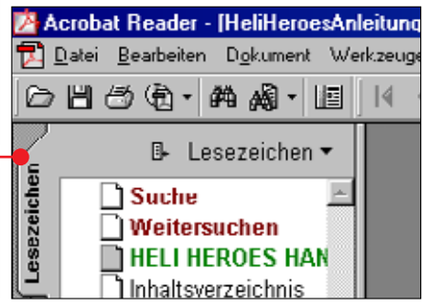
1 Klicken Sie auf Beenden, um die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM zu schließen.

2 Klicken Sie danach auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Reality Pump sowie auf Heli Heroes. Mit einem Klick auf Heli Heroes starten Sie das Hauptprogramm. Beim ersten Start müssen Sie die Grafikkarte einstellen. Im jetzt geöffneten Fenster sehen Sie links die voreingestellte Grafikkarte, hier. Belassen Sie es bei der Voreinstellung.




3 Sie müssen eine Bildauflösung festlegen. Wählen Sie mit einem Klick beispielsweise 640x480x16 aus. Klicken Sie danach auf Test. Daraufhin sehen Sie eine Testsequenz aus dem Spiel. Anschließend wird das Ergebnis gezeigt: OK 62.62. Für ein absolut ruckelfreies Spielvergnügen sollte der Wert bei ungefähr 60 liegen, unter 30 fängt es sichtbar an zu ruckeln. Wer einen schnellen Computer mit einer leistungsfähigen Grafikkarte hat, kann im Interesse einer schöneren grafischen Darstellung auch eine höhere Auflösung wählen, etwa 1024x768x32. Dazu klicken Sie so oft auf ▼, bis Sie diesen Wert per Klick auswählen können. Nach einem erneuten Klick auf die Schaltfläche Test ist der gewählte Wert für die Bildauflösung eingestellt.






## Heli Heroes (Probierversion) | Fortsetzung

**4** Klicken Sie danach auf OK, um das Spiel zu starten.

**5** Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf die Zeile SPIEL STARTEN.

**6** Jetzt können Sie eine von drei Spielstufen wählen. Um die letzte Spielstufe




auswählen zu können, müssen Sie übrigens zunächst die Mission 3 erfolgreich durchgespielt haben. Zum Einstieg eignet sich die Stufe Übungsflug 1 sehr gut. Klicken Sie die Zeile an, und klicken Sie dann auf OK.

**7** Drücken Sie Esc, lesen Sie dann die Beschreibung, und drücken Sie danach erneut Esc, um sich ins Spielgeschehen zu stürzen.

### Spiel beenden

**1** Drücken Sie im Spiel Esc und anschließend ↵. Klicken Sie danach auf BEENDEN.

**2** Klicken Sie jetzt auf Ja, und drücken Sie im Anschluss Esc.

**3** Klicken Sie zum Schluss auf Beenden, um wieder zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten.



### Spiel entfernen

**1** Klicken Sie zunächst auf Start.

**2** Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme.

**3** Ziehen Sie danach den Mauszeiger nach rechts auf Reality Pump und dann auf Heli Heroes.

**4** Klicken Sie anschließend auf Deinstalliere Heli Heroes.

**5** Im daraufhin geöffneten neuen Fenster brauchen Sie dann nur noch auf die Zeile Ende zu klicken.



## Spiele für den Palm



### Palm-Spiel installieren

**1** COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen hier anhand des Beispiels „Siberian Strike“, wie Sie ein Spiel auf dem Palm installieren. Als Taschengerät dient ein „Palm m515“. Die weiteren auf der CD-ROM enthaltenen Spiele sind „Rayman“, „Wer wird Millionär?“ und „Lock ´em up“. Starten Sie zunächst auf Ihrem PC das „Palm-Desktop“-Programm per Klicks auf die Einträge Start, Programme, Palm Desktop und schließlich Palm Desktop.

**2** Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie




auf das Symbol.



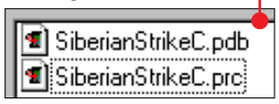

**3** Im nächsten Menü klicken Sie auf Hinzufügen...

**4** Es folgt ein Klick auf neben dem Eintrag Suchen in:. Klicken Sie dann auf Gangsters (G:), danach doppelt auf Palm.

**5** Daraufhin sehen Sie die Spieleordner. Klicken Sie beispielsweise doppelt auf SiberianStrike.

**6** Wenn Ihr Palm nur Schwarzweißbilder darstellen kann, müssen Sie jetzt doppelt auf Grayscale klicken. Kann er dagegen Farbe darstellen, so klicken Sie doppelt auf Color.

**7** In diesem Fall sind es zwei Dateien, die auf den Palm übertragen werden müssen.



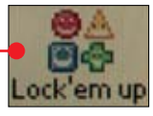

Es können – je nach Spiel – aber auch weitaus mehr sein. Um alle Dateien zu markieren, drücken und halten Sie die Tasten Strg und A gleichzeitig. Dann sind alle Dateien blau markiert. Anschließend können Sie die Tasten wieder loslassen. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Öffnen, danach auf Fertig.

**8** Klicken Sie zum Schluss auf die Schaltfläche OK.

**9** Jetzt können die Dateien übertragen werden. Drücken Sie die so genannte „HotSync“-Taste an Ihrem Palm, um den Übertragungsvorgang zu starten.

### Lock ´em up starten und beenden

**1** Klicken Sie zunächst auf, um die installierten Programme anzuzeigen. Klicken Sie auf, um das Spiel zu starten. Eventuell müssen Sie dazu mehrfach auf klicken, um es zu finden.





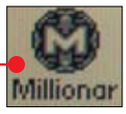

**2** Klicken Sie danach auf DEMO und dann auf START. Per Klick auf PLAY geht's mitten ins Spiel. Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf.




**3** Mit Klicks auf und auf YES beenden Sie das Spiel.

### Wer wird Millionär? starten und beenden

**1** Klicken Sie auf das Symbol.




**2** Klicken Sie anschließend auf die Zeile Ich akzeptiere.

**3** Mit Klicks auf Spielen und auf Neues Spiel starten Sie das Spiel.

**4** Um Wer wird Millionär? wieder zu beenden, klicken Sie einfach auf das Symbol.



### Rayman starten und beenden

**1** Zum Start von Rayman klicken Sie auf.




**2** Danach sehen Sie das Hauptmenü von Rayman. Klicken Sie darin auf. Damit




schalten Sie zum nächsten Auswahlbildschirm um. Klicken Sie darin auf.




**3** Indem Sie auf die entsprechenden Buchstaben klicken, können Sie jetzt Ihren Namen eingeben, etwa TOM. Klicken Sie danach auf PLAY. Dann können Sie Ihr Geschick unter Beweis stellen.

**4** Zum Beenden des Spiels klicken Sie auf und anschließend auf QUIT.

### Siberian Strike starten und beenden

**1** Klicken Sie auf. Klicken Sie danach auf DEMO.




**2** Dann sehen Sie das Hauptmenü. Mit einem Klick auf geht es weiter.

**3** Jetzt müssen Sie noch ein Flugzeug auswählen. Klicken Sie beispielsweise auf das in der Mitte.




**4** Wenn Sie das Spiel verlassen möchten, brauchen Sie nur auf zu klicken.

### Palm Spiel entfernen

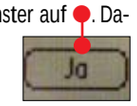
**1** Am Beispiel von Siberian Strike wird gezeigt, wie Sie auf dem Palm ein Spiel wieder löschen.

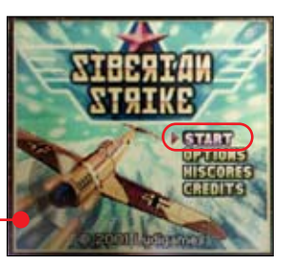
**2** Klicken Sie links oben auf die Uhrzeitangabe und danach auf Löschen.

**3** Wählen Sie jetzt das Spiel SiberianStrikeC aus, und klicken Sie unten auf.




Klicken Sie im nächsten Fenster auf. Damit ist das Spiel von Ihrem Palm gelöscht.



SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

**Strategie für PC|** Ganoven leben kurz und gefährlich – besonders, wenn der Ort Ihrer Verbrechen New Temperance heißt. Doch die Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE helfen Ihnen, als Gangster trotzdem schnell Karriere zu machen

# GANGSTERS

## Organisiertes Verbrechen

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Allgemeines



In „Gangsters" übernehmen Sie die Leitung einer Verbrecherorganisation und müssen die alltäglichen Aufgaben eines Kriminellen bewältigen. Wenn Sie Ihre krummen Dinger geschickt planen, ohne dass die Polizei Ihnen auf die Schliche kommt, steht Ihnen eines Tages sogar der Posten des Bürgermeisters der Stadt offen. In diesem Spiel stehen 400 mehr oder weniger erfahrene Gangster zur Verfügung, die Sie oder Ihre Konkurrenten anheuern können. Jeder verfügt über elf Eigenschaften, die je nach Charakter unterschiedlich stark ausgeprägt sind. Im freien Spiel wird bei jedem Neustart die Stärke der einzelnen Charakterzüge neu erstellt – genau wie die Stadtkarte mit den Geschäften und die Lage der Hauptquartiere Ihrer Konkurrenten. Es gibt drei Möglichkeiten, zu gewinnen. **Erstens:** Sie werden mit legalen Geschäften reich und verzichten auch im weiteren Spielverlauf auf illegale Aktionen. **Zweitens:** Sie zerschlagen die anderen Gangs der Stadt. **Drittens:** Sie bringen die Stadt unter Kontrolle und werden zum Bürgermeister gewählt.

In den Einzelspieler-Szenarios dagegen sind Stadt, Charaktereigenschaften und Spielziel festgelegt.

### Schaltflächen

**Aufgabenverteilung:** Das Aufgabenmenü ist der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Hier vergeben Sie die Aufgaben an Ihre Gangster.



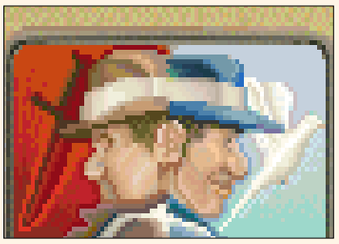
**Buchhalter:** Der Buchhalter ist Ihr Mann für die schwarzen Konten und unentbehrlich, wenn Sie als Gangster wirtschaftlichen Erfolg haben wollen.



**Anwalt:** Der Anwalt hilft Ihnen mit Bestechung von Beamten und Polizisten. Ohne ihn haben Sie keine Chance, Bürgermeister zu werden.



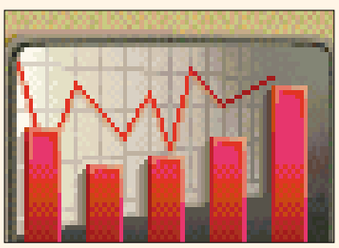
**Diplomatie:** Ob Sie Frieden schließen oder einen Bandenkrieg mit den Gegnern anzetteln wollen, können Sie im Diplomatie-Menü einstellen.



**Zeitung:** Jede Woche können Sie in der Zeitung nachlesen, wie erfolgreich Sie und Ihre Konkurrenten in den vergangenen sieben Tagen waren.



**Statistik:** Ein Blick in die Statistik informiert Sie präzise darüber, wie Ihr Verbrecherimperium im Verhältnis zu den anderen Gangs wächst.



**Stadtkarte:** Mit der Stadtkarte behalten Sie stets den Überblick über Ihre Gangs, Ihre Geschäfte und die wirtschaftliche Situation in der Stadt.



**Spieloptionen:** Egal, ob Speichern, Laden oder Änderungen an Musik und Grafik – hier finden Sie alle wichtigen Einstellungen für das Spiel.



## Aufgabenverteilung

Nach dem Lesen der Zeitung verteilen Sie jede Woche neue Aufgaben auf Ihre verschiedenen Gangs 1.

Jede Gang wird wiederum von einem besonders qualifizierten Teamchef – dem Capo – geleitet 2, der Ihre Befehle an die ihm unterstellten Gang-Mitglieder weiterleitet 3. Bei einem solchen Capo sollten daher vor allem die Charaktereigenschaften „Intelligenz“ und „Organisation“ ausgeprägt sein, damit er Ihre Aufträge erfolgreich in die Tat umsetzen kann. Auf die verschiedenen Aufgaben im Spiel sollten Sie Spezialisten-Teams ansetzen, die sich jeweils ausschließlich mit dem ihnen zugewiesenen Einsatz beschäftigen. So sollten Sie je ein Anwerbe-, Verteidigungs-, Erpresser- und Schutzgeld-Team zusammenstellen. Ein weiterer Vorteil fester Teams ist, dass Sie Ihre Befehle wiederholen können 4 und nicht jedes Mal die Aufgaben neu zuweisen müssen.

Wie viele Aufträge Ihr Team in der nächsten Woche abarbeiten kann, erkennen Sie an der runden Zeitanzeige 5 in der Visitenkarte des Capos, die sich mit jedem erteilten Befehl weiter rot füllt.

**Tipp:** Der Capo Ihres Erpresser-Teams sollte gut mit„Drohungen“ umgehen können, während das Anwerbe-Team vor allem einen ausgeprägten „Geschäftssinn“ braucht. Beim Geldbeschaffungs-Team kommt es stark auf die „Intelligenz“ des Capos an, beim Schutz-Team auf hohe Werte für „Faust“ und „Waffen“. Gangster ohne besondere Eigenschaften werden am besten beim Schutzgeld-Eintreiber eingesetzt.




## Capo-Befehle




Mit dem Ausrufezeichen 1 können Sie Ihrem Capo Befehle zuweisen, die in vier Befehlsgruppen 2 zusammengefasst sind.

Wählen Sie dazu ein Team aus 3, klicken Sie auf die gewünschte Befehlsgruppe, und weisen Sie dem Team einen Befehl für die nächste Arbeitswoche zu 4. Wenn Sie zum Beispiel ein Team zum Erpressen losschicken wollen, müssen Sie auf der Stadtkarte auch das Gebäude wählen 5, in dem die Aktion über die Bühne gehen soll. Mit dem erhobenen Daumen erteilen Sie Ihrem Capo endgültig das Ausführungskommando 6.

**Geschäftsbefehle**



Laden kaufen, Geschäft übernehmen, Schutzgeld kassieren, Schutzgeld ändern, Spenden.

**Personalbefehle**



Laden bewachen, Streife losschicken, Erkunden, Anwerben von Mitarbeitern, Gehen nach …

**Vergehen**



Bestechen, Einschüchtern, Erpressen, Überfallen, Kidnappen gegnerischer Gangster.

**Verbrechen**



Verwüsten, Angriff, Abbrennen von Geschäften, Sprengen, Eliminieren, Hinterhalt.

## Gangster-Eigenschaften

**Intelligenz**



Grundvoraussetzung für Ihre Capos, denn nur wenn die Ihre Befehle verstehen, können sie Ihre Aufträge erfolgreich abwickeln.

**Organisation**



Nur wer seine Arbeit organisieren kann, hat Erfolg im Spiel. Absolut wichtig für Ihre Capos und für Gangster, die Geschäfte führen.

**Geschäftssinn**



Sollen Ihre Aktivitäten viel Geld einbringen, brauchen Sie Gangster mit einem ausgeprägten Geschäftssinn.

**Schusswaffen**



Schießkünste sind wichtig für das Schutz- und das Überfallteam. Unauffälligkeit dazu, und Sie haben den perfekten Attentäter.

**Faustkampf**



Schlagfertigkeit brauchen die Mitglieder des Schutzteams zur Verteidigung Ihres Territoriums oder die Jungs für Raubüberfälle.

**Messer**



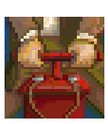
Unauffällige Morde setzen diese Eigenschaft voraus. Bei Raubüberfällen ist es dagegen besser, auf Messerkünste verzichten.

**Brandstiftung**



Feueranschläge setzen Sie ein, um mit den verursachten Brandschäden die Geschäftspreise im Viertel zu drücken.

**Sprengstoffe**



Sprengstoffanschläge sind die effektivste Art, sich der Konkurrenz zu entledigen – allerdings auch die auffälligste Methode.

**Einschüchterung**



Ganoven des Schutzgeld- und des Erpresser-Teams bauen auf ihre hohen Werte bei der Einschüchterung ihrer Opfer.

**Fahren**



Wenn Verbrechen in abgelegenen Teilen der Stadt geplant sind, sollten Sie einen fähigen Fahrer dabei haben.

**Unauffälligkeit**



Nur wer unauffällig handelt, hat die Chance, unentdeckt im feindlichen Territorium Verbrechen zu begehen und zu überleben.

**Ausführung**



Das Ausführungssymbol ist zwar keine Eigenschaft, dient aber in jedem Menü dazu, Ihre Gangster zur Arbeit zu schicken.

## Buchhalter




Der Buchhalter hilft Ihnen, den Überblick über Ihre zahlreichen Geschäfte zu behalten, und ist unentbehrlich, wenn Sie ein florierendes Gangster-Imperium aufbauen wollen. Schicken Sie daher stets zu Spielbeginn Ihre Männer auf die Suche nach einem fähigen Buchhalter. Gute Leute finden Sie vor allem in Banken und Buchhalterbüros. Da seine Aufgaben eine gewisse Intelligenz benötigen, achten Sie darauf, dass Ihr Buchhalter hier mindestens vier Sterne hat. Denn wenn der Anteil Ihrer illegalen Geschäfte im Vergleich zu legal erzielten Einnahmen zu groß ist und Ihr Buchhalter zu dumm dazu, Ihr Geld richtig zu verwalten, wird die Polizei schnell Verdacht schöpfen und Sie ins Visier nehmen.

Um Geld zu sparen, sollten Sie möglichst immer Ihre Steuern hinterziehen 1.

Der Buchhalter sollte notfalls auch Ihre Geschäfte überprüfen 2, andernfalls kommen Ihre Angestellten auf die Idee, zu viel in die eigene Tasche zu stecken. Klicken Sie dazu auf das Symbol, und und wählen Sie eines Ihrer Geschäfte auf der Karte aus 3.

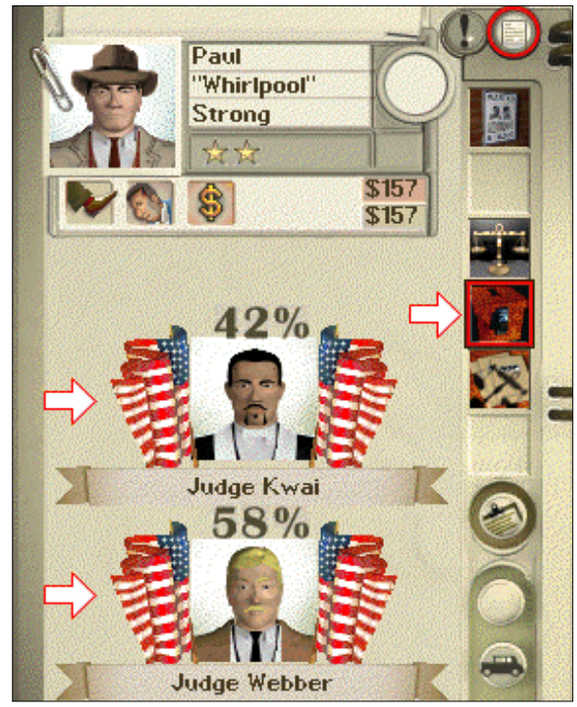
**Tipp:** Schicken Sie den Buchhalten nur zur Überprüfung Ihrer Geschäfte los, wenn begründeter Verdacht auf Unterschlagung besteht, denn wenn er das Hauptquartier zur Buchprüfung verlässt, riskiert er immer verhaftet oder entführt zu werden. Und ohne den Fachmann fürs Finanzielle ist Ihre Organisation leichte Beute für die Behörden.

## Anwalt




Der Anwalt ist dafür zuständig, verhaftete Mitglieder Ihrer Gang wieder aus dem Knast zu holen, ferner dafür, Polizei und Beamte zu bestechen. Ohne einen Anwalt, der im Hintergrund seine Fäden spinnt, wäre etwa Ihre Kandidatur fürs Bürgermeisteramt ziemlich aussichtslos. Wie den Buchhalter, sollten Sie auch einen fähigen Anwalt gleich zu Spielbeginn suchen. Und wiederum darauf achten, dass er möglichst viele Sterne (vier oder mehr) für „Intelligenz" hat. Denn mit dem Können des Advokaten steigen Ihre Chancen, mit Bestechungsversuchen Erfolg zu haben, deutlich. Sie finden Anwälte sowohl im Gericht als auch in den diversen Anwaltskanzleien der Stadt New Temperance. Wenn Sie einen Polizisten bestechen möchten, aktivieren Sie mit dem Ausrufezeichen 1 das Befehlsmenü, klicken auf „Polizisten bestechen" 2 und markieren anschließend auf der Karte das Gebiet 3 in dem Sie die Polizei bestechen möchten.

**Tipp:** Während des Wahlkampfes lassen sich im Berichte-Menü 4 Informationen über die Chancen der Kandidaten anzeigen 5. Wenn Sie im Spielverlauf selbst zur Wahl des Bürgermeisters antreten, kann Ihr Anwalt auch den Wahlkampf organisieren.



## Diplomatie




Im Diplomatie-Menü legen Sie das Verhältnis Ihrer Bande zu den anderen Gangs fest.

Wählen Sie dazu die Farbe der Gang aus (1), zu der Sie geänderte diplomatische Beziehungen wünschen. Es werden dann die Namen des Bosses und jener Bandenmitglieder angezeigt, die Sie bereits kennen. Mit den Schaltflächen (2) unter der Visitenkarte des Obergangsters können Sie das Verhalten Ihrer Gangster festlegen, wenn Sie auf ein gegnerisches Bandenmitglied treffen. Die Auswahl reicht von „Bündnis" über „Waffenstillstand" bis hin zum „Bandenkrieg". Außerdem können Sie im Diplomatiebereich auf Ihre Gegner Spitzel (3) ansetzen und von denen Informationen über die anderen Gangs kaufen.

Mit der Schaltfläche (4) neben der Visitenkarte können Sie zwischen Stadtplan und Gang-Informationen umschalten. Wenn Sie einen Namen aus dem Notizbuch anklicken, können Sie sich den Aufenthaltsort des Gangsters auf der Karte anzeigen lassen (5).

**Tipp:** Zu Spielbeginn sollten Sie mit allen stets Frieden schließen. Erst feindselig werden, wenn Ihre Gang stark genug ist.

## Zeitung




Jede Arbeitswoche beginnt mit den Schlagzeilen der Tageszeitung New Temperance Post.

In den Meldungen können Sie nachlesen (1), welche Erfolge die Polizei erzielt hat, welche Verbrecher getötet wurden, ob sich gerade ein Bandenkrieg anbahnt. An der Art der Schlagzeilen können Sie auch erkennen, ob die Presse Ihnen wohl gesonnen ist und wie Ihre Chancen auf das Amt des Bürgermeisters stehen. Jede Rubrik der Zeitung hat ein eigenes Symbol, das gezeigt wird, sofern in diesem Bereich Meldungen vorliegen (2).

Die Schaltflächen über dem Zeitungstitel (3) führen Sie zu den verschiedenen Bereichen, in denen Sie Ihrer Organisation Befehle für die kommende Woche erteilen können.

**Tipp:** Spenden Sie der Zeitung doch mal ein kleines Sümmchen (siehe „Aufgabenverteilung/Geschäftsbefehle"), um die Berichterstattung in Ihrem Sinne zu beeinflussen. Denn je freundlicher sich Kirche und Zeitung Ihnen gegenüber zeigen, desto positiver reagiert auch die Bevölkerung auf Sie. Eine besonders wohlwollende Berichterstattung ist natürlich garantiert, wenn Sie das Blättchen gleich ganz kaufen (siehe „Aufgabenverteilung/Geschäftsbefehle").

## Bereitschaftsraum




Im Bereitschaftsraum (1) warten alle angeworbenen Gangster, die zurzeit keinem Team zugeordnet sind. Wenn Sie eine der elf Fähigkeiten anklicken (2), werden die Gangster entsprechend der Stärke der ausgewählten Eigenschaft sortiert (3). Mit einem Klick auf das Bild der Visitenkarte eines Gangsters (4) lassen Sie sich alle Werte in den verschiedenen Fähigkeiten anzeigen (5).

Wenn Sie einen Gangster aus dem Bereitschaftsraum einem Team zuweisen wollen, klicken Sie entweder auf das Symbol „Team zuweisen“ (6) oder ziehen das Bild des Gangsters mit der Maus auf das gewünschte Team. Sie können den Gangster bei entsprechend guten Werten aber auch befördern und zu einem Teamoberhaupt machen. Dazu klicken Sie entweder auf (7) oder ziehen sein Bild auf eine freie Markierung (8).

**Tipp:** Achten Sie beim Einstellen von Gangstern vor allem auf deren Intelligenz. Um schnell Ihr Territorium vergrößern und den computergesteuerten Gegnern standhalten zu können, nehmen Sie am Anfang aber jeden Ganoven, den Sie bekommen. Sie sollten stets ein paar Ihrer Leute im Bereitschaftsraum warten lassen, damit Sie im Team entstandene Lücken schnell wieder auffüllen können.

## Waffenkammer




Ohne die richtigen Waffen werden Ihre Raubüberfälle und die Anschläge auf gegnerische Gangs Rohrkrepierer. In der Waffenkammer statten Sie also Ihre Capos mit den passenden Waffen aus. Auf der rechten Seite sehen Sie, welche Waffen Ihr Capo bereits verwaltet (1). Auf der linken Seite werden die Waffen gezeigt, die zur Zeit noch unbenutzt in Ihrer Waffenkammer lagern (2).

Wenn Sie Ihrem Capo Waffen geben möchten, ziehen Sie die mit der Maus einfach von der rechten Waffenkammer zum Symbol Ihres jeweiligen Capos auf der linken Seite.

Zusätzliche Waffen bekommen Sie jederzeit gegen Bares auf dem Schwarzmarkt. Klicken Sie dazu auf das Symbol für den Waffenkauf (3).

**Tipp:** Geben Sie grundsätzlich Waffen nur an jene Teams aus, die diese Waffen für ihre Einsätze wirklich benötigen. Zum Beispiel sollten Sie niemals dem Schutzgeld-Team Waffen geben, da sonst entweder der Auftrag falsch ausgeführt oder die Polizei schnell auf Sie aufmerksam wird.

## Statistik




Damit Sie stets über die Stärke Ihrer Gegner informiert sind, sollten Sie gelegentlich in die Statistik schauen.

Hier können Sie Ihre Entwicklung und die Ihrer Gegner wochenweise verfolgen. Dazu gibt es verschiedenfarbige Balken, die Sie zum Beispiel über Ihre Geldmittel (1), die Größe der Territorien, (2) und die Stärke der Gangs (3) informieren. Mit den Statistiksymbolen (4) ändern Sie die Art der Darstellung (verschiedene Diagrammtypen).

## Stadtkarte




Auf der Stadtkarte verschaffen Sie sich den nötigen Überblick über Ihr Territorium. Der Wohnblock mit der Pistole in Ihrer Spielfarbe symbolisiert Ihr Hauptquartier (1). Die Hauptquartiere Ihrer Gegner werden erst dann auf der Karte gezeigt, wenn Ihre Männer sie aufgespürt haben. Wenn Sie die *rechte* Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, können Sie den Kartenausschnitt verschieben, um andere Bereiche der Karte einzusehen. Nach einem Doppelklick auf ein Gebäude werden weitere Informationen über das ausgewählte Haus gezeigt. Die Schaltflächen auf der rechten Seite (Kreis) verschaffen Ihnen zusätzliche Informationen über die Stadt, über Ihr Territorium und über die gegnerischen Banden.

Die Lupen (2) dienen dazu, den Kartenmaßstab zu verändern, um Detailinformationen über die Gebäude zu bekommen. (3) zentriert die Karte auf Ihr Hauptquartier.

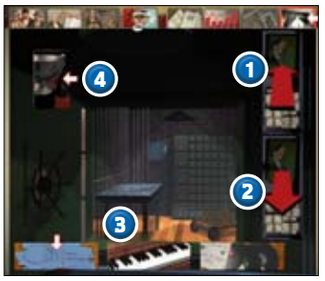
Die weiteren Schaltflächen (4) helfen Ihnen dabei, der Karte spezielle Informationen über Ihr Territorium und die Stadt zu entlocken.

## Arbeitswoche




Wenn Sie Ihre Befehle für die kommende Arbeitswoche verteilt haben, klicken Sie auf das Symbol für Ausführen (siehe „Gangster-Eigenschaften"). Die Anzeige wechselt dann zur Arbeitswoche, und Sie können live verfolgen, wie Ihre Gangster Ihre Befehle ausführen. Es ist hilfreich, sich die einzelnen Mitglieder Ihrer Gangster-Teams mit dem Symbol „Überwachte Personen" (1) in einem separaten Fenster zeigen zu lassen. So behalten Sie stets den Überblick über den Verlauf Ihrer Aktionen und können notfalls direkt aktiv in das Geschehen eingreifen. Die weiteren Symbole dienen lediglich dazu, weitere Informationen über die Stadt abzurufen (2) und sich die aktuellen Mitteilungen und Berichte (3) anzeigen zu lassen.

## Optionen




Zu guter Letzt das Standardmenü eines jeden PC-Spiels: die Spieloptionen. Hier finden Sie alles zum Einstellen der Spielfunktionen. Egal, ob Sie nun Speichern (1), Laden (2) oder die Musik- und Geräuschlautstärke (3) ändern wollen – hier geht's. Speichern Sie besser ein Mal zu viel ab, als zu wenig. Besonders ratsam ist zu speichern, bevor Sie auf das „Ausführen"-Symbol (siehe „Gangster-Eigenschaften") klicken und Ihre Gangster die Befehle für die kommende Woche ausführen. Das Pokal-Symbol (4) zeigt Ihnen die Ziele des aktuellen Spiels und informiert über die aktuelle Machtverteilung in der Stadt.

**Tipp:** Wenn Sie ein Einzelspieler -Szenario spielen möchten, klicken Sie im Startbildschirm auf „Neues Spiel" und im daraufhin geöffneten Auswahlfenster auf „Spieloptionen".

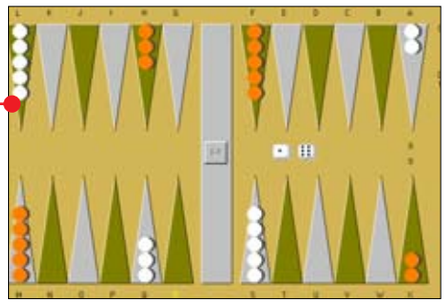
# Quick Backgammon[1]

**Denk-/Knobelspiel für PC | Mit diesem Brettspiel-Klassiker können Sie jetzt auch am PC Ihre grauen Zellen fit halten**

[1]spricht: „Bäckgämmen" [2]spricht: „Babbel Boh!"

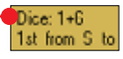
## Spieleinstieg

**1** Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Die Partie geht dann ohne Umschweife los. Sie spielen mit den weißen Steinen gegen den Computer. Die grundlegende Kenntnis der Backgammon-Regeln wird an dieser Stelle vorausgesetzt.

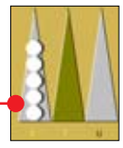


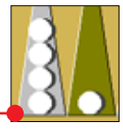
**2** Gewürfelt wird automatisch – Sie sehen das erste Würfelpaar auf dem Spielfeld. Mit der linken Maustaste wählen Sie die Steine aus, die Sie setzen wollen, beispielsweise die von der Position. Sie sehen dann auf der rechten Seite die Bestätigung der Auswahl. Mit der *rechten* Maustaste können Sie eine Auswahl wieder rückgängig machen.






**3** Die möglichen Zielpositionen erkennen Sie daran, dass einzelne Buchstaben auf dem Spielfeld gelb markiert werden. In diesem Beispiel können Sie nur einen Stein auf T setzen – gemäß der gewürfelten Zahl 1. Klicken Sie das Feld an – dann wird ein Spielstein auf diese Position befördert.





**4** Zur Vollendung dieses Spielzugs ist jetzt noch ein Stein um sechs Felder zu versetzen. Klicken Sie dazu beispielsweise erst auf A, dann auf G. Anschließend ist der Gegner (also der Computer) an der Reihe.

# Bubble Ball[2]

**Geschicklichkeitsspiel für PC | Reihen Sie gleichfarbige Bälle aneinander, um Punkte zu holen – ein geübtes Auge ist Voraussetzung**

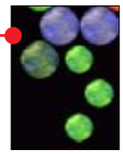
## Spieleinstieg

**1** Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

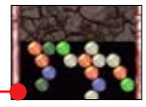
**2** Im Spiel können Sie mit den Pfeiltasten ← und → die Schussrichtung verändern. Sie sehen dann, wie der kleine Pfeil über dem Ball seine Richtung ändert. Kleiner Tipp: Wenn Sie zusätzlich die rechte ⇧-Taste drücken, können Sie die Schussrichtung feiner einstellen.




**3** Ziel ist, alle Bälle abzuräumen. Sobald mindestens drei Bälle mit der gleichen Farbe nebeneinander liegen, so verschwinden die alle. Um solche Gruppierungen zu erreichen, müssen Sie Ihre Schüsse sinnvoll platzieren. Per Druck auf ↵ feuern Sie einen Ball ab.



**4** Eine kleine Kugel neben dem Schuss-Ball zeigt Ihnen, welche Farbe als nächste kommt. Feuern Sie daher Ihre Schüsse vorausschauend ab. Versuchen Sie möglichst, die Bälle horizontal aufzureihen. Sobald nämlich eine Reihe den unteren Bildrand erreicht, ist das Spiel vorzeitig zu Ende. Und das kann schnell passieren, denn „die Decke kommt runter" und verkleinert das Spielfeld zusehends. Sie stehen also unter Zeitdruck.



**5** Sobald der letzte Ball abgeräumt ist, geht's in die nächste Spielstufe. Wählen Sie dazu mit ← oder → Next Level aus, und drücken Sie dann ↵. COMPUTERBILD-SPIELE wünscht viel Spaß beim „Ballern"!

# Trommy

**Denk-/Knobelspiel für PC | Ziehen Sie durch geschicktes Setzen und Springen mit Ihren Spielsteinen alle Steine des Gegners an Land**

## Spieleinstieg

**1** Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

**2** Im Spiel können Sie zunächst die Größe des Spielfeldes festlegen. Klicken Sie dazu auf der linken Seite auf die entsprechenden Plus- beziehungsweise Minus-Zeichen.



**3** Klicken Sie danach auf die Zeile Start.

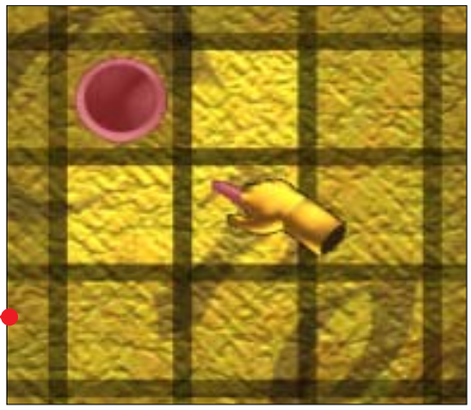
**4** Ihr Ziel in diesem pfiffigen Spiel ist, durch geschicktes Setzen der Steine alle Steine der gegnerischen Seite zu übernehmen. Klicken Sie dazu einen Ihrer Steine an. Sie sehen dann, dass die Spielfläche in einem bestimmten Radius beleuchtet wird. Wenn Sie nur um ein Feld weiterziehen, wird ein neuer Spielstein platziert.



Wird der Spielstein dagegen zwei Felder weit gesetzt, so springen Sie mit dem Spielstein an die gewünschte Stelle.



**5** Setzen Sie einen Stein auf ein Feld, neben dem einer oder mehrere gegnerische Steine liegen, so werden die „umgedreht" und nehmen die Farbe Ihrer Steine an. Um zu gewinnen, müssen Sie alle Steine drehen.



# Lockpicking

**Geschicklichkeitsspiel für PC | Hier müssen Sie Schlösser knacken – und zwar auf ganz ungewöhnliche Art**

## Spieleinstieg

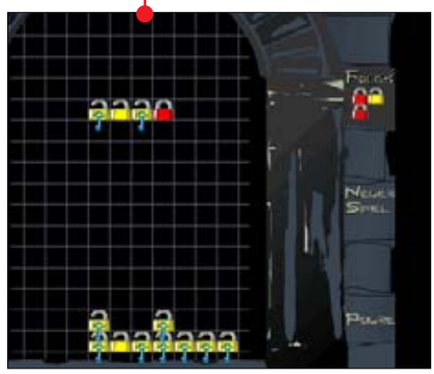
**1** Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

**2** Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf Neues Spiel.




**3** Spielziel ist, aus den herabfallenden Schlössern eine lückenlose Reihe von gelben Exemplaren zu bilden. Sobald Sie das geschafft haben, verschwindet die Reihe.

**4** Sie steuern die Schlösser mit den Pfeiltasten.



**5** Zusätzlich können Sie mit den Tasten V, B und N die Anordnung der Schlösser ändern. Außerdem sehen Sie rechts, welches Schloss an der Reihe ist. Ordnen Sie die Schlösser nun lückenlos an.





**6** Eine Besonderheit sind die roten Schlösser. Die müssen Sie erst in gelbe Schlösser umwandeln, um eine Reihe verschwinden lassen zu können. Dazu müssen Sie einen Schlüssel auf das rote Schloss setzen. Es wird daraufhin geöffnet und so in ein gelbes Exemplar verwandelt.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Command & Conquer Renegade



**Actionspiel für PC |** **Sie schlüpfen in die dicke Haut des abgebrühten Soldaten Havoc und kämpfen im Alleingang gegen die NOD-Armee, die nichts Geringeres anstrebt als die Weltherrschaft. Die Tricks auf den folgenden Seiten helfen Ihnen dabei** Spielverlauf siehe Test Seite 34

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Speichern und Laden

Wenn Sie Havoc durch seine zwölf Aufträge steuern, kann es schon mal etwas brenzlig werden. Aus diesem Grund sollten Sie möglichst oft abspeichern. Damit Sie das wie nebenbei erledigen können, gibt es eine Schnellspeichertaste. Drücken Sie also einfach auf F6. Wenige Sekunden später ist der aktuelle Spielstand abgespeichert. Möchten Sie an einer zuvor gesicherten Stelle weiterspielen, müssen Sie zuerst mit der Esc-Taste ins Spielmenü umschalten. Klicken Sie dort auf den Eintrag **Spiel laden**, und wählen Sie den gewünschten Spielstand aus der Liste.

### Bewegung



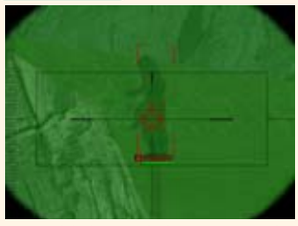
Der Held des Spiels wird mit der Taste W nach vorne und mit S zurück bewegt. Möchten Sie nach links oder rechts ausweichen, verwenden Sie dazu die Tasten A und D. Mit der Maus drehen Sie Havoc um seine eigene Achse und bestimmen gleichzeitig Ihren Blickwinkel. Möchten Sie eine Leiter herauf- oder herunterklettern, so stellen Sie sich davor und drücken E.

### Fahrzeuge



Sie können nicht in alle Fahrzeuge einsteigen. Nur dann, wenn über dem Gefährt drei grüne Pfeile zu sehen ist, dürfen Sie mit einem Tastendruck auf E ans Steuer. Auch Panzer werden mit W nach vorn und mit S zurückbewegt. Mit A und D drehen Sie das Kettenfahrzeug um die eigene Achse, mit der Maus wird die Bordkanone in Position gebracht.

### Schießen



Das Schießen auf einen Gegner ist in diesem Spiel denkbar einfach: Visieren Sie den feindlichen Soldaten mit der Maus an. Drücken Sie anschließend die linke Maustaste, um zu schießen. Mit R laden Sie nach. Das Zielfernrohr des Scharfschützengewehres aktivieren Sie mit der *rechten* Maustaste. Damit lösen Sie auch den Fernzünder von C4-Sprengsätzen aus.

### Spielanzeigen




Rechts oben sehen Sie im Bereich 1 Ihre Zielanzeige. Dort erfahren Sie, welchen Auftrag Sie als nächstes erledigen und in welche Richtung Sie laufen müssen. Angepeilte Gebäude, Panzer und Soldaten sind von roten, grünen oder weißen Rahmen 2 umgeben. Feinde sind rot markiert, Freunde grün, Weiß steht für neutral. Links unten 3 befindet sich ein Kompass. Außerdem sehen Sie dort Ihre Rüstung und Lebensenergie. Rechts unten 4 lesen Sie ab, wie viel Munition für die aktuelle Waffe Sie haben.

### EVA-Terminal




Mit Esc und **Ziele** können Sie Ihre aktuellen Einsatzziele nachlesen.



Mit Esc und **Waffen** erhalten Sie Informationen zu allen Waffen.



Mit Esc und **Karte** lassen Sie eine Karte des Einsatzortes zeigen.



Mit Esc und **Daten** rufen Sie verschiedene Statistiken zum Einsatz ab.

## Auftrag 1: Die Skorpionjäger













Kurz nachdem Sie sich aus dem Hubschrauber abgeseilt haben, machen Sie sich auf den Weg ins Kampfgebiet. Achten Sie auf Scharfschützen, die sich in den Felsformationen verstecken (1). Mit zielgenauen Schüssen müssen Sie diese gefährlichen Gegner unschädlich machen. Falls Sie bei diesem Einsatz verletzt werden, finden Sie hinter einem Felsen Nachschub an Rüstung und Munition (2) (Kreis). Sobald ein Transporthubschrauber neue Feindtruppen an Ort und Stelle befördert, müssen Sie schnelles Reaktionsvermögen an den Tag legen und die Gegner schon beim Abseilen beschießen (3), weil die zu diesem Zeitpunkt noch nicht allzu gefährlich sind. Sobald keine neuen Angreifer mehr nachkommen, repariert ein Techniker den zerstörten Panzer, in den Sie anschließend per Druck auf E einsteigen. Mit dem Panzer dringen Sie weiter ins Einsatzgebiet vor. Gleich zu Beginn versperren Ihnen einige Trümmer die Durchfahrt. Ein Ingenieur sprengt Ihnen den Weg frei (4). Folgen Sie nun dem vor Ihnen fahrenden Wüstenjäger, und schießen Sie unterwegs auf alle feindlichen Panzer, die Sie anhand der roten Farbe leicht erkennen können. Folgen Sie der Straße, bis Sie in Sichtweite des Obelisken kommen. Halten Sie einen ausreichenden Abstand zu diesem Verteidigungsturm. Gleichzeitig schießen Sie in erster Linie auf die beiden Luftabwehr-Stellungen (5) (Kreis). Kurz darauf setzt Ihre Basis die Ionenkanone ein (6), und der Auftrag ist beendet.







## Auftrag 2: Retten und Rächen











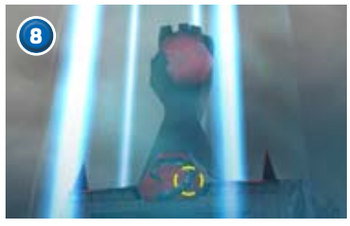











Sammeln Sie die am Strand liegende Waffe ein, und laufen Sie anschließend immer weiter die Küste entlang, bis Sie auf der rechten Seite eine Leiter (1) sehen. Per Druck auf E klettern Sie nach oben. Jetzt heißt es: den Kameraden folgen. Die führen Sie bis zu einigen Kriegsgefangenen, die von NOD-Soldaten bewacht werden. Retten Sie die Gefangenen, indem Sie auf die Wachen schießen. Anhand des Zielpfeils rechts oben in der Bildschirmecke finden Sie den Weg zum GDI-Kommandeur, der sich in einer kleinen Hütte befindet (2). Er gibt Ihnen einen Zielmarker für die Ionenkanone. Nachdem der Kommandeur wieder verschwunden ist, machen Sie sich auf die Suche nach dem Gefängnis. Auch hier folgen Sie einfach Ihrem Zielwegweiser. An einer Hauptstraße befinden sich mehrere Panzer. Warten Sie, bis die per Luftschlag außer Gefecht gesetzt werden. Steigen Sie im Anschluss daran die Leiter des Wachturms hinauf, und erschießen Sie den NOD-Offizier (3). Schnappen Sie sich das dort herumliegende Scharfschützengewehr, und zielen Sie damit aus dem Wachturm heraus auf Gegner am anderen Ende der Straße. Sind keine mehr zu sehen, laufen Sie die Straße entlang bis zu den feindlichen Geschütztürmen. Die Basis wirft an dieser Stelle C4-Sprengstoff ab. Sammeln Sie ihn ein, um ihn anschließend an den Türmen zu befestigen (4) und aus sicherem Abstand mit der *rechten* Maustaste zu zünden. Danach erhalten Sie per Luftkissenboot einen Kampfpanzer (5), mit dem Sie sich auf den Weg durch den Stollen machen. Schießen Sie am anderen Ende auf den feindlichen Panzer und auf die MG-Stellungen (6). Fahren Sie weiter bis zur Brücke, die für den Panzer ungeeignet ist und nur zu Fuß überquert werden kann. Auf ihr finden Sie eine Schlüssel-Karte, die Ihnen später noch einige Türen öffnet. Folgen Sie dem Fußweg, und schießen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf entfernte Widersacher. Sobald Sie die Hand von NOD und die nebenstehende Luftabwehrstellung entdecken, zerstören Sie zunächst die Luftabwehr mit dem Raketenwerfer (7) und später mit der Ionenkanone die Hand von NOD (8). Weiter geht es in Richtung Gefängnis. Dabei nähern sich Ihnen einige Flammenwerfer, die aus sicherer Entfernung beschossen werden sollten. Gegen den patrouillierenden Kampfbuggy gehen Sie hingegen mit dem Raketenwerfer vor. Unterwegs sollten Sie natürlich ständig Munition und Rüstung aufsammeln. Voll ausgerüstet, betreten Sie nun das Kommunikationszentrum durch den Haupteingang (9). Laufen Sie anschließend geradeaus nach unten und im Kontrollzentrum durch die Tür auf der linken Seite. Dahinter befindet sich der Hauptcomputer (10), in den Sie sich mit E einhacken. Verlassen Sie daraufhin das Gebäude auf dem gleichen Weg, um draußen die Flarak-Stellung (11) zu zerstören. Jetzt müssen Sie nur noch das Gefängnistor mit dem Schalter am Eingangstor (12) öffnen. Auch das erledigen Sie im Handumdrehen mit der Taste E. Im Anschluss daran sind die Gefangenen befreit. Aber Pause gibt es nicht, denn auf Sie wartet schon eine neue Aufgabe.












# Command & Conquer Renegade – FORTSETZUNG

## Auftrag 3: Bewaffneter Überfall



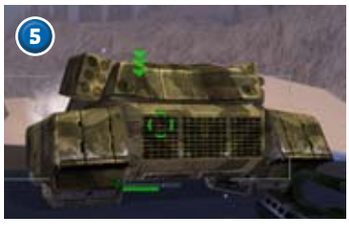






















Steigen Sie zu Beginn in das bereitstehende Fahrzeug 1, und folgen Sie damit dem Straßenverlauf. Schießen Sie dabei auf alle Angreifer. Ihre erste Aufgabe ist, den feindlichen Heliport zu zerstören, was Sie mit dem Wüstenjäger tun können 2. Schließlich müssen Sie im und rund um den Wachturm 3 alle NOD-Truppen unschädlich machen, wozu Sie das Fahrzeug wieder verlassen sollten. Erst wenn das erledigt ist, steht schon ein neuer Wüstenjäger bereit, mit dem Sie bis zu einem Wohnhaus 4 fahren. Durchsuchen Sie das Innere des Hauses, und schießen Sie dabei auf gegnerische Infanteristen. Im Innern des Gebäudes finden Sie außerdem einen Flammenwerfer. In der Nähe befindet sich ein zweites Haus. Auch hier müssen Sie das Innere durchsuchen. Steigen Sie anschließend wieder in eines der Fahrzeuge, und setzen Sie den Weg entsprechend dem Zielrichtungsanzeiger fort. Zwischendurch steigen Sie in den Mammutpanzer 5 um. Biegen Sie an der Weggabelung nach rechts ab, um dort ein weiteres Haus zu sichern. Das ist erst dann erledigt, wenn sich keine feindlichen Truppen mehr im und um das Gebäude herum befinden. Mit dem Panzer folgen Sie nun dem Straßenverlauf, zerstören jeden NOD-Widerstand und biegen rechts in den Tunnel 6 ein. Dahinter zerstören Sie einen Konvoi. Achten Sie dabei auf Scharfschützen auf den Türmen. Anschließend setzen Sie den Weg entlang des Flusslaufs fort. Dahinter befinden sich ein Wachturm mit Feinden und eine Luftabwehrstellung 7, die Sie mit dem Raketenwerfer sprengen. Auf die gleiche Weise werden Sie mit dem leichten Panzer fertig, der links den Durchgang versperrt. Wenn die Luft rein ist, folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einem weiteren Haus gelangen 8. Rundherum müssen Sie jeden feindlichen Widerstand zerstören. Anschließend folgen Sie der Straße nach unten und schnappen sich den bereitstehenden Kampfpanzer. An den Abzweigungen biegen Sie erst nach links ab und halten sich dann stets rechts, bis Sie einen Tunnel durchquert und eine Anhöhe erreicht haben. Schießen Sie dort schon von weitem auf Panzer 9, Offiziere mit Raketenwerfern und die Flugabwehrstellung (Kreis). Überqueren Sie nun die Brücke, an der weitere Infanteristen, MG-Geschütze und Flarak-Stellungen zu vernichten sind. Hinter der Brücke können Sie Ihren beschädigten Panzer gegen einen neuen austauschen und Ihren Weg entlang der Straße fortsetzen. Sobald Sie an ein kleines Gebäude gelangen, steigen Sie aus dem Panzer und betreten es. Dahinter verbirgt sich ein Aufzug 10, mit dem Sie nach unten fahren. Dort laufen Sie eine Rampe nach oben und gehen durch die Tür auf der linken Seite des nächsten Raums. Dahinter befindet sich die Hauptkontrollstation 11, die Sie mit einem Sprengsatz in die Luft jagen. Nachdem Sie den Kontrollraum verlassen haben, begeben Sie sich links über die Brücke und dann durch einen Flur rechts hinunter bis zu einem weiteren Aufzug. Durch die Tür auf der gegenüber liegenden Seite gelangen Sie schließlich wieder ins Freie. Dort wartet bereits eine Unmenge an Gegnern auf Sie. Weichen Sie denen aus, indem Sie sich rechts durch das offen stehende Tor begeben und dort erneut in einen Fahrstuhl 12 (Kreis) steigen. Schon stehen Sie vor dem NOD-Kraft-












## Auftrag 3: Bewaffneter Überfall | Fortsetzung
















werk, das Sie sabotieren müssen. Begeben Sie sich durch den Gang rechts neben der Leiter 13 ins Innere. Dort laufen Sie die Rampe hinunter und gelangen mit dem Fahrstuhl eine Ebene tiefer. Hinter der nächsten Tür befindet sich bereits die Hauptkonsole. Sprengen Sie die in die Luft, und gehen Sie den gleichen Weg wieder zurück durch den Maschinenraum 14, den Fahrstuhl nach oben und dann immer geradeaus in den nächsten Aufzug hinein. Der bringt Sie fast bis zum Fuß des Obelisken. Links neben ihm befindet sich ein Tor 15 (Kreis). Gehen Sie ins Innere und gleich nach links durch den Gang. An der ersten Abzweigung halten Sie sich links und an der zweiten rechts. Der nächsten Abzweigung folgen Sie dann wieder nach links – so gelangen Sie in eine große Höhle. Außer mit MG-Stellungen und Infanteristen bekommen Sie es hier auch mit einem Hubschrauber zu tun. Wichtig: Zerstören Sie alle drei Tiberium-Maschinen 16. Verlassen Sie die Höhle anschließend auf der rechten Seite, und achten Sie dabei auf Ihren Zielwegweiser. So gelangen Sie direkt zur Hand von NOD. Steigen Sie im Innern in den Fahrstuhl. Unten angekommen, gehen Sie durch die mittlere Tür. Wenn Sie das Gebäude durchsuchen, finden Sie den Auslöser für eine Ionenkanone. Allerdings bringt Ihnen das nur Bonuspunkte ein und ist für den Sieg nicht wichtig. Steigen Sie also gleich neben der Ausgangstür in einen Fahrstuhl, der Sie nach oben bringt. Schon sehen Sie einen weiteren Lift, der Sie in die Krankenstation befördert. Benutzen Sie den dortigen Ausgang. (Falls Sie den Auslöser für die Ionenkanone gefunden haben, platzieren Sie ihn zuvor in der Krankenstation.) Draußen angekommen, müssen Sie es mit Mendoza aufnehmen 17 und sich nach dessen Flucht ins Innere des Frachtflugzeugs 18 begeben. Nach einem kurzen Film ist auch diese Mission siegreich beendet.




## Auftrag 4: Explosive Handlung

Kurz nach der Landung an der Küste sammeln Sie alle verfügbaren Waffen ein. Anschließend müssen Sie schon mit den ersten Feinden fertig werden. Schießen Sie noch vom Strand aus auf den Abwehrturm 1. Jetzt klettern Sie die Steigung hinauf und schießen auf alle Scharfschützen in den NOD-Stellungen. Sobald der Brückenkopf gesichert ist, folgen Sie dem Pfad vorbei an Tiberiumfeld und Flugzeugwrack, bis Sie an einen zweiten, gut bewachten Strandabschnitt gelangen. Auch hier müssen alle Verteidigungsanlagen zerstört werden, was besonders für die beiden Flugabwehrstellungen 2 gilt. Ist das erledigt, erhalten Sie Verstärkung. Gemeinsam laufen Sie weiter den Pfad an der Küste entlang. Hinter einem Wasserfall entdecken Sie eine kleine Höhle 3. Hier befinden sich Munition und Rüstung. Wenige Meter weiter müssen Sie zwei weitere Flarak-Stellungen 4 vernichten, wahlweise durch Sprengladungen oder Raketenbeschuss. Anschließend folgen Sie dem Fußweg in den Dschungel hinein, wo Sie irgendwann auf eine NOD-Basis stoßen. Laufen Sie nun durch den Haupteingang 5 (Kreis) ins Kommunikationszentrum und dort rechts den Flur hinunter. Erschießen Sie alle feindlichen Infanteristen, und achten Sie dabei besonders auf das Decken-MG 6. Daneben ist eine grüne Tür, die Ihnen verschlossen bleibt. Suchen Sie also den Offizier mit der entsprechenden Berechtigungskarte. Verlassen Sie dazu das Kommunikationszentrum, um die Tiberium-Raffinerie 7 zu betreten. Folgen Sie dem Zielrichtungsanzeiger bis zu einem Offizier, den Sie mit Ihrer Maschinenpistole dazu überreden, Ihnen die Zugangskarte zu überlassen. Nun hindert Sie also nichts mehr daran, durch die grüne Tür des Kommunikationszentrums zu laufen. Links neben dem Eingang befindet sich der Hauptcomputer, in den Sie sich per Druck auf E einhacken. Verlassen Sie anschließend das Gebäude. Draußen greift Sie ein Hubschrauber an, den Sie mit dem Raketenwerfer vom Himmel holen. Achten Sie darauf, immer so lange mit dem Feuern zu warten, bis der Helikopter in der Luft steht 8. Ihre letzte Aufgabe ist nun, von der Insel zu entkommen. Lassen Sie sich dabei nicht von feindlichen Soldaten aufhalten. Folgen Sie dem Zielrichtungsanzeiger bis zum rettenden Schiff.
























# Command & Conquer Renegade — FORTSETZUNG

## Auftrag 5: Blinder Passagier



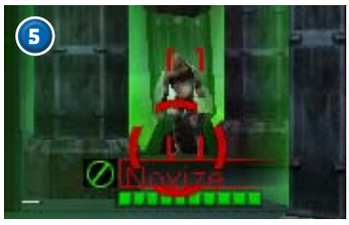
















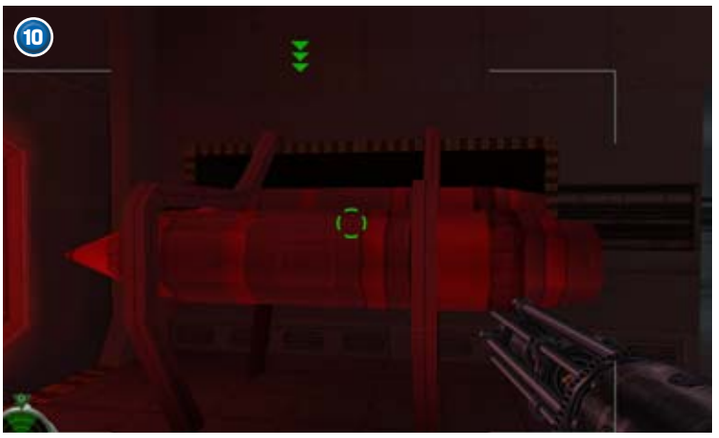






Die verzwicktesten Gänge des gesamten Spiels befinden sich mit Sicherheit auf dem Schiff in dieser Spielstufe. Zu Beginn ist alles noch recht überschaubar: Gehen Sie vom Startraum aus die Rampe nach unten und durch die beiden Türen in den Frachtraum (1). Durch die zweite Tür verlassen Sie den wieder, um zu vier Raketenrampen (2) zu gelangen. Sabotieren Sie alle vier, indem direkt davor jeweils auf [E] drücken. Verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. So gelangen Sie zum Maschinendeck, wo vier kritische Maschinenbereiche (3) zerstört werden sollen. Ist das erledigt, fahren Sie mit dem Fahrstuhl ein Stockwerk nach oben. Dort befindet sich ein zweiter Lift, der Sie bis zu den Kriegsgefangenen (4) bringt. Allerdings fehlt Ihnen zum Befreien der Gefangenen eine Zugangskarte. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten, und gehen Sie anschließend durch die gegenüber liegende Tür. Hier werden sie von einem Novizen (5) angegriffen. Begeben Sie sich im nächsten Raum mit den Fahrstühlen gleich zwei Stockwerke nach oben. Auf der rechten Seite gelangen Sie zurück ins Innere des Schiffs. Hinter der Tür erhalten Sie von einer NOD-Wache eine Zugangskarte. Damit machen Sie gleich wieder kehrt und steigen die Treppen nach oben. Begeben Sie sich jetzt geradeaus durch die Tür und über die Rampe links nach oben. Kurz danach müssen Sie mehrere Chemie-Offiziere erschießen (6). Gehen Sie die Treppe weiter hinauf, wo Sie vom Ersten Maat (7) die gesuchte gelbe Zugangskarte erhalten. Zurück geht es wieder über Treppen, Rampe und durch die Tür. Dahinter steigen Sie nochmals Treppen hinab. Laufen Sie durch die beiden Türen. Hier führen Sie mehrere Stufen abwärts zurück zu den Gefangenen (8), deren Zellentür Sie nun öffnen können. Schräg gegenüber der Zelle befindet sich eine Tür. Gehen Sie hindurch, und seien Sie auf viele gegnerische Soldaten gefasst. Zwei Türen und einen Fahrstuhl später befinden Sie sich wieder an den Raketenrampen. Gehen Sie nach einem Blick auf Ihren Kompass weiter in nördlicher Richtung. Verlassen Sie den nächsten Raum durch den gegenüber liegenden Ausgang, laufen Sie dann die Rampe nach oben. Wählen Sie den Raketenwerfer als Waffe, bevor Sie die Halle durch die gelb markierte Tür verlassen. Wichtig ist, so schnell wie möglich den Hubschrauber (9) abzuschießen. Laufen Sie zur anderen Seite der Halle durch die Tür. Eine weitere Tür am Ende des Ganges auf der linken Seite führt Sie zu zwei Torpedorampen. Per Druck auf [E] müssen Sie die (10) sabotieren. Verlassen Sie den Raum wieder, um jetzt so lange die Treppen hinauf zu steigen, bis Sie die Küche (11) erreichen. Durch deren Hintertür gelangen Sie wieder aufs Schiffsdeck. Betreten Sie durch die zweite Tür erneut das Innere. Laufen Sie den hinteren Gang nach links, bis Sie eine Treppe finden, die Sie ein Deck nach oben bringt. Auch hier müssen Sie wieder durch zwei Türen gehen und eine Treppe nach oben steigen. Laufen Sie ins Freie und ein letztes Mal Stufen nach oben. Hier finden Sie den Kapitän des Schiffes (12). Wenn Sie ihn besiegen, erhalten Sie die rote Zugangskarte. Gehen Sie den gleichen Weg zurück bis zum Unterdeck. Begeben Sie sich jetzt rechts am Eingang zur Küche vorbei. Hier können Sie Dank der Zugangskarte nun eine rot markierte Tür passieren. Durchqueren Sie den Raum, und gehen Sie anschließend durch zwei weitere Türen. Laufen Sie nun wieder ganz nach unten, wo Sie sich mit Ihren Kameraden treffen. Auf diese Weise gewinnen Sie auch den fünften Einsatz.









Hier stand im Heft eine Anzeige.




**Aufbauspiel für PC |** Wie Sie ein guter Wikingerhäuptling werden? COMPUTERBILD-SPIELE-Tricks lesen!

Spielverlauf siehe Test Seite 46

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Bewegen




Um einen Ihrer Wikinger von einem Ort zum anderen zu schicken, klicken Sie ihn zuerst mit der linken Maustaste an. Bewegen Sie jetzt die Karte bis an die Stelle, die Ihr Bewohner erreichen soll, und klicken Sie mit der *rechten* Maustaste darauf. Nun wird sich der Wikinger dorthin in Bewegung setzen.

### Befehle geben



Wenn Sie mit der *rechten* Maustaste einen Ihrer Dorfbewohner anklicken, öffnet sich diese Befehlsleiste. Am wichtigsten ist der Knopf oben links (Kreis): Damit öffnen Sie das Menü, um dem Mann einen Beruf zuzuweisen. Was die anderen Symbole bedeuten, erfahren Sie, wenn Sie den Mauszeiger darauf ziehen.

### Berufswahl




Das Fenster „Berufe“ zeigt, welchen Beruf der Wikinger übernehmen könnte. Um einen der Jobs auszuwählen, müssen Sie nur die passende Zeile anklicken. Allerdings werden immer nur jene Berufe angeboten, die der jeweilige Bewohner auch ausüben kann. Spezielle Jobs müssen erst im Lauf des Spiels entwickelt werden – und das dauert eine Weile.




Bei einigen Berufen genügt es, einen Zivilisten auszuwählen und dann ins entsprechende Gebäude zu schicken. So lässt sich ein Ungelernter ganz einfach zum Farmer machen, indem Sie ihm eine Farm als Arbeitsstätte zuweisen. Bei anderen Berufen, die nicht an einen festen Arbeitsplatz gebunden sind, müssen Sie aber das Auswahlmenü bemühen.

## Produktionsketten



1 Eine der längsten Produtkionsketten im Spiel ist die Nahrungsversorgung durch Feldarbeit: Am Anfang müssen Sie einen Zivilisten zum Lehmabbauer machen, erst dann dürfen Sie überhaupt eine Farm bauen. Natürlich brauchen Sie auch mindestens einen Bauarbeiter dazu. Lehm ist aber als Baumaterial zwingend nötig, daher brauchen Sie unbedingt vorher den Abbauer.




2 Jetzt können Sie eine Farm bauen lassen. Sobald das Gebäude fertig ist, schicken Sie einen Ihrer Wikinger hinein. Der braucht jetzt eine Weile, um den neuen Job vernünftig in den Griff zu kriegen. Er wird immer wieder vor dem Gebäude auftauchen, Saatgut streuen, Weizen ernten und in die Farm bringen. Hat er genug Übung in seinem Beruf, dann wird Ihnen das gemeldet.




3 Nun kann er als Müller weiterarbeiten. Dazu müssen Sie natürlich erst eine Mühle errichten – und zwar möglichst nahe an der Farm. Schicken Sie dann den Farmer in die Mühle. Er wird dort seinen neuen Job aufnehmen. Um weiter für genügend Weizen zu sorgen, muss allerdings jemand den alten Beruf des Farmers übernehmen: Schicken Sie also einen Arbeiter zur Farm.




4 Hat Ihr Wikinger auch als Müller genug Erfahrung gesammelt, können Sie ihn als Bäcker einsetzen. Zuerst müssen Sie das Gebäude bauen lassen, außerdem braucht der Bäcker zum Backen einen Brunnen als Wasserquelle. Schicken Sie den Müller dann in die Bäckerei, den Farmer in die Mühle und einen neuen Farmer in die Farm. Nun läuft die Nahrungsproduktion.

## Nachwuchs




1 Sie brauchen also bald mehr Einwohner. Für Nachwuchs in Ihrem Dorf sorgen aber nur verheiratete Frauen, die ein Dach über dem Kopf haben und Nahrung finden. Klicken Sie so eine Frau an. Zu erkennen ist sie an den Knöpfen (Kreis). Per Klick auf einen der Knöpfe gibt's einen Jungen (links) oder ein Mädchen (rechts).



2 Die Frau wird sich dann sofort auf den Weg zu Ihrem Mann machen und ihn nach Hause holen. Dort findet statt, was für neues Leben unerlässlich ist, Sie erkennen es an roten Herzen, die aus dem Haus strömen. Kurze Zeit später bringt der Storch den Nachwuchs, der bald draußen vor dem Gebäude spielt (Kreis).

## Dorfaufbau



Um ein funktionstüchtiges Dorf aufzubauen, sollten Sie einige grundsätzliche Dinge bedenken: Bauen Sie ein Lagerhaus, sofern zu Beginn noch keines vorhanden ist, immer zentral. Direkt in die Nähe sollten Sie, wie auf dem Foto zu sehen, die großen Wohnhäuser bauen lassen, damit die Einwohner schnell an alle Waren kommen.



Bauen Sie die Handwerksbetriebe, wie Schreinerei oder Töpferei, immer aus, wenn der darin arbeitende Wikinger über entsprechende Kenntnisse verfügt. So können Sie bald neue, bessere Waren herstellen. In einer besseren Töpferei lassen sich beispielweise nicht nur Backsteine, sondern auch Dachziegel herstellen.

# Cultures 2 – Die Tore Asgards

FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

## Aufgabe 2: Normandie

Die erste Aufgabe der langen Geschichte (Kampagne) sollten Sie dank Hilfe-Einblendungen eigentlich allein schaffen. Die zweite Aufgabe beginnen Sie bei 1. Erkunden Sie jetzt mit dem Helden Bjarni die Gegend. Bei 2 trifft er auf einen Informanten, der Ihnen den Tipp gibt, bei der Stadt Ratingen nach einem Prinzen zu suchen. Sie finden ihn bei 3 rechts von der Stadt. Der Prinz bittet Bjarni, seiner geliebten Prinzessin einen Brief von ihm zu bringen. Bei 4 finden Sie die Adelige, die auch eine Bitte hat: Sie sollen sie zum Eingang des Tales von St. Pierre begleiten. Dieser Eingang liegt bei 5 in den Bergen. Nun kommen Sie mit Bjarni und der Prinzessin auf eine neue Karte – das Tal. Sie starten ganz im Osten und müssen die Prinzessin ganz nach Westen bringen. Auf dem Weg entdecken Sie immer wieder gegnerische Soldaten, die Ihnen den Weg versperren wollen. Sie können durch vorsichtiges Vortasten den meisten Kämpfen aber aus dem Weg gehen. Wenn Sie die Prinzessin in einer Ruine ihrem zukünftigen Ehemann, dem Prinzen, übergeben haben, ziehen Sie sich damit den Zorn ihres Vaters zu. Daher müssen Sie sein Dorf bei 6 vernichten, bevor er Sie angreift. Zuerst verfügen Sie über 15 Soldaten. Greifen Sie damit von Norden den Dorfeingang an, und zerstören Sie so viele Türme wie möglich. Wenn alle gefallen sind, bekommen Sie wenig später noch einmal 30 Soldaten von einem befreundeten Königreich. Damit sollten Sie das Dorf zerstören können. Nehmen Sie sich zuerst alle feindlichen Militärgebäude vor, etwa Kaserne und Türme, danach erst die zivilen Häuser. Greifen Sie nur Soldaten an, lassen Sie die Zivilisten in Ruhe. Wenn alle Gebäude des Gegners in Schutt und Asche liegen, haben Sie die Aufgabe gemeistert und erfahren, dass Ihr nächstes Reiseziel Britannien heißt. Also nichts wie dorthin!




## Aufgabe 3: Britannien

Sie beginnen das Spiel bei 1 an der Küste. Bauen Sie alles auf, was Sie können. Sie werden später sowohl Öl als auch ein Schiff brauchen, also schnell einen Holzfäller und einen Pilzesammler ernennen. Direkt neben Ihrem Dorf liegt ein Vorposten der Engländer, der Ihnen empfiehlt, London zu besuchen, das Sie bei 2 finden. Dort schnappen Sie die Legende von einem alten König auf, der angeblich im hohen Norden lebt und wissen soll, wo sich die Insel der Midgard-Schlange befindet. Sie finden den König tatsächlich bei 3 in einer Ruinenstadt. Er stellt Ihnen mehrere Aufgaben. Zuerst müssen Sie die Wälder rundum 4 von blutgierigen Wölfen säubern. Suchen Sie so lange weiter, bis gemeldet wird, dass Sie alle erwischt haben. Dann möchte der König, dass Sie ihm 10 Einheiten Öl in sein Lagerhaus in der Ruinenstadt liefern. Stellen Sie es her, und schicken Sie dann einen Händler mit den Waren dorthin. Der letzte Auftrag des Königs ist der schwerste: Sie sollen einen mürrischen Schmied finden, der auf einer Insel vor der Küste bei 5 lebt, und ihm ein Zauberschwert abhandeln. Dazu benötigen Sie zuerst ein Schiff. Wenn Sie es gebaut haben, fahren Sie mit Bjarni zur Insel, um mit dem Schmied zu sprechen. Der Griesgram will 10 Fässer Met, bevor er das Schwert für Sie schmiedet. Wenn Sie das geschafft haben, indem Sie die gewünschte Menge aufs Schiff geladen, einen Träger mitgenommen und den die Ware ins Lagerhaus des Schmiedes haben bringen lassen, will der gierige Kerl weitere 10 Fässer. Bringen Sie ihm also auch die. Nun ist er zufrieden und stellt Ihnen das Zauberschwert her. Der alte König hält Sie für würdig, das Schwert zu tragen, und überlässt es Ihnen – zusammen mit dem Teil einer Karte, auf der die Insel der Midgard-Schlange zu sehen ist. Ein weiterer Teil soll in Byzanz sein, also stechen Sie wieder in See.



## Aufgabe 4: Italien

Sie werden durch einen Sturm bei 1 an die Küste von Italien gespült. Während Ihre Männer das Umland erkunden, werden Ihre Frauen von Sarazenen entführt. Die wollen 50 Münzen von Ihnen, damit sie die Wikingerinnen wieder herausgeben. Schicken Sie Bjarni auf Erkundung. Sie finden bei 2 eine Siedlung, deren Bewohner mit Ihnen handeln möchten.




Sie wird später noch wichtig. Gehen Sie erst nach Rom bei 3, wo Sie einen lukrativen Auftrag an Land ziehen können. Sie sollen ein gefährliches Monster besiegen, das in einer Höhle bei 4 lebt. In der Höhle finden Sie den ersten neuen Helden auf Ihrer Reise, den tapferen Sigurd. Halten Sie sich mit den beiden Helden in Richtung Südwesten, dann finden Sie bald das Monster, dessen Gegenwehr eher schwach ist. Kein Wunder – es handelt sich um ein Kaninchen! Die Wölfe, die zahlreich in der Höhle herumlaufen, müssen Sie schon eher fürchten. Sind Ihre Helden verwundet, warten Sie einfach ein wenig, bis sie sich erholt haben. Wenn Sie den Auftrag erledigt haben, bekommen Sie von den Römern 20 Münzen geschenkt – fehlen noch 30. Die erhandeln Sie sich am besten mit dem Stamm bei 2. Bringen Sie Honig mit einem Händler dorthin, für zwei Einheiten Honig gibt es eine Münze. Setzen Sie ruhig mehrere Händler ein, wenn es Ihnen sonst zu lange dauert. Sobald Sie 50 Münzen beisammen haben, bezahlen Sie das Lösegeld, in dem Sie im „Diplomatie“-Fenster die Sarazenen auswählen und auf das Feld „Gebe 50 Münzen …“ klicken. Nun sind die Frauen wieder bei ihren Männern. Die Reise nach Byzanz kann weitergehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Ski Park Manager




**Managerspiel** | Das eigene Skigebiet in die Berge setzen? Warum nicht? Mit diesen Tipps von COMPUTERBILD-SPIELE sollten auch Einsteiger in die Welt des Wintersports die Nebensaison überstehen Spielverlauf siehe Test Seite 58

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Spielansicht




1 Klicken Sie mehrmals mit der linken Maustaste hier (Kreis), um die Perspektive zu verkleinern. Die Ansicht verschieben Sie, indem Sie an die gewünschte Stelle der Landschaft klicken und die Position bei gedrückter linker Maustaste verschieben.




2 Um die Spielansicht wieder zu vergrößern, klicken Sie mit der linken Maustaste hier (Kreis), bis Sie den gewünschten Bildausschnitt sehen. Mit fortschreitender Spielzeit werden Sie beim Wege- und Gebäudebau oft auf diese Perspektive zurückgreifen.




3 Die Spielansicht lässt sich nicht nur vergrößern und verkleinern, sondern auch stufenweise nach links und rechts drehen. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil, der nach rechts zeigt, oder auf den, der nach links zeigt (Kreis).

### Landschaftsgestaltung




1 Häufig ist die erste Aktion, die Ihnen bevorsteht, die Rodung des Geländes. Dazu klicken Sie einmal mit der *rechten* Maustaste in das freie Gelände. Sie sehen das Aktionsmenü. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf „Landschaftsgestaltung".




2 Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Sägesymbol (Kreis) in der oberen Befehlsleiste. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein durchkreuztes Spitzhakensymbol. Mit gedrückter *rechter* Maustaste markieren Sie das zu rodende Gebiet.




3 Nachdem das gewünschte Gebiet markiert ist, klicken Sie nochmals mit der *rechten* Maustaste mitten hinein. Die Kosten für die Aktion werden gezeigt (Kreis). Mit einem Linksklick auf das Häkchen in der oberen Befehlsleiste führen Sie die Rodung aus.

### Bauen



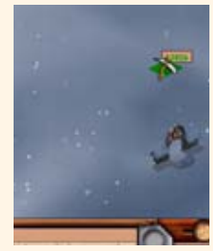

1 Um das Aktionsmenü aufzurufen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste in das freie Gelände, dann mit der linken auf das Bausymbol.




2 Der Bau aller Objekte beginnt hier. Um etwa ein Tourismusbüro zu errichten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Spezielle Gebäude".



3 Nun wählen Sie „Tourismusbüro" aus der Liste der speziellen Gebäude aus, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken.



4 Dann platzieren Sie das Gebäude an der gewünschten Stelle und sezen es mit einem *rechten* Mausklick ab.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Ski Park Manager FORTSETZUNG

## Spieleinstieg




**1** Ein guter Start ist die halbe Miete. Zunächst wählen Sie eine der zahlreichen Bergwelten aus. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich für das Gebiet „Kilbo+“.



**2** Die Zielvorgaben lassen sich nur meistern, wenn Sie zu Beginn besonders überlegt vorgehen. Fehler in der Anfangsplanung haben weit reichende Folgen.



**3** Zunächst müssen Sie wohl oder übel drastische Maßnahmen ergreifen. Um Platz für Lifte und Pisten zu schaffen, ist ein großes Stück Wald zu roden.



**4** Bauen Sie nun den ersten Sessellift. Die Talstation sollten Sie in der Nähe des Haupteingangs (Kreis) errichten, damit die Gäste schnell auf die Piste kommen.



**5** Die Bergstation setzen Sie in angemessener Entfernung zur Talstation (Kreis) in den Hang. Anschließend beginnen Sie mit dem Bau der ersten Piste.



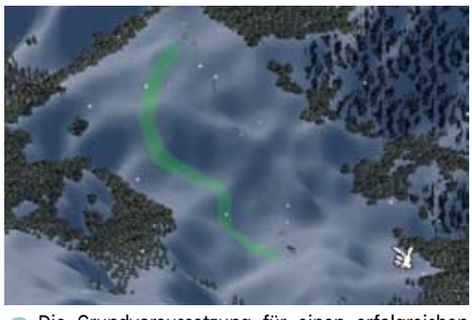
**6** Klicken Sie zunächst hier (Kreis), um das Gitternetz zu aktivieren. Damit lassen sich wichtige Feinheiten des Geländes viel deutlicher erkennen.




**7** Beginnen Sie an der Bergstation mit dem Bau der ersten (einfachen) Piste. Achten Sie auf nicht zu starkes Gefälle und einen flachen Seitenneigungswinkel.



**8** Stellen Sie sicher, dass die Piste gut am Hang „ruht“ und möglichst natürlich in die Hanglage eingebettet wird. Nutzen Sie möglichst glatte, angenehme Hänge.



**9** Die Grundvoraussetzung für einen erfolgreichen Ski-Park ist damit erfüllt. Die erste Abfahrt schmiegt sich elegant am Hang entlang ins Tal.



**10** Aus Kostengründen belassen Sie es zunächst bei einer „grünen“ Piste und widmen sich nun den Gebäuden. Das Tourismusbüro (Kreis) bauen Sie zuerst.



**11** Danach gibt's ein Chalet (weißer Kreis) für acht Personen und eine Ski-Verleihstation (roter Kreis). Nun bauen Sie noch einen Weg von den Häusern zum Lift.



**12** Es fehlt noch das nötigste Personal. Nach dem Bau eines Liftzentrums (Kreis) stellen Sie zwei Liftwärter ein, damit sich keine allzu langen Schlangen bilden.



**13** Die Leute müssen noch auf ihre Arbeitsplätze und Aufgabengebiete (kleiner Sessellift) verteilt werden. Dann steht der Eröffnung nichts mehr im Wege.



**14** Ihren Ski-Park eröffnen Sie, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Eingang (roter Kreis) und anschließend auf den roten Punkt (weißer Kreis) klicken.



**15** Pünktlich zur Eröffnung setzt Schneefall ein. Die ersten Besucher stürmen zum Lift. Trotz Liftpersonal bildet sich eine Schlange. Es gibt also noch viel zu tun.

Hier stand im Heft eine Anzeige.




**Actionspiel für PS 2 |** **Ihr harter Job: zu Fuß und auf dem Rücken eines riesigen Drachens die mächtigen „Herren der Wüste" besiegen. Ihre Assistenz für einen guten Start: die Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE. Die Redaktion wünscht viel Spaß und Erfolg** Spielverlauf siehe Test Seite 42

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Kämpfen



Regelmäßig werden aus allen Himmelsrichtungen Feinde auf Sie zustürzen. Verlassen Sie sich einfach auf Ihre Rüstung, auf schnelle Reaktion und auf Ihr scharfes Schwert. Sobald Sie einen Feind erkennen, bleiben Sie besser stehen.



Drücken Sie die **R2**-Taste auf der Spieletastatur. Damit markieren Sie den Feind dauerhaft als Ziel. Mit dem **Mini-Steuerknüppel** S. 186 können Sie sich schnell um die Kreatur herum bewegen. Der Kreis um den Gegner zeigt dessen Gesundheit.



Haben Sie dem Gegner per ■-Taste ein paar ordentliche Treffer verpasst, verändert sich die Farbe der Zielmarkierung. Ist der Gegner fit, ist die Anzeige gelb. Steht die Kreatur kurz vor dem Exitus, hat der Kreis eine rötliche Färbung.



Wenn Sie einen oder viele Gegner in schweren Kämpfen besiegt haben, winken meist ein paar kleinere Belohnungen. Suchen Sie den Boden nach jedem Kampf sorgfältig ab, so fallen Ihnen Gold, Heiltränke oder sogar Waffen in den Schoß.

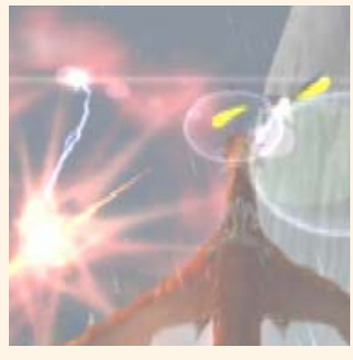
### Drachen-Steuerung



Im Spiel sind Sie nicht auf sich alleine gestellt. Ihr treuer Begleiter – der Drache Arokh – hilft Ihnen bei der Überwindung größerer Entferungen. Doch auch Gegner nimmt er für Sie unter Beschuss. Zum Aufsitzen laufen Sie einfach auf ihn zu.



Die Steuerung des schuppigen Freundes ist recht einfach: Mit der ✕- und ▲-Taste bestimmen Sie Ihre Flughöhe, und per Mini-Steuerknüppel geben Sie die Flugrichtung vor. Gegner visieren Sie wieder per **R2**-Taste an.

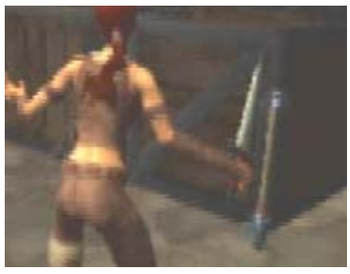


Dann können Sie den fliegenden Feinden ordentlich einheizen: Nach einem Druck auf die ■-Taste stößt Arokh heißen Atem aus und schickt einen Flammenball in Richtung des Angreifers. Davon können Sie mehrere hintereinander abfeuern.



Haben Sie es mit stärkeren Gegnern zu tun, greifen Sie auf eine weitere Verteidigungsmöglichkeit zurück: Nach einem Druck auf die ●-Taste stößt Arokh einen langen Flammenstrahl aus. Besonders geeignet für den Nahkampf.

## Gegenstände



Auf Ihrem Weg durch finstere Höhlen und lichte Höhen stolpern Sie über die eine oder andere Waffe. Laufen Sie einfach darüber, um sie aufzunehmen.




Per **SELECT**-Taste öffnen Sie die Gegenstandsübersicht. Hier können Sie die neue Waffe auswählen. Markieren Sie alle Waffen, die Sie im Kampf nutzen (Kreis).



Im Kampf können Sie die markierten Gegenstände dann per **L1**-Taste sehr schnell und bequem anwenden. Drücken Sie die ✕-Taste, dann nutzen Sie diese Waffe.



Auch bei vielen Händlern, die über das ganze Reich verstreut sind, können Sie wertvolle Gegenstände ergattern. Sie brauchen aber einen Haufen Geld dafür.

## Gespräche



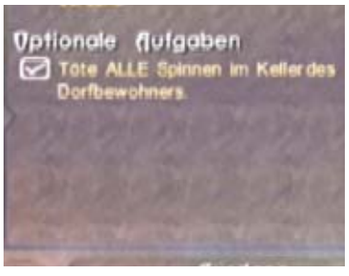
In den Kneipen der verschiedenen Dörfer finden Sie immer eine ganze Menge aufgeschlossener Gesprächspartner. Laufen Sie einfach auf die jeweilige Figur zu.



Drücken Sie dann die **R1**-Taste. Schon beginnt die Person Ihnen einige mehr oder weniger interessante Dinge zu erzählen. Hören Sie aufmerksam zu.




Haben Sie in dem Gespräch einen Auftrag erhalten, so wird der nach dem Ende der Unterhaltung kurz eingeblendet (Kreis). Sie müssen nicht alle Aufträge ausführen.

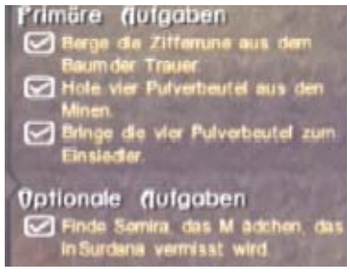



Auch in Ihrem Tagebuch innerhalb der Gegenstandsübersicht können Sie neue Aufträge jederzeit sehen. Suchen Sie sich die einzelnen Aufträge sorgfältig aus.

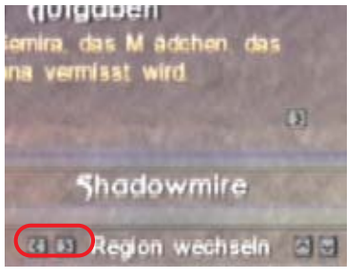
## Aufgaben



Fast jeder Bewohner der riesigen Welt hat eine oder mehrere Aufgaben für Sie im Gepäck. Schon nach kurzer Zeit haben Sie einen richtigen „Aufgabenzettel".




Auf diesem Zettel (also im Tagebuch) sind alle Aufträge zu sehen, die Ihnen im Spielverlauf erteilt wurden. Jeder erfüllte Job wird mit einem Haken markiert.




Da Sie viele Aufgaben in verschiedenen Teilen des Landes erhalten, können Sie den Aufgabenzettel für jedes einzelne Gebiet extra aufrufen (Kreis).



Wenn Sie einen Auftrag annehmen, winken meistens fette Belohnungen für den erfolgreichen Abschluss, beispielsweise ein schickes Zauberschwert.

## Erfahrungspunkte




Für jeden besiegten Gegner erhalten Sie ein paar Erfahrungspunkte. Haben Sie genug gesammelt, dürfen Sie die Fähigkeiten der Kämpferin verbessern.




Später im Spiel können Sie diese Punkte auch einsetzen, um neue und durchschlagskräftige Zaubersprüche zu lernen. Nehmen Sie zuerst den Blitz!

## Die Karte



In jedem Gebiet, das Sie alleine oder auf dem Rücken Arokhs bereisen, steht Ihnen eine Übersichtskarte zur Verfügung. Ihre Position wird auf der Karte von einem roten Dreieck dargestellt (Kreis). Die farbigen Punkte, die sich noch auf der Karte befinden, sind entweder neue Ziele oder bereits bekannte Plätze. Drücken Sie die Richtungstasten, um mehr über einen farbigen Punkt zu erfahren.

## Spieleinstieg



**1** Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich auf einer weiten Grasfläche. Laufen Sie zum Unterstand geradeaus, wenn Sie mit dem Schwert üben wollen.



**2** Hier finden sich auch schon die ersten Schatztruhen. Laufen Sie einfach dagegen, und sie öffnen sich von alleine. Jetzt haben Sie Ihr erstes Geld im Spiel gefunden.



**3** Ein paar Meter weiter wartet jedoch schon jemand darauf, es Ihnen wieder abzunehmen. Eine Trollbande stellt sich Ihnen in den Weg. Schlechte Idee!



**4** Nachdem Sie die Burschen das Fürchten gelehrt haben, räumen Sie noch ihre Höhle – links vom Kampfschauplatz – aus. Dort liegt eine Menge Gold.



**5** Nun geht es geradeaus weiter durch die verträumte Landschaft. Sie müssen zum Dorf und dann zum Schloss der Königin Surdana.



**6** Schon von weitem können Sie die mächtigen Stadtmauern erkennen. Verlieren Sie keine Zeit, und machen Sie sich auf den Weg zum Stadttor.



**7** Ein Jäger am Wegesrand bietet Ihnen ein paar Übungsstunden mit Pfeil und Bogen an – ganz umsonst. Entscheiden Sie selbst, ob Sie das machen wollen.



**8** Endlich haben Sie es geschafft und sind am Stadttor angekommen. Was mag Sie dahinter erwarten? Sind alle Ihre Freunde wohlauf? Sie suchen nach Antworten.



**9** Als Sie das Dorf betreten, sehen Sie, wie ein Mann von zwei Wachen gestoppt wird. Warum halten die Wächter einen scheinbar unschuldigen Herrn an?



**10** So unschuldig ist er gar nicht. Ein Zauber umweht ihn, und er verwandelt sich in den schlimmsten Feind: ein Exemplar der „Herren der Wüste".



**11** Glücklicherweise ist die Zauberin des Dorfes sofort zur Stelle und bändigt den Dämon mit einem Bannspruch. Danach kehrt erstmal wieder Ruhe ein.



**12** Die Zauberin erzählt Ihnen von einer sonderbaren Bedrohung, die das Dorf neuerdings heimsucht: Alle Bürger werden von Monstern geplagt.




**13** Sie sollen sich auf dem Weg zum Bürgermeister machen. Der hat anscheinend irgendein Problem mit seinem Weinkeller. Was kann das sein?



**14** Sie erfahren es schon bald: Der Bügermeister bittet Sie, seinen Keller von Riesenspinnen zu befreien, die es sich dort bequem gemacht haben.



**15** Sie zögern keine Sekunde und nehmen den Auftrag an. Durch das Haus des Bürgermeisters gehen Sie bis zum dunklen Eingang des Kellerverlieses.

## Spieleinstieg



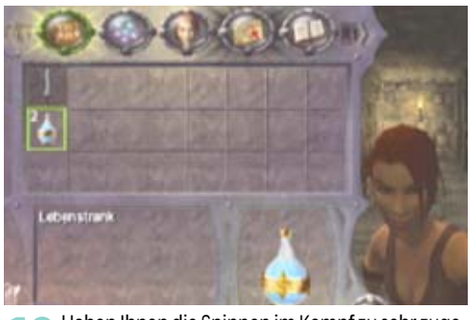
**16** Öffnen Sie jedoch zuerst die Truhe, indem Sie dagegen laufen. Tief durchatmen, und ab geht's nach unten in den von Spinnen verseuchten Keller.



**17** Schon nach ein paar Metern stoßen Sie auf das erste, achtbeinige Ungetüm. Da hilft kein Ungeziefersprayy – dem Biest müssen Sie das Schwert bieten.



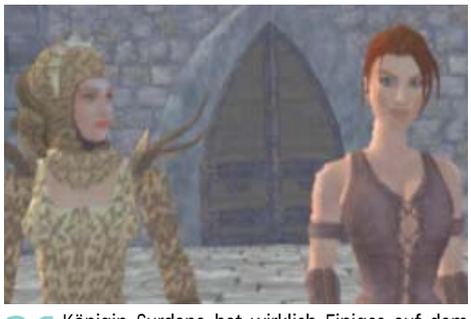
**18** In den vielen dunklen Ecken des verwanzten Kellers finden Sie weitere nützliche Gegenstände. Halten Sie immer danach Ausschau.




**19** Haben Ihnen die Spinnen im Kampf zu sehr zugesetzt, öffnen Sie einfach die Gegenstandsübersicht und wählen einen Lebenstrank aus.



**20** Nachdem Sie das Haus des Bürgermeisters von den Spinnen befreit haben, machen Sie sich auf den Weg zur Königin. Dazu müssen Sie in diesen Turm.



**21** Königin Surdana hat wirklich Einiges auf dem Herzen: Lauschen Sie ihrer Geschichte, und stürzen Sie sich in das Abenteuer – viel Spaß weiterhin!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

## Das fünfte Element: New York Race[2] (Version 1.0.0.0) für PC

[2]sprich: „Nju Jork Raiß"

**In dieser Verfolgungsjagd rasen Sie nicht über die Straße, sondern durch die Luft. Damit Sie beim Spielen nicht in die Luft gehen, sondern auf dem Teppich bleiben, verschaffen Sie sich doch einfach einen Vorsprung mit folgenden geheimen Tricks**

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald nach dem Einleitungs-Film das Hauptmenü zu sehen ist, wählen Sie NEUES SPIEL.

3 Tippen Sie nun als Spielernamen einen in der unten stehenden Tabelle aufgeführten Trickbegriffe ein.

4 Schließen Sie die Eingabe mit ↵ ab.

5 Wählen Sie dann einen Speicherplatz mit dem Eintrag LEER, und drücken Sie anschließend erneut ↵.

| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| shalea | Ihr Fahrzeug hat unbegrenzte Energie. |
| yxinyedo | Alle Strecken und Schwierigkeitsgrade werden freigeschaltet. |
| bigwolf | Alle Fahrzeuge im Schwierigkeitsgrad „Anfänger" werden freigeschaltet. |
| oelita | Alle Fahrzeuge im Schwierigkeitsgrad „Profi" werden freigeschaltet. |
| poolwoon | Alle Fahrzeuge im Schwierigkeitsgrad „Experte" werden freigeschaltet. |

## Shadow Company[3] (Version 1.1) für PC

[3]sprich: „Schaddoh Kammpeni"

**„Shadow Company" ist auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM 3/2002. Lesen Sie hier, wie Ihren Söldnern nie die Munition ausgeht**

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche Start.

2 Wählen Sie aus der Liste den Eintrag Ausführen...

3 Tippen Sie hier regedit.exe ein, und bestätigen Sie die Eingabe per Klick auf OK.

4 Klicken Sie nun jeweils doppelt nacheinander auf die Einträge HKEY_CURRENT_USER, Software und Sinister Games.

5 Wählen Sie dann mit einem einfachen Mausklick den Eintrag Shadow Company.

6 Im rechten Auswahlfenster klicken Sie auf ▼, bis die Zeile GC_unlimited_ammo zu sehen ist. Anschließend klicken Sie doppelt darauf.

7 Im daraufhin geöffneten Fenster tragen Sie im Abschnitt Wert: eine 1 ein, dann bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf OK.

8 Schließen Sie das Fenster per Klick auf ✕.

9 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

10 Im Hauptmenü wählen Sie nun den Eintrag NEUES SPIEL. Natürlich können Sie statt dessen auch einen zuvor abgespeicherten Spielstand laden. Lesen Sie in diesem Fall bei Schritt 13 weiter.

11 Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, also zum Beispiel Leicht.

12 Klicken Sie auf die Schaltfläche START.

13 Nach einer kurzen Ladezeit beginnt das Spiel. Fortan haben alle Waffen Ihrer Söldner unbegrenzt viel Munition.

## Slave Zero[4] (Version 5.6) für PC

[4]sprich: „Släif Siro"

**Mit einem riesigen Roboter die Welt zu retten, mag in diesem Actionspiel nicht immer die simpelste Aufgabe sein. COMPUTERBILD-SPIELE verrät ein paar Tricks, die Ihnen das Roboterdasein leichter machen**

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf NEUES SPIEL. Natürlich können Sie statt dessen auch einen zuvor abgespeicherten Spielstand laden. Lesen Sie in diesem Fall bei Schritt 4 weiter.

3 Klicken Sie auf den gewünschten Schwierigkeitsgrad, also zum Beispiel auf LEICHT, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit JA.

4 Im Spiel können Sie nun jederzeit mit der Taste T das Eingabefenster öffnen.

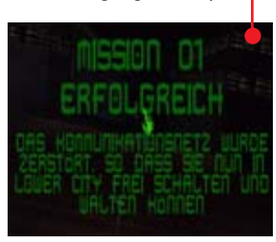
5 Drücken Sie die Taste #, um einen Querstrich zu erzeugen.

6 Tippen Sie dann einen der nebenstehenden Tricks ein, zum Beispiel goodies.



7 Bestätigen Sie die Eingabe mit ↵.

8 Sie sehen daraufhin eine Bestätigung, im Beispiel




| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| goodies | Ihre Waffen werden aufgerüstet. |
| i win | Sie gewinnen die aktuelle Spielstufe. |
| mission m01_b | Auftrag 1, Abschnitt 2 laden. |
| mission m02_a | Auftrag 2, Abschnitt 1 laden. |
| mission m02_b | Auftrag 2, Abschnitt2 laden. |
| mission m03_a | Auftrag 3, Abschnitt 1 laden. |
| mission m03_b | Auftrag 3, Abschnitt 2 laden. |
| mission m03_c | Auftrag 3, Abschnitt 3 laden. |
| mission m04_a | Auftrag 4, Abschnitt 1 laden. |
| mission m04_b | Auftrag 4, Abschnitt 2 laden. |
| mission m05_a | Auftrag 5, Abschnitt 1 laden. |
| mission m05_b | Auftrag 5, Abschnitt 2 laden. |
| mission m06_a | Auftrag 6 laden. |
| mission m07_a | Auftrag 7, Abschnitt 1 laden. |
| mission m07_b | Auftrag 7, Abschnitt 2 laden. |
| mission m07_c | Auftrag 7, Abschnitt 3 laden. |
| mission m08_a | Auftrag 8, Abschnitt 1 laden. |
| mission m08_b | Auftrag 8, Abschnitt 2 laden. |
| mission m08_c | Auftrag 8, Abschnitt 3 laden. |
| mission m09_a | Auftrag 9, Abschnitt 1 laden. |
| mission m11_a | Auftrag 11, Abschnitt 1 laden. |
| mission m11_b | Auftrag 11, Abschnitt 2 laden. |
| mission m11_c | Auftrag 11, Abschnitt 3 laden. |
| mission m12_a | Auftrag 12, Abschnitt 1 laden. |
| mission m12_b | Auftrag 12, Abschnitt 2 laden. |
| mission m12_c | Auftrag 12, Abschnitt 3 laden. |
| mission m13_a | Auftrag 13, Abschnitt 1 laden. |
| mission m13_b | Auftrag 13, Abschnitt 2 laden. |
| mission m13_c | Auftrag 13, Abschnitt 3 laden. |
| mission m14_a | Auftrag 14, Abschnitt 1 laden. |
| mission m14_b | Auftrag 14, Abschnitt 2 laden. |
| mission m14_c | Auftrag 14, Abschnitt 3 laden. |
| mission m15_a | Auftrag 15, Abschnitt 1 laden. |
| mission m15_b | Auftrag 15, Abschnitt 2 laden. |
| mission m15_c | Auftrag 15, Abschnitt 3 laden. |

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Die Siedler4: Die Trojaner und das Elixier der Macht (Version 2.00.1050) für PC

**Falls Sie sich beim Siedeln buchstäblich festgesetzt haben: COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen, wie Sie jede Aufgabe lösen**

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während einer Aufgabe drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt ↵. Daraufhin sehen Sie unten links im Bild eine Eingabezeile.

3 Tippen Sie dort !mkolp ein, und drücken Sie danach wieder ↵.



**Karten-Trick: Der hier beschriebene „kleine Eingriff" deckt die gesamte Karte auf (rechts) – Ihr Gebiet wächst um ein Vielfaches.**

4 Sie sehen dann die Zeile Cheats activated!. Drücken Sie nochmals ↵.

5 Tippen Sie jetzt !win. Daraufhin sehen Sie die Nachricht Sie haben gewonnen! – Sie haben die Aufgabe erfolgreich überstanden. Jetzt können Sie die nächste Herausforderung in Angriff nehmen und Ihr Siedlungsgebiet ausdehnen.



**Heer damit: Der Trick offenbart auch den Aufmarsch Ihrer Gegner.**

## Kingdom under Fire[1] Gold (Version 1.15) für PC

**Allen Mythen, Monstren, Mutationen zum Trotz: Mit ein bisschen Magie aus COMPUTERBILD-SPIELE gewinnen Sie alle Schlachten**

1 Legen Sie die zweite CD-ROM ins Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spielens ↵. Daraufhin sehen Sie eine Eingabezeile. Tippen Sie dort ~makemyday ein, und drücken Sie nochmals ↵. Nach der Meldung Cheat aktiviert können Sie jeden Trickbegriff aus der Tabelle rechts verwenden.

3 Dazu drücken Sie nochmals ↵, tippen dann die jeweilige Buchstabenkombination ein und bestätigen mit ↵. Fertig.



**Bau-Fortschritt: Mit etwas „Nachhilfe" werden Gebäude viel schneller errichtet und Armeen ruck-zuck ausgebildet.**

| Eingabe | Wirkung |
|---|---|
| ~baegopa | Rohstoffe und Zauberkraft werden um 500 000 Einheiten erhöht. |
| ~simsimhae | Lebende Einheiten und Häuser werden wesentlich schneller gebaut. |
| ~dayspring | Die gesamte Spiellandschaft wird aufgedeckt. |
| ~hastalavista | Alle eigenen Gebäude werden zerstört. |
| ~amosbemerciful | Die Zauberkraft aller Einheiten wird auf maximale Höhe gesetzt. |
| ~godblessu | Die Lebenskraft aller Einheiten wird auf maximale Höhe gesetzt. |

[1] sprich: „Kingdem ander Feier"

## Frontschweine (Version 1.0) für PC

**Falls Sie nicht saugut vorankommen, können Sie den Schweine-Kriegern mit Tricks nachhelfen**

1 Legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie dann das Team aus, mit dem Sie spielen möchten.




Die Teamauswahl erfolgt mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓.



**Schwein gehabt: Mit dem richtigen Trick können Sie in diesem Spiel alle „schweinischen" Filme freischalten.**

3 Drücken Sie ↵. Anschließend kann der Teamname geändert werden.

4 Tippen Sie jetzt einen Trickbegriff aus der Liste rechts ein, etwa naughty pigs, und drücken Sie wieder ↵. Der Trick ist damit aktiviert. Nur klein schreiben! Verwenden Sie bei der Eingabe des Trickbegriffs nämlich die Taste ⇧, dann erscheint der getippte Buchstabe überhaupt nicht.

| Eingabe | Wirkung |
|---|---|
| naughty pigs | Es werden alle Spielstufen freigeschaltet, und Sie bekommen für jeden Soldaten 99 Beförderungspunkte. |
| mardy pigs | Sie können mit dem Extra-Team „Lard" spielen. |
| prying pigs | Sie können zu jedem beliebigen Zeitpunkt alle Zwischenfilme betrachten. |

### Zwischenfilme ansehen

1 Um die Filme zu sehen, tippen Sie prying pigs ein und drücken ↵. Dann im Team-Menü per Pfeiltasten MISSION STARTEN wählen und erneut ↵ drücken.

2 Sobald Sie dazu aufgefordert werden, drücken Sie eine beliebige Taste – das Training beginnt.

3 Jetzt sofort Esc drücken und mit ↓ MISSION ABBRECHEN wählen. Mit ␣ bestätigen. Im folgenden Menü ←, dann nochmals ␣ drücken.

4 Sie sehen wieder das Team-Menü. Drücken Sie jetzt zwei Mal ↵ – die Filmvorführung beginnt. Per Druck auf ␣ können Sie zum nächsten Film schalten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Metal Gear Solid[1] 2 für PS 2

[1]spricht: „Mettel Gihr Soolid"

**Nur Pudding in den Armen? Dann probieren Sie es doch mal mit ein paar Klimmzügen – Ihr Held wird ungeahnte Kräfte entwickeln**

**1** Legen Sie die CD ins Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt

**2** Laden Sie im Hauptmenü entweder eines Ihrer gespeicherten Spiele oder beginnen Sie ein neues Spiel.

**3** Suchen Sie sich einen genügend hohen Vorsprung, an den sich Ihr Held hängen kann. Drücken Sie dann die ▲-Taste, und Raiden hängt sich an den Vorsprung. Aus Sicherheitsgründen sollten Sie sich eine ungestörte Stelle suchen, an der ein möglicher Absturz harmlos verläuft. Andernfalls kann es schnell passieren, dass Raiden in



Folge eines falschen Tastendrucks das Zeitliche segnet.

**4** Jetzt heißt es: trainieren, bis der Bizeps schwillt. Drücken Sie dazu gleichzeitig **R2** und **L2**. Raiden beginnt an dem Vorsprung einen Klimmzug zu machen. Nach jedem Klimmzug lassen die Tasten **R2** und **L2** wieder los, damit Raiden seine Arme erneut streckt.




Anschließend beginnt der Bewegungsablauf von vorn, bis Raidens Kraft erschöpft ist. Bevor Ihre Spielfigur abstürzt, sollten Sie rechtzeitig die ▲-Taste drücken, damit der tapfere Junge wieder problemlos auf festen Boden klettern kann.

**5** Wiederholen Sie diesen Bewegungsablauf so lange, bis insgesamt 100 Klimmzüge erfolgreich geschafft sind. Nun meldet sich plötzlich Oberst Campbell über Funk, um Ihnen mitzuteilen, dass die „Grip Strength" (Griffstärke) zugenommen hat. Sie erkennen das auch daran, dass der Balken der Kraftanzeige die Farbe gewechselt hat und mit „Level 2" bezeichnet wird.

**6** Nachdem Raiden also die zweite „Kraftstufe" erreicht hat, kann er weitere 100 Klimmzüge absolvieren, um sich eine weitere „Kraftstufe" anzutrainieren. Gehen Sie dazu genauso vor, wie es in Schritt 3 beschrieben wird.

**7** Sobald die dritte „Kraftstufe" erreicht ist, können Sie beruhigt auf Klimmzüge verzichten, da auf so keine weitere Steigerung mehr möglich ist. Ohnehin wird sich Oberst Campbell melden und Sie an die eigentliche Aufgabe erinnern.




## Echelon (Version 1.18.23r) für PC

**Brauchen Sie Unterstützung im Kampf gegen die Velianer? Mit dieser Flughilfe werden Sie auch die schwierigsten Einsätze locker meistern**

**1** Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

**2** Wählen Sie im Hauptmenü die Einzelmissionen aus.

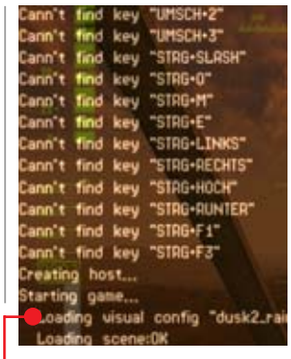



**3** Starten Sie den vorgeschlagenen Einsatz,



oder wählen Sie einen Ihrer gespeicherten Spielstände aus.

**4** Sobald der Einsatz beginnt, können Sie per Taste ^ die so genannte Befehls-Konsole öffnen.

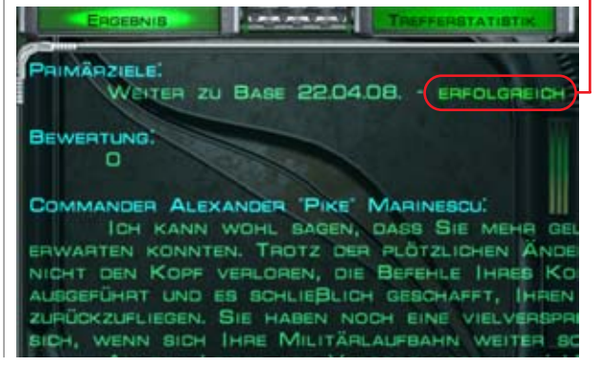



**5** Tippen Sie nun folgenden Befehl ein: srv_success 1. Tipp: Der Unterstrich _ im Konsolenbefehl ist nicht an der gewohnten Stelle auf der Tastatur zu finden. Drücken Sie statt dessen ⇧ und ß, und der Unterstrich wird eingesetzt.

**6** Wenn Sie den Cheat eingegeben haben, schließen Sie das Konsolenfenster mit einem Druck auf ^ wieder.

**7** Zurück im Spiel, beenden Sie mit der Esc-Taste den Einsatz und bestätigen den Abbruch. Bereits bei Ihrer anschließenden Einsatzbesprechung sehen Sie, dass Sie Ihre Aufgabe jetzt erfolgreich abgeschlossen haben.

Wenn Sie weiter klicken, können Sie gleich den nächsten Einsatz gegen die Velianer fliegen.

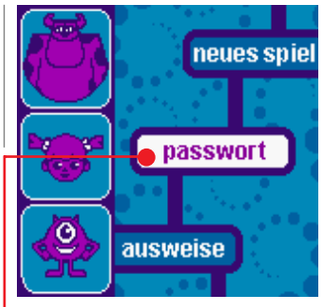



## Monster AG für Gameboy Color

**Haben Sie das kleine Mädchen Buh bereits vor Randall gerettet? Nein? Dann helfen Sie Mike und Sulley mit den richtigen Passwörtern auf die Sprünge**

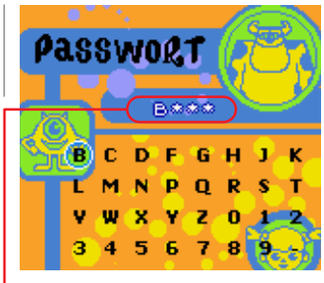
**1** Stecken Sie das Spielmodul in den Gameboy, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

**2** Sobald Sie „Monster AG" geladen haben, drücken Sie zwei Mal die **Start**-Taste und wählen mit dem **Steuerkreuz** im Hauptmenü das Passwortfeld aus. Mit der **Start**- oder der **A**-Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl.




**3** Im Passwortmenü können Sie nun den jeweiligen Code für eine der zwölf Spielstufen aus der Liste rechts eingeben.

Mit dem **Steuerkreuz** wählen Sie die dazu benötigten Zeichen aus und bestätigen jedes einzeln per Druck auf die **A**-Taste.




**4** Sobald Sie den kompletten Code für eine Spielstufe eingegeben haben, startet das Spiel dort.




| Passwort | Wirkung |
|---|---|
| SLLY | Sie erreichen Spielstufe 1. |
| BDRM | Sie erreichen Spielstufe 2. |
| M1KE | Sie erreichen Spielstufe 3. |
| P4PR | Sie erreichen Spielstufe 4. |
| N1T3 | Sie erreichen Spielstufe 5. |
| D4Y- | Sie erreichen Spielstufe 6. |
| M1NC | Sie erreichen Spielstufe 7. |
| L4B- | Sie erreichen Spielstufe 8. |
| SN0W | Sie erreichen Spielstufe 9. |
| SL3D | Sie erreichen Spielstufe 10. |
| L4BB | Sie erreichen Spielstufe 11. |
| V4LT | Sie erreichen Spielstufe 12. |

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Zoo Tycoon[1] für PC

[1]sprich: „Telkuhn"

**Seltene Tiere, dazu endlich Überblick in jedem Gehege? Mit den richtigen Tricks kein Problem**

1 Legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Laden Sie im Hauptmenü entweder einen gespeicherten Spielstand, oder beginnen Sie ein neues Spiel.

3 Drücken Sie gleichzeitig Strg und F, um alle Bäume und sonstigen Pflanzen, die Ihnen die Sicht in ein Gehege versperren, einfach auszublenden.



Kein schwarzes Pferd, sondern das extrem seltene Einhorn.



Starke Erscheinung: Ein Triceratops-Pärchen beim Faulenzen.

| Eingabetext | Wirkung für Gehege |
|---|---|
| Xanadu | Sie können Einhörner kaufen. |
| Cretaceous Corral | Sie können Dinos (Triceratops) kaufen. |

Nun haben Sie freie Sicht auf die Tiere, deren Unterkünfte und Spielsachen. Drücken Sie die Tastenkombination erneut, dann sind die Pflanzen wieder da. Mit einem anderen Trick können Sie ausgefallene Tiere kaufen. Wählen Sie ein bereits vorhandenes Gehege aus,




und klicken Sie oben in die Namenszeile. Ändern Sie jetzt den Namen, wie im grünen Kasten unten links beschrieben. Achten Sie unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung, sonst funktioniert es nicht. Bestätigen Sie die Eingabe mit einem Druck auf ↵. Nun können Sie im Tiereinkaufsmenü entweder Einhörner erwerben oder sich gar an den riesigen Triceratops-Sauriern erfreuen. Beide Tiere haben einen Vor- und einen Nachteil: Die Besucher werden die Tiere lieben und zahlreich erscheinen. Allerdings sind die Anschaffungskosten von 6000 bis 10 000 Dollar pro Exemplar nicht eben gering. Sie sollten also genügend Bares auf der hohen Kante haben, bevor Sie sich diese Exoten ins Einkaufsmenü stellen.

Auch die Zuschauer lassen sich umbenennen. Suchen Sie sich einen aus, und taufen Sie



Undurchsichtig: Bäume und Büsche versperren den Blick.



Offensichtlich: Zwei Tasten drücken, und die Hindernisse sind weg.

ihn um. Dazu klicken Sie ihn an und tippen einen Namen aus dem grünen Kasten unten rechts ein. Der gute Steve sorgt dafür, dass sofort alle Tierarten, die Sie sich sonst erst durch gute Führung des Zoos mühsam „freispielen" müssen, augenblicklich zum Kauf zur Verfügung stehen – egal, ob Schneeleopard, Schwarzer Panther oder Großer Panda.

Mit Lou stehen sofort alle Spielzeuge für Tiere im Baumenü zur Verfügung. So sollte auch Ihr Zoo prächtig wachsen!

| Eingabetext | Wirkung für Besucher |
|---|---|
| Steve Serafino | Sie können alle bedrohten Tierarten halten. |
| Lou Cantanzaro | Sie können alle Tierspielzeuge bauen. |

## Project Gotham Racing für Xbox

**Ziemlich mühsam: Bis Sie alle Autos fahren dürfen, müssen Sie ganz schön lange Ihre Runden drehen. Aber: Zehn Sekunden tricksen reicht auch**

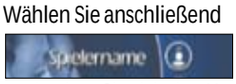
1 Legen Sie die Spiel-DVD in die Xbox ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü diesen Punkt aus:



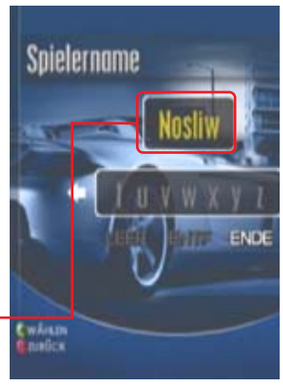

.

3 Wählen Sie anschließend




aus, und geben Sie sich den Namen **Nosliw**.

Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung, sonst funktioniert es nicht. Nun können Sie sich jede beliebige Rennstrecke vornehmen, und zwar in jedem beliebigen Auto. Es stehen sofort alle Fahrzeuge und Kurse zur Verfügung. Ob Ferrari, Porsche oder andere, schnelle Nobelkarossen – fahren Sie doch, was Sie wollen!







Eine Klasse für sich: Bis Sie den Ferrari F 50 fahren dürfen, müssen Sie einige tausend Kilometer abspulen – am besten siegreich. Oder Sie nennen sich einfach „Nosliw" und fahren die edle Flunder sofort.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Undying



Schäferstunde für Eiersucher: Drücken Sie im Spiel „Undying" die ⇄-Taste. Tippen Sie anschließend MONASTERY_PRESENT_COVE ein. Schließen Sie die Eingabe durch Drücken der ↵-Taste ab. Sie gelangen in ein Tal. Laufen Sie dort bis zu den Ruinen bei der Scheune. Drücken Sie nochmals ⇄, und tippen Sie SETJUMPZ 999 ein. Sobald Sie die Eingabe mit ↵ abgeschlossen haben, springen Sie auf der Rückseite der Ruine über die Steinmauer. Dann müssen Sie nur noch wie ein Osterhase auf dem Balken auf und ab springen, und hinter der Scheune kommt ein gigantischer Schafsbock zum Vorschein.

## Indiana Jones



Legen Sie Indy ein faules Ei ins Spiel. So wird der Abenteurer in „Indiana Jones und der Turm von Babel" zum Piraten Guybrush aus dem Spiel „Flucht von Monkey Island": Drücken Sie die Taste F10. Tippen Sie makemeapirate ein, und schließen Sie die Eingabe mit ↵ ab.

## Gabriel Knight 3



Drücken Sie gleichzeitig die Tasten ⇧, Strg und ⎋. Tippen Sie den Befehl SetFlag(„egg") ein. An einigen Stellen im Spiel finden Sie dann in der Leiste mit den Befehlssymbolen ein Ei, das, wie dieses Huhn, eine Überraschung parat hat.

## Diablo 2



Wenn Sie „Diablo 2" durchgespielt haben, müssen Sie das Buch des Stadtportals und das Holzbein von Wirret in den Horadrim Cube legen. So erreichen Sie über magische Spruchrollen die geheime Spielstufe mit angreifenden Kühen.

## Cultures



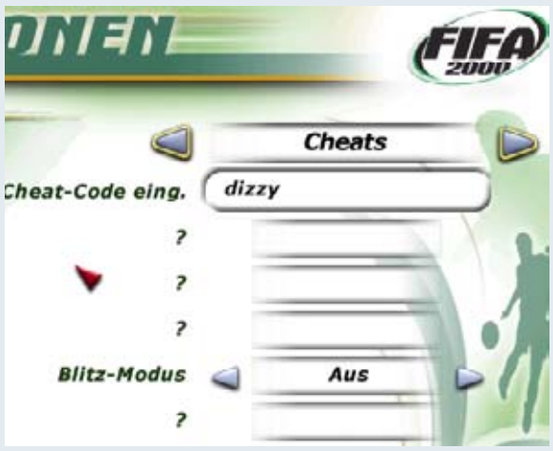
Ei aus dem All: Auch die Wikinger im Spiel „Cultures" kriegen Besuch. Klicken Sie im Titelbild auf das Herz im Stein. So gelangen Sie zu einer geheimen Bonus-Landschaft, in der Sie ein abgestürztes UFO finden. Davor stehen Figuren mit den Namen der Spiele-Hersteller.

### Eier im Internet

Im Internet finden Sie körbeweise Eier – fast jeden Tag werden neue gelegt. Die wichtigsten Adressen:

**www.eastereggs.de**
Größte deutschsprachige Sammelstelle für gefundene Easter Eggs.
**www.eggheaven2000.com**
Auf dieser englischsprachigen Seite finden Sie über 200 Easter Eggs.
**www25.brinkster.com/philanthropists/default.htm**
Auflistung der zahlreichen Easter Eggs des Playstation-2-Spiels „Metal Gear Solid 2".

## FIFA 2000




Im Optionsmenü von „FIFA 2000" können Sie Trickwörter (Cheat-Codes) eintippen. Per Mausklick aktivieren Sie dann die Eggs.




Gemein: Das Spiel-Ebenbild von Lothar Matthäus wird hier vom Blitz getroffen. Geheimer Code: sizzle.




Kein Sport für Weicheier: Wird das Wort dizzy eingetippt, schwirrt ein UFO über dem Bolzplatz und saugt Spieler einfach vom Feld.




Da strahlen die Spieler: Tippen Sie lightsout ein, dann kicken die Fußballer bei Nacht und leuchten wie Glühwürmchen.

OSTEREIER

# Ach du dickes Ei!

## Spannung im Spiel: So finden Sie versteckte Gags

Was mag in meinem Spiel wohl drin sein?" Schütteln bringt die Wahrheit nicht ans Licht. Wohl aber der gekonnte Umgang mit Maus und Tastatur. Machen Sie sich den Spaß: Suchen und finden Sie in Ihren Spielen so genannte „Easter[1] Eggs" (Ostereier) – Spannung und Schmunzeleffekte garantiert.

Eigentlich ist es wie mit den geheimen Tricks (Cheats) für Spiele: Sie geben einen Code ein, drücken Tasten in einer bestimmten Reihenfolge, und schon ist Ihr Held unverwundbar. Das ist manchmal eine sinnvolle Hilfe. Weniger sinnvoll sind die in Spielen versteckten Ostereier, von den Herstellern englisch Easter Eggs genannt. Die sorgen nur für Lacher oder kurzweiligen Zeitvertreib. Easter Eggs sind kleine Gags oder zusätzliche Mini-Spiele – von den Programmierern aus reinem Spaß an der Freude eingebaut. Da stürzen schon mal UFOs in die Gemüseacker der alten Wikinger, Indiana Jones verwandelt sich in einen Piraten, oder Fußballer werden von Blitzen erschlagen. Alles ist möglich mit den Eiern, die Sie auf diesen Seiten finden. Und wer weiß – vielleicht entdecken Sie in anderen Spielen frische Eier, die noch niemand vor Ihnen gefunden hat.

Viel Spaß beim Suchen und Ausprobieren!

[1] sprich: „Ihster"




### Moorhuhn 3



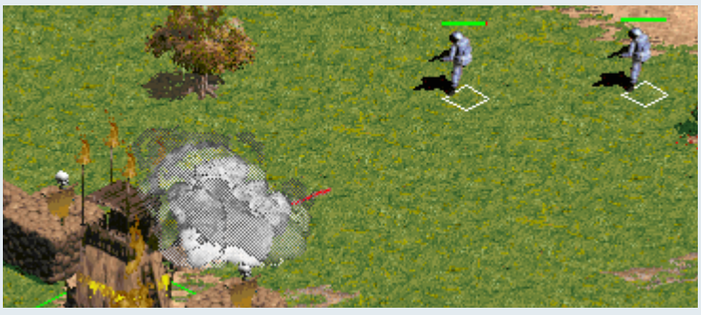

**Im Startbild von „Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!" schießen Sie der Reihe nach von links nach rechts auf die Buchstaben des Titels, …**




**… und schon legen die Hühner Eier: Im Mini-Spiel „Moortris" bilden Sie dann Reihen aus Hühnern, die sich in Steine verwandeln.**

### Age of Empires



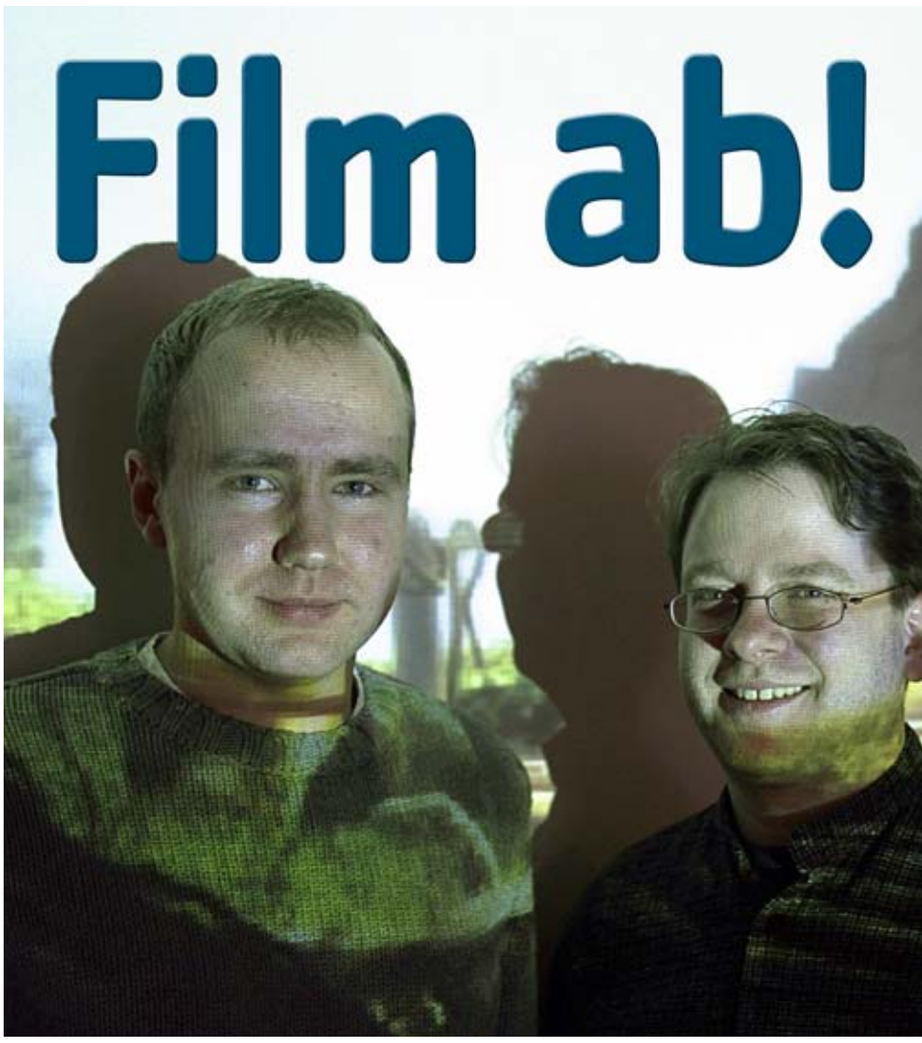



**Ach du dickes Ei: Die Bewohner Ihrer Siedlung in „Age of Empires" bekommen Besuch aus der Zukunft. Drücken Sie die ↵-Taste, um ein Fenster für Ihre Nachrichten zu öffnen. Im Fenster tippen Sie dann photon man ein und schließen die Eingabe mit ↵ ab. Jetzt eilen Ihnen Soldaten aus dem All zur Hilfe, die dem Gegner mit Laserwaffen einheizen.**



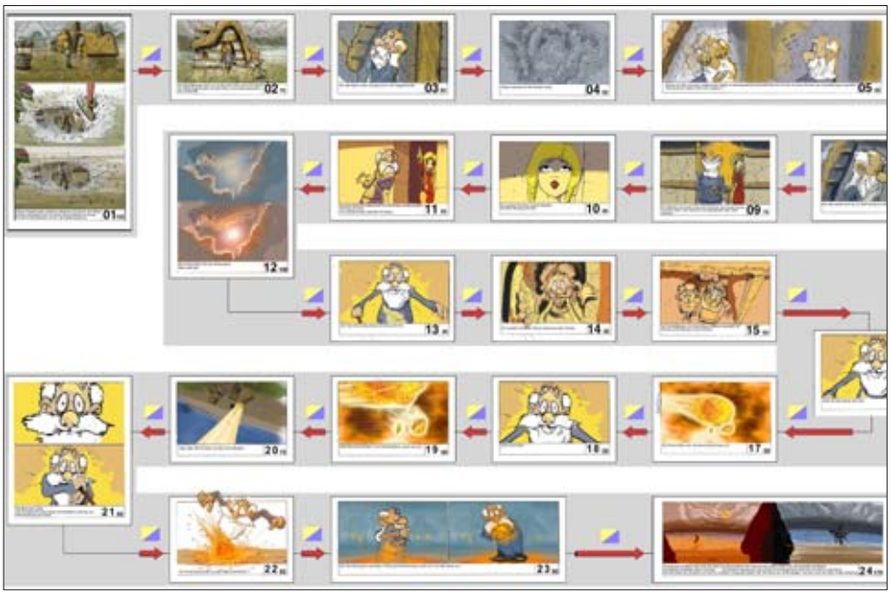
Machen Sie doch mal ein dummes Gesicht! Mit den Spezial-Programmen, die Virgin Lands verwendet, kann man der „Desperados"-Heldin Kate recht schnell ein äußerst facettenreiches Mienenspiel verpassen. Augenzwinkernd, müde oder ernst: Schon Standbilder lassen die Dynamik fließender Bewegungen erahnen – das erwünschte realitätsnahe Aussehen der Figur kommt bestens 'rüber.

# Film ab!



**Der raue Wilde Westen, ein altes Wikingerdorf oder Robin Hoods Rückzugsgebiet, der weltberühmte Sherwood Forest – die Firma „Virgin Lands" erschafft Atem beraubende Trickfilm-Welten für Computerspiele**

Das alte Gebäude im idyllischen Kleinstädtchen Volkach bei Würzburg hat seit seinem Bau im 16. Jahrhundert schon Einiges gesehen. Eine Schule war einst hier zu Hause, auch ein Kloster. Doch was sich seit ein paar Jahren in den Gewölben der ehemaligen Klosterküche tut, wird später in der Chronik des Hauses sicher einen Ehrenplatz einnehmen: Die Firma Virgin Lands stellt hier kurze Trickfilme für einige sehr bekannte deutsche Computerspiele her. Cooper und Kate, die Helden aus „Desperados", erblickten hier das Licht der Welt. Bjarni, der Wikingerhäuptling aus „Cultures 2", begann seinen Kampf gegen die Midgard-Schlange in Volkach. Und zurzeit macht Englands Volksheld Robin Hood auf den Virgin-Lands-Computern erste Gehversuche als Trickfigur. Jede Menge Arbeit …



Ein Drehbuch in Bildern, das „Storyboard": Hier wird der Ablauf des Films durchgeplant, jede neue Perspektive festgehalten und bestimmt, wie lange eine Szene dauert und auf welche danach umgeschnitten wird.



**Film ab: Tobias Weingärtner (30, links) und Volker Jäcklein (33) vor der Leinwand. Im Hintergund läuft der Start-Trickfilm des Strategiespiels „Cultures 2".**

„Tatsächlich sind wir seit mehr als zwei Jahren voll ausgelastet", erzählt Tobias Weingärtner (30), Mitbegründer und einer von vier Geschäftsführern. Zusammen mit seinen Partnern Volker Jäcklein (33), Lars Wagner (29) und Vito Lamanna (22), allesamt begeisterte Computerspieler, begann Weingärtner 1997 mit Animationsfilmen am PC. Gleich der erste brachte ihnen Preise ein. Und den Namen: Ein Ausflug in die faszinierenden Unterwasser-Welten von „Virgin Lands" gewann den angesehenen Animago-Wettbewerb und war der Startschuss für die neue Firma. Ihre ersten Kunden waren Spiele-Entwickler.

Auch wenn heute sogar Aufträge für Werbespots eingehen – die so genannten „Cutscenes" (auf Deutsch: Schnittszenen), also kurze Trickfilme, mit denen Spiele beginnen, enden oder der Handlungsfaden weitergesponnen wird, bleiben das tägliche Brot von Virgin Lands. Gelernt haben die vier Filmemacher ihren Job übrigens nicht. „Wir haben uns eigentlich alles selbst beigebracht", erzählt Volker Jäcklein aus der Anfangszeit. „Mittlerweile sind wir acht Leute und können gut mit der teilweise recht komplexen Software umgehen." Dabei ist erstaunlich, wie viele einzelne Arbeitsschritte so ein Film erfordert. Von der handgezeichneten Skizze über ein Drehbuch in Bildern, ein so genanntes Storyboard bis zu Hintergründen und Beleuchtung – alles muss gründlich geplant und akribisch gemacht werden, damit das Ergebnis stimmt. Kein Wunder also, dass „wir für eine Minute Film etwa vier Wochen Arbeitszeit brauchen", wie Weingärtner erzählt.

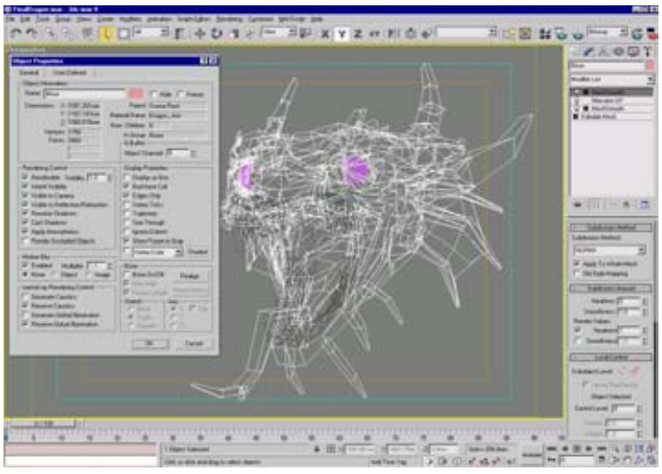
Doch der Aufwand lohnt sich. „Wir finden, durch so einen Trickfilm baut ein Spiel sofort eine Stimmung auf, die den Spieler in die Handlung hineinzieht", definiert Jäcklein das Ziel ihrer Arbeit. Viele Spiele-Entwickler geben dem Mann recht. Nach Schätzungen werden heute fünf bis zehn Prozent des gesamten Entwicklungs-Etats zur Herstellung der Eingangs- und Endfilme verwendet. Deutlich mehr als noch vor einigen Jahren.

Auf sein aktuelles Projekt, Robin Hood auf PC-Monitoren in den Kampf zu schicken, freut sich das Quartett besonders. „Das wird ein richtiger kleiner Spielfilm mit kinogerechten Schnitten und Kameraperspektiven", verspricht Tobias Weingärtner.

Wer aber nicht bis nächstes Jahr warten will, kann sich die großartige Arbeit von Virgin Lands schon jetzt in Desperados oder Cultures 2 ansehen, die bereits im Handel sind. Es lohnt sich garantiert.



**So fängt alles an: Die ersten Zeichnungen, noch von Hand erstellt, legen das Aussehen der Figuren fest.**



**Aus einer für gut befundenen gezeichneten Vorlage wird im nächsten Arbeitsschritt am Computer eine dreidimensionale Darstellung. Zunächst besteht das Modell aber nur aus vielen Punkten und ist kaum als Drachenkopf zu erkennen.**



**Mit dem richtigen Hintergrund lässt sich schon erahnen, was aus dem Gewimmel aus Punkten und Linien einmal werden soll.**



**Hier gibt's schon Oberflächen auf dem Gitternetz. Allerdings sind sie noch recht ungenau und grob, alles andere als „lebensecht".**



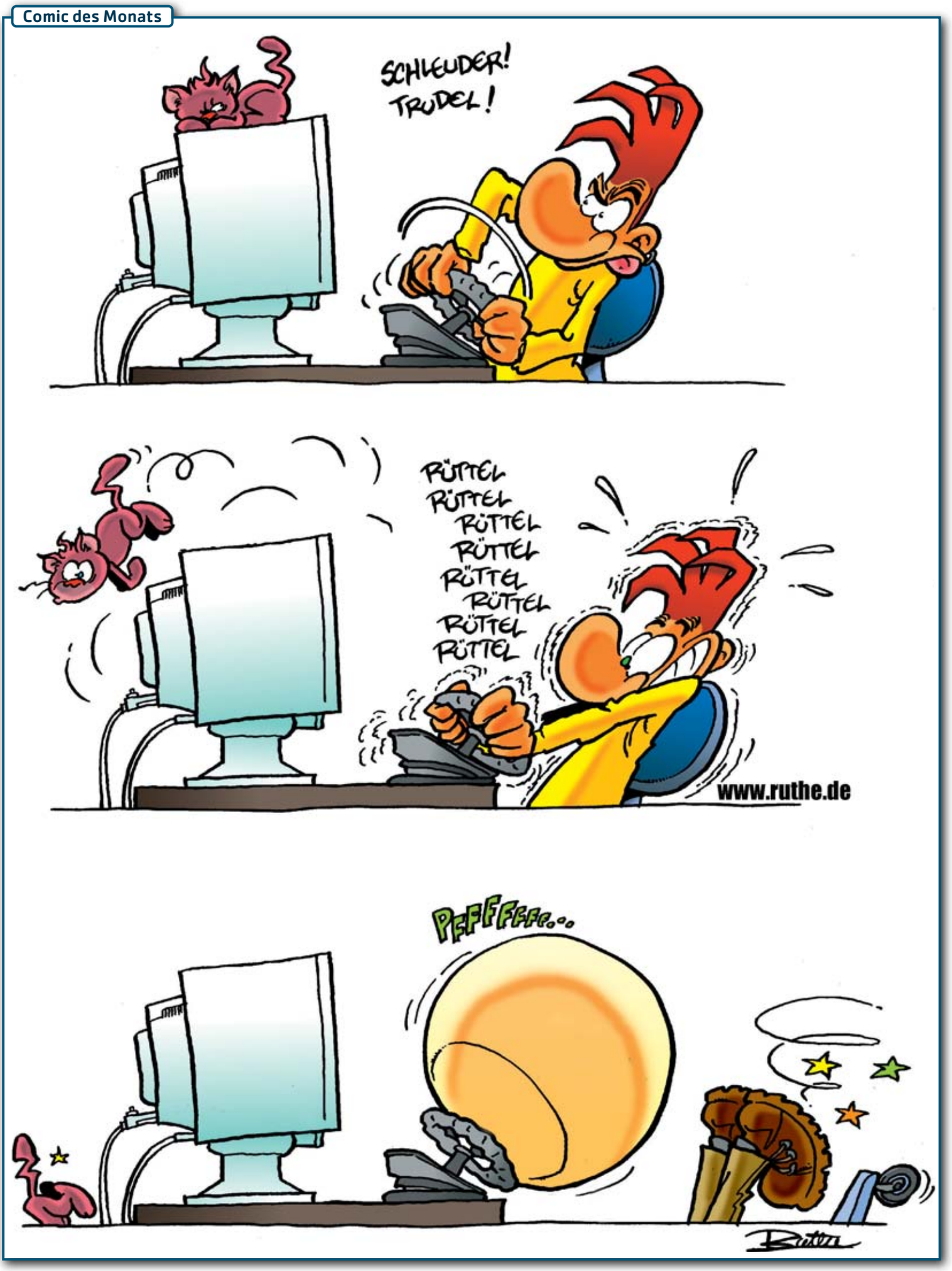
**Im nächsten Schritt werden die kantigen Oberflächen in viele kleinere zerlegt, wirken nun rund und realistisch. Noch fehlen Farben und Licht.**



**Fertig! Mit Lichtquellen, schuppiger Haut und den richtigen Farben sieht der Drachenkopf Furcht erregend gut aus.**

Computer Spiele & MAD präsentieren:

## Comic des Monats



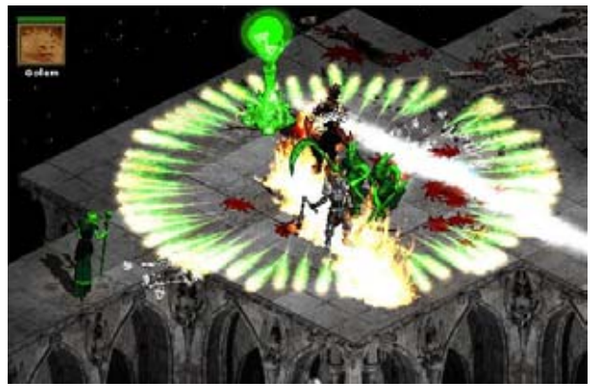

Scan © 2002 Dino entertainment AG & Ruthe. MAD © 2002. EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Rollentausch

## Wie Spieler im Internet ihr „anderes Ich" entdecken

**Ausgiebiges Spielen am Computer macht einsam? Von wegen! Spielen Sie doch mal woanders – vielleicht zusammen mit 800 000 anderen Rollenspielern im Internet**



**Ein Riesenerfolg bei Solo- und Internet-Spielern: „Diablo 2" lebt von den Fantasien und der Kreativität der Spieler.**

Klingen klirren, Pfeile zischen durch die Luft, magische Zauber erhellen für Augenblicke die düstere Szenerie. 40 Schwertkämpfer und Bogenschützen in schwerer Rüstung greifen 50 Soldaten eines gegnerischen Reiches an. Ziel ist die Eroberung einer Festung. Im Hintergrund beziehen Zauberer und Heiler Stellung. Sozusagen als Rückendeckung für die Soldaten an der Front. Die Schlacht zwischen Midgard und Albion hat ihren Höhepunkt erreicht. Mit dabei sind auch die Recken Kaldur und Bargain – zwei Helden im neuen Online-Rollenspiel „Dark Age of Camelot" (Test in Ausgabe 4/02).

Ein roter Umhang, ein graues Stoffgewand und ein hölzerner Zauberstab – das sind die Merkmale von Kaldur. Kaldur ist Magier im Land der Wikinger, in Midgard. Die Figur mit dem fremdartigen Namen existiert nur im Computerspiel. Dahinter verbirgt sich der Rollenspieler Sven Thomas (26), Groß- und Außenhandelskaufmann aus Oldenburg (in Oldbg.). „Am liebsten spiele ich im Internet. Da bin ich nie allein", ist seine Begründung für dieses Hobby.

Weltweit geben sich schätzungsweise 800 000 Rollenspieler im Internet die Klingen in die Hand. Den großen Boom gab es im Sommer 1997, als „Ultima Online" Tore und Leitungen für die Spieler öffnete. Das wird auch heute noch gespielt und ständig erweitert. Im momentan sehr gefragten Spiel „Everquest" tummeln sich rund um den Globus 300 000 Spieler.

Ein Blick in die Wohnung von Sven Thomas verrät Einiges über die Leidenschaft des Oldenburgers. Unzählige Fantasy-Figuren schmücken das Computerzimmer. Bilder von Fabelwesen und teure Schwerter zieren die Wände. Räucherstäbchen hüllen den vom Kerzenschein erhellten Raum in schwülstige Schwaden.

In der Woche spielt Sven Thomas 25 bis 30 Stunden. Da bleibt neben der Arbeit kaum noch Zeit für andere Freizeitaktivitäten. Die schon seit seiner Kindheit bestehende Leidenschaft für Rollenspiele ist auch heute noch ein Thema. „Meine Freunde und ich, wir haben uns früher oft vorgestellt, wie es wäre, diese Welt durch ein magisches Portal zu verlassen. Das Spielen bringt mich dem etwas näher. Heute bleibe ich aber mehr auf dem Boden der Tatsachen", erzählt er.

Das muss er auch, denn sonst gibt es Ärger mit der Freundin, erklärt er grinsend und fügt hinzu: „Meine zukünftige Frau akzeptiert meine Interessen. Aber das war nicht immer so. Früher gab es oft Streit deswegen."

Auch Michael Dietrich (27), Krankenpfleger aus Schortens, liebt den Rollentausch im Internet. „Am liebsten schlüpfe ich in die Figur eines Heilers oder Barden. Beruflich wie privat kann ich so anderen Leuten helfen", erklärt er lächelnd. In Dark Age of Camelot spielt er den Barden (Musiker und Heiler) Bargain. Der blauhäutige Kobold trägt eine Laute auf den Schultern und ein Schwert in der Hand. Dietrich erklärt: „Der Reiz in Online-Spielen liegt für mich darin, etwas mit anderen Menschen gemeinsam zu erleben. Trotzdem spiele ich nur acht bis zehn Stunden in der Woche, gehe am Wochenende gerne mit Freunden in die Disco."

Der Spaß hat seinen Preis. Sven Thomas und Michael Dietrich bezahlen im Monat pauschal 25 Euro für ihre Internet-Verbindung. Dazu kommen zehn Euro monatliche Grundgebühr für das Online-Rollenspiel. Michael Dietrich gefiel dabei besonders die Idee, binnen kurzer Zeit einen Superhelden zu erschaffen. An zwei Computern spielte er gleichzeitig das Fantasy-Spektakel Everquest. „Ich wollte einen mächtigen Krieger erschaffen", meint Dietrich, „wenn der im Kampf verletzt worden

**Mit Leib und Seele dabei: Stolz hält Michael Dietrich ein Schwert in den Händen. Der 27-jährige Krankenpfleger (rechts) jagt in Internet-Spielen mit seiner Figur Bargain (unten) Monster und heilt Mitstreiter.**




**„Lieber online spielen als mit Freunden ausgehen“: Sven Thomas aus Oldenburg (26) sieht die Welt mit anderen Augen. Am liebsten aus denen seines Zauberers Kaldur (links), den er im Rollenspiel „Dark Age of Camelot“ verkörpert.**

war, setzte ich mich an den Zweitrechner und verarztete ihn mit meiner Heiler-Figur.“

Online-Spieler können in Rollen schlüpfen, die ihnen im wirklichen Leben verwehrt bleiben. Manchmal sogar in zwei oder mehrere – wenn's sein muss, auch gleichzeitig. Dietrich ergänzt: „Irgendwann war ich es leid, meine Kämpferfigur auf diese Weise zu verbessern. Mir wurde klar, dass es auf das Zusammenspiel mit den anderen Spielern ankommt. Heute bin ich auch mit meiner Figur Mitglied in einer Gilde“, einer Abenteurergemeinschaft im Internet. „Es soll sogar Online-Hochzeiten in diesen künstlichen Welten geben“, verdeutlicht er, „das ist aber mehr für die etwas, die mehr als der Durchschnitt in solchen Spielen aufgehen. Um so weit in die Materie einzusteigen, ist deutlich mehr Zeitaufwand und Begeisterung erforderlich.“ Zeit, die Michael Dietrich lieber im Fitness-Studio oder auf Inline-Skates verbringt.




**Auch heute noch so beliebt wie vor vier Jahren: „Ultima Online“ lockt Hunderttausende von Spielern aus aller Welt an den Bildschirm – trotz schlichter Grafik.**

Aus Online-Spielen können sich mitunter reale Bekanntschaften entwickeln. Sven Thomas erzählt: „Man teilt Interessen – das ist eine gute Basis für eine Freundschaft. Ich lernte sogar mal in einem amerikanischen Spiel jemanden aus meiner Umgebung kennen. Ein Zufall, aus dem sich auch außerhalb der Spielwelten eine feste Freundschaft ergeben hat.“ Jetzt spielt er mit seiner Figur Kaldur und zusammen mit Bargain in der Gilde „Odins Tränen“. Gemeinsam planen sie Überfälle auf gegnerische Heerscharen, bringen Orks zur Strecke und lassen sich dabei auch gern mal von zauberhaften Elfen heilen.



**„Dark Age of Camelot“: Kampf gegen Monster und Rollenspieler aus fremden Reichen. Am besten geht's mit Unterstützung einer Gilde.**

Unterdes geht der ehrgeizige Kampf um die feindliche Festung weiter. Die Kerze in Sven Thomas' Computerzimmer ist mittlerweile fast völlig abgebrannt. In der Schlacht Midgard gegen Albion heizt er den Gegnern mit Feuerzaubern und magischen Geschossen kräftig ein. Zwar sind die Gegner in der Überzahl, doch die starke Gilde aus Midgard gewinnt. Bargain heilt Kaldur, noch bevor dieser auf dem Schlachtfeld umfällt. Die Festung wird eingenommen – das Zusammenspiel hat funktioniert.

# Preisfrage

**COMPUTERBILD-SPIELE und TEAC verlosen Preise im Gesamtwert von 6263 Euro. Viel Glück!**




## 25 CD-Brenner-Pakete

### „CD-W524E" von Teac zum Einzelpreis von 148 Euro

**Jedes Paket enthält einen CD-Brenner, zwei beschreibbare Rohlinge (CD-Rs) und das Brenn-Programm Nero Burning ROM Version 5.5.5.2 OEM. Daten und Bilder können mit bis zu 24facher Geschwindigkeit auf CD-Rs und mit bis zu 10facher Geschwindigkeit auf wiederbeschreibbaren Rohlingen (CD-RWs) gespeichert werden.**

## 11 Computer-Lautsprechersysteme

### „Power Max 1500" von Teac zum Einzelpreis von 233 Euro

**Der Lieferumfang des Test-Siegers von COMPUTERBILD Ausgabe 11/2001 besteht aus fünf Satelliten-Lautsprechern für den Hoch- und Mitteltonbereich, einem Basslautsprecher und der Verstärker-Schaltzentrale. Mit der beiliegenden Fernbedienung können Sie bequem Lautstärke, Klang und die Funktionen Dolby-Digital-, Pro-Logic- und Stereo-Klang einstellen.**




So machen Sie mit

## Gewinnspielfrage

**Wie viele verschiedene Rubriken gibt es in COMPUTERBILD-SPIELE? 5, 11 oder 20**

Zählen Sie einfach die farbigen Rubrikenbalken auf der Inhaltsseite (Seite 3) nach. Teilnehmen können Sie per

**Telefon:**
**Telefonnummer: 0190/241900**
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

**Postkarte:**
**COMPUTERBILD-SPIELE**
**Stichwort „Gewinnspiel"**
**20623 Hamburg**

**E-Mail:**
**E-Mail-Adresse:**
preisfrage@computerbild-spiele.de

**Bitte vergessen Sie die Absenderangabe nicht. Einsendeschluss ist Freitag, der 26. April 2002.**

Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise der E-Mail. 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.




# Film ab!

**Spielekonsolen entwickeln sich zu wahren Multitalenten. Mit der Sony Playstation 2 und der Microsoft Xbox können Sie nicht nur spielen, sondern auch Videofilme auf DVD** S.186 **anschauen. COMPUTERBILD-SPIELE hat die DVD-Spieler beider Konsolen ausführlich getestet**

Vorhang auf: Im Auftrag der Redaktion spulte das unabhängige Institut AV t.o.p. in München diesen Doppeltest ab. Das Verfahren begann mit dem wohl wichtigsten Prüfpunkt – einer Messung der Bildqualität. Mehr dazu gleich, zuvor noch ein Hinweis: Um in der Xbox DVD-Videos laufen zu lassen, müssen Sie zunächst das „DVD-Playback[1]-Kit" für 49,99 Euro dazu kaufen. Die Playstation 2 dagegen benötigt dafür keine Aufpreis-Extras.

Messwerte sind nicht alles – Test-Profis mit geschulten Augen und unbestechlichem Kennerblick verschafften sich zunächst einen subjektiven Bildeindruck am Fernsehgerät. Das Expertenurteil: Die Bildwiedergabe der Xbox ist „optimal" oder, ins Schulnotenraster übersetzt, „sehr gut". Die Playstation 2 dagegen gibt das Bild mit leicht verschobenen Kanten und einer unnatürlichen Scharfzeichnung wieder. Die Ingenieure bewerteten diese Vorstellung aber immerhin noch als „gut". Dann wurde teures Messgerät aufgefahren, um alle Einzelheiten der bewegten Bilder in nüchternen Zahlenwerken zu erfassen. Mit „guter" Detailgenauigkeit der Wiedergabe, ermittelt am **Cinch-Ausgang** S.186, setzten sich beide Konkurrenten ordentlich in Szene. Doch schon die beiden folgenden Standard-Prüfpunkte, Messungen am **RGB-** S.186 und am **S-VHS-Ausgang** S.186 bescherte beiden Konsolen die vernichtende Note „ungenügend". Simpler Grund: Beide Anschlüsse sind schlicht nicht vorhanden.

Aktion „sauberer Bildschirm": Kommen Hell-Dunkel- Übergänge einwandfrei rüber? Wieder Vorteil Xbox – sauber, sauber, einfach „sehr gut", so das Urteil aus dem Testlabor. Nur geringfügig schlechter, nämlich immer noch gut, trennte die Playstation 2 Flächen unterschiedlicher Helligkeit voneinander. Bildstörungen erlaubten sich beide Filmvorführer übrigens kaum: „sehr gut".

Und was ist mit dem Ton? Die Xbox überzeugte mit „guter" Klangqualität, also fast einwandfreier Wiedergabe von Sprache, Musik und Geräuschen. Um eine knappe Note schlechter spielte die Konkurrentin auf. Mehr als „befriedigend" war für die Playstation 2 nicht drin, zumal sie der Tonwiedergabe ein hausgemachtes, störendes Grundrauschen zufügt. Dass beide Geräte nicht in erster Linie fürs Heimkino entwickelt wurden, zeigt sich im Urteil über die Bedienbarkeit der DVD-Spieler-Funktion: allenfalls „ausreichend". Und dann gibt es da noch Töne, die niemand wirklich hören mag – nämlich die Eigengeräusche der Laufwerke. Um diesem Lärm auf die Spur zu kommen, knöpfte sich das redaktionseigene Labor die beiden Konsolen zur üblichen Lautheitsmessung vor. Wenn eine DVD abgespielt wird, macht die Playstation 2 mit 4,5 **sone** S.186 relativ lautstark auf sich aufmerksam. Das ist „ausreichend". Etwas leiser ging die Xbox zu Werke: 2,8 sone dürfen als „befriedigend" durchgehen. Die Messung des Stromverbrauchs gipfelte in der Erkenntnis, dass die Microsoft-Ingenieure offenbar nicht mit dem tieferen Sinn eines Ausschalters vertraut sind. Schalten Sie die Xbox ab, dann saugt die immer noch „Saft". Pardon, Leute, aber das nennt COMPUTERBILD-SPIELE „ungenügend".

Fazit: Beide Konsolen liefern als DVD-Abspielgeräte nur eine insgesamt „befriedigende" Vorstellung ab. Die neue Xbox (479 Euro) ist jedoch der etablierten Playstation 2 (306,95 Euro) in Sachen Bild- und Tonqualität teilweise klar, im Punkt „Bedienbarkeit" geringfügig überlegen. Vorhang zu.



**Ohne geht's nicht: „DVD-Playback-Kit" für die Xbox.**

[1]sprich: „Plaibäck"

## Testergebnisse im Detail

**Computer Spiele Test-Sieger**

| MODELL<br>HERSTELLER | Gewichtung | Platz 1<br>XBOX<br>MICROSOFT | Note | Platz 2<br>PLAYSTATION 2<br>SONY | Note |
|---|---|---|---|---|---|
| **BILDQUALITÄT** | **24,20%** | | **3,07** | | **3,39** |
| Bildeindruck am Fernsehgerät (Sehtest) | 4,40% | optimal | 1,00 | leichte Saumbildung und etwas unnatürliche Scharfzeichnung | 2,00 |
| Detailgenauigkeit (Bildschärfe und Bildpunkteanzahl am RGB-Ausgang Scart-Buchse, gemessen) | 4,40% | kein RGB-Ausgang vorhanden | 6,00 | kein RGB-Ausgang vorhanden | 6,00 |
| Detailgenauigkeit (Bildschärfe und Bildpunkteanzahl am S-VHS-Ausgang, gemessen) | 4,40% | kein S-VHS-Ausgang vorhanden | 6,00 | kein S-VHS-Ausgang vorhanden | 6,00 |
| Detailgenauigkeit (Bildschärfe und Bildpunkteanzahl am Cinch-Ausgang, gemessen) | 4,40% | hoch (88%) | 2,20 | hoch (86%) | 2,40 |
| Sauberkeit der Hell-Dunkel-Übergänge (gemessen) | 2,20% | sehr hoch (1,1 %) | 1,22 | hoch (4%) | 1,70 |
| Farbtreue (Graustufenlinearität/Farbsättigung/Farbton, gemessen) | 2,20% | sehr hoch (96%/98%/2 Grad) | 1,20 | hoch (89%/97%/7,8 Grad) | 1,82 |
| Bildstörungen (Helligkeits-/Farbabstand, gemessen) | 2,20% | sehr wenige (72,3 dB/65,4 dB) | 1,00 | sehr wenige (69,8 dB/62,5 dB) | 1,00 |
| **TONQUALITÄT** | **28,60%** | | **2,04** | | **2,95** |
| Klang (Hörtest) | 4,40% | fast originalgetreu | 2,00 | fast originalgetreu | 2,00 |
| Klangtreue (Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 kHz, an den Stereo-Ausgängen gemessen) | 6,60% | originalgetreu (99 %) | 1,10 | originalgetreu (99,8%) | 1,02 |
| Rauschen (Geräuschspannungsabstand, gemessen) | 6,60% | akzeptabel (95 dB) | 3,00 | störend (75 dB) | 4,99 |
| Rauschen bei sehr geringer Lautstärke (gemessen) | 4,40% | gering (0,0003 %) | 2,05 | sehr hoch (2%) | 5,49 |
| Trennung linker/rechter Kanal (bei 1kHz, gemessen) | 2,20% | sehr genau (107 dB) | 1,00 | sehr genau (86 dB) | 1,00 |
| Fehlerkorrektur bei verkratzten Audio-CDs/DVDs (max. Länge der korrigierbaren Störung, gemessen) | 2,20% | gut (2 mm/3 mm) | 2,09 | befriedigend (0,8 mm/3 mm) | 3,29 |
| Fehlerkorrektur bei Pressfehlern von Audio-CDs (max. Länge der korrigierbaren Störung, gemessen) | 2,20% | befriedigend (1,4 mm) | 3,09 | sehr gut (2 mm) | 1,00 |
| **BEDIENBARKEIT DVD-TEIL** | **24,20%** | | **3,69** | | **3,94** |
| Bedienungsanleit. (Umfang/Verständlichkeit, überprüft) | 2,20% | etwas knapp/gut | 2,50 | ausführlich/verständlich | 2,50 |
| Fernbedienung (Anzahl der Funktionen/Bedienung, überprüft) | 2,20% | unzureichend/einfach | 3,00 | viele/kompliziert | 3,50 |
| Bildschirm-Menü (Übersichtlichkeit und Logik, überprüft) | 2,20% | übersichtlich | 1,60 | etwas unübersichtlich | 2,80 |
| Lesbarkeit des Anzeigefeldes am Gerät (überprüft) | 2,20% | sehr schlecht | 6,00 | sehr schlecht | 6,00 |
| Einstellungsänderungen während der Wiedergabe (überprüft) | 2,20% | viele (Kameraposition, Sprache, Untertitel, Zoom) | 2,00 | sehr viele (Kameraposition, Sprache, Untertitel, Bildqualität, Anzeige) | 1,00 |
| Anzahl der speicherbaren Bildeinstellungen (überprüft) | 2,20% | keine | 6,00 | gering (2) | 4,00 |
| Bild-und Toneinstellungen für einzelne DVDs speicherbar (überprüft) | 2,20% | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Gerät kann beim Einschalten an der Abschaltstelle weiterspielen (überprüft) | 2,20% | nein | 6,00 | ja | 1,00 |
| Szenen-Wiederholung/Einzelbild-Weiterschaltung möglich (überprüft) | 2,20% | ja/ja | 1,00 | nein/nein | 6,00 |
| Anzahl der Zeitlupen-Geschwindigkeiten (überprüft) | 2,20% | etwas gering (3) | 3,00 | sehr gering (1) | 5,00 |
| Zeit vom Einlegen bis zur Wiedergabe der DVD (überprüft) | 2,20% | etwas lang (15 Sekunden) | 3,49 | sehr lang (25 Sek.) | 5,49 |
| **UMWELT UND GESUNDHEIT** | **8,80%** | | **5,17** | | **3,42** |
| Betriebsgeräusch (Lautheit, gemessen) | 2,20% | etwas laut (2,8 sone) | 2,69 | laut (4,5 sone) | 3,82 |
| Stromverbrauch (Betrieb/Bereitschaft/ausgeschaltet, gemessen) | 6,60% | zu hoch (69/1/1 Watt)[2] | 6,00 | etwas hoch (32/1/0 Watt) | 3,29 |
| **SONSTIGES** | **14,20%** | | **4,88** | | **3,64** |
| Nicht abspielbare CD-/DVD-Formate | 2,20% | viele (S-VCD, Video-CD, CD-R (PC), CD-R (Audio), SACD, DVD-Audio) | 4,00 | geht so (S-VCD, Video-CD, CD-RW/PC, CD-RW/Audio) | 3,00 |
| Abspielbare Ländercodes (überprüft) | 4,40% | nur Code 2 (Europa) | 5,00 | nur Code 2 (Europa) | 5,00 |
| Digital-Ausgänge (Lichtleiter/Cinchbuchse, überprüft) | 2,20% | nicht vorhanden/nicht vorhanden | 6,00 | 1 Lichtleiter/kein Cinch | 4,00 |
| Tonnormen am digitalen Ausgang: LPCM/Dolby Digital/DTS/MPEG-2 (überprüft) | 2,20% | nein/nein/nein/nein | 6,00 | ja/ja/ja/ja | 1,00 |
| Analog-Ausgänge für Ton (überprüft) | 2,20% | 1 Stereo/kein Sechs-Kanal | 3,20 | 1 Stereo/kein Sechs-Kanal | 3,20 |
| Ausgänge für Bildsignal (überprüft) | 1,00% | sehr wenige (1 Cinch) | 5,00 | sehr wenige (1 Cinch) | 5,00 |
| Setzt US-DVDs in PAL-Farbnorm um (überprüft) | 0,00% | nein | | nein | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100,00%** | | **3,37** | | **3,43** |
| **AUFWERTUNG/ABWERTUNG** | | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **3,37** | **befriedigend** | **3,43** |

[2]abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: MODEMS

# Telefonzentrale




Foto: Cinetext

**Sie möchten verbunden werden? Am Computer Kontakt zur ganzen Welt halten? Dann brauchen Sie eine Telefonzentrale für den PC – ein Modem. Damit steht Ihnen das Internet offen, Sie können elektronische Post und Faxe versenden, wohin Sie wollen. Und mit Gleichgesinnten rund um den Globus spielen. COMPUTERBILD-SPIELE hat acht neue analoge Modems getestet**

Ein paar Zahlen vorweg: In Europa „hängen“ bereits knapp 150 Millionen Haushalte am Internet, allein in Deutschland sind es gut 25 Millionen Menschen in über acht Millionen Haushalten. Weltweit wird die Zahl der angeschlossenen Wohnungen bis 2005 auf knapp eine Milliarde steigen – das prophezeit eine Studie des anerkannten Marktforschungsinstituts Merrill Lynch. Ein Milliardenmarkt für Modems. Aber Sie brauchen nur eins. Welches, sagt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE.

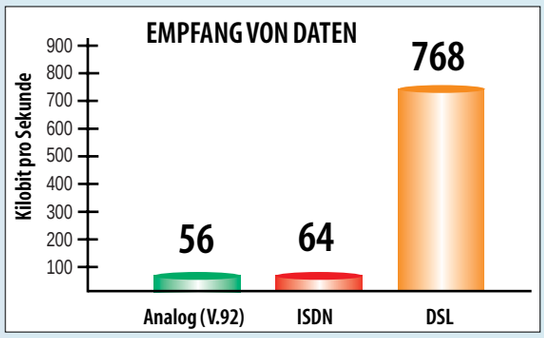
Am besten eins mit verständlicher Bedienungsanleitung. Aber da geht der Ärger schon los. Die Mitarbeiter des redaktionseigenen Testlabors haben alle mitgelieferten Handbücher sorgfältig gelesen und überprüft. Mit dem katastrophalen Ergebnis, dass nur die Installationsanleitung zum „Elsa Microlink 56k Internet 2” als ausführlich und „gut“ befunden wurde. Die mit Abstand schlechtesten gedruckten Hinweise lagen mit den Modellen „Sitecom External Internet Modem“ und „Sitecom USB Pocket Modem“ im Karton. Ob Sie diese „mangelhaften“ Papiere durchlesen oder nicht, ist im Prinzip egal.

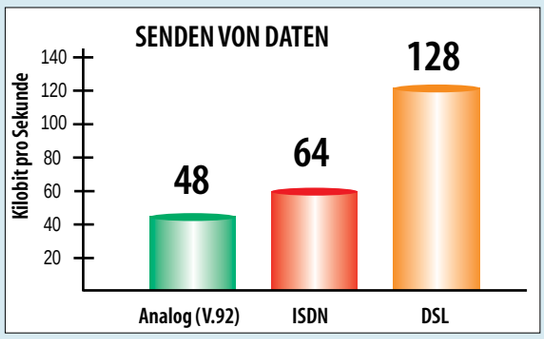
Im Testinstitut PZT wurde die Übertragungsgeschwindigkeit gemessen. Die besten Leistungen lieferten das Sitecom External Internet Modem und das „Aashima Trust 56k V92 External Modem“ ab, und zwar in allen Einzeldisziplinen: „Daten aus dem Internet empfangen”, „Daten ins Internet senden”, „Daten an ein anderes Modem senden” und „Daten von einem anderen Modem empfangen”. Dennoch wertete COMPUTERBILD-SPIELE die Gesamtleistung nur als „befriedigend“, weil die als selbstverständlich angesehene Übertragungsrate von acht **Kilobit** S.186 pro Sekunde nicht in allen Testpunkten erreicht wurde. Auffallend langsam, aber immerhin noch „ausreichend“ ging das „Creative Labs Modem Blaster USB“ zu Werke.

Ist der nächste Vermittlungsknoten „Ihrer“ Telefongesellschaft zu weit entfernt, dann hat das Modem buchstäblich eine „lange Leitung“ oder quittiert seinen Dienst ganz. Und wieder fiel der Redaktion das Aashima Trust 56k V92 External Modem positiv auf: Es akzeptiert bis zu neun Kilometer Entfernung zwischen Wohnsitz und Vermittlung, während die übrigen sieben – wenig glorreich – schon nach sechs bis sieben Kilometern

## SCHNELLE ALTERNATIVEN ZUM ANALOGEN ANSCHLUSS

Mit dem herkömmlichen analogen Anschluss sind theoretisch Übertragungsraten von 48 **Kilobit** S.186 pro Sekunde beim Senden, 56 Kilobit pro Sekunde beim Empfangen möglich (mit „V.92-Standard“, siehe Doppelseite „Die getesteten Produkte kurz vorgestellt“). Aber es gibt zwei schnelle Alternativen: Die seit Jahren bekannte heißt ISDN und arbeitet mit digitaler Übertragungstechnik. Fast störungsfrei, bei Sende- und Empfangsgeschwindigkeiten bis 64 Kilobit pro Sekunde. Ein ISDN-Anschluss umfasst zwei Leitungen, kann daher auch doppelt genutzt werden, also maximal 128 Kilobit pro Sekunde übertragen. Die jüngste Alternative ist der so genannte DSL-Anschluss. Je nach Internet-Zugangsanbieter sind damit Übertragungsraten bis zu 768 Kilobit beim Senden und 128 beim Empfang möglich. Für beide Anschlussarten benötigen Sie spezielle Modems.



schlappmachen und keine brauchbare Verbindung mehr aufbauen.

Auch Modems lassen sich gut und komfortabel ausstatten, zum Beispiel mit einem Programm zum Versenden und Empfangen von Faxen. Ein weiteres Programm sollte das Telefonieren per PC ermöglichen – einschließlich Anrufbeantworterfunktion. Da hat die Firma Creative Labs am falschen Ende gespart. Ihr Modem Blaster USB muss ohne derlei Software auskommen. Das ist ebenso „ungenügend" wie die Ausrüstung mit nicht oder nur teilweise funktionsfähigen Programmen. So blieb beim „Elsa Microlink 56k Fun USB" und beim Sitecom USB Pocket Modem der Anrufbeantworter stumm. Und mit dem Sitecom-Modell können Sie zwar Faxe versenden – aber keine empfangen. „Sechs", setzen! Und wie sieht's mit dem Telefonieren per Mikrofon über die im Computer eingebaute Soundkarte aus? Verheerend! Acht Mal Fehlanzeige, allerdings können Sie mit Sitecom External Internet Modem und Aashima Trust 56k V92 External direkt, also ohne PC, telefonieren (Anschlüsse für Lautsprecher und Mikrofon vorhanden).

Thema Umwelt und Betriebskosten: Wie viel Strom benötigt ein Modem alleine schon im Bereitschaftsbetrieb, also ohne etwas zu leisten? Die Hälfte des Testfeldes fiel mit der Note „mangelhaft" für zu hohen Verbrauch durch. Ein Modem in Bereitschaft sollte weniger als 0,66 Watt verbrauchen. Solche „sehr guten" Werte schafften immerhin die übrigen vier: „Acer Modem 56 Surf USB", Elsa Microlink 56k Fun USB, Creative Labs Modem Blaster USB und Sitecom USB Pocket Modem.

Strom mögen Modems also. Einen elektrischen Schlag dagegen vertragen sie nicht unbedingt. Im Institut Phoenix Testlabs mussten die Geräte kurzzeitige Störspannungen zwischen 500 und 1000 Volt sowie elektrostatische Entladungen verkraften, ohne die Verbindung zur Gegenstelle zu kappen. Das ebenso unerwartete wie erfreuliche Resultat: Alle Modems zeigten sich von heftigen Elektroschocks unbeeindruckt und hielten „sehr gut" Kontakt.

Ohne herausragende Stärken, aber auch ohne nennenswerte Schwächen absolvierte das External Internet Modem von Sitecom den Test. Kein grandioser, doch ein solider Sieg, der lediglich durch den Preis von 64,95 Euro relativiert wird. Schon das zweitplatzierte Gerät, Acer Modem 56 Surf USB, gibt's für nur 49,90 Euro – klarer Preis-Leistungs-Sieg.

# So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE



**Installationshandwerk: Wie einfach ist die Inbetriebnahme des Modems? Helfen die mitgelieferten Bedienungsanleitungen bei Schwierigkeiten weiter? Das alles wird gewissenhaft geprüft.**



**Bestandsaufnahme: die Ausstattung im Visier der Tester.**



**Watt nun? Mit diesen Geräten wird der Verbrauch gemessen.**

Fotos: Beckefeld

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht analoge, externe Modems mit einer Übertragungsrate von maximal 56 **Kilobit** S.186 aufwendigen Tests unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch in den Instituten PZT und Phönix Testlabs.

## AUSSTATTUNG

Für die Telekom-Anschlussdose gibt es Stecker in zwei verschiedenen Ausführungen: den T-Stecker für Telefone und den N-Stecker für Nebengeräte, wie Modems und Anrufbeantworter. Doch nicht alle N-Stecker sind korrekt verkabelt. COMPUTERBILD–SPIELE überprüft, ob sich die Hersteller an die Vorgaben für das deutsche Telefonnetz halten und ob das Kabel richtig funktioniert. Das ist dann der Fall, wenn das Telefon beim Betrieb des Modems automatisch abgeschaltet wird.

Geprüft wird auch, ob das interne Steuerungsprogramm (Firmware/BIOS) des Modems jederzeit mit einer neuen Version überschrieben werden kann. Nur so lässt sich das Gerät zukünftigen Übertragungsstandards anpassen oder mit zusätzlichen Funktionen ausstatten.

## QUALITÄT

Wie schnell das Modem ist, überprüft COMPUTERBILD-SPIELE in verschiedenen Betriebssituationen. Um die Übermittlung von Daten aus dem Internet zu prüfen, wird eine Verbindung mit einer Gegenstelle aufgebaut, die den schnellen **V.92-Modus** S.186 mit 56 Kilobit pro Sekunde beherrscht. Zuerst wird eine Datei übertragen, die nicht **komprimiert** S.186 ist. Damit lässt sich beurteilen, wie effektiv das Modem Daten vor der Übertragung komprimiert. Danach wird eine bereits komprimierte Datei gesendet. Um ein gutes Testergebnis zu erreichen, muss das Gerät die Komprimierung erkennen und darf nicht versuchen, die Daten noch weiter zu verdichten. Denn eine bereits gepackte Datei wird durch erneute Komprimierungsversuche wieder umfangreicher.

Zum Schluss wird mit einem Spezialgerät, einem so genannten Leitungssimulator, überprüft, inwieweit sich die Länge der Telefonleitung zur nächsten Vermittlungsstelle auf die Übertragungsgeschwindigkeit auswirkt. So können Sie auf einen Blick erkennen, ob ein Modem auch in solchen Wohnungen gut funktioniert, die nicht direkt eine Vermittlungsstelle in der Nähe haben, etwa auf dem „platten Land".

Nach dem Internet-Verbindungstest wird der Kontakt zu einem anderen Modem simuliert. Zwei Modems können Daten aus technischen Gründen maximal mit 33,6 Kilobit pro Sekunde austauschen. Eine solche Modem-Modem-Verbindung benötigen Sie beispielsweise, um Daten per Telefonnetz zwischen zwei Computern zu übertragen.

## UMWELT

COMPUTERBILD-SPIELE ermittelt mit einem Messgerät, wie viel Strom das Modem im Bereitschaftsbetrieb verbraucht. Im Idealfall liegt dieser Wert unter 0,5 Watt – dafür gibt es die Note „sehr gut".

Ein Schwachpunkt von Modems: Elektrische Geräte erzeugen beim Einschalten Störungen in der Netzleitung. Die Arbeit des Modems kann durch solche Störimpulse behindert werden. Sollte sie aber nicht, denn es kann im Extremfall vorkommen, dass die Verbindung zusammenbricht. Im COMPUTERBILD-SPIELE-Test müssen die Modems deshalb kurzzeitige Störspannungen zwischen 500 und 1000 Volt verkraften, ohne den Kontakt zur Gegenstelle zu verlieren. Außerdem müssen sie elektrostatische Entladungen überstehen. Die können zum Beispiel auftreten, wenn Sie bei trockener Heizungsluft über einen Teppichboden gehen und dann das Modem anfassen.

## PREIS/LEISTUNG

Aus einer leicht nachzuvollziehenden Berechnung ergibt sich die Preis-Leistungs-Bewertung. Das Testergebnis wird einfach mit dem Gerätepreis multipliziert.

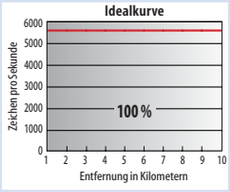
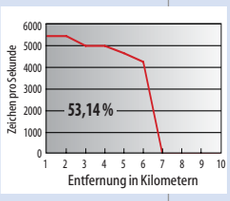
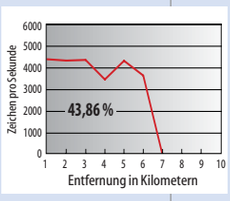
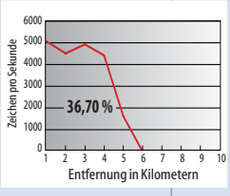
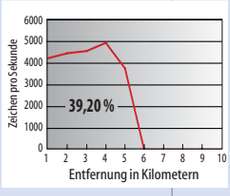
Beispiel: Ein Modem mit dem Testergebnis 2,0 kostet 50 Euro. Aus 2,0 x 50 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 100. In der folgenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten ablesen. Im oben genannten Beispiel wäre das Preis-Leistungs-Verhältnis „sehr gut".

| | |
|---|---|
| bis 150 | sehr gut |
| 150,01 bis 250 | gut |
| 250,01 bis 350 | befriedigend |
| 350,01 bis 450 | ausreichend |
| 450,01 bis 550 | mangelhaft |
| über 550 | ungenügend |

## Testergebnisse im Detail

Test-Sieger | Preis-Leistungs-Sieger

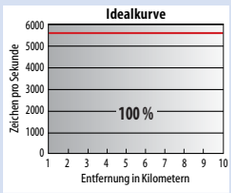
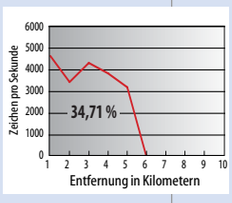
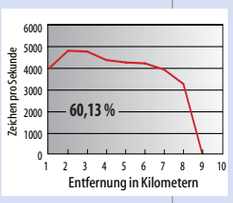
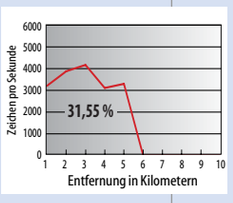
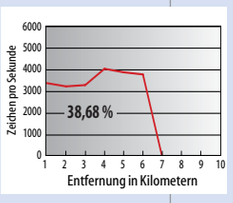
[1]sprich: „Seitkomm Iktörnel" [2]sprich: „Sörf" [3]sprich: „Fann"

| MODELL / HERSTELLER | Gewichtung | Platz 1: EXTERNAL[1] INTERNET MODEM<br>Sitecom | Note | Platz 2: MODEM 56 SURF[2] USB<br>Acer | Note | Platz 3: MICROLINK 56K FUN[3] 2<br>Elsa | Note | Platz 4: MICROLINK 56K INTERNET 2<br>Elsa | Note |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **SERVICE** | **7%** | | **3,28** | | **2,78** | | **2,14** | | **2,14** |
| Garantiedauer (Herstellerangabe) | 3% | normal (24 Monate) | 3,00 | 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 Hersteller | 3,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 1% | 08161/787677 (0,123 €/Min.) | 1,98 | 01907/88788 (1,24 €/Min.) | 5,49 | 01805/005126 (0,12 €/Min.) | 1,96 | 01805/005126 (0,12 €/Min.) | 1,96 |
| Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft) | 2% | www.sitecom.com (Englisch) | 5,00 | www.acer.de (Deutsch) | 1,00 | www.elsa.de (Deutsch) | 1,00 | www.elsa.de (Deutsch) | 1,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | keins | | 0800/2244996 (kostenlos) | | 01805/670004 (0,12 €/Min.) | | 01805/670004 (0,12 €/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | keins | | 04102/488100 (0,123 €/Min.) | | keins | | keins | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **3,25** | | **3,08** | | **3,72** | | **3,72** |
| Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) | 2% | zufrieden stellend | 3,00 | einfach | 2,00 | zufrieden stellend | 3,00 | zufrieden stellend | 3,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (18,3541 Megabyte) | 6,00 | nein (20,2383 Megabyte) | 6,00 | nein (44,4989 Megabyte) | 6,00 | nein (44,4620 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | ja (5,0052 Megabyte) | 3,24 | ja (9,1095 Megabyte) | 4,02 | ja (16,4659 Megabyte) | 5,06 | ja (16,4290 Megabyte) | 5,05 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **5,00** | | **4,00** | | **3,00** | | **1,50** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | sehr knapp | 5,00 | etwas knapp | 4,00 | akzeptabel | 3,00 | ausführlich | 1,50 |
| **QUALITÄT** | **54,6%** | | **2,94** | | **3,20** | | **3,24** | | **3,48** |
| **Verbindung mit dem Internet** | | | | | | | | | |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten senden, gemessen) | 3% | hoch (6,2 Kilobit/Sek.) | 2,35 | hoch (6,5 Kilobit/Sek.) | 2,12 | hoch (6,5 Kilobit/Sek.) | 2,12 | hoch (6,1 Kilobit/Sek.) | 2,42 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten senden, gemessen) | 3% | sehr niedrig (3,1 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,1 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (2,7 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (2,5 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten empfangen, gemessen) | 6% | sehr hoch (9,3 Kilobit/Sek.) | 1,00 | sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.) | 1,30 | sehr hoch (9,1 Kilobit/Sek.) | 1,00 | sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.) | 1,30 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten empfangen, gemessen) | 6% | etwas niedrig (5,2 Kilobit/Sek.) | 3,10 | niedrig (4,5 Kilobit/Sek.) | 3,62 | etwas niedrig (5,0 Kilobit/Sek.) | 3,25 | sehr niedrig (3,9 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| Übertragungsgeschwindigkeit in Abhängigkeit von der Leitungslänge (gemessen) | 24,6% | etwas niedrig (53,14%) | 3,10 | niedrig (43,86%) | 3,52 | niedrig (36,70%) | 3,84 | niedrig (39,20%) | 3,73 |
|  Im Idealfall sollte bei jeder Leitungslänge eine Übertragungsgeschwindigkeit von 5600 Zeichen pro Sekunde gewährleistet sein. | |  | |  | |  | |  | |
| **Verbindung mit einem anderen Modem** | | | | | | | | | |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten senden, gemessen) | 2% | sehr hoch (7,5 Kilobit/Sek.) | 1,37 | hoch (7,3 Kilobit/Sek.) | 1,52 | sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) | 1,00 | sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) | 1,00 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten senden, gemessen) | 2% | sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,6 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,8 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,8 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten empfangen, gemessen) | 2% | hoch (6,9 Kilobit/Sek.) | 1,82 | hoch (6,7 Kilobit/Sek.) | 1,97 | sehr hoch (8,6 Kilobit/Sek.) | 1,00 | sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) | 1,00 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten empfangen, gemessen) | 2% | sehr niedrig (3,1 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,0 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,8 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| **Verbindung mit einem Faxgerät** | | | | | | | | | |
| Fax versenden (gemessen) | 2% | schnell (42 Sek.) | 1,90 | schnell (42 Sek.) | 1,90 | schnell (47 Sek.) | 2,27 | schnell (47 Sek.) | 2,27 |
| Fax empfangen (gemessen) | 2% | schnell (45 Sek.) | 2,12 | sehr schnell (36 Sek.) | 1,45 | schnell (39 Sek.) | 1,67 | schnell (40 Sek.) | 1,75 |
| **AUSSTATTUNG** | **29%** | | **1,80** | | **1,73** | | **1,80** | | **1,80** |
| Länge des Verbindungskabels zum Computer (gemessen) | 2% | sehr gering (0,9 m) | 4,57 | gering (1,5 m) | 3,88 | gering (1,5 m) | 3,88 | gering (1,5 m) | 3,88 |
| Länge der Telefonanschlussschnur (gemessen) | 2% | gering (1,80 m) | 3,53 | groß (3,0 m) | 2,15 | groß (3,0 m) | 2,15 | groß (3,0 m) | 2,15 |
| Codierung des Telefonsteckers (überprüft) | 5% | N-Codierung | 1,00 | N-Codierung | 1,00 | N-Codierung | 1,00 | N-Codierung | 1,00 |
| Durchgeschleifter Anschluss (überprüft) | 10% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Anzeigen am Modem (Anzahl, überprüft) | 1% | viele (8) | 2,00 | wenige (4) | 4,00 | wenige (3) | 4,00 | wenige (3) | 4,00 |
| Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft) | 2% | Windows 95, 98, ME, NT4, 2000, XP | 1,00 | Windows 95, 98, ME, 2000, XP | 1,00 | Windows 98, ME, 2000, XP | 2,00 | Windows 95, 98, ME, 2000 | 2,00 |
| Mitgeliefertes Faxprogramm (überprüft) | 2% | Supervoice 2.2 | 1,00 | Fax Talk Communicator | 1,00 | ELSA Communicate Lite | 1,00 | ELSA Communicate Lite | 1,00 |
| Neues Steuerungsprogramm kann geladen werden (BIOS-Update, Herstellerangabe) | 1% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Telefonieren über Soundkarte möglich (überprüft) | 2% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Anrufbeantworterfunktion (überprüft) | 2% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft) | 0% | **serieller Anschluss** S. 186 | | **USB-Anschluss** S. 186 | | serieller Anschluss | | serieller Anschluss | |
| **UMWELT** | **2%** | | **3,25** | | **1,00** | | **3,25** | | **3,25** |
| Leistungsaufnahme im Bereitschaftsbetrieb (gemessen) | 1% | sehr hoch (3,6 Watt) | 5,49 | sehr gering (0,125 Watt) | 1,00 | sehr hoch (3,9 Watt) | 5,49 | sehr hoch (4,2 Watt) | 5,49 |
| Störfestigkeits-Normen (überprüft) | 1% | eingehalten | 1,00 | eingehalten | 1,00 | eingehalten | 1,00 | eingehalten | 1,00 |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,70** | | **2,71** | | **2,76** | | **2,87** |
| **AUFWERTUNG** | | Telefonieren über Modem möglich | **-0,10** | | | | | | |
| **ABWERTUNG** | | | | | | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **2,60** | **befriedigend** | **2,71** | **befriedigend** | **2,76** | **befriedigend** | **2,87** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **gut** | | **sehr gut** | | **gut** | | **gut** | |
| **Preis** (laut Hersteller) | | **64,95 €** | | **49,90 €** | | **66,00 €** | | **76,00 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat März fand) | | kein günstigeres Angebot gefunden | | **44,90 € (Onyx Computer, Recklinghausen, Tel. 0236/375930)** | | **60,90 € (Onyx Computer, Recklinghausen, Tel. 0236/375930)** | | **64,00 € (Sperl, Greding, Tel. 08463/606810)** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 2,60 x 64,95 = 168,87 = gut | | 2,71 x 49,90 = 135,23 = sehr gut | | 2,76 x 66,00 = 182,16 = gut | | 2,87 x 76,00 = 218,12 = gut | |

Hier stand im Heft eine Anzeige.

1sprich: „Fann" 2sprich: „Trasst tö'mel" 3sprich: „Kriätif Läbs Blahster" 4sprich: „Seitkomm"

## Testergebnisse im Detail

| MODELL / HERSTELLER | Gewichtung | Platz 5<br>MICROLINK 56K FUN[1] USB<br>Elsa | Note | Platz 6<br>TRUST 56K V92 EXTERNAL[2] MODEM<br>Aashima | Note | Platz 7<br>MODEM BLASTER[3] USB<br>Creative Labs | Note | Platz 8<br>USB POCKET MODEM<br>Sitecom[4] | Note |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **SERVICE** | **7%** | | **2,14** | | **2,00** | | **2,28** | | **3,28** |
| Garantiedauer (Herstellerangabe) | 3% | normal (24 Monate) | 3,00 | 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 | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 1% | 01805/005126 (0,12 €/Min.) | 1,96 | 0800/0087878 (kostenlos) | 1,00 | 069/66982900 (0,123 €/Min.) | 1,98 | 08161/787677 (0,123 €/Min.) | 1,98 |
| Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft) | 2% | www.elsa.de (Deutsch) | 1,00 | www.trust.com (Deutsch) | 1,00 | www.europe.creative.com (Deutsch) | 1,00 | www.sitecom.com (Englisch) | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 01805/670004 (0,12 €/Min.) | | 0800/0087878 (kostenlos) | | 069/66982900 (0,123 €/Min.) | | keins | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | keins | | 0281/58873 (0,123 €/Min.) | | 089/99287122 (0,123 €/Min.) | | keins | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,89** | | **3,24** | | **2,83** | | **2,88** |
| Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) | 2% | einfach | 2,00 | zufrieden stellend | 3,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (45,8506 Megabyte) | 6,00 | nein (21,4753 Megabyte) | 6,00 | nein (9,9860 Megabyte) | 6,00 | nein (26,9025 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | ja (5,2510 Megabyte) | 3,29 | ja (4,9356 Megabyte) | 3,22 | ja (4,2229 Megabyte) | 3,05 | ja (5,1527 Megabyte) | 3,27 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,00** | | **3,00** | | **4,00** | | **4,50** |
| Umfang/Verständlichkeit (überprüft) | 2% | akzeptabel | 3,00 | akzeptabel | 3,00 | etwas knapp | 4,00 | sehr knapp | 4,50 |
| **QUALITÄT** | **54,6%** | | **3,66** | | **3,00** | | **4,27** | | **3,98** |
| **Verbindung mit dem Internet** | | | | | | | | | |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten senden, gemessen) | 3% | hoch (6,3 Kilobit/Sek.) | 2,27 | niedrig (4,5 Kilobit/Sek.) | 3,62 | etwas niedrig (4,8 Kilobit/Sek.) | 3,39 | etwas niedrig (5,5 Kilobit/Sek.) | 2,87 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten senden, gemessen) | 3% | sehr niedrig (2,8 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (2,3 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (2,1 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (2,7 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten empfangen, gemessen) | 6% | sehr hoch (8,3 Kilobit/Sek.) | 1,00 | hoch (6,9 Kilobit/Sek.) | 1,82 | etwas niedrig (5,0 Kilobit/Sek.) | 3,25 | niedrig (4,5 Kilobit/Sek.) | 3,62 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten empfangen, gemessen) | 6% | sehr niedrig (3,8 Kilobit/Sek.) | 5,49 | niedrig (4,0 Kilobit/Sek.) | 3,99 | sehr niedrig (2,7 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (2,4 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| Übertragungsgeschwindigkeit in Abhängigkeit von der Leitungslänge (gemessen) | 24,6% | niedrig (34,71%) | 3,93 | etwas niedrig (60,13%) | 2,79 | niedrig (31,55%) | 4,07 | niedrig (38,68%) | 3,75 |
| | |  Im Idealfall sollte bei jeder Leitungslänge eine Übertragungsgeschwindigkeit von 5600 Zeichen pro Sekunde gewährleistet sein. | |  | |  | |  | |  | |
| **Verbindung mit einem anderen Modem** | | | | | | | | | |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten senden, gemessen) | 2% | sehr hoch (7,4 Kilobit/Sek.) | 1,45 | sehr hoch (7,5 Kilobit/Sek.) | 1,37 | sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.) | 1,30 | sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.) | 1,30 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten senden, gemessen) | 2% | sehr niedrig (3,2 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,3 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (3,1 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten empfangen, gemessen) | 2% | etwas niedrig (5,5 Kilobit/Sek.) | 2,87 | hoch (6,1 Kilobit/Sek.) | 2,42 | etwas niedrig (5,7 Kilobit/Sek.) | 2,72 | etwas niedrig (5,3 Kilobit/Sek.) | 3,02 |
| Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten empfangen, gemessen) | 2% | sehr niedrig (2,5 Kilobit/Sek.) | 5,49 | niedrig (4,0 Kilobit/Sek.) | 3,99 | sehr niedrig (2,7 Kilobit/Sek.) | 5,49 | sehr niedrig (2,4 Kilobit/Sek.) | 5,49 |
| **Verbindung mit einem Faxgerät** | | | | | | | | | |
| Fax versenden (gemessen) | 2% | etwas langsam (52 Sek.) | 2,65 | sehr schnell (33 Sek.) | 1,22 | kein Fax-Programm mitgeliefert | 6,00 | sehr schnell (36 Sek.) | 1,45 |
| Fax empfangen (gemessen) | 2% | etwas langsam (52 Sek.) | 2,65 | schnell (45 Sek.) | 2,12 | kein Fax-Programm mitgeliefert | 6,00 | Faxe werden nicht angenommen | 6,00 |
| **AUSSTATTUNG** | **29%** | | **2,21** | | **4,39** | | **2,51** | | **4,03** |
| Länge des Verbindungskabels zum Computer (gemessen) | 2% | gering (1,5 m) | 3,88 | sehr gering (0,9 m) | 4,57 | etwas gering (2,0 m) | 3,30 | sehr gering (0,6 m) | 4,91 |
| Länge der Telefonanschlussschnur (gemessen) | 2% | groß (3,0 m) | 2,15 | gering (1,80 m) | 3,53 | etwas gering (2,2 m) | 3,07 | gering (1,80 m) | 3,53 |
| Codierung des Telefonsteckers (überprüft) | 5% | N-Codierung | 1,00 | Telefonkabel ohne TAE-Anschluss | 6,00 | N-Codierung | 1,00 | N-Codierung | 1,00 |
| Durchgeschleifter Anschluss (überprüft) | 10% | ja | 1,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 |
| Anzeigen am Modem (überprüft) | 1% | wenige (3) | 4,00 | viele (8) | 2,00 | wenige (3) | 4,00 | wenige (3) | 4,00 |
| Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft) | 2% | Windows 98, ME, 2000 | 3,00 | Windows 95, 98, ME, NT4, 2000, XP | 1,00 | Windows 98, ME, 2000, XP | 2,00 | Windows 98, ME, 2000, XP | 2,00 |
| Mitgeliefertes Faxprogramm (überprüft) | 2% | ELSA Communicate Lite | 1,00 | Supervoice 2.2 | 1,00 | keins | 6,00 | Supervoice 2.2 | 1,00 |
| Neues Steuerungsprogramm kann geladen werden (BIOS-Update, Herstellerangabe) | 1% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Telefonieren über Soundkarte möglich (überprüft) | 2% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Anrufbeantworterfunktion (überprüft) | 2% | ja, aber nicht funktionsfähig | 6,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 | ja, aber nicht funktionsfähig (Anrufe werden nicht angenommen) | 6,00 |
| Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft) | 0% | **USB-Anschluss** S. 186 | | **serieller Anschluss** S. 186 | | USB-Anschluss | | USB-Anschluss | |
| **UMWELT** | **2%** | | **1,00** | | **3,25** | | **1,00** | | **1,00** |
| Leistungsaufnahme im Bereitschaftsbetrieb (gemessen) | 1% | sehr gering (0,13 Watt) | 1,00 | sehr hoch (3,2 Watt) | 5,49 | sehr gering (0,18 Watt) | 1,00 | sehr gering (0,13 Watt) | 1,00 |
| Störfestigkeits-Normen (überprüft) | 1% | eingehalten | 1,00 | eingehalten | 1,00 | eingehalten | 1,00 | eingehalten | 1,00 |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,03** | | **3,35** | | **3,47** | | **3,84** |
| **AUFWERTUNG** | | | | Telefonieren über Modem möglich | **-0,10** | | | | |
| **ABWERTUNG** | | | | | | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **3,03** | **befriedigend** | **3,25** | **befriedigend** | **3,47** | **ausreichend** | **3,84** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **gut** | | **gut** | | **gut** | | **befriedigend** | |
| **Preis** (laut Hersteller) | | **66,00 €** | | **63,50 €** | | **59,90 €** | | **79,95 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat März fand) | | **57,99 € (Onyx Computer, Recklinghausen, Tel.02361/375930)** | | **44,00 € (Avitos, Linden, Tel.01805/606065)** | | **41,90 € (Onyx Computer, Recklinghausen, Tel.02361/375930)** | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 3,03 x 66,00 = 199,98 = gut | | 3,25 x 63,50 = 206,38 = gut | | 3,47 x 59,90 = 207,85 = gut | | 3,84 x 79,95 = 307,01 = befriedigend | |

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Die gestesteten Produkte kurz vorgestellt

**Die COMPUTER-BILD-SPIELE-Redaktion hat acht analoge Modems einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Geräte-Auswahl waren folgende Kriterien maßgeblich:**

- Die Redaktion testete ausschließlich externe Modems. Geräte zum Einbau in den Computer (**PCI-Steckkarten** S.186) wurden in diesem Test nicht berücksichtigt.
- Ebenfalls nicht berücksichtigt wurden **ISDN-** S.186 und **DSL-** S.186 Modems.
- Alle Modems sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Modems durfte mehr als 100 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).
- Die getesteten Modems sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Modems nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.




**Schöne Kartons – doch im Test zählt nur, dass die Modems nicht von Pappe sind.**

## Platz 1 – Sitecom External Internet Modem – Computer Bild Spiele Test-Sieger



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | befriedigend |
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 64,95 € |



Besonderheiten: Der Verbindung zum PC dient diese Buchse an der Geräterückseite. Dazu wird das mitgelieferte Verbindungskabel mit dem **seriellen Anschluss** S.186 des Computers verbunden. Das Kabel „transportiert" dann die Daten zwischen PC und Modem hin und her.

**Pluspunkte:**
- Schnellstes Modem im Test
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert
- Telefonieren über Modem möglich

**Minuspunkte:**
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Sehr knappes Handbuch

**Infos bei:** Sitecom GmbH, Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising

## Platz 2 – Acer Modem 56 Surf USB – Computer Bild Spiele Preis-Leistungs-Sieger



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | befriedigend |
| Preis/Leistung: | sehr gut |
| Preis: | 49,90 € |




Besonderheiten: Laden Sie Daten, etwa Programme, aus dem Internet herunter, so leuchtet am „Modem 56 Surf USB" die Lampe „RxD" (links im Bild). Verschicken Sie dagegen selbst Daten per Internet, beispielsweise elektronische Post (E-Mail), dann leuchtet das Lämpchen „TxD" (rechts im Bild).

**Pluspunkte:**
- Sehr günstiger Preis
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

**Minuspunkte:**
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Etwas knappes Handbuch
- Sehr teures Hilfetelefon

**Infos bei:** Acer GmbH, Kornkamp 4, 22926 Ahrensburg

## Platz 3 – Elsa Microlink 56K Fun 2



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | befriedigend |
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 66,00 € |



Besonderheiten: Wie alle Modems mit seriellem Anschluss muss auch das „Elsa Microlink 56K Fun 2" mit Strom versorgt werden. Nachteil: Das Netzteil wurde nicht ins Gerät eingebaut. Es befindet sich im Stromversorgungskabel, lässt sich nicht abschalten und zieht daher immer „Saft".

**Pluspunkte:**
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert
- Akzeptables Handbuch

**Minuspunkte:**
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich

**Infos bei:** Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

## Platz 4 – Elsa Microlink 56K Internet 2



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | befriedigend |
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 76,00 € |



Besonderheiten: Auch das „Elsa Microlink 56K Internet 2" hat statt eines eingebauten Netzteils eine separate Stromversorgung. Weiterer Nachteil dieser Bauweise: Das Netzteil ist ausschließlich für Modems von Elsa konzipiert. Bei einem Defekt können Sie also kein Netzteil einer anderen Marke verwenden.

**Pluspunkte:**
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert
- Ausführliches Handbuch

**Minuspunkte:**
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich

**Infos bei:** Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

## Platz 5 Elsa Microlink 56K Fun USB



| Testergebnis: | befriedigend |
|---|---|
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 66,00 € |



Besonderheiten: Das „Elsa Microlink 56K Fun USB" wird über ein mitgeliefertes USB-Kabel mit dem PC verbunden. Daraus ergeben sich zwei Vorteile. Erstens: Eine zusätzliche Stromversorgung entfällt, sie erfolgt über den **USB-Bus** S.186. Zweitens: Installation und Inbetriebnahme sind bei solchen Geräten sehr einfach.

- + Faxprogramm mitgeliefert
- + Akzeptables Handbuch
- − Anrufbeantworterprogramm nicht funktionsfähig
- − Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- − Telefonieren über Soundkarte nicht möglich

**Infos bei:** Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

## Platz 6 Aashima Trust 56K V.92 External Modem



| Testergebnis: | befriedigend |
|---|---|
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 63,50 € |



Besonderheiten: An der Geräterückseite befinden sich diese beiden Buchsen. An der linken können Sie Computer-Lautsprecher anschließen, die rechte ist für den Anschluss eines Mikrofons vorgesehen. Mithilfe dieser Zusatzgeräte ist dann das Telefonieren per Computer möglich.

- + Faxprogramm mitgeliefert
- + Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert
- + Telefonieren über Modem möglich
- − Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- − Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- − Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- − Telefonkabel ohne TAE-Stecker S.186

**Infos bei:** Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

## Platz 7 Creative Labs Modem Blaster USB



| Testergebnis: | befriedigend |
|---|---|
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 59,90 € |



Besonderheiten: Unerlässlich für Installation und Inbetriebnahme eines Modems ist das Steuerungsprogramm (Treiber). Es befindet sich auf der mitgelieferten CD-ROM. Ebenso unerlässlich ist ein Programm mit den Funktionen Fax, Telefon und Anrufbeantworter. Doch das packt Creative Labs dem „Modem Blaster USB" leider nicht bei.

- + Sehr niedriger Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- − Kein Faxprogramm mitgeliefert
- − Kein Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert
- − Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- − Telefonieren über Soundkarte nicht möglich

**Infos bei:** Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

## Platz 8 Sitecom USB Pocket Modem



| Testergebnis: | ausreichend |
|---|---|
| Preis/Leistung: | befriedigend |
| Preis: | 79,95 € |



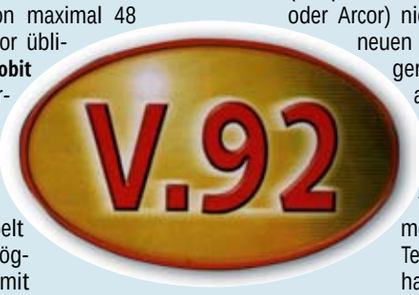
Besonderheiten: Das „Sitecom USB Pocket Modem" wird per USB-Anschlusskabel (im Bild) mit dem Computer verbunden. Die Installation ist folglich sehr einfach, und eine zusätzliche Stromversorgung erübrigt sich. Die benötigte Energie bezieht das Modem über den USB-Anschluss vom PC.

- + Sehr kleine Abmessungen
- + Sehr niedriger Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- − Faxprogramm fehlerhaft
- − Anrufbeantworterprogramm fehlerhaft
- − Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- − Telefonieren über Soundkarte nicht möglich

**Infos bei:** Sitecom GmbH, Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising

## V.92-Standard

Erst vor einem knappen Jahr wurde der neue „V.92-Standard" vorgestellt. Damit lassen sich Daten ins oder aus dem Internet mit einer Übertragungsrate von maximal 48 statt der zuvor üblichen 33,6 **Kilobit** S.186 überspielen. Darüber hinaus soll der Verbindungsaufbau fast doppelt so schnell möglich sein wie mit dem alten Standard „V.90". Weiterer Vorteil des neuen Übertragungssystems: Sie brauchen eine bestehende Verbindung zum Internet nicht abzubrechen, wenn Sie etwa zwischendurch telefonieren wollen. Doch ein V.92-fähiges Modem allein nützt Ihnen nichts, wenn Ihr Internet-Zugangsanbieter (beispielsweise T-Online, AOL oder Arcor) nicht auf diesen neuen Standard eingerichtet ist. Bis auf wenige regionale Anbieter sind die meisten Unternehmen immer noch in der Testphase und haben bislang nicht entschieden, ob und wann sie mit V.92 arbeiten werden. Dennoch sollten Sie beim Kauf eines neuen Modems unbedingt darauf achten, dass es für V.92 gerüstet ist.




**Wer auf dieses Zeichen achtet, erwirbt ein zukunftssicheres Modem.**

## Nicht getestet, weil ...

Seit gut vier Wochen ist ein weiteres Modem aus dem Hause Creative Labs im Handel: das „Modem Blaster V.92 PCI". Im Gegensatz zu den getesteten Produkten wird dieses Gerät in den **PCI-Steckplatz** S.186 auf der **Hauptplatine** S.186 im Innern des Computers eingebaut. Eine Platz sparende Lösung – attraktiv, weil meist ohnehin der ganze Schreibtisch mit Geräten, etwa Tastatur, Drucker, Steuerknüppel oder Lenkrad, vollgestellt ist. Das Modem arbeitet, wie alle Testkandidaten, mit dem aktuellen „V.92-Standard". Es kostet 49,90 Euro und ist seit Anfang März im Handel. Für den aktuellen Vergleichstest kam es jedoch nicht in Frage, weil COMPUTERBILD-SPIELE die Auswahl bewusst auf externe Modems beschränkte.

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




**Innere Angelegenheit: Das „Creative Labs 3D Modem Blaster V.92 PCI" wird in den PC eingebaut.**

**RATGEBER-THEMEN**

| | | |
|---|---|---|
| Spielen im Internet | Heft | 4/2002 |
| **Spielstände sichern** | **Heft** | **5/2002** |
| Spielen unter Windows XP | Heft | 6/2002 |
| Spiele an langsame Computer anpassen | Heft | 7/2002 |
| Treiber aktualisieren | Heft | 8/2002 |


# So wertvoll wie Gold




Foto: Ulfstein

**Sind mühsam erarbeitete und gespeicherte Spielstände weg, verzweifelt der Spieler. Sogar die Heldin Lara Croft wäre aufgeschmissen. Kurz: Spielstände sind Gold wert. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie den Verlust kostbarer Daten per Sicherheitskopie verhindern**

Der Computer verweigert wieder mal die Annahme eines neuen Spiels, weil seine Festplatte voll ist? Da bleibt meist nur ein Ausweg: Ein älterer Titel muss dem neuen Knaller weichen. Doch wenn Sie das gute Stück löschen, vernichten Sie mit ihm in der Regel auch die gespeicherten Spielstände.

Das ist ärgerlich. Denn so verschwinden die Aufzeichnungen sämtlicher Fortschritte, die Sie sich teils mühsam erkämpft haben. Gesammelte Waffen, Zaubertränke, Münzen oder Lebensenergie – alles weg. Bekommen Sie dann mal wieder Lust auf das alte Spiel, geht's bei Null los. Mögliche Lösungen: Sie kaufen sich entweder für viel Geld eine neue, größere Festplatte und ersparen sich so das Löschen. Oder aber Sie legen völlig kostenlos eine Sicherheitskopie der Spielstände an, die Sie dann bei Bedarf wieder zurück kopieren können. Gesondert gesicherte Spielstände sind auch dann sinnvoll, wenn Sie neue Spieletricks ausprobieren oder mit dem **Hex-Editor** S. 186 experimentieren.

Gespeichert werden kopierte Spielstände in einem Ordner, der möglichst nur diesem Zweck dienen sollte – sonst wird's unübersichtlich und eng. Spiele-Daten brauchen aber ein wenig Raum, manche Spielstände gehen sogar sehr verschwenderisch mit dem kostbaren Speicherplatz um. Zum Beispiel „Civilization[1] 3": Nur ein Mal Sichern belegt schon bis zu drei **Megabyte** S. 186 auf der Festplatte. Im Laufe eines Spiels können so immense Datenmengen zusammenkommen. Den Ordner für die kopierten Spielstände einzurichten, ist eine Sache von wenigen Minuten und geht leicht von der Hand. Wie's genau funktioniert, steht im Kasten „Ordner für Spielstände anlegen" auf der rechten Seite oben.

Das Kopieren der Spielstände ist einfach. Hauptsache, Sie wissen, auf welchem Laufwerk Sie das Spiel und damit dessen sämtliche Dateien einst gespeichert haben. In den meisten Fällen dürfte es Laufwerk C sein. Das wählen viele Spiele während der Installation automatisch als Ziellaufwerk aus. Ist geklärt, wo das Spiel abgespeichert ist, dann sollte das weitere Vorgehen normalerweise keine Probleme bereiten. Vor allem dann nicht, wenn die Dateien zu den Spielen auf den ersten Blick zu erkennen sind. Die Chancen dafür stehen nicht schlecht, da sie oft in Ordnern stecken, die entweder den Namen des Spiels oder seines Entwicklers tragen.

Haben Sie den richtigen Ordner entdeckt, dann müssen Sie anschließend die Dateien finden, in denen die Spielstände stecken. In vielen Fällen heißen sie „Player", „savedgames", oder „SaveGame", etwa bei „Serious Sam – The Second Encounter"[2]. Dann brauchen Sie einfach nur den kompletten Ordner zu kopieren.

Kaum schwieriger ist es zum Beispiel bei „Tomb Raider[3] 2" von der Heft-CD-ROM in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2001. Hier liegen die gesuchten Spielstand-Dateien zwar gemeinsam mit anderen in einem Ordner. Trotzdem fallen sie durch ihre Bezeichnung „savegame" gleich ins Auge. In ähnlichen Fällen können auch Endungen wie „.save" oder „.sav" bei der Identifizierung helfen.

Sollten diese gängigen Merkmale fehlen, dann leistet die Windows-Suche wertvolle Dienste. Sie stöbert auf allen Laufwerken nach Dateien. Dazu müssen Sie nur ein Suchkriterium vorgeben. Am einfachsten ist es, die Suche auf einen bestimmten Zeitraum einzuengen. Doch müssen Sie in diesem Fall wissen, wann Sie zuletzt im gesuchten Spiel die Funktion „Speichern" oder „Sichern" benutzt haben. Aber wer weiß das schon? Also sollten Sie unmittelbar vor der Suche das Spiel starten, kurz anspielen und speichern. Die Spieldaten zu finden, dürfte dann nicht mehr schwierig sein. Mehr dazu im Kasten „Spielstände finden und kopieren" rechts unten. Darin steht auch, dass Sie sich immer den Verzeichnispfad notieren sollten, der zur jeweiligen Spielstand-Datei führt. Die nützt Ihnen nämlich nur wenig, wenn Sie später nicht mehr wissen, wo sie hingehört.

Übrigens: Ist die Festplatte voll, müssen Sie nicht gleich ein Spiel oder anderes Programm löschen. Manchmal reicht eine Datenträgerbereinigung oder das Löschen von Datenresten, die nicht mehr benötigt werden. Mehr zu diesen und anderen Möglichkeiten steht im „Ratgeber" der COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe 9/2001.

[1] sprich: „Ssiwwilleisaischen" [2] sprich: „Ssiri-es Ssäm – Se Sseekend Inkaunter" [3] sprich: „Tuhm Räider"

## Ordner für Spielstände anlegen

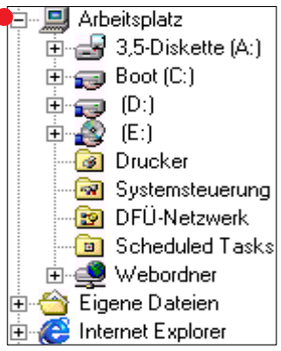
**Bevor Sie sicherheitshalber Spielstände kopieren und abspeichern, brauchen Sie einen Ordner, der diese Daten aufnimmt. So richten Sie den Ordner ein:**

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

**2** Damit öffnen Sie das Windows-Startmenü. Führen Sie darin den Mauszeiger auf Programme.

**3** Weiter rechts finden Sie den Eintrag Windows-Explorer. Klicken Sie ihn an.

**4** Daraufhin sehen Sie ein neues, geteiltes Fenster. Auf dessen linker Seite befindet sich eine kleine Liste von Hauptordnern. Klicken Sie darin auf das ⊞-Zeichen vor dem zweiten Eintrag Arbeitsplatz, um dessen Liste von Unterordnern zu öffnen.




**5** Nun bestimmen Sie mit einem Mausklick das Laufwerk, auf dem Sie den Ordner mit den kopierten Spielständen ablegen möchten. Im Beispielfall ist es das Laufwerk Boot (C:). Der Name des Laufwerks kann natürlich anders lauten, entscheidend ist lediglich der eingeklammerte Buchstabe am Ende, also zum Beispiel (C:). Mit einem Klick auf das ⊞ vor der Zeile öffnen Sie eine Liste mit den Unterordnern von „C“ auf der rechten Seite des Fensters.

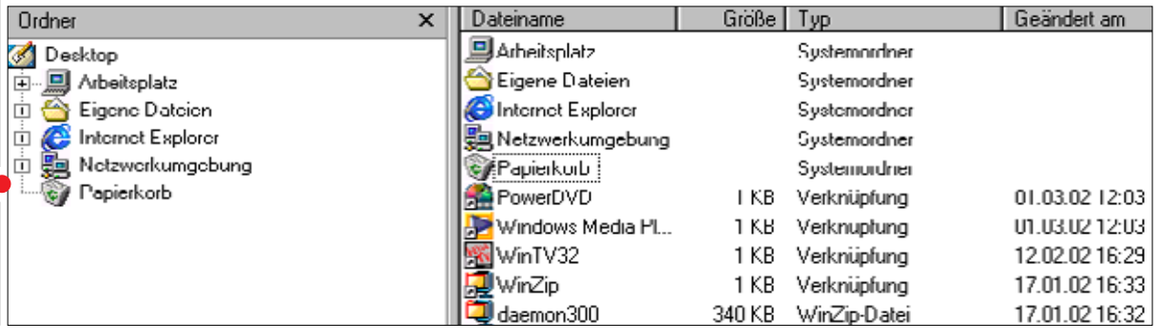
**6** Klicken Sie nun in der linken oberen Ecke des Windows-Explorers auf die Schaltfläche Datei.

**7** Daraufhin klappt darunter ein Menü auf. Ziehen Sie darin den Mauszeiger auf Neu.

**8** Damit öffnen Sie ein weiteres Menü. Klicken Sie darin auf Ordner.

**9** Daraufhin sehen Sie am Ende der Liste auf der rechten Seite der Eintrag Neuer Ordner. Wählen Sie einen Namen für den neuen Ordner aus, und tippen Sie ihn ein, zum Beispiel Spielstände.

**10** Schließen Sie die Eingabe des Namens mit ↵ ab. Nun haben Sie einen Ordner, in dem Sie die Spielstände beliebig vieler Spiele ablegen können. Um die Übersicht zu behalten, sollten Sie für jedes Spiel einen eigenen Unterordner anlegen. Möchten Sie das sofort tun, so klicken Sie doppelt auf den soeben neu erstellten Ordner Spielstände und verfahren, wie in den Schritten 6 bis 9 beschrieben. Wollen Sie später Unterordner einrichten, folgen Sie erst den Schritten 1 bis 5, klicken in der linken Spalte doppelt auf den Ordner Spielstände und machen dann mit den Schritten 6 bis 9 weiter.




## Spielstände finden und kopieren

**Ist der Ordner eingerichtet, kann es mit dem Kopieren von Spielständen losgehen. Natürlich vorausgesetzt, Sie haben Ihre Fortschritte in einem Spiel wenigstens ein Mal gespeichert und können sie im Computer auch aufspüren. Nicht immer sind die Dateien mit Spielständen auf den ersten Blick zu erkennen**

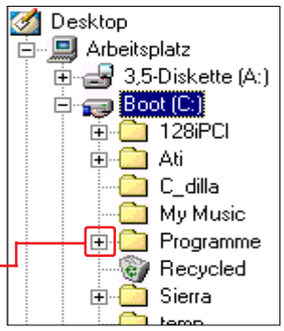
**1** Folgen Sie den Schritten 1 bis 4 im Kasten „Ordner für Spielstände anlegen“ oben.

**2** Klicken Sie auf ⊞ vor dem Laufwerk, auf dem sich das Spiel befindet, dessen Spielstand Sie kopieren möchten. In diesem Beispiel ist es das Laufwerk mit dem Kennbuchstaben (C:). Suchen Sie in der darunter aufklappenden Liste nach dem Ordner, in dem dieses Spiel und sein Datenbestand gespeichert sind. Der Ordner trägt meistens den Namen des Spiels oder seines Herstellers. Sollten Sie keinen passendenden Eintrag sehen, so klicken Sie auf ●.

Darunter wird dann eine weitere Liste geöffnet, in der unter anderem der gesuchte Ordner stehen dürfte. Mit etwas Glück finden Sie darin einen Unterordner mit der Bezeichnung „Savegame“, „Savedgames“, „Player“ oder mit dem Namen, den Sie sich im Spiel selbst gegeben haben. Finden Sie jedoch keinen solchen Ordner, dann lesen Sie ab Schritt 6 weiter.

**3** Ein Beispiel für verhältnismäßig leicht zu findende Spielstände ist der Action-Baller-Hit „Serious Sam – The Second Encounter“. Bei diesem Titel liegen die Spielstände im Ordner mit dem Namen des Spielentwicklers Croteam. Sollten Sie den Namen nicht sehen, so klicken Sie in der Liste unten rechts auf ▶ und halten die Maustaste gedrückt.

**4** Dann sehen Sie den Ordner Serious Sam - The Second Encounter. Klicken Sie die Zeile an.



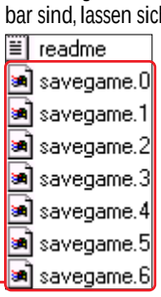

**5** Sie sehen eine weitere Liste mit Unterordnern. Einer davon ist SaveGames. Nach einem Klick darauf sehen Sie oben auf der Windows-Oberfläche neben Adresse den Verzeichnispfad: C:\Programme\Croteam\Serious Sam - The Second Encounter\SaveGame. Notieren Sie sich die Zeile, um den kopierten Spielstand später wieder an der richtigen Stelle einfügen zu können. Weiter geht's ab Schritt 15.

**6** Bei einigen Spielen müssen sich die Spielstände einen Ordner mit anderen Dateien teilen. Wenn die Spielstände ähnliche Bezeichnungen tragen, wie in Schritt 2 beschrieben, ist es kein großes Problem, sie zwischen den anderen Dateien zu finden. Manchmal sind Spielstände auch an Endungen, wie „.sav“ oder „.save“, zu erkennen. Falls Sie diese Merkmale aber bei keiner Datei entdecken, lesen Sie ab Schritt 8 weiter. Relativ einfach zugängliche Spielstände gibt es etwa bei „Tomb Raider 2“ von der Heft-CD-ROM in COMPUTERBILD-SPIELE Ausgabe 8/2001. Um die Spielstände zu finden, klicken Sie auf den Ordner Core Design. Damit öffnen Sie auf der rechten Seite des Fensters eine Liste mit den Dateien dieses Ordners. Darunter befinden sich unter anderem die zuvor während des Spielens abgespeicherten Spielstände ●.

**7** Markieren Sie die Spielstand-Datei, die Sie kopieren möchten, mit einem Mausklick. Sie wird daraufhin blau unterlegt savegame.3. Falls Sie mehrere oder alle Spielstände kopieren möchten, halten Sie Strg gedrückt, während Sie die gewünschten Spielstände jeweils anklicken. Hat das funktioniert, könnte es zum Beispiel so aussehen: ●. Oben auf der Windows-Oberfläche sehen Sie neben Adresse den Verzeichnispfad C:\Programme\Core Design, den Sie sich notieren sollten, um den kopierten Spielstand später wieder an der richtigen Stelle einzufügen. Lesen Sie weiter ab Schritt 15.



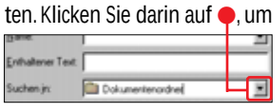

**8** Spielstände, die nicht auf den ersten Blick an ihrer Bezeichnung oder Endung erkennbar sind, lassen sich mithilfe der Windows-Suchfunktion finden. Allerdings müssen Sie dazu wissen, wann Sie zuletzt einen Spielstand gespeichert haben. Da das allerdings kaum der Fall sein dürfte, sollten Sie den folgenden Rat unbedingt annehmen: Speichern Sie noch wenigstens einmal im Spiel, bevor Sie dessen Spielstände kopieren! Die nächsten Schritte sind übrigens genau auf dieses Vorgehen abgestimmt. Klicken Sie auf Start, um das Windows-Startmenü zu öffnen.




**9** Ziehen Sie den Mauszeiger auf Suchen.

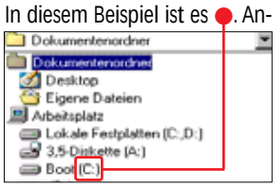
**10** Daraufhin sehen Sie ein weiteres Menü. Klicken Sie auf Dateien/Ordner.

**11** Damit öffnen Sie ein neues Fenster mit Karteikarten. Klicken Sie darin auf ●, um




das Laufwerk, auf dem das Spiel installiert ist, in das Eingabefeld einzutragen.

**12** Ein Untermenü klappt auf. Klicken Sie darin auf das betreffende Laufwerk. In diesem Beispiel ist es ●. An-



## Spielstände finden und kopieren | Fortsetzung

schließend klicken Sie auf den Karteikartenreiter Datum.

**13** In der dann sichtbaren Karteikarte klicken Sie auf Folgende Dateien suchen, dann auf Innerhalb der letzten Tage.

**14** Nun klicken Sie auf Starten. Der Suchvorgang beginnt. Nach wenigen Sekunden sehen Sie dessen Ergebnis.

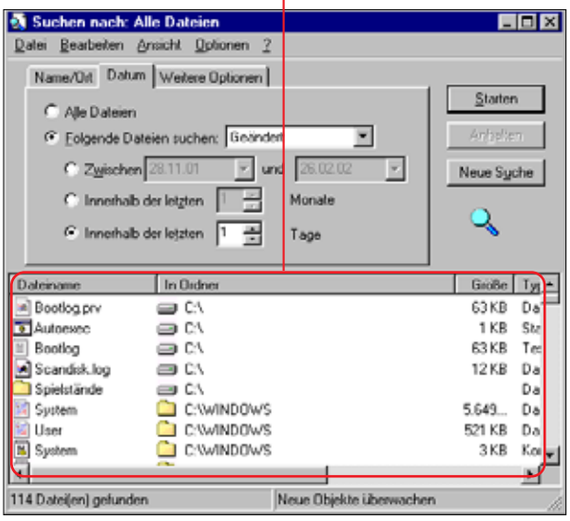
Falls das Fenster zu klein ist, um sämtliche Rubriken der Tabelle zu zeigen, klicken Sie im Fenster oben rechts auf. Unter der Rubrik Geändert am suchen Sie nach dem jüngsten Eintrag. Vorsicht: Manchmal ist das Win386.swp. Diese Datei sollten Sie auf keinen Fall anrühren oder gar löschen! Suchen Sie stattdessen den nächst jüngeren Eintrag. Klicken Sie ihn an. Wichtig: Unter der Rubrik In Ordner steht der Verzeichnis-Pfad, der zu der gesuchten Datei führt. Er muss dem bei der Installation des Spiels angegebenen Pfad im vorderen Teil entsprechen, etwa C:\Programme\Core Design. Notieren Sie sich den Verzeichnis-Pfad. Andernfalls wissen Sie später nicht, wo er im Spielordner hingehört. Ist er rechts abgeschnitten, klicken Sie auf In Ordner Größe, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen die Maus nach rechts, bis Sie den Eintrag vollständig lesen können.

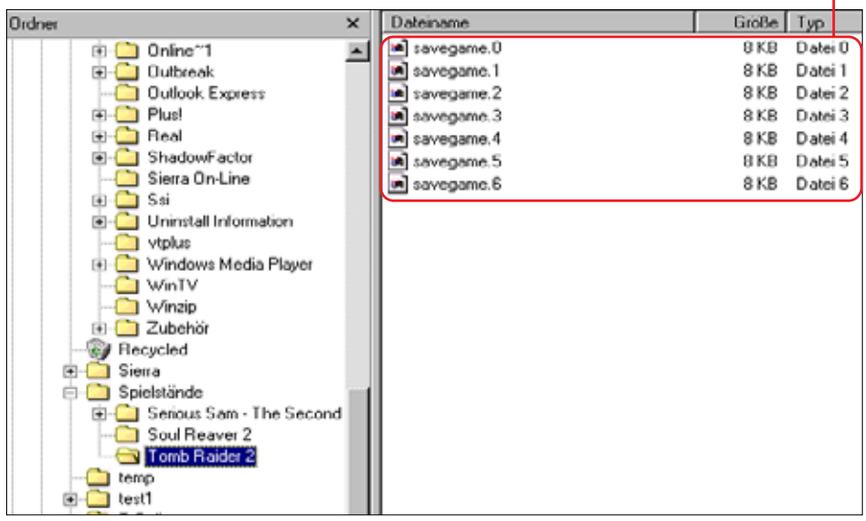
**15** Klicken Sie anschließend in der linken, oberen Ecke der Windows-Oberfläche auf Bearbeiten.

**16** Im daraufhin aufgeklappten Menü klicken Sie auf die Schaltfläche Kopieren. Damit werden alle zu sichernden Spielstände in der **Zwischenablage** S.186 gespeichert. Achtung: Sollten Sie die Dateien der Spielstände über die Windows-Suchfunktion (siehe Schritte 8 bis 19) entdeckt haben, so schließen Sie das aktuelle Fenster mit einem Klick auf ✕ links oben und wiederholen anschließend die Schritte 1 bis 5 aus dem Kasten „Ordner für Spielstände anlegen".

**17** Um die Dateien im Ordner für Spielstände abzulegen, klicken Sie in der schmalen Liste auf der linken Seite des Fensters auf Spielstände. Sehen Sie den Ordner „Spielstände" nicht, so klicken Sie am rechten Rand der Liste so oft auf ▲ oder ▼, bis er auftaucht.

**18** Klicken Sie auf Bearbeiten, dann auf Einfügen. Damit landen die Dateien im Ordner Spielstände. Und Sie sehen die kopierten Dateien in der rechten Liste.




## Kopierte Spielstände ins Spiel einfügen

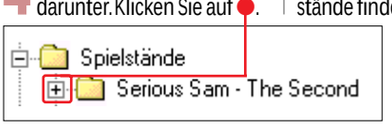
**Selbst die umfangreichste Sammlung kopierter Spielstände nützt nichts, wenn sie bei Bedarf nicht wieder im passenden Ordner des Spiels landet. Dann ist es gut, dafür den richtigen Verzeichnispfad parat zu haben. Zum Beispiel für „Serious Sam – The Second Encounter"**

**1** Installieren Sie das Spiel, in das Sie die Spielstände zurück kopieren möchten, wie gewohnt.

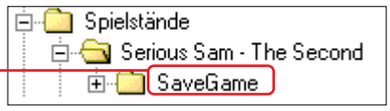
**2** Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 5 aus dem Kasten „Ordner für Spielstände anlegen".

**3** Klicken Sie in der schmalen linken Spalte des Fensters auf Spielstände.

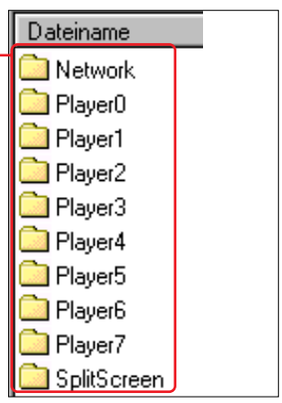
**4** Sie sehen eine neue Zeile darunter. Klicken Sie auf.




**5** In der nächsten neuen Zeile klicken Sie auf.

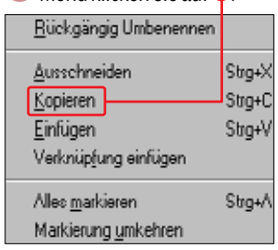



**6** Daraufhin erscheint in dem großen rechten Feld des Fensters eine Liste. Markieren Sie alle Einträge, wie in Schritt 7 im Kasten „Spielstände finden und kopieren" beschrieben.



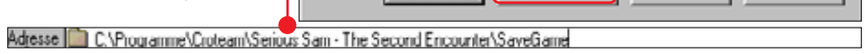

**7** Klicken Sie in der oberen Leiste der Windows-Oberfläche auf Bearbeiten.

**8** Im darunter aufgeklappten Menü klicken Sie auf.




**9** Tragen Sie nun den in Schritt 5 aus dem Kasten „Spielstände finden und kopieren" notierten Verzeichnispfad ins Adressfeld des Windows-Explorers ein. Dazu klicken Sie hinter den letzten Buchstaben der Zeile Adresse C:\Spielstände, Die Zeile wird daraufhin blau markiert. Drücken Sie ←. Tippen Sie den Pfad ein. Das Zeichen \ schreiben Sie, indem Sie Alt Gr festhalten und ? drücken. Nach der Eingabe drücken Sie ↵.

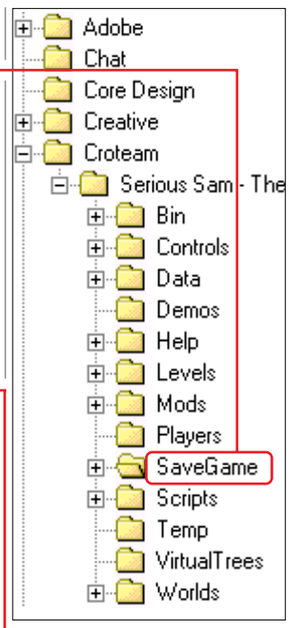
**10** Daraufhin sehen Sie in der linken Spalte den Ordner, aus dem Sie ursprünglich die Spieldaten kopiert hatten. Klicken Sie auf.




**11** Nun klicken Sie in der oberen Leiste der Windows-Oberfläche auf Bearbeiten.

**12** Darunter sehen Sie ein neues Menü. Klicken Sie auf Einfügen.

**13** Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche. Nun werden die kopierten Spieldaten in den passenden Ordner zurückgelegt. Klicken Sie zum Abschluss auf ✕ rechts oben – fertig. Wenn Sie nun das Spiel starten, können Sie die alten Spielstände direkt aus dessen Menü abrufen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

# So installieren Sie ein Spiel

**Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird**

## Installation von PC-Spielen

### So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

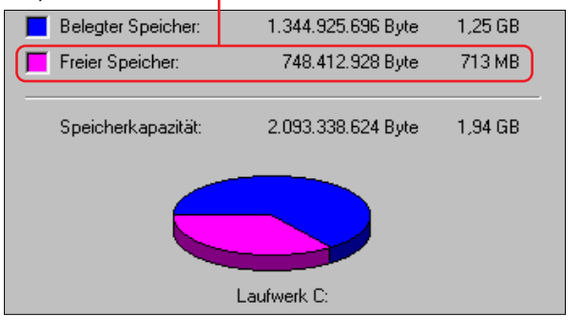
**1** Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf




Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf




dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.




Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

**2** Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,




und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

**3** Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf




Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das




Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

**4** Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie




oder




oder

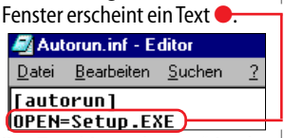



Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

**5** Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf




Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.




Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

**6** Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

**7** Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

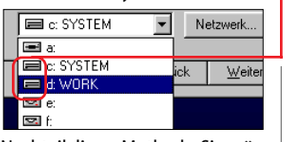
**8** Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



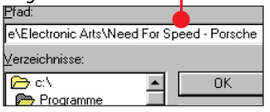

**9** Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.186 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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

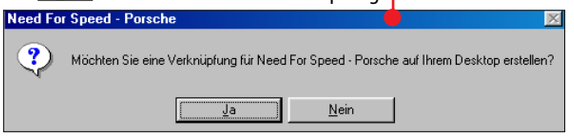



eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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.

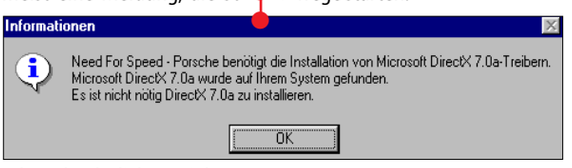
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

**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

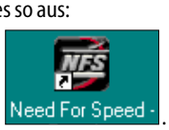



oder sehr ähnlich aussieht.

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.

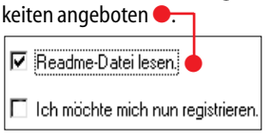
**12** Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

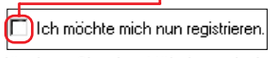





## Installation von PC-Spielen

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.

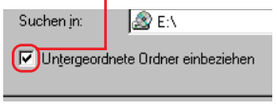
**1** Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

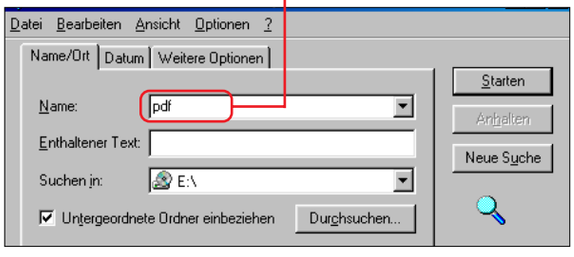
**2** Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit




der linken Maustaste darauf.

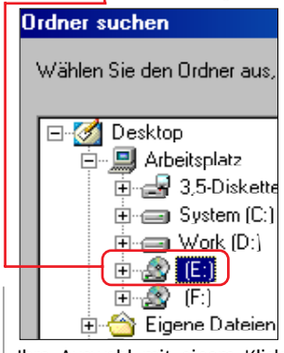
**3** Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.



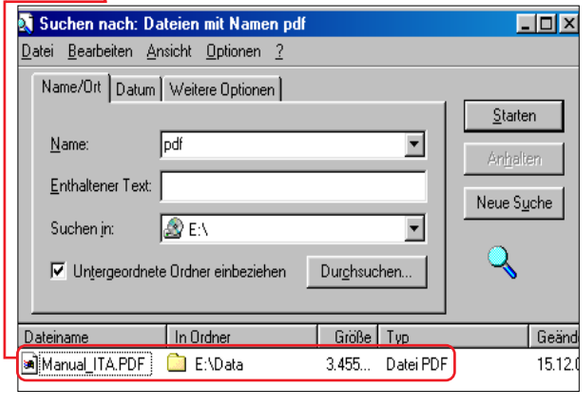

Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

**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.



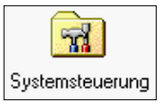

**6** Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

**So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)**

**1** Klicken Sie doppelt auf




**2** Anschließend klicken Sie doppelt auf

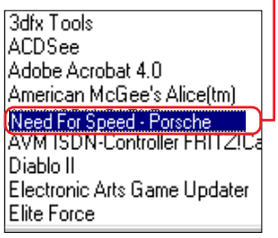



**3** Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf




**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.



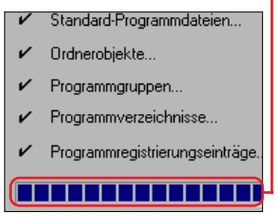

Klicken Sie diese Zeile an.

**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.

SCHUMMELN VERHINDERN

# Ausgetrickst

**Schummeln gilt nicht. Programme wie „Paladin Anticheat“[1] gebieten mutwilligen Trickbetrügern in Internet-Spielen Einhalt**

Michael Lange (23) aus Leipzig hat ein Problem. In seinem Lieblingsspiel „Half-Life“[2] (deutsche Version), das er mit Begeisterung im Internet spielt, ist der ihm unbekannte Mitspieler „Zork“ drauf und dran, die Führung an sich zu reißen. Michael rätselt, wie jemand in so kurzer Zeit derart exakte Treffer landen kann und dann auch noch genau zu wissen scheint, wo sich der jeweilige Gegner gerade befindet. Zauberei, übernatürliche Kräfte? Mitnichten. „Zork“ spielt nämlich mit gezinkten Karten, benutzt ein Schummelprogramm, einen so genannten Cheat. Mithilfe dieses Programms ist es spielend leicht, die Gegner vom Platz zu fegen. Ein Klick genügt, um die Wände durchsichtig werden zu lassen. Wie in einem Glashaus sind Gegner und Waffenfundorte plötzlich überall sichtbar. Oder: Eine leuchtende Farbmarkierung begleitet die anderen Spieler auf Schritt und Tritt. Sie werden so zur wandelnden Zielscheibe. Besonders dreist ist aber die automatische Zielerfassung. Sie macht genaues Zielen überflüssig – Trefferquote 100 Prozent. Als Michael davon hört, ist er entsetzt. Zu Recht. Ein gegenseitiges Kräftemessen ist nicht mehr möglich, der Spielspaß dahin.

Doch wie können Sie sich vor skrupellosen „Superkämpfern“ schützen, gegen die niemand eine reelle Chance hat? Das ist gar nicht so schwer, denn im Internet wird Cheaten als schweres Vergehen betrachtet. Demzufolge sind auf vielen **Spiel-Servern** S.186, über die Half-Life (deutsche Version) oder einer seiner zahlreichen Ableger laufen, etwa „Counterstrike“[3], Schutzprogramme installiert, die Cheater aufspüren. Oder es bekommt nur Zutritt zum Spiel-Server, wer selbst das passende „Gegenmittel“ zur Cheats-Abwehr installiert hat. Lange Zeit war das Programm „Punkbuster“[4] das Maß aller Dinge. Seit die Programmierer dessen Weiterentwicklung eingestellt haben, gilt Punkbuster jedoch nicht mehr als absolut sicher. Grund: Neuere Cheats erkennt es nicht immer zuverlässig. Doch andere Schutzprogramme, wie „Cheating Death“[5] oder „CS Guard“[6], sprießen wie Pilze aus dem Boden. Eine der bekanntesten Neuerscheinungen ist „Paladin Anticheat“. Dieses Programm erfreut sich zunehmender Beliebtheit, ist es doch einfach zu bedienen und bremst nicht den Datenverkehr im Internet – wichtig, da es gerade bei 3D-Actionspielen auf Geschwindigkeit ankommt. Und so funktioniert es: Paladin Anticheat existiert in zwei Ausführungen. Die Server-Variante wird auf dem Spiel-Server installiert. Jeder Spieler, der Kontakt zu diesem Server aufnimmt, wird von Paladin überprüft. Wer nun die **Client** S.186-Version „Paladin Anticheat Client“ auf dem eigenen PC installiert hat, erwirbt damit gewissermaßen die Lizenz zum Mitspielen. Paladin durchsucht Teile der Festplatte, vor allem das Windows-Systemverzeichnis, nach verdächtigen Dateien. Findet es unter den teilnehmenden Spielern nun jemanden, der cheatet, dann trennt es automatisch die Verbindung zwischen Server und Spieler. Außerdem wird eine Kombination aus **IP-Adresse** S.186 und der so genannten WON-ID gespeichert. Die ist ein einzigartiger, digitaler Schlüssel, den jeder Spieler beim Kauf des Spiels erhält. Schummler können so gesperrt werden – der nächste Versuch, diesen Server anzuwählen, bleibt erfolglos.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten, wie sich Spielverderber in Half-Life (deutsche Version) unfair Vorteile verschaffen und wie Sie sich mit Paladin dagegen schützen können.

**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: „Anti-Tschiht“ [2] sprich: „Half-Leif“ [3] sprich: „Kaunter-Sstreik“ [4] sprich: „Pankbasster“ [5] sprich: „Tschihting Dess“ [6] sprich: „Ssii Ess Gahrd“

## Wichtige Vorbemerkung

Bitte beachten Sie: Fast jedes Spiel bietet Möglichkeiten zum Schummeln. Das ist gut so, denn es hilft Ihnen, an schwierigen Stellen weiterzukommen, ohne verärgert das Handtuch werfen zu müssen. Anders verhält es sich in Mehr-Spieler-Partien, etwa im Internet. Wer da mogelt, verschafft sich höchst unfair einen Vorteil – und wer sich dabei erwischen lässt, wird „bestraft“. Im schlimmsten Fall heißt das: Sperrung des Zugangs zum **Spiel-Server** S.186 auf Dauer. Die folgenden Erklärungen sind also nicht als Aufforderung zum Schummeln zu verstehen! Aber wer sich dagegen schützen will,

## Half-Life-Spielverbesserungs-Programm installieren

**Wichtig ist, das neueste Spielverbesserungs-Programm (Patch) für Half-Life zu installieren. Den aktuellen Patch (Version 1.1.3.8) für Half-Life bekommen Sie im Internet unter www.sierra.de**

**1** Nachdem Sie sich den Patch aus dem Internet geladen haben, klicken Sie doppelt auf




.

**2** Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie zwei Mal auf Weiter.

**3** Dann wird ein Zielordner angegeben ●.




Klicken Sie insgesamt drei Mal auf die Schaltfläche Weiter.

**4** Klicken Sie erneut auf Weiter und schließlich auf Fertig stellen.

## Schummeln im Mehr-Spieler-Modus von Half-Life

**Im Internet sind Cheat-Programme aller Art für Half-Life zu finden. Da auf den jeweiligen Seiten in der Regel auch indizierte Spiele vorgestellt werden, wird hier keine Internet-Adresse angegeben. Wie gemogelt wird, wird in diesem Beitrag nur exemplarisch anhand des Cheat-Programms „Xqz2“ beschrieben. Zum Öffnen dieser Datei benötigen Sie das Programm Winzip. Sie bekommen es im Internet unter der Adresse www.winzip.de**

**1** Bevor Sie den Cheat installieren, müssen Sie zunächst die Sicherheitskopie einer **OpenGL** S.186-Treiberdatei erstellen. Starten Sie dazu den Windows-Explorer, indem Sie mit der *rechten* Maustaste auf Start und dann auf Explorer klicken.

**2** Klicken Sie anschließend auf das ⊞ vor der Zeile Windows90se (C:). Der Wortlaut vor (C:) kann, je nach Betriebssystem, abweichen.

**3** Weiter geht's mit einem erneuten Klick auf das ⊞ vor Windows, anschließend folgt ein Klick auf den Ordner System. Bei diesem und den folgenden Schritten müssen Sie gegebenenfalls so oft auf ▼ oder ▲ klicken, bis Sie die gewünschte Datei oder den gesuchten Ordner gefunden haben.

**4** Suchen Sie danach in der rechten Spalte die Datei




.

Klicken Sie das Dateisymbol mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie im daraufhin geöffneten Menü Kopieren aus.

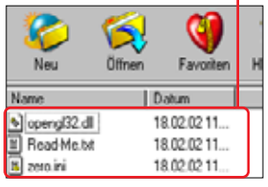
**5** Klicken Sie anschließend erneut auf Windows90se (C:) – diesmal aber mit der *rechten* Maustaste. Wählen Sie danach Einfügen aus.

**6** Nun kann der Cheat installiert werden. Klicken Sie doppelt auf das Dateisymbol




.

**7** Daraufhin wird das Archiv geöffnet. Sie sehen, dass darin drei Dateien enthalten sind ●.




**8** Klicken Sie hier zunächst auf opengl32.dll.

**9** Klicken Sie danach auf die Schaltfläche




, um die Datei aus dem Archiv zu entpacken.

**10** Die Datei muss jetzt in das Systemverzeichnis von Windows kopiert werden. Gehen Sie zu diesem Zweck zunächst wieder anhand der Anweisungen in den Schritten 2 und 3 vor.

**11** Wichtig ist jetzt noch, dass Sie mit einem Klick das Häkchen vor der Zeile ☑ Pfadangaben verwenden entfernen. Andernfalls wird beim Entpacken ein Unterverzeichnis angelegt, und die Datei landet nicht an der richtigen Stelle.

**12** Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Extrahieren, um den Entpackvorgang für die Datei zu starten.

**13** Im daraufhin geöffneten neuen Fenster




klicken Sie auf Ja.

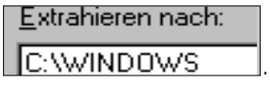
**14** Klicken Sie anschließend die dritte Datei im Archiv an, nämlich zero.ini.

**15** Diese Datei muss lediglich ins Windows-Verzeichnis entpackt werden. Klicken Sie daher auf




.

**16** Klicken Sie danach so oft auf ▲, bis Sie den Ordner Windows sehen. Klicken Sie ihn an. Links sehen Sie dann die Angabe des Pfades:



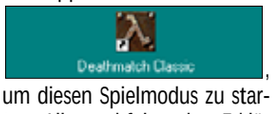

.

**17** Vergewissern Sie sich noch, dass kein Haken vor ☑ Pfadangaben verwenden steht, und klicken sie danach auf Extrahieren.

**18** Klicken Sie dann zwei Mal auf ☒, um die Fenster wieder zu schließen.

**19** Stellen Sie dann eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

**20** Jetzt können Sie eine Mehr-Spieler-Partie Half-Life (deutsche Version) starten. Das aktuelle Spielverbesserungs-Programm (Patch) für Half-Life (deutsche Version) bietet den Spielmodus „Deathmatch Classic“ an. Klicken Sie daher auf der Windows-Oberfläche doppelt auf




, um diesen Spielmodus zu starten. Alle nachfolgenden Erklärungen gelten aber auch für die verschiedenen im Laufe der Zeit entstandenen Half-Life-„Ableger“, beispielsweise „Counterstrike“ (deutsche Version), „Team Fortress“ oder „Day of Defeat“.

**21** Sie sehen das Hauptmenü des Spiels. Klicken Sie auf den Eintrag ●.




**22** Um jetzt ein Internet-Spiel zu starten, klicken Sie links auf den Eintrag Internet-Spiele.

**23** Jetzt sehen Sie die **Spiel-Server** S.186 ●. Sollte diese Liste leer sein, klicken Sie auf Erneuern. Dann



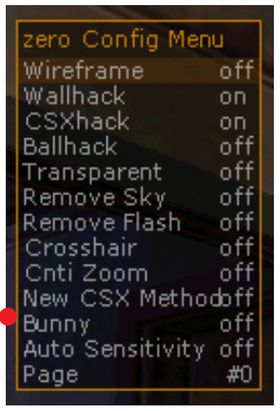

werden die Server-Informationen geladen. Achtung: Das kann sehr lange dauern.

**24** Wählen Sie danach einen Spiel-Server aus, indem Sie beispielsweise auf Limnet's Half-Lif... und dann auf Einloggen klicken.

**25** Sobald Sie im Spiel sind, können Sie die Cheats per Druck auf Einfg aufrufen ●. Bereits aktivert sind „Wallhack“ und „CSX Hack“. Wallhack sorgt dafür, dass Gegner und Gegenstände durch Wände hindurch sichtbar sind. Der Cheat CSX Hack ermöglicht automatisches Zielen. In der Fachsprache wird diese Funktion auch als „Aimbot“ bezeichnet. Näheres über die Auswirkungen einzelner Cheats finden Sie auf der nächsten Seite im Kasten „Unfair spielen – einige Beispiele fürs Cheaten“.

**26** Mit ↑ und ↓ blättern Sie durch die Liste. Mit ← und → schalten Sie einen Cheat ein (on) oder aus (off).

**27** Sollen Gegner beispielsweise eine grüne Kugel



## Schummeln im Mehrspieler-Modus von Half-Life | Fortsetzung

über dem Kopf tragen (die sie zur leichten Beute macht), wählen Sie Ballhack aus und schalten auf on um. Dann sehen Sie sofort das Resultat.



Drücken Sie danach wieder Einfg. Andernfalls würden durch jede Betätigung der Pfeiltasten ständig die Einstellungen im Cheatmenü geändert.

**28** Als wäre das Zielen damit nicht schon einfach genug, kann man zusätzlich auch noch eine automatische Zielhilfe einrichten. Dazu muss allerdings erst die Standardbelegung der *rechten* Maustaste abgeschaltet werden. Drücken Sie dazu auf ^, um die so genannte Konsole zu öffnen.

**29** Tippen Sie hier den Text unbind mouse2 ein, und drücken Sie anschließend ↵. Drücken Sie danach ^, um die Befehls-Konsole wieder zu schließen.

**30** Halten Sie danach die *rechte* Maustaste gedrückt. Sobald Sie einen Gegner in Sichtweite haben, wird der vom Fadenkreuz automatisch „eingefangen". Dann ist es ein Leichtes, mit der linken Maustaste auf ihn zu schießen.

**31** Wenn Sie den Cheat anschließend wieder entfernen möchten, so machen Sie Folgendes: Verlassen Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise. Starten Sie danach den Windows Explorer, wie in Schritt 1 beschrieben. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Windows98se (C:). Klicken Sie dann in der rechten Spalte mit der *rechten* Maustaste auf




und wählen Sie im daraufhin geöffneten Menü mit einem Linksklick Kopieren aus.




**32** Wiederholen Sie danach die Schritte 2 und 3, und lesen Sie dann hier weiter.

**33** Klicken Sie nun in der rechten Spalte mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle, und wählen Sie mit einem Linksklick Einfügen. Die darauf folgende Meldung quittieren Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja.

**34** Suchen Sie dann im Verzeichnis Windows nach der Datei




Klicken Sie das Symbol mit der *rechten* Maustaste an, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf Löschen.

**35** Klicken Sie im nächsten Fenster auf Ja. Damit haben Sie den Ursprungszustand wieder hergestellt.

## Unfair spielen – einige Beispiele fürs Cheaten



**CSX Hack oder Aimbot** | Bei gedrückter *rechter* Maustaste zielt das Fadenkreuz (Kreis) automatisch auf den nächsten Gegner. Sie brauchen nur noch abzudrücken.



**Ballhack** | Eine hellgrüne Raute (Kreis) schwebt immer über dem Kopf des Gegners. Bei derartigen Markierungen treffen auch ungeübte Schützen sicher.



**Crosshair-Cheat** | Das Fadenkreuz (Kreis) in „Half-Life" (deutsche Version) ist normalerweise kaum sichtbar. Mit diesem Cheat lässt es sich vergrößern und einfärben.



**Transparenz** | Dieser Trick verschafft Ihnen kompletten Durchblick. Wände und Decken werden durchsichtig, Gegner finden praktisch kein Versteck mehr.



**Wallhack** | Damit bekommen Sie Röntgenaugen. In einem begrenzten Radius sehen Sie, ob hinter einer Wand Gegner lauern oder Waffen versteckt sind.




**Gittermodell** | Alle Figuren laufen auf ihren Ursprungsentwurf reduziert, ohne Oberflächengestaltung (**Texturen** S.186) umher. Ein reiner Gag ohne „Nutzwert".

## Paladin Anticheat installieren und starten

**Im Folgenden wird erklärt, wie Sie mit „Paladin Anticheat" eine Partie „Counterstrike" (deutsche Version) starten. Das Programm bekommen Sie im Internet unter www.paladin-anticheat.com**

**1** Nachdem Sie sich Paladin Anticheat aus dem Internet heruntergeladen haben, klicken Sie doppelt auf




, um das Installationsprogramm aufzurufen.

**2** Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Ja, dann auf Next und anschließend auf Yes.

**3** Dann wird das Verzeichnis angegeben, in dem „Half-Life" (deutsche Version) auf der Festplatte installiert ist. Der Pfad lautet C:\SIERRA\Half-Life. Sie müssen hier nichts weiter tun, sondern brauchen nur auf Next zu klicken, danach noch zwei Mal auf Next und schließlich auf Install.

**4** Entfernen Sie dann per Klick das Häkchen vor der Zeile View readme, und klicken Sie dann auf Finish.

**5** Klicken Sie zum Start von Paladin Anticheat doppelt auf das Symbol




.

**6** Anschließend sehen Sie das Hauptmenü von Half-Life (deutsche Version). Klicken Sie darin auf den Eintrag Multiplayer.

**7** Mit einem Klick auf die Zeile Internet-Spiele geht es weiter.

**8** Wählen Sie nun einen der verfügbaren **Spiel-Server** S.186 aus, also beispielsweise BING.NET Coun... . Wenn die Liste leer ist, klicken Sie zunächst links auf Erneuern, um die Server-Liste zu laden. Klicken Sie danach auf Einloggen.

**9** Daraufhin wird die Verbindung zum Spiel-Server aufgebaut. Danach überprüft das Programm Paladin Anticheat, ob sein „Gegenstück" auf dem Server installiert ist. Ist das der Fall, so bekommen Sie nach kurzer Zeit eine Bestätigung. Sieht die wie folgt aus, dann ist der Spiel-Server durch Paladin Anticheat geschützt: PALADIN: Connect Successful. Anders liegt der Fall, wenn Sie so eine Meldung sehen: PALADIN: This server is not Paladin monitored. Dann ist Paladin Anticheat nicht auf dem Server installiert – sofern sein Betreiber keine anderen Schutzmaßnahmen getroffen hat, sind unfaire Schummeleien also möglich.

**10** Auf jeden Fall sind Sie mit dem Spiel-Server verbunden. Steigen Sie nun ins Spiel ein, wie gewohnt. Sie können jetzt in aller Ruhe auf Gegnerhatz gehen. Während Sie spielen, beginnt Paladin Anticheat mit der Überprüfung der einzelnen Spieler.



Ein Schummler kann



im günstigsten Fall sogar einige Zeit mogeln, da Paladin Anticheat die Spieler nacheinander überprüft. Wenn ein Teinehmer schummelt, kann der Spiel-**Administrator** S.186 entscheiden, was mit dem Spieler geschieht. Normalerweise wird er ihn sofort aus dem Spiel entfernen – und zwar für kurze Zeit oder sogar auf Dauer. Das sieht dann so aus.



Wenn der Spiel-Server den „Trickbetrüger" in eine schwarze Liste („ban list") aufnimmt, dann bekommt der nie wieder Zugang zu diesem Server. Alle anderen dagegen haben weiterhin ihren Spaß – ohne mit faulen Tricks aufs Kreuz gelegt zu werden.




## Paladin Anticheat über Gamespy Arcade aktivieren

**Besonderer Beliebtheit erfreut sich das Programm „Gamespy Arcade", mit dessen Hilfe sehr viele Spiele im Internet gezockt werden können. Lesen Sie hier, wie „Paladin Anticheat" in Gamespy Arcade eingebaut wird**

**1** Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung setzt voraus, dass Sie Gamespy Arcade bereits installiert haben. Eine ausführliche Beschreibung des Programms, Hinweise darauf, wo Sie es bekommen, sowie Tipps zum Installieren und Einrichten finden Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2002 im „Ratgeber". Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf




.

**2** Wählen Sie danach Ihr Profil aus, und tippen Sie Ihr Kennwort ein, um sich bei Gamespy Arcade anzumelden.

**3** Klicken Sie anschließend auf Connect, um die Verbindung herzustellen.

**4** Danach sehen Sie das Hauptfenster von Gamespy Arcade.



**5** Bevor Sie „Half-Life" (deutsche Version) starten können, müssen Sie eine Änderung in der Konfiguration von Gamespy Arcade vornehmen. Klicken Sie oben in der Menüleiste zunächst auf GameSpy.

**6** Wählen Sie danach mit einem Mausklick die Option Options... aus.

**7** Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf den Karteireiter Games.

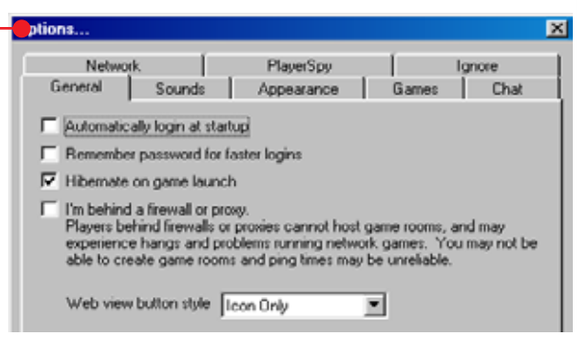



**8** Klicken Sie dann auf das ⊞ vor.




**9** Klicken Sie anschließend auf Half-Life.

**10** Unter dem Eintrag Program Location ist der Pfad angegeben, in dem Half-Life (deutsche Version) auf der Festplatte installiert ist. Hier muss die richtige Verknüpfung für Paladin Anticheat angegeben werden – andernfalls startet Gamespy Arcade das Programm nicht. Klicken Sie daher auf Browse. Daraufhin wird das Verzeichnis von Half-Life (deutsche Version) auf der Festplatte geöffnet.




**11** Klicken Sie auf paladin.exe und anschließend auf Öffnen.

**12** Klicken Sie danach auf OK, um den Vorgang abzuschließen.

**13** Fahren Sie fort, indem Sie auf klicken.

**14** Unter Games sehen Sie die Spiele, die Gamespy Arcade auf der Festplatte gefunden hat. Klicken Sie in diesem Verzeichnis auf




.



**15** Falls Sie jetzt Werbung sehen, sollten Sie die ausblenden. Klicken Sie zu diesem Zweck auf das Symbol



auf der rechten Seite des Fensters.

**16** Daraufhin wird eine Übersicht der verfügbaren Versionen von Half-Life (deutsche Version) gezeigt. Wenn Sie beispielsweise „Counterstrike" (deutsche Version) in der Standardvariante spielen möchten, dann klicken Sie auf Counter-Strike: Counter-Terrorist Force.

**17** Anschließend wird die Liste der verfügbaren **Spiel-Server** S.186 geladen – das kann eine Weile dauern. Wählen Sie dann den gewünschten Server aus, indem Sie einen Eintrag anklicken, zum Beispiel FW | Hochofen.

**18** Klicken Sie danach auf das Feld




, um Verbindung mit dem Server aufzunehmen und das Spiel zu beginnen – das war's.

# 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:** 4/2002

**Titelthema:**
Resident Evil: Die Spiele, der Film, der Mythos

**Inhalt:**
14 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Sesamstraße Sport, Metal Gear Solid 2

**Weitere Themen:**
Rayman Rush, Planet der Affen, Alfred Chicken

**CD-ROM:** 1
**Preis:** 6,50 Euro




**Ausgabe:** 1/2002

**Titelthema:**
Alles über die Xbox: Einkaufsführer, Zubehör, Ausblick

**Inhalt:**
33 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Halo, Project Gotham Racing

**Weitere Themen:**
Gun Metal, ISS 2, WWF Raw, Yager, Jet Set Radio Future

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 6,99 Euro




**Ausgabe:** 1/2002

**Titelthema:**
Die Xbox im Detail: Alle Infos zu Microsofts Konsole

**Inhalt:**
Sechs Spiele im Test, darunter: Dead or Alive 3, Oddworld: Munch's Oddysee

**Weitere Themen:**
Jet Set Radio Future, Simpsons Road Rage, Mad Dash Racing

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 5,90 Euro




**Ausgabe:** 4/2002

**Titelthema:**
Erster Test und Lösung: Jedi Knight 2

**Inhalt:**
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Biathlon 2001, Europa Universalis 2, Sea Dogs

**Weitere Themen:**
Blickpunkt: Alles (t)euro?, Freelancer, Windows XP

**CD-ROMs:** 2
**Preis:** 4,99 Euro




**Ausgabe:** 4/2002

**Titelthema:**
Nintendos Spaß-Würfel: Gamecube besser als PS 2 und Xbox?

**Inhalt:**
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: FIFA 2001, Tekken Advance

**Weitere Themen:**
Extra: Tomb-Raider-Comic, plus zwei Poster

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 2,20 Euro




**Ausgabe:** 1/2002

**Titelthema:**
Dead or Alive: Stilvolles Beispiel für die wahre Power der Xbox

**Inhalt:**
Vier Spiele im Test, darunter: Halo, Blood Omen 2, Batman: Vengeance

**Weitere Themen:**
Tipps und Tricks für zehn Spiele, darunter: Fusion Frenzy

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 4,50 Euro




**Ausgabe:** 2/2002

**Titelthema:**
Tekken: Test, Moves, Specials

**Inhalt:**
75 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Super Mario Advance 2, Sonic Advance

**Weitere Themen:**
Komplettlösungen für Warioland 4, Advance Wars, Tekken Advance

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 4,90 Euro




**Ausgabe:** 3/2002

**Titelthema:**
Brandneu: Islas Baleares

**Inhalt:**
Acht Flugsimulationen im Test, darunter: Mallorca Autogen, Französische Riviera, FScene 2002

**Weitere Themen:**
Kleines Tutorial zum Thema: „Wie wird das Wetter?", Kampfflugzeuge im FS 2002

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 5 Euro




**Ausgabe:** 1/2002

**Titelthema:**
Final Fantasy 10: Mega-Rollenspiel für PS 2

**Inhalt:**
42 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Halo, Waverace: Blue Storm, NHL 2002

**Weitere Themen:**
Xbox gegen PS 2: Konsolen im Vergleich

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 6,50 Euro




**Ausgabe:** 1/2002

**Titelthema:**
Wipeout Fusion: Schneller als Ridge Racer, wilder als GT 3

**Inhalt:**
30 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Metal Gear Solid 2, Dead or Alive 3

**Weitere Themen:**
Interview: Hideo Kojima, Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 4,10 Euro

MANIAC

**Ausgabe:** 5/2002

**Topthema:**
Knallharter Ego-Shooter: Die hard – Vendetta

**Inhalt:**
Bruce Lee: Quest of the Dragon, Malice

**Weitere Themen:**
Samurai, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2

**DVD-ROM:** keine
**Preis:** 3,35 Euro

N-ZONE

**Ausgabe:** 4/2002

**Topthema:**
Tekken Advance: Prügelknabe auf dem Gameboy Advance

**Inhalt:**
18-Wheeler American Pro Trucker, F-14 Tomcat

**Weitere Themen:**
Worms Blast, Animal Leader, Smashing Drive

**DVD-ROM:** keine
**Preis:** 2,30 Euro

PLAYZONE

**Ausgabe:** 5/2002

**Topthema:**
Onimusha 2: Brandheiße News aus Japan

**Inhalt:**
The Thing: Das Ding aus einer anderen Welt

**Weitere Themen:**
Neues von Lara Croft, Dark Summit im Test

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 4,99 Euro

PlayStation.2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**Ausgabe:** 5/2002

**Topthema:**
Drakan: The Ancient Gates: Fantasy-Fest im Test mit spielbarer Demo

**Inhalt:**
Herdy Gerdy, Ico, Maximo, Virtua Fighter 4

**Weitere Themen:**
Dynasty Warriors 4

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 7,50 Euro

play 20 SPIELE

**Ausgabe:** 4/2002

**Topthema:**
SEGAs Virtua Fighter für PS 2 im Test

**Inhalt:**
Onimusha 2: Capcoms zweites Samurai-Spektakel

**Weitere Themen:**
Kingdom Hearts 2: Erste Informationen

**DVD-ROM:** keine
**Preis:** 3,50 Euro

PLAYER PLAYERS PLAYSTATION 2 – DAS MAGAZIN

**Ausgabe:** 5/2002

**Topthema:**
The Thing: das Ding aus einer anderen Welt

**Inhalt:**
Herr der Ringe, Pirates: The Legend of Black Kat

**Weitere Themen:**
Kessen 2 im Test, Grandia 2, Legend of Alon D'Ar

**DVD-ROM:** keine
**Preis:** 3,30 Euro

StationMaster

**Ausgabe:** 2/2002

**Topthema:**
Metal Gear Solid 2: Karten, Lösung, Secrets

**Inhalt:**
007 – Agent im Kreuzfeuer, Hidden and Dangerous

**Weitere Themen:**
RTL Skispringen 2002, Devil May Cry

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 7,60 Euro

GameStar

**Ausgabe:** 5/2002

**Topthema:**
Jedi Knight 2: Heizen Sie der dunklen Seite der Macht ein

**Inhalt:**
Anno 1503, Tomb Raider 2, Neverwinter Nights

**Weitere Themen:**
Cultures 2, Herr der Ringe für den PC

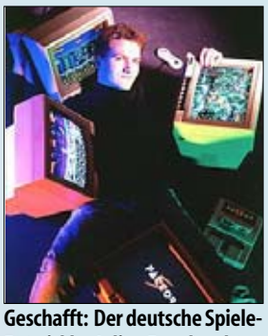
**DVD-ROMs:** 2
**Preis:** 4,85 Euro

## FÜR SIE GELESEN

### DER SPIEGEL

Das Nachrichtenmagazin **DER SPIEGEL** berichtet über die deutsche Spiele-Entwickler-Szene:

„Deutsche Studios haben auf dem Milliarden-Markt der Computerspiele bislang wenig zu melden. Aber es gibt Hoffnung: Die Entwickler-Szene blüht – und sucht kreativen Nachwuchs. Sogar die Hochschulen beginnen sich allmählich für die Freizeit- und Vergnügungssoftware zu interessieren. An der Universität Ulm läuft bereits ein Hauptseminar, das Studenten in die Technik



**Geschafft: Der deutsche Spiele-Entwickler Julian Eggebrecht leitet eine Firma in Kalifornien.**

der Spieleprogrammierung einführt, in Weimar und Magdeburg wird es künftig sogar eine Spiele-Professur geben. Noch sind die Spiele-Wissenschaftler in Deutschland aber Exoten. Anders als in den USA, wo das technisch und künstlerisch anspruchsvolle Spielesegment längst als Form der Medienkunst anerkannt sei, habe er immer noch mit Vorurteilen zu kämpfen, klagt Maic Masuch, der bereits seit drei Jahren Computer-Visualistik-Studenten in Magdeburg auf eine Karriere in der Computerspiel-Branche vorbereitet. Um seine Studenten macht sich Masuch dennoch keine Sorgen: ‚Der Arbeitsmarkt im Entertainment-Bereich wird weiter wachsen', prophezeit er,,die Nicht-Spieler sterben schon aus demografischen Gründen langsam aus.'"

### HÖRZU

Die Programmzeitschrift **HÖRZU** kennt einen prominenten Xbox-Fan – Hollywood-Star Julia Roberts:

„Wer sagt eigentlich, Videospiele sind nichts für Mädchen? Jedenfalls ist, wer das heute noch behauptet, mächtig auf dem Holzweg. Wenn es nämlich um die neue Spielekonsole Xbox von Microsoft geht, geraten Frauen regelrecht ins Spielfieber. Die Schauspielerin Julia



Foto: Ullstein

**„Oscar"-Preisträgerin Julia Roberts spielt mit – nicht nur in Filmen, auch an der Xbox.**

Roberts zum Beispiel: ‚Das Ding ist cool', stöhnt sie. ‚Die Bilder sind phantastisch.' Für die Hollywood-Schauspielerin ist die Konsole ‚ein hinterlistiges Monster, das einen sofort die reale Welt vergessen lässt und das Zeitgefühl außer Kraft setzt, sobald man in die virtuelle Spielewelt eingetaucht ist.' Ihr Lieblingsspiel übrigens ist nicht ‚Barbie Designer Dream Home', – noch so ein Vorurteil –, sondern ‚Halo', ein packender Science-Fiction-Shooter, der sich in einer geheimnisvollen Ringwelt mit beeindruckenden Landschaften abspielt."

### Süddeutsche Zeitung

Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** interviewte den Computerspiele-Designer Lorne Lanning, dessen aktueller Titel „Oddworld: Munch's Oddysee" für Xbox zurzeit an den Start geht (Test in diesem Heft):

„SZ: ‚Sie behaupten, Computerspiele könnten einmal Kunststatus wie das Kino erlangen. Wie soll denn das gelingen? Im Kino schaut man pas-



**Dem Kino auf der Spur: Spielfiguren wie Munch und Abe.**

siv zu, wie sich eine Geschichte entspinnt. Im Computerspiel muss man seine Helden steuern.' Lanning: ‚Ich glaube, dass Computerspiele demnächst tatsächlich Gefühle erregen können – wie Theater und Kino auch. Es wird dramatische Handlungen geben. Man wird sich mit den simulierten Figuren genauso identifizieren können wie mit den Leinwandstars. Denn sie werden sich im Spielverlauf profilieren und zu Charakteren entwickeln. Leidenschaft, Trauer, die ganze Palette emotionaler Dynamik, die uns die Kicks gibt, werden wir dann auch in Computerspielen erleben.'"

### WELT am SONNTAG

Die **WELT AM SONNTAG** zeigt sich beeindruckt von der Realitätsnähe des Spiels „Metal Gear Solid 2" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002):

„Ducken, rauchen, beten: Ein neues Videogame imitiert die Wirklichkeit so gekonnt wie noch nie. Der Trick von Metal Gear 2: Action und stundenlanger Nervenkitzel. Der Kybernetiker Heinz von Foerster behauptet, es gebe eine vom Beobachter unabhängige Wirk-



**Perfekte Illusionen programmiert: „Metal Gear Solid 2".**

lichkeit, weil das menschliche Gehirn seine Empfindungen selbst konstruiert. Klingt plausibel. Können maschinell erzeugte Illusionen unsere ‚wirkliche' Wirklichkeit eines Tages ersetzen? Programmierer haben die Technik der virtuell simulierten Realität zu erstaunlicher Perfektion getrieben. Es lässt sich aktuell an einem Videospiel besichtigen: Metal Gear Solid 2. Das Spiel ist realistischer, komplexer und umfangreicher als alles, was bislang programmiert worden war. Im zweiten Teil wird diese Authentizität, die es erlaubt für Tage und Wochen in eine andere Welt abzutauchen, nochmals überboten. Wie im richtigen Leben halt. Die Gegner entdecken einen anhand von Fußabdrücken, die man hinterlässt. Verschüttete Eiswürfel schmelzen im Verlauf des Spiels. Dieser trockene Hyperrealismus steht im krassen Gegensatz zum überladenen Effekt-Brimborium, mit dem Videospiele normalerweise zu fesseln versuchen. Ein überzeugender Versuch, das Leben mit Pixeln zu imitieren."

# 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** | | | | | | | |
| Crash Bandicoot XS | 2,55 | | | | | | |
| Harry Potter und der Stein der Weisen | 2,50 | | | | | | |
| Sonic Advance | 2,41 | | | | | | |
| **GAMEBOY COLOR** | | | | | | | |
| Harry Potter und der Stein der Weisen | 2,23 | | | | | | |
| Monster AG | 2,45 | | | | | | |
| **PC** | | | | | | | |
| Alfred Hitchcock – The Final Cut | 3,69 | | 61 % | | | | |
| 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 | 1,37 | 91 % Spielspaß | 85 % | | 88 % Spielspaß | | |
| Codename: Outbreak | 1,89 | 76 % Spielspaß | 72 % | | 80 % Spielspaß | | |
| Comanche 4 | 2,81 | 90 % Spielspaß | 83 % | | 84 % Spielspaß | | |
| Command & Conquer – Renegade | 2,36 | 87 % Spielspaß | 72 % | | 74 % Spielspaß | | |
| Cossacks – The Art of War | 1,30 | | | | | | |
| Cultures 2 – Die Tore Asgards | 2,27 | | | | 87 % Spielspaß | | |
| Dark Age of Camelot | 1,94 | 87 % Spielspaß | 84 % | | | | |
| Die Gilde | 2,46 | 65 % Spielspaß | 87 % | Note 2- | 85 % Spielspaß | | |
| 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 | | 77 % | | 70 % Spielspaß | | |
| Empire Earth | 1,52 | 86 % Spielspaß | 87 % | Note 2+ | 89 % Spielspaß | | |
| 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 | 76 % Spielspaß | | Note 3+ | 65 % Spielspaß | | |
| Scan Command: Jurassic Park | 2,70 | | | | | | |
| Serious Sam: The Second Encounter | 2,03 | 84 % Spielspaß | 84 % | Note 2 | 81 % Spielspaß | | |
| Silent Hunter 2 | 1,99 | 82 % Spielspaß | | | | | |
| Ski Park Manager | 4,71 | | | | | | |
| 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 | | |
| Virtua Tennis | 2,38 | | | | | | |
| Warlords Battlecry 2 | 1,62 | | | | | | |
| Wer wird Millionär? – 2. Edition | 2,93 | | | | | | |
| Zoo Tycoon | 2,35 | 76 % Spielspaß | 73 % | Note 2- | 85 % Spielspaß | | |
| **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 |
| Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex | 2,49 | | | Note 1- | | 81 % | 83 % Spielspaß |
| Devil May Cry | 1,37 | | | Note 1- | | 85 % | 88 % Spielspaß |
| Drakan 2 – The Ancient Gates | 1,74 | | | Note 2 | | 83 % | |
| ESPN International Winter Sports 2002 | 2,11 | | | | | 74 % | |
| FIFA Football 2002 | 1,94 | | | Note 1 | | 86 % | 85 % Spielspaß |
| Herdy Gerdy | 2,77 | | | | | 78 % | 79 % Spielspaß |
| ICO | 1,90 | | | Note 2+ | | 85 % | 83 % Spielspaß |
| Jak and Daxter: The Precursor Legacy | 1,41 | | | Note 1 | | 90 % | 93 % Spielspaß |
| Maximo | 1,95 | | | Note 2+ | | 80 % | |
| Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty | 1,07 | | | Note 1 | | 94 % | 90 % 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 Second Coming | 1,70 | | | Note 2 | | 83 % | 79 % Spielspaß |
| **XBOX** | | | | | | | |
| Dead or Alive 3 | 1,83 | | | Note 1- | | | |
| Halo | 1,41 | | | Note 1 | | | |
| Oddworld – Munch's Oddysee | 1,79 | | | Note 2 | | | |
| Project Gotham Racing | 2,09 | | | 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.

## Probleme mit XP

Ihr habt meistens so schöne Spiele auf euren Heft-CD-ROMs. Aber warum bringt ihr denn Vollversionen auf den Markt, die nicht Windows-XP-tauglich sind, wie beispielsweise das schöne Spiel „Autobahn Raser 2“? Habt ihr eine Idee, wie ich das Spiel trotzdem spielen kann?

**Julian Fiedler, per E-Mail**

*Die meisten Computerspiele laufen auch unter Windows XP. Leider bestätigen Ausnahmen die Regel. „Autobahn Raser 2“ ist eine solche Ausnahme. Die Redaktion bemüht sich jedoch, zukünftig nur noch Spiele auf die Heft-CD-ROM zu nehmen, die auch unter Windows XP laufen. Außerdem steht COMPUTERBILD-SPIELE in engem Kontakt mit den Herstellern der Vollversionen. Sofern es möglich ist, werden die Spiele nachträglich so überarbeitet, dass sie unter Windows XP laufen. Wenn das nicht möglich ist, wie in den Fällen „Autobahn Raser 2“ und „Gangsters“, finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf der Titelseite von COMPUTERBILD-SPIELE.*

*Die Redaktion*




**Das Spiel „Autobahn Raser 2“ – von Windows XP leider ausgebremst.**

## Schnelle Verbindung per Standleitung

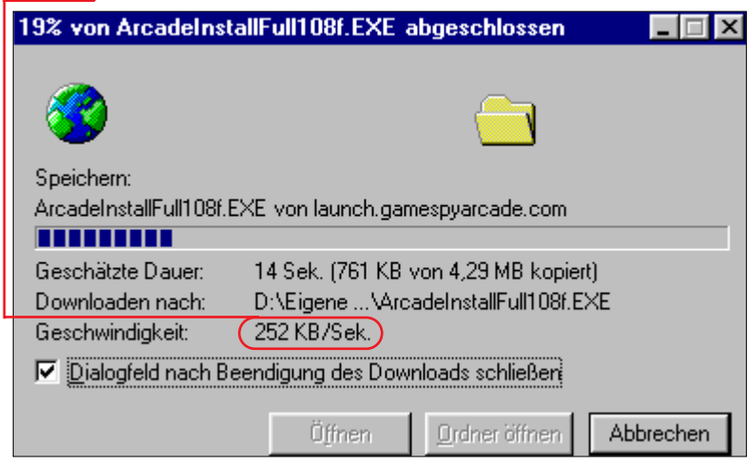
COMPUTERBILD-SPIELE ist wirklich optimal. Doch ich habe eine Frage. Auf der Seite 141 in Heft 4/2002 wird die Datei „ArcadeInstallFull108f.EXE“ heruntergeladen. Bei der Download-Geschwindigkeitsanzeige steht, dass die Datei gerade mit 252 Kilobyte pro Sekunde heruntergeladen wird. Mit welchem Gerät kann man so eine hohe Geschwindigkeit erreichen?

**Tobias Boenigk, per E-Mail**

*Solche hohen Geschwindigkeiten sind mit so genannten „Standleitungen“ möglich, wie sie bei vielen Firmen mit hohem Datenaufkommen, also auch in der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, eingesetzt werden.*

*Bei Tests, etwa solchen von Online-Spielen, benutzt die Redaktion dagegen die auch bei vielen Lesern verbreiteten Internet-Anbindungen per Modem, ISDN und DSL. Jedes Spiel wird mit allen drei Verbindungsarten getestet. Ruckelt es dabei, gibt's eine Abwertung. So sind die Tests in COMPUTERBILD-SPIELE besonders realitätsnah, denn Sie werden genau mit der Technik gemacht, die Sie auch zu Hause benutzen.*

*Die Redaktion*




**Daten im Geschwindigkeitsrausch – dieses Tempo ist nur per Standleitung zu machen.**

## „Tony Hawk's pro Skater 3“ für PC?

Eure Zeitschrift ist wirklich super! Meine Frage: Wird es das Spiel „Tony Hawk's Pro Skater 3“ auch für PC geben?

**Stefan Faßrainer, Aßling**

*Nach Rückfrage beim zuständigen Pressesprecher von Activision, Bernd Reinartz, dürfen sich auch Computerspieler schon bald auf halsbrecherische Skateboard-Tricks mit Tony Hawk freuen. Zu haben ist die PC-Version des Spiels voraussichtlich ab April.*

*Die Redaktion*

## Playstation-Spiele auf Heft-CD-ROM?

Ich finde das Heft einsame Spitze. Aber ich möchte wissen, warum ihr nicht manchmal Playstation- oder Playstation-2-Demos und -Spiele auf der Heft-CD-ROM veröffentlicht.

**Alexander Kraus, per E-Mail**

*Leider ist es aus technischen Gründen nicht möglich, Spiele oder Probierversionen (Demos) für Playstation 1 und 2 zusammen mit PC-Spielen auf einer gemeinsamen Heft-CD-ROM zu veröffentlichen, da beide Konsolen und der PC mit unterschiedlichen CD-ROM-Typen arbeiten. COMPUTERBILD-SPIELE bemüht sich aber, auch interessante Angebote mit auf die CD-ROM zu nehmen, die nicht für den PC gedacht sind, in diesem Heft zum Beispiel „Palm“-Spiele.*

*Die Redaktion*

## „Metal Gear Solid 2“ für PC?



**Solid Snake in Action – am PC darf er noch nicht den Helden spielen.**

In der letzten Ausgabe habe ich den Test des PS-2-Spiels „Metal Gear Solid 2“ gelesen und war begeistert. Meine Frage: Da ich keine Playstation 2 besitze, wollte ich wissen, ob das Spiel auch für PC umgesetzt wird, wie es schon beim ersten Teil der Fall war.

**Jan Wohlgemuth, per E-Mail**

*Nach den Worten des PR-Managers von Konami Deutschland, Wolfgang Ebert, ist eine Umsetzung für PC oder Xbox derzeit nicht in der Mache. Abhängig vom Erfolg des Spiels behalte man sich bei Konami aber alle Optionen vor. Wer weiß, vielleicht lohnt sich das Warten*

*Die Redaktion*

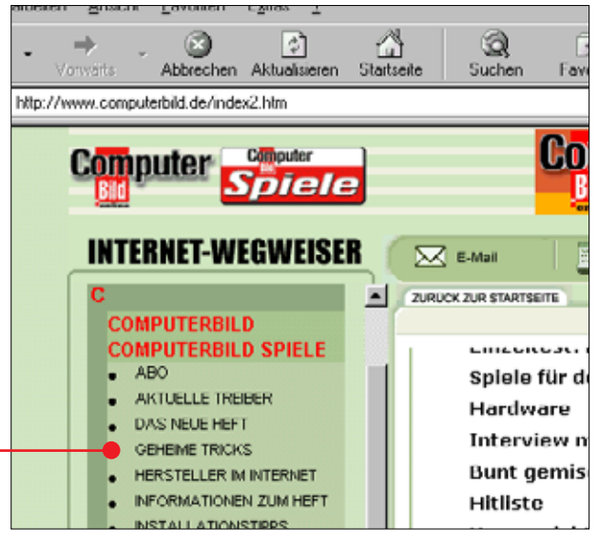
## Cheats im Internet?

Hallo, COMPUTERBILD-SPIELE. Ich finde euer Heft echt super, besonders die Cheats helfen mir oft weiter. Nun meine Frage: Wo finde ich im Internet die besten Seiten zu dem Thema?

**Özgür Efeoglu, Hamburg**

*Sollten Sie in COMPUTERBILD-SPIELE einmal einen Cheat vermissen, dann schauen Sie am besten bei www.computerbildspiele.de rein. Unter der Rubrik „Geheime Tricks“ lesen Sie, wo Sie im Internet viele weitere Tricks zu etlichen aktuellen und älteren Spielen finden.*

*Die Redaktion*




**COMPUTERBILD-SPIELE im Internet – eine Fundgrube für Trick-Sucher.**

## COMPUTERBILD-SPIELE ausverkauft?




Es ist wie verhext – Ich habe versucht, ein Exemplar der aktuellen Ausgabe zu erwerben – leider ohne Erfolg: überall ausverkauft! Könntet ihr mir ein Exemplar (gegen Bezahlung natürlich) zuschicken? Es würde mich sehr freuen.

**Andreas Kolb, per E-Mail**

*Unter folgender Adresse können Sie Hefte nachbestellen: Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE, Postfach 3601, 20350 Hamburg, Telefon 01805/489984, Fax 040/34729528. Jedes Heft kostet 2,40 Euro (bis Ausgabe 3/2002) oder 2,70 Euro (ab 4/2002) plus 75 Cent für den Versand. Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Die Redaktion*

**Fehlt Ihnen eine Ausgabe? Kein Problem – COMPUTERBILD-SPIELE können Sie nachbestellen.**

## Bulk, Retail – Was ist der Unterschied?



**Ein typisches „Bulk"-Angebot – nur das „nackte" DVD-Laufwerk, kein Handbuch, keine Schachtel.**




**Die komplette „Retail"-Variante des gleichen DVD-Laufwerks.**

Was ist der Unterschied zwischen einer Retail- und einer Bulk-Version, zum Beispiel bei einem DVD-ROM-Laufwerk?

**Stefan Faßrainer, Aßling**

*Viele Hersteller bieten ihre Geräte in zwei unterschiedlichen Varianten an: Das englische „Bulk" bedeutet nichts anderes als „unverpackt", wogegen „Retail" die verpackte und mit Zubehör versehene Verkaufsversion bezeichnet, wie sie im Handel steht. In Ihrem Fall bedeutet dies: Das Bulk-DVD-ROM-Laufwerk hat sicherlich keine besondere Verpackung, eventuell weder Handbuch noch Treiber (Steuerungsprogramme). Dann müssen Sie sich die Anleitung und die Treiber aus dem Internet oder direkt beim Hersteller besorgen. Bulk-Versionen waren ursprünglich nicht für den Einzelverkauf gedacht, sondern zum Einbau in Komplettsysteme, die der Händler dann als Gesamtpaket verkauft. Doch immer mehr Geschäfte bieten die Bulk-Versionen auch allein an. Die sind dann deutlich billiger als die vollständigen Retail-Ausgaben der gleichen Geräte. Welche Sie kaufen, bleibt Ihnen überlassen. Als Einsteiger, oder wenn Sie keinen Internet-Zugang haben, sind Sie in der Regel mit einer Retail-Version besser bedient.*

*Die Redaktion*

## Vergleichstest: Xbox gegen Playstation 2

Zu Ihrer Bewertung der Playstation 2 möchte ich anmerken, dass man damit durchaus Musik-CD-Rs und CD-RWs abspielen kann – ich habe das selbst getestet. Dazu ist auch kein Umbau nötig. Des weiteren möchte ich Ihnen mitteilen, das der Preis für die Playstation 2 meiner Meinung nach angemessen ist, denn man sollte auch die Abwärtskompatibilität berücksichtigen.

**Thomas Daiminger, per E-Mail**

*Im COMPUTERBILD-SPIELE-Test konnte die Playstation 2 CD-Rs und CD-RWs bestimmter Hersteller nicht abspielen. Testkriterium ist aber die uneingeschränkte Fähigkeit des Gerätes, Scheiben dieser Typen zu lesen. Und wegen ihrer Abwärtskompatibilität (Playstation-Spiele verwendbar, Anm. d. Red.) wurde die Playstation 2 um immerhin 0,30 Notenstufen aufgewertet.*

*Die Redaktion*



**Die PS 2 akzeptiert nicht alle CD-Rs.**

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 Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95/98/ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann 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. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol und dann auf „Eigenschaften“ geklickt haben, klicken Sie die Fläche „Hardware“ an. Klicken Sie auf „Geräte-Manager“, dann auf das +-Zeichen vor dem Gerätetyp. Sobald Sie dann die Treiber-Registerkarte angeklickt haben, sehen Sie die Versionsnummer.

Unter den meistverkauften Spielen, ermittelt von Media Control, Spielen wurden keine Titel berücksichtigt, die nur für Erwachsene freigegeben sind.

## Spiele über 28 Euro

1 **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art

2 **Empire Earth** • Version 1.0.4.0 vom 22. November 2001 (1,7 MB)
ftp://sierra.de/sierra-empireearth.de/patches/EE_1000-1040_ENDE.exe

3 **Dark Age of Camelot**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

4 **Civilization 3**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

5 **Stronghold** • Version 1.1 vom 9. November 2001 (7,2 MB)
ftp.take2.de/patches/Stronghold_v1_1.exe

6 **Salt Lake 2002**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

7 **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art

8 **Die Sims** • Version 1.1 (2,8 MB)
www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html

9 **RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt** • Version 1.46 vom 14. Februar 2002 (0,2 MB)
www.thq.de/html/pccd/231/downloads/Skispringen2002_V146.zip

10 **Operation Flashpoint** • Version 1.46 vom 4. März 2002 (6 MB)
www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4_v146.zip

11 **Harry Potter und der Stein der Weisen** • Version 1.1 (5,5 MB)
ftp://159.153.177.50/DOWNLOADS/PATCH/hp-update-deu.zip

12 **Silent Hunter 2**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

13 **Wer wird Millionär? 2. Edition**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 **FIFA Football 2002**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

16 **Fußball Manager 2002** • Version 1.12 vom 29. Januar 2001 (13 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2002_v112.zip

17 **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

18 **Star Wars – Galactic Battlegrounds** • Version 1.1 vom Dezember 2001 (2,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip

19 **Microsoft Flight Simulator 2002**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

20 **Die Siedler 4** • Version 2.01.1056 vom 13.Dezember 2001 (11 MB)
ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_1056.exe

21 **Comanche 4.0** • Version vom 1. Februar 2002 (6,3 MB)
files.novalogic.com/pub/updates/c4rev0/xx/C4UPD8E.EXE

22 **IL-2 Sturmovik** • Version 1.03a vom 23. Januar 2002 (13,6 MB)
ftp.ubisoft.de/il2/il2patch_103a.exe

23 **NHL 2002**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

24 **Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB)
download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe

25 **Cossacks – European Wars** • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.php

26 **Ballerburg**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

27 **Patrizier 2** • Version 1.30 vom 10. September 2001 (2,3 MB)
ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/patch130.exe

28 **Black & White** • Version 1.10 vom 11. Juli 2001 (9 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/bw_patch_v1100.exe

29 **Microsoft Train Simulator**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

30 **Star Trek Armada 2** • Version 1.1 (13 MB)
download.activision.com/activision/armada2/StarTrekArmada2Patch.exe

## Spiele unter 28 Euro

1 **Anno 1602 – Die Pyramide** • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
ftp://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 **Biathlon 2002** • Version 1 vom 12.Februar 2002 (3,6 MB)
www.infogrames.de/games/pc/biathlon_2002/biathlonpatch.exe

4 **Diablo 2** • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (5,1 MB)
http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109d.exe

5 **Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

6 **Half-Life (deutsche Version)** • Version 1.1.0.8 vom 19. September 2001 (69 MB)
ftp://sierra.de/half-life.de/patches/1005-/ghl1108.exe

7 **Gothic** • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB)
www.3dgamers.com/dl/games/gothic/gothic_patch_108k.exe.html

8 **Sim City 3000 Classic**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

9 **Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

10 **Summoner** • Version 1.40 vom 8. Januar 2002 (0,3 MB)
www.thq.de/html/pccd/18/downloads/sumgr-1xx-140.exe

11 **Die Siedler 3 – Gold Edition** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe

12 **Hugo XL**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

13 **Tropico** • Version 1.07 vom 17. Februar 2002 (0,7 MB)
ftp.take2.de/patches/trop107.exe

14 **Oni**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

15 **Heroes of Might & Magic 3**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

16 **North vs. South (DVD-Box)**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

17 **Aquanox** • Version 1.17 (3,6 MB)
http://62.50.36.10:8081/patch/AquaNox_Update_115_117_ger.exe

18 **Monopoly Tycoon**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

19 **Need for Speed – Brennender Asphalt** • Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/nfs4_v444.zip

20 **Project I.G.I. – Premier Collection**
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 15.020 vom 25.Ferbuar 2002 (6,9 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-XP-15020.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 G 450/550** • Version 6.82.016 vom 27. Februar 2002 (6,5 MB)
www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_682.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 4.13.9009 vom 19. Februar 2002 (16 MB)
www.ati.com/support/drivers/winme/winmeradeon4139009.html

9 **MSI StarForce822** • 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.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA9XME.EXE

11 **Elsa Synergy 2000** • Version 4.13.01.1550 vom 4. Oktober 2001 (6,3 MB)
ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/2000/W9X/SY2KW9X.EXE

12 **Elsa Synergy 3** • Version 4.13.01.1550 vom 4. Oktober 2001 (6,3 MB)
ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/III/W9X/SYIIIW9X.EXE

13 **Creative 3D Blaster GeForce 3** • Version 21.85 vom 11. Oktober 2001 (3 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=314

14 **Anubis Typhoon Matrix 2 MX 64MB** • Version 12.41 vom 24. September 2001 (4,6 MB)
www.typhoonline.com/anubis_english/drivers/51003_E_2_WIN.ZIP

## Soundkarten

1 **Terratec SoundSystem DMX – XFire 1024** • Version 5.12.01.3057 vom 13. Februar 2002 (10 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMXXfire/Driver/XFire_Drv_WDM_98ME_full_5.12.01.3057.exe

2 **Terratec EWS88 MT/D** • Version 5.0.2000 Build 121 vom 15. Februar 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Driver/EWS88_Drv_WDM_5.0.2000Build.121.exe

3 **Terratec EWX 24/96** • Version 5.0.2000 Build 121 vom 15. Februar 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build121.exe

4 **Terratec DMX 6fire Basic** • Version 5.0.2000.121 vom 15. Februar 2002 (1,5 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Driver/DMX6fire_Drv_WDM_5.00.2000.121.exe

5 **Hercules Gamesurround Muse XL** • Version 6.33 vom 26. Februar 2002 (3 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEXL/GMXL_98SE-ME-2K-XP_633.exe

6 **Hercules Fortissimo 2** • Version 1.50 vom 26. Februar 2002 (17 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/FORTI2/GFIIv150.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 SonicFury** • Version 4.12.1 vom 27. Februar 2002 (20 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/SonicFury_WDM_4142.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

# Computer Spiele hilft Lesern

## Xbox-Bildqualität

Ich überlege, ob ich mir die Xbox von Microsoft kaufen soll. Wichtig wäre für mich das Thema Bildqualität. Kann man das Gerät an einen PC-Monitor anschließen?

**Harald Braun, Haar**

*Spielen mit der Xbox am PC-Bildschirm ist momentan noch nicht möglich. Eine deutlich bessere Bildqualität erreicht man allerdings mit einem so genannten RGB-Kabel für etwa 30 Euro.*

*Die Redaktion*



**Im Lieferumfang der Xbox ist lediglich ein Standard-Videokabel.**

## Direct-X 8.1 unter Windows XP?

Eure Zeitschrift ist klasse, vor allem die Spiele auf der Heft-CD-ROM und die Tests. Doch als ich die neue Version von Direct-X (8.1) unter Windows XP installieren wollte, stieß ich auf eine Fehlermeldung, die ich nicht verstehe. Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen.

**Arnd Grebing, per E-Mail**

*Die Fehlermeldung ist kein Grund zur Besorgnis: In Windows XP ist die aktuelle Direct-X-Version 8.1 bereits enthalten. Sie muss (und kann) daher nicht von der Heft-CD-ROM überspielt werden.*

*Die Redaktion*




**Direct-X unter Windows XP zu installieren, ist unmöglich. Keine Panik: die Grafikerweiterung ist schon drin.**

## Lösungsbuch zu „Dark Project"?

Die Vollversion „Dark Projekt – Der Meisterdieb" auf der Heft-CD-ROM 1/2002 gefällt mir super. Der erste Auftrag war dank der Tipps kein Problem. Doch im zweiten Auftrag habe ich bisher nur die erste Aufgabe geschafft. Deshalb meine Frage: Gibt es zu dem Spiel vielleicht ein Lösungsbuch?

**Ann Christin Komes, Koblenz**

*„Das offizielle Lösungsbuch – Dark Projekt" erscheint direkt beim Hersteller Eidos. Es kann für 10,20 Euro unter der ISBN-Nummer 3-933917-07-7 im Buchhandel bestellt werden. Das illustrierte Buch ist randvoll mit Tipps und Tricks.*

*Die Redaktion*



**Auch ein Meisterdieb benötigt manchmal etwas Hilfe.**

## Computer 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, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

## Cheats zu „Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty"?



Ich spiele „Metal Gear Solid" für Playstation jetzt schon etliche Male durch und suche auch nach Cheats im Internet. Doch ich kann keine finden. Ich würde mich freuen, wenn in den nächsten Ausgaben von COMPUTERBILD-SPIELE ein paar Cheats stehen würden.

**Nils Thomann, per E-Mail**

Unter den „geheimen Tricks" in dieser Ausgabe finden Sie auch einen Cheat für Metal Gear Solid. Übrigens: Wie jeder von COMPUTERBILD-SPIELE veröffentlichte Cheat ist auch dieser etwas kompliziert auszuführende Trick von der Redaktion auf seine Funktionalität überprüft worden. *Die Redaktion*

**Solid Snake muss in seinem Abenteuers mehr als 300 Gegner überwältigen, da kommen ein paar Tricks wie gerufen.**

## ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
**„Ärger des Monats"**
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

### Harry Potter: fauler Zauber

Petra F.[1] aus Epfenbach hatte zum Jahreswechsel Ärger mit dem Spiel „Harry Potter und der Stein der Weisen". Das Spiel wies erhebliche Mängel auf, ein Anruf bei der zuständigen Telefon-Hotline verlief erfolglos:

„Wir, eine Familie mit drei Kindern, einem Einkommen und nur durchschnittlichen PC-Kenntnissen, hatten es gewagt, unseren Kindern zu Weihnachten eine Harry-Potter-CD-ROM zu schenken. Die Freude war sehr groß, hielt jedoch nicht sonderlich lange an, da dieses Spiel große Mängel hatte. Nach einem langen Geduldspiel zwischen den Feiertagen war es dann endlich soweit, dass wir die Hotline der Firma anriefen. Doch zu unserer Enttäuschung handelte es sich nur um ein automatisches Ansageband. Auch bei der technischen Hotline konnten wir nicht mit einem Mitarbeiter persönlich sprechen. Es entstanden Kosten, ohne das uns überhaupt geholfen wurde!"

COMPUTERBILD-SPIELE erkundigte sich bei Electronic Arts, dem Hersteller des Harry-Potter-Spiels. Nach Auskunft des stellvertretenden Leiters Kundensupport, Frank Buchheim, handelte es sich um eine Verkettung ungünstiger Umstände: „Ansprechpartner war selbstverständlich die technische Hotline. Leider war das Anruferaufkommen nach den Feiertagen derart hoch, dass unsere Mitarbeiter schlichtweg nicht jede Anfrage bearbeiten konnten. Die Tatsache, dass bereits die Ansage, momentan stehe kein Mitarbeiter zur Verfügung, kostenpflichtig ist, bedauern wir sehr. Das ist jedoch technisch bedingt. Wir arbeiten momentan mit der Telekom an einer kundenfreundlicheren Lösung. Ich habe mich bereits mit Frau F. in Verbindung gesetzt. Für Ihre Unannehmlichkeiten entschädigen wir Sie mit ‚Theme Park', den ‚Sims' und mehreren T-Shirts. Außerdem geht ihr das Verbesserungsprogramm per Diskette zu."



COMPUTERBILD-SPIELE meint: eine faire Geste – aber das Problem mit dem teuren Ansageautomaten sollte schnell aus der Welt geschafft werden.

**Mit Nachhilfe per Diskette wird „Harry Potter" wirklich zauberhaft.**

[1] Name ist der Redaktion bekannt.



**Cutter Slade, der Held aus Outcast, benötigt auf einigen Computern erst ein Spielverbesserungsprogramm um zur Höchstform aufzulaufen.**

## Probleme mit „Outcast"

Ich habe das gleiche Problem mit dem Spiel „Outcast", wie in Ausgabe 2/2002 unter der Rubrik „Ärger des Monats" beschrieben. Könnte man nicht den Patch (Spielverbesserungsprogramm, die Red.) veröffentlichen oder eine Adresse angeben, wo man Ihn bekommen kann?

**Klaus Schürmann, per E-Mail**

*Die Veröffentlichung von Patches (Spielverbesserungs-Programmen) auf der Heft-CD-ROM ist sowohl aus Platzgründen als auch wegen des Urheberrechtschutzrechtes problematisch. Die Heftseite „Auf dem neuesten Stand" in der Rubrik „Service" enthält aber jeden Monat die genauen Internet-Adressen, von denen Sie die wichtigsten Patches herunterladen können. Da „Outcast" mittlerweile in die Jahre gekommen ist, taucht es dort allerdings nicht mehr auf. Daher an dieser Stelle die Adresse:*

*www.infogrames.de*

*Im Support-Bereich finden Sie den Patch. Wer keinen Internet-Anschluss hat, oder die Datenübertrag von 12 Megabyte scheut, kann sich das erforderliche Update Nr. 3 vom Hersteller Infogrames schicken lassen. Die Adresse lautet: Infogrames Deutschland, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich- Sprendligen*

*Die Redaktion*

---

## Gamespy Arcade kostenlos?

Ihr habt in der letzten Ausgabe geschrieben, wie man Online-Spiele mit „Gamespy Arcade" spielen kann. Meine Frage: Ist die Registrierung dort mit irgendwelchen Kosten verbunden? Falls ja, so würde ich meine Registrierung gerne rückgängig machen, obwohl ich nicht so genau weiß, wie das geht. Doch da könnt ihr mir bestimmt weiterhelfen, denn ihr seid echt spitze. Ich bin mit COMPUTERBILD-SPIELE sehr zufrieden – und was das Preis-Leistungsverhältnis angeht, da kann keiner mit euch mithalten.

**Murat Fidan, per E-Mail**

Keine Sorge, eine Registrierung bei „Gamespy Arcade" ist grundsätzlich kostenlos und kann auch nicht nachträglich in eine kostenpflichtige umgewandelt werden. Wenn ein Dienst, den die Redaktion vorstellt, kostenpflichtig ist, wird COMPUTERBILD-SPIELE immer darauf hinweisen. Allerdings: Bestimmte Mehrwertdienste innerhalb des gesamten Gamespy-Angebots können unter Umständen kostenpflichtig sein. Sobald eine Bankverbindung oder Kreditkartennummer abgefragt wird, sollten Sie grundsätzlich skeptisch werden und das Angebot und etwaige Preise genau prüfen, bevor Sie ihre Daten preisgeben und womöglich unnötig Geld ausgeben.

*Die Redaktion*




**Knackpunkt Registrierung: Einige Spieler fürchten versteckte Kosten, in diesem Fall unbegründet.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Battle Realms[1]: Das offizielle Strategiebuch

[1] sprich: „Battel Ralms"

**Lösungsbuch | Jede Schlacht hat einen Sieger. „Kämpfen" Sie sich durch dieses Buch – und Sie können nur gewinnen**

Vor Ihnen liegen zwei gefährliche Feldzüge, entweder im Namen des Drachen oder der Schlange. Sie brauchen viel Mut, um zu überleben. Und vor allem clevere Strategien. Die finden Sie in der vorliegenden Future-Press-Veröffentlichung. Nach einer kurzen Einleitung und „Gebrauchsanweisung" zum Buch beschreiben Spiele-Entwickler und Autoren kurz und treffend alle möglichen Taktiken für die Feldzüge der vier Clans im Spiel. In umfassenden Analysen lernen Sie alles über Stärken und Schwächen der Spielfiguren, über wichtige Details der Truppen und Gebäude.

Auf dieser soliden Grundlage bauen ausführliche Schilderungen der günstigsten Lösungswege auf – und zwar in leicht verständlichen Sätzen. Dank zahlreicher Tabellen, Schaubilder und Statistiken gewinnen Sie den vollen Durchblick. Ob Sie die Schadenwirkung schrecklicher Waffen interessiert oder Taktiken zur erfolgreichen Abwehr eines hinterhältigen Angriffs – hier steht's drin. Einziges Manko: Die schwarzweißen Abbildungen in Diagrammen sind oft viel zu dunkel. Das schadet der Übersichtlichkeit. Dennoch ist die Anschaffung eine geradezu strategische Investition – und der halbe Sieg.






**Kluge Strategie: Durchblick Dank Lösungsbuch.**

**Battle Realms: Das offizielle Strategiebuch, Future Press, 258 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-9807453-7-6**

**Empfehlenswert**
**Auch für Anfänger**

# Metal Gear Solid[2] 2 Das offizielle Lösungsbuch

[2] sprich: „Mettel Gihr Ssolid"

**Lösungsbuch** | In COMPUTER BILD-SPIELE 4/2002 errang das Playstation-2-Spiel „Metal Gear Solid 2" die Bestnote 1,07. Wer mit dem anspruchsvollen Titel auch Bestleitungen hinlegen will, der sollte das 212 Seiten starke Lösungsbuch von Piggyback zu Rate ziehen. Von „A" wie „AK74" bis „Z" wie „Zielen" wird nichts ausgelassen, was für den Spieler von Bedeutung ist. Komplett in Farbe werden auf detaillierten Karten und Bildschirmfotos sämtliche Lösungswege für alle Aufträge vorgestellt. Ein intelligent gemachtes „Fünf-Kästchen-System" sorgt dafür, dass Sie, abhängig vom Schwierigkeitsgrad, immer genau wissen, an welcher Position Sie eine Wache oder einen bestimmten Gegenstand finden. Im Kapitel „Grundlagen" wird der Spieler genauestens mit der Steuerung und dem Spielprinzip vertraut gemacht – und zwar viel gründlicher als in der knappen Anleitung. Sinnvolle Überlebenstipps, eine genaue Aufstellung der Ausrüstungsgegenstände und ein Kapitel, das sich eigens den verborgenen Seiten dieses „interaktiven Spielfilms" widmet, runden das positive Gesamtbild ab. Man merkt, dass das Autorenteam eng mit den Entwicklern zusammengearbeitet hat. Fazit: Einsteiger und Fortgeschrittene bekommen auf nahezu jede Frage eine Antwort.




**Starke Leistung: Auf 212 farbig illustrierten Seiten bleibt kaum eine Frage zu „Metal Gear Solid 2" offen.**

**Metal Gear Solid 2, Piggyback, 212 Seiten, Preis 14,99 €, ISBN 1-903511-29-1**

**Empfehlenswert**
**Auch für Anfänger**

# Microsoft Xbox

**Sachbuch** | Tipps zur neuen Konsole, Informationen übers passende Zubehör und eine Spieleübersicht verspricht das neue Buch aus dem Sybex-Verlag. Doch diesmal ist es keine Wundertüte – sondern eine Mogelpackung. Überwältigend Neues gibt's darin wahrlich nicht zu entdecken. Und die Spieleübersicht liest sich wie eine unkritische Aneinanderreihung jener dürftigen Werbetexte auf den Spielekartons. Dabei böten Knaller wie „Halo" oder „Tony Hawk's Pro Skater 2x" jede Menge Stoff, aus dem gute Bücher sind. Mit jeweils lausigen 20 Zeilen plus ein bis zwei flauen Schwarzweißbildchen indes hat man der komplexen Materie keinen Gefallen getan. Offenbar ein Schnellschuss, um zum Xbox-Start ein paar Euro abzugreifen – allenfalls etwas für fanatische Sammler. Alle anderen sollten ihren Händler auf der Schwarte sitzen lassen.



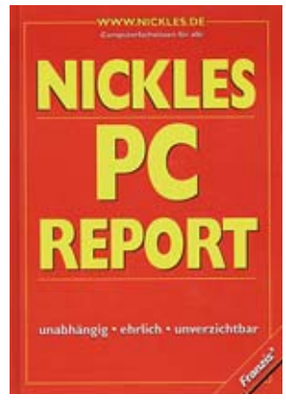

**Microsoft Xbox, Sybex Verlag, 114 Seiten, 10,95 €, ISBN 3-8155-5023-8**

**Finger weg!**
**Gilt auch für Anfänger**

# Nickles PC-Report

**Sachbuch** | Der PC kommt nicht in die Gänge? Oder stürzt beim Spielen ab? Aus diesen und vielen anderen Zwangslagen befreit Sie der PC-Report. Zentrales Thema des Buches ist die Leistungssteigerung des Computers ohne aberwitzigen finanziellen Aufwand. Autor Michael Nickles weiß, wie man die Absturzgefahr gering hält, und gibt seine Kenntnisse in verständlicher Form preis. Im Großen und Ganzen, aber auch im Detail. Auch Anfänger werden sich wegen erstklassiger Gliederung der einzelnen Kapitel bestens zurechtfinden: Erst werden jeweils die theoretischen Grundlagen erklärt, dann Praxiswissen vermittelt, schließlich folgt gegebenenfalls ein vertiefter Einstieg in die Materie. Alles in bebilderten Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

So erklärt Ihnen der mehr als 1000-seitige „Wälzer" in lockerer Sprache zum Beispiel, welche Steuerungsprogramme (Treiber) die wirklich richtigen sind, wo und wie Sie Ihre Steckkarten installieren oder wie Sie mit welcher Windows-Version arbeiten. Nickles hat Tipps für mehr Spielspaß auf Lager, behandelt aber auch Themen wie Windows XP, Brenner, Prozessoren und, und, und – kurz: die ganze PC-Welt. Scheu vor Fachbegriffen ist unbegründet – die werden allesamt ausführlich erklärt. Einziger Nachteil des Buches ist sein vergleichsweise hoher Preis. Doch dafür gibt es auch jede Menge Informationen.




**Nickles PC-Report, Franzis-Verlag, 1008 Seiten plus CD, 49,95 €, ISBN 3-7723-7686-X**

**Empfehlenswert**
**Auch für Anfänger**

## SPIELEBÜCHER-HITLISTE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Das offizielle Buch zu Stronghold | 12,80 Euro |
| | Sybex | 3-8155-5113-7 |
| 2 | Baldur's Gate 2 | 9,95 Euro |
| | Markt und Technik | 3-8272-9090-2 |
| 3 | Diablo 2: Lord of Destruction | 12,95 Euro |
| | Markt und Technik | 3-8272-9108-9 |
| 4 | Microsoft Flight Simulator 2002 | 9,95 Euro |
| | Data Becker | 3-8158-2244-0 |
| 5 | Spiele-Geheimnisse | 15,31 Euro |
| | Data Becker | 3-8158-1660-2 |
| 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 Counter Strike 1.3 (dt. Version) Profibuch | 12,95 Euro |
| | Markt und Technik | 3-8272-9094-5 |
| 9 | Moorhuhn 3 | 10,20 Euro |
| | Sybex | 3-8155-5030-0 |
| 10 | Age of Empires 2 – The Age of Kings | 9,90 Euro |
| | Microsoft Press Deutschland | 3-8606-3818-1 |

**Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

# Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

## Spiele

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Testergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ABENTEUER** | | | | | | | | | |
| 1 | Anachronox | Eidos | PC | 2,28 | 40,95 € | 10/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 2 | Pokémon Kristall Edition | Nintendo | GBC | 2,31 | 30,72 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 3 | Schizm | Infogrames Deutschland | PC | 2,76 | 25,60 € | 9/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 4 | Myst 3: Exile | Ubi Soft | PC | 2,78 | 35,00 € | 9/2001 | Media Markt | Straubing | 09421/7710 |
| 5 | Digimon World | Infogrames Deutschland | PS | 3,10 | 40,88 € | 9/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 6 | 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 | Halo | Microsoft | XB | 1,41 | 69,00 € | 4/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 4 | Half-Life (deutsche Version) | Vivendi Universal | PS 2 | 1,67 | 41,91 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 5 | Soul Reaver 2 | Eidos | PS 2 | 1,70 | 55,73 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 6 | Operation Flashpoint | Codemasters | PC | 1,73 | 35,84 € | 8/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 7 | Drakan 2 – The Ancient Gates | Sony | PS 2 | 1,74 | 55,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 8 | Shen Mue 2 | Sega | DC | 1,78 | 40,00 € | 3/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 9 | Echelon | Ubi Soft | PC | 1,87 | 39,95 € | 4/2002 | Primal Games | Bochum | 0234/9160630 |
| 10 | Onimusha – Warlords | Electronic Arts | PS 2 | 1,89 | 56,22 € | 9/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 11 | Codename: Outbreak | Virgin Interactive | PC | 1,90 | 38,86 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 11 | ICO | Sony | PS 2 | 1,90 | 55,00 € | 5/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 13 | Maximo | Electronic Arts | PS 2 | 1,95 | 53,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 14 | Gradius Advance | Konami | GBA | 1,96 | 45,50 € | 1/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 15 | Ecks vs. Sever | Ubi Soft | GBA | 2,00 | 39,95 € | 4/2002 | Primal Games | Bochum | 0234/9160630 |
| 16 | Mechwarrior 4 – Blackknight | Microsoft | PC | 2,02 | 19,00 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 17 | Serious Sam: The Second Encounter | Take 2 Interactive | PC | 2,04 | 26,00 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 18 | Time Crisis 2 | Sony | PS 2 | 2,08 | 34,95 €[1] | 12/2001 | Sony | Neu-Isenburg | 06102/4330 |
| 19 | Ace Combat – Distant Thunder | Sony | PS 2 | 2,13 | 55,00 € | 4/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 19 | Doom | Activision | GBA | 2,13 | 56,22 €[1] | 1/2002 | Activision | Burglengenfeld | 01908/24663 |
| 21 | Zax – Alien Hunter | Jowood | PC | 2,15 | 25,60 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 22 | 007 – Agent im Kreuzfeuer | Electronic Arts | PS 2 | 2,21 | 55,00 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 23 | Half-Life – Blue Shift (deutsche Version) | Vivendi Universal | PC | 2,22 | 15,24 € | 8/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 23 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Electronic Arts | PS | 2,22 | 45,50 € | 1/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 25 | Dark Cloud | Sony | PS 2 | 2,23 | 51,20 € | 10/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 26 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Electronic Arts | PC | 2,28 | 45,50 € | 1/2002 | Pricecontrast | München | 01805/774232 |
| 27 | Command & Conquer – Renegade | Electronic Arts | PC | 2,36 | 42,39 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 27 | Castlevania | Konami | GBA | 2,36 | 49,85 € | 8/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 29 | Independence War 2: Edge of Chaos | Infogrames | PC | 2,38 | 45,99 €[1] | 8/2001 | Infogrames | Dreieich | 01907/71882 |
| 30 | Sheep Dog'n'Wolf | Infogrames | PS | 2,48 | 35,84 € | 10/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 31 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Electronic Arts | GBA | 2,51 | 50,62 € | 1/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 32 | Dr. Jekyll & Mr. Hyde | Cryo Interactive | PC | 2,55 | 40,29 € | 9/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 33 | Shadowman 2 – The Seond Coming | Acclaim | PS 2 | 2,62 | 53,95 € | 4/2002 | Primal Games | Bochum | 0234/9160630 |
| 34 | Planet der Affen | Ubi Soft | PC | 2,63 | 40,95 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 35 | Scan Command: Jurassic Park | Vivendi Universal | PC | 2,70 | 39,32 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 36 | Batman Vengeance | Ubi Soft | PS 2 | 2,72 | 40,39 € | 1/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 37 | Frank Herbert's Dune | Modern Games | PC | 2,75 | 35,74 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 37 | Aquanox | Fishtank Interactive | PC | 2,75 | 40,29 € | 12/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 37 | Batman Vengeance | Ubi Soft | GBA | 2,75 | 50,62 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 40 | Casanova | Modern Games | PC | 2,77 | 33,28 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 41 | Pearl Harbor | Koch Media | PC | 2,81 | 51,20 € | 8/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 42 | Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2) | THQ Entertainment | PC | 2,84 | 51,20 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 43 | Jurassic Park 3: The DNA Factor | Konami | GBA | 3,03 | 45,99 € | 10/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 44 | Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn! | Phenomedia | PC | 3,06 | 12,68 € | 12/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| **AUFBAUSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Magier | Ubi Soft | PC | 1,89 | 29,00 € | 3/2002 | Media Markt | Straubing | 09421/7710 |
| 2 | Die Völker 2 | Infogrames | PC | 2,07 | 33,04 € | 8/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 3 | Tropico: Paradise Island | Take 2 Interactive | PC | 2,17 | 18,80 € | 4/2002 | Medienexpress | Elsdorf | 02274/700366 |
| 4 | Die Siedler 4 Mission CD | Ubi Soft | PC | 2,23 | 15,24 € | 10/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 5 | Cultures 2 – Die Tore Asgards | Jowood | PC | 2,27 | 38,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 6 | Startopia | Eidos | PC | 2,30 | 40,29 € | 8/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 7 | Rollercoaster Tycoon | Infogrames | PC | 2,38 | 35,18 € | 10/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 8 | Die Gilde | Infogrames | PC | 2,46 | 44,99 €[1] | 4/2002 | Infogrames | Dreieich | 01907/71882 |

[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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Wiggles | Innonics | PC | 2,50 | 40,95 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 10 | Black & White: Insel der Kreaturen | Electronic Arts | PC | 2,52 | 29,95 € | 4/2002 | Primal Games | Bochum | 0234/9160630 |
| 11 | Monopoly Tycoon | Infogrames Deutschland | PC | 2,70 | 35,79 € | 2/2002 | Pricecontrast | München | 01805/774232 |
| 12 | Car Tycoon | Fishtank Interactive | PC | 3,08 | 34,00 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| **BRETTSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Mario Party 3 | Nintendo | N 64 | 1,33 | 61,33 € | 12/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 2 | Tweety & the Magic Gems | Mitsui | GBC | 2,11 | 41,93 € | 11/2001 | Planet Media | München | 089/35652170 |
| 3 | Elfenwelt | Vivendi Universal | PC | 4,34 | 25,00 € | 3/2002 | Media Markt | Straubing | 09421/7710 |
| **DENK-/KNOBELSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Denki Blocks! | Ubi Soft | GBA | 1,93 | 53,69 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 2 | Fritz 7 | Eidos | PC | 2,11 | 42,95 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| **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 |
| **GESCHICKLICHKEITSSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Jak and Daxter: The Precursor Legacy | Sony | PS 2 | 1,42 | 55,73 € | 2/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 2 | Zelda – Oracle of Seasons | Nintendo | GBC | 1,49 | 28,16 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 2 | Zelda – Oracle of Ages | Nintendo | GBC | 1,49 | 38,32 € | 12/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 4 | Lucky Luke Wanted! | Infogrames Deutschland | GBA | 1,72 | 47,04 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 5 | Oddworld – Munch's Oddysee | Microsoft | Xbox | 1,79 | 59,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 6 | Tetris Worlds | THQ Entertainment | GBA | 1,84 | 43,97 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 7 | Sonic Adventure 2 | Sega | DC | 2,03 | 40,88 € | 8/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 8 | Spiderman Mysterio's Menace | Activision | GBA | 2,11 | 50,11 € | 1/2002 | Medienexpress | Elsdorf | 02274/700366 |
| 9 | Kurukuru Kururin | Nintendo | GBA | 2,13 | 40,88 € | 8/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 10 | Wario Land 4 | Nintendo | GBA | 2,25 | 42,44 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 11 | Rayman M | Ubi Soft | PC | 2,31 | 39,00 € | 3/2002 | Media Markt | Straubing | 09421/7710 |
| 12 | Disney's Atlantis | THQ Entertainment | GBA | 2,33 | 45,97 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 13 | Donald Duck Advance! | Ubi Soft | GBA | 2,37 | 50,62 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 14 | Rayman M | Ubi Soft | PS 2 | 2,38 | 50,00 € | 3/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 15 | Sonic Advance | Infogrames | GBA | 2,41 | 40,00 € | 5/2002 | Media Markt | Straubing | 09421/7710 |
| 16 | Spyro: Season of Ice | Vivendi Universal | GBA | 2,42 | 40,39 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 16 | Earthworm Jim | THQ Entertainment | GBA | 2,42 | 44,99 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 18 | Frogger's Adventures: Temple of the Frog | Konami | GBA | 2,45 | 49,08 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 19 | Pinobee | Activision | GBA | 2,47 | 26,14 € | 9/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 19 | Monster AG | THQ Entertainment | GBC | 2,47 | 38,50 € | 4/2002 | Medienexpress | Elsdorf | 02274/700366 |
| 19 | Kirby 64 | Nintendo | N 64 | 2,47 | 56,33 € | 9/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 22 | Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex | Vivendi Universal | PS 2 | 2,49 | 45,00 € | 4/2002 | MS Shop | Brakel | 05272/35035 |
| 23 | Monster AG | Sony | PS 2 | 2,54 | 49,95 € | 4/2002 | Primal Games | Bochum | 0234/9160630 |
| 24 | Crash Bandicoot XS | Vivendi Universal | GBA | 2,55 | 44,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 24 | Pitfall – The Mayan Adventure | THQ Entertainment | GBA | 2,55 | 44,99 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 26 | Indiana Jones and the Infernal Machine | THQ Entertainment | GBC | 2,66 | 25,54 € | 8/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 27 | Tomb Raider – Fluch des Schwertes | Activision | GBC | 2,77 | 40,95 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 28 | Herdy Gerdy | Eidos | PS 2 | 2,77 | 55,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 29 | Monster AG | Jowood | PC | 3,13 | 34,00 € | 4/2002 | Medienexpress | Elsdorf | 02274/700366 |
| 30 | Der Schuh des Manitu | Blackstar Interactive | PC | 3,67 | 14,83 € | 11/2001 | Computeruniverse.net | Bad Homburg | 0700/86483773 |
| **MANAGERSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Fußball Manager 2002 | Electronic Arts | PC | 2,50 | 43,52 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 2 | Ski Park Manager | Virgin Interactive | PC | 4,71 | 37,50 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| **MUSIKSPIEL** | | | | | | | | | |
| 1 | Popstars | Blackstar Interactive | PC | 2,76 | 18,50 € | 4/2002 | Medienexpress | Elsdorf | 02274/700366 |
| **PRÜGELSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Super Street Fighter 2 Turbo Revival | Ubi Soft | GBA | 1,45 | 55,22 € | 1/2002 | Pricecontrast | München | 01805/774232 |
| 2 | Dead or Alive 3 | Microsoft | Xbox | 1,83 | 59,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 3 | Pokémon Stadium 2 | Nintendo | N 64 | 2,36 | 46,06 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| **QUIZSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Der große IQ Test | Koch Media | PC | 2,63 | 19,43 € | 2/2002 | Computeruniverse.net | Bad Homburg | 0700/86483773 |
| 2 | Wer wird Millionär? – Junior | Eidos | PC | 2,66 | 17,92 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 3 | Wer wird Millionär? – 2. Edition | Eidos | PC | 2,93 | 35,28 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| **RENNSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Extreme G 3 Racing | Acclaim | PS 2 | 1,39 | 46,06 € | 10/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 2 | Mario Kart Super Circuit | Nintendo | GBA | 1,60 | 33,28 € | 10/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 3 | Burnout | Acclaim | PS 2 | 1,76 | 54,71 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 4 | World Rally Championship | Sony | PS 2 | 1,80 | 55,73 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |

## Spiele

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Testergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | F1 2001 | Electronic Arts | PS 2 | 2,04 | 45,99 € | 12/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 6 | Rally Trophy | Jowood | PC | 2,06 | 50,62 €[1] | 1/2002 | Jowood | Neu-Isenburg | 06102/8168168 |
| 7 | Project Gotham Racing | Microsoft | Xbox | 2,09 | 59,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 8 | Crazy Taxi 2 | Sega | DC | 2,28 | 43,43 € | 9/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 9 | Grand Prix 3 – Season 2000 | Infogrames Deutschland | PC | 2,57 | 15,34 € | 10/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 9 | Cart Fury | Konami | PS 2 | 2,57 | 49,93 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 11 | Lego Racers 2 | Lego Media | GBA | 2,61 | 56,22 €[1] | 2/2002 | Lego Media | München | 089/ 453460 |
| 12 | Carrera – Grand Prix | Take 2 Interactive | PC | 2,77 | 35,76 €[1] | 12/2001 | Take 2 Interactive | München | 089/278220 |
| 13 | USA Raser | Davilex Software | PC | 2,88 | 23,01 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| **ROLLENSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Baldur's Gate – Dark Alliance | Virgin Interactive | PS 2 | 1,76 | 45,00 € | 3/2002 | MS Shop | Brakel | 05272/35035 |
| 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 | Throne of Darkness | Vivendi Universal | PC | 2,29 | 38,86 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 5 | Arcanum | Vivendi Universal | 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 |
| **SIMULATIONEN** | | | | | | | | | |
| 1 | Silent Hunter 2 | Ubi Soft | PC | 1,99 | 39,95 € | 4/2002 | Primal Games | Bochum | 0234/9160630 |
| 2 | Achterbahndesigner | Disney Interactive | PC | 2,22 | 30,17 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 3 | Harvest Moon 2 | Ubi Soft | GBC | 2,24 | 40,95 € | 9/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 4 | Jurassic Park 3 Park Builder | Konami | GBA | 2,28 | 50,62 € | 1/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 5 | King of the Road | Infogrames Deutschland | PC | 2,30 | 17,92 € | 9/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 6 | Zoo Tycoon | Microsoft | PC | 2,36 | 44,48 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 7 | Harvest Moon – Back to Nature | Ubi Soft | PS | 2,43 | 56,33 € | 9/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 8 | Pro Train | NBG | PC | 2,45 | 29,00 € | 3/2002 | Media Markt | Straubing | 09421/7710 |
| 9 | Microsoft Train Simulator | Microsoft | PC | 2,52 | 41,91 € | 9/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 10 | Die Sims – Hot Date | Electronic Arts | PC | 2,75 | 19,94 € | 2/2002 | Pricecontrast | München | 01805/774232 |
| 11 | Comanche 4 | Electronic Arts | PC | 2,82 | 39,00 € | 3/2002 | MS Shop | Brakel | 05272/35035 |
| **SPORTSPIELE** | | | | | | | | | |
| 1 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | PS | 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 | ESPN International Winter Sports 2002 | Konami | PS 2 | 2,12 | 51,95 € | 4/2002 | Primal Games | Bochum | 0234/9160630 |
| 9 | Pro Evolution Soccer | Konami | PS 2 | 2,17 | 61,33 €[1] | 1/2002 | Konami | Frankfurt/Main | 069/98557320 |
| 10 | NBA Live 2002 | Electronic Arts | PS 2 | 2,18 | 55,22 € | 2/2002 | Computeruniverse.net | Bad Homburg | 0700/86483773 |
| 11 | NBA Street | Electronic Arts | PS 2 | 2,22 | 40,95 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 12 | International Superstar Soccer | Konami | GBA | 2,44 | 45,50 € | 1/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 13 | Shaun Palmer's Pro Snowboarder | Activision | GBA | 2,63 | 43,46 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674/1279 |
| 13 | Team Telekom EuroTour Cycling | Dinamic Multimedia | PC | 2,63 | 61,44 € | 10/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 15 | UEFA Champions League 2001/2002 | Take 2 Interactive | PC | 2,69 | 36,00 € | 4/2002 | Medienexpress | Elsdorf | 02274/700366 |
| 15 | Salt Lake 2002 | Eidos | PC | 2,69 | 39,00 € | 3/2002 | Media Markt | Straubing | 09421/7710 |
| 17 | Alexander Zickler Total Soccer 2002 | Ubi Soft | GBA | 2,77 | 50,62 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 18 | Virtua Tennis | Koch Media | PC | 2,38 | 45,00 €[1] | 5/2002 | Koch Media | Planegg | 089/85795425 |
| **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 Universal | PC | 1,53 | 40,39 € | 1/2002 | Hellgames | Leverkusen | 02171/742715 |
| 6 | Warlords Battlecry 2 | Ubi Soft | PC | 1,62 | 39,90 € | 5/2002 | OK-Mobil | Plochingen | 069/791242887 |
| 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 | Commandos 2 – Men of Courage | Eidos | PC | 2,13 | 45,50 € | 11/2001 | Multimedia Markt | Butzbach-Ostheim | 06033/15021 |
| 13 | Battle Realms | Ubi Soft | PC | 2,43 | 40,85 € | 2/2002 | Comet Games | Berlin | 030/7522110 |
| 14 | Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars | Jowood | PC | 2,52 | 30,72 € | 12/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 15 | S.W.I.N.E. | Fishtank Interactive | PC | 2,54 | 40,29 € | 12/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 16 | Catan – Das Kartenspiel | United Soft Media | PC | 2,81 | 25,46 € | 12/2001 | Pearl Agency | Buggingen | 01805/5582 |
| 17 | Economic War | Ubi Soft | PC | 2,92 | 35,84 € | 11/2001 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |

## 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 |
| **DVD-ROM-LAUFWERKE** | | | | | | | | |
| 1 | SD-616 | Samsung | 1,95 | 80,00 €[1] | 4/2002 | Samsung | Schwalbach | 0130/5121213 |
| 2 | DRD-8160B | LG Electronics | 2,04 | 70,00 € | 4/2002 | West-Mark Computer | Berlin | 030/47481090 |
| 3 | DVD-A06SW | Pioneer Electronics Deutschland | 2,13 | 85,00 € | 4/2002 | W.-E. Computer | Waldmohr | 06373/891386 |
| 4 | Relisys DVD-16/40 RE | Teco | 2,43 | 73,50 € | 4/2002 | W.-E. Computer | Waldmohr | 06373/891386 |
| **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 | Wilhermsdorf | 09102/9939657 |
| 4 | SP-8004 | Samsung | 2,20 | 168,73 € | 3/2002 | Xello Computer GmbH | Hamburg | 040/7673270 |
| **GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS** | | | | | | | | |
| 1 | Radeon 8500 | ATI | 1,43 | 326,72 € | 2/2002 | van Zwamen | Seevetal | 04105/152879 |
| 2 | Radeon 7500 | ATI | 1,46 | 171,28 € | 2/2002 | Sperl | Greding | 08463/606810 |
| 3 | Vivid! XS TV-Out | Videologic | 1,57 | 115,04 € | 2/2002 | Sperl | Greding | 08463/606810 |
| 4 | 3D Prophet 3 | Guillemot | 1,62 | 408,52 €[1] | 2/2002 | Guillemot | Neunkirchen a. Sand | 09123/96580 |
| 4 | Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500 | Guillemot | 1,62 | 485,22 €[1] | 2/2002 | Guillemot | Neunkirchen a. Sand | 09123/96580 |
| **GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS** | | | | | | | | |
| 1 | All In Wonder Radeon 32MB PCI | ATI | 1,58 | 385,00 € | 7/2001 | PC-S-O-S | Kassel | 0561/2888874 |
| 2 | Radeon 32 MB TV Out PCI | ATI | 2,04 | 111,97 € | 7/2001 | Ba De Da Electronic | Elsdorf | 02274/930006 |
| 3 | 3D Prophet Geforce 2 MX PCI | Hercules | 2,28 | 109,93 € | 7/2001 | Ba De Da Electronic | Elsdorf | 02274/930006 |
| 4 | Gladiac 511 PCI | Elsa | 2,38 | 137,03 € | 7/2001 | Weber System | Berlin | 030/2124840 |
| **HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)** | | | | | | | | |
| 1 | DSP-400 | Plantronics | 2,37 | 119,64 € | 9/2001 | Xello Computer GmbH | Hamburg | 040/7673270 |
| 2 | Sidewinder Game Voice | Microsoft | 2,46 | 42,44 € | 9/2001 | Xello Computer GmbH | Hamburg | 040/7673270 |
| 3 | DSP-500 | Plantronics | 2,50 | 106,86 € | 9/2001 | PC-King | Troisdorf | 02241/881765 |
| **LAUTSPRECHER FÜR PC** | | | | | | | | |
| 1 | Desktop Theatre DTT 2200 | Creative Labs | 2,86 | 120,66 € | 10/2001 | Xello Computer GmbH | Hamburg | 040/7673270 |
| 2 | Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System | Anubis | 2,90 | 70,05 € | 10/2001 | Computeruniverse.net | Bad Homburg | 0700/86483773 |
| 3 | A.2600 Compact Surround Power | Philips | 3,17 | 90,50 € | 10/2001 | Expert Müller | Merzig | 06861/933317 |
| **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 | 116,57 € | 1/2002 | Mindfactory | Wilhelmshaven | 04421/91310 |
| **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 |

BESTENLISTE FORTSETZUNG

## Hardware

| Rang | Produktname | Hersteller | Testergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MODEMS (ANALOG)** | | | | | | | | |
| 1 | External Internet Modem | Sitecom | 2,60 | 64,95 €[1] | 5/2002 | Sitecom | Freising | 08161/787677 |
| 2 | Modem 56 Surf USB | Acer | 2,71 | 44,90 € | 5/2002 | Onyx Computer | Recklinghausen | 02361/375930 |
| 3 | Microlink 56k Fun 2 | Elsa | 2,76 | 60,90 € | 5/2002 | Onyx Computer | Recklinghausen | 02361/375930 |
| 4 | Microlink 56k Internet 2 | Elsa | 2,87 | 64,00 € | 5/2002 | Sperl | Greding | 08463/606810 |
| **PLAYSTATION-BILDSCHIRME** | | | | | | | | |
| 1 | PS One 5,6 Zoll Flatscreen | Brooklyn | 3,18 | 193,78 €[1] | 7/2001 | Brooklyn | Hamburg | 040/51484048 |
| 2 | Display One 5 Zoll | Big Ben | 3,40 | 153,36 €[1] | 7/2001 | Big Ben | Bergheim | 02271/498590 |
| 3 | Thrustmaster XL Screenmate | Guillemot | 3,52 | 183,55 €[1] | 7/2001 | Guillemot | Neunkirchen | 09123/96580 |
| **SCHNURLOSES NETZWERK** | | | | | | | | |
| 1 | Home Networking Kit Gigaset H487 Data | Siemens | 2,66 | 296,04 €[1] | 12/2001 | Siemens | München | keins |
| **SOUNDKARTEN** | | | | | | | | |
| 1 | Hercules Game Theater XP | Guillemot | 2,42 | 185,60 € | 8/2001 | van Zwamen | Seevetal | 04105/152879 |
| 2 | Audiosystem EWX 24/96 | Terra Tec | 2,64 | 204,01 €[1] | 8/2001 | Terra Tec | Nettetal | 02157/81790 |
| 3 | Acoustic Edge | Philips | 2,65 | 152,88 €[1] | 8/2001 | Philips | Hamburg | 0800/1802089 |
| **SPIELEKONSOLEN** | | | | | | | | |
| 1 | Xbox | Microsoft | 1,92 | 399,00 € | 4/2002 | Mediamarkt | Hamburg | 040/530330 |
| 2 | Playstation 2 | Sony | 2,18 | 299,00 € | 4/2002 | Saturn | Hamburg | 040/309580 |
| 3 | Dreamcast | Sega | 2,48 | 101,75 €[1] | 1/2001 | Sega | Düsseldorf | 0211/563450 |
| 4 | Playstation | Sony | 2,65 | 109,93 € | 1/2001 | Conrad Electronic | Hirschau | 09622/302332 |
| 5 | PS One | Sony | 2,76 | 122,20 € | 1/2001 | Gameland | Ratingen | 02102/470473 |
| 6 | Gameboy Advance | Nintendo | 2,94 | 122,71 €[1] | 6/2001 | Nintendo | Großostheim | 0130/5806 |
| 7 | Nintendo 64 | Nintendo | 3,22 | 99,70 € | 1/2001 | Planet Media | München | 089/35652170 |
| 8 | Pokémon Mini | Nintendo | 3,65 | 49,99 €[1] | 4/2002 | Nintendo | Großostheim | 0130/5806 |
| **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 |
| **SPIELEPISTOLEN FÜR DREAMCAST** | | | | | | | | |
| 1 | Star Fire Light Blaster | Interact | 2,05 | 35,79 €[1] | 8/2000 | Interact | Weertzen | 01805/125133 |
| 2 | Dream Blaster | Mad Catz | 2,06 | 30,17 € | 8/2000 | MS Shop | Brakel | 05272/35035 |
| **SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION** | | | | | | | | |
| 1 | Protector 2 PS 4001 | Logic 3 | 2,52 | 40,88 €[1] | 8/2000 | Logic 3 | Kaarst | 02383/690 |
| 2 | Scorpion Light Gun | Blaze | 2,56 | 20,45 € | 8/2000 | MS Shop | Brakel | 05272/35035 |
| 3 | Virtual Light Gun | Pelican | 2,58 | 17,90 € | 8/2000 | Medienexpress | Elsdorf | 02274/700366 |
| 4 | Predator 2 PS 4003 | Logic 3 | 2,60 | 51,10 €[1] | 8/2000 | Logic 3 | Kaarst | 02383/690 |
| **SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR DREAMCAST** | | | | | | | | |
| 1 | Quantum Fighter Pad | Interact | 1,75 | 28,40 € | 6/2000 | Dcom Media | Karlsruhe | 01805/42637467 |
| 2 | Sun! Dream Controller | Sunflex | 2,24 | 25,54 €[1] | 6/2000 | Sunflex | Iserlohn | 02371/93570 |
| **SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR NINTENDO 64** | | | | | | | | |
| 1 | Trilogy 64 | Guillemot | 2,20 | 20,45 € | 6/2000 | Game It | Betzigau | 0831/575157 |
| 2 | Trident Pro Pad 64 | Logic 3 | 2,32 | 15,31 €[1] | 6/2000 | Logic 3 | Kaarst | 02383/690 |
| 2 | Stingray 64 | Thrustmaster | 2,32 | 19,94 €[1] | 6/2000 | Thrustmaster | Nürnberg | 0211/338000 |
| **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 | 10 0XD London | 07138/300386 |
| 4 | P 1500 Rumble Pad | Saitek | 1,93 | 29,80 € | 11/2001 | Bestcape | Hamburg | 040/60876211 |
| **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 |
| 4 | Shock 2 Ultra Analog Controller | Thrustmaster | 2,10 | 25,54 €[1] | 11/2001 | Thrustmaster | Nürnberg | 0211/338000 |
| **STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC** | | | | | | | | |
| 1 | Eliminator Precision Pro | Gravis | 2,19 | 38,86 € | 12/2001 | G+P Computers | Weiden | 0961/633397 |
| 2 | Top Gun Fox 2 Shock | Guillemot | 2,27 | 51,12 €[1] | 12/2001 | Guillemot | Neunkirchen | 09123/96580 |
| 3 | Cyborg 3D USB Gold | Saitek | 2,36 | 38,27 € | 12/2001 | Bestcape | Hamburg | 040/60876211 |
| 4 | Cyclone FX SV-6631 | Interact | 2,38 | 66,44 € | 12/2001 | Expert | Burgdorf | 05136/800233 |

[1] Preis laut Hersteller

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

# Fachbegriffe einfach erklärt

**In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange suchen, um zu erfahren, was Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seiten erklärt die Redaktion viele im Heft verwendeten Fachwörter.**



Foto: Ullstein

## Administrator

Moderne Betriebssysteme oder Netzwerke erlauben, verschiedene Benutzerprofile mit jeweils eigenen Einstellungen und Zugriffsrechten einzurichten. Ein Administrator ist derjenige, der Zugriff auf alle Daten hat, neue Zugriffsrechte vergeben darf und neue Profile einrichten kann.

## Analog-Stick

Siehe **Spieletastatur**.

## 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. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, beispielsweise 720 mal 576 oder 1024 mal 768 Bildpunkte. Je höher die Bildpunkteanzahl, desto genauer und besser ist die Darstellung.

## Bit

Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert 0 oder 1.

## Byte[1]

Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

## Cinch[2]-Ausgang

Cinch-Anschlüsse übertragen Bild- und Tonsignale. Die einzelnen Geräte einer Musikanlage sind untereinander mit Cinch-Kabeln verbunden.

## Client[3]

Siehe **Server**.

## Coolie-Hat[4]

Siehe **Joystick**.

## Composite[5]

Das Composite-Signal ist ein Videosignal mit einem gemeinsamen Kanal für Farb- und Bildinformation, Stärke und Synchronsignal. An einen Composite-Ausgang lassen sich beispielsweise Fernseher und Videorecorder anschließen.

## Direct-X[6]

Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und Klängen verbessert und beschleunigt.

## DSL-Modem

DSL steht für „Digital Subscriber Line“[7], auf Deutsch: „digitale Teilnehmer-Anschlussleitung“. Das ist eine schnelle Verbindung mit dem Internet, bis zu zwölf Mal schneller als ISDN. Ein DSL-Modem ist ein Gerät, mit dem Sie Daten gemäß dem DSL-Standard empfangen oder senden können.

## DVD

DVD bedeutet „Digital Versatile Disc“[8] und fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM. Es gibt DVDs, die sich entweder einmal oder mehrmals beschreiben lassen. Zu der ersten Kategorie gehört etwa die DVD-R. Zu der zweiten Kategorie gehören DVD-RW oder DVD+RW. Beide haben



unterschiedliche technische Standards, die von konkurrierenden Firmen unterstützt werden. Welcher DVD-Standard sich am Markt durchsetzen wird, ist zur Zeit unklar. Auf Video-DVDs sind Spielfilme gespeichert. Um die am Fernseher anzusehen, benötigt man spezielle Abspielgeräte, DVD-Player genannt. Im Computer muss ein DVD-ROM-Laufwerk vorhanden sein, damit er DVDs lesen kann.

## DVI-Ausgang

Am DVI-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen.



## Fire-Wire[9]-Anschluss

Der Fire-Wire-Anschluss ist eine in der Unterhaltungselektronik weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Daten-Übertragungsraten von 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

## Gigabyte

Ein Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

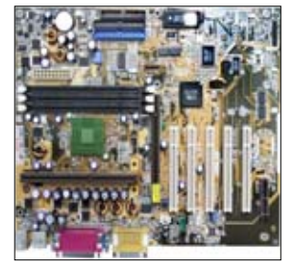
## Grafikspeicher

Je größer der Grafikspeicher, desto mehr **Bildpunkte** und Farben kann die Grafikkarte zeigen.



## Hauptplatine

Auf der Hauptplatine (Englisch: „Mainboard“ oder „Motherboard“) befinden sich die meisten elektronischen Bauteile



des Computers, etwa der Prozessor, Arbeitsspeicher und Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten.

## Hertz

Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

## Hex-Editor

Ein Hex-Editor ist ein spezielles Programm, mit dem man Programmdateien wie etwa Spielstände oder ausführbare Programme ändern kann.

## ISDN-Modem

ISDN (Abkürzung für „Integrated Services Digital Network“[10]) heißt das digitale (also mit Com-

## Joystick (Steuerknüppel)

Der Geschwindigkeits-Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der den Gashebel eines Flugzeugs simulieren soll. Schieben Sie den Hebel ganz nach vorne, so geben Sie „Vollgas“, ziehen Sie ihn zurück, nehmen Sie Gas weg. Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, dass Auslenkungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, seine Bewegung nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

1sprich: „Beit“ 2sprich: „Sinsch“ 3sprich: „Kleient“ 4sprich: „Kuhli-Hat“ 5sprich: „Komposit“ 6sprich: „Deirecked Ex“ 7sprich: Didschitel Ssabtskreiber Lein“ 8sprich: „Didschitel Worseteil Diss“ 9sprich: „Feier Weer“ 10sprich: „Jintigraltid Ssdirwissis Didschitel Network“

putertechnik arbeitende) Telefonnetz, in dem Daten, Töne und Bilder digital (also als Reihe von Nullen und Einsen) übertragen werden. Bei dieser fast störungsfreien Übertragung sind hohe Geschwindigkeiten möglich. Zur Datenübertragung via ISDN brauchen Sie eine ISDN-Karte oder ein Spezialmodem für Ihren Computer.

### IP-Adresse
Zur Datenübertragung wird im Internet ein weltweit standardisiertes Verfahren benutzt: das so genannte Internet-Protokoll (IP). Jeder Computer, der an das Internet angeschlossen ist, hat eine eigene IP-Adresse, über die er zu erreichen ist.

### Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

### Kilobit
Ein Kilobit sind 1024 **Bit**.

### Koaxialer Ein- und Ausgang
Zum Übertragen von hochfrequenten Signalen, etwa digitalen Signalen von Soundkarten oder Audiosignalen von DVD-Abspielgeräten, werden koaxiale Kabel verwendet, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind. Diese Kabel schließt man an den entsprechenden Ausgang an.

### Komprimierung
Komprimierung heißt ein Verfahren, um große Datenmengen zu verkleinern und somit deren Übertragung zu beschleunigen oder den benötigten Platz zu reduzieren. Wird auch häufig als „Packen" bezeichnet. „Winzip" ist ein sehr bekanntes Packprogramm.

### Megabit
Ein Megabit sind 1048 **Bit**.

### Megabyte
Eine Megabyte sind 1024 **Byte**.

### Megahertz
Eine Million **Hertz**.

### Memory-Card[11]
Eine Memory Card ist eine Speicherkarte für Daten, etwa Spielstände. Sie wird bei Spielekonsolen, zum Beispiel der Playstation, verwendet.



### Modem
Mit einem Modem werden Daten über die Telefonleitung verschickt und empfangen. Die Übertragungsgeschwindigkeit ist das wichtigste Unterscheidungsmerkmal der Geräte.

### Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

### Netzwerkkarte


Eine Netzwerkkarte wird in den Computer eingebaut, um diesen mit einem **Netzwerk** zu verbinden.

### Open GL[12]
Open GL ist eine spezielle Programmsammlung, vergleichbar mit Direct-3D, einem Teil von **Direct-X**. Diese Programmsammlung verbessert die optische Darstellung von Spielen.

### Optischer Ein- und Ausgang
Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten mittels Lichtleiterkabel als Lichtimpulse übertragen.

### Partition
Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben (wie beispielsweise D oder F) zu.

### PCI-Steckkarte
PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[13]. Auf Deutsch heißt das in etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte". Dabei handelt es sich um einen Standard für Computer-Steckkarten. PCI sorgt für hohen Datendurchsatz und ist deshalb



besonders dort geeignet, wo es auf schnellen Weitertransport der Daten ankommt, beispielsweise bei Grafikkarten oder SCSI-Adaptern. Moderne Computer haben zwei bis sechs PCI-Steckplätze.

### Pixel
Pixel sind die Punkte, aus denen im Computer gespeicherte Bilder sich zusammensetzen. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto mehr Details zeigt es.

### RGB-Ausgang
DVD-Abspielgeräte oder Spielekonsolen liefern Videosignale an ihrem RGB-Ausgang als so genanntes RGB-Signal. Die Bildinformationen werden dabei getrennt für rote, grüne und blaue Farbanteile übertragen. Vorteil dieses Signals: Dadurch ist die Bildqualität am Fernseher wesentlich besser als bei herkömmlichen Fernseh- oder Videosignalen.

### Scanner[14]
Mit speziellen Geräten, so genannten Scannern, können Sie Bilder (Fotos, Drucke und Dias) sowie Schriftstücke in den Computer einlesen. Anschließend lassen sich die Dateien am Computer speichern, bearbeiten und ausdrucken. Den Vorgang des Einlesens nennt man Scannen.

### Scart-Kabel/-Anschluss
Scart heißt der auch als Euro-AV bekannte Anschluss an Videogeräten. Es ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen.



### Serieller Anschluss
An den seriellen Anschluss eines Computers, auch serielle Schnittstelle genannt, können Sie eine Maus, ein Modem oder ein anderes Zusatzgerät an den PC anschließen. Die Daten werden nacheinander, also relativ langsam, übertragen.

### Server[15]
Viele Computer-**Netzwerke** sind so genannte Client-Server-Netzwerke. Darin gibt es zwei Arten von Computern. Die Clients (zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"). Die stellen den Clients bestimmte arbeitsintensive Dienste zur Verfügung. Typische Serverleistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken) oder die Organisation von Daten-Zugriffsrechten für die einzelnen Teilnehmer des Netzwerks.

### Sone[16]
Sone ist die 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.

### Spiel-Server
Häufig steht in einem **Netzwerk** ein **Server**, ein spezieller Computer für die Datenverwaltung, zur Verfügung, auf den alle Computer Zugriff haben – zum Beispiel die Computer der Teilnehmer eines Netzwerkspiels.

### S-Video-Ausgang
Die Anteile von S(uper)-Video-Signalen werden auf getrennten




Kabel-Adern übertragen. Das führt zu einer besseren Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet den S-VHS-Ausgang mit anderen Geräten.

### TAE-Stecker
TAE lautet die Abkürzung für „Telefon-Anschluss-Einheit". TAE-Stecker sind solche, mit denen Geräte, wie Telefon oder Modem, ans Telefonnetz angeschlossen werden können.

### Texturen
Texturen sind Bildchen, die, ähnlich einer Tapete, auf Objekte in Spielen „geklebt" werden, um noch realistischere Darstellungen zu ermöglichen. So besteht beispielsweise eine Felswand in einem Spiel aus vielen kleinen aneinander gesetzten Fels-„Texturen".

### Throttle[17]
Siehe **Joystick**.

### USB-Buchse/Steckplatz



An USB-Buchse und -Steckplatz können Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

### USB-Bus
Der „universelle serielle Bus" (USB) ist eine relativ neue Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte: Alle verwenden denselben Steckertyp. Der Computer erkennt Zusatzgeräte mit USB-Anschluss automatisch und installiert falls nötig die erforderlichen Steuerungsprogramme (Treiber). USB-Geräte können im laufenden Betrieb an- und abgestöpselt werden.

### V.92-Modus
Neuer Übertragungsstandard für Modems.

### VGA-Ausgang
VGA ist die Abkürzung für „Video Graphics Adapter"[18]. Dieser Ausgang dient zum Übertragen von Bildsignalen.

### Zwischenablage
In der Zwischenablage von Windows lassen sich Texte oder auch Bilder zwischenspeichern und wieder abrufen („Copy and Paste"). Vorsicht: Nach einem Neustart sind die zwischengespeicherten Daten unwiderruflich gelöscht.

### Spieletastatur (Gamepad)
Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem Analog-Stick kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links".




Das **Steuerkreuz** hingegen kennt nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".

11 sprich: „Memmeri kard" 12 sprich: „Ohpen Dschi El" 13 sprich: „Perifiereelkomponents interkonnekt" 14 sprich: „Skänner" 15 sprich: „Sörver" 16 sprich: „Sohn" 17 sprich: „Strottel"

# Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Imagebank

## Internet-Adressen aus dem Heft

**Bisher waren Sie es gewohnt, an dieser Stelle alle Internet-Adressen zu Artikeln im Heft zu finden. Die Adressen stehen jetzt direkt im zugehörigen Beitrag. Einen zusätzlichen Service bietet Ihnen die Redaktion im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTER-BILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die nötigen Informationen.**

## HILFETELEFON

**Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM**
**0800/1007892**
**(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr**

**Spezielle Fragen zu Hardware**
**01908/84881**
**(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr**

**Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen**
**01908/83441**
**(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr**

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

## Hilfenummern der Spiele-Hersteller

| 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 | www.activision.de |
| 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 | ■ 06102/8168168 | ■ 06102/8168168 | Mo-So 13-17 Uhr | keins | www.disney.de/DisneyInteractive |
| Egmont Interactive | 10179 | Berlin | 01805/216699 | 05207/995500 | ■ 01805/258383 | ■ 01805/258383 | Mo-Do 18-20 Uhr | keins | ehapa.funonline.de |
| Eidos | 22767 | Hamburg | 01908/39572 | 01907/71885 | ◆ 01908/39572 | ◆ 01908/39582 | Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr | 01907/71880 | www.eidos.de |
| Electronic Arts | 50823 | Köln | 0221/975820 | 0221/97582111 | ◆ 01907/76633 | ◆ 01907/87906 | Mo-Sa 9.30-13 und 14-17.30 Uhr | 0221/97582111 | www.electronicarts.de |
| Empire Interactive | 82152 | Planegg | 01801/185795 | 089/85795160 | ■ 01805/252006 | ■ 01805/252006 | täglich 7 - 24 Uhr | 089/85795160 | www.empireinteractive.com |
| Fishtank Interactive | 81373 | München | 0751/861944 | 0751/861472 | ■ 0751/861944 | ■ 0751/861944 | Mo-Fr 16-19 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 | 85716 | 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 - 17, Di auch 9 - 12 | keins | www.modern-games.com |
| 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.playstation.de |
| Sunflowers Interactive | 63225 | Langen | 06103/20630 | 06103/2063-217 | ◆ 01905/10550 | ◆ 01905/10550 | Mo-Fr 11-19 Uhr | 06103/334600 | www.sunflowers.de |
| Swing! Entertainment | 41564 | Kaarst | 02131/40660 | 02131/4066440 | ■ 02131/40660 | ■ 02131/40660 | Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr | 02131/4066440 | www.swing-games.com |
| Take 2 Interactive | 80798 | München | 089/278220 | 089/27822111 | ■ 01805/217316 | ◆ 01908/7326836 | Mo-Fr S: 8-24 Uhr, T: 12-20 Uhr[2] | keins | www.take2.de |
| 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) | www.thq.de |
| 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 | www.universalinteractive.de |
| Wanadoo | 52076 | Aachen | 02408/959209 | 02408/959135 | ■ 02408/959209 | ■ 02408/959209 | Mo-Fr 14-17, 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 |
|---|---|
| Ak tronik Software | 93 |
| Amazon.de | 173 |
| AMS | 128, 129 |
| AutoBild.de | 179 |
| AVM Computersysteme | 115 |
| BILD Interactive | 185 |
| Bundesverband der Volks-u. Raiffeisenbanken | 191 |
| COMPUTERBILD | 171, Beilage |
| COMPUTERBILD-SPIELE | 161 |
| CDV AG | 2 |
| Commerzbank | 81 |
| CompuTel | 177 |
| DAC GmbH | 7 |
| debitel | 55 |
| Dell Computer GmbH | 50, 51 |
| Deutsche Expert | 85 |
| Deutsche Telekom | 27 |
| Eidos interactive | 28, 29, 86, 87 |
| Electronic Arts | 21 |
| Electronics Boutique AG | 45 |
| Ernst Klett | 147 |
| Guillemot GmbH | 83 |
| GyroTwister | 127 |

| Firma | Seite |
|---|---|
| handy.de | 131 |
| Honda | 73 |
| Infogrames | 19, 135 |
| JoWood Productions | 109 |
| Kaufhof | 133 |
| Konami | 79 |
| Logitech | 96, 97 |
| Masterfoods | 61 |
| Microsoft | 31 |
| Nintendo | 59 |
| RM Buch & Medien | Beilage |
| Saturn | 40, 41, 155 |
| Selling points | 95, 119 |
| SMS Online GmbH | 175 |
| Sony | 17, 137 |
| Strato AG | 143 |
| Take 2 interactive | 192 |
| Terre des hommes | 127 |
| T-Mobile | 153 |
| Ubi Soft Entertainment | 13, 63, 121, 123, 149 |
| Victoria | 23, 25 |
| VNR | Beilage |
| Wella | 33 |


## 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 (bis 3/2002) bzw. 2,70 Euro (ab 4/2002) 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. 01805/489984**
(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

**Schon ab 29. April im Handel erhältlich**

## SPIELETESTS



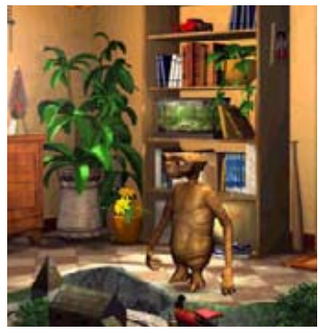
### Dungeon Siege

Welten retten gehört ja für gestandene Helden mittlerweile schon zum Arbeitsalltag. Da wundert es nicht, dass auch im neuesten Fantasy-Spiel ein Bösewicht in die Schranken zu weisen ist. So gut wie hier sah das allerdings noch nie aus. Überzeugen Sie sich selbst – in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.



### Pro Evolution Soccer

Auch Besitzer der „alten" Playstation haben noch Grund zur Freude: Mit dem neuesten Fußball-Spiel dürfen Sie straffrei scharf schießen und Ihrem Schwarzweiß-Denken freien Lauf lassen. Mehr übers Dribbeln, Fummeln und Kicken im nächsten Heft.



### E. T.

20 Jahre nach seinem ersten Versuch, nach Hause zu telefonieren, ist der putzige Außerirdische wieder da: im Kino und für PC, Playstation sowie Gameboy. Ob Sie den Kleinen mit den kurzen Beinen und dem Leuchtfinger bei sich aufnehmen oder das Kerlchen lieber auf den Mond schießen sollten, lesen Sie im nächsten Heft.

## SPIELETRICKS



### Hotel Gigant

Pöbelnde Gäste, unhöfliches Personal und defekte Technik: Das ist nur ein kleiner Teil Ihrer Probleme als frischgebackener Hotelmanager. Auf dem Weg zum ersten Haus am Platze ist korrektes Bettenaufschütteln sicher nicht genug. Wie Sie Ihre Gäste bei Laune halten, für gemütliche Atmosphäre sorgen und nebenbei auch noch ein paar Euro aufs Konto bringen, lesen Sie im nächsten Heft.

## HARDWARE




### Ohrensause?

Welches Spiel ist schon ein Knaller, so lange es nicht auch in den Boxen ordentlich knallt? Eben. Darum hat COMPUTERBILD-SPIELE für Sie acht der neuesten Soundkarten auf dem Markt unbestechlich belauscht. Und nicht nur das: Auch über Details, wie mitgelieferte Software, Klangtreue und Ausgänge – ob digital oder analog –, lesen Sie alles in der nächsten Ausgabe.

## RATGEBER




Foto getty images

### Spaßbremse?

Man kann über das neue Betriebssystem Windows XP ja vieles sagen – aber nicht, dass es mit etwas älteren Spielen reibungslos zusammenarbeite. Also: Was tun, wenn der neue XP-Computer sich weigert, das betagte Lieblingsspiel ordentlich auf den Schirm zu bringen? Auf keinen Fall aufgeben! COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie mit dem neuen System Ihren alten Spielspaß haben.

**Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.**


Computer BILD Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.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

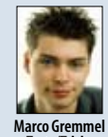

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


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


Oliver Redelfs
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


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice



**Freie Mitarbeiter:** Volker Clasing, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel. 01805/900999 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/988889 (€ 0,12/Minute), E-Mail: asvabo@dsb.net. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführer:** Christian Nienhaus. **Geschäftsleitung:** Ulrike Fröhling, Holger Martens, Gregor Stemmle. **General Manager:** Erik Peper. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.3 vom 1.1.2002. **Vertriebsleitung:** Gregor Stemmle (Gesamt), Stefan Dierks, Jochen Mohr. **Produktionssteuerung:** Wolfgang Schubring. **Text- und Nachrichtensysteme:** Knut Hansen. **Verlag und Druck:** Axel Springer Verlag AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen.