7/2002
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

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

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

5 Spiele auf CD-ROM im Heft

Für Windows 95, 98, ME und XP

PLUS: 7 Seiten Tricks



Riesen-Spielspaß Super-Spannung

Spiel 1 **Shadow Man**
Auf der Fährte des Bösen
Action

Spiel 2
Chicken Invaders
Action

Spiel 3
Cannon Hill
Action

Spiel 4
Ice Breaker
Geschicklichkeit

Spiel 5
Rival Chess
Denk-/Knobelspiel

SPIELETESTS



Jetzt ins Endspiel!
FIFA Fußball-WM 2002
Fußballspiel



Die Spinne jagt Verbrecher
Spiderman
Action

BRANDAKTUELL

7 Seiten: Neues von der größten Spiele-Messe

SPIELETRICKS



Final Fantasy 10
Rollenspiel
Liebe in ferner Zukunft



Spiel des Monats
Sudden Strike 2
Strategie

Angriff im Morgengrauen

Deutsche Version ausführlich getestet PLUS: 6 Seiten Tricks

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

Das Beste ist uns für Sie, die Leser, gerade gut genug. Das gilt auch für den Aufwand bei Tests. In den Tabellen von PC-Spielen fanden Sie bisher unter „Funktionsprüfung Bild“ pro Spiel 36 Ergebnisse unterschiedlicher Computer/Grafikkarten-Kombinationen. Von diesem Heft an sind es 50. Denn erstmals unterscheiden wir zwischen der vom Spielehersteller voreingestellten Bildpunkteanzahl auf dem Bildschirm und einer individuell eingestellten Bildpunkteanzahl für bessere Übersicht, schönere Farben und detailreichere Darstellung. Sie müssen übrigens kein Profi sein, um so ein optimales Bild zu erreichen – lesen Sie einfach den Ratgeber ab Seite 150.

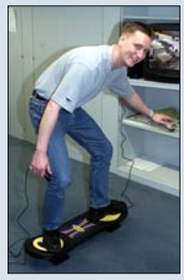
Computer Bild Spiele INTERN



Die Männer von E 3: Kai Lewendoski (37), Ingolf Leschke (27), Marco Gremmel (25), Frank Surholt (37), Lorenz Steinke (32) auf der Messe in Los Angeles.

● Dieses Heft stand unmittelbar vor Druckbeginn, als in Los Angeles die größte Computerspiele-Messe der Welt, die E 3, zu Ende ging. Unser fünfköpfiges Reporter-Team übermittelte in letzter Sekunde alle Texte und Bilder per Notebook und Modem – mit 7000 Zeichen pro Sekunde übers Internet. Zu sehen und zu lesen auf den Seiten 4 bis 11.

● Hardware-Redakteur Ingolf Leschke (27) hatte zuvor ungewöhnliche Spielgeräte getestet (Seite 140), darunter ein Snowboard, das die Gewichtsverlagerung zum Richtungswechsel auf die Spielfigur am Bildschirm überträgt. „Macht riesig Spaß“, urteilte er. Erfahrung auf echtem Schnee hat Leschke mehrfach im tschechischen Wintersportort Harachov gesammelt. Die Haxen blieben immer heil.



Auf dem Schnee-Brett: Ingolf Leschke (27) gibt Schwung, bewahrt aber auch Haltung.

● „Aufpassen und an der Gesundheit arbeiten“ soll Testredakteur Kai Lewendoski (37). Das las ihm Wahrsagerin Cara aus der Hand. Sie orakelte im mittelalterlichen Dreieich, wo die Entwicklerfirma Blizzard erste Einblicke in das Fantasy-Strategiespiel „Warcraft 3 – Reign of Chaos“ bot. Nun hoffen wir, dass Lewendoski gesund und munter von der E3 aus Kalifornien zurückkehrt.



Schicksalhafte Begegnung: Kai Lewendoski (37) legte seine Hand in die von Wahrsagerin Cara.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

E 3 – Spielemesse in Los Angeles ..... TITELTHEMA 4
Handy-Spiele in Farbe 14
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele .. 15
Spiele-Hitliste 16
Preiskampf auf dem Konsolen-Markt 18
Bunt gemischt 20
Vorserientests
PS 2 Britney's Dance Beat
Geschicklichkeitsspiel (ab 14. Juni 2002) 24
PC Duke Nukem: Manhattan Project
Geschicklichkeitsspiel 26
PC Enclave Action (ab Juli 2002) 25
Xbox Moto GP Rennspiel 26
PC Teamfactor Action 27
PS The Amazing Virtual Seamonkeys
Denk-/Knobelspiel (ab Ende Juni 2002) 24

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 30
Die Testtabelle verständlich erklärt 31
PC Die Sims – Urlaub total Simulation (im Handel) 74
PC FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002
Fußballspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 40
PS 2 FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002
Fußballspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 44
PS 2 Final Fantasy 10 Rollenspiel (im Handel) 64
PC Heroes of Might & Magic 4
Strategie (im Handel) 70
PC Hotel Gigant Aufbauspiel (im Handel) 50
PS 2 International Superstar Soccer 2
Fußballspiel (im Handel) 46
Cube International Superstar Soccer 2
Fußballspiel (im Handel) 48
PC Michael Schumacher Racing World – Kart 2002
Rennspiel (im Handel) 78
PS 2 Parappa The Rapper 2 Musikspiel (im Handel) 60
PS 2 Spiderman – The Movie
Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 86
Cube Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron 2
Action (im Handel) 58
PC Sudden Strike 2 Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 32
GBA Tony Hawk's Pro Skater 3
Sportspiel (im Handel) 90
GBA V-Rally 3 Rennspiel (ab 20. Juni 2002) 88
PC Zanzarah – Das verborgene Portal
Rollenspiel (im Handel) 54

GÜNSTIGE SPIELE

PC Gothic Rollenspiel (im Handel) 94

SPIELETRICKS

PC Cannon Hill ..... TITELTHEMA 108
PC Chicken Invaders ..... TITELTHEMA 108
PS 2 Final Fantasy 10 ..... TITELTHEMA 118
PC Ice Breaker ..... TITELTHEMA 108
PC Rival Chess ..... TITELTHEMA 108
PC Shadow Man ..... TITELTHEMA 102
PC Sudden Strike 2 ..... TITELTHEMA 110
Geheime Tricks (Cheats) 122

MAGAZIN

Hollywoodstar Ralf Moeller als Spieleheld 128
Spiderman – der Film 132
Schnelle Verständigung in Online-Spielen 134
Comic 136
Gewinnspiel 138

HARDWARE

Test: Thrustmaster Freestyler Board 140
Test: Thrustmaster Tactical Board 142
Test: Thrustmaster Fighting Arena 144
Test: Thrustmaster Freestyler Bike 146
Test: Itra Flightboard 2000 USB 148

RATGEBER

Spiele an langsame Computer anpassen 150
So installieren Sie ein Spiel 154

PROFI-ECKE

Perfektes Internet-Spiel per DSL-Anschluss 156

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 160
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 162
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 166
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 168
Spielebücher-Kritiken 170
Briefe an die Redaktion 171
Marktübersicht 172
Fachbegriffe einfach erklärt 178
Telefonnummern der Spielehersteller 180
Inserentenverzeichnis 181

DIE LETZTE SEITE

Impressum 182
Vorschau 182

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: „Shadow Man“ TITELTHEMA, „Chicken Invaders“ TITELTHEMA, „Cannon Hill“ TITELTHEMA, „Ice Breaker“ TITELTHEMA, „Rival Chess“ TITELTHEMA

Sonstiges:
Acrobat Reader 5.0 (Anzeigeprogramm)
Direct-X 8.1 (Steuerungsprogramm)
Microsoft Windows Installer 2.0

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 98
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 140 - 141



Nichts für schwache Nerven: Abenteuer mit dem „Shadow Man“.

Titel: Foto: Gettyimages, Montage: Klaus Schulz



Saison der Rekorde

Größer, lauter, und voller neuer Ideen: Auch in diesem Jahr brach die E 3, die weltweit größte Computer- und Videospiele-Messe, im sonnigen Los Angeles alle Rekorde. Mehr als 450 Aussteller zeigten dem interessierten Fachpublikum aus aller Welt, worauf sich Spieler in diesem und im nächsten Jahr freuen dürfen. Rund 1000 neue Produkte von A, wie „Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness", bis Z, wie „Zelda", wurden den Messebesuchern vorgestellt.

Von Wirtschaftsflaute und Rezession war wenig zu spüren. Die Branche hat Großes vor für die nächsten Jahre. Besonders bei den Konsolen tut sich einiges: Spiele der zweiten Generation für Playstation 2, Xbox und Gamecube waren die alles beherrschenden Themen. Etwa das beliebte Geschicklichkeitsspiel „Rayman 3", der Grusel-Klassiker „Resident Evil" oder das Skater-Sportspiel „Tony Hawk's 4".

Viele Spielehersteller erhoffen sich außerdem vom jüngsten Preiskampf der Konsolen-Anbieter steigende Verkaufszahlen (siehe Seite 18). Denn wenn sich Microsoft, Nintendo und Sony mit immer neuen Sonderangeboten für ihre Konsolen unterbieten, haben die Kunden mehr Geld für den Kauf der Spiele.

Durch die Konkurrenz dermaßen unter Druck gesetzt, gab Gamecube-Hersteller Nintendo bereits vor Messebeginn Näheres zur geplanten Internet-Anbindung des kleinen Würfels bekannt. Im Herbst (in Japan sogar schon im Sommer) sollen die ersten **Modem-Adapter** S.178 für die Konsole auf den Markt kommen. Dann können Spieler mit ihren Gamecubes endlich weltweit gegeneinander antreten.

Am Horizont kündigt sich derweil mit der Playstation 3 schon die nächste Super-Konsole an. Die soll mit noch realistischeren Grafikeffekten optisch dem Fernsehen und Kino Konkurrenz machen. Vielleicht schon Ende 2004 werden die ersten Geräte in den USA und Japan in den Handel kommen. Und auch alle Spiele für PS One und PS 2 werden auf der neuen Konsole laufen.

Neue Trends gab es auf der Messe kaum zu sehen. Viele Hersteller setzen – ähnlich wie es Hollywood mit Kinofilmen macht – auf Fortsetzungen erfolgreicher Titel. Das verspricht sichere Einnahmen und kalkulierbare Risiken. Für PC- und Konsolen-Spieler gab es deshalb zahlreiche „Sequels" (Fortsetzungen) bekannter Spieltitel zu sehen: etwa den mittlerweile vierten Teil der beliebten Städtebau-Reihe „Sim City" oder den dritten Teil des Rennspiels „Colin McRae Rally 3". Dabei setzen die Hersteller vor allem auf Detailverbesserungen. Statt neuer Spielideen zeigen sie vor allem bessere Grafik (Colin McRae Rally), größere Spielstufen („Star Trek: Elite Force 2") oder Umsetzungen von Konsolenspielen für den PC („Metal Gear Solid 2 – Substance").

Ein Trend „zeichnet" sich im wahrsten Sinne des Wortes bei den nach wie vor sehr beliebten Geschicklichkeitsspielen für Konsolen ab – die Fortsetzung des Klassikers „Zelda" für den Gamecube wird nur einer von vielen Titeln mit Cell-Shading-Grafik sein. Dieser von „Jet Set Radio" bekannte Grafikstil benutzt statt der sonst in Spielen üblichen weichen Farbverläufe harte Kanten und Kontraste und erinnert deshalb an Zeichentrickfilme und Comics.

Wenig Hoffnung dagegen besteht für eher stille Genres, wie das der Abenteuerspiele. Denn der Trend der Zeit ist eindeutig: Actionspiele in 3D-Aufmachung, Rollenspiele mit riesigen Spielwelten und Strategiespiele werden das Weihnachtsgeschäft 2002 bestimmen. Und alle nutzen endlich die Hardware der aktuellen Konsolen und Grafikkarten aus, bieten bisher nie gesehene Fantasie-Welten. Freuen Sie sich also auf eine spannende Spielsaison 2002/2003.



Zelda gibt sich die Kante. Voraussichtlich im Sommer 2003 erscheint „The Legend of Zelda" für Gamecube in neuer Cell-Shading-Optik mit harten Kanten und Kontrasten.

[1]spricht: „Tuhm Räider: Si Ähnschel off Darkness" [2]spricht: „Frihlänzer" [3]spricht: „Kingdem Harts"

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness[1]

Dr. Croft auf der Flucht

Actionspiel für PC und PS 2 | Lara lebt: hübscher, schneller und intelligenter als je zuvor. Die wohl berühmteste Computerheldin soll ab November dieses Jahres, so Eidos, weltweit wieder laufen, klettern und kämpfen. In ihrem neuesten Abenteuer wird sie fälschlich verdächtigt, einen Mord begangen zu haben. Und auf der Flucht vor einer unheimlichen Allianz gerät sie in einen Strudel dämonischer Mächte. Erstmals kann der Spieler Laras Fähigkeiten verbessern, weil sich die erfolgreiche Lösung von Aufgaben positiv auf ihre Talente auswirkt. Sie ist einfacher zu steuern, sieht dank verbesserter Grafik realistischer aus und beherrscht raffiniertere Bewegungen. Und erstmals hat Lara die Fähigkeit, mit anderen Charakteren im Spiel zu sprechen. Ihre Wortwahl, und damit die Entscheidungen des Spielers, können den weiteren Spielverlauf dann nachhaltig beeinflussen.

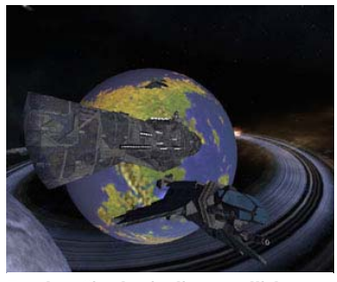


Doch unsterblich – und schöner denn je: Lara Croft macht in ihrem sechsten Abenteuer wieder eine tolle Figur.

Freelancer[2]

Spiel ohne Grenzen

Actionspiel für PC | Lange erwartet und wahrscheinlich ab Anfang 2003 im Handel: Das Weltraum-Actionspiel soll dem Raumpiloten völlige Handlungsfreiheit lassen. Er kann mit seinem Schiff 50 Sternensysteme mit jeweils 50 Völkern aufsuchen, Handel treiben, Aufträge ausführen oder sich als Pirat verdingen. Auf 162 Planeten sind Landungen möglich, mit Hunderten computergenerierter Personen können Sie sich unterhalten und so wichtige Neuigkeiten erfahren. So hören Sie von einem havarierten Raumschiff mit Goldladung und suchen anschließend das Schiff auf, um die wertvolle Beute zu stehlen. Doch gefährliche Weltraumpiraten lauern schon. „Freelancer" ist ein Spiel, das nie „zu Ende" geht. Der Spieler kann sich, je nach Kontostand, immer bessere Schiffe und Ausrüstung kaufen und so seine Chance im Kampf erhöhen.



Tauchen Sie ab – in die unendlichen Weiten eines unendlichen Spiels.

Kingdom Hearts[3]

Vollversammlung

Actionspiel für PC | Darauf haben alle Fans von Micky, Donald, Goofy, Tarzan oder Arielle gewartet: „Kingdom Hearts" versammelt über 100 Disney-Figuren in einem Spiel. Dazu kommen neue Figuren, die eigens für das Spiel entwickelt wurden. Zum Beispiel der 14-jährige Junge Sora, der seine Freunde Riku und Kairi suchen muss. Dabei lernt er nicht nur Donald und Goofy kennen, sondern auch die „Herzlosen" fürchten. Die Entwickler haben laut Hersteller besonderen Wert auf realistische Gesichtsbewegungen gelegt. Die Perspektive im Spiel lässt sich beliebig verändern. Kingdom Hearts enthält Rollenspielelemente, denn die Figuren können weiterentwickelt werden. Außerdem darf – wie in Rollenspielen üblich – kräftig gezaubert werden. Bis zum Ende dieses Jahres soll Kingdom Hearts fertig gestellt sein.



Foto: 2002 Disney Developed by SQUARESOFT

Einer von 100: der kleine Held Sora.

Mercedes Benz World Racing[4]

Auf zur Stern-Fahrt

Rennspiel für Xbox und PC | Sie lieben die teuren Autos mit Stern auf der Motorhaube? In „Mercedes Benz World Racing“ gibt es gleich über 40 davon. Der Spieler wird am Steuer dieser Wagen Rennen an besonders attraktiven Orten überall auf der Welt fahren: in Mexiko, Kanada, den Alpen oder Japan. Laut Hersteller kann sich der Hobby-Mercedes-Testfahrer auf allen Strecken über die Straßenbegrenzung hinaus völlig frei bewegen. Insgesamt werden 96 Routen befahrbar sein. Es wird einen Aufgaben-Modus geben, in dem der Fahrer sich je nach Beschaffenheit zwischen Straßen- oder Geländewagen entscheiden soll. Jeder Wagen wird andere Fahreigenschaften analog den Charakteristika der Originalfahrzeuge haben. Das Spiel zu zweit am geteilten Bildschirm ist möglich. Mercedes Benz World Racing wird im Herbst zunächst für Xbox und im Frühjahr 2003 für PC erscheinen.



Im Mercedes-Prototyp C 111 über alle Berge – das erfordert Wankel-Mut.

Crimson Skies: High Road to Revenge[6]

Himmel noch mal

Actionspiel für Xbox | Fantasieflugzeuge, 30-er-Jahre-Hollywood-Atmosphäre und gewagte Manöver: Als Pilot Nathan Zachary rast der Spieler durch Canyons, Hochhausschluchten und unter Brücken hindurch. Die Handlung verläuft wie ein Spielfilm, auch Fluganfänger können mithalten, weil die Steuerung sehr vereinfacht wurde und das Spiel viel mehr Action als Simulation bietet. Die Missionen unterscheiden sich grundlegend von denen der bereits im Handel erschienenen PC-Version des Spiels. Ab Weihnachten 2002 dürfen Deutsche an der Xbox mitfliegen.



Verwegene Piloten, abgedrehte Maschinen, simple Steuerung – auch Anfänger werden ihre Xbox gern mit einem Flug belegen.

Age of Mythology[5]

Götter-Dämmerung

Strategiespiel für PC | Nach „Age of Empires“ 1 und 2 kommt nun von Microsoft im Herbst 2002 der lang erwartete Nachfolger: Mit neun neuen Kulturen (beispielsweise Griechen und Ägypter), 25 göttlichen Kreaturen und verbesserter Optik. Im Solo-Modus kämpft sich der Spieler durch 35 Szenarien und lernt dabei alle neuen Figuren kennen. Zu den aus Age of Empires bekannten Funktionen gesellen sich neue Spielelemente: In Inselgebieten können Truppen durch das Graben von Tunneln schnell auf feindliche Inseln gelangen – das mühsame Schippern in Booten ist überflüssig. Erstmals aktiviert ein Mausklick Götter, die im Kampf unterstützend wirken oder sogar den Bau von Gebäuden beschleunigen und die Fähigkeiten von Truppen verstärken. So schlägt Poseidon vernichtende Wellen, der ägyptische Gott Ra schleudert Meteoriten, und Thor löst Schneestürme aus.



Wo Elefanten anrücken, macht der Feind die Mücke.

Rayman 3: Hoodlum Havoc[7]

Neues vom Strahlemann

Geschicklichkeitsspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Auf der E 3 sind dieses Jahr vor allem Fortsetzungen vertreten. Und so dürfen sich auch die Fans von „Rayman“ auf neue Abenteuer freuen. In den beiden ersten Teilen musste der Comic-Held kleine Energiewesen aus der Gefangenschaft befreien. Diesmal hat sich eines dieser Lums auf die Seite des Bösen geschlagen und versucht, die ganze Welt zu vernichten. Inmitten urkomischer Geschöpfe müssen Sie 44 Spielstufen bestreiten und gegen 15 mächtige Endgegner kämpfen. Zur Seite steht Ihnen auch diesmal wieder Raymans bester Freund Globox. Los geht's im November 2002.



Bildhübsch, kunterbunt und voller Abenteuer: Das ist Raymans dritte Welt.

Roller Coaster Tycoon[8] 2

Gib Acht auf den Vergnügungspark

Simulation für PC | Nach dem großen Erfolg von „Roller Coaster Tycoon“ nehmen Sie nun erneut hinter dem Schreibtisch eines Vergnügungspark-Managers Platz. Am Spielprinzip hat sich allerdings nur wenig geändert. Nach wie vor bauen Sie den Park auf, sorgen für Personal, Attraktionen und erledigen Verwaltungskram. Mit den eigenen Achterbahnen können Sie anschließend auch fahren. Äußerlich hebt sich die Fortsetzung allerdings deutlich vom Spiel-Vorgänger ab: Mit höherer Bildauflösung und viel Liebe zum Detail kann das bunte Treiben des Vergnügungsparks begeistern. Viele verschiedene Themengebiete erlauben es Ihnen, den Park ganz und gar Ihren eigenen Vorstellungen anzupassen. Ob Sie sich für mittelalterliche oder ägyptische Kulissen entscheiden – der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Rund geht es wahrscheinlich bereits zu Weihnachten.





In Ihrem Vergnügungspark geht's auf und ab, aber meistens rund. Das wird Sie freuen, denn Sie sind der Manager des Unternehmens.

E-3-Meldungen

US-Armee wirbt mit Computerspielen

Das hatten auch die Amerikaner noch nicht gesehen: Vor der Spielemesse E 3 in Los Angeles standen ein Panzer und ein Geländewagen vom Typ Hummer, umringt von Offizieren in Uniform. Hintergrund: Der US-Berufsarmee geht der Nachwuchs aus. „Die Kids von heute spielen lieber



Army-Werbung vor dem Haupteingang der E 3.

am PC, als Liegestütze bei uns zu machen“, erzählte ein Soldat. Daher entschied sich die Armee zu einem ungewöhnlichen Schritt: Ab Juli wirbt sie für den Dienst an der Waffe mit zwei PC-Spielen, die es gratis im Internet gibt: eine Variante eines bekannten Ballerspiels und eine Abwandlung der „Sims“ („Uncle SIM wants you“[9]).

Xbox im Netz

Im historischen Orpheum Theatre in Los Angeles veranstaltete Microsoft vor 3500 Zuschauern eine ganz besondere Premiere: Xbox live. Hintergrund ist das neueste Projekt des Elektronikriesen, Xbox-Besitzer aus aller Welt zusammenzubringen, damit sie über Internet miteinander spielen können. Allein Microsoft wird dafür rund zwei Milliarden Euro investieren. Schon ab Herbst dieses Jahres sollen Spieler in „Star Wars Galaxies“[10] oder „Unreal Championship“[11] gegeneinander antreten können.

Entschieden

Für Gesprächsstoff auch auf der E 3 sorgte eine aktuelle Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS). Das Gremium hatte einen Antrag auf Indizierung der amerikanischen Version des bekannten Actionspiels „Counter-Strike“[12] abgelehnt. Begründung: Spieler müssen im Team arbeiten und taktische Fähigkeiten aufbringen, um siegen zu können.

[4] sprich: „World Raißing“ [5] sprich: „Ädsch off Mütholleschi“ [6] sprich: „Krimmsen Skais-Hai Rohd tu Riwendschi“ [7] sprich: „Raiman 3 Huhdlamm Häwock“ [8] sprich: „Rohler Kohster Tälkuhn“ [9] sprich: „Ankel Sim wonts ju“ [10] sprich: „Star Wohrs Gälläxihs“ [11] sprich: „Anri-el Tschämpjenschipp“ [12] sprich: „Kaunter-Straik“

Harry Potter and the Chamber of Secrets[1]

Es wird wieder Zauber gemacht



Zauberlehrling Harrys Fortbewegung: auf dem Besen pesen.

Abenteuerspiel für PC, Xbox, Playstation 2, Gamecube, Gameboy Color und Advance | Ein großes Geheimnis wurde um die Spiele zum zweiten Harry-Potter-Kinofilm gemacht. Einige Informationen konnte COMPUTER-BILD-SPIELE dem Hersteller aber schon jetzt entlocken: Zu Beginn der Handlung werden Sie als Harry mit einem fliegenden Auto unterwegs sein. Später müssen Sie – wie schon im ersten Teil – die Zauberschule besuchen, magische Tricks erlernen und knifflige Rätsel lösen. Romanautorin Rowling arbeitete am Spiel mit und entwarf einige der Figuren, denen Harry Potter im Verlauf der Handlung begegnet. Das gewaltfreie Vergnügen (Gegnern, etwa Schnecken, krümmt Harry kein Haar und keinen Fühler) kommt pünktlich zum zweiten Kinofilm Ende des Jahres in den Handel.

Command & Conquer: Generals[3]

Im Osten was Neues

Strategiespiel für PC | China um das Jahr 2020: Eine riesige Rebellentruppe kämpft gegen die kommunistische Zentralmacht in Peking. Als es zum Einsatz von Biowaffen kommt, werden auch die USA in den Bürgerkrieg hineingezogen. Ein Hightech-Kampf um die Weltherrschaft beginnt, der Sie an die unterschiedlichsten Schauplätze rund um den Globus führt.

Mit „Command & Conquer: Generals" müssen sich C & C-Fans an eine ganz neue Hintergrundhandlung gewöhnen. Nicht mehr die Fantasie-Armeen NOD und GDI bestimmen das Geschehen. Auch sonst ist einiges anders: Grafisch und im Klang hat sich Generals deutlich weiter entwickelt. Statt einer übersichtlichen, aber groben Grafik gibt es nun feinste Landschaften, etwa liebevoll gemachte Fachwerkhaus-Dörfchen, die zum Zerschießen eigentlich viel zu schade sind. Ungewöhnlich sind die Einheiten, mit denen die Akteure gegeneinander kämpfen. Die Rebellen setzen auch schon mal marodierende Demonstrantengruppen ein, Peking antwortet mit einem Luftschiff, das Propaganda-Flugblätter abwirft. Und amerikanische Piloten können, wenn sie im Feindesland abgeschossen werden, am Fallschirm landen und gegnerische Panzer kapern. Man darf also gespannt sein auf diese ganz neue C & C-Welt, die der Hersteller für Anfang 2003 verspricht.



Schlachten-Gemälde: „C & C"-Veteranen werden Augen machen – die Bilderwelt kann man ansehen.

American Conquest[5]

Kolonialware laden

Strategiespiel für PC | Schon kurz nach der Entdeckung Amerikas hatten alle Kolonialmächte mächtig Zoff miteinander: Engländer, Franzosen und Spanier führten ihre alten Kriege in der Neuen Welt weiter. Dazu kamen noch Streitigkeiten mit den Ureinwohnern, den Mayas, Inkas und Azteken. Die Geschichte dieser Schlachten wird im Strategiespiel „American Conquest" erzählt. Es gibt zwölf Nationen, alle mit passenden Gebäuden und Figuren, es können bis zu 16 000 Einheiten gleichzeitig auf dem Schlachtfeld stehen, und die Spiel-Landschaften sind riesengroß. Die russischen Entwickler haben auch das bekannte Spiel „Cossacks – European Wars" programmiert. American Conquest ist eine stark verbesserte Neuauflage, die optisch wesentlich mehr zu bieten hat und noch im zweiten Halbjahr 2002 erscheinen soll.



Taktisch klug: stets nah am Wasser bauen.

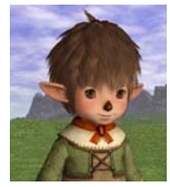


Äußerst unfair: Blechpanzer gegen Lendenschurz.

Final Fantasy[2] 11

Lass die Fantasie spielen

Online-Rollenspiel für PC und Playstation 2 | Kaum ist in Deutschland der zehnte Teil der „Final-Fantasy"-Reihe erschienen (Test in diesem Heft), da gibt der Hersteller schon Details zum Nachfolger bekannt. Es wird ein Online-Rollenspiel, das PC- oder PS-2-Zocker rund um den Globus in die sagenhafte Welt von Vana'diel versetzt. Dort kann sich jeder Spieler eine Figur suchen, in deren Haut er schlüpft. Zur Wahl stehen etliche Rassen, etwa Menschen, Elfen und die kleinen Taru Tarus, die ein bisschen an Monchichi-Puppen erinnern. Damit sich Spieler in Japan und Deutschland online verstehen können, wird „Final Fantasy 11" eine einfache Symbolsprache bemühen, mit deren Hilfe Sie vorgegebene Nachrichten verschicken können. Premiere wird in Japan und den USA sein – voraussichtlich in diesem Sommer. Deutsche Fans müssen sich noch bis 2003 gedulden. Vermutlich werden monatliche Gebühren für das Online-Rollenspiel anfallen.



Niedlich, aber: Taru Tarus haben es faustdick hinter den Spitzohren.

Yager

Wilde Geflogenheiten

Actionspiel für Xbox | In diesem Spiel setzen Sie sich ans Steuer eines futuristischen Kampfgefährts, das Sie auf zwei unterschiedliche Arten steuern können. Entweder reagiert es wie ein Hubschrauber und kann sich schwebend zwischen Klippen verstecken. Oder Sie wählen den Düsenantrieb, mit dem Sie wie in einem Jagdflieger über die Planetenoberfläche rasen. Im Kampf gegen außerirdische Piraten lernen Sie 20 verschiedene Charaktere kennen, die sich im Laufe der Handlung sowohl zu Freunden als auch zu Gegnern entwickeln können. Yagers 21 Aufträge sollen schnelle Action mit einer packenden Story verbinden. Ob das gelingt, erfahren Sie pünktlich zu Weihnachten.



„Yager"-Meister: die deutschen Entwickler Uwe Beneke (31), Timo Ullmann (30).

Turok Evolution[4]

Saurus macht lustig

Actionspiel für Gamecube, Playstation 2 und Xbox | Die neue „Turok"-Folge spielt in einer Zeit vor der des ersten Teils: Der Held des Spiels, Tal'Set, wird im Jahr 1886 während eines Kampfes durch ein Dimensionstor ins Verlorene Land gesogen. Dort muss er gegen den bösen Lord Tyrannus und seine Reptilienheere kämpfen. In den Urwäldern dieser verfluchten Welt treiben sich 32 Dino-Arten herum – und kaum einer davon ist Pflanzenfresser. Vielmehr werden Sie auf höchst angriffslustige Saurier vom Typ Velociraptor treffen. Diese wendigen Fressmaschinen treten zu allem Überfluss bevorzugt in Rudeln auf. Dagegen helfen zum Beispiel gezielte Schüsse, die Bäume fällen oder Steinlawinen auslösen. Und nur wenn Sie gleichermaßen gut kämpfen und lautlos pirschen können, werden Sie im Dino-Urwald überleben können. Verkaufsstart des Spiels wird im September dieses Jahres sein.

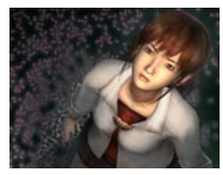


No Smint, no Kiss.

Project Zero[6]

Geister auf die Platte

Abenteuerspiel für PC | Mega-gruselig geht es in „Project Zero" des französischen Herstellers Wanadoo zu. Im verfluchten Landhaus der Familie Himuro treiben schaurige Geister ihr Unwesen. Durch schnelle Schnitte, eine passende Musik und entsprechende Soundeffekte soll eine unheimliche Stimmung erzeugt werden. Nur mit einem Fotoapparat bewaffnet – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes –, versucht die junge Miku ihren verschwundenen Bruder Mafuyu zu finden. Der Trick: Die Geister werden durchs Fotografieren auf den Film gebannt und dadurch unschädlich. Angeblich interessiert sich jetzt sogar Steven Spielbergs Filmfirma für das Thema und plant einen Verfilmung für das Jahr 2004. Das Spiel soll noch im Herbst 2002 auf den Markt kommen.



Ein Bild von einer Frau: Miku fotografiert Geister.

1 sprich: „Härri Potter änd se Tschämber off Ssihkrits" 2 sprich: „Feinäl Fäntasi" 3 sprich: „Kommahnd änd Konker: Dschenerälss" 4 sprich: „Iweluhschen" 5 sprich: „Amerikän Konquest" 6 sprich: „Prodscheckt Sihroh"

Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Reise zum Punkt der Mittelerde

Action-Abenteuer für Xbox und Gameboy Advance | Spätestens seit dem letzten Winter und dem Kinostart des ersten Films der Trilogie „Der Herr der Ringe“ weiß jeder, was Hobbits sind. Kleine Kerle mit pelzigen Füßen, die es mit finsteren Ringgeistern zu tun und eine fast unlösbare Aufgabe vor sich haben.

Herstellerfirma Vivendi Universal konnte sich die Lizenzrechte an der Buchvorlage sichern und bringt jetzt für Xbox, PS2 und Gameboy Advance die Welt von Mittelerde ins Wohnzimmer. Der Spieler steuert den Hobbit Frodo Beutlin, den Zauberer Gandalf oder den Krieger Aragorn, und soll dafür sorgen, dass der Unheil stiftende Ring wieder eingeschmolzen wird. Dazu müssen Sie aber acht große Gebiete durchqueren, in denen 24 Aufgaben zu meistern sind. Es gibt das Auenland, Bree, den alten Wald, den Kampf an der Wetterspitze sowie natürlich Bruchtal und die Minen von Moria.



Dröhnung light: Gandalf zaubert.

Auch der schönen Galadriel in Lothlorien statten Sie als Ringträger Frodo einen Besuch ab. Dabei muss er mit vielen anderen Figuren sprechen, um in der Geschichte voranzukommen. Frodo soll zaubern können und trifft unterwegs alle Mitglieder der Gemeinschaft des Ringes, etwa Aragorn. Er kann sich dann später der speziellen Fähigkeiten dieser Figuren bedienen. Fans, die Typen wie Tom Bombadil oder Glorfindel im Film vermisst haben, können sich freuen: Im Spiel, das zum Kinostart des zweiten Teils der Saga erscheinen soll, werden sie vertreten sein.

The Lord of the Rings – The Two Towers[7]

Aller guten Ringe sind zwei



Zähne der Verwüstung: Achtung, dieser Herr ist nicht nur ein Maulheld.

Actionspiel für Playstation 2 | Während Vivendi die Lizenz fürs Spiel zum Roman hält (siehe links), darf Electronic Arts die Filme „spielerisch“ vermarkten. Zu Beginn jeder der 20 Spielstufen entscheiden Sie, ob Sie mit Aragorn, Gimli oder Legolas kämpfen möchten. Die anderen beiden Charaktere werden vom Computer gesteuert und stehen Ihnen im Kampf gegen die Bösewichte von Mittelerde zur Seite. Eingebettet in Original-Filmszenen und untermalt von der echten Filmmusik laufen hier alle Kämpfe aus den ersten beiden Folgen der Trilogie ab. Nach und nach werden Sie dabei immer erfahrener und erhalten neue Waffen. Die auf der Messe gezeigte Version des Spiels konnte grafisch nicht begeistern. Bis zum Erscheinungstermin Ende dieses Jahres bleibt aber noch viel Zeit für Verbesserungen.



Wiedersehen macht Freude: Originalszenen aus dem Film.

Imperium Galactica 3 Genesis

Alle in einem Boot

Strategiespiel für PC | Was lange währt, wird endlich gut – „Imperium Galactica 3 Genesis“ war bereits für dieses Frühjahr angekündigt und soll nun endlich zum Jahresende auf den Markt kommen. Dann aber soll es auch so richtig knallen: Sie können Schlachten um 100 Planeten in 20 Sonnensystemen bestreiten und gewinnen. Es gibt über 50 verschiedene Waffen mit den entsprechenden Lichteffekten, dazu 50 Alien- und Menschencharaktere.

Die Außerirdischen sind hier das Problem, denn sie haben unseren Heimatplaneten Erde erobert und beherrschen ihn per Internet. Mit dem einzigen Raumschiff, das den Menschen noch geblieben ist, müssen Sie nun alles retten.



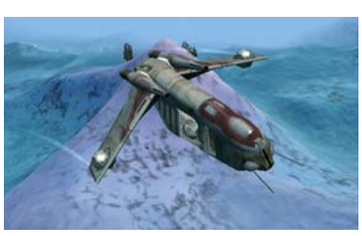
Licht ins Dunkel: Laserwaffen verbessern die Sicht.

Star Wars Episode 2: The Clone Wars[8]

Fortsetzung folgt

Actionspiel für Playstation 2 und Gamecube | Sie können vom Kampf der Klon-Krieger nicht genug bekommen und haben den Kinofilm schon drei Mal gesehen? Lucas Arts, die Spielefirma des Star-Wars-Regisseurs George Lucas, hilft Ihnen gern weiter: „Star Wars Episode 2: The Clone Wars“ fängt da an, wo der gleichnamige Film aufhört. In den Rollen von Anakin Skywalker, Mace Windu und Obi-Wan Kenobi müssen Sie das Imperium daran hindern, eine alte, sehr mächtige Sith-Waffe wiederherzustellen. Der Kampf gegen die Roboter-Armeen des Imperiums führt Sie durch 16 Einsätze in sechs Welten. Wer das Imperium im Alleingang besiegt, kann sich dann auch am Mehr-Spieler-Modus versuchen. Der bietet die Spielvarianten „Duell“, „King of the Hill“ und „Erobere die gegnerische Basis“ an. Zwei bis vier Spieler mit ebenso vielen Gamecubes können gegeneinander antreten. Zwei Playstation-2-Spielern genügt ein Gerät – sie müssen allerdings mit einem geteilten Bildschirm vorlieb nehmen.

Preis und Erscheinungsdatum des Spiels in Deutschland stehen noch nicht fest.



Zirkus Klone: Atem beraubender Kunstflug.

Tony Hawk's Pro Skater[9] 4

Munition für Board-Kanonen

Sportspiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Der Erfolg des Super-Skaters Tony Hawk bei Konsolen-Fans ist ungebrochen. Weltweit sliden und grinden Millionen am Fernseher oder Gameboy. Voraussichtlich gegen Ende des Jahres wird der vierte Teil der Reihe in Deutschland erscheinen. Er soll nicht einfach nur eine Neuauflage sein, sondern auch neue Spielelemente bieten, etwa solche aus Abenteuerspielen. So werden Ihnen beispielsweise Ihre Aufgaben nicht mehr zu Beginn der Spielstufen mitgeteilt – Sie müssen schon mit anderen Figuren im Spiel darüber sprechen.



Die Rolle(n) seines Lebens: Tony mit Brett.

Reichlich Auslauf fürs Rollbrett wird es natürlich auch geben. Die Spielstufen sollen rund doppelt so groß wie beim Vorgänger sein. Außerdem werden wieder geheime Skater im Spiel versteckt, die sich der Spieler nur mit einigen Tricks freispielen kann. Der genaue Preis von „Tony Hawk's Pro Skater 4“ steht noch nicht fest.

No one lives forever – The operative[10]

Bondinen bevorzugt

Actionspiel für PC | Cate Archer ist die härteste Agentin im Geheimdienst Ihrer Majestät seit James Bond. Nachdem sie sich in „No one lives forever“ durch die Einsätze schoss und prügelte, ist jetzt Teil 2 in der Mache bei Vivendi Universal. Wieder muss Archer die Welt retten, und wieder sagt sie der Organisation H.A.R.M. den Kampf an. Die Grafik wurde komplett erneuert, der Spieler kann viele Gegenstände im Spiel verwenden, und die Gegner wurden laut Hersteller mit komplett neuer, hoch entwickelter Intelligenz ausgestattet, die sie noch gefährlicher macht. Ein spezieller Mehr-Spieler-Modus soll es vier Spielern im **Netzwerk** S.178 erlauben, Computergegner gemeinsam zu bekämpfen. Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Ziel erfasst: Die Welt aus der Sicht von Cate Archer.

[7] spricht: „Se Lord off se Rings – Se tu Tauers“ [8] spricht: „Star Wohrr Epp'isohd 2: Se Klohn Wors“ [9] spricht: „Toni Honks Pro Skäiter“ [10] spricht: „No Wann lifs forewwer – Si Opperätif“

Indiana Jones and The Emperor's Tomb[1]

Neue Indiana-Geschichten

Actionspiel für PC, Xbox und Playstation 2 | Indiana Jones, der Held mit Peitsche und Lederhut, ist mal wieder auf der Suche nach neuen Abenteuern. Diesmal verschlägt es den studierten Archäologen im Jahr 1935 in das von Zerfall und Bürgerkrieg gepeinigte China. Dort sucht er das geheimnisvolle und sagenumwobene „Herz des Drachens".

In falschen Händen soll dieser Gegenstand eine wahrhaft dämonische Macht entfalten. Kein Wunder also, dass Indy auf seiner Expedition allerlei Gegner besiegen muss, die ihm in zehn Spielstufen begegnen und selber das Herz des Drachens wollen.

Im Kampf ist Indy fast jedes Mittel recht. Wenn er seine Pistole oder die geliebte Peitsche gerade nicht zur Hand hat, kann er – dank neuer Spielsteuerung – auch schon mal einen Stuhl oder ein Tischbein als Waffe benutzen.



Hey Indy – wenn du auf Reisen gehst, vergiss die Peitsche nicht!

Das Spiel soll noch in diesem Jahr auf den deutschen Markt kommen. Der Verkaufspreis steht noch nicht fest.



Ein Geheimagent an der Leine.

Tom Clancy's Splinter Cell[2]

Fishers Tricks

Actionspiel für PC, Xbox und PS 2 | Mit „Splinter Cell" kommt erneut ein vom Erfolgsautor Tom Clancy inspiriertes Spiel auf den Markt. Sie übernehmen die Rolle des amerikanischen Geheimagenten Sam Fisher. Ihre Aufgabe: geheimes Datenmaterial stehlen, feindliche Spione bekämpfen und verbrecherische Syndikate zerschlagen. Und zwar mithilfe modernster Technik: Eine Thermokamera erlaubt es Ihnen, Gegner selbst durch Wände zu entdecken. Mit dem Laser-Mikrofon belauschen Sie Gespräche aus weiter Entfernung. Und die Mini-Kamera schieben Sie durch Schlüssellöcher, um mögliche Gefahren vor dem Öffnen einer Tür zu entdecken. Dieses Spiel ist also nichts für Freunde von Haudrauf-Action: Leises Anschleichen und trickreiches Vorgehen sind in den 40 Missionen meist der einzige Weg ins Ziel.



Fisher verfolgt eine heiße Spur.

Civilization 3: Play the World[3]

Held regiert die Welt

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Neue Aufgaben, neue Herausforderungen, neue Gegner – die Erweiterungs-CD-ROM zu Sid Meiers bekanntem Weltherrscher-Spiel verspricht viel. Lange Winterabende vor dem Computer sind garantiert, wenn Sie gegen acht neue Zivilisationen antreten und dabei unter anderem die Feldherren Dschingis Khan und Hannibal besiegen müssen. Der mitgelieferte Editor ermöglicht Ihnen zudem, eigene Szenarien zu erstellen und anschließend allein oder im Mehr-Spieler-Modus unsicher zu machen. Hauptanliegen dieser Erweiterungs-CD-ROM ist aber das Internet-Spiel. Zug um Zug oder in einer neuen Action-Variante treten Sie dabei gegen andere Strategen auf der ganzen Welt an. Ende des Jahres soll „Play the World" in den Regalen stehen.



Hier wächst zusammen, was zusammengehört.



So sind die Rallye-Stars: Für Geld wühlen sie sich durch Schotter.

V-Rally[5] 3

Gas-Werk

Rennspiel für Playstation 2 | Schneller, besser, schöner – das scheint das Motto für die Fortsetzung der erfolgreichen Rennspielreihe aus dem Hause Infogrames zu sein. Und so waren auf der Messe auch schon faszinierende Landschaften zu bewundern, durch die Sie mit Ihrem Tourenrennwagen sausen, etwa einem Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Citroen Xsara oder Ford Focus. Um den Gesamtsieg zu erringen, müssen Sie in Finnland, Schweden, Frankreich, Deutschland, England und Korsika als erster über die Ziellinie fahren.

Welche Strecken in den einzelnen Ländern befahren werden können, ist noch nicht bekannt. Sicher ist aber, dass überall unterschiedliche Wetterbedingungen herrschen werden. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennspielen werden Ihre Autos unterwegs mitunter stark in Mitleidenschaft gezogen: Abgefallene Stoßstangen, zersplitterte Fenster und eingedellte Türen sind in den Querfeldein-Rennen keine Seltenheit. Gegen den Computer oder einen weiteren menschlichen Fahrer können Sie voraussichtlich schon im Sommer dieses Jahres aufs Gas und aufs Ganze gehen.

Brute Force[6]

Gruppen-Dynamit

Actionspiel für Xbox | Vier Spezialisten (Scharfschütze, Späher, Alien, Infanterist) gehören zu der Elitetruppe „Brute Force". Der Spieler kann jederzeit zwischen den einzelnen Figuren wechseln oder ihnen Befehle geben. Im Solo-Modus kämpft er sich durch sechs Fantasie-Welten, im Mehr-Spieler-Modus ist gemeinsames Vorgehen gegen die Computergegner möglich oder „Jeder gegen Jeden". Ausrüstung und Fähigkeiten des Teams können jederzeit verändert werden: Unterschiedliche Waffen und Tarntechniken stehen zur Wahl, Eigenschaften können trainiert werden. Ab Weihnachten 2002 soll das Actionspiel auch in Deutschland erhältlich sein.



Mutanten und -onkel im Einsatz.

Summoner[4] 2

Göttliche Eingebung

Rollenspiel für Playstation 2 | In der Fortsetzung von „Summoner" schlüpfen Sie in die Haut der Königin Maia, einer als Mensch wiedergeborenen Göttin. In deren Gestalt müssen Sie unzählige Abenteuer bestreiten, magische Fähigkeiten erlernen und Ihr Volk vor Angreifern beschützen.

Ihr Ziel ist, so mächtig zu werden, dass Sie erneut den Rang einer Göttin erreichen. Den Weg dorthin müssen Sie sich freikämpfen. Zuerst nur mit einem Schwert bewaffnet, haben Sie später die Möglichkeit, sich in mächtige Monster zu verwandeln. Diese magische Fähigkeit lehrt auch die stärksten Gegner das Fürchten.

Ob auch der zweite Teil von Summoner das Zeug zum Knüller hat, zeigt sich frühestens Ende Oktober dieses Jahres.



Böse Miene zum guten Spiel? Königin Maia wirkt unzufrieden.

Praetorians[7]

Rom und Ehre

Strategiespiel für PC | Als römischer General befehligt der Spieler seine Truppen, führt sie in den Kampf gegen wilde Gallier oder fanatische Ägypter. In 20 Missionen, unterschiedlichen Landschaften (Wüste, frostige Gegenden, Italien) und mit den drei Zivilisationen sind taktisch kluge Feldzüge möglich. Auch die Geländeformationen (bergig oder flach) sind entscheidend: Der Computergegner weiß Hügel oder Ebenen geschickt für seine Zwecke zu nutzen. Ab Herbst dieses Jahres sollen deutsche Strategiefans mitkämpfen dürfen.



Ein Feldherr von der CD-Rom.



Harte Zeiten für Gerüstbauer.

1 sprich: „Indiana Dschohns änd si Emperrers Tuhm" 2 sprich: „Tom Klanzis Splinter Ssell" 3 sprich: „Ssiwwilaisäischen 3: Pläi se Wörld" 4 sprich: „Ssammener" 5 sprich: „Wi-Ralli" 6 sprich: „Bruht Forß" 7 sprich: „Prätori-ens"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

System-Wechsel

„PS Joy-Rumble[1] USB“ ist ein Adapter, der es ermöglichen soll, Spieletastaturen (Gamepads) und Lenkräder für Playstation auch am PC zu betreiben. Und zwar mit allen Funktionen. Das heißt, sämtliche Bedienelemente funktionieren laut Hersteller ebenso an PC und PS, wie der Rütteleffekt. PS Joy-Rumble USB kann ab sofort per Telefon, Nummer 07458/999888, oder auf der Internet-Seite www.hongkongfun.de bestellt werden. Das Gerät kostet 25 Euro.



Zwischen-Lösung: Adapter zum Betrieb von Playstation-Steuergeräten am PC.

Infos bei: Hongkongfun GmbH, Hardstr. 6, 72224 Ebhausen

Kunst-Prozessor

Die Firma 3D Labs will im Oktober einen neuen **Grafikprozessor** S.178 auf den Markt bringen. Der unter dem Codenamen „P 10“ entwickelte Chip arbeitet mit der Leistung von 75 Millionen **Transistoren** S.178. Die **Taktfrequenz** S.178 beträgt 250 **Megahertz** S.178, der 256 **Megabyte** S.178 fassende **Grafikspeicher** S.178 wird mit 300 Megahertz angesprochen. Ganz neu ist laut 3D Labs die „Visual Processing Unit“, die zusammen mit dem Steuerungsprogramm (Treiber) neue Grafikdimensionen ermöglichen soll: Spieleentwickler könnten neue Titel gezielt mit Effekten programmieren, die dann mithilfe von **Direct X 9** S.178 oder späteren Direct-X-Versionen sichtbar werden. Verkaufspreise und -starts fertiger Grafikkarten sind noch nicht bekannt.

Bild-Bauer: neuer Grafikprozessor.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 089/9928710, www.3dlabs.com

[1] sprich: „Dschoi-Rammbel“ [2] sprich: „Interäckt Mobail“ [3] sprich: „Gihmoh Ssrasstmahster F1 Forß Fihdbäck“ [4] sprich: „Flait Sstick“

Interact Mobile[2] Monitor 5.6

Mehr PS ins Auto

Die Sony Playstation 2 (PS 2) funktioniert auch im Auto. Mit dem Bildschirm „Mobile Monitor 5.6“ von Interact. Er wird per **Scart-Buchse** S.178 mit der Konsole verbunden. Seinen Betriebsstrom bezieht das Spiel-Duo über ein mitgeliefertes Kabel aus dem Zigarettenanzünder des Wagens. Der Monitor hat eine Bilddiagonale von 5,6 Zoll (14,1 Zentimeter). Laut Hersteller verfügt das Gerät über alle Anschlüsse zur Bildwiedergabe von Videorecordern und **DVD-Spielern** S.178. Ferner an Bord: Zwei eingebaute Lautsprecher, Regler zum Einstellen von Farbe, Helligkeit, Kontrast und Lautstärke, eine Kopfhörer-Anschlussbuchse. Wann der Bildschirm in Deutschland erhältlich sein wird, ist noch nicht bekannt. Der Verkaufspreis soll laut Interact bei etwa 165 Euro liegen.

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



In Fahrt gekommen: PS 2 mit Monitor fürs Auto.

Samsung Syncmaster 151P

Porsche in Hochform

Mit dem „Syncmaster 151 P“ wird Ihr Arbeits- zum Schauplatz anspruchsvoller Formgebung. Der Hersteller Samsung ließ das Äußere des in Schwarz oder Silber erhältlichen Flachbildschirms beim renommierten Industriedesigner F. A. Porsche entwickeln. Das Gerät steht auf einem schlanken Fuß, Höhe und Neigungswinkel sind in weiten Bereichen verstellbar. Außerdem können Sie den Bildschirm um 90 Grad drehen, ihn also im Bedarfsfall hochkant stellen. Über das Einstellungsmenü lässt sich der Bildinhalt entsprechend anpassen. Im Senkrechtbetrieb ist der Monitor dann bestens zum Schreiben längerer Texte geeignet, bei normaler Aufstellung zum Spielen.



In Form gebracht: eleganter Samsung-Bildschirm.

Der Syncmaster 151P hat eine Bilddiagonale von 15 Zoll (38,1 Zentimeter) und ist ab sofort für 850 Euro im Handel. Ferner gibt es eine 17-Zoll-Variante (43,2 Zentimeter), den „Syncmaster 171P“. Als Preisempfehlung für die Großausgabe nennt Samsung 1290 Euro.

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronberger Hang 6, 65824 Schwalbach, Tel. 06196/661600, www.samsung.de

Guillemot Thrustmaster F1 Force Feedback[3]

Das Original von Ferrari

Der Held aller deutschen (und italienischen) Formel-1-Fans kommt aus Kerpen, heißt Michael Schumacher und fährt Ferrari. Wer seinem Idol am PC nacheifern möchte, bekommt mit dem „Thrustmaster F1 Force Feedback“ ein Lenkrad in die Hand, das laut Hersteller dem Original-Ferrari-Steuer nachgebaut ist. Außerdem hat es neun Bedientasten, einen **Ministick (Mini-Steuerknüppel)** S.178 und die üblichen Schaltwippen zum Wechseln der Gänge. Über Fahrbahn-Unebenheiten oder unsanfte „Feind“-Berührungen erteilt der Rütteleffekt Rückmeldung.

Verkaufsstart und -preis des Thrustmaster F1 Force Feedback stehen noch nicht fest.

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



Auf Rot gesetzt: Lenkrad nach Vorbild der Ferrari-Formel-1-Renner.

Saitek PS 2 Flight Stick[4]

Unbekanntes Flugobjekt



Zum Start freigegeben: neuer Steuerknüppel für die Sony Playstation 2 – demnächst im Laden.

Für den Computer gibt es unzählige Steuerknüppel (Joysticks). Zur Spielekonsole Playstation 2 passende „Fluggeräte“ dieser Art sind dagegen eine eher seltene Art. Die Firma Saitek erweitert jetzt mit dem „PS 2 Flight Stick“ den kleinen Kreis der Joysticks für die Sony-Konsole. Dem Hobbypiloten stehen neun Bedientasten, **Ministick** (Mini-Steuerknüppel) S.178 und **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.178 zur Verfügung. Turbulenzen oder gar Bruchlandungen quittiert der Steuerknüppel Dank des eingebauten Rütteleffekts mit heftigen Vibrationen.

Verkaufsstart und -preis für den PS 2 Flight Stick stehen laut Saitek noch nicht fest.

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

Interact Mobile Power[5] GC

Akkurat zwei Stunden

Wer mit dem Gamecube auch unterwegs spielen will, benötigt einen mobilen Bildschirm. Zum Beispiel den „Brooklyn TFT 5000 Mobil Monitor“ (siehe Vorstellung in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002, Seite 11). Ferner unerlässlich: ein Akku für die Stromversorgung beider Geräte. Zum Beispiel der „Mobile Power GC“ von Interact. Eine volle Ladung liefert laut Hersteller zirka zwei Stunden Strom für Gamecube und Bildschirm. Danach gibt's allerdings acht Stunden Zwangspause, denn so viel Zeit muss sein, um den Akku wieder vollständig aufzutanken. Der Preis soll bei etwa 55 Euro liegen. Der Verkaufsstart steht noch nicht genau fest.

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



Vom Netz genommen: Akku für den Gamecube.

Nintendo Gamecube Modem Adapter

Würfelspieler finden Anschluss

Ab Herbst dieses Jahres werden für den Nintendo Gamecube in den USA zwei **Modems** S.178 erhältlich sein: Per „V.90 Modem Adapter“ ist das Spielen im Internet über den herkömmlichen analogen Telefonanschluss mit einer Geschwindigkeit von maximal 56 **Kilobit** S.178 pro Sekunde möglich. Der „Broadband[7] Adapter“ setzt einen **DSL-Telefonanschluss** S.178 voraus. Die Datenübermittlungsgeschwindigkeit kann damit bis auf 768 Kilobit pro Sekunde steigen. Der empfohlene Verkaufspreis soll in den USA bei rund 35 Dollar liegen. Zum Verkaufsstart werden auch die ersten Online-Rollenspiele für Gamecube erhältlich sein, nämlich „Phantasy Star Online“, Teile 1 und 2.

Wann und zu welchem Preis die Geräte nach Deutschland kommen, steht noch nicht fest.

Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805/005806, www.nintendo.de



Ins Netz gegangen: Modems für den Gamecube.

Leadtek[6] Winfast A 250 TD LE

Die Eintrittskarte, bitte

Die „Winfast A 250 TD LE“ von Leadtek ist eine der ersten Grafikkarten mit dem neuen Nvidia-**Prozessor** S.178 „Geforce 4 Ti 4200“. Der gilt als „Einsteigermodell“ für Spieler und soll sich durch ein besonders günstiges Preis/Leistungsverhältnis auszeichnen. Die Winfast A 250 TD LE arbeitet mit einem Prozessortakt von 250 **Megahertz** S.178. Der 64 **Megabyte** S.178 große **Grafikspeicher** S.178 wird mit einer Taktfrequenz von ebenfalls 250 Megahertz angesprochen. Im Handel ist die Winfast A 250 TD LE ab Mitte Juni für 239 Euro.



Ins Spiel gebracht: neue Grafikkarte aus dem Hause Leadtek.

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

JVC MP XP 7210DE

Da biste platt

Der „MP XP 7210DE“ ist laut Hersteller JVC der kleinste und leichteste tragbare Computer (Notebook) der Welt. Die Abmessungen lassen kaum Zweifel an der Aussage zu: zirka 22,5 Zentimeter breit, 15,2 tief und 2,8 hoch. Und mit 885 Gramm ist das Notebook zudem ein echtes Leichtgewicht. Der aufklappbare Bildschirm hat eine Bilddiagonale von 8,9 Zoll (22,4 Zentimeter). „Motor“ des Computers ist ein **Intel-Pentium-3-Prozessor** S.178 mit einer **Taktfrequenz** S.178 von 800 **Megahertz** S.178. Die Größe des **Arbeitsspeichers** S.178 beträgt 256 **Megabyte** S.178, die der Festplatte 30 **Gigabyte** S.178. **Modem** S.178, **DVD-ROM-Laufwerk** S.178, **Fire-Wire-** S.178 und **Netzwerk-** S.178 Anschluss zählen zur Serienausstattung. Damit ist der Kleine gut gerüstet für das große Spiel unterwegs – auch per Internet. Verkaufsstart und -preis sind noch nicht bekannt.

Infos bei: JVC GmbH, Grüner Weg 12, 61169 Friedberg, Tel. 06031/6050, www.jvc.de



Auf Reisen geschickt: kleines und leichtes Notebook von JVC.

Kurz vorgestellt

Sport-Gerät

Das ideale Steuergerät für Sportspiele ist ein so genannter **Arcade-Stick** S.178. Für die Xbox gibt es jetzt den „Thrustmaster Arcade Stick“[8] von Guillemot. Der Hersteller verspricht eine „ergonomische Formgebung“, die ein Verkrampfen der Hände auch bei längerem Spiel ausschließt. Das Gerät hat 14 Tasten. Außerdem sollen sich Ketten aufeinander folgender Befehle einprogrammieren lassen, so dass sie im Spiel mit nur je einem Knopfdruck abzurufen sind. Der Termin der Markteinführung und ein Verkaufspreis für den Arcade Stick stehen noch nicht fest.



Turner-Bunt: Spezialtastatur für Xbox-Sportspiele.

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

Die erste Milliarde

Von Matrox gibt's einen brandneuen **Grafikprozessor** S.178. Der „Parhelia 512“ arbeitet mit 80 Millionen **Transistoren** S.178. Zwischen Prozessor und **Grafikspeicher** S.178 sind maximal 128 Leitungen üblich – Matrox hat deren Zahl verdoppelt und verspricht, damit bis zu 20 **Gigabyte** S.178 Daten pro Sekunde transportieren zu können. Die Größe des Grafikspeichers soll maximal 256 **Megabyte** S.178 betragen. Sensationell: Laut Matrox kann der Chip rund eine Milliarde Farben darstellen (Standard bisher: maximal 16,7 Millionen). Ab August soll es erste Grafikkarten mit dem neuen Prozessor geben. Preise sind noch nicht bekannt.



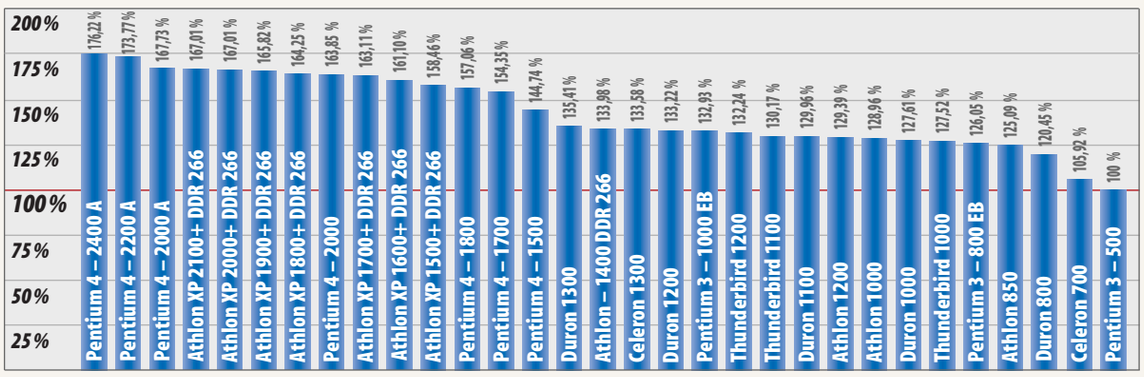
Farben-Spiel: Hochleistungs-Grafikchip.

Infos bei: Matrox GmbH, Inselkammerstr. 8, 82008 Unterhaching, Tel. 01805/002338, www.matrox.de

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.



5 sprich: „Interäckt Mobail Pauer“ 6 sprich: „Lihdteck“ 7 sprich: „Brohdband“ 8 sprich: „Gihmoh Ssrasstmahster Akkalid Ssstick“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Zum Piepen

Mohrhuhnbaby wächst im i-Mode-Telefon

E-Plus bringt als erster deutscher Mobilfunkanbieter i-Mode auf den Markt. COMPUTERBILD-SPIELE hat den Unterhaltungswert des neuen Dienstes getestet

Wenn in der Fernsehwerbung ein großer, blauer Elefant von I-Mode schwärmt, dann ist von einer Vielzahl neuer Möglichkeiten auf dem Handy die Rede. Tatsächlich bringt der neue Dienst endlich Farbe auf den sonst so tristen Bildschirm der tragbaren Telefone. In Deutschland funktioniert das allerdings nur mit einem einzigen Handy-Modell, dem „n21i“ von Nec. Auffällig ist der großformatige Farbbildschirm – wie gemacht für Spiele. Zwei Spiele sind auch schon fest eingebaut, können qualitativ allerdings wenig begeistern (siehe Kästen unten).

Und wie ist es mit dem Spaß der Onlinespiele, von denen bereits eine Vielzahl im i-Mode-Netz angeboten werden? Bevor das Spiel losgeht, müssen Sie sich durch unübersichtliche Menüs hangeln – in einigen Fällen ist gar eine zwei Euro teure Monatsgebühr fällig. Um so enttäuschender ist, was Ihnen für Ihr Geld geboten wird: Bei „i-Fußball“ kämpfen Sie nur selten auf dem Fußballplatz. Nach der aufwendigen Registrierung müssen Sie ein Training nach dem anderen absolvieren, um Ihre Fähigkeiten zu steigern. Spielspaß kommt da keiner auf. Und auch die vermeintlichen Actionspiele taugen nicht viel: Die langen Nachladezeiten rauben dem Spieler schon nach wenigen Minuten den Nerv. Allenfalls das Moorhuhn weiß auch auf dem Handy zu unterhalten. Geschossen wird hier aber nicht. In der „Moorhuhn-Arena“ duelliert sich das Federvieh im Hahnenkampf. Und bei „Mein Moorhuhn“ ziehen Sie sich ein eigenes Moorküken groß. Zum Piepen ...



In der „Moorhuhn-Arena“ treten Sie gegen menschliche oder vom Computer gesteuerte Gockel im Hahnenkampf an.



Das Spiel „Mein Moorhuhn“ erinnert an Tamagotchis. Hegen und pflegen Sie Ihr Moorküken durch regelmäßiges Füttern und viel Zuwendung.

Paketband



Geschicklichkeitsspiel | Sie haben die Aufgabe, von oben herabfallende Pakete entsprechend ihrer Farbe auf die richtigen Lkw zu verladen. Zu diesem Zweck ändern Sie mit den Handytasten die Laufrichtung der Förderbänder. An und für sich ein kurzweiliges Spiel. Oft erkennt man auf dem kleinen Bildschirm aber nicht die Farben der Pakete.

Juwelendieb



Actionspiel | Mit den Pfeiltasten des i-Mode-Telefons bewegen Sie einen Juwelendieb durch Labyrinthe. Anfangs sind die noch sehr klein und überschaubar – später wird es aber schwerer. Und mit der Zeit geht dem Dieb auch noch die Puste aus. In der Zwischenzeit muss der Schatzräuber wertvolle Diamanten einsammeln und den Schlüssel für den Ausgang finden.

Boom[1]



Actionspiel | Bevor Sie mit diesem Spiel loslegen können, müssen Sie zuerst einmal für zwei Euro im Monat die Gameloft-Actionspiele abonnieren. Was Sie danach erwartet, hat mit Action wenig zu tun: Auf dem Weg durch ein dreidimensionales Labyrinth dauert jeder Schritt geschätzte fünf Sekunden, da immer wieder nachgeladen werden muss. Da vergeht einem schnell der Spielspaß.

[1] sprich: „Buhm“

i-Fußball



Sportspiel | Auch für dieses Spiel werden monatlich zwei Euro abkassiert. Nach Eingabe Ihres Namens, Ihrer Körpergröße und Ihrer Fertigkeiten im Umgang mit dem Ball gilt es, in die Riege der Topspieler aufzusteigen. Dazu bedarf es einigen Trainings und viel Erfahrung auf dem Platz. Aufgrund unzähliger Menüs schlagen hier höchstens die Herzen eingefleischter Fans höher.

Computer Bild Spiele: Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUER		
Disney's Lilo & Stitch	GBA	27. Juni 2002
Kong	GBA	27. Juni 2002
Planet der Affen	PS	6. Juni 2002
Syberia	PC	Juni 2002
ACTION		
Batman Vengeance	PC	25. Juli 2002
Hunter	Xbox	Juli 2002
Medabots AX: Metabee	GBA	25. Juli 2002
Medabots AX: Rokusho	GBA	25. Juli 2002
Men in Black 2: Alien Escape	PS 2	Juli 2002
Spy Hunter	Cube Xbox GBA	Juni 2002
Star X	GBA	27. Juni 2002
Star Wars Episode 2: Angriff der Klonkrieger	GBA	Mitte Juni 2002
Stuart Little 2	PC	Juli 2002
The Sum of All Fears	PC	18. Juli 2002
Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf	PS	27. Juni 2002
Top Gun	GBA/Cube	Juni/Juli 2002
Unreal Tournament 2003	PC	Juni 2002
Vampire Night	PS 2	12. Juni 2002
VIP	PS 2/GBA	27. Juni/11. Juli 2002
Worms Blast	Cube	27. Juni 2002
AUFBAUSPIELE		
Der Industriegigant 2	PC	14. Juni 2002
Der Verkehrsgigant	PS	Juni 2002
BRETTSPIELE		
Chessmaster	GBA	20. Juni 2002
FUSSBALLSPIELE		
WM Nationalspieler	PC/PS PS 2	6. Juni/13. Juni 2002
Football Mania	PC PS 2	7. Juni 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Akira Psycho Ball	PS 2	Juni 2002
Britney's Dance Beat	PC PS 2 GBA	Mitte Juni 2002
Circus Maximus: Chariot Wars	PS 2 Xbox	Juni 2002
Gitaroo Man	PS 2	21. Juni 2002
Lilo & Stich: Trouble in Paradise	PS	19. Juni 2002
Muppet Pinball Mayham	GBA	11. Juli 2002
Pinball Challenge Deluxe	GBA	27. Juni 2002
Tetris Worlds	PS 2	Ende Juni 2002
Zoocube	Cube GBA	Juli 2002
MANAGERSPIELE		
Premier Manager 2002	PS 2	Juni 2002
MUSIKSPIELE		
Frequency	PS 2	26. Juni 2002

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
PRÜGELSPIELE		
Barbarian	PS 2	Juni 2002
Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer	GBC	Juni 2002
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22	PS	Juni 2002
Punch Kings	GBA	Juli 2002
RENNSPIELE		
4 x 4 Evolution	PC Xbox	21. Juni 2002
Car Battler Joe	GBA	27. Juni 2002
Grand Prix 4	PC Xbox	Juni 2002
GT Advance 2 Rally Racing	GBA	Mitte Juni 2002
GT Concept 2002: Tokio – Geneva	PS 2	17. Juli 2002
Jeremy McGrath Supercross World	Cube	Juni 2002
Monster Jam Maximum Destruction	GBA/PS 2	4. Juli/11. Juli 2002
Moto GP: Ultimate Racing Technology	PC	Anfang Juni 2002
Nicktoons Racing	PC	Juli 2002
Riding Spirits	PS 2	13. Juni 2002
V-Rally 3	PS 2 GBA	Juni 2002
ROLLENSPIELE		
Dokapon: Monster Hunter	GBA	20. Juni 2002
Icewind Dale 2	PC	Juli 2002
Jade Cocoon 2	PS 2	6. Juni 2002
Legend of Alon D'ar	PS 2	18. Juli 2002
Neverwinter Nights	PC	Juni 2002
Wizardry Summoner	GBA	18. Juli 2002
Zone of the Enders – The Fist of Mars	GBA	Juni 2002
SIMULATIONEN		
The Amazing Virtual Sea-Monkeys	PS GBA	Ende Juni 2002
SPORTSPIELE		
Aggressive Inline	PS 2	Juni 2002
All-Star Baseball 2003	PS 2	Juni 2002
Fila: World Tour Tennis	PC	Mitte Juli 2002
Legends of Wrestling	Cube Xbox	Juni 2002
Maniac Racers Advance	GBA	Juni 2002
Pro Tennis WTA Tour	GBA	Juni 2002
Red Card	Cube Xbox	Juni 2002
Slam Tennis	PS 2 Xbox	Juli 2002
Smash Court Tennis Pro Tournament	PS 2	19. Juni 2002
Tennis Masters Series	PS 2	Juni 2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	GBA	4. Juli 2002
Tour de France	PS 2 Xbox	Juni 2002
Transworld Surf	PS 2	Juli 2002
STRATEGIE		
Age of Wonders 2	PC	7. Juni 2002
Starmageddon	PC	Juni 2002
Star Wars Galactic Battlegrounds	PC	7. Juni 2002
Warcraft 3	PC	Juni 2002

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

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Action	gut	Activision	16 Jahren
2	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
3	Medal of Honor – Allied Assault	Actionspiel	–	Electronic Arts	18 Jahren
4	Command & Conquer Renegade	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
5	Heroes of Might & Magic 4	Strategie	gut	Infogrames	12 Jahren
6	Civilization 3	Aufbau-Strategie	sehr gut	Infogrames	6 Jahren
7	Die Gilde	Aufbauspiel	gut	Jowood	8 Jahren
8	Empire Earth	Strategie	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
9	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
10	Stronghold	Strategie	sehr gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
11	Tom Clancy's Ghost Recon – Collector's Pack	Action	gut	Ubi Soft	16 Jahren
12	Die Siedler 4 – Gold Edition	Strategie	–	Ubi Soft	12 Jahren
13	Der Patrizier 2 – Gold Edition	Simulation	–	Ascaron	8 Jahren
14	Cultures 2	Aufbauspiel	gut	Jowood	8 Jahren
15	Star Wars – Galactic Battlegrounds	Strategie	–	Electronic Arts	12 Jahren
16	Grandia 2	Rollenspiel	–	Ubi Soft	6 Jahren
17	Might and Magic 9	Rollenspiel	–	Infogrames	12 Jahren
18	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	gut	Wanadoo	12 Jahren
19	Fußball Manager 2002	Simulation	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
20	FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
2	FIFA Football 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
3	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	sehr gut	Activision	6 Jahren
5	RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt	Sportspiel	–	THQ	6 Jahren
6	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	6 Jahren
7	Digimon World	Abenteuer Interactive	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
8	Formel Eins 2001	Rennspiel	–	Sony	3 Jahren
9	Die Monster AG	Geschicklichkeitsspiel	–	Sony	3 Jahren
10	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	–	Eidos Interactive	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Action	sehr gut	Konami	16 Jahren
2	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive	18 Jahren
3	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Action-Abenteuer	–	Eidos Interactive	16 Jahren
4	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
5	State of Emergency	Action	–	Take 2 Interactive	18 Jahren
6	Grandia 2	Rollenspiel	–	Ubi Soft	6 Jahren
7	Dynasty Warriors	Action	–	THQ	12 Jahren
8	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	sehr gut	Activision	6 Jahren
9	FIFA Football 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
10	Ace Combat – Distant Thunder	Action	gut	Sony	12 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Golden Sun	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Wario Land 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Crash Bandicoot XS	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	Vivendi Universal	3 Jahren
7	Tekken Advance	Prügelspiel	befriedigend	Infogrames	12 Jahren
8	Sonic Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
9	Advance Wars	Strategie	sehr gut	Nintendo	12 Jahren
10	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	sehr gut	Activision	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	Microsoft	16 Jahren
2	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
3	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
4	Project Gotham Racing	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
5	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Rennspiel	–	Eidos Interactive	16 Jahren
6	Star Wars: Obi Wan	Action	–	Lucas Arts	12 Jahren
7	Rallisport Challenge	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
8	Oddworld: Munch's Oddysee	Geschicklichkeitsspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
9	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
10	Wreckless: The Yakuza Missions	Rennspiel	–	Activision	12 Jahren

GAMEBOY COLOR

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

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron 2	Action	gut	Electronic Arts	12 Jahren
2	Luigi's Mansion	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Wave Race – Blue Storm	Rennspiel	–	Nintendo	3 Jahren
4	Sonic Adventure 2	Geschicklichkeitsspiel	–	Infogrames	3 Jahren
5	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Fußballspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	–	Activision	6 Jahren
7	Burnout	Rennspiel	–	Acclaim	6 Jahren
8	Bloody Roar: Primal Fury	Action	–	Activision	12 Jahren
9	International Superstar Soccer 2	Fußballspiel	befriedigend	Konami	3 Jahren
10	Super Monkey Ball	Action	–	Infogrames	3 Jahren

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

KONSOLEN-MARKT

Aufholjagd



Noch überstrahlt die Playstation 2 die Galaxie der Konsolen. Doch die Konkurrenz rückt dem Marktführer auf die Umlaufbahn. Im zweiten Versuch hob die Xbox endlich ab, auch der Gamecube startet durch – und die Preise fallen

Mit einem rauschenden Riesenfest, der Pop-Band „ATC“ und 2500 Gästen zelebrierte Nintendo Deutschland Anfang Mai in Berlin den Europastart der neuen Videospielekonsole Gamecube.

Die Party ist längst vorbei, aber die gute Laune hält an. Denn schon nach zehn Tagen meldete Nintendo für Europa den Verkauf von 400 000 Geräten an den Handel – immerhin 80 Prozent der eingeplanten ersten Lieferrate. Einen solchen Traumstart legte schon lange keine neue Konsole mehr hin. „Wir sind über alle Maßen zufrieden“, kommentiert der Nintendo-Deutschland-Chef Axel Herr (40) die stolzen Zahlen. „Den Gamecube als reine Spielekonsole anzubieten, war richtig.“

Mag sein. Tatsache ist: Das vergleichsweise mager ausgestattete Würfelchen unterbietet mit 199 Euro die Preise der Konkurrenz klar. Die zwei Jahre alte Playstation 2 (PS 2) von Sony und die neue Xbox aus dem Hause Microsoft sind zwar vielseitiger und können auch Musik-CDs und Video-DVDs abspielen – teils nur mit Extra-Zubehör –, kosten aber 100 Euro mehr. Etlichen Spielern ist die technische Überlegenheit offenbar keinen so happigen Preisunterschied wert.

Das musste vor allem Microsoft erkennen – und reichlich Lehrgeld zahlen. Der amerikanische Software-Riese bot ab Mitte März seine Xbox für 479 Euro in der „Alten Welt“ an. Doch sein erstes großes Hardware-Projekt geriet fast zum Flop. Der schwarze Klotz mit dem grünen X war einfach zu teuer. Erst nachdem Microsoft den Preis für die Hi-Tech-Kiste im Handstreich auf 299 Euro gesenkt hatte, lief das Geschäft besser. Xbox-PR-Manager Boris Schneider-Johne (36): „Seit der Preissenkung haben wir gegenüber der Playstation 2 einen Marktanteil von 56 Prozent.“

Beginnt damit Sonys Stern zu sinken? „Keineswegs“, meint Manfred Gerdes (48), Managing Director bei Sony Deutschland. „Wir haben den Markt gut im Griff. Nur in der ersten Woche nach Microsofts Rabattaktion lagen wir hinter der Xbox, mittlerweile sind wir wieder vorn.“

Die Amerikaner bleiben offenbar weit hinter ihren hoch gesteckten Zielen zurück. Ursprünglich wollten sie bis Ende Juni weltweit bis zu sechs Millionen Konsolen verkaufen, jetzt ist nur noch von höchstens vier Millionen die Rede.

Das hat Nintendo mit dem Gamecube offenbar schon geschafft. Die Japaner haben nach eigenen Angaben bislang etwa 4,5 Millionen Exemplare ihrer Neuheit unter die Leute gebracht.



Foto: obs, Jens Schicke

Sebastian Siwek (zweiter von rechts) räumte auf der Nintendo-Party Deutschlands ersten Gamecube ab. Die Gruppe „ATC“ und MTV-Girl Collien (dritte von rechts) signierten und gratulierten.

Über solche Zahlen kann Marktführer Sony indes nur müde lächeln. Er hat seit der Einführung im März 2000 insgesamt 30 Millionen Stück PS 2 ausgeliefert, allein in Europa rund neun Millionen.

Und die Nummer eins macht weiter Druck. In Amerika kosteten bis zum 14. Mai PS 2 und Xbox jeweils 299 Dollar (328 Euro). Dann senkte Sony den Preis auf 199 Dollar (218 Euro). Das war Gamecube-Niveau und machte die Xbox zur einsamen teuersten Konsole auf dem US-Markt. Aber nur für einen Tag, dann kostete auch die Microsoft-Konsole 199 Dollar. Mittlerweile hat Nintendo den alten Abstand wieder hergestellt: Der Gamecube ist in den USA für rund 150 Dollar (163 Euro) zu haben. Schon munkelt die Branche über eine Preisrunde in Europa. Sony-Manager Manfred Gerdes: „Wir beobachten die Reaktion in Amerika jedenfalls sehr genau.“ Ein Tipp für Sparsame, die nicht immer das Neueste brauchen: Der PS-2-Vorgänger, die 90 Millionen Mal verkaufte Playstation (One), ist schon zum Preis von zwei Spielen zu haben. Der „Veteran“ kostet künftig 89 Euro (bisher 129).

Zwangsläufig hat Sony mit den turnusmäßigen Preiskorrekturen weniger Mühe als die Rivalen. Die Produktion der seit zwei Jahren gefertigen PS 2 sei mittlerweile profitabel, heißt es. Microsoft dagegen zahlt noch bei jeder abgesetzten Xbox kräftig drauf. Fachleute taxieren die Herstellungskosten eines Exemplars auf über 400 Euro. Um sie zu senken, will Microsoft sogar die eigens in Ungarn aufgebaute Xbox-Fabrik nach China verlegen.

Das tut weh, gehört aber zur Logik einer Branche, die 2001 rund 23 Milliarden Euro umgesetzt hat. Die Gerätehersteller verdienen an Spielen und den dafür vergebenen Lizenzen, nicht an den Konsolen. Doch nur jener Kunde, der eine Konsole hat, kauft auch die passende Software. Deshalb werden die Apparate deutlich unter Herstellungskosten verjubelt.

Ob Sony ganz oben bleibt oder bald die „Nachwuchs-Stars“ heller strahlen, ist offen. Ein spannendes Weihnachtsgeschäft dagegen ist sicher. Microsoft-Mann Schneider-Johne: „Wir haben uns vorgenommen, dass mehr Xboxen als PS 2 und Gamecubes unterm Tannenbaum liegen.“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Creative Labs

Hört, hört: Der Lautsprecher-Hersteller Creative Labs konnte in den ersten Monaten des Jahres 2002 seinen Erfolg weiter ausbauen. Laut der aktuellen Erhebung der Gesellschaft für Konsumgüterforschung (GfK) nimmt das Unternehmen einen Marktanteil von 27 Prozent für sich ein. In Euro ergibt sich ein absoluter Umsatz von 3,8 Millionen. Der nächste Mitbewerber erzielte im gleichen Zeitraum 1,4 Millionen Euro Umsatz, teilt Creative Labs mit. Damit ist der Lautsprecher-Hersteller aus Unterföhring unangefochtener Marktführer.

Verlierer

Outcast[1] 2

Auf Eis gelegt wurde „Outcast 2“, obwohl der erste Teil, ein umfangreiches Abenteuerspiel, die Fans begeisterte. Die mit der Entwicklung beschäftigte Firma Appeal gab bekannt, dass die Fertigstellung der PC- und Playstation-2-Versionen des zweiten Teils unbefristet verschoben worden sei. Die Begründung auf der offiziellen Fanseite im Internet (www.outcast-2.de): „Infogrames (der Hersteller, Anm. d. Red.) bat Appeal nämlich, ein neues Projekt zu programmieren, das auf einer Lizenz beruht und rechtzeitig fertiggestellt werden müsste.“ Aber Appeal bestätigt, dass an dem Projekt irgendwann weitergearbeitet werde, heißt es auf der Fanseite.

IN

- Immer aufgeladene Akkus für den Gameboy parat haben – stromlose Zwangspausen sind öde
- Öfter mal den Bildschirm putzen – Flecken vernebeln das schönste Spiel
- Am Wochenende eine Runde zum Frühstück spielen – perfektes Hirntraining

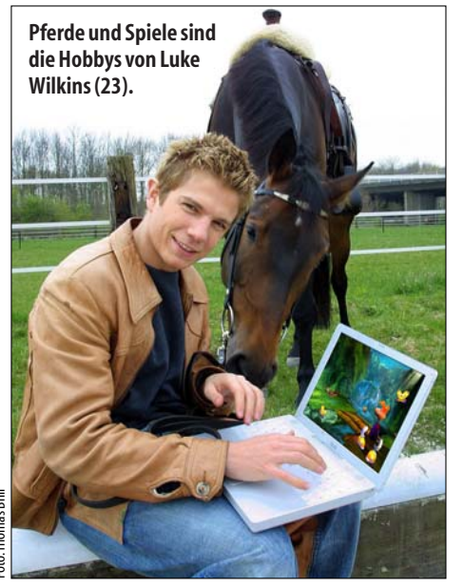
OUT

- Chips am PC essen – oder lieben Sie fettige Krümel in der Tastatur?
- Anderen beim Spielen zuschauen und sagen „schaffst du eh nicht“ – solche Kommentare braucht kein Mensch
- Lückenhafte Lösungsbücher – schade ums Geld

[1]sprich: „Autkast“ [2]sprich: „Wohrkrahft“ [3]sprich: „Krihtscher Boh!“

Gut aufgelegt: Luke Wilkins spielt mit Rayman

Luke Wilkins (23) spielt in der ARD-Seifenoper „Verbotene Liebe“ einen sensiblen, liebenswerten Chaoten, der sich sein Geld als Disc Jockey verdient. Und wenn keine Kamera dabei ist? Spielt er auch: „Ich muss zugeben, wenn mir ein Gameboy in die Finger kommt, dann ist immer noch ‚Tetris‘ das einzig Wahre. Aber zum Ballern ist ‚Resident Evil‘ am besten geeignet – wobei der Kinofilm zum Spiel alles andere als empfehlenswert ist.“ Zu Lukes Favoriten gehören auch kunterbunte Spaßspiele, etwa „Rayman 2“ für Playstation. Für die (nicht allzu) ferne Zukunft wünscht sich der gut aussehende Kölner „einen Ganzkörperanzug mit Brille, und rein in die virtuelle Welt. Die ist auf meine kühnsten Träume abgestimmt, weil zuvor mein Gehirn abgescannt wurde.“ Tja, Visionen muss man haben. Den COMPUTER-BILD-SPIELE-Lesern gibt Luke einen guten Rat mit auf den Weg: „Am meisten Spaß macht das Spielen, wenn man auch in seinem wirklichen Leben danach strebt, zu gewinnen!“



Pferde und Spiele sind die Hobbys von Luke Wilkins (23).

Foto: Thomas Brill

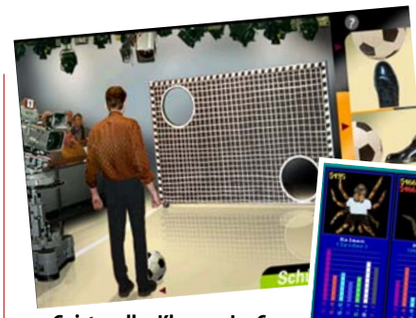
Vorsicht, bissiger Ork!

800 Orks will Spielehersteller Vivendi Universal demnächst rund um den Globus schicken. Die 1,85 Meter großen Fiberglas-Figuren sollen im Handel das lang erwartete und für Sommer geplante PC-Strategiespiel „Warcraft[2] 3“ bewerben. 350 der aufwendig produzierten Figuren will Vivendi allein in Deutschland an den Handel verteilen. „Da schon im Vorfeld Anfragen kamen, ob wir die Figur auch an Privatleute verkaufen, haben wir uns entschieden, die Figur über unseren Internet-Shop zu vertreiben“, so Tanja Hohmann, Pressemanagerin bei Vivendi Universal. Doch wer sein Heim von einem Ork bewachen lassen will, muss tief in die Tasche greifen. Die Kunstfigur kostet glatte 1000 Euro.

Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Tel. 01805/0774353, www.universalinteractive.de



Teurer Freund: ein Ork aus „Warcraft3“ – 1,85 Meter groß und 1000 Euro „schwer“.



Kreisbewusst am PC: Sportstudio-Torwandschießen.



Geister aller Klassen: In „Creature Ball“[3] stellen Sie eine Elf aus Monster-Kickern auf.

Fußball-WM mit www.computerbild.de

Das Internet-Angebot der Zeitschrift COMPUTERBILD bleibt während der Fußball-Weltmeisterschaft voll am Ball. Im WM-Spezialangebot finden Sie eine große Auswahl kostenloser PC-Spiele rund um die „schönste Nebensache der Welt“. Wer den schnellen Kick sucht, kann sich etwa mit dem traditionellen Torwandschießen aus dem ZDF-Sportstudio vergnügen. Mit der Simulation einer Vereinsverwaltung können Sie sich als Wirtschaftsstratege beweisen, und in diversen Fußball-Spielen dürfen Hobby-Torjäger kräftig punkten.

Dazu gibt es jede Menge Software und Internet-Tipps zur Weltmeisterschaft. Auch Statistikfans kommen auf ihre Kosten: Von der Torschützenliste über eine Dokumentation aller gelben und roten Karten sowie der verwandelten Elfmeter bis zur Tabelle der Ergebnisse aller bisher ausgetragenen WM-Turniere wird hier penibel Buch geführt. Mithilfe einer speziellen Tabellenvorlage können Sie Spielpläne ausdrucken, Ergebnisse selbst verwalten und den Tabellenstand auswerten. Passende Bildschirmschoner und Hintergrundbilder, ein zum Fußball verfremdeter Mauszeiger und Spaßprogramme runden das WM-Stimmungsbild ab. Außerdem verlosen COMPUTER-BILD-SPIELE und Electronic Arts 30 Mal das PC-Spiel „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002“.

Das Spezialangebot erreichen Sie über den Wegweiser auf der Internet-Startseite www.computerbildspiele.de in der Rubrik „Fußball-WM“. Darüber hinaus stellt Ihnen die Redaktion jeden Tag neu ausgewählte Internet-Seiten rund ums Leder vor.



Der totale Kick: jede Menge Spielspaß zur Fußball-WM – bei COMPUTER-BILD und COMPUTERBILD-SPIELE im Internet.

Gepfeffertes Spiel

In der beliebten Abenteuerserie „Die Pfefferkörner“ (wieder zu sehen ab 13. Juli, samstags um 8.30 Uhr) im ARD-Jugendprogramm lösen die Freunde Natascha, Fiete, Jana, Cem und Vivi so manches kriminalistische Rätsel. Jetzt gibt's für alle Fans der Reihe einen Fall zum Nachspielen am PC: „Abenteuer im Internet – Cem unter Verdacht“. Aufgabe des Spielers ist es, einen Kriminellen auffliegen zu lassen, der im Internet illegal kopierte Software verkauft. Die CD-ROM kostet 29 Euro und enthält außer dem Spiel auch Hintergrundinfos zur Serie und die schönsten Szenen aus bisher gelaufenen Folgen.



Foto: ddp

Tolles Team: die Hauptdarsteller aus der Serie „Die Pfefferkörner“.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

The Amazing Virtual Seamonkeys[1]

1 sprich: „Si Ämäising wörtju-el Ssihmanks"

Denkspiel für Playstation | Ein Affenspaß mit Kultfiguren: Retten Sie die Seamonkeys!

INHALT

Kennen Sie noch die kleinen Körnchen, die sich in „Seamonkeys" („See-Affen") verwandeln, wenn man sie ins Wasser wirft? Seamonkeys sind eigentlich eine Art Urzeitkrebse mit Armen und Beinen. Schon in den 80ern waren die Wasserlebewesen ein Hit. Und nun sind sie wieder aufgetaucht. Um putzmunter zu bleiben, brauchen sie allerdings Ihre Hilfe, denn im Wasser lauern Gefahren, etwa geladene Zitteraale oder gefräßige Kraken.

Damit die Seamonkeys nicht alle als Mahlzeit enden, müssen Sie die possierlichen Viecher innerhalb eines Zeitlimits in ein sicheres Versteck bugsieren: eine große Muschel. Vor jeder Spielstufe haben Sie Gelegenheit, sich den Meeresabschnitt anzusehen. Anschließend machen Sie sich an die Arbeit, bauen Steinbarrieren auf, um die Tierchen auf dem richtigen Weg zu halten, oder setzen einen Leuchtfisch als Leitfigur ein, der die Seamonkeys folgen. Sollten Piranhas die Karawane kreuzen, genügt es, sich einen der Raubfische zu schnappen und zu entführen. Der Schwarm paddelt dann „blind" hinterher. Ach ja: Ganz nebenbei müssen Sie Goldfische einsammeln, die überall versteckt sind.

BEDIENUNG

Gebraucht werden nur das Steuerkreuz und die **X**-Taste auf der Playstation-Tastatur (Gamepad). Einfacher geht's nicht.

URTEIL

Mit den Seamonkeys lebt ein fast vergessener Kult um knuddelige Wassertiere wieder auf. Denken und Knobeln inbegriffen, aber dennoch simpel – auch optisch. Wer „realistische" Bewegungen oder gar tolle Effekte erwartet, wird das Spiel als Schlag ins Wasser empfinden. Aber wenn Sie eben mal 14,99 Euro flüssig haben, bekommen Sie dafür ein munter plätscherndes Pausenvergnügen.



Kein Burgfrieden: In der fantastischen Unterwasserwelt der Seamonkeys lauern allerlei tödliche Gefahren.

The Amasing Virtual Seamonkeys

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Swing Entertainment
Telefon	02131/40660
Im Handel ab	Ende Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	Playstation
Wahrscheinlicher Preis	14,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	Gameboy Advance

Prognose:



befriedigend

Britney's Dance Beat[2]

2 sprich: „Britnihs Dähnz Biht"

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Für Millionen Fans wird ein Traum wahr: Tanzen Sie nach Britneys Pfeife

INHALT

Britney Spears ist überall. Tagtäglich trällert der Teenie-Star seine Hits in Radio und Musikfernsehen, der erste eigene Film lief unlängst in den Kinos. Bald tanzt die in allen Medien präsente Sängerin auch noch auf Ihrer Playstation. Und Sie tanzen mit. Denn als talentierter Parkett-Feger wünschen Sie sich nichts sehnlicher, als ein Teil von Britneys Showprogramm zu sein. Zehn Mal müssen Sie dazu gegen computergesteuerte Konkurrenten das Tanzbein schwingen.

BEDIENUNG

Fitness-Champions hüpfen auf der Tanzmatte herum, Fingerakrobaten benutzen die Spieletastatur (Gamepad). Alle haben eins gemeinsam: In schneller Abfolge müssen die Bewegungen vom Bildschirm imitiert werden. Bleiben Sie also im Takt, und drücken Sie binnen Sekundenbruchteilen auf die richtigen Knöpfe. Die Steuerung haben Sie schnell im Kasten. Doch wenig später müssen Ihre Finger im Affenzahn übers Gamepad huschen.



Original und Fälschung: Fürs Spiel wurde Britney ein wenig überarbeitet (rechts).



Intakte Beziehung: Hinten hopst Britney, vorn Sie. Wer gewinnt?

URTEIL

Nur fünf Songs aus Britneys Gesangsbuch sind in diesem Spiel enthalten – das ist ein bisschen wenig. Ob die integrierten Konzertvideos dafür entschädigen werden, bleibt abzuwarten. Für eine kurze Zeit macht dieser Tanzkurs aber mächtig Spaß. Und das nicht nur, weil Britney sich so „gut" bewegen kann.

Britney's Dance Beat

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	THQ
Telefon	01805/605511
Im Handel ab	14.07.2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/keine
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	39,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC, Gameboy

Prognose:



gut

Enclave[3]

Actionspiel für Xbox |
Die Qual der Wahl: Fliehen Sie aus der Enklave – oder gehen Sie rein

INHALT

Vor 2000 Jahren wurden die Völker des Lichts und der Finsternis durch einen tiefen Riss in der Erde voneinander getrennt. Die Länder des Lichts sind reich und gedeihen prächtig, während es in den dunklen „Outlands“ nur von Kriegen verwüstete Einöde gibt. Der Riss hat sich über die Jahrhunderte langsam wieder geschlossen. Seitdem gehören tägliche Gefechte zwischen den Mächten des Lichts und jenen der Finsternis entlang des Grenzgebietes zum Alltag. Jetzt ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis der letzte Kampf zwischen Gut und Böse entbrennt.

Ziehen Sie für die Seite „Ihres Vertrauens“ in den Krieg. Aus zahlreichen Kämpfer-Klassen (zum Zeitpunkt des Vorserientests zwölf) wählen Sie Ihre Lieblingsfigur und kämpfen sich mit ihr durch 24 Spielstufen. Schwert, Streitaxt oder Bogen immer griffbereit, denn die gut 40 Gegnertypen werden Sie in Atem halten. Der Schlachten-„Bummel“ wird Sie von mittelalterlichen Burgen aus durch heiße Lavahöhlen bis zu eisigen Städten auf schneesicheren Berggipfeln führen.

BEDIENUNG

Entweder steuern Sie die Spielfigur aus der Ich-Perspektive oder sehen ihr von hinten über die breiten Schultern (für die Spielfigur „Knight“ stand übrigens der Bodybuilder und Schauspieler Ralf Moeller Pate, siehe auch „Magazin“ in diesem Heft). Per **L**-Taste hauen Sie mit dem Schwert zu, mit der **R**-Taste heben Sie den Schild zur Abwehr.



3sprich: „inklär“

URTEIL

Grafisch macht das Fantasy-Spektakel eine Menge her, und die Kämpfe stecken voller Dynamik und Abwechslung. Wer erst mal ein gegnerisches Katapult besetzt hat und steinige Grüße in Feindesland feuert, weiß, was damit gemeint ist. In besonders kniffligen Situationen stellt Ihnen das Programm hilfreiche Mitstreiter zur Seite. Dann können Sie vorübergehend die Waffen senken und sich auf die Lösung der kleinen, aber feinen Rätsel konzentrieren. Erster Eindruck: „Enclave“ wird einen Platz in der noblen Enklave „sehr guter“ Spiele einnehmen.

Riesen-Wachkraft: Der Oger-Hauptmann versperrt den Weg ins Waffenlager. Zeigen Sie ihm, wo der Schlüssel hängt …



Teufel noch mal: Die dunkle Kathedrale von Ankh-Noor ist alles andere als ein Gotteshaus. Keine falsche Scheu, räumen Sie drinnen auf.

Enclave

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Swing! Entertainment
Telefon	02131/40660
Im Handel ab	Juli
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	69 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTESTS

Duke Nukem:
Manhattan Project[1]

[1] spricht: „Djuhk Njukem: Mänhätten Prodscheckt"

Geschicklichkeitsspiel für PC | Einsatz in Manhattan: Duke Nukem räumt wieder auf

INHALT

Duke Nukem ist zurück. Versteckt hinter seiner schwarzen Sonnenbrille und bis an die Zähne bewaffnet, tritt er diesmal an, New York gegen Außerirdische zu verteidigen.

Deren finsterer Anführer heißt Mech Morphix und lässt sich nicht mal eben so im Vorübergehen kalt stellen. Da muss Duke, Muskelmann und Meister flotter Sprüche, schon durch acht Spielstufen und ganz Manhattan. Vorzugsweise durch die lebensfeindlichen Ecken dieses Stadtteils: vom Wolkenkratzerdach in düstere U-Bahn-Schächte und zurück. Stets verfolgt von angriffslustigen Intelligenz-Bestien, die wie Alligatoren, Schweine und Riesenkakerlaken aussehen, aber auf ein prall gefülltes Waffenarsenal zurückgreifen können. 25 schräge Typen unterschiedlichster Rassen halten Duke in Atem und in Bewegung. Doch der coole Held handelt überlegt – und überlegen. Oft reicht ein präzise kalkulierter Fußtritt, um das lästige Geziefer in Schach zu halten. Warum Munition vergeuden?

Mit gelegentlichen Kamerafahrten und einer geschickt gestalteten Umgebung simuliert das Spiel eine dreidimensionale Perspektive. Im Prinzip bewegt sich der Held aber, wie in unzähligen anderen Spielen dieser Machart, meist platt von links nach rechts und umgekehrt.

BEDIENUNG

Wäre Dukes Waffe eine PC-Tastatur, so würde er seinen Einsatz in Manhattan kaum überleben. Die Steuerung ist viel zu langsam und ungenau. Auch eine selbst gestrickte Tastenbelegung ändert daran nichts. Mit der Spieletastatur (Gamepad) dagegen kommt schon eher Spaß ins Spiel. Dann läuft's wenigstens flüssig – doch von Präzision immer noch keine Spur, so mancher Sprung wird danebengehen.



Alles gut bedacht: Auch auf Hochhausdächern bleibt der Duke cool und überlegen.



Ein Held in Fahrt: Statt in überfüllten Abteilen Platz zu nehmen, bevorzugt Duke Nukem auch bei der U-Bahn das Dach.

URTEIL

Obwohl der Duke im Spiel stets frisch rasiert ist, hat das Prinzip des mit Action gewürzten Geschicklichkeitsspiels einen langen Bart. Doch hart gesottene Fans der „Duke-Nukem"-Serie können ruhig einen Blick riskieren, denn kein Held befreit heiße Bräute cooler aus den Händen übler Monster. Vorausgesetzt, bis zum Serienstart werden noch ein paar Steuerungsprobleme beseitigt.

Duke Nukem: Manhatten Project

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubisoft
Telefon	0211/3380050
Im Handel ab	31.5.02
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300 /64MB
Wahrscheinlicher Preis	29,95
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

Moto GP

Rennspiel für Xbox | Ein Mensch, ein Motor, zwei Räder – und Vollgas

INHALT

„Moto GP", das erste Motorradrennspiel für Xbox, steht kurz vor dem Start. Sie fühlen sich sattelfest? Dann geben Sie Gas, und rasen Sie durch eine ganze Nerven zerfetzende Grand-Prix-Saison. Donington Park, Le Mans und weitere acht Originalstrecken auf allen fünf Kontinenten warten auf Ihr Ausnahmetalent. Und die aktuellen Stars der Motorradrennszene warten mit: Max Biaggi, Loris Capirossi oder Shinya Nakano – wer Rang und Namen hat, ist dabei.

Das wird kein Spaziergang: 28 Fahrer müssen Sie distanzieren, um den Grand-Prix-Sieg davonzutragen. In der 125- und der 250-ccm-Klasse und im Freestyle. Wer einfach nur Gas geben und Spaß haben will, kann im leichteren Arcade-Modus fahren, der es mit realistischer Fahrphysik nicht so genau nimmt. Und wenn Ihre Zeit mal nur für ein bisschen Schräglage in der Mittagspause reicht, dann hetzen sie sich im schnellen Einzelrennen ab oder liefern den Stars einen Lauf gegen die Zeit.

Ihr elektronisches „zweites Ich", also Ihre Fahrerfigur, lernt mit jedem Wettbewerb dazu. Vorausgesetzt, sie hat zu Beginn ordentlich trainiert. Dann kann sie sich später sogar an spektakulären Stunts versuchen oder per **Netzwerk** S.178 die Schützlinge anderer Spieler in Grund und Boden fahren.

BEDIENUNG

Die Knöpfe der Spieletastatur (Gamepad) lassen sich nicht frei wählen. Allerdings stehen acht voreingestellte Tastenbelegungen, jede nach einem berühmten Fahrer benannt, zur Verfügung. Nach ein paar Trainingsrunden wird jeder Spieler „seine" Steuerung gefunden haben, das Fehlen individueller Eingriffsmöglichkeiten bleibt aber ein klares Manko. Wer „Unfallfolgen" nicht hautnah spüren mag, kann übrigens den Rütteleffekt abschalten.

URTEIL

Das erste Motorradrennspiel für Xbox nutzt das Potenzial der neuen Konsole und legt damit eine „Rundenzeit" vor, die Entwicklern künftiger ähnlicher Titel schwer zu schaffen machen dürfte. Und für Langzeitmotivation ist gesorgt: Ein hoch komplexer Grand Prix, anspruchsvolle Einzelrennen und Bonusläufe, die Sie erst freispielen müssen, halten die Langeweile hinter der Streckenbegrenzung. Wer seine Maschine erst mal im Griff hat, wird so schnell nicht wieder absteigen wollen.



Um Nasenlänge: Kopf-an-Kopf-Rennen vor der Kurve. Wer zuerst bremst, hat verloren.



Ein Fall für Zwei: Mit diesem filmreifen Sturz verabschieden sich die beiden Fahrer von der Piste.

Moto GP

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	THQ
Telefon	01805/605511
Im Handel ab	24.5.02
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/vier
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	69,65
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC

Prognose:



gut

Team Factor[2]

Actionspiel für PC | Die richtig harten Jobs sind nichts für Einzelgänger. Hier zählt das Team!

INHALT

„Team Factor“ ist, wie der Name schon sagt, ein lupenreines Mehr-Spieler-Ding. Jeder Teilnehmer sucht sich den ihm genehmen Platz in einer Spezialeinheit aus. Um dann als Scharfschütze, Scout, Soldat oder Spezialist diverse Missionsziele in Angriff zu nehmen. Haben Sie keine menschlichen Mitspieler zur Seite, dann übernehmen computergesteuerte Figuren – so genannte Bots – die Rollen der Kameraden. Ihre Einsätze führen Sie von heftig umkämpften Flughäfen bis ins Unterholz feuchtwarmer Dschungel. Und die Ziele? Das Übliche, ganz „normale“ Söldnerjobs eben: Sprengen Sie eine Brücke, überwältigen Sie den Oberbefehlshaber der gegnerischen Truppen, oder befreien Sie ein entführtes Mitglied Ihres Teams aus der Gefangenschaft. Alles klar? Dann: antreten!



BEDIENUNG

Wie in den meisten Spielen dieses Typs betrachten Sie die Umgebung aus der Ich-Perspektive. Am unteren Bildrand sehen Sie Anzeigen der Ihnen verbleibenden Lebensenergie, der momentanen Kondition und Zielgenauigkeit – alles Informationen, die Sie im Einsatz bestens gebrauchen können.

URTEIL

Planung ist alles. Ohne bis ins Detail ausgeklügelte Taktik wird Ihr Team nicht weit kommen. Und im Alleingang würden Sie in erster Linie Schaden anrichten. Außerdem halten Sie nicht endlos durch: Die Konditionsanzeige teilt Ihnen deutlich mit, wann Ihre Spielfigur einer Ruhepause bedarf, um für den weiteren Einsatz fit zu sein. „Augen zu und durch“ läuft also nicht.

Leider lässt die Intelligenz der computergesteuerten Figuren in der ausprobierten frühen Version noch etwas zu wünschen übrig. Außerdem fiel auf, dass Schießprügel unterschiedlichster Bauarten nahezu den gleichen Knall von sich geben. Bekommt das Entwickler-Team diese Faktoren in den Griff, dann wird's ein „gutes“ Spiel.



Das ist Truppendynamik: Während der Scharfschütze einen russischen Hubschrauber aus der Ferne aufs Korn nimmt (kleines Bild), bereiten sich seine Kameraden auf den Nahkampf vor.



Neben der Spur: Gangster haben den Zug des Präsidenten entgleisen lassen und das Staatsoberhaupt im Tunnel versteckt. Da müssen Sie durch!

[2]sprich: „Tihm Fäckter“

Team Faktor

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Codemasters
Telefon	01908/7326861
Im Handel ab	ab Juli
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/32
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 600 /128MB
Wahrscheinlicher Preis	44,95
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 178, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

Dort lesen Sie meist zuerst den Namen der Grafikkarte. Danach folgt die Bezeichnung des Prozessors. Die Zahl hinter dem Prozessor (üblich sind „AMD Athlon“, „Pentium“, „Celeron“ oder „Pentium-3“) gibt im Regelfall die Arbeitsgeschwindigkeit an. Gängige Größen liegen zwischen 233 und 1500 **Megahertz (MHz)** S. 178. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart sehen Sie die Meldung: „…Pentium-3 mit 550 MHz …“. Damit ist die Geschwindigkeit Ihres Computers etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 in der Tabelle einzuordnen.

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

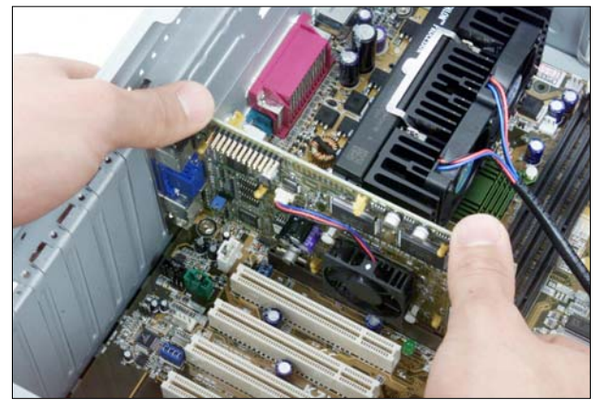
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 178 am meisten Spaß. Also testet die Redaktion jedes Spiel auf allen 26 Prüf-Computern mit je zwei Bildauflösungen – ein Mal mit der vom Spiel vorgegebenen und ein Mal mit der bei Spielern sehr beliebten Auflösung von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S. 178 bei einer **Farbtiefe** S. 178 von 32 **Bit** S. 178. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6“ bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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


Sudden



Sudden Strike 2[1]

Strategiespiel für PC | Scharfsinnige Offiziere gesucht, in deren Wortschatz „aufgeben“ nicht vorkommt

Spieletricks siehe Seite 110

INSTALLATION

Damit die Installation so erfolgreich verläuft, wie Ihre militärische Laufbahn es sollte, werfen Sie einen Blick auf Seite 154. Die dort zusammengefassten Vorschriften für Nachwuchs-Generäle sind nach Möglichkeit genau zu beachten.

INHALT

Nach ihrer Landung in der Normandie am „D-Day“, dem 6. Juni 1944, sind die Alliierten weiter auf dem Vormarsch Richtung Deutschland und versuchen nun, den Rhein zu überqueren. Derweil reiben sich im Osten Deutsche Wehrmacht und Rote Armee in Stellungskriegen um jede Stadt auf. Und im Pazifik kämpft das letzte japanische Aufgebot verbissen gegen die übermächtigen US-Truppen. An dieser Stelle steigt der Spieler mit „Sudden Strike 2“ in die letzte, entscheidende Phase des Zweiten Weltkriegs ein. Achtung: Wer ein Spiel mit absolut korrektem historischen Hintergrund erwartet, wird enttäuscht. Sudden Strike 2 ist ein Computerspiel – kein Geschichtsbuch.

Typisch für die Sudden-Strike-Reihe ist, dass nichts aufgebaut werden muss. Es ist alles schon da. Konkret: Ihnen stehen bestimmte Truppen zur Verfügung, mit denen Sie strategisch wichtige Aufgaben erledigen – Fabriken erobern, Luftabwehr ausschalten, Gefangene befreien, eine Stadt einnehmen. Auch berühmt-berüchtigte Szenarien des Zweiten

[1] sprich: „Ssadden Sstreik“

Sudden Strike 2

FORTSETZUNG

Im Sturzkampfbomber (Stuka) fliegen deutsche Piloten halsbrecherische und gefürchtete Angriffe.



Weltkriegs sind im Spiel, etwa der Kampf um die Brücke von Arnheim. Dessen bemerkenswert realistische Darstellung erinnert sehr deutlich an die Verfilmung von 1977 mit Robert Redford.

O.k., Sie sind nicht Robert Redford, sondern Kommandeur eines Häufleins hoch motivierter Truppen vor schier unlösbaren Aufgaben. Ihr Job ist, den Vormarsch zu planen, Kampftrupps zu rekrutieren und immer wieder die Lage zu erkunden. Indem Sie Offiziere zur Feinderkundung mit Feldstechern an die Frontlinie befehlen oder einen Panzerspähwagen ins Sperrfeuer schicken, um herauszufinden, wo der Gegner seine Geschütze aufgestellt hat. Wenn Sie Glück haben, spendiert Ihnen das Oberkommando sogar mal einen Luftaufklärer, aber meist steht Ihnen aufreibende Kleinarbeit am Boden bevor. Ist die Lage gepeilt, dann ziehen Sie mit Ihren Soldaten und Fahrzeugen ins Feld. Aber nichts überstürzen – Vorsicht ist der Vater der Munitionskiste. Der Gegner hat viele Landstriche flächendeckend vermint, in Wäldern und am Straßenrand Scharfschützen postiert. Ihre Spähtrupps werden also nie arbeitslos.

Selbstverständlich haben Sie allerlei technisches Gerät im Tross. Flüsse werden mithilfe von Brückenlegepanzern überquert, die sich außerdem zur Reparatur anderer Fahrzeuge eignen. Verletzte Kameraden versorgt der Sanitäter in seinem Spezial-LKW. An diesen Laster können Sie sogar ein Geschütz hängen – verstoßen damit allerdings gegen die Genfer Konvention, die als Sanitätseinheiten getarnte Kampftruppen verbietet. Aber solche Vorschriften haben auch im echten

SPIELVERLAUF



1 Japanische Truppen landen an einem pazifischen Traumstrand, um von den Briten gefangene Piloten zu befreien. Der Albtraum kann beginnen.



2 Die Soldaten überrennen ein Dorf, schießen wild um sich und machen keine Gefangenen. Die Piloten werden gerettet, aber um den Preis vieler Opfer.



3 Die Japaner stehlen Panzer und kämpfen sich durch den Dschungel zu einem Flugplatz. Dort mobilisieren sie noch mehr Soldaten.



4 Die Rettung kommt aus der Luft. Transportflieger der japanischen Luftwaffe landen auf der kurzen Piste und sammeln die Truppen ein. Die Männer werden gleich zum nächsten Angriff kommandiert.



5 Zur gleichen Zeit in Russland: Die Deutschen versuchen eine russische Stadt einzunehmen, haben eine Fabrik in einem Vorort besetzt und stehlen Kanonen.



6 In einem Nachbardorf haben sich deutsche Truppen verbarrikadiert und warten auf Nachschub. Die geklauten Kanonen werden dort postiert.



7 Gleichzeitig beginnen Pioniere mit dem Bau einer Behelfsbrücke über den Fluss, um auf ihrem Vormarsch eine russische Stellung zu umgehen.



8 Dann brechen die Deutschen durch und überrennen die Verteidiger am Stadtrand. Es kommt zu heftigen Gefechten – Meter um Meter, Haus um Haus.

Zweiten Weltkrieg kaum jemanden interessiert. Warum sollten Sie es dann nicht auch im Spiel so regeln, wie es Ihren Interessen dient.

Allerdings „heiligt" der Zweck nicht jedes Mittel: rücksichtsloser Einsatz Ihrer technischen und personellen Möglichkeiten führt selten zum Erfolg. Wer Pixel-Panzer und Bit-Bataillone sinnlos verheizt, gewinnt keine einzige Schlacht. Heiße Krieger sind nicht gefragt, sondern kühle Strategen, die eine Lage richtig einschätzen und die angemessenen Entscheidungen treffen. Das ist genau Ihr Ding? Abwarten – in den höheren Schwierigkeitsgraden kann das in stundenlange Tüftelei ausarten. Sie werden sich Haus für Haus, Meter um Meter vorkämpfen. Gelegentliche Verzweiflung inbegriffen.

Wessen Soldaten Sie durch diese Hölle führen möchten, steht Ihnen frei. Die „Achsenmächte" Deutschland und Japan hören ebenso auf Ihr Kommando, wie die alliierten Gegner Großbritannien, USA und Sowjetunion. Im Dienst einer dieser Nationen lösen Sie dann 41 Aufgaben in fünf Feldzügen oder versuchen sich an elf zusätzlichen Einzelmissionen.

Und zwar bei jedem Wetter. Regen oder gar Schnee, der natürliche Feind jedes unzureichend ausgerüsteten Sol-



Panzer haben so manche Schlacht entschieden.



9 Eine Hälfte der Stadt ist erobert. Die deutschen Kampfeinheiten sammeln sich an der Brücke und warten auf ihre weiteren Befehle.



10 Auch die Pioniere hatten Erfolg: die Brücke ist fertig. Jetzt können die Einheiten übersetzen und den Russen in die Flanke fallen.



11 Sie rücken schnell auf die Stadt vor und zerstören unterwegs Gebäude. Es sind nur leicht bewaffnete Soldaten, die schnell vorankommen.



12 Vor den Toren der Stadt kommt es wieder zu heftigen Feuergefechten. Die Russen haben in den Türmen Scharfschützen postiert.



13 Von der anderen Seite haben die Deutschen die Brücke gestürmt, beide Truppenteile treffen sich im Stadtzentrum. Von Osten donnern plötzlich russische Panzer heran, aber die Deutschen sind in der Überzahl.



14 Zur gleichen Zeit in Arnheim: Englische Fallschirmspringer haben sich in Häusern an der weltberühmten Rheinbrücke verschanzt.



15 Deutsche Truppen rücken an und setzen den Briten mächtig zu. Doch die können sich noch mit letzter Kraft verteidigen.



16 Dann plötzlich zerstören die Briten die Brücke von Arnheim mit eigenem Geschützfeuer. Das war's – die Schlacht ist verloren.

Sudden Strike 2

FORTSETZUNG



Mit irrsinnigen Angriffen im Morgengrauen, unter rücksichtslosem Einsatz des eigenen Lebens, attackieren japanische Kamikaze-Piloten die US-Streitkräfte im Pazifik.

Illustration: René Brost

daten, kommen zwar vor, haben aber keinen Einfluss aufs Kampfgeschehen. Auch jedes Gelände, das nach Sumpf aussieht, lässt sich prima durchqueren – nur über tiefes Wasser kommen Panzer auch im Spiel nicht.

Die technische Abteilung hat so ziemlich alle Rüstungsartikel auf Lager, mit denen der Zweite Weltkrieg ausgefochten wurde: Fahrzeuge vom simplen Motorrad bis zum überlegenen Panzer Typ „Königstiger“, Geschütze vom einfachen Stand-Maschinengewehr bis zu Riesenkanonen von ungeheurer Reichweite. Dazu kommen Spezialwaffen, wie der gepanzerte Artillerie-Zug von eindrucksvoller Feuerkraft oder das Kamikaze-Boot, das per Selbstsprengung auch große Schiffe zu Havaristen machen kann.

Der Hobby-Kommandant am PC verfolgt das Kampfgetümmel stets von schräg oben, fast aus der Vogelperspektive und immer von derselben Seite aus. Mancher mag räumliche Darstellung vermissen, aber deren Abwesenheit ermöglicht einen flüssigen Spielablauf auch auf älteren Computern. Den Schwierigkeitsgrad können Sie einstellen. Unter den vier verschiedenen Stufen gibt‘s auch eine sehr leichte, die Strategie-Neulingen den Einstieg enorm vereinfacht.

Der Mehr-Spieler-Modus ist für maximal zwölf Sandkastengeneräle ausgelegt, gestattet aber leider kein Spiel eines oder mehrerer Spielern gegen den Computer.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist nahezu problemlos, auch wenn das Spiel hier und da Tücken und Macken hat. Eine böse Falle lauert beispielsweise nach jedem erfolgreichen Abschluss einer Aufgabe. Wenn Sie dann aus dem Spiel gehen, ohne dessen Stand gespeichert zu haben, ist der Sieg futsch. Denn leider „merkt“ sich Sudden Strike 2 nicht automatisch, welche Schlachten Sie gewonnen haben.

Jeden verantwortungsbewussten Befehlshaber wird stö-

ren, dass sich die einzelnen Soldaten nur schwer voneinander unterscheiden lassen. Nachwuchs-Offiziere müssen schon mit der Lupe hinschauen, um den Scharfschützen vom einfachen Soldaten und diesen wiederum vom Sanitäter unterscheiden zu können. Unter Zeitdruck ist das enorm hinderlich. Da wäre eine Zoom-Funktion hilfreich gewesen, mit der man nah an den Brennpunkt des Geschehens heranfahren und entscheidende Szenen vergrößern könnte.

Ein Übersetzungsmangel sei am Rande erwähnt: Hinweise, etwa über eingetroffenen Nachschub, kommen gelegentlich schon mal auf Englisch. Ansonsten sind Menüs und Befehlssymbole aber schnell erkundet und ausgeforscht. Und eine Gefechtskarte sorgt stets für den nötigen Überblick.

URTEIL

Sudden Strike 2 ist nicht weniger spannend, als Strategiefans es vom ersten Teil kennen, und kostet vermutlich reichlich Nerven und durchkämpfte Nächte. Auch grafisch ist fast alles beim Alten, und das ist nicht wirklich positiv gemeint: Das Spiel steht praktisch in derselben Uniform auf dem Appellplatz, wie die Vorgängerversion. Und die ist mittlerweile schon etwas abgetragen. Etwa zwei Jahre später mit unverändertem Erscheinungsbild anzutreten, ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

Auch nicht unbedingt hitverdächtig: die automatische Wegfindung, mit deren Hilfe Fahrzeuge und Fußtruppen computergesteuert vom Start zum Ziel finden sollen. Oft stehen verschiedene Einheiten einander dabei im Weg oder nehmen gegen den Willen ihres Kommandeurs weite und gefährliche Umwege durch Feindesland. Um Ihre Schützlinge auf die ideale Route zu zwingen, müssen Sie reichlich Handarbeit investieren.

Wie gewohnt gut gemacht sind die Aufgaben. Da toben nicht etwa nur öde Schlachten – jedes Gefecht läuft spannend und interessant ab. Kein Geschichtenerzähler oder Kriegsberichterstatter könnte es besser rüberbringen. Noch ein Mal lobend erwähnt sei die leichte Anfänger-Spielstufe „Rekrut“, die es ermöglicht, sich ohne ständigen Niederlagenfrust in Sudden Strike 2 einzuarbeiten. Wer es sich so richtig geben will, kann sich natürlich den Schwierigkeitsgrad „General“ aufhalsen – und braucht dann vermutlich Monate, um durchzukommen.

Fazit: Sudden Strike 2 ist solide Strategiekost zum endlosen Thema Zweiter Weltkrieg. Dieser Stoff mag nicht jedem gefallen, aber er ist technisch gut umgesetzt, auch wenn die Grafik etwas angestaubt wirkt. Das Spiel schlägt sich „gut“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- T : Feuer einstellen an/aus
- G : Position halten an/aus
- F9 : Aufgabenziel zeigen
- Esc : Steuerungsmenü
- F10 : Spiel verlassen
- F11 : Speichermenü zeigen
- F12 : Lademenü zeigen
- ⇄ : Blickfeld auf gewählte Einheit
- Pause : Pause zum Befehlen an/aus

SPIELDETAILS



Geheimnisverrat: Wie viele Soldaten sich in einem Gebäude verschanzt haben, erkennen Sie leicht an den farbigen Balken am Haus (Kreis).



Oberkommando: Das ist Ihr Befehlsleitstand.



Luftaufklärung: Die Satellitenperspektive verschafft Ihnen Übersicht.



In Reih und Glied: An dieser Leiste können Sie erkennen, wie viele Soldaten in einem Fahrzeug transportiert werden.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sudden Strike 2

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721/972210 (0,123 €/Min.) Fax 0721/9722424 (0,123 €/Min.)
Version: 1.90
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

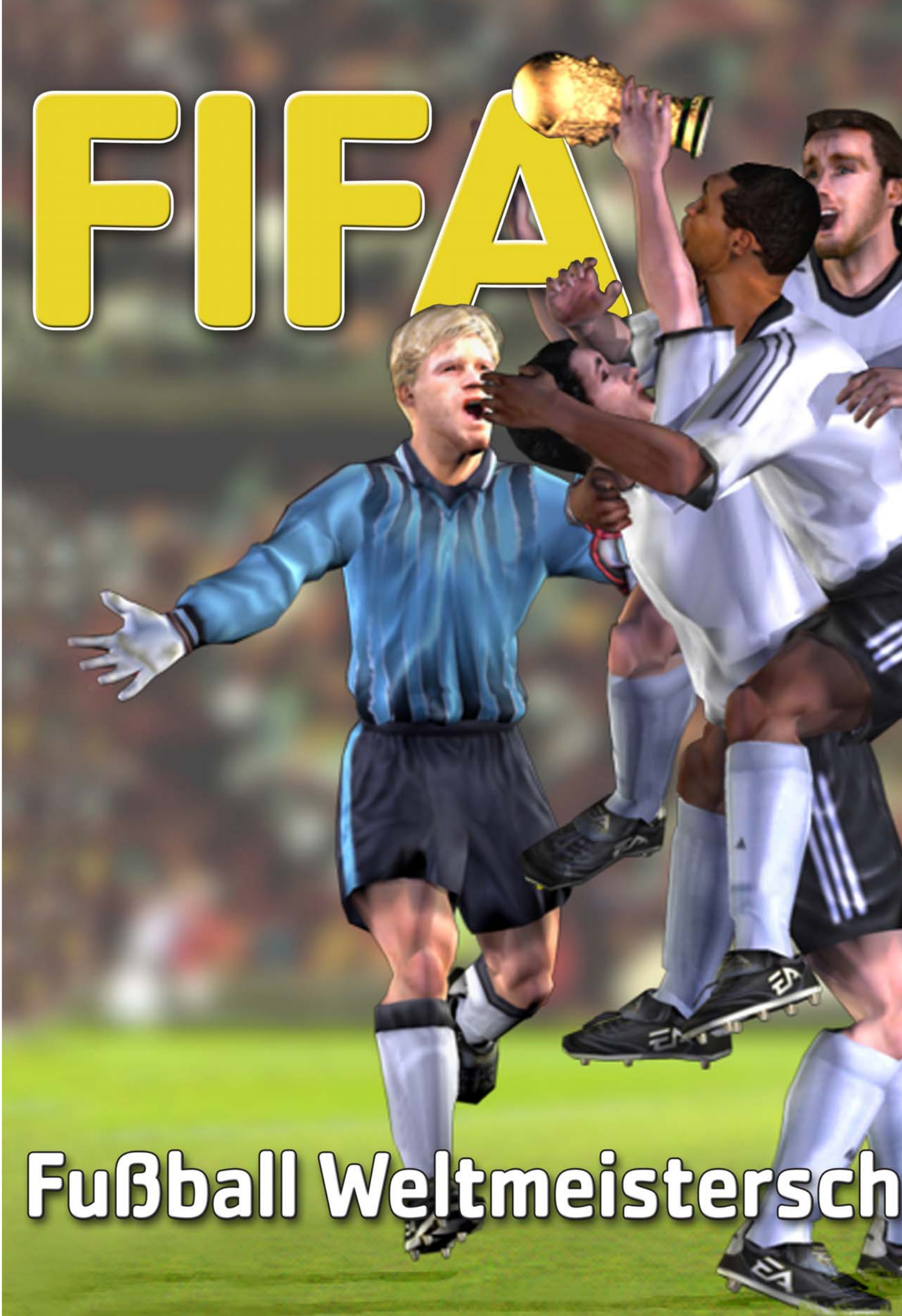
Altersempfehlung ab 16 Jahren
Geeignet für Anfänger/Profis
Für kein anderes System geplant.

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,09**
Spieleinstieg	6%	Etliche Befehle und Menüs sind zu lernen.		3,00
Langzeitspaß	5%	Viele Aufgaben von teils hohem Schwierigkeitsgrad garantieren lange Motivation.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Kleine Soldaten, schwer zu unterscheiden.		3,00
Bewegungsabläufe	3%	Fahrzeuge laufen etwas ruckartig.		2,50
Musik	2%	Dramatische Klänge, passend zum Geschehen.		2,00
Geräusche	3%	Realistischer Schlachtenklang, donnernde Explosionen.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Befehlston leicht knarzig wiedergegeben.		3,00
Texte/Untertitel	2%	Verständlich und ausführlich.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus, Tastatur: Zunächst gewöhnungsbedürftig, dann leicht.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Fast perfekte, wenn auch nicht korrekte Darstellung des Zweiten Weltkriegs. Aufgaben sehr spannend und abwechslungsreich.		1,50
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/299266 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.suddenstrike2.de)		1,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,96**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (348 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,2656 Megabyte		2,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	ausführlich		**2,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,82**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**2,71**
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%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	fünf Feldzüge, 41 Aufgaben		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,01**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**gut**		
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		44,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,01 x 49,99 = 100,48 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.


FIFA
Fußball Weltmeistersch



aft 2002

Fußballspiel für PC |
Für aktive Fußballer ist eine Weltmeisterschaft das Größte. Für PC-Spieler auch?

INSTALLATION

Bevor Sie auf die Jagd nach dem goldenen Pokal gehen, schlagen Sie auf Seite 154 die Installationstipps nach.

INHALT

Ohne Holland sind „wir“ zur WM gefahren. Jetzt liegt es an Ihnen, den Cup zu holen. „FIFA Fußballweltmeisterschaft 2002“ bietet Ihnen die Möglichkeit, das Turnier in Korea und Japan exakt nachzuspielen. Wie weit die realen deutschen Kicker dort kommen, sei mal dahingestellt. Apropos „Realität“: Alle 32 Teilnehmermannschaften wirken natürlich auch hier mit. Entscheiden Sie sich für Deutschland, treten Sie also gegen Saudis, Iren und Kameruner an. Und können dann per K.o.-System bis zum Sieg im Finale kämpfen. Außerdem sind Freundschaftsspiele gegen weitere neun Mannschaften in Originalstadien möglich. Übrigens sind die Niederländer auch hier nicht dabei. Kleines Extra: Lustige Videofilmchen über Fußballfans und Bonus-Teams zum Freischal-

SPIELVERLAUF



1 Schöne Show: Wie es sich für ein Ereignis vom Kaliber WM gehört, beginnt jede Partie in Asien mit einem Lichtspektakel und Plastikfiguren.



2 Toller Traum: Oliver Bierhoff (links) und Oliver Neuville stehen kurz vor dem Anstoß im Endspiel gegen den Favoriten aus Argentinien.



3 Nur Nonsens? Christian Ziege läuft auf Argentiniens Keeper German Burgos von Atletico Madrid zu. Er scheitert. Das macht aber nichts, weil die deutsche Elf zu diesem Zeitpunkt bereits mit 1:0 führt und die Hände schon ganz weit nach dem WM-Cup ausstreckt.



4 Wirklich Wahnsinn: Der Leverkusener Oliver Neuville erzielt schon das zweite Tor gegen die Gauchos. Jubel bei seinen Mitspielern!



5 Aufgabe Argentiniens: Nach dem dritten deutschen Treffer kann sich Sebastian Deisler ausruhen. (Im echten Leben ist er leider verletzt.)



6 Unheimlicher Unsinn: Auch Jens Nowotny ist ja leider wegen einer Verletzung nicht dabei. Im PC-Spiel aber präsentiert er stolz den Pokal.



7 Fantastisches Foto: Vielleicht schaffen die realen Kollegen der Computer-Kicker die Überraschung und lassen sich als Siegerteam knipsen.

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

FORTSETZUNG

ten. Aber die gibt's eben nur, nachdem Sie sich mit verschiedenen Mannschaften den Titel geholt haben.

BEDIENUNG

FIFA WM 2002 besticht, wie von den Vorgängern gewohnt, durch gute, unkomplizierte Steuerung. Mit einer Spieletastatur (Gamepad) macht der PC-Kick am meisten Spaß. Wie schon in „FIFA 2002" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002) müssen Sie Pässe und Schüsse immer wieder neu mit der Schussanzeige dosieren und die Richtung per Tastendruck vorgeben. Dazu gibt es eine kleine Spielerei am Rande: Mithilfe spezieller Tasten können Sie den Ball hoch halten und den Gegner dadurch im Stil eines Roberto Carlos demütigen. Ebenfalls neu: die Starspieler. Bei Deutschland schlägt Sebastian Deisler (leider vor der WM verletzt) die tollsten Flanken, für England läuft Owen wie ein geölter Blitz, und Beckham schießt Freistöße wie ein junger Gott.

URTEIL

Electronic Arts hat erneut die offiziellen Lizenzen erworben. Und so laufen die originalen Spieler in originalen Trikots auf und treten den offiziellen WM-Ball. Dazu gibt's eine tolle Atmosphäre in liebevoll nachgeahmten Stadien – Kommentare und Rufe der Spieler in jeweiliger Landessprache inklusive. Weniger glücklich gewählt sind dagegen die Sprüche der bekannten Kommentatoren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann. Da wird ein 2:0-Sieg der DFB-Auswahl gegen Saudi-Arabien schon mal als „WM-Massaker" bezeichnet, oder das plappernde Duo orakelt, „dass es Elfmeter-Schießen gibt, wenn es so bleibt" – obwohl das Spiel bereits beendet ist.

Weiterer Fehler: Ein direkt auf den Keeper geschossener Elfmeter scheint durch dessen Körper zu fliegen. Auffälligster Mangel aber ist die große Überlegenheit der Sololäufe. Sich den Ball zu schnappen, die Sprint-Taste zu drücken und über das gesamte Spielfeld zu dribbeln, erscheint zumindest für Anfänger leichter (und Erfolg versprechender) als ein geordneter Spielaufbau mit gelungenen Kombinationen. Fazit: Der weltmeisterliche Kick bringt viel Spaß, doch die genannten Mängel machen FIFA WM 2002 nur zur „guten" Begegnung. Immerhin.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Steuerkreuz:
Ausgewählten Spieler bewegen

1. **Doppelpass**
2. **Sprint einlegen**
3. **Flanke**
4. **Passen**
5. **Torschuss**



SPIELDETAILS



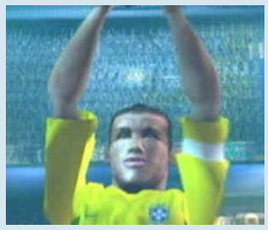
Geographie: Vor dem Spiel sehen Sie den Austragungsort.



Echtes Leder: Gespielt wird mit dem Original-WM-Ball.



Statistik: Am Ende eines Spiels gibt's Zahlenkolonnen.



Roboter: Rivaldo sieht aus wie nach einer Gesichtsoperation.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA – Fußball Weltmeisterschaft 2002

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221/975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221/97582111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Gamecube
	Playstation
	Playstation 2
	Xbox

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,42**
Spieleinstieg	6%	Schneller Erfolg mit Soli, Spiel schwer.		3,00
Langzeitspaß	5%	Neben WM-Modus nur noch Freundschaftsspiele gegen neun Gegner möglich.		3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ausgewählte Gesichter wirken sehr echt.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	Sogar Straucheln nach Kopfball realistisch.		1,50
Musik	2%	Super-Sound von Orchester aus Vancouver.		2,00
Geräusche	3%	Tolle Stadion-Atmosphäre mit begeisterten Fans und gut eingefangenen Spielerrufen.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Viele Wiederholungen, nerviges Gequatsche.		4,00
Texte/Untertitel	2%	Vielfältige Statistiken und Menüs.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spaß macht's mit der Spieletastatur, Aufbau mit Kombinationen nicht leicht.		3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Klasse Stimmung dank echter Spieler und Stadien, Spielgeschehen könnte noch ein bisschen realistischer ablaufen.		2,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (138 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 ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,74**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,29**
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%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	41 Mannschaften, 20 Stadien		4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur		2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/acht		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,12**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**gut**	
PREIS/LEISTUNG			**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			45,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)			42,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,12 x 45,99 = 97,50 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GETESTET MIT PLAYSTATION 2

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

Fußballspiel für Playstation 2 | Auch PS-2-Kicker dürfen um den Weltmeistertitel spielen

INSTALLATION

Wie Sie einer Playstation 2 den Ball richtig zuspielen, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Wer auch nach Feierabend die Fußball-WM quasi „live“ erleben möchte, ist mit diesem Spiel zum Fußball-Großereignis in Fernost gut bedient. Alle qualifizierten Mannschaften von Argentinien bis Saudi-Arabien sind in Originalbesetzung dabei. Und treten in genau den Vorgruppen gegeneinander an, wie beim WM-Turnier. Wer Weltmeister wird, liegt allein in Ihren Händen. Welche Besonderheiten dieses Spiel noch bietet, erfahren Sie im Test der PC-Version auf den vorherigen Seiten. Die Playstation-2-Version ist inhaltlich absolut identisch.

BEDIENUNG

Das gilt auch für die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten. Einige Spielzüge, wie der Doppelpass, lassen sich mit der Spieletastatur (Gamepad) der PS 2 etwas einfacher auslösen. Denn Sie brauchen dazu nur den rechten Steuerknüppel in die gewünschte Richtung zu bewegen, ohne eine weitere Taste zu drücken. Trotzdem ist ein Spielaufbau mit Pässen schwierig, weil die viel zu oft beim Gegner landen. Auch hier führen eher Sololäufe zum Torerfolg als schnelle Kombinationen: Mit gedrückter Sprint-Taste können Sie ohne Probleme die gegnerische Abwehr im Regen stehen lassen.

URTEIL

Während sich Playstation-2- und PC-Version inhaltlich gleichen, gibt es bei der grafischen Darstellung große Unterschiede. Das PS-2-Spiel sieht einfach schlechter aus. Sie können zwar auch hier fast alle Spieler an ihren Gesichtern erkennen, doch es fehlen einige Details. Schwerer wiegt jedoch ein anderer technischer Mangel: Nicht selten kommen die Bewegungen ins Ruckeln und der Spielaufbau dadurch ins Stocken. Manchmal scheint es, als würde für wenige Sekunden eine Zeitlupe eingespielt statt des aktuellen Spielgeschehens. Und zwar ausgerechnet in unübersichtlichen Situationen, wie Spieleransammlungen im Strafraum. Das stört den Spielaufbau. Damit ist das PS-2-Spiel etwas schwächer als der PC-Kick, bleibt aber noch „gut“.

GETESTET MIT Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gamecube, PC mit Win 95/98/XP, Playstation, Xbox**

Hersteller: **Electronic Arts**

Info: Tel. 0221/975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221/97582111 (0,123 €/Min.)

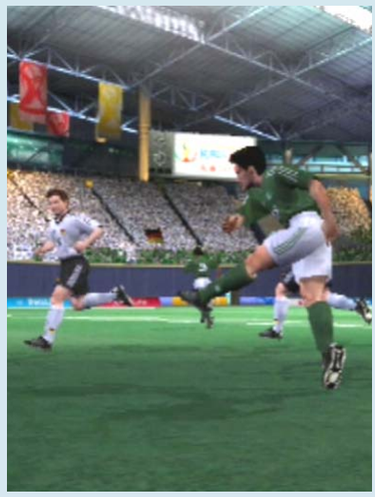
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,79**
Spieleinstieg	6%	Erst mit Übung gelingen richtige Spielzüge.	3,00
Langzeitspaß	5%	Außer der aktuellen WM gibt es leider keine weiteren Spielvarianten.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Man erkennt sogar die Spielergesichter.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Ruckelnde Bewegungen sind nicht selten.	4,00
Musik	2%	Starker Orchester-Sound bewirkt Gänsehaut.	2,00
Geräusche	3%	Stadion-Atmosphäre mit begeisterter Zuschauerkulisse – gut eingefangen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Einige Infos, aber viel nervendes Gelaber.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Vielfältige Statistiken und Menüs.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Über Kombinationen das Spiel aufzubauen, ist auch mit analoger Spieletastatur schwer.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Alle echten Spieler und Stadien schaffen WM-Stimmung. Das Spielgeschehen ist aber nicht ganz so realistisch, wie es sein könnte.	2,50
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
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**3,00**
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%**		**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	41 Mannschaften, 20 Stadien	4,00
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%	acht/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,26**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,16**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**61,99 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		**49,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,16 x 61,99 = 133,90 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die gepunktete weiße Linie auf dem Rasen zeigt den Laufweg des Angreifers und erleichtert es, Pässe in den Lauf zu spielen.

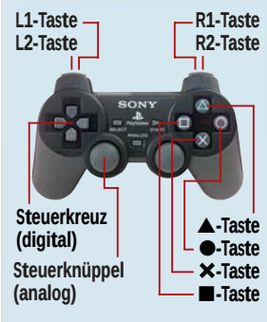


In den Zeitlupen-Wiederholungen kommen die sehr realistisch aussehenden Spielerfiguren besonders gut zur Geltung.



Bei solchen Spieleransammlungen im Strafraum gerät der Spielfluss schon mal ins Stocken, weil die Technik nicht mitspielt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Passen
■: Flanken
●: Schießen
▲: Sprinten
Steuerkreuz oder linker Steuerknüppel: Spieler über das Feld bewegen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Spielbeginn Deutschland gegen Argentinien knobeln die beiden Kapitäne an der Mittellinie um Seitenwahl und Anstoß.



2 Argentinien spielt sofort aggressiv los. Ein ums andere Mal muss Torwart Oliver Kahn den gegnerischen Stürmern die Stirn bieten.



3 Das gleiche Bild auch in der zweiten Halbzeit: Seelenruhig schaut die Hintermannschaft der deutschen Auswahl zu, wie seine südamerikanischen Gegner das Mittelfeld beherrschen. Auch dieser kraftvolle Antritt eines argentinischen Spielers kann erst von Oliver Kahn gestoppt werden.



4 Jetzt muss etwas geschehen. Jancker, der zu wenig zur Abwehr beigetragen hat, wird gegen den schnellen Zickler ausgewechselt.



5 Die Deutschen nehmen die Zweikämpfe besser an. Bei dieser Ecke liefert sich Hamann einen kleinen Ringkampf mit seinem Gegenspieler.



6 Trotzdem gelingt einem Argentinier ein gefährlicher Kopfball. Kahn ist geschlagen, Rehmer drischt den Ball gerade noch von der Torlinie.



7 Da nach 90 Minuten noch kein Tor gefallen ist, kommt es zum Elfmeterschießen. Hamann setzt den entscheidenden Ball neben den Kasten.

ISS International Superstar Soccer[1]

[1] sprich: „Internäschenel Ssjuperstar Ssocker"



Fußballspiel für Playstation 2 | Die Fußballwelt schaut nach Japan und Korea. Hier allerdings wird abseits gekickt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 anpfeifen, erfahren Sie auf Seite 154.

INHALT

Die Fußball-Weltmeisterschaft findet in diesem Spiel leider nicht statt. Wer Vergleichbares erleben möchte, muss die Spielvariante „Internationaler Pokal" wählen. Da kämpfen bis zu 58 Nationalmannschaften in Qualifikation und Ausscheidungsspielen um die begehrte Trophäe. Alternativ können Sie die europäische und amerikanische Meisterschaft austragen oder sich an einer Welt-Liga versuchen. Das Regelwerk der FIFA findet bei diesen Veranstaltungen kaum Beachtung. Erwarten Sie also nicht, dass Deutschland in der Vorrunde auf Saudi-Arabien, Kamerun und Irland trifft. Bei den Mannschaftsaufstellungen stimmt auch nur die Hälfte. Fast alle Teams aus Südamerika und Osteuropa laufen mit Spielern auf, die Fantasienamen tragen. Immerhin ist in Deutschland, Italien, Frankreich und vielen anderen der 58 Mannschaften alles in Ordnung.

BEDIENUNG

Rudi Völler würde Sie um Ihre Einflussmöglichkeiten auf das Geschehen beneiden. Sie können sowohl die Wetterbedingungen als auch die Strenge des Schiedsrichters selber bestimmen. Die Kondition Ihrer Schützlinge wird Ihnen vor dem Spiel durch Pfeile angezeigt, so dass Sie gezielt Umstellungen vornehmen können. Änderungen der Spielstrategie sind sogar während des laufenden Spiels über eine Tastenkombination möglich.

Vom vorbildlichen Profi, der mit vollem Einsatz für sein Team kämpft, halten diese Spieler nicht so viel. Auf Ihre Steuerbefehle reagieren Sie etwas behäbig mit zeitlicher Verzögerung. Das stört am meisten bei der Ballannahme, nach der der Spieler meist noch drei Schritte macht, bevor er sich wieder vernünftig kontrollieren lässt. Ansonsten ist die Steuerung sehr vielfältig geraten und ermöglicht einen abwechslungsreichen Spielaufbau. Steilpässe, Heber, Doppelpässe und gezielte Freistöße sind mit ein wenig Übung kein Problem. Mit fortgeschrittener Fingerakrobatik überreden



Sie Ihre Spieler sogar gelegentlich zu brasilianischer Spielkunst mit Tricks und Finten. Einige Aktionen, wie das Antäuschen eines Schusses, sind aber fast schon zu kompliziert, um im Spiel sinnvoll eingesetzt zu werden. In Standardsituationen, wie Ecken und Freistößen, erleichtern dagegen Zielhilfen das präzise Platzieren des Balles.

URTEIL

Echte WM-Stimmung kommt hier wegen fehlender Spielvarianten und falscher Spielernamen nicht auf. Dabei sorgt das spannende Geschehen auf dem Platz durchaus für Begeisterung. Hat man sich an die Tücken der Steuerung gewöhnt, sind spektakuläre Spielzüge und packende Torszenen möglich. Allerdings resultieren die meisten gefährlichen Situationen aus einem Fehlverhalten der Torhüter, die den Ball zu oft nur abklatschen und nicht festhalten. Gelungen ist die grafische Darstellung der Spieler, die zwar nur selten an ihren Gesichtern zu erkennen sind, sich aber natürlich über den Platz bewegen. Die beiden Kommentatoren Klaus Gronewald und Bernd Schuster nerven durch ständige Wiederholungen und teilweise auch falsche Ansagen.

Das Gekicke ist zwar nicht weltmeisterlich, überzeugt aber durchaus mit spielerischer Klasse und geht mit einer noch „guten" Leistung vom Platz.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Passen
■: Schießen
●: Flanken
R1: Sprinten
Steuerkreuz oder linker Steuerknüppel: Spieler über das Feld bewegen

GETESTET MIT
Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



International Superstar Soccer 2

Hersteller: Konami

Info: Tel. 069/98557320 (0,123 €/Min.) Fax 069/98557377 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Gamecube, Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,80**
Spieleinstieg	6%	Legen Sie vorher eine Trainingseinheit ein.	2,50
Langzeitspaß	5%	Nicht die wenigen Spielvarianten, aber die Spieltiefe vermag zu fesseln.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht ganz realistisch, etwas zu bunt.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Geschmeidige, natürliche Bewegungen.	2,00
Musik	2%	Lahme Nationalhymnen und Technoklänge.	2,50
Geräusche	3%	Begeisterte Fans tauchen das Stadion in Ohren betäubenden Jubel.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Zwei Kommentatoren zum Gähnen.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Moderne übersichtliche Menüführung.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung mit der Spieletastatur ist vielfältig, aber auch ein wenig träge.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Fehlende Spielvarianten verhindern eine echte WM-Stimmung, ansonsten ein durchaus spannendes Gekicke.	3,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	58 Mannschaften	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,43**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
Abwertung		teilweise falsche Spielernamen	+0,15
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,48**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**61,33 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		55,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,48 x 61,33 = 152,10 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



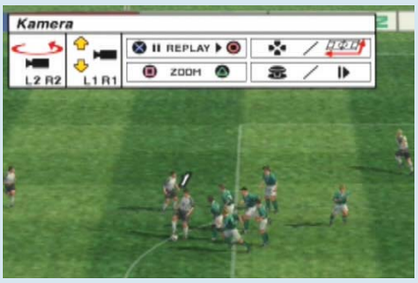
Bei Standardsituationen werden Zielhilfen eingeblendet.



Die falschen Spielernamen können Sie selbst korrigieren. Hier wird etwa aus einem gewissen „Gardos" die Offensiv-Granate Roberto Carlos.



Die Pfeile zeigen die Tagesform der einzelnen Spieler an.



Eine äußerst komfortable Zeitlupenfunktion ermöglicht es, Wiederholungen aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln zeigen zu lassen.

GETESTET MIT GAMECUBE

ISS 2 International Superstar Soccer



Fußballspiel für Gamecube | Abseits-Gekicke wie auf Playstation 2 – schöner, aber auch schwieriger

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gamecube in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Auch hier wird abseits der Fußball-Weltmeisterschaft in Japan und Korea gekickt. Die Gamecube-Version bietet die gleichen Spielvarianten wie das Playstation-2-Spiel. Sie können also keine WM spielen und müssen zudem bei vielen Mannschaften auf die korrekten Spielernamen verzichten. Die Unterschiede liegen in erster Linie bei der Bedienung und der grafischen Darstellung.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist ähnlich verzögert wie bei der Playstation-2-Version. Das heißt: Die Spieler reagieren ein wenig träge auf alle Befehle. Leider ist es nicht möglich, sie mit dem digitalen Steuerkreuz über den Platz zu bewegen. Der Spieler ist gezwungen, dafür den analogen Steuerknüppel zu bemühen. Wer das bisher nicht geübt hat, muss jetzt eine zusätzliche Trainingseinheit einlegen.

In Standardsituationen, wie Elfmetern, Freistößen und Ecken, fehlen die Zielhilfen, die es bei der PS-2-Version erleichtern, den Ball präzise zu platzieren. Das ist hier deutlich schwieriger. Die Vielfalt der Aktionsmöglichkeiten auf dem Platz ist ansonsten aber in beiden Versionen die gleiche.

URTEIL

Grafisch sticht das Gamecube-Spiel die Playstation-2-Variante aus. Die Spieler wirken lebensechter und bewegen sich noch ein wenig geschmeidiger über den Platz. Auch der Rasen präsentiert in naturnäherer Farbe. Allerdings gibt es auch einen äußerst unansehnlichen Effekt, der Playstation-2-Spielern erspart bleibt: In Nahaufnahmen sind die Zuschauertribünen im Hintergrund nur noch als verschwommene Masse zu sehen. Fast hat man das Gefühl, von einer Nebelwand umgeben zu sein.

Die beiden Kommentatoren Gronewald und Bernd Schuster begleiten das Spielgeschehen mit den gleichen einfallslosen und teilweise unpassenden Floskeln. Ein Satz vom Kaliber „Jetzt würde ein Tor die Führung bedeuten“ ergibt bei einem Spielstand von 2:1 einfach keinen Sinn. Trotz der schöneren Grafik geht die Gamecube-Version wegen einiger zusätzlicher Schwächen in Sachen Steuerung nur mit dem Testurteil „befriedigend“ aus dem Turnier.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Passen
B : Schießen
X : Flanken
Y : Steil passen
R : Sprinten
Linker Steuerknüppel:
Spieler über das Feld bewegen

GETESTET MIT Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



International Superstar Soccer 2

Altersempfehlung **ab 8 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2, Xbox**

Hersteller: **Konami**

Info: Tel. 069/98557320 (0,123 €/Min.) Fax 069/98557377 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,80**
Spieleinstieg	6%	Ein ausgiebiges Training ist hier Pflicht.	3,00
Langzeitspaß	5%	Trotz unrealistischer Spielvarianten vermag das Geschehen auf dem Platz zu fesseln.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Deutlich realistischer als in PS-2-Version.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Geschmeidige, natürliche Bewegungen.	2,00
Musik	2%	Lahme Nationalhymnen und Technoklänge.	3,00
Geräusche	3%	Über diese lautstarken Fans würde sich auch jede Bundesliga-Mannschaft freuen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Kommentatoren reden oft am Spiel vorbei.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Übersichtlich gestaltete Menüführung.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Ähnlich träge Steuerung wie PS-2-Version. Digitalsteuerung und Zielhilfen fehlen.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Fehlende Spielvarianten lassen trotz gelungener Präsentation leider keine echte WM-Stimmung aufkommen.	3,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	58 Mannschaften	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,45**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
Abwertung		teilweise falsche Spielernamen	+0,15
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,50**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		64,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		54,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,50 x 64,95 = 162,38 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die Zuschauertribünen sind nur unscharf zu erkennen.



Zielhilfen in Standardsituationen gibt es leider nicht.



Die Darstellung der Spieler, ihrer Bewegungen und der Rasenflächen ist insgesamt etwas realistischer als in der PS-2-Version.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hotel Gig

Managerspiel für PC | Machen Sie „in Unterkunft“ – von der Jugendherberge bis zum Fünf-Sterne-Palast

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

Wie Sie Ihre Zimmerflucht auf der Festplatte einrichten, erfahren Sie, wie gewohnt, in den Installationshinweisen – diesmal auf Seite 154.

INHALT

Zimmerservice? Nein, da sind Sie längst rausgewachsen. Im Managerspiel „Hotel Gigant“ übernehmen Sie die Verantwortung für den gesamten Betrieb. Als Hoteldirektor auf dem Sprung zum Herrscher über eine Kette von Nobelabsteigen in aller Welt. 23 Städte rund um den Globus können Sie mit Ihren Quartieren beglücken. Mit Häusern aus 19 Typen, etwa Stadt-, Geschäfts- oder Familienhotels – alles in einer hübsch inszenierten Spielwelt. Grundstein Ihrer Karriere ist eine solide Ausbildung, und dann führt die Manager-Laufbahn durch 18 Szenarien. Mit jeder erfolgreich absolvierten Aufgabe steigt der Schwierigkeitsgrad an. Ferner gibt's die Variante Zufallsspiel, für die Sie alle grundsätzlichen Vorgaben, wie Schwierigkeitsgrad, Zahl der Städte oder Zeitlimit, selbst festlegen dürfen.

Egal, ob Sie Ihren geschäftlichen Erfolg Schritt für Schritt aufbauen oder dem Zufall überlassen – zunächst müssen Sie einen geeigneten Standort finden, auf dem Sie Ihr „erstes Haus am Platze“ errichten



SPIELVERLAUF



1 In 23 Städten auf ganzen Welt können Sie Ihre Hotels errichten. Jede Stadt wird mit ihrem Wahrzeichen auf dem Globus symbolisiert.



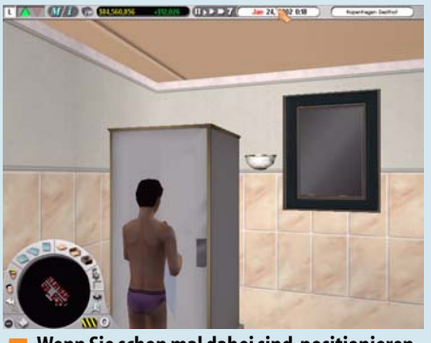
2 Klein, aber fein ist Ihr erstes Hotel im Übungsspiel. Die Außenansicht vermittelt einen tollen Eindruck von der optischen Qualität des Spiels.



3 Formvollendet erwartet Ihr Portier an der Eingangstür die ersten Gäste. Es dauert nicht lange, bis ein Ehepaar bei Ihnen einchecken will (der Mann kommt gleich nach). Und Sie wissen ja: Nur zufriedene Gäste kommen wieder. Also sollten Sie alles daransetzen, dass Ihre Kunden sich wohl fühlen.



4 Der Blick von oben bietet sich beim Einrichten der Zimmer an. Gäste auf dem Klo zu beobachten, ist indes höchst unfein – aber machbar.



5 Wenn Sie schon mal dabei sind, positionieren Sie die Überwachungskamera auf Kopfhöhe. So können Sie Ihre Gäste bestens ausspionieren.



6 Mit der Schrägperspektive haben Sie einen guten Überblick über ganze Zimmerfluchten und eventuelle Aktivitäten in den Räumen.



7 Während die Frau Zähne putzt, liegt der Mann schon im Bett. Hoffentlich haben Sie die richtigen Matratzen für erholsamen Schlaf eingekauft.

Hotel Gigant FORTSETZUNG

möchten. Natürlich bestimmt die Lage maßgeblich den passenden Hoteltyp. Ein Stadthotel etwa ist teuer. Da ist es Pflicht, Räumlichkeiten und Angebote gleich auf zahlungskräftige Geschäftsleute abzustimmen.

Steht der Rohbau, dann dürfen Sie sich ohne Hemmungen als Innenarchitekt versuchen. Über 600 Einrichtungsgegenstände erlauben eine höchst individuelle Gestaltung der Gästezimmer und anderen Räumlichkeiten, etwa des Restaurants oder des Hallenbads. Das ist eine gigantische Fülle von Gegenständen, deren Auswahl Ihnen nicht leicht fallen wird. Fünf Modelle von Fernsehgeräten für die Zimmerausstattung, Blumendekoration in zehn Variationen – da sind in der Tat Managerqualitäten gefragt. Detektivische Talente schaden auch nicht: Die Überwachung der Herberge können Sie auf das für einen reibungslosen Betrieb nötige Mindestmaß beschränken oder auf „Big-Brother"-Niveau ausdehnen. Lückenlose Kontrolle einzelner Gäste oder Mitarbeiter ist zwar unfein, aber technisch kein Problem.

Das fertige Gästehaus und seine Zimmer können Sie übrigens aus allen erdenklichen Blickwinkeln im Bild festhalten und sogar im weltweiten Datennetz präsentieren, sofern Sie eine eigene Internet-Seite unterhalten.

BEDIENUNG

Ein Hotel wirtschaftlich erfolgreich zu führen, ist ohnehin schon nicht leicht. Wenn aber die dazu benötigten Informationen in einer Fülle von Menüs und Statistiken geradezu untergehen, wird es gigantisch schwer. Das Spiel wird zwar komplett mit der Maus gesteuert, und alle wichtigen Symbole sind immer nur ein paar Klicks entfernt. Dennoch werden Sie einige Zeit benötigen, bis Sie alle wichtigen Informationen schnell finden und – vor allem richtig interpretieren. So klickt man sich häufig durch Dutzende von Menüs und Tabellen und ist anschließend nicht wirklich schlauer, weil man die wesentlichen Daten in dieser Fülle von Zahlen schnell übersieht. Einfacher ist, sich nur auf die Wünsche und Beschwerden der Gäste zu konzentrieren. Die sagen nämlich deutlich, was ihnen fehlt.

URTEIL

Hier ein Stück Seife, da eine Minibar, dort noch ein paar Knabbereien ins Zimmer legen – so sieht der graue Alltag eines angehenden Hotel-Giganten aus. Spannend wie ein Urlaub bei Regenwetter – es sei denn, Zahlenspiele machen Ihnen Spaß. Wahrscheinlicher ist, dass Sie von der Fülle aller Möglichkeiten erst mal erschlagen werden und sich langwierig unter erheblichen Frustanwandlungen einarbeiten müssen.

Die nahezu völlig frei zu gestaltenden dreidimensionalen Hotelansichten sind etwas Feines fürs Auge. Abgesehen vom Einrichten der Häuser haben sie aber null Einfluss aufs Spielgeschehen und sind für Ihren Erfolg als Manager unerheblich.

Wer gerade eine Ausbildung an der Gastronomiefachschule absolviert oder ein Praktikum im Hotel macht, kann dieses Managerspiel vielleicht sogar als Lernhilfe heranziehen. Jeder andere sollte sich gut überlegen, ob der langweilige Job dieses Hotelmanagers das Geld wert ist. Fazit: lumpige zwei Sterne für Hotel Gigant. Umgerechnet heißt das „befriedigend", aber auch nur wegen passabler Technik-Teilnote. ■

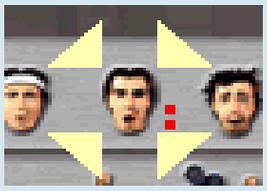
> **!** Im Testlabor von COMPUTERBILD-SPIELE lief „Hotel Gigant" zunächst auf keinem der 25 Testcomputer. Grund: Hersteller Jowood hatte eine nicht lauffähige Version geschickt, die so auch in den Handel gelangte. Jowood versicherte, die fehlerhaften Spiele vom Markt zu nehmen. Der abgedruckte Test basiert auf einer verbesserten Version. Im Internet gibt es für das Problem einen Patch (siehe Tabelle rechts).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Menschen im Hotel: Hier äußern die Gäste Beschwerden.



Menschen im Visier: Die Überwachungskamera läuft.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hotel Gigant

Hersteller: Jowood
Info: Tel. 06102/81680 (0,12 €/Min.) Fax 06102/8168010 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter:
www.hotel.jowood.de/downloads/hotelgermanfixed.zip

Altersempfehlung	**ab 6 Jahren**
Geeignet für	**Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich	

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**3,96**
Spieleinstieg	6%	Langwierig wegen komplizierter Menüs.		4,00
Langzeitspaß	5%	Gäste zu überwachen und ihre Wünsche zu erfüllen, wird schnell langweilig.		4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte Umgebung, aber sehr steril.		4,00
Bewegungsabläufe	3%	Figuren bewegen sich sehr eckig.		4,00
Musik	2%	Monotone Beriesekung, nervt schnell.		5,00
Geräusche	3%	Die wenigen Geräusche werden meist von der öden Musik überdeckt.		5,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht vorhanden.		6,00
Texte/Untertitel	2%	Verständliche, aber zu viele Infotexte.		3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maussteuerung optimal, Tastatur wird nur für Schnellbefehle benötigt.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Realistisches Hotelmanagement, leider ohne überraschende Ereignisse, etwa Diebstähle, Pannen oder besondere Gäste.		4,00
SERVICE	**3%**			**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06102/8168168 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.hotel.jowood.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,40**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (613 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0156 Megabyte		1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel		**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,82**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**5,29**
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%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Spielaufgaben; Zufallskampagne		4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,52**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,52**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45,00 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		39,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,54 x 45,00 = 114,30 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ZANZAR

DAS VERBORGENE PORTAL

Rollenspiel für PC | Nichts wie raus aus der Großstadt – am besten mit einem Ticket von London nach Zanzarah

INSTALLATION

Wie Sie Zanzarah auf den Bildschirm zaubern, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Das meiste, was sich so auf Dachböden anfindet, ist Gerümpel – aufgehoben, weil „man es ja irgendwann noch einmal brauchen könnte". Seltener dagegen spürt man auf dem Speicher von Druiden deponierte Kisten mit magischen Gegenständen auf.

Amy, deren Rolle Sie in „Zanzarah – Das verborgene Portal" spielen sollen, findet derlei zauberhafte Hinterlassenschaften. Doch der Reihe nach: Die hübsche 18-jährige ist allein zu Haus. Heftiger Wind tobt um das alte Londoner Gemäuer. Fenster springen auf. Amy auch – denn sie glaubt auf der baufälligen, knarrenden Holztreppe zum Dachboden etwas gehört zu haben. Jetzt nur keine Panik.

Vorsichtig schaut sie nach dem Rechten, aber weit und breit ist niemand zu sehen. Da: eine antike Holzschatulle. Die war doch vorher nicht da, oder? Neugierig hebt Amy den Deckel an und findet – eine Rune. Und zwar eine mit magischen Fähigkeiten. In Amys Hand entfaltet das frühgeschichtliche Schriftzeichen seine ganze Zauberkraft, hüllt das Mädchen in schillernde, blendende Lichtbögen. Das Farbenspiel verschwindet so schnell, wie es gekommen ist. Und schon haben Sie sich endgültig mit Amy identifiziert und mit dem Zauber infiziert. Was Sie jetzt sehen, ist nicht mehr der vertraute Dachboden. Sie stehen in einer Höhle, blicken durch deren Eingang auf eine sattgrüne Wiesenlandschaft. Das muss ein Traum sein. Hoffentlich keiner, in dem kleine, grüne Männchen eine Rolle spielen, denken Sie noch. Und schon steht so eins vor Ihnen.

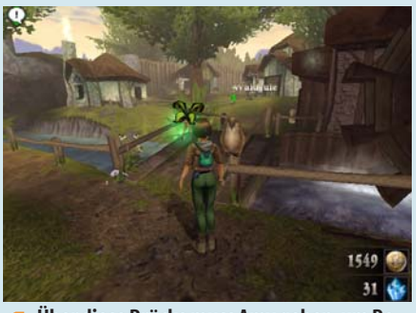
Der Gnom erklärt Ihnen, was passiert ist: Die Feenwelt hat schon lange auf Amy gewartet. In alten Schriften taucht sie als Retterin der Zukunft auf. Denn sie hat die Kraft, die Welten der Feen und der Menschen zu vereinen. Also den paradiesischen Zustand wieder herzustellen, der vor langer, langer Zeit ganz normal war …

Und da stehen Sie nun vor dieser wundersamen Feenwelt, die mit Ihrer stets nebligen Heimatstadt so gar nichts gemein hat. Hier lacht die Sonne, bunte Wie-



AH

SPIELVERLAUF



1 Über diese Brücke muss Amy gehen, um Bewohner aus der Feenwelt kennenzulernen und ihnen erste Informationen zu entlocken.



2 Im Krämerladen des Dörfchens gibt's Reiseproviant in Form von Zaubermitteln und Heiltränken. Gezahlt wird mit Feentalern.



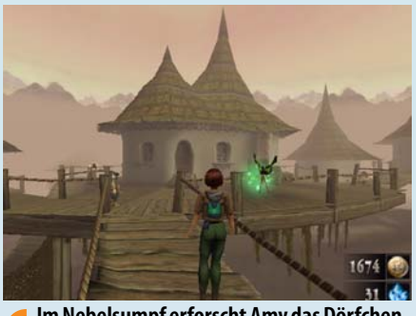
3 Der Rathausplatz im Städchen Tiralin. In den Gebäuden kann die Heldin vielen Neuigkeiten auf die Spur kommen und Schätze entdecken. Auch an Einkaufsmöglichkeiten fehlt es nicht. Außerdem wohnt hier ein Zwerg, der ganz scharf auf Amys gesammelte blaue Kristalle ist.



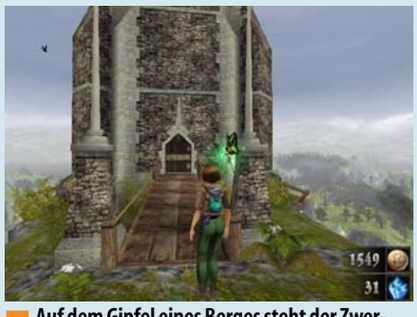
4 Wer der Vogelscheuche einen kleinen Gefallen tut, kann bei ihr jederzeit die Zauberkraft seiner Feen neu aufladen.



5 Im Landhaus wartet Lucius. Sein Auftrag für Amy: Pixies einfangen. Bringt sie ihm fünf der quiekenden Gnome, gibt's eine Belohnung.



6 Im Nebelsumpf erforscht Amy das Dörfchen Dunmore. Das ist gar nicht so einfach, denn hier lauern überall bösartige Schattenelfen.



7 Auf dem Gipfel eines Berges steht der Zwergenturm. Drei der winzigen, aber wichtigen Wichtel werden Amy neue Aufgaben stellen.

ZANZARAH FORTSETZUNG

senblumen blühen neben hüfthohen Farnen, kristallklare Bäche schlängeln sich durch eine idyllische Landschaft. Nur wenige Schritte, und schon liegt ein verschlafenes Dörfchen vor Ihnen. Ein paar Hütten und eine Wassermühle – hier wohnt ein merkwürdiges Völkergemisch: Sumpfkobolde, sprechende Eulen und Waldelfen.

Reden Sie mit den Einwohnern, und schauen Sie sich genau um. Vielleicht finden Sie Feentaler, mit denen Sie im Krämerladen allerlei nützliche Dinge kaufen können. Zaubertränke etwa oder Heilmittel.

Außerdem brauchen Sie auf der Reise dringend eine Fee an Ihrer Seite, die alle Kämpfe austrägt. Der richtige Ansprechpartner zur Feen-Vermittlung ist Rufus, den Sie im Dorfgasthaus finden und der Ihnen gern seinen Hausschlüssel anvertraut. In seiner Hütte dürfen Sie sich eine von drei Feen aussuchen. Und mit der machen Sie sich auf, eine wunderschöne Welt zu erkunden: riesige, lichte Gebirgszüge, düstere Höhlensysteme, neblige Sumpflandschaften, eine mittelalterliche Stadt und vieles mehr. Doch Vorsicht: In Büschen, hinter Steinen und Baumstämmen wohnen Feen. Und wer denen zu nahe kommt, wird zum Kampf herausgefordert.

Dann finden Sie Ihre und die feindliche Fee in einer Kampfarena wieder. Die beiden so lieblich scheinenden Wesen sind im Duell nicht zimperlich, feuern ganze Salven von Blitzen aufeinander ab. Siegt Ihre Reisebegleiterin, dann bekommen Sie nicht nur Feentaler, sondern obendrein noch Erfahrungspunkte. Verliert Sie den Zweikampf, so können Sie ihr mit Heilkräutern wieder auf die Beine helfen. Gnädige Rücksetzpunkte im Spiel sorgen dafür, dass Sie den Streit dann gleich noch mal in Angriff nehmen dürfen. In den Wäldern werden Sie auch hin und wieder Feenkugeln finden. Damit lassen sich fremde Feen einfangen und für die eigene Truppe rekrutieren. Bis zu fünf der kleinen Wesen können aktiv dabeisein. Alle anderen verstauen Sie kurzerhand in Ihrem Feenbeutel. Um eine eingesackte Fee zu aktivieren, müssen Sie zurück nach London. Einfach die Rune anklicken, und Sie sind wieder zu Hause. Andere Runen, andere Orte: Die Zauberbuchstaben im Spiel ermöglichen so manche Blitzreise.

Und wer weiß, vielleicht führt ja einer der vielen Pfade auch in die Welt der Menschen. Dann hätten Sie die Verbindung zwischen Feen- und Menschenwelt wiedergefunden – einen Weg, den jeder gehen kann. Ganz ohne Zauberei.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



BEDIENUNG

Amy durch die Welt der Feen zu leiten, erfordert nicht viel Übung. Mit der Maus schauen Sie sich um und geben der Spielfigur die Richtung vor, per Druck auf die Pfeiltasten setzen Sie Amy in Marsch. Wer mit Bewohnern reden und Gegenstände benutzen, anschauen oder kaufen will, tut das einfach per Mausklick. Lediglich das Zielen im Kampf erfordert ein bisschen Training.

URTEIL

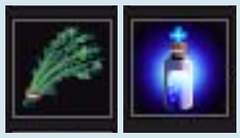
Nach einem stressigen Arbeitstag genau das Richtige: ab in die Natur, unberührte Wälder erforschen, über Blumenwiesen spazieren oder Berggipfel erklimmen und die Aussicht bei strahlend blauem Himmel genießen. Optisch ist Zanzarah Balsam für die Seele.

Dazu gibt's eine nette Dosis Action in den Feenkämpfen und viele knifflige, abwechslungsreiche Rätsel. Vielleicht befreien Sie zuerst die Waldhütte vom Wildwuchs der Dornbüsche. Oder machen Jagd auf die kleinen, quiekenden Pixies, die ständig Zanzarahs Bewohner ärgern. Oder Sie schauen mal, welche Überraschung im Turm der Zwerge wartet, oder, oder, oder …

Zanzarah ist gut durchdacht, spannend, optisch eine echte Perle und deshalb einfach zauberhaft – zurück in der drögen Stadt, würde man dazu sagen: „gut".



SPIELDETAILS



Kräuter beleben die Feen, der Trank sorgt für Zauberkraft.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Zanzarah – Das verborgene Portal

Hersteller: THQ
Info: Tel. 01805/605511 (0,12 €/Min.) Fax 02151/4189418 (0,123 €/Min.)
Version: 1.002
Zum Testzeitpunkt noch kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung ab 8 Jahren
Geeignet für Anfänger
Für kein anderes System erhältlich.

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,60**
Spieleinstieg	6%	Einfach, Spielfiguren geben Hilfestellung.		1,50
Langzeitspaß	5%	Sehr abwechslungsreiche Spielumgebungen und Aufgabenstellungen.		1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Effekte, detaillierte Spielwelten.		1,50
Bewegungsabläufe	3%	Figuren und Objekte bewegen sich natürlich.		1,50
Musik	2%	Passt gut zum Spielgeschehen.		1,50
Geräusche	3%	Abwechslungsreich, runden den Spielablauf gekonnt ab.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Den Figuren „auf den Leib geschneidert".		1,50
Texte/Untertitel	2%	Ersetzen teilweise die Stimmen.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Einfache Steuerung, größtenteils mit der Maus und den Pfeiltasten der Tastatur.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die schöne Optik fesselt den Spieler schnell. Rätsel und das Erforschen der Umgebungen halten die Spannung auf hohem Niveau.		1,50
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.zanzarah.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (900 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 ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel		**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,00**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	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%**			**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 Spielumgebungen, 77 Feen		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/zehn		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**gut**		**1,56**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		44,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		44,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,56 x 44,95 = 70.12 = befriedigend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Wie im Kino: Der ins Unendliche schwebende Text macht Sie mit der Geschichte vertraut. Aber diesmal können Sie die beeinflussen.



2 Start und Ziel: Kaum abgehoben, sehen Sie aus dem Cockpit Ihres X-Wing-Jägers einen Geschützturm des Todessterns verglühen.



3 David gegen Goliath: Am Steuer eines B-Wing sollen Sie eine Fregatte vor diesem riesenhaften Sternenzerstörer beschützen. Schalten Sie zuerst seine Laserbatterien, danach die Schildgeneratoren aus. Dann haben Sie freies Schussfeld auf die verwundbare Kommandobrücke des Ungetüms.



4 Licht und Schatten: Im Lasergewitter ist höchste Konzentration gefragt, sonst verliert man schnell den Überblick. Und das wäre tödlich.



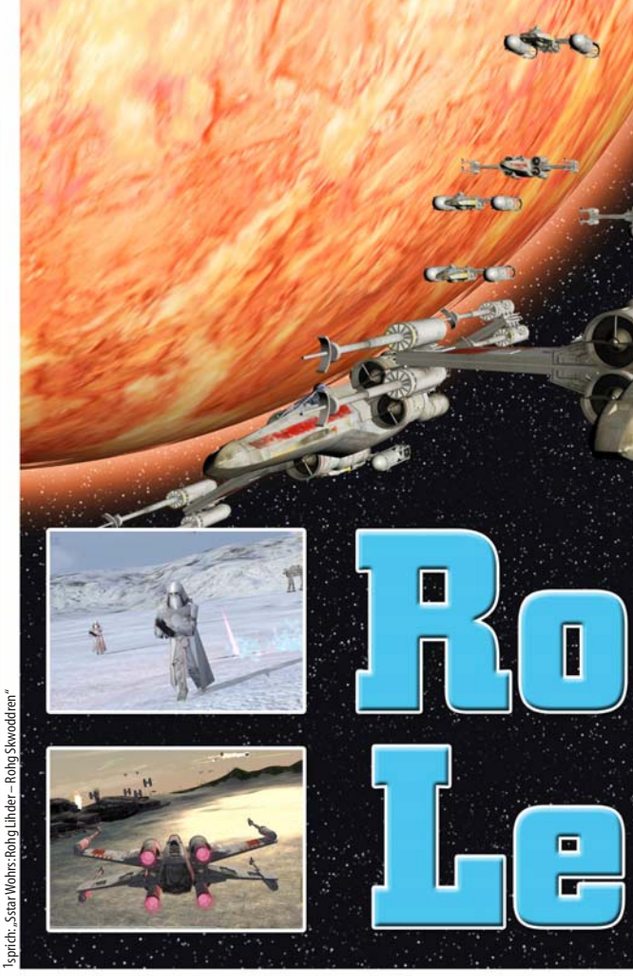
5 Da sehen Sie kalt aus: Imperiale Kampfmaschinen greifen die Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth an. Weg mit den Blechkameraden!



6 Schwere Verwicklungen: Mit einem aus dem Flieger abgeschossenen Drahtseil bringen Sie die schwer gepanzerten AT-AT-Walker zu Fall.



7 Dumm gelaufen: Die Rebellen müssen überstürzt fliehen. Das können Sie nicht auf sich sitzen lassen – möge die Macht mit Ihnen sein!



„Sprich: ‚Star Wohrs: Rohg Lihder – Rohg Skwoddren"

Ro Le

Rogue

Actionspiel für Gamecube | Wer durch den Raum will, braucht Zeit. Viel Zeit. Dieses Sternenkriegsspektakel fordert den ganzen Jedi

INSTALLATION

Einfacher, als einen Tie-Fighter vom Himmel zu holen: Mini-CD rein, und los geht's. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite 154 nach.

INHALT

Die Rebellen planen den Todesstern des Imperiums zu zerstören, um weitere Angriffswellen zu verhindern. Luke Skywalker und Wedge Antilles, zwei mutige Piloten (und zwei Paraderollen, die Sie im Wechsel spielen), sind immer ganz vorn dabei.

Immer? Na ja, zunächst nicht, aber dann immer öfter. Erst mal suchen Sie sich im Hangar ein passendes Raumschiff für die bevorstehende Mission aus. Und da Sie in diesem Stadium noch als Grünschnabel gelten, geht die Suche schnell – man bietet Ihnen nur einen Schiffstyp an. Erst später, wenn Sie sich ein paar Medaillen erkämpft und an die Brust geheftet haben, wächst die Flotte zu Ihren Diensten auf maximal fünf Gleiter.

Eine Missionsbeschreibung macht Sie mit den Einsatzzielen vertraut, und dann geht's ab ins All. Elf Aufträge fordern den ganzen Raum-Pfleger: Greifen Sie den Todesstern an, kämpfen Sie auf dem Eisplaneten Hoth gegen riesenhafte, stählerne Kampfmaschinen, verhelfen Sie gefangenen Rebellen zur Flucht vom Knastplaneten „Maw", oder beschützen Sie einsame Konvois corellianischer Fregatten, die langsam und behäbig durchs All gleiten und den Tie-Fightern des Imperiums ein allzu leichtes Ziel bieten.

Nur wenn Sie es schaffen, alle Missionen möglichst mit Lichtgeschwindigkeit hinter sich zu bringen, oder eine respektable Abschussrate vorweisen können, winkt Ihnen eine der begehrten Medaillen in Bronze, Silber oder Gold. Abhängig vom Grad Ihrer Auszeichnung hat das Spiel dann ein paar Überraschungen auf Lager. Zum Beispiel fünf neue Missionen, in denen Sie auch mal im Tie-Fighter den Imperialisten spielen oder mit Han Solos treuer Mühle „Der rasende Falke" durchstarten dürfen.

BEDIENUNG

Hoffentlich haben Sie sich mit der Spieletastatur (Gamepad) des Gamecubes schon vertraut gemacht – hier tobt ein Krieg der Knöpfe. Alle Tasten sind belegt. Die Steuerung der Flugmaschine geht per **Ministick** (Mini-Steuer-



knüppel) S.178 leicht von der Hand, mit der **A**-Taste feuern Sie Laserstrahlen ab. Ist Ihr Schiff mit zusätzlichen Waffen bestückt, etwa Protonentorpedos oder einer Ionenkanone, lösen Sie auch die per **A**-Taste aus. Mit dem Steuerkreuz teilen Sie Ihren Flügelmännern Aufgaben zu.

URTEIL

Sie werden Ihren Augen kaum trauen. Der kleine Würfel zaubert eine Grafikpracht auf den Bildschirm, die von der Kinovorlage kaum zu unterscheiden ist. Wenn Ihnen 30 Tie-Fighter gleichzeitig um die Ohren pfeifen, der Flügelmann verzweifelt um Hilfe ruft und Sie unter schwerem Feuer eines riesenhaften Sternenzerstörers stehen, versinken Sie vollends im rasanten Spielgeschehen. Schöne Effekte, wie Nebel, reflektierende Wasseroberflächen oder sogar die aufgehenden, blendenden Sonnen des Wüstenplaneten Tatooine, runden das famose Gesamtbild ab.

Leider werden wohl nur fortgeschrittene Spieler in den Genuss aller Pracht kommen, da sich die wilde Weltraumhatz als äußerst schwierig erweist. Da mag die Macht noch so sehr mit Ihnen sein – wenn er eine Aufgabe x-mal angehen muss, geht selbst dem besten Jedi die Puste aus, und der gefrustete Spieler sucht verzweifelt nach einem Lösungsweg. Nur mit viel Training werden Sie alle Missionen des Spiels und somit auch alle Schauplätze zu Gesicht bekommen. Hier wären einstellbare Schwierigkeitsgrade dringend geboten.

Trotzdem ist Rogue Leader bislang das meistverkaufte Gamecube-Spiel. Weil es aber so verteufelt schwer ist, rauscht es knapp an einer Spitzenwertung vorbei. Aber „gut" ist immer noch gut genug.

GETESTET MIT

Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron 2

Altersempfehlung	**ab 12 Jahren**
Geeignet für	**Fortgeschrittene**
Für kein anderes System erhältlich	

Hersteller: **Electronic Arts**
Info: Tel. 01805/005806 (0,12 €/Min.) Fax 06026/950308 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,84**
Spieleinstieg	6%	sehr schwere Einführungsaufgaben (Tutorial)	4,00
Langzeitspaß	5%	bis zu 15 extrem schwere Spielstufen, viele Versuche notwendig – das frustriert	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	äußerst detailgenau, viele Spezialeffekte	1,00
Bewegungsabläufe	3%	sehr realistisch, dem Film nachempfunden	1,00
Musik	2%	orchestral, passt sich der Action an	1,00
Geräusche	3%	alle Geräusche aus den Star-Wars-Filmen übernommen – perfekt	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	leider nicht originalgetreu, aber stimmig	2,00
Texte/Untertitel	2%	gute, genaue Aufgabenbeschreibung	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	alle Tasten sinnvoll belegt. **R**-Taste im Kampf äußerst schwer erreichbar	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	perfekte Umsetzung des beliebten Star-Wars-Universums mit allen Figuren, Planeten und Fahrzeugen	1,00
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.ea.de)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	sehr knapp	**4,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Aufgaben (mit Boni), 5 Raumschiffe	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%**		**1,93**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,93**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		0,00 € (, , Tel.)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,93 x 59,95 = 115,70 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die Wahl fällt leicht: Anfangs gibt's nur den X-Wing-Fighter.


Im Spiel versteckt: Szene aus dem Büro der Entwickler.


Rot-grünes Bündnis: Das Radar erfordert ein scharfes Auge.



Schöner Hintergrund: Star-Wars-Film im Hauptmenü.


Leben in der Bude: Wenn Sie sich im Hangar vor dem Start genau umsehen, entdecken Sie nette Details, etwa diese Ton-Tons.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R : Schub geben
L : Schub wegnehmen
A : Feuer
B : Extrawaffen
Z : Rollen
Y : Cockpitansicht
X : Zielcomputer aktivieren



PARAPPA THE RAPPER 2

[1] sprich: „Päräppa se Räpper"

SPIELVERLAUF



1 Sein erster Ausflug führt Parappa the Rapper in einen Imbiss. Hier lernt er vom Chefkoch, wie man sich einen Burger „rappt".



2 Fett! Parappa hat seine erste Lektion gelernt und macht sich nun auf zum nächsten musikalischen Wortkampf-Schauplatz.



3 Was für ein Unglück: Parappa und seine Freunde wurden auf Daumengröße verkleinert. Es ist zum Auswachsen …



4 Die Guru-Ameise will helfen. Doch zuerst muss Parappa einen Rap hinlegen, der das Dach des Hauses zum Einsturz bringt.



5 Auch in schwierigen Passagen behält der rappende Hund den Überblick. Jetzt noch vier Silben (Kreise), und es ist geschafft.



6 Das kriegt nur eine wahre Rap-Legende hin. Die Ameise ist sichtlich beeindruckt. Na, dann: Weiter schön im Takt bleiben.

Musikpiel für Playstation 2 | Hier ist er: der Rhythmus, bei dem jeder mit muss. Mit Taktgefühl gegen Spuknudeln

INSTALLATION

Wie Sie dieses witzige Playstation-2-Spiel in Schwung bringen, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Pasta, basta: Alles, aber auch alles in Parappa-Stadt verwandelt sich langsam, aber sicher in Nudeln. Das verursacht dem kleinen Rapper Parappa Bauchgrimmen. Denn Teigwaren sind nun wirklich das Letzte, was er essen will – nachdem er gerade erst ein Nudelpreisausschreiben gewonnen hatte.

Wer, um Himmels Willen, verulkt die Stadt mit Nudeln? Es liegt an Ihnen, den Schuldigen zu finden. Nicht unter Einsatz von Waffen und Fäusten. Allein die Macht des zur Musik gestammelten – also gerappten Wortes verleiht Ihnen die Fähigkeit zum Sieg. Und das geht so: Sie spielen Parappas Rolle. Parappa ist ein kleiner Hund mit roter Wollmütze. Finden Sie sich damit ab – die Gestalten, die Ihren Weg kreuzen, sind noch absonderlicher. Etwa der skurrile Gymnastiklehrer „Master Onion" oder die Riesenameise „Guru Ant".

Jede Begegnung der merkwürdigen Art löst erst einen kurzen, meist äußerst schrägen Zwi-

schenfilm aus, dann setzt die Rhythmus-Maschinerie ein: Ihr Gegenüber stimmt einen Rap-Song an. Und Sie machen mit. So wird jedes Duell zum Duett. Achten Sie dabei auf die unten im Bild eingeblendeten Symbole. Sie müssen im richtigen Moment die richtige Taste drücken, um nicht aus dem Rhythmus zu kommen. Wer aus dem Takt gerät, nudelt Brei statt Musik ab und hat dann alle Mühe, den Sound schnell zu restaurieren.

So rappen Sie im Wechsel mit dem Gegenspieler einen Song runter und lassen keine Silbe aus, die er vorgibt. Schaffen Sie es, den schnellen Sprechgesang ohne Nudelsalat zu Ende zu bringen, dann ist der Gegner besiegt – will sagen: überglücklich, weil Sie so cool mit ihm gerappt haben. Neun Gegnern müssen Sie es mit Gesang geben, bis Sie im großen, finalen Duett auf den Urheber des teigigen Unheils treffen: den bösen Nudelrapper.

Wer mit dem Spiel durch ist, kann sich beim nächsten Mal eine neue Mütze über die Ohren ziehen, an anderen Schauplätzen unbekannte Rap-Stücke ausprobieren und so die schleichende Spagettisierung der Stadt aufhalten. Ein tierischer Spaß!

BEDIENUNG

In diesem Spiel sollten Sie alle Symbolknöpfe auf der Spieletastatur (Gamepad) blind treffen. Denn Sie dürfen den Blick keine Sekunde vom Bildschirm abwenden, sonst verpassen Sie Ihren Einsatz. Sitzt jeder Tastendruck? Dann könnte höchstens noch mangelndes Taktgefühl Ihre Anti-Nudel-Raps vergeigen.

URTEIL

Zunächst werden Sie sich über die sonderbare Grafik bei diesem Spiel wundern: Platte, zweidimensionale Figuren in einer quietschbunten, dreidimensionalen Umgebung liegen nicht jedem. Doch sobald Musik in die lustigen Gestalten fährt, gibt es kein Halten mehr – der Sound von Parappa the Rapper 2 geht in die Beine und krallt sich im Gehörgang fest. Schon bald werden Sie sich dabei ertappen, dass Sie die Songs ständig nachträllern. Hier werden Sie nicht auf die Nudel geschoben: Das ist ein „guter" Rap, und der geht einfach tierisch ab! Yeah, Man!

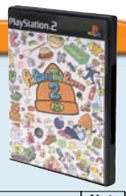


Parappas Freundin Sunny will einen „richtigen Mann" als Freund. Wie mag der wohl aussehen?

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Parappa the Rapper 2

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für andere Systeme nicht erhältlich.

Hersteller: Sony

Info: Tel. 06102/4330 (0,123 €/Min.) Fax 06102/433555 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,96**
Spieleinstieg	6%	langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad	1,50
Langzeitspaß	5%	nur drei Stunden Spielspaß. Allerdings spielt man „Parappa" immer wieder gerne	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	ungewöhnliche, aber detailreiche Grafik	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Tanzszenen liebevoll animiert	2,00
Musik	2%	abwechslungsreich und stimmig	2,00
Geräusche	3%	Geräusche sind passend und erinnern an Zeichentrickfilme im Fernsehen	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	lustige Stimmen für fröhliche Stimmung	1,00
Texte/Untertitel	2%	witzig und informativ	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur – problemlos, sobald man die Tasten „blind" beherrscht	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	mitreißende Musikstücke, die sich gut in die Handlung fügen. Und die Spielfigur Parappa hat sowieso schon „Kultstatus".	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
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	sehr knapp	**5,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	neun verschiedene Musikstücke	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,28**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,28**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		55€ (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,28 x 59,95 = 136,68 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Der „Beard Burger Master" zeigt Parappa, wie man cool rappt.



Zum Abspeichern besucht Parappa das Rathaus der Stadt.



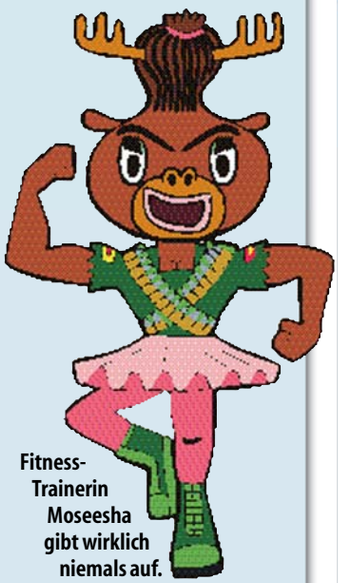
Zu Beginn jedes neuen Spiels gibt's eine neue Mütze.



Die Übersichtskarte zeigt alle Häuser mit Bewohnern.



Karaoke: Vor jeder Spielstufe üben Sie per Cassettenrecorder.



Fitness-Trainerin Moseesha gibt wirklich niemals auf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Einsatz 1
■: Einsatz 2
●: Einsatz 3
▲: Einsatz 4
L1: Einsatz 5
R1: Einsatz 6

Start-Taste: Spiel anhalten

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Final Fa



Final Fantasy 10[1]

[1] sprich: „Faineł Fäntäsi"



Rollenspiel für Playstation 2 | Eine Sportskanone geht los – auf Abenteuerreise

Spieletricks siehe Seite 108

INSTALLATION

Auch ohne Zeitsprung ist Ihnen Zugang in die Welt von Sira sicher. Wo es lang geht, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

In Zanarkand ist Tidus ein großer Sportstar. Als trickreicher Blitzballspieler (eine Wasserball-Variante) hat er Tausende von Fans, die ihm im Stadion begeistert zujubeln. Elegant wirbelt er durch die Luft und tritt den Ball mit granatenartiger Wucht Richtung gegnerisches Tor. Gegen diese Mischung aus jugendlicher Kraft und Atem beraubender Schnelligkeit hat kaum ein Kontrahent eine Chance. Doch dieser Spieltag soll nicht, wie so oft, mit einem Sieg von Tidus' Team enden – ein gewaltiges Beben erschüttert die Region. Die Stadt wird von einem riesigen, fremden Wesen angegriffen und binnen weniger Minuten völlig zerstört.

Als Tidus, dessen Rolle Sie hier spielen, aus seiner Ohnmacht erwacht, findet er sich in der Zukunft der Welt von Sira wieder – 1000 Jahre weiter. Zanarkand ist nur mehr eine Legende, von der Bevölkerung geradezu religiös verehrt. Die Menschen leben in ständiger Angst vor dem immer noch aktiven, gefährlichen Wesen, das sie Sin (auf Deutsch: „Sünde") getauft haben. Immer wieder taucht es an den verschiedensten Orten auf und hinterlässt eine Spur der Zerstörung. Sogar Schuppen, die sich von Sins Körper gelöst haben, sind noch gefährlich. Die einzige Chance der Menschen im Kampf gegen Sin ist das Medium Yuna, das über gewaltige Zauberkräfte verfügt. Doch die junge Frau ist nicht gerade der Prototyp einer Monster haschenden Heldin. Sie braucht schon den Schutz einer Leibgarde, der sich auch Tidus anschließt. Die akrobatischen Fähigkeiten des Supersportlers erweisen sich auch im Umgang mit dem Schwert als äußerst praktisch. Er lernt schnell und hat bald die spektakulärsten Angriffstechniken auf dem Kasten.

Ihm zur Seite steht Wakka, ebenfalls ein Blitzballspieler. Er gibt Tidus Tipps zum richtigen Verhalten in der merkwürdigen, von Ritualen geprägten Gesellschaft Siras. Mit von der Partie sind schließlich die Magierin Lulu und Yunas persönlicher Leibwächter Kimhari. Mit diesem neuen Team bereist Tidus das fremde Land, erfährt immer mehr über dessen Geheimnisse und Besonderheiten und kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus. Was hat es etwa mit dem Al-Bhed-Clan auf sich, dessen Angehörige eine unverständliche Sprache sprechen? Und wie ist Auron, ein

Final Fantasy 10 **FORTSETZUNG**

Freund von Tidus' verschwundenem Vater, in diese Welt gekommen? Was steckt hinter Sin, dieser fremden Macht, die immer dann zuschlägt, wenn die Menschen zu übermütig werden?

Es gibt also ein paar (nicht allzu schwere) Rätsel zu lösen, viele Monster zu besiegen und ein großes Abenteuer zu bestehen. Nebenbei nehmen Sie noch an Blitzball-Turnieren teil und beschützen Yuna auf ihrem Weg zum alles entscheidenden Beschwörungsritual, das Sin ein für alle mal vernichten soll. Das ist selbst für einen durchtrainierten Supersportler wie Tidus eine echte Herausforderung.

BEDIENUNG

Wer sich schon mal an ein „Final-Fantasy"-Spiel gewagt hat (etwa „Final Fantasy 9", Test in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2001), wird erfreut einige Vereinfachungen der Steuerung zur Kenntnis nehmen, die auch Anfängern den Einstieg erleichtern. Die Kämpfe finden nicht mehr unter Zeitdruck statt. Alles geht ordentlich der Reihe nach. Erst greifen Ihre Helden an, dann die Monster, dann wieder Sie, bis es zu einer Entscheidung gekommen ist. Sie können also in aller Ruhe den nächsten Zug planen. Das Auswechseln der Kämpfer ist mitten in der Schlacht mit einfachem Knopfdruck möglich. Das weitet Ihre Aktionsmöglichkeiten enorm aus. Denn jeder Held hat seine speziellen Fähigkeiten und Schwachpunkte. Wie in einer guten Sportmannschaft sollten Sie in jedem Kampf regelmäßig Leute auswechseln.



Herr der Klinge: Schwertmeister Auron.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Blitzballspiel gibt Tidus seinen wartenden Fans Autogramme. Der Weg ins Stadion ist mit Unterschriften gepflastert.



2 Eine Katastrophe beendet das Spiel schlagartig: Die Stadt wird zerstört. Tidus kann sich in letzter Sekunde retten.



3 Aus seiner Ohnmacht erwacht Tidus in einer fremden Welt. Blitzball-Kapitän Wakka (rechts) begrüßt ihn in der Zukunft.



4 Die interessanteste Bekanntschaft in der „neuen Welt" ist aber das Medium Yuna. Die junge Dame übt nicht auf Tidus magische Anziehungskraft aus, sondern kann auch riesige Dämonen herbeirufen, die ihr im Kampf schlagfertig zur Seite stehen.



5 Diese Seefahrt ist nicht lustig: Das Riesenmonster Sin, die Wurzel allen Übels, greift Yuna und ihre Begleiter auf Deck an.



6 In Kilika zelebriert Yuna eine religiöse Zeremonie für alle Dorfbewohner, die bei Sins Angriff ums Leben gekommen sind.



7 Auch in Tidus' neuer Heimat wird Blitzball gespielt – mit buntem Rahmenprogramm.

8 Natürlich nehmen Tidus und sein neues Team am Turnier teil. Und wieder kommt es zu einer unerwarteten Unterbrechung.



9 Yuna ist entführt worden. Ohne Umschweife bricht Tidus mit Yunas Leibwächtern Lulu und Kimahri auf, um sie zu befreien. Das Schiff, auf dem sie ihr Versteck vermuten, wird von einem riesigen Roboter verteidigt. Tidus enthebt ihn mit einem Kran seiner Pflichten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Final Fantasy 10 — FORTSETZUNG

Sich beim Auskundschaften von Sira zu verlaufen, ist praktisch unmöglich. Ein kleiner Kartenausschnitt in der Bildecke zeigt Ihnen stets, wo es lang geht. Verwirrende Abzweigungen vom Hauptweg gibt es in dieser Welt nicht.

Das einzig Komplizierte im Spiel ist die gezielte Entwicklung der Heldenkräfte – einzig und allein Ihr Job. Und den erledigen Sie auf dem Sphäro-Board, einer Art Brettspiel (siehe Spieldetails) mit eigenen Regeln. Das ist auf Anhieb gar nicht so einfach zu verstehen, verleiht dem Spiel aber zusätzliche Tiefe.

URTEIL

Von der Grafikpracht werden Sie auf Anhieb begeistert sein. Alle paar Minuten gibt es neue fantastische Kulissen mit fremdartiger Vegetation und Architektur zu bestaunen. Auch die Spielfiguren überzeugen auf der ganzen Linie. Sie bewegen sich sehr natürlich und drücken mit überzeugendem Mienenspiel ihre Empfindungen aus. Wie immer in der Final-Fantasy-Reihe sind auch die durch Zauber und Beschwörungen ausgelösten Spezialeffekte absolut sehenswert. Die Musikuntermalung erreicht dieses hohe Niveau nicht immer. Einige Melodien klimpern geradezu lächerlich vor sich hin. Andere haben durchaus Filmqualität und fahren satte Orchesterklänge auf.

Leider überschatten enorme technische Schwächen die fantastische Präsentation. Knapp ein Viertel des Bildschirms ist von breiten schwarzen **PAL-Balken** S.178 ober- und unterhalb der Szenendarstellung bedeckt. Zudem wurde auf eine deutsche Synchronisation der Dialoge verzichtet. Es wird englisch gesprochen und deutsch untertitelt. Die schriftliche „Übersetzung" gibt den O-Ton nur ungenau wieder und greift oft auf vermeintlich zeitgemäßen Jugendjargon zurück, leider immer an der falschen Stelle. So wird aus dem Vater schnell „mein Alter", und etwas Erstaunliches „haut jemanden aus den Socken" – der sonst so zauberhaften Atmosphäre tut das nicht unbedingt gut. Derlei Schlampereien sind dieses fesselnden Abenteuers unwürdig.

Die Geschichte selbst ist spannend, wenngleich einfach gestrickt. Allzu großen Einfluss auf den Fortgang des Geschehens haben Sie auch nicht. Sie folgen dem vorgegebenen Handlungsstrang eher passiv, fast wie ein Kinobesucher. Persönliches Geschick ist nur in Kämpfen und Blitzballspielen sowie natürlich bei der komplizierten Charakterentwicklung der Helden gefragt. Insgesamt geht das Ganze ein wenig zu linear vonstatten, wird aber nie langweilig und ist daher trotz diverser Mängel „gut".



Die Waffenbastlerin Rikku, Mitglied der geheimnisvollen Sekte von Al Bhed.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Final Fantasy 10

Hersteller: Sony

Info: Tel. 06102/4330 (0,123 €/Min.) Fax 06102/433555 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung ab 12 Jahren
Geeignet für Fortgeschrittene
Für andere Systeme nicht erhältlich.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,72**
Spieleinstieg	6%	Hilfe an allen kniffligen Stellen.	2,00
Langzeitspaß	5%	Viele Stunden spannende Abenteuer sind dank filmreifer Geschichte garantiert.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Prächtige Bilder einer exotischen Welt.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Anmutige Heldinnen und athletische Kämpfer.	1,00
Musik	2%	Mal ödes Klimpern, mal satte Klänge.	3,00
Geräusche	3%	Kein rostiges Säbelrasseln, sondern explosive Knalleffekte begleiten die Kämpfe.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Passende Stimmen, aber leider in Englisch.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Deutsche Untertitel sehr ungenau.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur problemlose Kontrolle über Menü- und Kampfsystem.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Einfluss auf Spielverlauf könnte größer sein, doch das fantasievolle Geschehen fasziniert mit vielen Überraschungen.	1,50
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ffx-europe.com)	1,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	breite schwarze Balken	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 Heldenfiguren, 200 Monsterarten	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,38**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,28**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	69,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	65,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,28 x 69,95 = 159,49 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



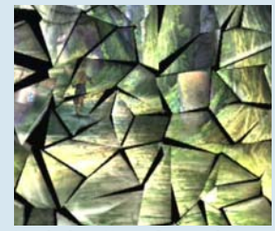
Die richtige Nutzung des Sphäro-Boards erfordert Übung.



Auch die Regeln des Blitzball-Spiels müssen Sie kennen.



Die Sprache der Al Bhed lernt Tidus aus gefundenen Lexika.



Vor jedem Kampf zerspringt das Bild in viele Scherben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Kampfsteuerung

L1 : Kämpfer wechseln
✕ : Befehl bestätigen
● : Aktion abbrechen
▲ : Verteidigen
Steuerkreuz : Zwischen den Kampfmenüs wechseln

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Heroes of Might & Magic 1

Strategiespiel für PC | Schlachten schlagen, bis der Arzt kommt – mit Helden, Drachen und Engeln

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Ihrem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Der tapfere Lord Lysander braucht Hilfe, um einen Schwindler davon abzuhalten, den Thron zu besteigen. Der Barbar Waerjak will sein Volk retten und benötigt Unterstützung – und die alte Zauberin Emilia hat auch so ihre Probleme. Nur drei von vielen Herausforderungen. Ist ein Job für Sie dabei?

In „Heroes of Might and Magic 4“ schlüpfen Sie in die Rolle eines Befehlshabers in einem von vielen Fantasy-Reichen. Sie kommandieren Ihre Truppen, lassen in Städten neue Gebäude errichten und sorgen auch für wirtschaftli-

1 sprich: „Hihros off Mait änd Mädschick“

4

SPIELVERLAUF



1 Sie entscheiden sich, dem Helden Lysander bei seinen bevorstehenden gefährlichen Abenteuern zur Seite zu stehen. Auf geht's!



2 Lysanders Reise beginnt direkt vor den Stadttoren. Schon hier gibt es interessante Stellen, an denen Schatzkisten und Waffen warten.



3 Die erste Schlacht: Lysander und seine Truppen nehmen es mit einem Rudel Wölfe auf – kein wirklich schwer zu gewinnender Kampf. Während die Nahkämpfer mit Morgenstern und Pike vorrücken, halten sich die Armbrustschützen im Hintergrund und schießen aus sicherer Entfernung.



4 Der Sieg ist Ihrer. Außer dieser Meldung wird auch die Statistik der Verluste beider Seiten gezeigt. Sie sind gut davongekommen.



5 Gefährliche Ecke: An dieser Stelle wartet nicht nur viel Gold auf einen neuen Besitzer, hier kriechen auch gefährliche Giftschleimer umher.



6 Die Biester greifen sofort an. Doch mit Ihren starken Einheiten, wie Engeln und Kreuzrittern, gewinnen Sie diese Schlacht ohne Mühe.



7 Ihr Held hat nach dem Kampf genug Erfahrung gesammelt, um eine Stufe aufzusteigen und sich ein neues Talent auszuwählen.

Heroes of Might & Magic 4

FORTSETZUNG

chen Aufschwung – etwas unkonventionell durch Eroberung wichtiger Handwerksbetriebe. Und damit Sie bei so vielen Aufgaben nicht ins Schleudern kommen, dürfen Sie das Tempo selbst bestimmen – Heroes läuft in Spielrunden ab, deren Ende Sie jeweils selbst bestimmen. Sie können sich also alles in Ruhe ansehen und Ihre Befehle geben, wenn Sie soweit sind. Sind alle Möglichkeiten dieser Runde ausgeschöpft, läuten Sie einfach per Mausklick die nächste ein.

Je nach Wahl des Feldzuges oder der Einzelaufgabe, die Sie spielen, gebieten Sie in Heroes über die verschiedensten Kreaturen, von „normalen" Truppen, etwa Rittern oder Armbrustschützen, bis hin zu exotischen Einheiten, wie Engeln, Knochendrachen, Trollen oder Höllenhunden. Jeder Kämpfer hat Vor- und Nachteile, die Sie perfekt für Ihre Ziele einsetzen können.

Zur Unterstützung des Fußvolks stehen Helden bereit, einzelne Figuren, die im Kampf Erfahrungen sammeln und damit neue Fähigkeiten, wie Zauberei, Kampfvorteile oder Diplomatie, erlernen. Für diese Helden finden Sie auf Ihrem Weg auch hin und wieder Schätze: Rüstungen, Waffen oder Zauber-Utensilien, die der Figur weiter auf die Sprünge helfen. Helden „arbeiten" meist als Generäle einer Armee, können aber auch selbst mitkämpfen, wenn Not am Mann ist.

BEDIENUNG

Sie spielen Heroes komplett mit der Maus. Und zwar erfreulich problemlos: Per Klick erteilen Sie Bauaufträge, dirigieren Einheiten über die Karte und schicken Ihre Truppen in die Schlacht. Lediglich die Menge der Menüs, durch die Sie sich ab und zu kämpfen müssen, hätte durchaus etwas kleiner ausfallen dürfen.

URTEIL

Endlich wieder ein neues Heroes, werden Fans der Serie frohlocken. Und genau die machen auch nichts verkehrt, wenn sie sich den neuesten Teil besorgen. Denn viel verändert hat sich nicht. Grafisch ist die Heroes-Reihe seit der letzten Folge, den „Heroes Chronicles", ein wenig hübscher geworden, doch noch immer gilt: Übersicht vor Schönheit. Und die sagenhaft vielen Varianten im Spiel werden wahre Fans zu schätzen wissen. Ob fünf Magie-Richtungen, sechs lange Feldzüge oder mehr als 60 verschiedene Kreaturen zum Kämpfen – die Auswahl ist üppig, was das Spiel für Anfänger zum ernsthaften Problem macht: Wer nicht wenigstens Strategiespiel-Grundkenntnisse mitbringt, den wird Heroes mit seinen kaum begrenzten Möglichkeiten schlicht erschlagen. Und die Dauer eines Spiels, pro Karte sicher mehrere Stunden, ist auch nicht dazu angetan, Neulinge zu fesseln.

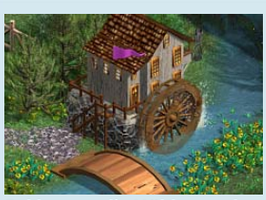
Wer sich allerdings zu den fortgeschrittenen Strategen zählt, bekommt mit Heroes einen ordentlichen Batzen Spiel, der sicher bis zur kompletten Lösung aller Karten mehr als 100 Stunden Spielspaß in sich birgt. Sturmerprobte „Schlachten"-Bummler dürfen also ruhig zugreifen und mit diesem „guten" Spiel ins Feld ziehen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird komplett mit der Maus gespielt

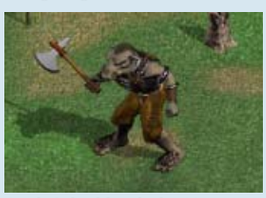
SPIELDETAILS



Es klappert die Mühle – und bringt täglich Gold ein.



Wenn Sie diese Monster-Greife sehen, wird's ernst.



Auch Orks, klassische Monster, fehlen in „Heroes" nicht.



Zauberei: Monster zum Selbermachen sind im Angebot.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Heroes of Might & Magic 4

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907/71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103/334222 (0,123 €/Min.)
Version: 1.1
Zum Testzeitpunktg kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Für kein weiteres System geplant

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,01**
Spieleinstieg	6%	Durch die Vielfalt für Anfänger verwirrend		2,50
Langzeitspaß	5%	Wegen großer Auswahl an Kämpfen wochenlang spannend		1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Eher klein geraten, dafür übersichtlich		4,00
Bewegungsabläufe	3%	Einheiten werden geschoben wie Schachfiguren		4,00
Musik	2%	Passt gut in Fantasy-Reiche		1,50
Geräusche	3%	Realistische Schlachtengeräusche, etwa das Klirren der Schwerter		1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Professionell gesprochen und gut verständlich		1,50
Texte/Untertitel	2%	Einfach zu verstehen, aber teilweise überflüssig		2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus problemlos zu spielen		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Liebevoll ausgearbeitete Fantasy- Welten fesseln Strategiefans sofort an den PC		1,50
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.infogrames.de)		1,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (753 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 ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]		**1,20**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**4,80**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,29**
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%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Feldzüge, fünf Magie-Richtungen		1,50
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/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,95**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**gut**	
PREIS/LEISTUNG			**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			49,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)			kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			1,95 x 49,00 = 95,55 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]nicht bestanden: Miss Melody MF-719 Wave Melody

Hier stand im Heft eine Anzeige.



URLAUB TOTAL ERWEITERUNGSPACK

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Die Sims sind reif für die Insel – setzen Sie sie in den Sand

INSTALLATION

Damit dieser Urlaub nicht schon an den Vorbereitungen scheitert, müssen Sie schon einige Dinge beachten. Besonders schwierig wird es, wenn Sie nach „Urlaub total" noch andere „Sims"-Erweiterungen installieren möchten. Dann heißt es nämlich: erst alles vom Computer entfernen und wieder in genau der Reihenfolge installieren, in der die Spiele in den Handel kamen. Genauere Informationen gibt's im Ratgeber auf Seite 154.

INHALT

Bestimmt erinnern Sie sich noch an die Sims: menschliche Gestalten, deren Alltagsleben Sie per Computermaus fernsteuern. Mit „Urlaub total" kehren die Sims auf den Bildschirm zurück. Schon wieder. Und der Titel lässt es bereits vermuten: Dieses Mal fahren die simulierten Lebewesen in den Urlaub.

Die Unternehmung beginnt mit einem kurzen Telefonanruf. Wenige Minuten später steht bereits ein Taxi vor der Tür, das die Reisewilligen im wahrsten Sinne des Wortes auf die Insel bringt. Die heißt Vacation Island und ist in drei Klimazonen unterteilt: An der Küste ist es mollig warm. Sandstrände und Pools laden zum Entspannen ein. Je nach Haushaltskasse lassen Sie die Sims entweder im Hotel oder ganz spartanisch in einem Mietzelt übernachten.

Wer es statt dessen lieber rustikal mag, der erkundet den Wald des Eilandes. Wasserballon-Werfen, Bogenschießen und Angeln sind hier angesagt. Ob der Abend romantisch am Lagerfeuer ausklingt oder Ihre Schützlinge noch einen Drink an der Bar nehmen dürfen, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Letzte Alternative ist eine Fahrt in die Berge. Winterkleidung ist hier Pflicht, übernachtet wird standesgemäß in einem Iglu. Trotz der Eiseskälte kann man sich auch hier ganz toll unterhalten: mit Schneeballschlachten und dem Bau von Schneemännern.

Was alle drei Urlaubsorte gemeinsam haben: Überall steht eine Direktorin in der Gegend herum, die Sie mit den Unterhaltungsmöglichkeiten vor Ort bekannt macht. Außerdem warten kleine Souvenirläden darauf, dass Sie Ihre Reisenden einkaufen schicken. Mit den kitschigen Andenken werden dann zu Hause Regale geschmückt →

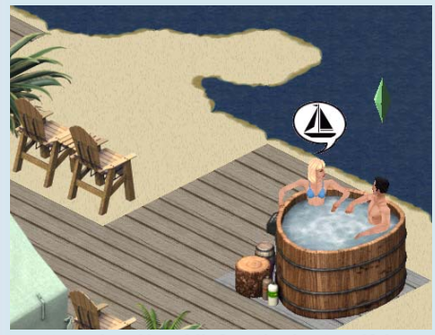
SPIELVERLAUF



1 Eintönig ist es geworden, das Familienleben Ihrer Sims. Ein Urlaub soll für Abwechslung sorgen. Also: nichts wie weg hier.



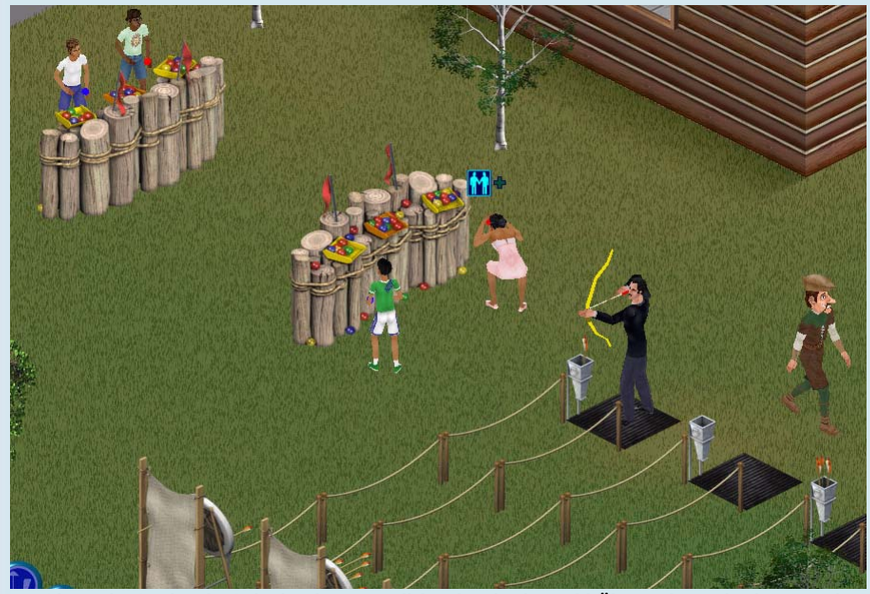
2 Erst unterwegs entscheiden Sie, wohin es die Sims verschlagen soll: Berge und Schnee, Sonne und Strand oder Wald und Wiesen?



3 Kurzerhand beschließen Sie eine Rundfahrt durch alle drei Gebiete. Am Strand wird entspannt und übers Segeln gefachsimpelt.



4 Zur Abwechslung darf es auch mal eine Schweiß treibende Runde Beach-Volleyball sein. Das Maskottchen (links) sieht begeistert zu.



5 Die zweite Station der Reise ist eine gemütliche Absteige im Wald. Übernachtung in einem rustikalen Hotel, und tagsüber geht die Familie unterschiedlichsten Freizeitaktivitäten nach. Während Mutter und Tochter sich mit Wasserbällen bewerfen, übt Papi das Bogenschießen.



6 Zwei Tage später: eisige Kälte. Im Gebirge baut die Kleinfamilie, wieder unter den Augen des Maskottchens, einen schnuckligen Schneemann.



7 Die Tochter findet am Snowboarden Gefallen. Wer sagt's denn? Damit wird der Urlaub auch für sie zum unvergesslichen Erlebnis.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims – FORTSETZUNG

und Bekannte genervt. Die wurden natürlich schon von unterwegs über den Urlaubstrip in Kenntnis gesetzt – und zwar per Ansichtskarte.



Zu guter Letzt haben Sie auch noch die Möglichkeit, alle Ferienorte nach eigenen Vorstellungen zu verändern oder komplett neu zu errichten.

BEDIENUNG

Die Steuerung hat sich im Vergleich zu den anderen Sims-Spielen nicht verändert. Noch immer lassen sich alle Funktionen mit wenigen Mausklicks aufrufen. Darüber hinaus gibt es für Fortgeschrittene die Möglichkeit, oft benötigte Befehle per Tastatur zu erteilen.

URTEIL

Die Qualität der Sims-Erweiterungen nimmt stetig ab. „Urlaub total" vermag es nicht, der alten Spielidee viel neues Leben einzuhauchen. Schon nach drei Besuchen auf der Urlaubsinsel ist Schluss mit Abwechslung. Was vor allem daran liegt, dass sich die Urlaubsorte kaum voneinander unterscheiden. Diese Patzer in der Kür sind schlimm genug. Doch auch im Pflichtprogramm wurde geschlampt: Die Ferien gehen erst auf modernsten Computern (siehe Testtabelle) ruckelfrei über die Bühne. Und auch beim angeborenen Orientierungsproblem der Sims ist kein Fortschritt in Sicht. Statt die direkte Verbindung von A nach B einzuschlagen, laufen sie riesige Umwege oder bleiben irgendwo hängen.

Gute Reise – gute Besserung: Urlaub haben vor allem die Sims-Entwickler bitter nötig, bevor sie überstürzt die nächste Erweiterung in den Handel bringen. Dieses „befriedigende" Spiel ist allenfalls treuen Fans zu empfehlen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Folgende Tasten stehen zusätzlich zur Verfügung:

P : Pause

1 : Normale Spielgeschwindigkeit
2 : Hohe Spielgeschwindigkeit
3 : Höchste Spielgeschwindigkeit
F2 : Einkaufsfenster aufrufen
[ ] : Zwischen Spielfiguren wechseln
BILD↑ : Zweite Etage wählen
BILD↓ : Erdgeschoss wählen

SPIELDETAILS



Auch im Urlaub müssen Sie ständig auf die Bedürfnisse Ihrer Sims achten – andernfalls sind die schnell gelangweilt.



Eine Schneeballschlacht schafft neue Freundschaften.



Freizeit mit Haken und Ösen: Angeln erfordert viel Geduld.



Die freundliche Direktorin ist immer zur Stelle.



So ein Lagerfeuer erwärmt auch die Gemüter.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Die Sims – Urlaub Total



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221/975820 (0,12 €/Min.) Fax 0221/97582111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.5
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung ab 6 Jahren
Geeignet für Fortgeschrittene
Für andere Systeme nicht erhältlich.

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**3,65**
Spieleinstieg	6%	Ähnelt sehr dem Hauptspiel		2,00
Langzeitspaß	5%	Die drei Urlaubsorte werden spätestens nach dem zweiten Besuch langweilig		5,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Urlaubsorte ähneln einander sehr		3,50
Bewegungsabläufe	3%	Teilweise unnatürliche Bewegungen		3,00
Musik	2%	Musik nur in Menüs und beim Bauen		5,50
Geräusche	3%	Passend zu den jeweiligen Aktionen, aber wenig abwechslungsreich		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Unverständliche Sprache		6,00
Texte/Untertitel	2%	Witzig und gut zu verstehen		1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Per Maus lassen sich die Sims meist einfach durch ihre Welt steuern		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das simulierte Leben ist ansprechend umgesetzt. Leider gibt es fast keine Spannung und nur wenig Abwechlsung		4,00
SERVICE	**3%**			**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.thesims.com)		5,00
INSTALLATION	**5,4%**			**3,40**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (685 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	7,957 Megabyte		3,82
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp		**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	22 bestanden, 3 nicht bestanden[1]		**1,60**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**4,88**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**
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%**			**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 Urlaubsgebiete, 125 neue Gegenstände		4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,66**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,66**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		25,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		22,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,66 x 25,99 = 69,13 = befriedigend		

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]Das Spiel startet mit Diamond Monstersound MX 300, Turtle B Montego A 3D und Genius Sound Maker 64 nach Abschalten der Hardwarebeschleunigung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Spielstart „basteln" Sie Ihren eigenen Fahrer. Und den setzen Sie erst mal zum Üben in einen müden 6-PS-Kart der Anfängerklasse.



2 Mit dieser Gurke müssen Sie sich für das Rennen qualifizieren. Na, dann brettern Sie mal durch die Halle, was Ihre sechs Pferde hergeben!



3 Im Rennen geht's hart zur Sache: Ein Rempler am Start hat Sie auf dem letzten Platz zurückgeworfen. Doch diese langgezogene Linkskurve bietet Ihnen die Möglichkeit die Konkurrenz innen zu überholen. Und verlieren Sie bloß nicht die Bodenhaftung, sonst droht ein Dreher.



4 Weit und breit kein Gegner mehr zu sehen: Sie haben das Feld hinter sich gelassen und fahren Ihren ersten Sieg nach Hause.



5 Die holländische Freiluftstrecke hat es schon richtig in sich. Und an sich: Ein Ausritt ins Grün kostet Sie wertvolle Zeit. Die haben Sie aber nicht.



6 Obwohl Sie eine fehlerfreie Fahrt hinlegen, klebt Ihnen die Konkurrenz am Heck wie angeleimt. Da hilft nur Vollgas.



7 Einige Rennen später gratuliert Ihnen Michael Schumacher zum Aufstieg. Toll – das haben Sie ganz ohne Stallorder geschafft!

Michael Schumacher Kart

Rennspiel für PC |
150 Sachen, und ganz ohne Knautschzone – Kart fahren ist nicht ungefährlich. Entspannter geht's am PC

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Auf seine deutsche Kart-Lizenz musste Michael Schumacher bis 1983 warten. Schon ein Jahr später war er Deutscher Juniorenmeister – der Beginn einer beispiellosen Rennfahrerkarriere, wie man heute weiß. Ob die auch Ihnen bevorsteht, weiß man nicht. Aber Sie dürfen gern in der rasenden Europalette Platz nehmen und Gas geben. Und wer gut genug ist, darf sogar den König höchstselbst versägen. Später, wenn Sie die mühsame Ochsentour hinter sich haben.

Los geht's in der Einsteiger-Klasse. Auf einer Rennsemmel, deren 6-PS-Motor Sehnsucht nach einem handfesten BMX-Rad aufkommen lässt. Denn mit dem lahmen Ding werden Sie sich fühlen wie in einem Kirmeskart: müder Anzug, dürftige Höchstgeschwindigkeit. Aber auch die Chance, sich mit dem eigenwilligen Fahrverhalten des Rasenmähers vertraut zu machen. Wer mit dem gut getarnten Gartengerät trotz allem genug Punkte einfährt, steigt in die 22-PS-Riege auf. Und siehe da: Das Gefühl, eine verstopfte Kettensäge um den Rundkurs zu prügeln, weicht purem Rennfieber.

Niemand im Starterfeld ist zimperlich. Gut so, denn im Wettbewerb um die beste Position landet jeder Hasenfuß unweigerlich an der Bande. Tipp: Halten Sie sich aus den Rangeleien raus, wenn's geht. Konzentrieren Sie sich auf die Ideallinie. Wer Kurven jenseits der Haftgrenze quer nimmt, fällt gnadenlos zurück. Denn die Computergegner kämpfen nicht nur verbissen um den Sieg, sondern machen auch selten Fehler.

Auf dem wild gewordenen Schalensitz machen Sie die üblichen Hallenkurse unsicher oder toben über (teils sehr verspielt gestaltete) Freiluftarenen. Holland, Frankreich oder gar Japan – kaum eine Nation dieser Welt ist vor Ihnen und Ihrem heißen Stuhl sicher. Schumi auch nicht: Sobald Ihr Punktekonto es



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Die besten Rundenzeiten erzielen Sie mit einem Lenkrad.



zulässt, steigen Sie ins 32-PS-Gefährt um und zeigen dem Meister aller Klassen, was passiert, wenn Sie alles auf einen Kart setzen …

BEDIENUNG

Erstmals wurde das Fahrverhalten eines Karts für ein PC-Spiel glaubwürdig umgesetzt. Deshalb empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE auch nur ein Steuergerät: Lenkrad und nichts anderes. Stellen Sie sich noch einen kleinen Ventilator auf den Monitor, um den Fahrtwind zu simulieren, und das Rennerlebnis ist perfekt. Das zickige Kurvenverhalten der bretternden Bretter bedarf einiger Übung. Doch wer den Bogen raus hat, wird sich mit Vergnügen ans Limit herantasten.

URTEIL

Go, Kart! Die Hallenkurse vermitteln Kart-Feeling wie im richtigen Leben. Drängelnde Gegner, fiese Kurvenkombinationen und das unvergleichliche Motorgeräusch, als würden Sie von einem ganzen Bienenstock verfolgt, schaffen eine Rennatmosphäre, der sich nicht mal Spielmuffel entziehen könnten. Dazu passt der in drei Stufen moderat ansteigende Schwierigkeitsgrad perfekt. Schmerzlich vermisst wurde ein Netzwerk-Modus. Der Hersteller hat jedoch versprochen, ihn bis zum Herbst nachzuliefern. Dann müssen Sie und Ihre Freunde keine Kartbahn mehr mieten und sich mit unfreundlichem Personal herumschlagen. Setzen Sie sich einfach zu Hause auf den Hosenboden, legen Sie dieses „gute“ Spiel ein, und ab geht die Post.

SPIELDETAILS



Treten Sie im Internet gegen andere Fahrer an.



Sieg über Schumi! Der ist eben auch nur ein Mensch.



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Michael Schumacher Racing World Kart 2002

Hersteller: Jowood

Info: Tel. 06102/81680 (0,12 €/Min.) Fax: nicht vorhanden
Version: 1.01
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,92**
Spieleinstieg	6%	Langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad.		2,00
Langzeitspaß	5%	Nur Übung macht den Meister. Bis Sie den Kart im Griff haben, vergehen Wochen.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Strecken teils gelungen, teils verspielt.		2,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Fahrer bewegen sich leider gar nicht.		3,00
Musik	2%	Zum Rennen passende Rhythmen.		2,00
Geräusche	3%	Der Leistungsunterschied der Karts ist am Motorengeräusch zu erkennen.		2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht vorhanden.		6,00
Texte/Untertitel	2%	Gut gestaltete Menüs. Etwas karg.		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Ein Lenkrad mit Rütteleffekt macht Sie zum König der Rennbahn.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Hier erleben Sie das Kartfahren fast wie in der Realität. Besonders die Fahrphysik der Renner wurde sehr gut umgesetzt.		1,00
SERVICE	**3%**			**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06102/8168168 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.jowood.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (388 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 ÜBERPRÜFT	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)		**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**2,36**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	schwere Grafikfehler	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	schwere Grafikfehler	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	schwere Grafikfehler	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**
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%**			**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 Rennklassen und 11 Rennstrecken		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,94**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**gut** ←		**1,94**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,94 x 29,99 = 58,18 = gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiderman

The Movie[1]

Actionspiel für Playstation 2 | Die spinnen, die Amis – jedenfalls tolle Geschichten um fantastische Gestalten

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Bis ihn eine radioaktiv verseuchte Spinne beißt, ist Peter Parker ein ganz normaler, eher schüchterner Junge. Doch das Gift des kleinen, achtbeinigen Krabbeltiers macht ihm Beine. Parker mutiert zum gefürchteten Feind aller Gangster in New York: Spiderman – ihm gehen die Verbrecher alle ins Netz!

SPIELVERLAUF



1 Kleiner Fisch: Den Mörder seines Onkels findet Peter Parker alias Spiderman im Nu. Doch es gibt noch wirklich gefährliche Gegner. Aber wo?



2 Große Erschütterung: Der Schocker versetzt die Stadt mit massiven Druckwellen in Angst und Schrecken. Doch Spiderman ist ihm schon auf den Fersen.



3 Böse Falle: Harmlose Fahrgäste werden in einer U-Bahn-Station bedroht. Spiderman muss sie retten – und schnell den richtigen Ausgang finden.



4 Hohe Schule: Auf der Jagd nach dem gefährlichen Schocker schwingt sich Spiderman im Spinnentempo durch die Häuserschluchten von New York. Weit kann der Superschurke nicht mehr sein – ein Blick auf den Kompass (Kreis) genügt, und schon weiß der Rächer, welche Richtung er einschlagen muss.



5 Heftiges Feuer: Schockers Leibwächter fahren schweres Geschütz auf. Doch Spiderman wird mit dieser Situation fertig. Eine Netzattacke sorgt für Ruhe.



6 Starker Typ: Im Tunnel kommt es zur Auseinandersetzung mit Schocker. Wird Spiderman leichtes Spiel mit ihm haben? Und wer erwartet ihn dann?

[1] sprich: „Spaiderman – Se Muhwi"

In der Rolle des jungen Superhelden finden Sie sich am Spielbeginn genau da wieder, wo auch der Handlungsfaden des aktuellen Kino-Knallers (siehe Seite 132) gesponnen wird: Spiderman jagt den feigen Mörder seines Onkels und muss mit den Skulls, einer brandgefährlichen Straßengang, aufräumen. Da trifft es sich gut, dass ihm der Kuss der Spinnenfrau ein paar neue Talente eingebracht hat. Aufrechter Gang im Zeitlupentempo? War gestern. Jetzt wetzt Parker, wie von der Tarantel gestochen, die Wände hoch und kopfüber an Decken entlang. Und wenn sich Abgründe auftun, was zwischen Wolkenkratzern schon mal passiert, dann seilt er sich eben ab und schwingt an der Netzleine elegant durch Downtown Manhattan.

Mit Gegnern macht der „Spinner" kurzen Prozess. Dank überproportionaler Körperkräfte reichen Schlag- und Trittkombinationen meist aus, um die bösen Buben außer Gefecht zu setzen. Hartnäckige Fälle werden kurzerhand eingesponnen. Zu diesem Zweck verschießt Spiderman aus dem Handgelenk eine arg klebrige Substanz, die allen Belastungen standhält. Notfalls dreht der Netz-Werker kleine, lähmende Kugeln aus dem Zwirn-Gespinst und feuert sie seinen Widersachern entgegen.

Und zur Verteidigung zieht sich der Spinnefeind aller zwielichtigen Gestalten in seinen Kokon zurück, der notfalls sogar mit einer wirksamen Druckwelle platzt. Kein Wunder, dass der Mörder des Onkels Parker schnell auf den Leim geht. Doch das war erst der Anfang. Spiderman bekommt es bald mit üblen Superschurken zu tun, die nicht blind ins Netz tappen – allen voran der grüne Kobold. Das widerliche Wesen ist hinter Peter Parkers großer Liebe her: Mary Jane schwebt in höchster Gefahr. Ich glaub', ich spinne – her mit dem Wicht!

BEDIENUNG

Die unglaublichen Fähigkeiten des Spinnenmenschen sind wie ein Netz auf alle Knöpfe der Spieletastatur (Gamepad) verteilt: Da brauchen Sie schon ein bisschen Zeit, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Und selbst dann gehen Manöver, wie „Netzfaust" oder „Kokon", im Kampfgetümmel manchmal nur zäh von der Hand.

Ein Druck auf die ✕-Taste, und Spiderman springt. Drücken Sie dann **R1**, schwingt er sich an einer Netzliane dorthin, wo er gebraucht wird. Einen Kokon spinnen Sie, indem Sie den **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.178 kurz nach links drücken und dabei die ●-Taste betätigen.

Die leider sonst sehr zappelige Kamera können Sie bei Bedarf fest auf ein Ziel einstellen. Das erleichtert hektische Kämpfe gegen Endgegner erheblich.

URTEIL

„Spiderman – The Movie" ist keine Spinnerei, sondern eine rühmliche Ausnahme im sonst so schnellen Spiel-Geschäft mit Filmlizenzen. Freuen Sie sich. Auf spannende Jagden durch eine perfekt gezeichnete Metropole. Auf effektvolle Luftkämpfe gegen den „Geier" und andere schräge Vögel. Auf rasante Achterbahnfahrten durch düstere U-Bahn-Schächte. Sie werden glauben, Sie seien Spiderman. Leider spinnt die Kamera, so dass Sie öfter den Überblick verlieren und die Perspektive nachjustieren müssen.

Spiderman im Kino verspricht der Kracher des Jahres zu werden (Seite 132). Das Spiel hält sich eng an die Vorlage und setzt noch einen drauf: Drei (in der Xbox-Version sogar vier) zusätzliche Endgegner sorgen für Dauermotivation, bis Ihnen der grüne Kobold ins Netz geht – der bis dahin böse Miene zum „guten" Spiel macht. ■



Gut zu Fuß: Der grüne Kobold auf seinem Gleiter ist schwer einzufangen.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spiderman – The Movie

Altersempfehlung ab 12 Jahren
Geeignet für Anfänger
Auch für Gamecube, Xbox, PC Win 95/98/XP

Hersteller: Activision

Info: Tel. 01908/24663 (0,12 €/Min.) Fax 09471/306948 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,29**
Spieleinstieg	6%	Gutes Training mit witzigen Kommentaren.	1,50
Langzeitspaß	5%	Im Spielverlauf gibt es viele lustige Geheimnisse, etwa versteckte Figuren.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Spiderman sieht aus wie im Kinofilm.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr geschmeidig – wie im Kino.	2,00
Musik	2%	Passt sich der Situation an, stimmig.	2,00
Geräusche	3%	Die meisten Geräusche wurden direkt dem Film entnommen – das passt gut.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Alle Stimmen stammen aus dem Film.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Übersichtlich und nützlich.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nach einiger Übungszeit haben Sie die vielen Tastenbefehle im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Plus: Die wichtigen Ereignisse aus dem Film werden spielbar. Minus: Die nervöse Kamera verdeckt oft die Spielfigur.	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Endgegner, 22 Aufgaben	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,92**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**1,92**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		52,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,92 x 59 = 113,28 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Abgerechnet wird zum Schluss: Bilanz nach jedem Einsatz.



Alarmstufe rot: Spidermans Instinkte melden akute Gefahr.



Wie gesponnen, so gewonnen: Symbol am Spielstufen-Ende.



Ich denke, also spinn' ich: Der Kokon schützt vor Angriffen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Springen

■ : Schlagen

● : Treten

▲ : Netz verschießen

R1 : Schwingen

SPIELVERLAUF



1 Polo-Spiel: Zu Beginn stehen Ihnen nur zwei Rennställe offen – Peugeot und Volkswagen. Acht weitere Teams können Sie freispielen.



2 Langstrecken-Lauf: Die ersten fünf Etappen führen durch Kenia. Die nicht sehr kurvigen Routen machen sich gut als Anfänger-Kurse.



3 Start-Aufstellung: Den Infos links entnehmen Sie unter anderem Ihre derzeitige Position (roter Kreis) und Geschwindigkeit (weißer Kreis).



4 Orientierungs-Fahrt: Ein Pfeil (Kreis) hilft die nächste Kurve richtig einzuschätzen. Die Symbole rechts informieren über Schäden am Auto.



5 Landschafts-Pflege: Etwas üppigere Vegetation säumt die nächsten Strecken. Aber Ihr Power-Polo hat schon ziemlich gelitten (Kreis).



6 Zwischen-Bilanz: Am Ende der ersten Doppel-Etappe dürfen Sie sich über einen ansehnlichen vierten Platz freuen. Keine schlechten Aussichten.



7 Bastel-Stunde: Sie haben 50 Minuten für die Autoreparatur. Verteilen Sie die Zeit je nach Schwere des Schadens auf die verschlissenen Teile.



8 Eil-Küste: Auch die kurvenreiche Côte d'Azur ist Schauplatz eines Rennens. Zum Genießen der Landschaft bleibt Ihnen leider keine Zeit.

V-RA

1sprich: „Wi-Rally"

Rennspiel für Gameboy Advance | Die kleine Taschenrallye für zwischendurch – auf 30 Strecken

INSTALLATION

Spiel einschieben, Gameboy Advance (GBA) einschalten, Gas geben – einfacher geht's nicht. Wenn der Motor dennoch nicht anspringen will, einfach auf Seite 154 nachschlagen.

INHALT

Wie bekommen Sie Kenia, Frankreich, Portugal, Deutschland, Finnland, Großbritannien und zehn Autos auf einmal in Ihre Hosentasche? Mit „V-Rally 3" auf dem Gameboy Advance! Nicht weniger als 30 Strecken und vier Spielmodi erwarten die Rennfans unter den Freunden des handlichen Spielgeräts.

Im V-Rally-Modus durcheilen Sie eine komplette Rennsaison und können zwischendurch sogar das Team wechseln. Zu Beginn stehen Ihnen lediglich die Rennställe Peugeot und VW offen. Haben Sie sich für einen der beiden Hersteller entschieden? Dann ab ans Steuer eines seiner PS-Bolzen und auf die Piste. Auf den staubigen Kursen Kenias wird sofort Ihr ganzes Fahrvermögen auf die Probe gestellt. Aber nichts überstürzen – Reparaturen und neue Fahrzeugeinstellungen sind erst nach zwei von fünf Etappen pro Land möglich. Da korrekte Reifenwahl sowie angepasste Lenkung und Federung entscheidend für eine gute Platzierung sind, sollten Sie vor Rennbeginn die Streckeninfo genau lesen.

Wie im Rallyesport üblich, treten Sie in den diversen Etappen allein an. Ihre Gegner legen lediglich die Zeiten vor, die es zu unterbieten gilt. Wer „Körperkontakt" bevorzugt, ist mit dem actionorientierten V-Rallye-Cross-Modus besser bedient. Hier treten Sie gegen vier Computerfahrer gleichzeitig an. Im Mehr-Spieler-Modus können Sie zwei GBA miteinander verbinden und gegen einen Freund antreten. Und im Zeitfahren schließlich geht es einzig und allein um Streckenrekorde.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Fahrzeuge geht mit den Tasten und dem Steuerkreuz



LLY3

des GBA gut von der Hand. Mit dem **A**-Knopf beschleunigen Sie den Wagen, mit dem **B**-Knopf bremsen Sie, und mit den Schultertasten können Sie manuell schalten, wenn Sie wollen. Selbst die im Rallyesport unerlässliche Handbremse funktioniert: Drücken Sie **A**- und **B**-Knopf gleichzeitig. Leider lässt sich die vorgegebene Tastenbelegung nicht verändern.

Es ist schon erstaunlich, was man aus dem kleinen GBA herausholen kann. Besonders beeindruckend: Die je nach Fahrzeug unterschiedlichen Cockpits mit Anzeigen der Geschwindigkeit und der optimalen Schaltpunkte. Kleiner Wermutstropfen: Im actionlastigen Cross-Modus fehlt die Lenkrad-Perspektive. Das gleicht der tolle Mehr-Spieler-Modus aber locker aus. Schneefall, Regen, landestypische Streckenansichten, Reparaturen und ein durchaus realistisches Fahrgefühl machen V-Rally 3 zum derzeit besten Rennvergnügen für den GBA. Ein durchweg „gutes" Spiel.

URTEIL

V-Rally 3 hat alles, was zu einem Rallyespiel gehört.



GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



V-Rally 3

Hersteller: **Infogrames**

Info: Tel. 01907/71882 (1,24 €/Min.) Fax 01603/334222 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	**ab 6 Jahren**
Geeignet für	**Anfänger**
Auch für	**PS 2**

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,19**
Spieleinstieg	6%	Problemloser Einstieg auch für Anfänger.	1,50
Langzeitspaß	5%	Autos und Strecken werden nach und nach freigespielt – das motiviert über lange Zeit.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte Rennstrecken und Fahrzeuge.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Gut getroffenes Kurvenfahrverhalten.	2,50
Musik	2%	Flotter Techno-Sound.	2,50
Geräusche	3%	Geräusche von Motor, Getriebe, Reifen und Kollisionen glaubwürdig wiedergegeben.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht vorhanden.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Nicht vorhanden.	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Wagen lassen sich mit der GBA-Tastatur problemlos steuern.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Durchaus „lebensnahes" Rennspiel mit abwechslungsreicher und detaillierter Streckengestaltung.	1,50
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.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Autos, 30 Strecken	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/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,21**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,21**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		54,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,21 x 54,99 = 121,53 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Perfektion im Detail: Aus der Fahrerperspektive lassen sich sogar die Armaturen ablesen.



Sand im Getriebe: Der V-Rally-Cross-Modus setzt Sie hartem Wettbewerb aus.



Strecke im Überblick: Die Etappen-Info unterrichtet auch über Wetter und Straßenbelag.



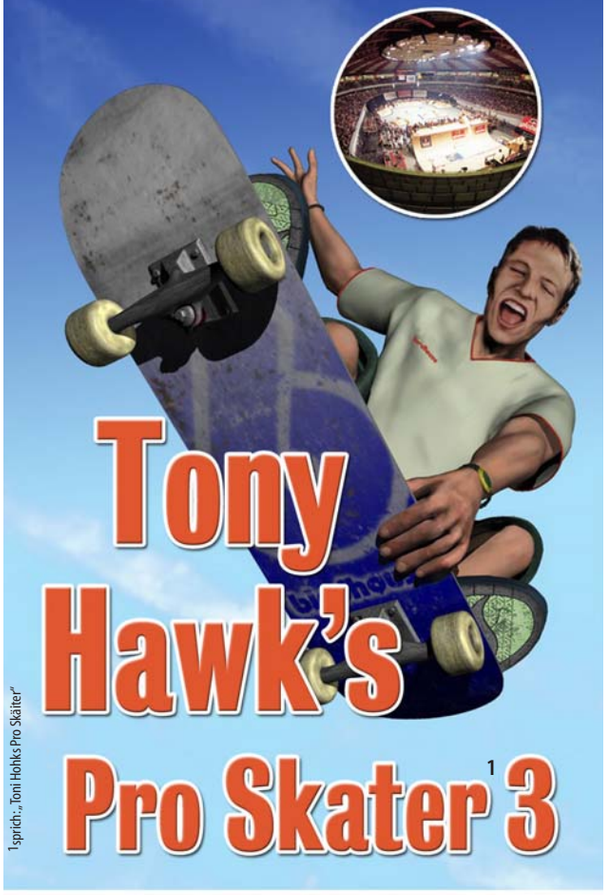
Eine Frage der Einstellung: Die Fahrzeugtechnik lässt sich den Strecken anpassen.



Ein Fest der Effekte: In Finnland fällt Schnee, anderswo regnet es auch manchmal.



Eine Liste der Defekte: Symbole am Bildrand informieren über Art und Schwere von Schäden.



[1] sprich: „Toni Hoks Pro Skäiter"

Sportspiel für Gameboy Advance | 13 Skateboard-Profis am Start. Es könnte Ihre Glückszahl sein

INSTALLATION

Wie ein Spiel auf dem Gameboy Advance ins Rollen kommt, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

New York, Rio, Tokio – dort stehen drei der sieben Skate-Parks, in denen Sie Ihr Können als Profi auf dem Brett unter Beweis stellen dürfen. In der Rolle eines von 13 festen Größen des beliebten Straßensports. Von Steve Caballero über Elissa Steamer bis zu Tony Hawk persönlich sind alle vertreten, die in der Szene Rang und Namen haben. Sie können sich aber auch gerne selbst einbauen. Ob Haarfarbe, Kleidung oder gar Tattoos – über 70 Optionen lassen viel Freiheit für die individuelle Gestaltung der Lieblingsfigur.

Viel „Spielraum" bieten auch die sieben Areale. Auf bis zu vier Mal größeren Flächen als im Vorgängerspiel können Sie das Brett über Halfpipes, Rampen und Ebenen jagen, dass es nur so kracht.

Jeder Skater hat spezielle Fähigkeiten. Der eine glänzt in der Halfpipe, andere fühlen sich auf den Treppengeländern der Großstadt am wohlsten. Achtung: Anfängern seien die zwölf Einführungs-Spielstufen wärmstens empfohlen. Unzählige Tricks und neue Kombinationsmöglichkeiten erfordern einige Trainingsrunden.

BEDIENUNG

Nichts für langsame Finger. Die zahlreichen Kombinationen fordern die Feinmotorik gnadenlos heraus. Mit **B** wird gesprungen. Die Schultertasten lösen dann in Kombination mit der Richtungssteuerung radikale Griffe und Tricks aus.

URTEIL

Freunde der rollenden Bretter werden Ihre helle Freude haben. Wer mit der Materie nicht viel anfangen kann, wird allerdings schnell überfordert. Die Zeitvorgaben für die zahlreichen Aufgaben sind knapp bemessen, und so erfordert es eine Menge Geduld und Zeit, bis weitere Skate-Parks erschlossen werden. Trotz saftigen Schwierigkeitsgrades ein „gutes" Skate-Spiel.

SPIELDETAILS



Geländer gängig: verwegenes „Grinden" auf Handläufen.



Einsatz wagen: Polizeiautos werden dreist übersprungen.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tony Hawk's Pro Skater 3

Hersteller: **Activision**
Info: Tel. 01908/24663 (1,24 €/Min.) Fax 09471/306948 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	**ab 6 Jahren**
Geeignet für	**Fortgeschrittene**
Auch für	**Gamecube**
Auch für	**PC**
Auch für	**PS 2**
Auch für	**Xbox**

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,00**
Spieleinstieg	6%	Dank Einführungsstufen wenig problematisch.	2,00
Langzeitspaß	5%	Diverse Spielvarianten, wie Karriere oder Freistil, lassen der Langeweile keine Chance.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr feine, detaillierte Grafik.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Geschmeidig und flüssig.	1,00
Musik	2%	Absolut passender und „Hip-Hop Sound".	1,50
Geräusche	3%	Ob Sie an einem Geländer entlangrutschen oder stürzen – das Geräusch ist stilecht.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht vorhanden.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Nur ausgeführte Tricks werden genannt.	4,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Zahlreiche Tastenkombinationen dürften Anfänger überfordern.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Skate-Areale sind mit Liebe zum Detail entworfen, die Bewegungen der Skater glaubwürdig in Szene gesetzt.	1,50
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**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%	13 Skater, 7 Skate-Areale, viele Tricks	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,85**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**1,85**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,85 x 49,99 = 92,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Wählen Sie einen von 13 Skatern, oder „basteln" Sie Ihren Favoriten selbst.



2 Dann ist Training angesagt. Anfänger werden die zwölf Übungsstufen brauchen.



3 Mit Tempo durch die Gießerei – das wird ein trickreicher Hindernislauf.



4 Da ergeben sich waghalsigste Manöver praktisch von selbst. Doch Vorsicht, …



5 … keine falsche Bewegung, sondern endet der Ritt auf dem Brett im Bett.

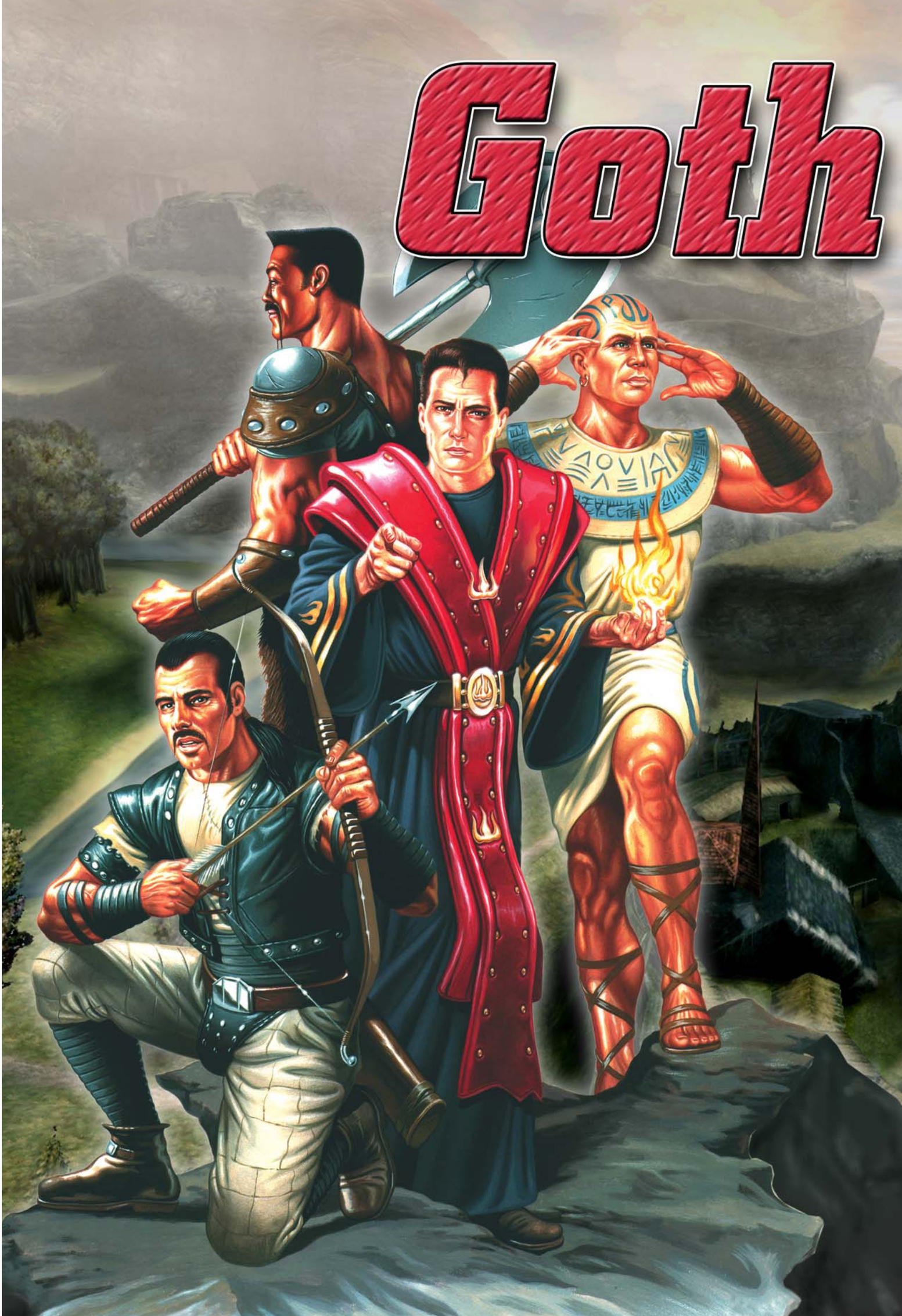


6 Und das wäre sehr schade – schließlich wollen Sie noch die Rolltreppe wörtlich nehmen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.


Goth

ic

1

1sprich: Gossick"

Rollenspiel für PC |
Hinter einer magischen Barriere gefangen, müssen Sie sich durchbeißen – gegen harte Sträflinge und fiese Monster

INSTALLATION

Gothic spielt in einer magischen, mittelalterlichen Fantasiewelt. Das heißt aber nicht, dass Sie das Spiel auf einem „mittelalterlichen" Computer installieren sollten. Ein Pentium 2 mit 400 **Megahertz** S.178 darf es schon sein. Mehr zum Thema Installation lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Eigentlich war nichts faul im Staate Myrtana. Der König war ein guter Mann und ein begnadeter Feldherr, der alle Schlachten siegreich beendete. Doch dann kamen die Orks. Fiese Monster, schwer bewaffnet und erbarmungslos im Kampf. Mit Wirtschaft und Stimmung in Myrtana ging's bergab, und plötzlich streikten auch die Kumpel, die das magische blaue Erz fördern.

Aus dem Erz lassen sich unzerstörbare Schwerter schmieden – ohne dieses Rohmaterial haben die Myrtaner keine Chance gegen die Orks. Deshalb ließ der König die wichtigste Erzmine mit einer magischen Barriere „einzäunen", um die Bergarbeiter an der Flucht zu hindern. Doch durch „menschliches Versagen" wurden die zur Errichtung der Sperre angeheuerten Zauberer selbst Gefangene ihrer Sperre, die alles Lebendige hinein lässt – aber nur Totes wieder heraus.

Auch Sie sind hinter der Barriere gefangen und machen sofort Bekanntschaft mit dem dort vorherrschenden rauen, aber gar nicht herzlichen Umgangston: Sie werden kurzerhand zusammengeschlagen. Nachdem Sie sich aufgerappelt haben, erkunden Sie Ihr neues Zuhause. Denn Sie haben einen Auftrag, müssen dem Feuermagier einen Brief des Königs in die Hand drücken.

Dabei landen Sie in einem Gefangenenlager, das der machthungrige Gomez mit seinen Gardisten beherrscht. Alles ehemalige Sträflinge, die jetzt in ihren geklauten Rüstungen herumstolzieren und den schwächeren Lagerinsassen Schutzgelder abpressen. Natürlich müssen Sie sich erst mal ein geeignetes Plätzchen suchen. Und zwar ganz unten in der Hackordnung des Lagers.

Glücklicherweise finden Sie irgendwo ein rostiges Schwert und trainieren damit für die bevorstehenden Kämpfe. Zuerst geht's gegen so genannte Scavenger, große Vögel, die einem Schwertkampf-Neuling ziemlich gefährlich werden können. Haben Sie eines der Tiere erlegt, können Sie sein Fleisch auf dem Markt im Lager verkaufen. Außerdem bekommen Sie für jeden erlegten Gegner ein paar Erfahrungspunkte. Mit mehr Erfahrung dürfen Sie dann schließlich auch gegen härtere Gegner antreten – als da wären: Kampfschweine namens Molerats, Wölfe, Blutfliegen.

Von Ihren Einnahmen kaufen Sie sich Waffen, etwa ein besseres Schwert oder einen guten Bogen nebst Pfeilen, und Rüstungen. Die sind aber immens teuer. Schon eine einfache Buddlerhose ohne nennenswerte Schutzwirkung kostet 250 Einheiten Erz.

Im Lager lernen Sie nach und nach „wichtige" Leute kennen. Manche erteilen Ihnen Aufträge, durch deren Erfüllung Sie lernen und an

SPIELVERLAUF



1 Neuer Tag, neues Glück? Sie wandern ein wenig zwischen den drei Gefangenenlagern herum und peilen die Lage.



2 Lästiges Insekt: Eine gemeine Blutfliege schwirrt Ihnen in den Weg. Mit ein paar gezielten Stichen kappen Sie ihr den Stachel.



3 Dann machen Sie sich auf den Weg zurück in Ihr Lager zu den Gardisten. An der Brücke werden Sie mit einem freundlichen „Geh mir aus dem Weg" herzlich willkommen geheißen. Was Sie drinnen erwartet, ist nicht besser: Schutzgelderpresser, Wucherer und jede Menge ungehobelter Männer.



4 Abends drehen Sie noch mal eine Runde und treffen ein paar Buddler, denen Sie nicht etwa die Zeit stehlen, sondern kurzerhand ihre Habe.



5 Sie wollen in die Burg, doch der Weg dahin ist versperrt. Sie müssen noch viele Prüfungen bestehen, um durchgelassen zu werden.



6 Eine dieser Prüfungen ist, sich im Tauschhandel mit Fisk nicht übers Ohr hauen zu lassen. Meist verlangt der Mann aber ehrliche Preise.



7 Diego ist eigentlich ein guter Kumpel – aber auch ein teurer Lehrer, der Ihnen gegen viel Erz etwas Kampfkunst beibringt. Ob's reicht?

Gothic FORTSETZUNG

Erfahrung gewinnen. Von Zeit zu Zeit steigen Sie um eine Erfahrungsstufe auf und können dann entscheiden, welche Fähigkeiten Ihrer Spielfigur sie besonders trainieren wollen: Kampfkraft, Geschicklichkeit oder etwa die Fähigkeit, Einhänder-Waffen besser zu führen.

Sobald Sie etwas stärker sind, sollten Sie mehr von Ihrer Welt erkunden. Da gibt es nämlich noch zwei weitere Lager. Eines wird von Dieben beherrscht, und im anderen tummeln sich Sektenanhänger, die sich den ganzen Tag mit Sumpfkraut und Wasserpfeife die Birne zunebeln.

Sie dürfen entscheiden, welchem Lager Sie sich anschließen. Je nachdem, wie Ihre Wahl ausfällt, nimmt das Spiel einen anderen Verlauf. In jedem Fall aber sollten Sie Ihr Hauptziel nicht aus den Augen lassen: Die Flucht aus der Barriere.

BEDIENUNG

Manchmal ist die Bedienung so mittelalterlich wie das Spiel. Kämpfe sind viel zu kompliziert, denn Sie können sich nur bewegen oder einen Schlag ausführen. Flinken Widersachern, etwa den gierigen Blutfliegen, haben Sie mit dieser Schwerfälligkeit wenig entgegenzusetzen. Solche Begegnungen enden schnell mit dem einstweiligen Heldentod. Und der Handel mit anderen Lagerinsassen ist ein wahrhaft mühseliges Geschäft, denn dazu müssen Sie sich durch endlose Menüs hangeln. Um einen einzigen Gegenstand zu verkaufen, brauchen Sie schon mal sechs bis sieben Tastendrücke.

URTEIL

„Gothic" besticht durch seine durchdachte, stimmige Welt. Es bietet viel Atmosphäre, der Spieler fühlt sich wirklich in eine magische, mittelalterliche Umgebung versetzt. Die ebenso altertümliche Bedienung ist dagegen nicht immer astrein und trübt den Eindruck etwas. Faszinierend ist vor allem die Größe der Welt und die Möglichkeit, mit den computergesteuerten Figuren zu spielen. Die verhalten sich oft wie „richtige" Menschen, etwa, wenn sie Sie aus ihrer Hütte jagen oder versuchen, Sie übers Ohr zu hauen – so, wie echte Sträflinge das auch tun würden. Andere PC-Figuren wieder sind anhänglich und nerven den Spieler – wie das Leben so spielt. Gut gemacht sind die Tag-/Nachtwechsel und viele nette Details. Dennoch: Mittlerweile gibt es Spiele, die besser aussehen. Aber nur wenige, die sich besser anhören – Musik und Geräusche passen perfekt zur Atmosphäre. Note: „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ↑ : Vorwärts laufen
- ↓ : Rückwärts laufen
- ← : Nach links drehen
- → : Nach rechts drehen
- ⇄ : Rucksackinhalt betrachten
- Esc : Menü aufrufen
- ␣ : Kampfbereit machen
- Strg + ↑ : Gegenstand aufnehmen, Figur ansprechen

SPIELDETAILS



Ohne Nebenwirkungen: Heilkräuter im Tornister.



Alles frisch: die tägliche Morgentoilette im Lagertümpel.



Das ist der Hammer: Hier sind Sie Ihres Glückes Schmied.



Schlachtgewinn: Fleisch gibt's von erlegten Tieren. Teilen Sie den Proviant gut ein.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gothic

Hersteller: ak tronic/pyramide

Kein Info-Telefon und kein Info-Fax vorhanden.
Version: 1.08j
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung ab 12 Jahren
Geeignet für Anfänger
Für kein anderes System geplant.

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,04**
Spieleinstieg	6%	Steuerung erschwert erste Kämpfe.		3,00
Langzeitspaß	5%	Eine riesige Welt, die enormen Spaß und Spannung für viele Stunden bietet.		1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Grob, kantige Figuren, simple Gesichter.		2,50
Bewegungsabläufe	3%	Nicht immer realistisch, doch meist o.k.		2,50
Musik	2%	Mittelalterliche Musik, passt gut.		1,50
Geräusche	3%	Passend zum Spiel, wirklich unheimliche Monsterschreie, gute Waffengeräusche.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Wenige Sprecher, sehr gelungene Dialoge.		2,00
Texte/Untertitel	2%	Verständliche, nachvollziehbare Texte.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus, Tastatur – etwas hakelig und gewöhnungsbedürftig.		3,50
Faszination der Spielwelt	18%	In der riesigen Gothic-Welt kann sich, wer den Mut dazu hat, absolut frei bewegen. Absolut stimmige Geschichte.		1,50
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/258383 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.gothic.de)		1,00
INSTALLATION	**5,4%**			**3,19**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1273 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	4,1055 Megabyte		3,03
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	sehr knapp		**5,49**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**2,52**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	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%**			**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	riesige Spielwelt, sehr viele Charaktere		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,91**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**gut**		**1,91**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		10,00 €		
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		90 Mark		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,91 x 10,00 = 19,10 = sehr gut		

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 Spiele 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, 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 Programms auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie die vorher. Klicken Sie dazu erst auf Start, Programme, Adobe, Adobe Acrobat und dann auf Uninstall Acrobat Reader.

2 Um die Installation von „Acrobat Reader 5.0“ zu starten, klicken Sie auf Überspielen.

3 Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter.

4 Sollte während der Installation das Fenster Versionskonflikt zu sehen sein, so klicken Sie darin auf Ja. Klicken Sie dann auf OK.

Windows Installer

1 Auf einigen Computern muss erst die neueste Version des Programms „Windows Installer“ eingerichtet werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf Windows Installer 2.0.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

3 Mit einem abschließenden Klick auf Ja starten Sie den Computer neu.

Shadow Man



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 300 MHz
- 32 **Megabyte** S.178 **Arbeitsspeicher** S.178
- 350 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/XP
- **Direct-X** S.178 Version 7.0

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Shadow Man“ vorzubereiten, klicken Sie auf



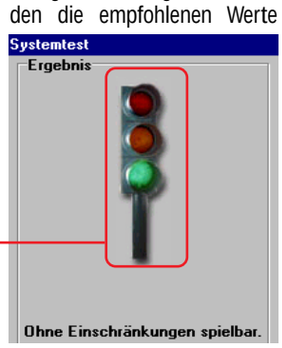
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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

Im Beispiel ist also alles perfekt. Shadow Man 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



	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	300 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	32 MB	512 MB
Betriebssystem	Windows 95/98/XP	Windows 95/98
Direct-X	7	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	46X
Speicherplatz	350 MB	C: 3375 MB frei D: 899 MB frei E: 24703 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

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 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 Shadow Man mit einem Mausklick auf die Zeile Überspielen vor.

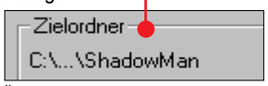
6 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf OK, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

Shadow Man | Fortsetzung

7 Klicken Sie im darauf folgenden Fenster auf Weiter.

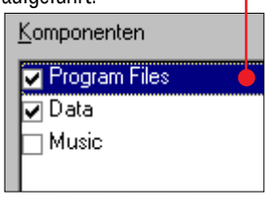
8 Nehmen Sie danach die Lizenzbestimmungen mit einem Klick auf Ja an.

9 Jetzt wird ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vorgeschlagen.



Übernehmen Sie den Vorschlag, indem Sie auf Weiter klicken.

10 Jetzt werden die einzelnen Programm-Teile aufgeführt.



Wenn Sie möchten, können Sie auch noch zusätzlich die Musik auf der Festplatte installieren. Setzen Sie dazu per Klick einen Haken in das Feld vor Music. Wie viel freier Speicherplatz auf der Festplatte



noch vorhanden ist, sehen Sie darunter. Klicken Sie danach auf Weiter.

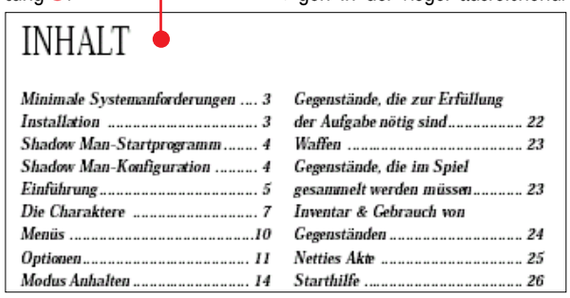
11 Daraufhin wird die Programmgruppe Acclaim Entertainment\ShadowMan im Programm-Ordner von Windows erstellt. Klicken Sie hier lediglich auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren. Anschließend zeigt Ihnen ein blauer Laufbalken den Fortschritt der Installation:



12 Klicken Sie zum Schluss auf Beenden.

Anleitung lesen

1 Klicken Sie dazu rechts auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung.



INHALT

Minimale Systemanforderungen 3
Installation 3
Shadow Man-Startprogramm 4
Shadow Man-Konfiguration 4
Einführung 5
Die Charaktere 7
Menüs 10
Optionen 11
Modus Anhalten 14
Gegenstände, die zur Erfüllung der Aufgabe nötig sind 22
Waffen 23
Gegenstände, die im Spiel gesammelt werden müssen 23
Inventar & Gebrauch von Gegenständen 24
Netties Akte 25
Starthilfe 26

2 Die können Sie per Druck auf →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▼ und ▲ durchblättern.

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



4 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf OK, um den Druckauftrag freizugeben. Um den Acrobat Reader wieder zu schließen, klicken Sie auf ✕ rechts oben im Fenster.

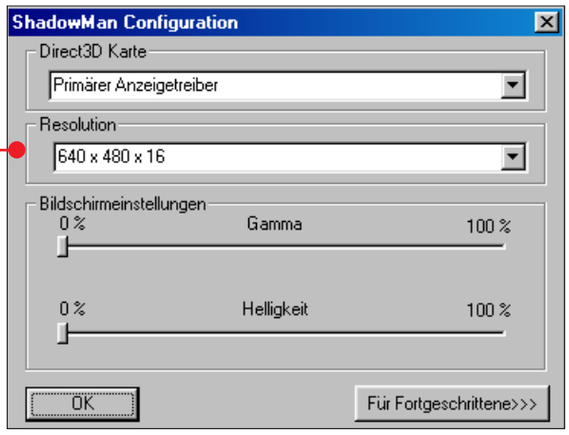
Spiel starten

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

2 Klicken Sie danach auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger erst auf Programme, dann auf die Einträge Acclaim Entertainment und ShadowMan. Klicken Sie schließlich auf ShadowMan.

3 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie beim ersten Start des Spiels auf Konfiguration.

4 Im nächsten Fenster sind die Standardeinstellungen in der Regel ausreichend.



Besitzer älterer Computer lesen bei Schritt 5 weiter. Wer jedoch einen schnellen Computer mit einer modernen Grafikkarte sein Eigen nennt, kann jetzt weitere Einstellungen vornehmen. Hier können Sie beispielsweise mit einem Klick auf ▼ die Bildauflösung wählen, etwa 1024 x 768 x 16. Profis können per Klick auf Für Fortgeschrittene>>> ein erweitertes Menü öffnen und dort noch weitere Einstellungen ändern.

5 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK.

6 Klicken Sie anschließend auf Spielen.

7 Drücken Sie danach drei Mal hintereinander ↵. Dann startet das Spiel.

Spiel beenden

1 Drücken Sie im Spiel Esc und anschließend vier Mal hintereinander ↓. Damit haben Sie den unteren Eintrag Abenteuer beenden erreicht. Drücken Sie dann einfach ↵.

2 Drücken Sie jetzt ←, um JA auszuwählen. Drücken Sie dann wieder ↵.

3 Nach einem Druck auf → sehen Sie die Option NEIN. Wählen Sie die aus, wenn Sie das Spiel beenden wollen, ohne am Schluss den Spielstand zu speichern. Drücken Sie zur Bestätigung ↵.

4 Drücken Sie danach im Hauptmenü so lange ↓, bis Sie bei Spiel beenden sind.

5 Drücken Sie dann ↵, um die Auswahl zu bestätigen.

6 Ein Druck auf ← und einer auf ↵ beenden das Spiel. Sie sehen dann wieder die Windows-Oberfläche.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche Start.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme.

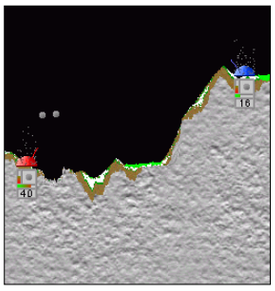
3 Ziehen Sie anschließend den Mauszeiger nach rechts auf Acclaim Entertainment und auf ShadowMan.

3 Klicken Sie hier auf den Eintrag UnInstall ShadowMan.

4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja.

5 Mit zwei Klicks auf OK schließen Sie den Vorgang ab. Shadow Man ist von der Festplatte gelöscht.

Cannon Hill



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Cannon Hill und anschließend auf Überspielen. Daraufhin startet automatisch das Installationsprogramm von „Cannon Hill".

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben:



Klicken Sie hier einfach auf die Schaltfläche Weiter >. Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation:



4 Wenn der Balken rechts anschlägt, klicken Sie auf die Schaltfläche Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Um Cannon Hill zu starten, müssen Sie zunächst auf Beenden klicken. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



2 Drücken Sie dann die Taste [ ]. Klicken Sie danach auf Spiel starten. Klicken Sie anschließend noch auf weiter. Das Spiel beginnt.

Spiel beenden

Drücken Sie Esc, und klicken Sie dann auf beenden. Klicken Sie danach im Hauptmenü auf beenden.

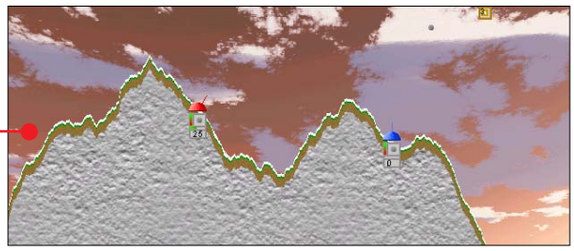
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

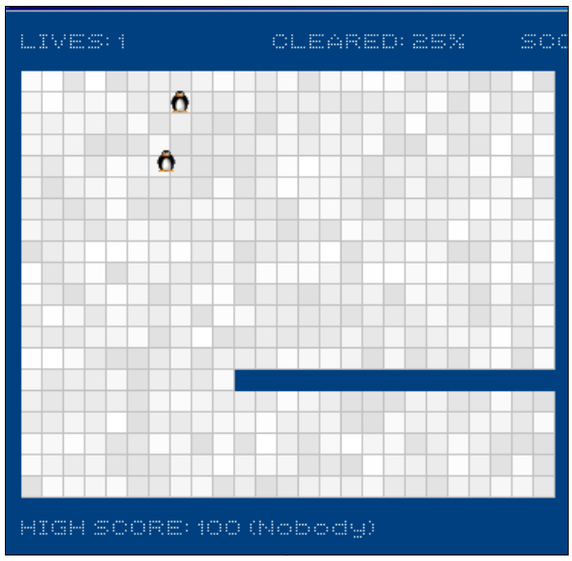
2 Ziehen Sie anschließend den Mauszeiger auf Programme und dann auf Cannon Hill.

3 Klicken Sie danach auf Cannon Hill entfernen.

4 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja, um den Löschvorgang abzuschließen.



Ice Breaker

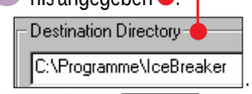


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Ice Breaker und danach auf Überspielen.

2 Setzen Sie im nächsten Fenster per Klick ein Häkchen in das Feld, I agree with the above terms and conditions und klicken Sie anschließend auf Next >.

3 Jetzt wird das Zielverzeichnis angegeben.



Klicken Sie auf Start.

4 Entfernen Sie jetzt noch per Klick den Haken vor der Zeile Run Installed Application, und klicken Sie danach auf OK. Schließen Sie dann das Fenster mit einem Klick auf ✕.

Spiel starten

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 und IceBreaker. Mit einem Klick auf IceBreaker starten Sie das Hauptprogramm.

3 Nach einem weiteren Mausklick beginnt das Spiel. Viel Spaß dabei.

Spiel beenden

Schließen Sie im Spiel einfach das Fenster mit Klick auf ✕ rechts oben.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Programme, IceBreaker und auf Uninstall.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Ja.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Delete All.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche Close, um den Vorgang abzuschließen. Das Spiel ist damit komplett gelöscht.

Rival Chess



Spiel installieren

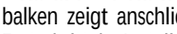
1 Klicken Sie auf der CD-ROM-Oberfläche zunächst auf Rival Chess und anschließend rechts auf Überspielen. Daraufhin startet automatisch das Installationsprogramm von „Rival Chess“.

2 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter >, um fortzufahren.

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis:



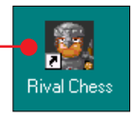
Hier müssen Sie keine Änderungen vornehmen. Klicken Sie daher einfach auf die Schaltfläche Weiter >, um die eigentliche Installation zu starten. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation:



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.



Die Partie kann losgehen.



Spiel beenden

Klicken Sie im laufenden Spiel einfach auf ✕ rechts oben im Fenster. Damit ist das Spiel wieder beendet, und Sie schalten direkt zurück zur Windows-Ober-fläche.

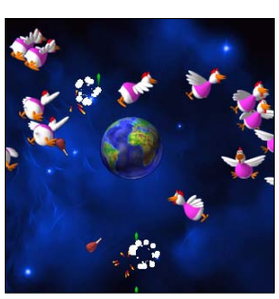
Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel von der Festplatte löschen möchten, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche Start.

2 Klicken Sie dann auf Programme, Rival Chess und schließlich auf den Eintrag Rival Chess entfernen.

3 Klicken Sie danach noch auf die Schaltfläche Ja.

Chicken Invaders



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf der CD-ROM-Oberfläche zunächst auf Chicken Invaders und anschließend auf Überspielen. Daraufhin startet automatisch das Installationsprogramm von „Chicken Invaders“.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster, dem so genannten Begrüßungsbildschirm, klicken Sie auf Weiter >.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben:



Klicken Sie hier einfach auf Weiter >. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation:



4 Wenn der Balken voll ist, klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Um Chicken Invaders zu starten, müssen Sie erst auf Beenden klicken. Es folgt ein Doppelklick auf das Symbol



2 Nach kurzer Zeit sehen Sie das Hauptmenü des Spiels. Zum Spielstart einfach [ ] drücken. Dann können Sie dem Federvieh zu Leibe rücken.



Spiel beenden

1 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie zuerst Esc.

2 Drücken Sie dann, anders als auf dem Bildschirm angegeben, Z. Der Grund: Das Spiel geht von einem amerikanischen Steuerungsprogramm (Treiber) für die Tastatur aus. Beim deutschen Treiber sind die Tastenbefehle für **Y** und **Z** vertauscht.

3 Damit haben Sie wieder zum Hauptmenü des Spiels zurückgeschaltet. Drücken Sie jetzt Esc.

4 Drücken Sie wieder Z und erneut Esc, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel Chicken Invaders von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche Start.

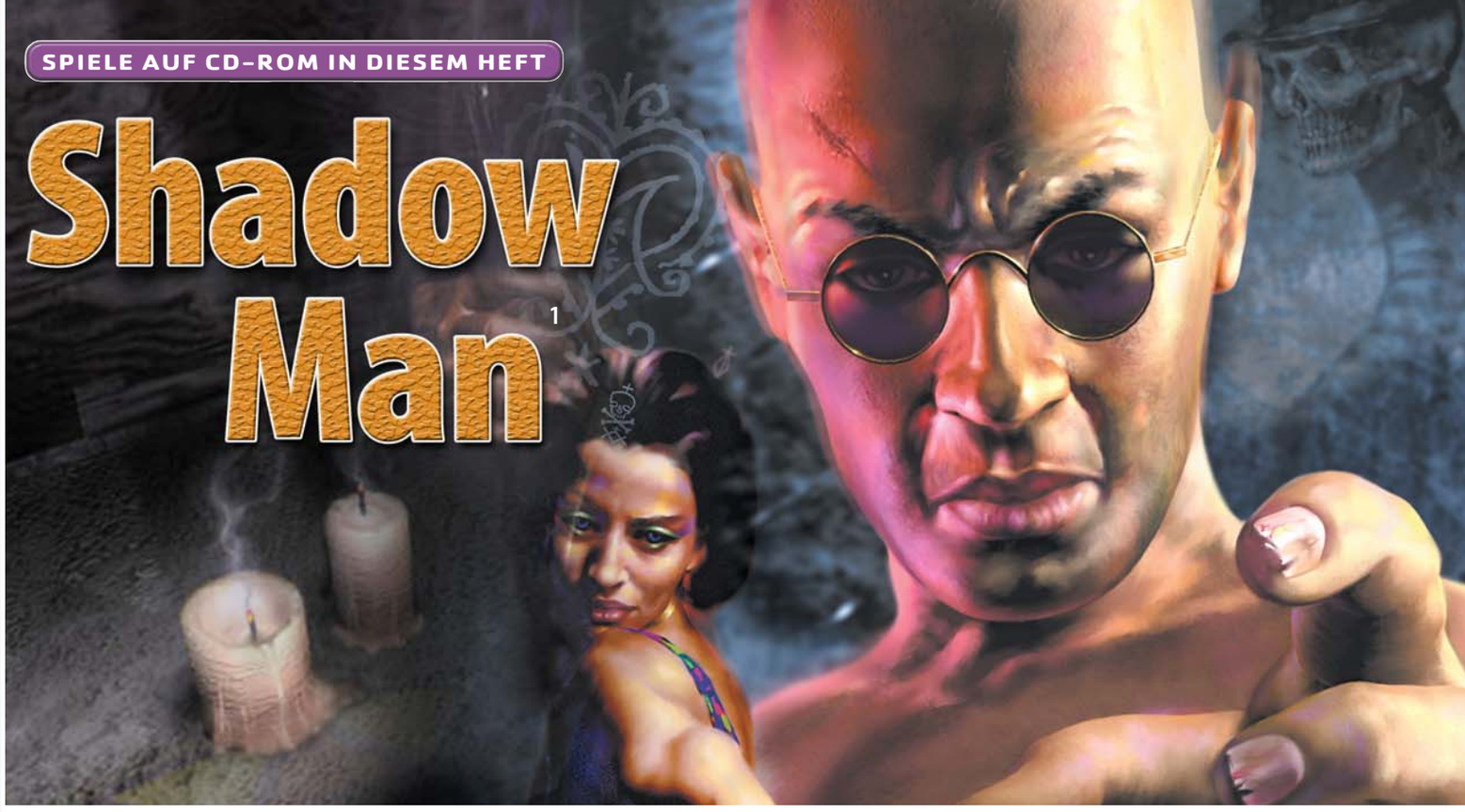
2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und dann auf den Eintrag Chicken Invaders.

3 Klicken Sie im Anschluss daran auf den Eintrag Chicken Invaders entfernen, und bestätigen Sie die Entscheidung mit einem Klick auf Ja. Das Spiel wird gelöscht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Shadow Man 1



Actionspiel für PC | Als düsterer Superheld müssen Sie das Ende der Welt verhindern und den Teufel daran hindern, den Sieg über die Menschheit davonzutragen. Wie Sie Ihren Helden in den Griff kriegen und die ersten Schritte ins Abenteuer machen, lesen Sie hier – auf sechs Seiten

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Eigentlich sind Sie der Privatdetektiv Mike LeRoi. Eigentlich. Aber seit Sie in den Besitz einer geheimnisvollen Maske gelangt sind, können Sie sich auch in den Shadowman verwandeln, einen Herrscher über das Totenreich. Mithilfe der Voodoo-Priesterin Nettie haben Sie gelernt, Ihre Kräfte zu beherrschen. Und das ist auch bitter nötig. Denn der Teufel will die Erde erobern und nutzt dazu mehr als 100 dunkle Seelen sowie fünf gefährliche Massenmörder. Im Spiel müssen Sie die Seelen einsammeln und damit unschädlich machen. Die Mörder schicken Sie ins Reich der Toten. Dazu haben Sie in beiden Welten, der normalen und der Unterwelt, als Mike und Shadowman Abenteuer zu bestehen und Aufgaben zu lösen.

Außer Seelen können Sie magische Gegenstände, die so genannten Cadoux, einsammeln. Jeweils hundert davon bringen, im Tempel des Lebens als Spende hinterlegt, mehr Lebenskraft für den Shadowman. Das ist hilfreich, denn Sie werden von vielen Monstern attackiert, die Sie besiegen müssen. Dabei sollten Sie immer daran denken, dass Sie mit dem Sieg auch die elenden Kreaturen von ihrem Dasein in der Hölle erlösen. Daher brauchen Sie keine Skrupel zu haben.

Bewegen



Die Grund-Bewegungen des Shadowman sind einfach: Mit ↑ laufen Sie nach vorn, mit ↓ rückwärts, ← und → dienen zum Drehen nach links und rechts. Falls Sie anfangs ein wenig Probleme haben, den Shadowman vernünftig zu steuern, üben Sie ruhig etwas zu Beginn des Spiels. Später müssen Sie Ihren Helden quasi im Schlaf bewegen können, um zu gewinnen.



Es gibt noch einen weiteren wichtigen Befehl: Per Druck auf ␣ springen Sie – aus dem Stand nach oben, aus vollem Lauf nach vorn. So geht's über Abgründe. Manchmal gerät der Sprung zu weit, und der Shadowman kann nur den Rand des Vorsprungs greifen und sich festhalten. Dann mit der entsprechenden Richtungstaste hochziehen oder seitlich hangeln.

Das Schatten-Display



Im Kampf, wenn Sie Schaden nehmen, Gegenstände einsammeln und ähnliches, wird das Schatten-Display rechts unten im Bild eingeblendet. Hier können Sie Ihre momentane Lebenskraft 1 ablesen. Wenn Sie im Besitz magischer Voodoo-Waffen sind, können Sie bei 2 sehen, wie viel Zauberenergie noch vorhanden ist. Und bei 3 wird der momentane Stand der Schatten-Energie gezeigt. Je mehr dunkle Seelen Sie im Spiel eingesammelt haben, desto stärker wächst die Schatten-Energie. Besonders wichtig ist sie für die Schattentore, auf die Sie treffen. Die kriegen Sie nur ab einer bestimmten Menge Schattenkraft auf. So sehen Sie bald, wohin Sie gehen können und welche Tore Ihnen wohl noch eine ganze Weile verschlossen bleiben. Außerdem bestimmt das Schattenkraft-Niveau den Schaden, den Ihre Schattenwaffe bei Gegnern anrichtet. Je höher der Wert, desto weniger Schüsse brauchen Sie bis zum Sieg über die Monster der Hölle.

Allgemeine Aktionen



Das Inventar erreichen Sie über ⇄. Mit den Pfeiltasten können Sie dann Dinge auswählen. Waffen nehmen Sie mit Y in die linke und mit X in die rechte Hand.



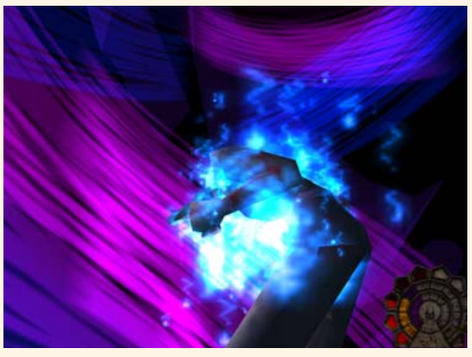
Der Teddy bringt Sie in die Region Ihrer Wahl, sofern Sie bereits dort gewesen sind. Einfach anwählen und ↵ drücken. Mit Pfeiltasten Ziel wählen, wieder ↵ drücken.



Jeweils einer dieser drei Gegenstände liegt in zerstörbaren Tonnen und Vasen. Der gelbe Kopf gibt Zauber-, der rote Ball Lebensenergie. Das Herz ist ein Cadoux.



So sieht ein Govi aus: Darin verbergen sich die dunklen Seelen. Sie müssen nur mit Ihrer Schattenwaffe darauf schießen und den Behälter zerstören.



Dann laufen Sie einfach über die Seele und dürfen sich jedes Mal in einem kleinen Film ansehen, wie der Shadowman die dunkle Seele für immer in sich aufnimmt.



Um den Blickwinkel zu ändern, drücken Sie C und dann die Richtungstasten, bis Sie mit der Perspektive zufrieden sind. Es gibt 18 verschiedene Blickpositionen.

Kämpfen



Einige Gegner sind langsamer als Sie. Laufen Sie daher weg, drehen Sie sich dann um, und beschießen Sie den herannahenden Gegner durch Druck auf Y oder X.



Manche Gegner sind reine Nahkämpfer. Locken Sie die zu Anhöhen, die sich erklettern lassen, klettern Sie hoch, und beschießen Sie den Gegner dann aus sicherer Höhe.



Eine Variante ist das Seitwärtslaufen beim Schießen. Mit Entf laufen Sie seitlich nach links, mit BILD↓ nach rechts, und ein Zielkreuz (Kreis) gibt's auch noch.



Dieses „Streifen" funkioniert auch aus großer Distanz, allerdings nicht sehr zielgenau. Möglicherweise müssen Sie eine ganze Weile zielen bis zum ersten Treffer.



Recht bald im Spiel kommen Sie an Voodoo-Waffen, die magische Schäden verursachen, wie hier das reinigende Seelen-Feuer. Zu empfehlen bei schweren Gegnern!



Nach dem Kampf ist vor dem Kampf: Die meisten Gegner lassen nach Ihrem Sieg Lebensenergie (Kreis) zurück. Sammeln Sie das wertvolle Gut schnell ein.

Shadow Man FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Die ersten Schritte



1 Sie beginnen das Spiel als Mike in den Sümpfen Louisianas, in der Nähe des Heims der Voodoo-Priesterin Nettie. Schauen Sie sich erst einmal um.



2 Rechterhand finden Sie den ersten jener Cadoux, die Sie später gegen mehr Lebensenergie tauschen können. Also: drüberlaufen und damit einsammeln!



3 Dann geht's geradeaus in den Canyon. Nach ein paar Metern kommen Sie zu einem Flussbett mit nur wenig Wasser darin. Sehen Sie sich um.



4 Rechts sehen Sie eine Höhle, in der wieder Cadoux und ein Govi zu finden sind. Den Govi können Sie noch nicht öffnen, die Cadoux aber einsammeln.



5 Erkunden Sie die Höhle weiter. Sie kommen an einen Platz, über den sich eine Brücke spannt. Am anderen Ende des Platzes liegt noch ein Cadoux.



6 Dann zurück zum Flussbett laufen und die Rampe nach oben nehmen. Sie gelangen jetzt wieder zur Brücke – aber diesmal auf gleicher Höhe.



7 Wenn Sie darüber laufen, stürzt ein Teil ein, und Sie landen auf dem Platz. Zurückrennen und über die Brücke springen. Sie kommen an eine Sandbank.



8 Der Hund tut Ihnen nichts, klettern Sie also auf den alten Bootssteg, und folgen Sie dem Weg durch die kleine Schlucht bis zu einem Abgrund und einem Seil.



9 Hier einfach an das Seil springen und per Vorwärts-Steuerung daran entlang über den Abgrund hangeln. Sammeln Sie das Cadoux ein.



10 Folgen Sie dem Verlauf der Höhle. Sie finden ein weiteres Cadoux darin und stehen bald vor einer Wand, die eine deutlich sichtbare Kante aufweist.



11 An diese Kante springen, das Festhalten erfolgt dann von selbst. Hangelnd geht's nach links, um Cadoux einzusammeln und den Ausgang zu erreichen.



12 Geschafft! Sie haben den alten Friedhof erreicht. Hier laufen jede Menge Hunde herum. Ignorieren Sie die Tiere, und betreten Sie die alte Kirche.



13 In der Kirche wohnt Nettie, die Ihnen Ihre Ausrüstung gibt und einige Dinge erklärt. Dann überreicht Sie Ihnen noch den Teddy Ihres Bruders.



14 Bevor Sie ins Totenreich wechseln, sollten Sie in Netties Haus noch Cadoux einsammeln. Dazu einfach die Kiste wegschieben, indem Sie dagegenlaufen.



15 Benutzen Sie jetzt den Teddy, um ins Reich der Toten an die Marktore zu wechseln – eine andere Möglichkeit haben Sie auch noch nicht.



16 Im Totenreich angekommen, sind Sie nicht mehr Mike, sondern der Shadowman. Gehen Sie gleich weiter und um die erste Kurve.



17 Sofort werden Sie von Monstern angegriffen. Nutzen Sie die Taktik des seitlichen Ausweichens beim Schießen, und besiegen Sie alle Gegner.



18 Bis Sie diesen kleinen Teich im Gang erreichen, haben Sie bereits acht oder neun Monster besiegt, was erfreulicherweise nicht allzu schwer ist.



19 Am Ende des Ganges treffen Sie Jaunty, den Torwächter und Diener Netties. Er erzählt Ihnen einige wichtige Geschichten und lässt Sie dann hinein.



20 Folgen Sie dem Gang weiter. Ihr Auftrag ist klar: Sie sollen dunkle Seelen finden und damit Ihre Schattenenergie deutlich erhöhen.



21 Ein Monster lauert Ihnen auf. Ein paar gezielte Schüsse erlösen den bösen Geist aber aus seinem Elend – und Sie haben Ihre Ruhe.



22 Der Gang führt zu einem kleinen Tal, in dem sich außer zahlreichen Vasen leider auch etliche Monster befinden. Ein langer Kampf beginnt.



23 Sie können in diesem Tal eine Weile herumlaufen, Monster erledigen und Vasen zerschießen. Irgendwann sollten Sie aber in dieser Stelle (Kreis) sein.



24 Drücken Sie den großen Schalter an der Wand. Jetzt sehen Sie, wie sich ein Seil über den Abgrund spannt. Das wird später noch Zeit sparen.



25 Durch den Eingang neben dem Schalter gelangen Sie an das erste Schattentor. Als Shadowman kriegen Sie diese Pforte jetzt bereits auf.



26 Im Raum dahinter finden Sie auf einem leuchtenden Podest (Kreis) das Buch der Prophezeiung, das Sie sofort an sich nehmen sollten.



27 Sehen Sie sich das Buch im Inventar genau an. Hier finden Sie alles Wissenswerte über die Nutzung von Gegenständen, die Sie später entdecken.



28 Im Raum befindet sich ein Aufgang, eine Art Wendeltreppe an der Wand. Laufen und springen Sie den Weg entlang. Sie finden dort einen Govi.



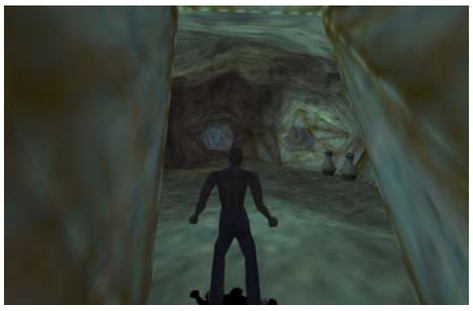
29 Schießen Sie ihn kaputt. Nun sehen Sie die erste dunkle Seele, die Sie einsammeln müssen. Damit verfügt der Shadowman über Schattenkraft Level eins.



30 Nun können Sie das Schattentor gegenüber öffnen. Laufen Sie dann hindurch in die nächste Phase des Abenteuers in der Unterwelt.

Shadow Man FORTSETZUNG

Die ersten Schritte | Fortsetzung



31 Sie landen in einem Raum mit ein paar zerstörbaren Vasen und zwei Ausgängen. Nehmen Sie den linken der beiden Gänge.



32 Dadurch gelangen Sie in ein kleines Tal, in dem rechts ein Zelt zu sehen ist. Springen Sie über die Steine im Wasser dorthin.



33 Drücken Sie dann den Schalter (Kreis) an der Wand. Daraufhin wird ein Seil über den Abgrund gespannt, das Sie später noch brauchen können.



34 Im Innern des Zeltes müssen Sie leider feststellen, dass es hier vorerst nicht weitergeht. Die Tür ist an der Seite und unpassierbar.



35 Verlassen Sie das Zelt, und springen Sie links ins Wasser. Dort ist ein Gang, durch den Sie mit ↑, ↓, →, ← und [ ] tauchen können.



36 Sie finden am Ende einen Raum mit einem Schalter (Kreis). Drücken Sie darauf, und das Problem mit der Tür hat sich erledigt.



37 Tauchen Sie zurück zum Zelt, und gehen Sie hinein. Nun können Sie durch die Tür ins Innere gelangen und sich umsehen.



38 Linkerhand sehen Sie einen Govi, der aber hinter einem Lavafeld steht und nicht zu erreichen ist. Also geht es rechts durch die Tür weiter.



39 Auch dieser Gang führt Sie in ein Tal. Dort wimmelt es von Monstern. Erledigen Sie die ersten daher von oben, bevor Sie hinunterspringen.



40 Auch hier befindet sich ein Schalter (Kreis), den Sie drücken müssen. Achten Sie aber unbedingt auf weitere Monster in Ihrer Nähe.



41 Wenn Sie den Schalter gedrückt haben, spannt sich wieder ein Seil über den Abgrund. Nehmen Sie jetzt den Rundgang nach oben bis zum Seil.



42 Hangeln Sie sich auf die andere Seite. Sie gelangen in eine kleine Höhle, in der Sie die nächste dunkle Seele finden können.



43 Dort oben (Kreis) müssen Sie hin. Springen Sie über die Plattformen, so weit es geht, und dann an den Vorsprung. Dort nach rechts hangeln.



44 Sind Sie am Ende angelangt, drücken Sie ↑. Daraufhin zieht sich der Shadowman nach oben. Drücken Sie jetzt [ ], so hüpft Ihr Held nach hinten.



45 Nach ein paar weiteren Sprüngen finden Sie den Govi in einer Ecke. Einfach zerschießen und die dunkle Seele aufnehmen.



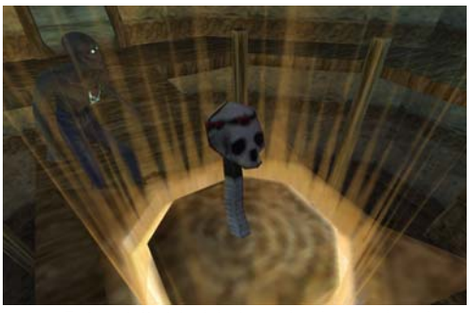
46 Laufen Sie nun zurück in den Raum, und gehen Sie zu dieser Stelle. Über den Absatz rechts auf den Weg links springen.



47 Am Ende des hölzernen Weges finden Sie wieder einen Vorsprung auf der gegenüberliegenden Wand. Dranspringen, hangeln, rückwärts abspringen!



48 Sie kommen auf einen hölzernen Rundgang, in dessen Mitte ein Gegenstand auf einer Säule steht (Kreis). Laufen Sie dorthin.



49 Es handelt sich dabei um das Asson, einen Voodoo-Gegenstand, den Sie als Waffe nutzen können. Der Asson schleudert magische Feuerbälle.



50 Laufen Sie nun zurück zum Seil, hangeln Sie hinüber, und gehen Sie in den Gang direkt daneben. Er führt in ein weiteres Tal.



51 Hier treiben sich reichlich Monster herum, die Sie erst einmal besiegen müssen, bevor Sie sich in Ruhe umsehen können.



52 Auf dem Boden des Tales gibt es nur einen Gang. Laufen Sie dort hinein, um zu einer weiteren dunklen Seele zu gelangen.



53 Die kennen Sie bereits vom Sehen: Es ist die von einem Lavafeld geschützte Seele. Jetzt können Sie sie mühelos einsammeln.



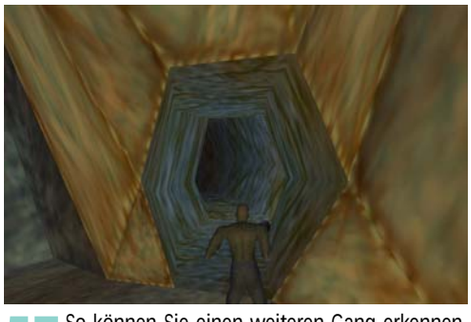
54 Laufen Sie dann zurück ins Tal, und nehmen Sie den Weg nach oben. Nach etlichen Sprüngen finden Sie nicht nur Cadoux, …



55 … sondern auch ein Zelt, in dem sich eine weitere dunkle Seele befindet. Also nichts wie den Govi zerschießen und die Seele einsammeln.



56 Gehen Sie nun zurück in das Tal direkt hinter Raum mit dem Lavafeld. Nehmen Sie den rechten Gang nach oben, und drehen Sie auf halber Strecke.



57 So können Sie einen weiteren Gang erkennen, der gut getarnt im Fels liegt. Laufen Sie bis zum Ende durch, und Sie kommen an diese Höhle.



58 Laufen Sie hindurch. Am Ende liegt ein weiteres Tal, in dem sich der Tempel des Lebens befindet. Der ist das nächste Ziel.



59 Drei fliegende Monster greifen an. Den Kampf müssen Sie aber nicht austragen – laufen Sie einfach an den Gestalten vorbei ins Innere des Gebäudes.



60 Sie entdecken einen Feueraltar, mit dem Sie momentan noch nichts anfangen können. Doch im Tempel des Lebens gibt es viel zu entdecken. Viel Erfolg!

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Cannon[1] Hill

Geschicklichkeitsspiel für PC | Der Berg ruft: fröhliches Gipfel-Treffen mit Kanonen

[1]sprich: „Kännen"

Spieleinstieg

1 Das Spiel Cannon Hill legt bei der Installation automatisch eine Verknüpfung

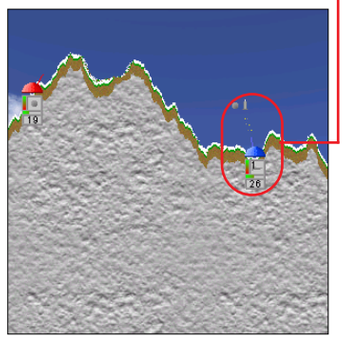


auf der Windows-Arbeitsfläche an. Klicken Sie mit der Maus doppelt auf das Symbol, so wird das Spiel gestartet.

2 Im Startbildschirm können Sie unter dem Menüpunkt *Optionen* per Klick auf die Pfeile festlegen, wie viele Runden Sie spielen möchten (Standard sind drei Runden) und ob Kapriolen des Wetters Ihre Geschosse beeinflussen sollen. Im Menüpunkt *Spieler* wählen Sie die Anzahl Ihrer Gegner aus und entscheiden, ob der Computer oder ein menschlicher Mitspieler die steuern soll. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, geht es mit *Spiel starten* los.

3 Im Spiel steuern Sie mit → und ← die Ausrichtung des Kanonenrohrs. Mit ↑ und ↓ wählen Sie die verschiedenen Geschossarten, zum Beispiel Steine, Schneekugeln oder Raketen. Sind alle Vorbereitungen getroffen, schießen Sie mit ↵ ein Geschoss ab. Je länger Sie dabei die ↵-Taste gedrückt halten, desto kräftiger geht der Schuss los.

4 Damit Ihre Schüsse und Treffer nicht zur reinen Glückssache werden, werden unter Ihrer Kanone der Vorrat des gewählten Munitionstyps und die Schussstärke gezeigt. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl wird es Ihnen bald gelingen, mehrere Treffer bei gleichbleibender Abschussgeschwindigkeit zu erzielen.



Ice Breaker[2]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Weg mit dem Packeis: Fangen Sie die Pinguine ein

[2]sprich: „Eis Bräiker"

Spieleinstieg

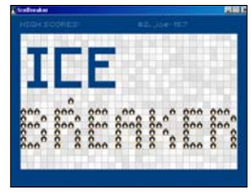
1 Sie starten Ice Breaker, indem Sie auf Start klicken, per Klick den Ordner Programme öffnen und darin den Eintrag IceBreaker anklicken.

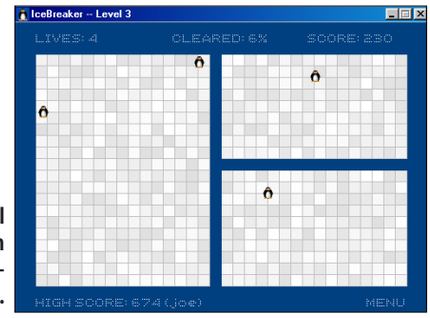
2 Sobald das Spielfenster geöffnet ist, können Sie mit ein bis zwei Klicks zur Jagd auf die bissigen Pinguine blasen.

3 Ziel ist, die Eisscholle, auf der die Pinguine herumrasen, immer weiter zu verkleinern, bis nur noch maximal 20 Prozent der ursprünglichen Eisfläche übrig sind. Erst dann haben die Pinguine keinen Auslauf mehr und können gefangen werden.

4 Sie verkleinern die Eisfläche, indem Sie den Mauszeiger auf die Stelle der Eisscholle ziehen, die Sie abtrennen möchten. Nach einem Klick bricht das Eis entlang der Linien, die Sie so vom Startpunkt aus gezogen haben, per Klick mit der *rechten* Maustaste legen Sie deren Richtung fest. Je nachdem, in welche Richtung die Pfeile des Mauszeigers zeigen, verläuft die Trennlinie vertikal ↕ oder horizontal ↔.

Überlegen Sie Ihre Schnitte gut, denn wenn ein Pinguin die Trennlinie berührt, bevor er das Ende der Eisscholle erreicht, wird die Linie zerstört, und Sie büßen ein „Leben" ein.





In jeder Runde wächst die Zahl der Pinguine auf dem Eis um einen. Schon mit vier Exemplaren (rechts) wird's hektisch.

Chicken Invaders[3]

Actionspiel für PC | Boc, boc, boc: Angriff der Weltraumhühner

[3]sprich: „Tschicken Inwäders"

Spieleinstieg

1 Nach der Installation des Spiels werden Sie bemerken, dass die außerirdischen „Chicken Invaders" ein Ei gelegt haben: eine Verknüpfung auf der Windows-Arbeitsfläche. Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol



starten Sie das Spiel.

2 Nach einem kurzen Vorspann können Sie mit einem Druck auf die Taste ␣ sofort auf die Jagd nach den Weltraumhühnern gehen.

3 Ihr Raumschiff steuern Sie mit den Tasten → und ←. Mit ␣ schießen Sie und verarbeiten das Federvieh so zu knusprigen Hühnerschenkeln. Die Keulen sollten Sie möglichst einsammeln, denn die füllen Ihr Punktekonto. Doch Vorsicht ist angesagt, denn die Hühner schießen zurück – mit Eiern, die Ihr Raumschiff zerstören.

4 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, drücken Sie auf Esc und anschließend auf Z – nicht auf Y! Diese Taste wird zwar in der Bildschirmanzeige vorgegeben, funktioniert aber bei deutscher Tastaturbelegung nicht.



Im Formationsflug sind die Hühner leichte Ziele.



Fette Beute: das Oberhuhn.

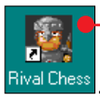
Rival Chess[4]

Denk-/Knobelspiel für PC | Dame schlägt Bauern: Schach für Anfänger und Fortgeschrittene

[4]sprich: „Raiwel Tschess"

Spieleinstieg

1 Rival Chess erstellt bei der Installation eine Verknüpfung auf der Windows-Arbeitsoberfläche



Per Doppelklick darauf startet das Spiel.

2 Sofort nach dem Programmstart beginnt Ihre Schachpartie. Normalerweise beginnen Sie mit den weißen Figuren, deren Uhr unverzüglich zu ticken beginnt (Kreis). Rechts neben dem Spielbrett werden die letzten Züge gezeigt.

3 Sie setzen Ihre Figuren einfach, indem Sie die gewünschte Figur mit der Maus auswählen und das Zielfeld anklicken. Die Kenntnis der Schachregeln wird an dieser Stelle vorausgesetzt. Auch das Programm erläutert sie nicht.

4 Wenn Sie einen Zug zurücknehmen möchten, klicken Sie auf Action und wählen Take Back Move Left aus. Selbstverständlich funktioniert das auch mit mehreren Zügen in Folge. Allerdings müssen Sie jedes Mal nach einer solchen Aktion erneut festlegen, welche Farbe der Computer übernehmen soll – und zwar unter Options, in denen Sie entweder Computer Plays Black für Schwarz oder Computer Plays White für Weiß auswählen können.



Faule Tricks sind möglich: Wenn Ihnen kein guter Zug einfällt, tauschen Sie kurzerhand mit dem Computer die Farbe.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | **Mit der anfängerfreundlichen Schwierigkeitsstufe „Rekrut“ können auch Strategie-Neulinge in „Sudden Strike 2“ bestehen. Da aber auch Rekruten mitunter festsitzen, gewährt COMPUTERBILD-SPIELE sicheres Geleit durch die ersten Aufgaben** Spielverlauf siehe Test Seite 32

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

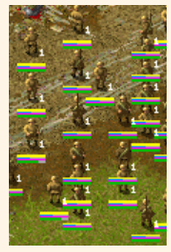
Auswählen/Gruppieren/Bewegen



Auswählen: Um ein Fahrzeug oder einen Soldaten auszuwählen, klicken Sie einfach mit der Maus darauf.



Mehrere auswählen: Bei gedrückt gehaltener Maustaste ein Rechteck um alle gewünschten Einheiten ziehen.



Gruppieren: Mehrere Einheiten auswählen, wie beschrieben, Strg festhalten und eine Ziffer von 1 bis 9 drücken. Bei erneutem Druck auf die Ziffer werden die Einheiten ausgewählt.



Bewegen: Klicken Sie auf einen Soldaten und dann mit der *rechten* Maustaste auf den Zielort. Der Soldat läuft dorthin.

Geschütz abfeuern





1 Normalerweise feuern Kanonen automatisch. Um ein Geschütz manuell abzufeuern, klicken Sie darauf und dann im Menü auf .

2 Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf das Ziel. Diese Funktion können Sie nutzen, um blind zu feuern oder Gebäude zu zerstören.

Geschütz ankoppeln





1 Ein Geschütz lässt sich viel schneller transportieren, wenn es an einem LKW hängt. Klicken Sie zunächst auf den LKW.

2 Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf das Geschütz. Wenn Sie den Mauszeiger darauf ziehen, wird er zum Koppelsymbol (Kreis).

Entladen





1 Um ein Fahrzeug zu entladen oder ein Gebäude zu räumen, klicken Sie einfach mit der Maus darauf und im Menü dann auf .

2 Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf den Zielort, zu dem die Soldaten sollen. Sie werden dort ausgeladen oder laufen dorthin.

Beladen





1 Um Soldaten in ein Fahrzeug zu laden oder in ein Gebäude zu schicken, wählen Sie die betreffenden Soldaten aus.

2 Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Fahrzeug oder Gebäude. Die Soldaten werden eingeladen oder laufen hinein.

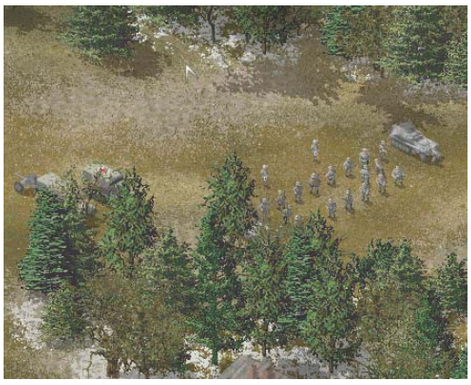
Deutschland: die erste Aufgabe



Sie sollen eine Chemiefabrik erobern. Pirschen Sie sich an

Bei 1 sind Ihre Soldaten und zwei Panzerwagen versammelt. Sobald die losfahren, kommt bei 2 Nachschub an: einige Laster mit Soldaten und angehängten Geschützen. Schicken Sie einen kleineren Trupp von Soldaten nach 3 und gleichzeitig Ihre Hauptstreitmacht nach 4. Greifen Sie dann die Bewacher der Brücke bei 5 von beiden Seiten gleichzeitig an. Überqueren Sie die Brücke jedoch nicht, und lassen Sie eine Wache dort stehen. Ziehen Sie weiter nach 6. Auf der Straße kommt es immer wieder zu Feuergefechten mit Gegnern. Stoßen Sie langsam auf das Dorf bei 7 vor. Zwischen den Häusern sind überall Gegner verschanzt, die Sie angreifen. Am besten schicken Sie die Panzerwagen vor, die einen größeren Teil der gegnerischen Soldaten ausschalten können. Erobern Sie das Dorf schnell, und sammeln Sie Ihre Truppen.

Marschieren Sie dann mit Ihrem Tross in Richtung 8, wo Sie den Angriff auf die Chemiefabrik bei 9 vorbereiten. Lassen Sie Ihre Männer dann auf die Fabrik zumarschieren. Auch hier sind überall zwischen den Gebäuden gegnerische Soldaten in Stellung gegangen, die die Anlage verteidigen. Wenn Sie schnell vorstoßen, ist das aber kein Problem. Finden Sie alle Stellungen, Geschütze und MG-Nester. Sind alle Gegner besiegt, haben Sie die Aufgabe erfolgreich gemeistert.



1 Ihre Startposition. Sie haben einige Soldaten, zwei Panzerwagen, einen Sanitäts-LKW und einige andere Lastwagen zur Verfügung. Marschieren Sie nach Südosten los, und teilen Sie Ihre Truppe auf.



2 Einen kleineren Trupp schicken Sie nach 3 in den Wald (Kreis) und lassen ihn dort zunächst warten. Sind die anderen bei 4, greifen beide Gruppen die Brücke gleichzeitig an (Pfeile).



3 Lassen Sie Ihren Stoßtrupp dann wieder weg von der Brücke auf der Straße in nordwestlicher Richtung marschieren, bis Sie an eine Abzweigung kommen. Von da geht es weiter nach 6 in Pfeilrichtung.



4 Auf dieser Straße warten bei 6 wieder Gegner auf Sie, die natürlich sofort abdrücken, wenn Ihre Leute ins Schussfeld kommen. Aber mit den Panzerwagen vorweg ist auch das kein größeres Problem.



5 Rücken Sie dann vorsichtig auf das Dorf bei 7 vor, wo sich zahlreiche Gegner verschanzt haben. Bekämpfen Sie die, aber zerstören Sie dabei die Häuser nicht, sonst ist die Aufgabe verloren.



6 Besetzen Sie das Dorf, und sichern Sie es nach Osten gegen Angreifer ab, indem Sie zwischen den Häusern (Kreis) Geschütze und Soldaten postieren. Die Angreifer kommen mit Infanterie und Panzern (Pfeil).



7 Sobald die Angriffe aufgehört haben, machen Sie Ihre Leute marschbereit und schicken sie die Straße entlang in Richtung 8. Sobald alle versammelt sind, greifen Sie die Chemiefabrik an.



8 Die Fabrik bei 9 ist wieder gut durch Soldaten gesichert, die sich zwischen den Produktionsanlagen versteckt haben. Rücken Sie langsam vor, und bekämpfen Sie die Gegner.



9 Besetzen Sie die Fabrikgebäude, und sichern Sie die Ungebung. Wenn alle Gegner ausgeschaltet sind, haben Sie diese erste Aufgabe des deutschen Feldzuges siegreich beendet.

Sudden Strike 2

FORTSETZUNG

Großbritannien: die erste Aufgabe



Sie müssen Laster stehlen und sollen dann ein Kesselhaus angreifen

Ihre Truppen starten bei 1. Marschieren Sie zunächst in Richtung der kleinen Stadt 2. Aber Vorsicht: Die Stadt wird von einigen Soldaten mit Geschützen bewacht. Schalten Sie die Geschützbesatzungen aus, möglichst ohne die Kanonen zu zerstören. Rücken Sie dann zur Mitte des Ortes vor, wo einige Lastwagen geparkt sind. Koppeln Sie intakte Kanonen an die Lastwagen, laden Sie Ihre Männer auf, und fahren Sie dann zum Startpunkt 1 zurück. Dort koppeln Sie die übrigen Geschütze an Laster. Befehligen Sie dann Ihre Truppen in Richtung 3. Rücken Sie langsam vor, und achten Sie dabei auf Gegner, die sich möglicherweise zwischen den Bäumen im Wald versteckt halten. Sammeln Sie Ihre Truppen bei 3, und bereiten Sie den Angriff auf die gut verteidigten Stellungen bei 4 vor. Greifen Sie die Verteidiger an, und erobern Sie die Stellung. Auf der Straße patrouillieren einige Panzer, die Ihnen aber kein Problem bereiten sollten. Rücken Sie langsam und vorsichtig nach 5 vor. Bringen Sie dort Ihre Geschütze in Position, und beschießen Sie die Kaserne bei 6 kräftig mit den Langstrecken-Kanonen. Versuchen Sie die Kaserne zu stürmen, so müssen Sie aber mit heftiger Gegenwehr und großen Verlusten rechnen. Deshalb reicht es, die Straße zu sichern, indem sie alle Feinde vorn dort vertreiben. Ihr Kommandosoldat muss danach einen Schuss aus der Signalpistole abgeben, damit Ihre Bomber die Kaserne attackieren können. Sind die Bomber im Anflug, haben Sie Ihre Befehle erfüllt und die Aufgabe erfolgreich beendet.



1 Sie sammeln Ihre Truppen bei 1 im Wald. Schonen Sie die Kommandosoldaten, die Sie durch Anklicken herausfinden. Die Männer markieren und zu einer Gruppe zusammenfassen, die sich im Hintergrund hält.



2 Rücken Sie dann mit Ihren Männern auf den Ort bei 2 vor. Auf den Straßen am Ortsrand haben die Gegner Geschütze postiert, die Sie zerstören sollten. Marschieren Sie dann zur Ortsmitte.



3 Dort parken einige Laster, die Sie gut gebrauchen können. Schnappen Sie sich die Brummis, und fahren Sie zurück zu 1. Falls noch Kanonen intakt sind, nehmen Sie die mit.



4 Bei 1 koppeln Sie dann die dort aufgebauten Geschütze an die Laster an und setzen Ihre Leute in Richtung 3 zum Rand einer kleinen Gebäudeansammlung in Marsch.



5 Bauen Sie die Geschütze am Rand auf, und nehmen Sie die Gebäude unter Feuer. Teilen Sie Ihre Männer in Gruppen auf, und nähern Sie sich dem Ort von verschiedenen Seiten.



6 Wenn alle Gebäude zerlegt sind, marschieren Sie zur Straße weiter. Dort patrouillieren Panzer, die Sie per Kanonenfeuer verschrotten sollten. Ist die Straße frei, beziehen Sie dort erstmal Stellung



7 Rücken Sie langsam weiter in Richtung Straßenabzweig bei 5 und beziehen Sie dort Stellung (Kreis). Auf der anderen Straßenseite sollten Sie versuchen, die Kaserne 6 zu stürmen.

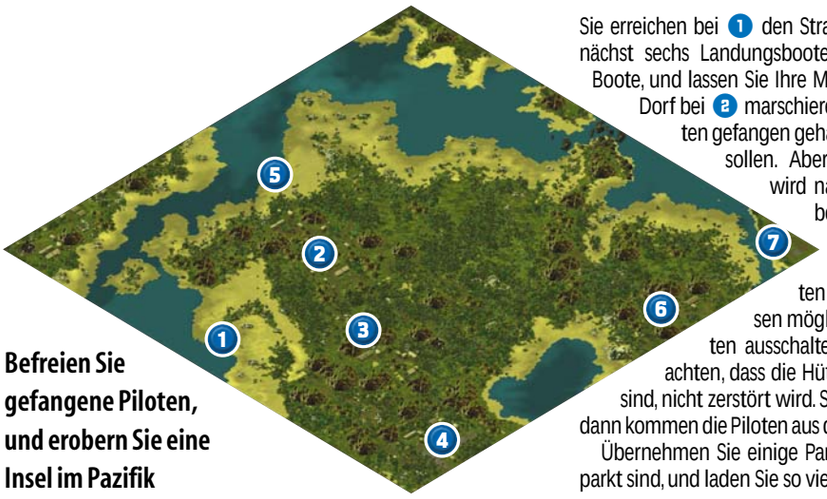


8 Nach dem Sturmversuch sollte die Straße frei sein, und Ihr Kommandosoldat (Kreis) kann das Signal abfeuern. Dann können die Flugzeuge kommen. Bomber greifen mit ihrer tödlichen Ladung die Kaserne an.



9 An Ihrer Stellung bei 4 werden Fallschirmjäger als Verstärkung abgesetzt. Ist die Kaserne bombardiert und die Verstärkung sicher gelandet, dann haben Sie auch diese Aufgabe erfolgreich abgeschlossen.

Japan: die erste Aufgabe



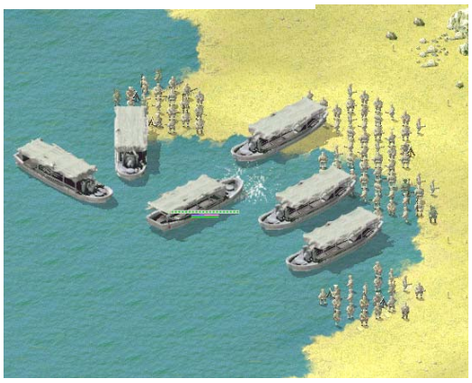
Befreien Sie gefangene Piloten, und erobern Sie eine Insel im Pazifik

Sie erreichen bei 1 den Strand der Insel mit zunächst sechs Landungsbooten. Entladen Sie die Boote, und lassen Sie Ihre Männer auf das kleine Dorf bei 2 marschieren. Dort werden Piloten gefangen gehalten, die Sie befreien sollen. Aber Vorsicht, das Dorf wird natürlich vom Gegner bewacht, der überall im Dschungel Geschütze und Soldaten postiert hat. Sie müssen möglichst alle Kontrahenten ausschalten und dabei darauf achten, dass die Hütte, in der die Piloten sind, nicht zerstört wird. Sind alle Gegner weg, dann kommen die Piloten aus der Hütte.

Übernehmen Sie einige Panzer, die im Dorf geparkt sind, und laden Sie so viele Leute wie möglich auf. Fahren Sie dann über das Dorf bei 3, wo wieder gegnerische Soldaten Stellung bezogen haben, in Richtung 4. Dort gibt's wieder eine von Soldaten bewachte Landebahn. Sichern sie das Gelände, und passen Sie auf, dass das Flugfeld nicht beschädigt wird.

Sobald das Areal sicher ist, landen Transportflugzeuge. Bei 5 kommt Verstärkung. Lassen Sie diese Soldaten in Richtung 4 marschieren und an Bord der Flugzeuge gehen. Mit dem Rest der Truppe und den Panzern marschieren sie auf das Dorf bei 6 und beseitigen die Geschütze, die den Start der Flugzeuge verhindern. Auch hier sind wieder Truppen postiert, die das Dorf bewachen.

Ist alles klar, können die Flieger in Richtung Insel 7 starten. Befehlen Sie den Piloten, auf der Insel Fallschirmspringer abzusetzen. Damit ist auch dieser Job getan.



1 Ihre Landungsboote erreichen den Strand der Insel, auf der die Piloten gefangen gehalten werden. Laden Sie Ihre Leute aus, und bilden Sie drei oder vier Gruppen. Marschieren sie dann in Richtung 2.



2 Versuchen Sie das Dorf von mehreren Seiten zu attackieren. Überall sind Bewacher, die sofort auf Sie feuern. Sie sollten schnell vorrücken, aber Ihre Überlegenheit ist so groß, dass es keine Probleme geben sollte.



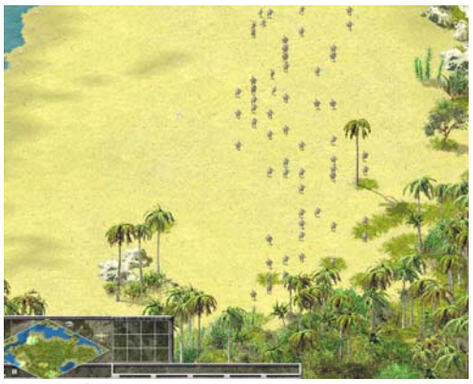
3 Wenn Sie das Dorf erreicht haben, achten Sie darauf, keine der Hütten zu zerstören. Übernehmen Sie Panzer, die im Dorf abgestellt sind (Kreise). Erst wenn die Gegend sicher ist, kommen die Piloten aus einer der Hütten.



4 Kapern Sie auch die Laster, die im Dorf stehen, und laden Sie so viele Männer wie möglich ein. Auch die Piloten (Kreis) sollten in einen LKW. Soldaten können Sie auch auf Panzern transportieren.



5 Marschieren Sie dann mit dem kompletten Trupp in Richtung Landebahn bei 4. Auch die Bahn wird bewacht. Sobald die Gegner besiegt sind, werden Transportflugzeuge landen.



6 Bei 7 landet Verstärkung am Strand. Lassen Sie diese Truppen quer durch die Insel zu Ihrem Standort bei 4 marschieren. In der Zwischenzeit greifen Sie mit den anderen Soldaten das Dorf bei 6 an.



7 Übernehmen Sie das Dorf, und beseitigen Sie alle Gegner und Geschütze im Umkreis. Sobald alles sauber ist, können Ihre Flugzeuge ohne Risiko starten und das Dorf überfliegen.



8 Laden Sie Truppen (Kreis) in die Flugzeuge ein, und befehlen Sie, dass Fallschirmspringer auf der Insel 7 abgesetzt werden. Die Flugzeuge starten und machen sich auf die kurze Reise.

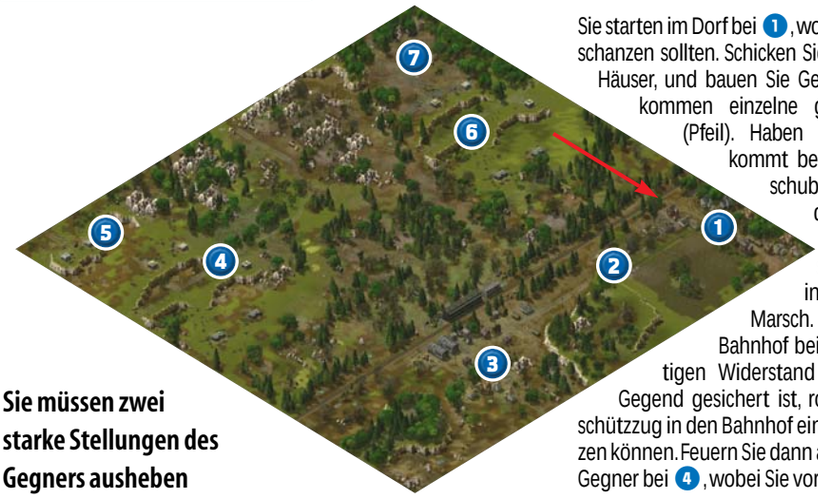


9 Sobald die Fallschirmspringer über der Insel 7 abgesprungen sind, haben Sie alle Befehle Ihrer Vorgesetzten erledigt und damit auch die erste japanische Aufgabe bewältigt.

Sudden Strike 2

FORTSETZUNG

UdSSR: die erste Aufgabe



Sie müssen zwei starke Stellungen des Gegners ausheben

Sie starten im Dorf bei 1, wo Sie sich zunächst verschanzen sollten. Schicken Sie Ihre Soldaten in die Häuser, und bauen Sie Geschütze auf. Von 6 kommen einzelne gegnerische Angriffe (Pfeil). Haben Sie die abgewehrt, kommt bei 1 reichlich Nachschub an Panzern und Soldaten. Sammeln Sie Ihre Truppen, und setzen Sie die Männer in Richtung 2 in Marsch. Es geht weiter zum Bahnhof bei 3, wo Sie auf heftigen Widerstand treffen. Sobald die Gegend gesichert ist, rollt ein schwerer Geschützzug in den Bahnhof ein, den Sie leicht besetzen können. Feuern Sie dann auf die Stellungen der Gegner bei 4, wobei Sie vor allem die noch intakten Bunker unter Beschuss nehmen müssen. Da Sie die Ziele nicht sehen können, müssen Sie blind feuern. Versuchen Sie dabei ein möglichst breites Gebiet abzudecken. Haben Sie das erledigt, müssen Sie mit Infanterie und Panzern auf die Stellung 4 vorrücken. Machen Sie sich auf starken Widerstand gefasst – je nachdem, wie viele Gegner Sie mit dem Geschützfeuer vorher ausschalten konnten.

Bei 5 stehen einige feindliche Panzer, die Sie übernehmen sollten. Rücken Sie dann in Richtung der anderen Stellung bei 6 vor. Zur Unterstützung können Sie den Geschützzug in den anderen Bahnhof bei 2 fahren, um von dort die gegnerische Stellung bei 6 zu beschießen. Nach dem Beschuss rücken Sie mit allen Leuten zügig in die Stellung 6 ein. Hier ist der Widerstand nicht mehr so groß. Haben Sie die Panzer bei 7 erobert, ist auch diese Aufgabe geschafft.



1 Sie starten in einem Dorf. Schützen Sie Ihre Leute vor Angriffen, indem Sie sie in die Häuser schicken. Von der Stellung bei 6 (Pfeil) kommen dann auch einzelne Attacken, die allerdings kein Problem sind.



2 Ist alles klar, trifft bei 1 jede Menge Nachschub an Panzern und Infanterie ein. Sie haben jetzt ausreichend Verstärkung, um die Aufgabe erfüllen zu können. Marschieren Sie in Richtung 2 los.



3 Sammeln Sie dann Ihre Truppen, und bilden Sie mehrere Einheiten. Gruppieren Sie die Panzer und mehrere Gruppen von Soldaten. Greifen Sie dann den Bahnhof 3 an, und schalten Sie alle Gegner aus.



4 Am besten ist es, wenn Sie die Panzer vorschicken, um diese Arbeit zu erledigen. Damit schonen Sie die Fußtruppen, die Sie noch brauchen. Tasten Sie sich langsam in Richtung Bahnhof vor.



5 Ist das Areal in Ihrer Hand, dann besetzen Sie die Gebäude und postieren überall Soldaten. Achten Sie darauf, dass auch weiter südlich noch eine kleine Stellung des Gegners ist.



6 Sind alle gegnerischen Kräfte ausgeschaltet, rollt ein schwerer Geschützzug in den Bahnhof ein. Besetzen Sie diesen Zug, und feuern Sie blind auf die gegnerische Stellung bei 4.



7 Geben Sie dann den Befehl, die Stellung zu stürmen. Achtung: Hier müssen größere Verluste einkalkuliert werden, der Widerstand des Gegeners ist heftig. Unterstützen Sie die Infanterie mit Panzern.



8 Nachdem Sie die gegnerischen Panzer bei 5 übernommen haben, geben Sie den Marschbefehl in Richtung der anderen Stellung bei 6. Die Eroberung sollte kein Problem darstellen.



9 In der Bunkeranlage bei 6 ist der gegnerische Widerstand wesentlich geringer. Haben Sie auch die grauen Panzer (Kreis) bei 7 gekapert, ist diese Aufgabe mit Bravour geschafft.

USA: die erste Aufgabe



Erobern Sie ein Flugfeld, und kommen Sie gut über den Fluss

Reichlich viele Fallschirmjäger landen bei 1. Sichern Sie die Stellung, und neutralisieren Sie alle Gegner im näheren Umkreis. Dazu gehören auch diverse Geschütze, die Sie mit eigenen Leuten besetzen sollten. Bilden Sie mehrere Einsatzgruppen, und rücken Sie langsam auf die Positionen 2 und 3 vor, wo sich leichte gegnerische Kräfte verschanzt und weitere Geschütze in Stellung gebracht haben. Übernehmen Sie dann das gesamte Flugfeld, und suchen Sie alle Gegner im Umkreis, um sie auszuschalten. Rücken Sie mit Soldaten in Richtung 4 vor. Auf der Straße patrouillieren einige Panzer des Gegners, die Sie natürlich auch unschädlich machen müssen. Bei 1 landet dann weiterer Fallschirmspringer-Nachschub aus der Luft. Haben Sie das Flugfeld unter Kontrolle, können Sie so viele Männer wie möglich bei 1 in Landungsboote setzen, die dort am Ufer warten. Mit Ihrer kleinen Flotte aus Landungsbooten setzen Sie dann über den Fluss in Richtung 5, wo Sie die Leute schnell wieder an Land bringen müssen.

Dort befindet sich eine weitere, aber nur recht schwach befestigte Stellung des Gegners. Rücken Sie schnell auf 6 vor. Dort leisten Ihnen einige Panzer und Soldaten nur wenig Widerstand. Haben Sie genug Männer mitgenommen, dürfte das kein Problem für Ihre Einheiten sein. Sind alle Gegner am anderen Flussufer besiegt, ist auch diese Aufgabe erledigt. Ihre Vorgesetzten können mit Ihnen zufrieden sein. Aber der Krieg ist noch nicht zu gewonnen – es warten noch viele Schlachten.



1 Sie starten mit einer großen Zahl von Fallschirmspringern, die bei 1 abgesetzt werden. Sichern Sie zunächst die nähere Umgebung, und schalten Sie alle gegnerischen Geschütze aus.



2 Rücken Sie mit einer Gruppe von Soldaten in Richtung der Stellung 2 vor. Dort ist ein Geschütz aufgebaut, das Sie ausschalten und besetzen müssen. Ziehen Sie dann mit Ihren Truppen weiter übers Flugfeld.



3 Lassen Sie eine Gruppe Ihrer Männer zu den Geschützbunkern bei 3 marschieren und die dortigen Gegner bekämpfen. Sammeln Sie dann alle Leute, und rücken Sie weiter auf das Flugfeld vor.



4 Verteilen Sie einige Soldaten auf dem gesamten Flugplatz, um ihn gegen jeden Angriff zu sichern. Rücken Sie mit den anderen Soldaten zu den Gebäuden am Ende des Flugplatzes vor.



5 Ist alles klar, marschieren Sie zur Straße bei 4 und übernehmen die Geschütze, die dort postiert sind. Auf der Straße fahren einige Panzer des Gegners, die Sie natürlich auch unschädlich machen müssen.



6 Ist die Luft rings um den Flugplatz rein, schicken Sie Ihre Soldaten wieder zum Flussufer bei 1, wo Landungsboote warten. Laden Sie die Männer in die Boote, und starten Sie zum anderen Flussufer.



7 Setzen Sie die Soldaten aus den Booten am anderen Ufer ab. Marschieren Sie dann auf die Gebäude zu. Dort ist vereinzelt mit leichtem Widerstand gegnerischer Soldaten zu rechnen.



8 Erobern Sie den kleinen Bahnhof. Zur Sicherheit können Sie auch einzelne Gebäude schnell besetzen. Im Gebäudeinnern sind Ihre Soldaten weitaus besser vor Angriffen geschützt.



9 Wenn Sie noch die letzten Panzer (Kreis) ausgeschaltet haben, dann haben Sie diese Aufgabe siegreich beendet. Jetzt können Ihre Truppen weiter marschieren – aber der Sieg ist noch in weiter Ferne.



Hotel Gigant

Managerspiel für PC| Wenn die Lichter ausgehen, beginnt für Sie die Arbeit im Hotel Spielverlauf siehe Test Seite 50

SPIELTIPPS

Allgemeines



Bevor Sie in die Ruhmeshalle der erfolgreichsten Hotelmanager aufgenommen werden, müssen Sie ein paar Ausbildungseinheiten absolvieren. Das ist auch dringend zu empfehlen, weil im ausführlichen Tutorial sowohl die Steuerung als auch die wichtigsten Aufgaben Ihres neuen Jobs erklärt werden. Da die liebevolle Einrichtung eines Hotels ein gewisses Maß an Zeit beansprucht, sollten Sie Ihre selbst gestalteten Räume möglichst immer abspeichern. Dann können Sie auch in späteren Spielaufgaben auf Ihre Musterzimmer zurückgreifen und sparen viel Zeit. Als guter Hotelmanager sollten Sie stets aufmerksam auf das Wohlbefinden Ihrer Gäste achten. An deren Beschwerden können Sie nämlich auf einen Blick erkennen, was Ihrer Herberge fehlt, um die Akzeptanz bei den Kunden zu steigern. Nur ein zufriedener Besucher wird positiv über Ihr Hotel sprechen und damit für weitere Gäste sorgen. Auf diesen beiden Seiten werden die drei Ausbildungsaufgaben vorgestellt – mit jeweils einem Lösungsweg.

Ausbildungskampagne 1



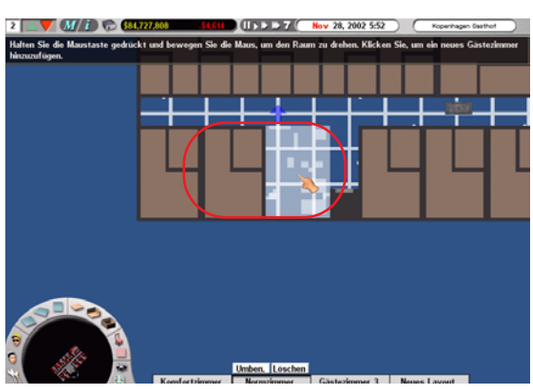


1 Ihre erste Spielaufgabe dient hauptsächlich dazu, sich mit der Steuerung und den verschiedenen Informationsmenüs vertraut zu machen. Lesen Sie daher alle Textfenster, die Ihnen die Aufgaben vermitteln, aufmerksam durch. Sie dürfen nämlich erst dann fortfahren, wenn Sie alle Meldungen gelesen und die einzelnen Anweisungen genau befolgt haben.

2 Ihr hauptsächlicher Job in der ersten Ausbildungskampagne besteht darin, mit der Kamera (Kreis) zehn Fotos in Ihrem Hotel zu machen. Schreiten Sie dazu am besten das Haus per Maus ab und knipsen Sie ein paar nette Ansichten. Wenn es schnell gehen soll, reicht es aber aus, immer wieder das gleiche Motiv abzulichten. Das Spiel macht da nämlich keinen Unterschied.

Ausbildungskampagne 2





1 Die zweite Aufgabe ist schon anspruchsvoller. Zuerst müssen Sie in der ersten Etage Ihres Hotel zwei komplette Zimmer entfernen, um anschließend den so gewonnenen Platz für den Bau einer großen Suite mit kompletter, luxuriöser Inneneinrichtung zu nutzen.

2 Ein weiteres Spielziel in dieser Stufe ist, die Zahl der Zimmer auf 23 zu erhöhen. Glücklicherweise ist in der ersten Etage noch Platz für genau zwei Normzimmer (Kreis). Anschließend müssen Sie nur noch das Hotel wieder eröffnen und die Zeit so lange vorlaufen lassen, bis Sie genug Geld verdient haben.

Ausbildungskampagne 3



1 Die dritte Spielaufgabe ist schon wesentlich schwerer und vor allem zeitaufwendiger. Jetzt müssen Sie nämlich gleich ein ganzes dreigeschossiges Hotel einrichten. Am besten beginnen Sie im Erdgeschoss mit der Lobby. Wichtig ist, dass Sie hier gleich zwei Empfangsschalter (Kreis) einplanen. Einer dient ankommenden Gästen zum Einchecken, während an dem anderen Tresen die Abreisenden beim Verlassen Ihres Hotels zur Kasse gebeten werden. Nutzen Sie auch die diversen Zusatzeinrichtungen für die Lobby, um die Verweildauer Ihrer Gäste und deren Ausgabefreudigkeit zu erhöhen. Als Spielziel gilt nämlich, dass Sie mindestens einen monatlichen Umsatz von 8000 Dollar erzielen und nicht weniger als 20 Gäste pro Monat bei Ihnen absteigen.



2 So könnte später Ihre fertig eingerichtete Lobby in der perspektivischen Ansicht aussehen. Wirklich hübsch. Es ist ziemlich ruhig hier, da noch Restarbeiten anstehen und Sie das Hotel noch nicht wieder geöffnet haben (Kreis).



3 Um den geforderten Umsatz und die nötigen Übernachtungen zu erreichen, bietet sich auf der ersten und zweiten Etage eine Aufteilung in viele kleine Normzimmer und je eine große, aber teure Suite an.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rollenspiel für Playstation 2 | **Als Tidus, die Sportskanone, müssen Sie sich in einer völlig fremden Welt zurechtfinden. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen auf die Sprünge – damit aus ersten unsicheren Schritten schnell das gewohnt sichere Auftreten wird** Spielverlauf siehe Test Seite 64

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die Karte



Behalten Sie die kleine Übersichtskarte stets im Auge. Die wird immer in einer Bildecke (Kreis) eingeblendet, wenn sich Tidus und seine Freunde zu einem bestimmten Ort begeben müssen.



Das gelbe Dreieck zeigt Tidus' aktuelle Position, das rote Dreieck den richtigen Weg. Grüne Quadrate sind andere Wege, die ihm offen stehen. Weiße Quadrate markieren Speicherpunkte.

Speicherpunkte



Der Spielstand lässt sich an den blauen Energiebällen abspeichern. Einfach davor stellen und **X** drücken.

Das Hauptmenü



Mit ▲ öffnen Sie das Hauptmenü. Auf dem „Sphärobrett" 1 lernen die Kämpfer neue Fähigkeiten. Unter dem Menüpunkt „Item" 2 finden Sie nützliche Gegenstände, etwa Heiltränke. Um zu sehen, welche Fähigkeiten Ihre Helden beherrschen, schauen Sie unter „Ability" 3 nach. Der Menüpunkt „Bestia" 4 beherbergt die Monster, die Sie im Kampf beschwören können.

Das Kampfmenü



Sobald ein Gegner auftaucht, wird das Kampfmenü eingeblendet. Mit **L1** können Sie den aktiven Kämpfer wechseln. Wakka ist etwa stark gegen Flugmonster. Mit ➡ sehen Sie die Waffen und Rüstungen. Hinter HP 1 ist die Lebensenergie, hinter MP 2 die magische Energie der Kämpfer angegeben.



Das graue Info-Fenster zeigt die aktuell noch übrige 1 sowie die ursprüngliche 2 Lebensenergie des angreifenden Monsters.



Mit ⬅ und ➡ können Sie eines von mehreren Angriffszielen (Kreis) auswählen. Mit ⬆ und ⬇ wählen Sie einen Kollegen an, etwa, um ihn zu heilen.

Spieleinstieg



1 Vor dem Spiel muss Tidus ein wenig mit seinen wartenden Fans plaudern. Jeder, der einen Ball bei sich trägt, möchte ein Autogramm von dem Blitzball-Star. Lustige Sprüche und Autogramme werden mit **X** verteilt.



2 Durch die Massen von begeisterten Fans vor dem Stadion muss sich Tidus im Zickzack-Lauf seinen Weg bahnen, bevor er hinter der Eingangs-Barriere endlich Schutz vor den Zudringlichkeiten findet.



3 Nachdem das Blitzball-Spiel überraschend durch den Angriff von Sin unterbrochen wurde, flieht Tidus aus dem Stadion. Vor dem Eingang muss er mit dem dort wartenden Auron sprechen und ihm folgen.



4 Im folgenden Kampf gegen Sins Schuppenreste kommen Tidus und Auron mit normalen Angriffstechniken aus. Wird jemand verletzt, öffnen Sie mit **X** das Menü „Item" und benutzen wieder mit **X** „Potion".

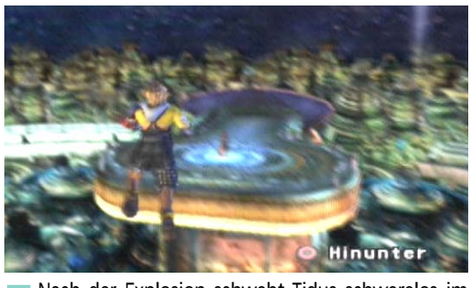




5 Im Kampf gegen Gravitas sollten Sie mit ← die Ekstase-Angriffe nutzen. Für Auron müssen Sie innerhalb des Zeitlimits (1) die eingeblendeten Tasten (2) drücken. Für Tidus genügt es, genau dann **X** zu drücken, wenn die lila Pfeile (3) über dem grauen Feld (4) in der Mitte des Balkens stehen. Misslingen Ihnen diese Fingerübungen, so wird der Angriff schwächer ausgeführt.



6 Im nächsten Kampf müssen Sie nicht die zahllosen Sin-Schuppen attackieren, sondern die beschädigte Dampfwalze (Kreis), die zur Hälfte über dem rechten Brückengeländer hängt.



7 Nach der Explosion schwebt Tidus schwerelos im Raum. Er muss nun zu der Plattform kommen, an der jemand auf ihn wartet. Lenken Sie Tidus nach links. Mit ● verliert er an Höhe und sinkt langsam zu Boden.



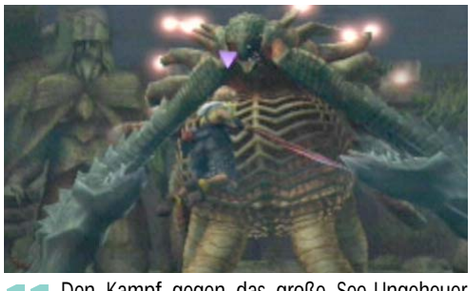
8 Nachdem Tidus in die Zukunft katapultiert wurde, findet er sich im Wasser wieder. Orientieren Sie sich an der oben links eingeblendeten Karte, und schwimmen Sie in Richtung des Turmes am Horizont.



9 Wieder an Land, läuft Tidus über den Steg. Nimmt er die linke Abzweigung, so findet er eine Schatzkiste mit Heilmittel. Solche hilfreichen Kisten sind im ganzen Spiel ein wenig abseits des Hauptweges versteckt.



10 Nachdem die Brücke eingestürzt ist, muss Tidus im Wasser gegen drei Sahagin kämpfen. Verliert er zu viel Energie, öffnen Sie mit **X** das Menü „Item" und benutzen dann mit **X** „Potion" oder „Hi-Potion".



11 Den Kampf gegen das große See-Ungeheuer kann Tidus beim besten Willen nicht gewinnen. Er wird mitten im Kampf automatisch die Flucht ergreifen und sich auf trockenen Boden retten.



12 Von der großen Halle aus nimmt Tidus den oberen Ausgang. Auf halber Höhe der Treppe findet er in einer Vase an der Wand verwelkte Blumen. Eine Etage höher ist noch eine Schatzkiste mit Heilmittel versteckt.



13 Nun geht es wieder zurück in die große Halle. Benutzt Tidus den unteren Ausgang, gelangt er in einen Raum mit einem umgestürzten Tisch. Aus der Schublade entnimmt Tidus zwei Feuersteine.



14 Mit den verwelkten Blumen und den Feuersteinen begibt sich Tidus in die Mitte der großen Halle. Dort liegt ein Stapel Feuerholz, das sich hervorragend für ein wärmendes Lagerfeuer eignet.

Final Fantasy 10 — FORTSETZUNG

Spieleinstieg | Fortsetzung



15 Und wieder ein Kampf. Diesmal bekommt Tidus Hilfe von Rikku. Rikkus stärkste Waffe sind Handgranaten. Um die einzusetzen, müssen Sie das Menü „Spezial“ und darin „Benutzen“ wählen.



16 Auf dem Schiffsdeck findet Tidus ein Lexikon, mit dessen Hilfe er die Sprache der Al Bhed erlernen kann. Außerdem gibt es hier die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Danach unterhält er sich mit Rikku.



17 Rikku erklärt Tidus daraufhin die Funktionsweise des Sphärobretts. An dieser Stelle sollten Sie sich unbedingt die Zeit nehmen, genau zuzuhören und sich die Anweisungen einzuprägen.



18 Nun können Sie Tidus' ersten Sphäroiden auf dem Brett positionieren. Ziehen Sie ein Feld nach oben, und benutzen Sie den Ability-Späroiden. Dann beherrscht Tidus die Fähigkeit „Anfeuern“. Sphäroiden erhalten Sie nach fast jedem gewonnenen Kampf. Wie weit Sie sich auf dem Brett bewegen können, zeigt die SLV-Anzeige (Kreis).



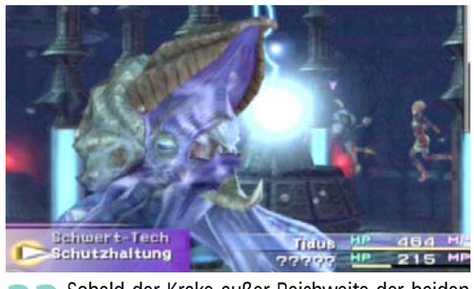
19 Dann muss Tidus ein weiteres Mal mit Rikku sprechen. Daraufhin springt er ins Wasser, Rikku folgt ihm. Mit ● tauchen beide zum Wrack herab. Orientieren Sie sich an der oben links eingeblendeten Karte.



20 Am Eingang zum Wrack ist eine Computer-Konsole angebracht. Mit **X** untersucht Tidus die Konsole und öffnet den Eingang. Nun können Rikku und Tidus in das Wrack schwimmen.



21 Im zweiten Raum des Wracks finden die beiden ein seltsames Gerät an der Decke, das Tidus wiederum mit **X** untersucht. Daraufhin kommt es zum Kampf mit einem riesigen Kraken.



22 Sobald der Krake außer Reichweite der beiden Kämpfer ist, müssen Sie den Extra-Angriff „Schutzhaltung“ nutzen. Auf diese Weise sind Sie für den Stoßangriff des Biestes bestens gewappnet.



23 Wenn der Krake ein zweites Mal flüchtet, nutzen Tidus und Rikku den Extra-Angriff „Einkreisen“. So wird der Krake von beiden Seiten in die Zange genommen und hat keine Chance mehr zu entkommen.



24 Nachdem Tidus über Bord gegangen ist, schwimmt er an den Strand. Dort unterhält er sich mit den herumstehenden Blitzball-Spielern und folgt deren Kapitän Wakka in das Dorf Besaid.



25 Im Dorf unterhält sich Tidus mit allen Bewohnern. Dann begibt er sich zu Wakkas Hütte und legt sich ein wenig aufs Ohr. Ihn erwartet ein erholsamer, wenn auch traumreicher Mittagsschlaf.



26 Nach dem Nickerchen können Sie in der Unterkunft der Bürgerwehr den Spielstand sichern. Dann geht es schnurstracks zum Tempel am Ende des Dorfes. Dort wartet Wakka bereits auf Tidus.



27 Tidus verschafft sich Zugang zum heiligen Bereich und berührt die braune Steintafel an der Wand. Danach berührt er das Symbol rechts daneben, um einen Durchgang zu öffnen.



28 Eine Treppe tiefer nimmt Tidus den Sphäroiden Insigna aus einer Halterung an der Wand mit. Eine weitere Etage tiefer kann dieser Stein in die Tür eingesetzt werden, die sich damit öffnen lässt.



29 Im Durchgang berührt Tidus nun die leuchtenden Zeichen an der rechten Wand. Daraufhin öffnet sich ein geheimer Durchgang. Im Raum dahinter nimmt Tidus den Sphäroiden von Besaid an sich.



30 An der gegenüber liegenden Wand setzt Tidus den Sphäroiden von Besaid in die Säule ein und öffnet so einen Durchgang. Dann schiebt er die Steinsäule in die Mitte des Raumes.



31 Nachdem sich Tidus ein paar harsche Worte von der erbosten Leibgarde anhören musste, verlässt er den Tempel wieder. Danach begibt er sich zur Beschwörung auf dem Platz und unterhält sich mit Yuna.



32 Nach dem kurzen Gespräch mit Yuna ist der Abend für Tidus erst mal gelaufen. Er redet mit Wakka und nimmt dessen Angebot an, sich in seiner Hütte zur Nachtruhe zu begeben.



33 Am nächsten Morgen stellt sich den Helden ein Wassermonster in den Weg. Gegen solche Gegner kann Lulu am meisten ausrichten. Sie setzt schwarze Magie ein und lässt einen Blitz auf das Monster los.



34 Gegen das nächste Flugmonster hat Wakka mit seinem Blitzball keine große Chance. Sie müssen mit **L1** Yuna einwechseln und Valfaris beschwören. Dann kommt es zum Kampf der fliegenden Bestien.



35 Sind die Kämpfe heil überstanden, beten die Abenteurer noch vor einem Denkmal am Wegesrand. Danach verabschieden sie sich von der wartenden Bevölkerung und gehen an Bord des Schiffes.



36 An Deck erfährt Tidus eine Menge Neuigkeiten. Erst unterhält er sich mit Wakka, dann geht er zu der Menschenmenge, die sich um Yuna versammelt hat. Anschließend spricht er mit wieder mit Wakka und Yuna.



37 Sin greift das Schiff an. Auf dem Deck kommt es zum Kampf, bei dem Yuna die Initiative ergreift und Valfaris beschwört. Valfaris muss seine Angriffe auf Sin konzentrieren, darf nicht die Schuppen angreifen. Ist Valfaris erledigt, helfen Lulus Magie und Wakkas Blitzball weiter.



38 Nachdem er das Schiff verlassen hat, begibt sich Tidus zum linken Steg, um dem Ritual beizuwohnen. Danach geht es über den rechten Steg zu Wakka und dann in entgegengesetzter Richtung in den Wald.



39 Gleich am Eingang des Waldes werden die Helden vor dem Wald-Boss gewarnt. Doch sie sollten sich dem Kampf stellen. Dabei können wieder Valfaris' und Lulus Feuermagie gute Dienste leisten.



40 Wenn Sie nicht den direkten Weg zum Tempel einschlagen, sondern den linken Parallelpfad wählen, finden Sie eine Schatzkiste. Ab hier ist Tidus auf sich gestellt. Viel Glück bei den weiteren Abenteuern!

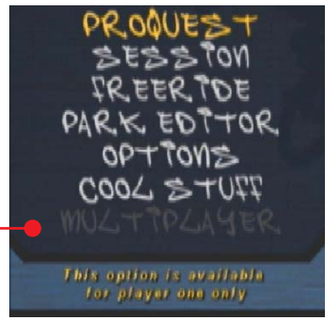
1sprich: „Tschihts“

Geheime Tricks (Cheats)[1]

2sprich: „Däif Mirra Frih-Stail“

Dave Mirra Freestyle[2] BMX 2 für Xbox

Damit sich nicht immer dieselben abstrampeln müssen, rekrutieren Sie neue Fahrer



1 Legen Sie die DVD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Geben Sie im Hauptmenü schnell eine der Tastenkombinationen aus der Tabelle unten ein, um den zugehörigen Trick zu aktivieren.



Mit dem Fahrer „Slim Jim“ werden Sie einige Überraschungen erleben.

Eingabe	Wirkung
↑ ← ↓ → ↓ ↓ → ↓ ↓ ← X	Alle Fahrräder.
↑ ← ↓ → ↓ ↑ ↑ ↓ → → X	Alle Objekte für den Park.
↑ ← ↓ → ← ← ↑ ↓ X	Alle Filmsequenzen.
↑ ← ↓ → → ← ↑ ↓ ↑ → X	Fahrer Mike Diaz.
← → ↓ ← ↑ ← → ← X	Fahrer Slim Jim.
← → ↑ ↑ ← ↓ → → X	Fahrer Amish Guy.

4sprich: „Frikwenzi“

Frequency[4] für PS 2

Heiße Rhythmen und coole Beats? Mit diesen Tricks wird das Musikspiel ein Hit

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Damit die Trickeingabe möglich wird, drücken Sie im Hauptmenü ↓ → ↑ ← ← ↑ ← ↓. Dann ist die Eingabe der unten aufgeführten Schummeltricks kein Problem. Drücken Sie einfach mitten im Spiel eine der genannten Tastenkombinationen, und Sie haben das gewünschte Extra sofort zur Verfügung. Damit wird Ihnen mit ziemlicher Sicherheit keine Note mehr durch die Lappen gehen.



Eingabe	Wirkung
← → ← ← ↑	Zusätzlicher Autofänger.
→ ← ← → ↑	Zusätzlicher Multiplikator.

3sprich: „Ssimpsens Rohd Raidsch“

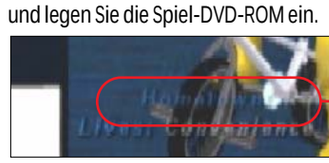
Simpsons Road Rage[3] für Xbox

Taxifahren mit der Simpsons-Familie wird auf die Dauer eintönig – zaubern Sie neue Figuren ins Spiel!

1 Bevor Sie die Spiel-DVD-ROM einlegen, wählen Sie im Xbox-Hauptmenü den Punkt „Einstellungen“.



2 Stellen Sie das Datum nun auf den 31.10.2002, und legen Sie die Spiel-DVD-ROM ein.



3 Starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt.

4 Im Auswahlbildschirm für die Spielfiguren können Sie nun – passend zu Halloween – „Franken-Bart“ mit seinem wilden Raketenfahrzeug auswählen.



5 Stellen Sie das Datum im Xbox-Hauptmenü auf den 01.01.2002 ein und starten Sie dann das Spiel. Jetzt können Sie Krusty, den Clown, in seinem Urlaubsauto durch die Gegend steuern.



6 Das funktioniert mit vier Datumsangaben (siehe Tabelle unten). Jedes Mal sitzt ein ganz spezieller „Simpson“ am Steuer.



Weihnachts-Apu gibt Gas.

Datum	Wirkung
31.10.2002	Franken-Bart.
22.11.2002	Erntedankfest-Marge.
25.12.2002	Weihnachts-Apu.
01.01.2002	Urlaubs-Krusty.

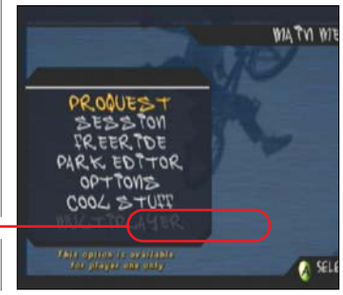
5sprich: „Opperäischen Winbäck“

Operation Winback[5] für PS 2

In diesem Spiel müssen Sie gegen zahllose Terroristen antreten. Machen Sie es sich mit diesen Tricks ein wenig leichter

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Geben Sie im Hauptbildschirm eine der unten aufgeführten Kombinationen schnell ein, um einen neuen Spielmodus und alle Figuren im Kampfmodus freizuschalten.



Eingabe	Wirkung
↑ ↓ ↓ → → → ← ← ← ←, dann ● und START gleichzeitig drücken	Alle Figuren.
L1 R2 L2 R2 L2 ▲ ● ▲ ●, dann L1 halten und START drücken	Maximaler Power-Modus.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

Dungeon Siege[1] (Version 1.0) für PC

[1]sprich: „Dannschen Ssihdsch"

Etwas von der Rolle geraten Sie mit diesen Zaubertricks von COMPUTER-BILD-SPIELE: Im richtigen Moment eingesetzt, bescheren die Ihnen ungeahnte Möglichkeiten

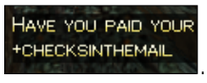
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im Spiel die Taste ↵. Am unteren Bildrand wird daraufhin ein Eingabefenster für die Cheats geöffnet. Das sieht so aus:



3 Tippen Sie darin einen der Begriffe aus der Liste rechts ein, etwa: +CHECKSINTHEMAIL. Bestätigen Sie die Eingabe mit der Taste ↵.

4 Haben Sie alles richtig gemacht, dann ist am oberen Bildrand eine Meldung zu lesen, wie zum Beispiel diese:



Eingabe	Wirkung
+zool	Ihr Held oder Ihre Heldin wird unverwundbar.
+checksinthemail	Sie bekommen auf einen Schlag 9 999 999 Goldstücke.
+drdeath	Die Werte der Heldenfertigkeiten werden erhöht.
+maxjooky	Einige Figuren im Spiel wachsen.
+minjooky	Einige Figuren im Spiel schrumpfen.
+potionaholic	Sie erhalten einige Zaubertränke.
+sixdemonbag	Sie erhalten Beschwörungszauber für Dämonen.
+xrayvision	Die Spielumgebung wird als Gittermodell gezeigt.

Etherlords[2] (Version 1.0) für PC

[2]sprich: „Iserlords"

Sie müssen weder den Teufel an die Wand malen, noch eine Niederlage heraufbeschwören – sondern nur Monster. COMPUTERBILD-SPIELE verrät, wie Sie das machen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spielens auf der Landkarte oder auch im Kampf die Taste 0. Das Fenster für Eingaben wird geöffnet: >.

3 Tippen Sie EtherRevelation ein (auf Groß- und Kleinschreibung achten), und bestätigen Sie die Eingabe mit ↵. Die Zeile sieht dann so aus: >EtherRevelation. Erst danach können Sie die Tricks aus der Tabelle rechts eintippen und mit ↵ aktivieren.



Zaubern Sie sich durch – bis zum Sieg.

Eingabe	Wirkung
open_fog	Deckt das gesamte Spielareal auf.
hide_fog	Verdeckt das Spielareal.
lose	Aufgabe oder Schlacht verlieren.
win	Aufgabe oder Schlacht gewinnen.
view_hand	Zeigt die Zauber des Gegners in einer Schlacht.
change health X	Setzt im Kampf die Energie Ihrer Figur auf den Wert X, wobei für X eine Zahl von 1 bis 99 einzutippen ist.
change mana X	Setzt im Kampf die Zauberenergie Ihrer Figur auf den Wert X, wobei für X eine Zahl von 1 bis 99 einzutippen ist.
save	Schnelle Speicherung des Spielstandes.
load	Schnelles Laden des zuletzt gespeicherten Spielstandes.
player	Zeigt Informationen über alle aktiven Spieler an.
give all	Sie bekommen neue Ressourcen dazu.

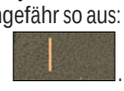
Heroes of Might & Magic[3] 4 (Version 1.1) für PC

[3]sprich: „Hiros off Mait and Mädschick"

Blasen Sie zum Angriff: COMPUTERBILD-SPIELE macht aus Ihnen einen Meister-Zauberer, unbesiegbaren Kämpfer und überzeugenden Truppenführer

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie eine beliebige Kampagne – wie Sie es gewohnt sind.

2 Im Spiel drücken Sie die Taste ⇄, um ein Feld für die Eingabe der Cheats zu aktivieren. Das sieht, je nach Hintergrundgrafik, ungefähr so aus:



3 Jetzt können Sie nach Lust und Laune die Begriffe aus der Liste rechts eintippen und mit der Taste ↵ bestätigen. Für neue Helden-Fertigkeiten tippen Sie beispielsweise nwcathena ein, etwa so: nwcathena.

Beachten Sie dabei, dass nicht alle Cheats in jedem Spielbereich sinnvoll sind. Der Trick für den schnellen Sieg einer Schlacht kann natürlich nichts bewirken, wenn Sie gar nicht kämpfen.

Eingabetext	Wirkung
nwcgosolo	Der Computer spielt für Sie.
nwcares	Sie gewinnen die Schlacht.
nwcachilles	Sie verlieren die Schlacht.
nwcathena	Ihr gewählter Held bekommt eine Fertigkeit dazu.
nwcthoth	Ihr gewählter Held wird befördert.
nwcvalhalla	Sie gewinnen das Szenario.
nwcragnarok	Sie verlieren das Szenario.
nwchermes	Ihr gewählter Held kann sich frei auf dem Spielgelände bewegen.
nwccityoftroy	Innerhalb einer Stadt bauen Sie damit alle Gebäude.
nwcprometheus	Deckt das gesamte Spielgebiet auf.
nwcettubrute	Ihre gewählte Figur erhält den Dolch der Verzweiflung.
nwcnibelungenlied	Ihre gewählte Figur erhält den Ring der Negation.
nwctristram	Einige Kreuzritter schließen sich Ihnen an.
nwclancelot	Champions schließen sich Ihnen an.
nwcstmichael	Ein paar Engel stärken Ihre Truppe.

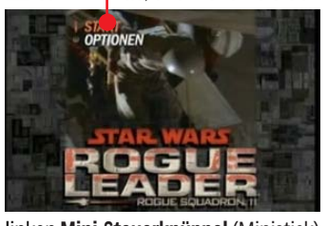
Eingabetext	Wirkung
nwcsevenlittleguys	Zwerge schließen sich Ihnen an.
nwcmerlin	Zauberer gehen Ihnen zur Hand.
nwccronus	Titanen schließen sich Ihrer Truppe an.
nwcblahblah	Vampire saugen für Sie Blut.
nwchades	Teufel unterstützen Sie im Kampf.
nwcunderthebridge	Trolle schließen sich Ihnen an.
nwckingminos	Minotauren schließen sich Ihnen an.
nwcxanthus	Ihr Stall wird um einige Feuerpferde bereichert.
nwcfafnir	Ein schwarzer Drache hört auf Ihr Kommando.
nwcdoyousmellbrownies	Einige Feenwesen stehen auf Ihrer Seite.
nwcfenrir	Wölfe beißen sich für Ihre Truppe durch.
nwcfixmyshoes	Elfen schließen sich Ihnen an.
nwcthelast	Ein Einhorn hört auf Ihr Kommando.
nwcra	Kampfvögel greifen für Sie an.
nwcvalkyries	Einige Walküren schließen sich Ihnen an.
nwcgrendel	Ein Ungeheuer hört auf Ihre Befehle.
nwcposeidon	Aus den Tiefen des Meeres kommt Verstärkung.

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron[1] 2 | für Gamecube

Falls Ihnen die dunkle Seite der Macht und ihre Verbündeten auf Seiten des Imperiums zu schwer zusetzen, dann werden Sie doch einfach unsterblich. Wie, erfahren Sie hier

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie dann den Start-Bildschirm ab, und ziehen Sie den



linken **Mini-Steuerknüppel** (Ministick) S. 178 nach hinten. Daraufhin wird die Zeile OPTIONEN farbig unterlegt. Drücken Sie die **A**-Taste.

3 Im folgenden Menü ziehen Sie den Ministick erneut nach hinten, bis die Zeile PASSWÖRTER farbig erscheint. Drücken Sie die **A**-Taste.

4 Im nächsten Menü können Sie die Passwörter eingeben. Möchten Sie ein einteiliges Passwort verwenden, so drücken Sie den Ministick nach links oder rechts, bis das gewünschte Zeichen vor dem Helm steht. Falls



Sie sich dabei vertippt haben, können Sie das jeweils letzte Zeichen mit der **B**-Taste löschen. Bestätigen Sie die Auswahl mit der **A**-Taste. Wiederholen Sie das so lange, bis in der Zeile über dem Helm alle Buchstaben und Zeichen des Passwortes stehen. Ziehen Sie den Mini-Stick nach hinten. Die Zeile CODE EINGEBEN erscheint farbig. Drücken Sie die **A**-Taste. Hat alles geklappt, hören Sie ein Pfeifen.

5 Drücken Sie so oft die **B**-Taste, bis Sie wieder beim Titelmenü sind, und starten Sie ein Spiel, wie gewohnt.

6 Wollen Sie ein zweiteiliges Passwort eingeben, so verfahren Sie wie in Schritt 4 beschrieben. Allerdings bleibt das Pfeifgeräusch zunächst aus. Drücken Sie den Ministick nach vorn, und geben Sie den zweiten Teil des Passworts ein. Stimmt alles, so hören Sie jetzt den Pfeifton. Drücken Sie so oft die **B**-Taste, bis Sie wieder das Titelmenü sehen, und starten Sie das Spiel. Achtung: Falls Sie einen der ersten fünf Cheats im unten stehenden Kasten verwenden, drücken Sie nach dem Pfeifsignal die **B**-Taste, um das Optionen-Menü aufzurufen. Ziehen Sie den Ministick so oft nach hinten, bis die Zeile SPEZIAL-FEATURES farbig ist. Drücken Sie die **A**-Taste. Wählen Sie im folgenden Menü per Ministick die zum Cheat passende Funktion, drücken Sie die **A**-Taste und anschließend so oft die **B**-Taste, bis der Start-Bildschirm erscheint. Starten Sie dann das Spiel.

7 Haben Sie das Passwort für die Bonusaufgabe „Flucht vor dem Todesstern“ aktiviert und sind im Zuge der Spielvorbereitung im Missions-Bildschirm zum Standardauftrag ANGRIFF AUF DEN TODESSTERN gelangt, so drücken Sie den Ministick nach vorn. Wählen Sie anschließend mit der **A**-Taste die Bonus-Mission. Wenn Sie die Extra-Aufgabe „Das



Asteroiden Feld“ spielen möchten, müssen Sie erst das Passwort für alle Standard-Missionen eingeben. Nun tragen Sie den Code für „Das Asteroiden Feld“ ein. Im Missions-Bildschirm drücken Sie den Ministick so oft nach rechts, bis Sie den Auftrag „Schlacht auf Hoth“ sehen. Drücken Sie den Ministick nach vorn. Dann können Sie per Druck auf die **A**-Taste die Mission „Das Asteroiden Feld“ beginnen.

Eingabetext	Wirkung
THATSME!	Der Nachspann mit den Beteiligten ist wählbar.
BLAHBLAH	Die Programmierer kommentieren ihre Arbeit.
COMPOSER	Alle Musikstücke stehen zum Anhören bereit.
EXHIBIT!	Sie können Konzeptzeichnungen des Spiels betrachten.
?INSIDER	Ein Film über die Arbeit am Spiel lässt sich aufrufen.
LIONHEAD	Statt in Farbe läuft das Spiel in Schwarzweiß ab.
JPVI?IJC RSBFNLR	Damit sichern Sie sich unendlich viele Leben.
AYZB!RCL WRKFORIT	Ihre Raumschiffe verfügen über maximale Ausrüstung.
!??QWTTJ CLASSIC	Freie Auswahl unter allen Standard-Missionen.
PYST?OOO DUCKSHOT	Bonus-Mission „Flucht vor dem Todesstern“.
TVLYBBXL NOWAR!!!	Bonus-Mission „Das Asteroiden Feld“.

[1] spricht: „Star Wohrs Rohg Lihder Rohg Skwoddren“

Kohan: Immortal Sovereigns[1] Version 1.2.0 für PC

[1]sprich: „Immortel Soowerätins"

Sie spielen hier zwar einen Unsterblichen, aber auch die haben mit alltäglichen Problemen zu kämpfen: zu wenig Gold, zu wenig Tempo. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen, wie Sie kräftig aufdrehen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie entweder eine „Kampagne" oder ein „Eigenes Szenario" aus.

3 Während des Spiels drücken Sie dann ↵, tippen den Trickbegriff ein, hier free gold, und drücken erneut ↵.

4 Der eingetippte Trickbegriff wird anschließend nochmals als Textzeile in der Bildmitte gezeigt – hier: free gold –, und der Trick ist damit sofort wirksam.



Sie können problemlos eine große Armee aufstellen, wenn Sie sich die dazu benötigen Mittel mit Tricks erschleichen.

Eingabetext	Wirkung
hoody hoo	Alle Ressourcen werden um zehn Einheiten erhöht.
speed it up	Gebäude werden schneller errichtet.
unpleasant dreams	Eine Katastrophe ereignet sich, es gibt überall Explosionen.
yeahbam	Sie gewinnen die Spielstufe.
free gold	Sie bekommen 500 Einheiten Gold (bis maximal 600).

Tom Clancy's Ghost Recon[2] Version 1.0.0.2 für PC

[2]sprich: „Tom Klämzis Gohst Recken"

Als Anführer einer amerikanischen Eliteeinheit leben Sie prinzipiell gefährlich. Aber COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen, wie Sie Ihr Risiko verringern können

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spielens ENTER im Zifferblock rechts auf der Tastatur.

3 Daraufhin wird am oberen Bildrand die so genannte Konsole eingeblendet. Dabei handelt es sich um ein mehrzeiliges Eingabefeld.



Ihr Team übersteht jeden Kampf ohne einen Kratzer, wenn Sie mit der richtigen Cheat-„Medizin" vorbeugend nachhelfen.

4 Tippen Sie den gewünschten Cheat ein, und drücken Sie dann ↵.

5 Dass der Trick aktiv ist, wird durch Anzeige in der Konsole bestätigt: superman On. Mit Esc wird die Konsole wieder geschlossen.

6 Um den Trick abzuschalten, wiederholen Sie alle Schritte. An der Anzeige superman Off sehen Sie, dass der Trick nicht mehr aktiv ist.

Eingabetext	Wirkung
superman	Sie werden unverwundbar.
shadow	Sie werden unsichtbar.
teamsuperman	Ihr gesamtes Team wird unverwundbar.
teamshadow	Ihr gesamtes Team wird unsichtbar.
refill	Ihr Inventar wird mit allen Gegenständen aufgefüllt.
autowin	Sie gewinnen die Aufgabe.
god	Sie stürzen vom Himmel und explodieren.
boom	Die Bilddarstellung wackelt, wie bei einer Explosion.
quit	Sie beenden das Spiel sofort und schalten zu Windows zurück.

Earth 2150: The Moon Project[3] Version 1.3 für PC

[3]sprich: „Örth 2150: Se Muhn Prodschekt"

Die Schlacht um Erde und Mond hat's in sich. Wie Sie jede galaktische Herausforderung ganz bodenständig meistern, lesen Sie hier

1 Starten Sie das Strategiespiel, wie gewohnt.

2 Während des Spiels drücken Sie ↵ und tippen dann zunächst Cheater 1 ein, um die Tricks benutzen zu können. Beachten Sie die Groß- und Kleinschreibung.

3 Drücken Sie wieder ↵. Auf dem Bildschirm sehen Sie eine Bestätigung, die Ihnen zeigt, dass der Trickmodus aktiviert ist: cheater() -> 1.

4 Jetzt können Sie, wie in den Schritten 2 und 3 beschrieben, die einzelnen Trickbegriffe eintippen. Auch hier müssen Sie Groß- und Kleinschreibung unbedingt beachten, sonst funktioniert es nicht.



Mit dem richtigen Trick können Sie jeden Kampfnebel wegblasen und dann bei völlig klarer Sicht den versteckten Gegner aufspüren.

Eingabetext	Wirkung
MoneyForNothing x	Sie bekommen x Credits (statt x gewünschte Summe eintippen).
MyBrainIsFaster 1	Die Forschung geht schneller vonstatten.
BeautifulMoon 1	Die gesamte Karte wird aufgedeckt.
HotGround	Der sichtbare Kartenausschnitt wird vermint.
Smash	Alle sichtbaren Einheiten und Gebäude werden zerstört.
Shower	Ein tödlicher Meteoritenhagel setzt ein.
GoHome!	Ausgewählte Einheiten werden zerstört.
Quit	Sie beenden das Spiel sofort und schalten zu Windows zurück.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HOLLYWOOD-STAR RALF MOELLER

Am PC lässt er

Schauspieler Ralf Moeller sitzt jetzt öfter mal am Computer. Kein Wunder: Er spielt den Barbarenführer Hagen im Online-Spiel „Shadowbane“[1]

[1]sprich: „Schäddohbäin“

Der Hüne ist erschöpft. Fechten, Laufen, Schlagen, Springen – stundenlang. Das kostet nicht nur Kraft. Vier Kilo Gewicht hat der muskelbepackte Riese verloren. Ein anstrengender Tag.

„Das war echte Knochenarbeit“, sagt der starke Mann am Abend. Da erholt er sich bereits in einem Restaurant bei hawaiianischen Spezialitäten von den Strapazen. Und das Erholen geht bei ihm relativ schnell. Schließlich ist der Kraftprotz kein anderer als Ex-Bodybuilder Ralf Moeller (42) aus Recklinghausen. Und der ist körperlichen Einsatz gewohnt. Vor allem als Action-Held in amerikanischen Produktionen, wie „Gladiator“ oder „Scorpion King“.

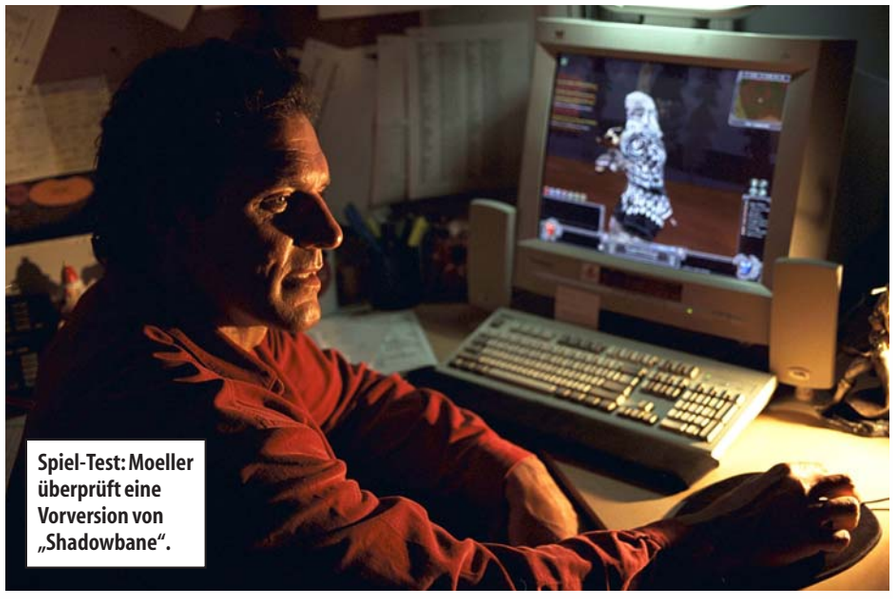
Doch zur Zeit mimt Moeller nicht vor der Filmkamera. Das Gasthaus, in dem der Schauspieler wieder Kräfte sammelt, steht eh weit ab vom kalifornischen Hollywood: in Round Rock, Texas. Dort ist Moeller Gast der Wolf Pack Studios, die ihren Firmensitz in dem Städtchen nahe der 500 000-Einwohner-Stadt Austin haben. Das Unternehmen entwickelt vornehmlich Online-Games. Also Computerspiele, die im Internet gespielt werden.

Die jüngste Wolf-Pack-Produktion heißt Shadowbane – ein Rollenspiel, in dem die Spieler als Kämpfer, Schurken, Elfen, Magier oder Zwerge mitmachen können. Für diesen Titel haben die Texaner Ralf Moeller engagiert. Er sollte einer der Hauptfiguren, dem Krieger Hagen Hraudingsson, seine imposante Statur leihen.

Damit Hagen im Spiel seinem Vorbild möglichst ähnlich sieht, musste der Hollywood-Star aus dem Ruhrpott im Wolf Pack Studio eine so genannte Motion-Capturing-Sitzung mitmachen. Dafür zwängte sich der fast zwei Meter hohe ehemalige Mr. Universum in einen engen, schwarzen, mit reflektierenden Kugeln besetzten Neopren-Anzug. In diesem Dress schwitzte er vier Stunden lang für pantomimenartige Kampf- und Laufübungen mit unsichtbaren Gegnern.

Das „Schattenboxen“ verfolgten mehrere Spezialkameras, die ihre Aufnahmen zum Computer übertrugen. Der sorgte mit einem Spezialprogramm dafür, dass die Spielfigur Moellers Bewegungen übernimmt.

„Motion Capturing ist wirklich körperlich anstrengend“, bekräftigt Moeller. Kein Wunder also, dass der Schauspieler matt im texanischen



Spiel-Test: Moeller überprüft eine Vorversion von „Shadowbane“.

Fotos: Swing



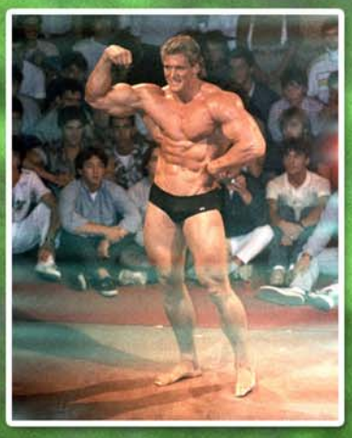


Figur-Betonung: Sowohl im Online-Rollenspiel „Shadowbane“ (links) als auch im Action-Titel „Enclave“ treffen die Spieler in düsteren Welten auf seltsame Wesen – aber auch auf gut gebaute Damen.



Kerniger Kämpe: In Filmen und jetzt auch in Spielen mimt Ralf Moeller gern den harten Krieger. Hier posiert er als Held Knight aus dem Xbox-Titel „Enclave“.

die Muskeln spielen

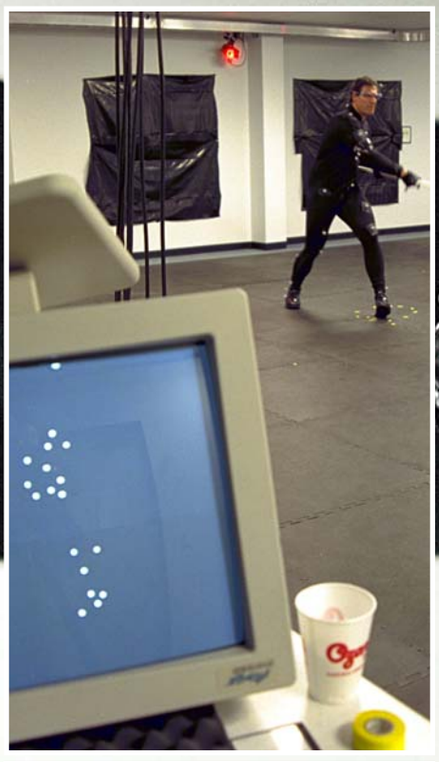






Fotos: Fotex, detd-pwe / Ralf Möller

Alles Moeller: Die Wahl zum „Mr. Universum“ 1986 (oben) war der Beginn der Filmkarriere (Mitte). Unten: Ralf Moeller privat mit Frau und Töchterchen in Los Angeles.



Vorbild-Funktion: In den Wolf Pack Studios rackert Moeller für die Motion-Capturing-Kameras. Der Computer zeichnet jede Bewegung auf und setzt sie für die Spielfigur Hagen um.





Doppelrolle: Moeller als Knight aus „Enclave“ (oben) und als Hagen Hraudingsson aus „Shodowbane“.

Club vor Hawaiis Spezialitäten sitzt. Ermüdend wirkt sich aber auch die hohe Konzentration aus, „denn jede Bewegung muss auf den Punkt sitzen.“

Der Mann weiß, wovon er redet. Für Knight, den Helden des neuen Xbox-Actionspiels „Enclave“ (Vorserientest in diesem Heft), war er schon mal in die Schweiß treibende Motion-Capturing-Kluft geschlüpft. Doch mit seiner Rolle in Shadowbane identifiziert er sich geradezu. Ralf Moeller hat für die Figur Hagen Hraudingsson nicht nur Modell gestanden, er spielt sie ab und zu auch selbst im Internet.

Der Hammer schwingende Barbarenführer gefällt Moeller, weil er Ecken und Kanten hat: „Hagen ist kein stumpfer Krieger, sondern undurchsichtig und vielschichtig. Selbst seine Stammesmitglieder wissen nicht immer, was ihm gerade durch den Kopf geht.“

Moeller selbst hat an Hagens Charakter eifrig mitgearbeitet. Duchaus nach eigenem Vorbild. „Mir war wichtig, dass nicht nur meine äußere Hülle, sondern meine Ausstrahlung und wesentliche Charakterzüge wiedergegeben werden.“

Und was bedeutet das in der Praxis? „Hagen führt seine Mannen mit Kalkül und Durchsetzungsvermögen. Außer mit gewaltigen Hammerschlägen überzeugt er also durch List und strategisches Geschick“, antwortet der Schauspieler.

Cleverness bewies Moeller tatsächlich auch im wirklichen Leben. Sonst wäre der gelernte Bademeister aus Recklinghausen wohl kaum ein vielbeschäftigter Action-Star geworden. Wie sein Freund, der gebürtige Österreicher Arnold Schwarzenegger, kam er über den Kraftsport und den Titel Mr. Universum zum Erfolg als Schauspieler.

Längst ist Moeller vom Ruhrpott ins sonnige Los Angeles gezogen. Dort arbeitet und entspannt er, zum Beispiel beim Tauchen, Reiten, Tennis oder auf Tour mit seinem Harley-Davidson-Motorrad.

Und bei Computerspielen. „Seit mir meine Tochter vor Jahren ein Tennis-Spiel gezeigt hat, sind sie fester Bestandteil meiner Freizeit“, sagt Ralf Moeller.

Berührungsprobleme mit seinem neuen Job hat er also nicht. Aber vielleicht etwas Lampenfieber vor seinem öffentlichen Internet-Auftritt als Hagen?

Moeller wischt derlei Bedenken selbstbewusst vom Tisch: „Warum? Er und ich können gut mit Hammer und Schwert umgehen. Was soll da schon schief gehen?“

Die Shadowbane-Rolle ergab sich übrigens aus der Zufallsbekanntschaft mit Marco Hüsges, Vorstand der Swing Entertainment AG im westfälischen Kaarst, die das Spiel in Europa vertreibt. „Wir haben uns in Los Angeles kennengelernt. Und da ich an jeder Art von Unterhaltung interessiert bin, habe ich die Idee, in einem PC-Spiel mitzuwirken, gerne aufgegriffen“, erinnert sich der Hüne.

Moeller fühlt sich in seinem neuen Metier auch deshalb so wohl, weil es Einiges mit dem Filmgeschäft gemein hat. „In beiden Fällen sind Spitzenideen, Ausdauer und Begeisterung gefragt“, hat Moeller festgestellt. Auch ist er überzeugt, dass beide Branchen enger zusammenwachsen. Und falls aus Shadowbane mal ein Film wird, ist wohl jetzt schon klar, wer die Hauptrolle bekommt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Schlank und schneidig: die Optik von Spiderman in den „ultimativen" Abenteuern.

Im Netz des

Aus den Comic-Heften auf die Leinwand: Spiderman[1], der erste Superheld mit Alltagsproblemen, turnt in den Kinos – sowie auf Xbox und PS 2

[1]sprich: „Spaidermän"

Kein guter Tag für den Highschool-Schüler Peter Parker: Erst wird er von Klassenkameraden blamiert – vor den Augen seiner großen Liebe, dem Nachbarsmädchen Mary Jane Watson. Dann macht sich sein bester Freund Harry Osborn beim Schulausflug ins Biologie-Labor an Mary Jane ran, und schließlich wird der schmächtige Brillenträger auch noch von einer genmanipulierten Spinne gebissen. Völlig am Ende, fällt er abends ins Bett – und wacht am nächsten Morgen total verändert auf: Peter hat plötzlich die Fähigkeiten und Kräfte einer Spinne! Er kann meterhoch springen, senkrechte Wände hochklettern, Gefahren schon im voraus per „Spinnen-Sinn" erkennen – und aus seinen Unterarmen klebriges Netz verschießen. Das schreit nach Heldentum …

Als der Comic-Autor und Gründer des Marvel-Verlags Stan Lee 1962 die Geschichte um den Teenager mit Superkräften schrieb, schien sie zuerst ein Flop zu werden: Die Story erschien in „Amazing Fantasy 15", der letzten Ausgabe dieser Serie. Doch dann häufte sich Fanpost, die neue Abenteuer von Peter Parker forderte. Der Siegeszug begann …

40 Jahre später erscheinen die Comics noch immer, doch ein erbitterter Rechtsstreit um die Filmrechte verhinderte jahrelang den Sprung auf die Leinwand. Ein Grund für den Erfolgsregisseur James Cameron, sein erklärtes Lieblingsprojekt „Spider-Man" nach langem Warten schließlich doch aufzugeben.

Nachdem es vor Gericht zu einer Einigung gekommen war, übernahm Stan Lee selbst den Job des ausführenden Produzenten, um die Kontrolle über den Film mit seinem Helden nicht ganz aus der Hand zu geben, und setzte Sam Raimi („Evil Dead", „Darkman") auf den Regiestuhl. Der 41-jährige gilt als Meister rasanter Kamerafahrten und ist als „altgedienter" Comicfan auch mit der Materie vertraut. Ein gute Wahl, wie sich zeigen sollte …

Der Film hat tatsächlich das Zeug, einer der ganz großen Erfolge des Kinojahres zu werden. Raimi gelingt das Kunststück, sowohl eingefleischten Fans der Comics Atem beraubende Szenen zu liefern, als auch völligen Neulingen in der Welt des Peter Parker den Zugang so einfach wie möglich zu machen. Ein weiterer Pluspunkt des Films sind seine Schauspieler: Tobey Maguire (26, Oscar-Nominierung für „Gottes Werk und Teufels Beitrag") spielt den 16-jährigen Schüler Peter absolut glaubhaft und verleiht der Figur emotionale Tiefe, was für einen reinen Unterhaltungsfilm eher ungewöhnlich ist. Willem Dafoe (46, „Platoon") ist als Industrieboss Norman Osborn alias der „Grüne Kobold" ein würdiger Gegenspieler – auch mit tragischen Momenten. Und die 20-jährige Kirsten Dunst, bekannt aus „Interview mit einem Vampir", gibt eine ansehnliche Highschool-Schönheit mit düsteren Geheimnissen ab. Heimlicher Star dürfte aber für alle Fans J. K. Simmons sein, der den griesgrämigen, ständig brüllenden Zeitungsboss J. Jonah Jameson absolut grandios verkörpert.

Die Geschichte des Films bastelte Drehbuchschreiber David Koepp („Panic Room") aus verschiedenen, besonders guten Episoden der Comics zusammen. So ist die Entstehungsgeschichte Spidermans im Film den „Ultimativen Spiderman-Comics" entliehen, die

Neue Marvel-Filme

Daredevil (2003)
mit Ben Affleck

Der Hulk (2003)
von Ang Lee („Tiger and Dragon")

X-Men 2 (2004)
mit Patrick Stewart

Iron Fist (noch unklar)
mit Ray Park (Darth Maul in „Star Wars")

Die Fantastischen Vier (unklar)
von Bernd Eichinger



Um seine Tante May zu unterstützen, arbeitet Peter Parker (Tobey Maguire) alias Spiderman als Fotograf für den „Daily Bugle".



Peters große Liebe Mary Jane (Kirsten Dunst) mag den Bücherwurm Peter Parker – aber sie findet Spiderman viel aufregender.

Fotos: Columbia-Tristar (6), Panini Comics (2), Activision (2)



Bald auf Ihrem Fernseher im Spiel: Superheld Spiderman.

Erfolges

vor zwei Jahren einen Neustart mit einem blutjungen Peter wagten und sehr erfolgreich laufen. Die Kämpfe gegen den Kobold erinnern dagegen an die goldene Zeit der frühen 70er-Jahre, noch vor der mehrjährigen Pause dieses Bösewichtes in der Comic-Reihe.

140 Millionen Dollar durfte Sam Raimi ausgeben, um das Aufeinandertreffen von Gut und Böse spektakulär in Szene zu setzen – und das ist ihm gelungen. Die Spezialeffekte aus dem Computer sorgen für Bilder, die es so noch nie zu sehen gab. Vor allem das Tempo der Action auf der Leinwand ist buchstäblich bahnbrechend: Gegen „Spidey" wirkt „Batman" in seinen Kinoausflügen wie ein 90-jähriger Tattergreis. Höchstens der Vampirjäger „Blade", ebenfalls eine Marvel-Kreation, kann da noch mithalten.

Und damit Fans der Comics und des Films auch daheim nicht auf Action verzichten müssen, erschien rechtzeitig zum Filmstart auch ein Spiel mit dem Netzspinner. Anders als im Film dürfen Sie darin nicht nur einen Gegner – den Grünen Kobold – bekämpfen, sondern auch weitere Feinde, wie den Schocker oder den Geier, Bösewichter, denen Kinofans wohl erst in zukünftigen, allerdings bereits beschlossenen Fortsetzungen des Films begegnen werden. Kein Zweifel: Spiderman knüpft ein Netz des Erfolges.

Kurz-Infos zum Film

Start: 6. Juni
Länge: ca. 120 Minuten
Ton: Dolby Digital
FSK: ab 12 Jahren
Genre: Action
Geeignet für: alle

www.spider-man-der-film.de

sehr gut



Spidermans rasante Manöver in New Yorks Straßenschluchten – das so genannte Netzschwingen – dürfen im Spiel nicht fehlen.



Maske in Grün: Der Kobold will Spiderman für seine kriminellen Machenschaften einspannen. Wie wird sich der Held entscheiden?



Eigentlich ist Norman Osborn (Willem Dafoe) ja ein brillanter Manager (links). Doch der Mann hat auch noch eine andere Identität …

Auch in den Comics ist der Kobold Spidermans Erzfeind.

ONLINE-STENO

gratz for lvl up

Was die Geheimsprache in Internet-Spielen bedeutet

„gratz für lvl up, ich brauch noch 3 bubs, ich quitte jetzt, cu …" – ein merkwürdiger Satz, aufgeschnappt im Internet-Spiel „Dark Age of Camelot"[1]. In solchen Spielen wird eine Kurzsprache gepflegt, eine Art „Online-Steno"

[1] sprich: „Dahrk Äidsch off Kämmelott"

Der erste Satz dieses Beitrags bedeutet übersetzt: „Herzlichen Glückwunsch dazu, dass du mit deiner Spielfigur um eine Erfahrungsstufe aufgestiegen bist. Mir fehlen zum nächsten Aufstieg noch drei Punkte (Bubbles), doch ich höre für heute mit dem Spielen auf. Man sieht sich." Für Nicht-Spieler ist diese Online-Sprache wohl etwa so schwer zu verstehen wie Altgriechisch. Deshalb bringt COMPUTERBILD-SPIELE Ordnung ins Sprachengewirr und erklärt die wichtigsten Ausdrücke.

Wer im Internet spielt, muss sich mit den anderen Teilnehmern verständigen können. Häufig schließen sich mehrere Spieler zu Gruppen (oder „Partys") zusammen und bekämpfen dann stärkere Gegner gemeinsam. Das geht nicht ohne schnelle Kommunikation per Tastatur. Ob Absprache gemeinsamer Taktiken oder Warnung der Mitstreiter vor Gefahren – es gibt viel zu tippen. Da aber die Zeit im Eifer des Gefechts meist knapp ist und so mancher Spieler mit Schwert und Zauberstab virtuoser umgeht als mit der Schreibtastatur, bestimmen Kürzel den Dialog.

„Herzlichen Glückwunsch" wird also zu „gratz", zur Kurzform der englischen „Congratulations". Und wer sich bedankt, schreibt nicht etwa „Thank you", sondern schlicht „thx". Sogar die ohnehin sparsame Zustimmung „ok" wird noch halbiert: „k" muss reichen.

Meist sind die knappen Formeln Abkürzungen englischer Redewendungen – die Weltsprache beherrscht eben auch das Internet. „LOL" zum Beispiel bedeutet „laughing out loud" – irgendetwas im Spiel bescherte dem Teilnehmer einen heftigen Lachanfall. Auch deutsch/englische Mischformen sind nicht ungewöhnlich: „Kurz afk" steht für „kurz away from keyboard" – „ich bin mal eben kurz weg vom Computer".

Nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, sich kurz zu fassen, bietet das Spielgeschehen selber. Tippt ein Spieler „inc", dann meint er „incoming": Gegner sind im Anmarsch. Die heißen natürlich nicht Gegner, sondern „mob". Und das ist kein abfälliges Schimpfwort, sondern ein auf die erste Silbe reduziertes „mobile object", ein bewegliches Objekt.

Und wie ist die Stimmung? Gefühls- und Gemütsverfassungen werden in Spielen mit den aus E-Mails bekannten „Smilies" oder „Emoticons" ausgedrückt. Die Zeichenfolge **:-)** ist kein Tippfehler. Wer den Kopf nach links neigt, erkennt darin leicht ein Gute-Laune-Gesicht mit Augen, Nase und breitem Grinsen – dargestellt nach der in früher Kindheit erlernten Zeichentechnik „Punkt, Punkt, Komma, Strich". Es gibt sehr viele Smilies, für jede Stimmungslage mindestens einen. Wer eine Bemerkung zum Spielgeschehen scherzhaft oder gar ironisch meint, sollte sicherheitshalber schnell noch den Strahlemann dazu tippen, damit niemand den Witz für bare Münze nimmt.

Wenn Sie die merkwürdigen Abkürzungen nicht verstehen, fragen Sie einfach bei den Mitspielern nach. Meistens bekommen Sie eine freundliche Antwort, vielleicht verbunden mit einem verständnisvollen Augenzwinkern **;-)**.

Sie werden sehen: Mit den Erklärungen auf dieser Seite wird es Ihnen nicht schwer fallen, selbst Kurzmitteilungen wie diese zu entschlüsseln: „Mom afk, re asap ;-)". Dahinter verbirgt sich wahrscheinlich nur, dass Ihr Mitspieler gerade eine Kaffeepause macht.



Die wichtigsten Smilies

:-) oder **:)**	lachend
:-(oder **:(**	traurig
;-)	zwinkernd, ironisch
:-]	grinsend
:-[	verdrossen
:-	schmunzelnd
:-o	erstaunt
:-P	Zunge herausstreckend



Geheimnisvolle Sprache im Spiel: Wer weiß schon auf Anhieb, dass ein „Dex buff" der Zauber für mehr Geschicklichkeit ist?

Die wichtigsten Abkürzungen im Internet

afaik	soweit ich weiß	(as far as I know)
afk	nicht an der Tastatur	(away from keyboard)
asap	so bald wie möglich	(as soon as possible)
btw	nebenbei	(by the way)
cu	man sieht sich	(see you)
eg	diabolisches Grinsen	(evil grin)
g	grinsen	(grin)
imho	meiner bescheidenen Meinung nach	(in my humble opinion)
imo	meiner Meinung nach	(in my opinion)
lamer	dumme Person oder Neuling	
k	alles klar, alles in Ordnung	(ok)
lol	lache laut auf	(laughing out loud)
mom	einen Moment bitte	
np	kein Problem	(no problem)
re	bin wieder da	(nach afk verwendet)
rofl	ich wälze mich vor lachen	(rolling on the floor laughing)
rtfm	lies die verdammte Anleitung	(read the f...ing manual)
scnr	Entschuldigung, aber ich konnte nicht widerstehen	(sorry couldn't resist)
tnx	danke	(thanks)
ws	wahrscheinlich	

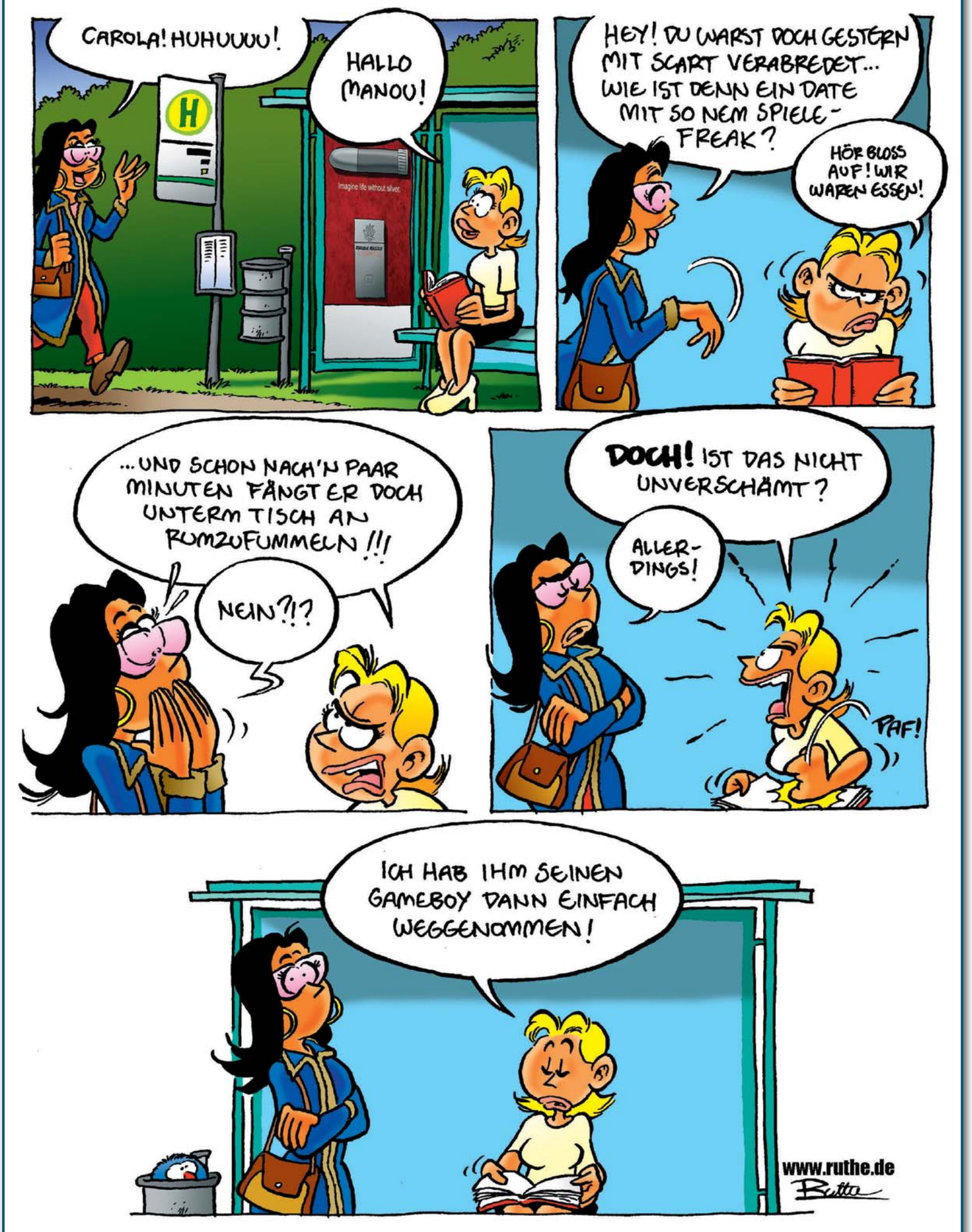
Besonderheiten in Spielen

adden	Gegner schließen sich zusammen, obwohl nur einer angegriffen wurde.
aggro	Bezeichnet die Aggressivität eines Gegners – ob er Sie zum Beispiel automatisch angreift, wenn er nahe genug ist.
buff	Schutzzauber, der bestimmte Eigenschaften verbessert.
char	Allgemeine Bezeichnung für die Figur eines Spielers, den so genannten „Charakter".
inc	Warnung, dass ein Gegner angreift (incoming).
lag	Vorübergehende Störung im Internet bei der Übertragung der Spieldaten.
linkdead	Hinweis, dass plötzlich die Internet-Verbindung zum Spiel unterbrochen wird.
loot	Gegenstände und Schätze, die besiegte Gegner fallen lassen.
mmorpg	Abkürzung für die Bezeichnung „Reines Online-Rollenspiel" (massive multiplayer online role-playing game).
mob	Allgemeine Bezeichnung für Monster (moving object).
npc	Spielfigur, die vom Computer gesteuert wird (non-player-charakter).
pullen	Einen entfernten Gegner aus einer Gruppe heraus angreifen und anlocken.
quest	Mehr oder weniger komplexe Aufgabe, die ein Spieler zu lösen hat.
rezzen	Die Fähigkeit eines Heilers, tote Mitspieler-Figuren wieder zum Leben zu erwecken.
rl	Das „echte" Leben, im Gegensatz zur Spiel-„Realität" (real life).
spawn	Bezeichnung für das Erscheinen von Gegnern oder einen Ort, an dem Gegner erscheinen.
tank	Besonders gut gepanzerter Nahkämpfer innerhalb einer Gruppe (vom englischen „Tank" = Panzer), den man in Kämpfen nach vorne schickt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele & MAD präsentieren:

Comic des Monats



Scart © 2002 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2002 EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Pinnacle Systems verlosen 96 TV-Karten. Gesamtwert: 6000 Euro. Viel Glück!



Foto: Bongartz



30 Mal „PCTV", Wert: je 69 Euro

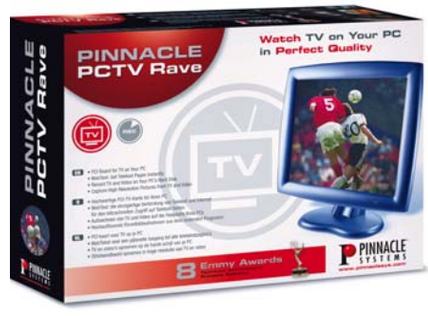
Mit der TV-Karte „PCTV" können Sie nicht nur fernsehen, sie verwandelt Ihren PC auch in einen digitalen Videorecorder. Die Fernseh-Aufnahmen können im MPEG-2-Format komprimiert und auf der Festplatte gespeichert werden.



10 Mal „PCTV Pro" im Wert von je 119 Euro

Die Radio-TV-Karte „Pinnacle PCTV Pro" macht aus dem Computer einen Stereo-Fernseher mit Videotext, ein Radio und einen digitalen Videorecorder zum Aufzeichnen von Fernsehfilmen im MPEG-2-Format. Das mitgelieferte PC-Spiel „FIFA 2001" rundet diesen tollen Gewinn „spielerisch" ab.

56 PCTV Rave



56 Mal „PCTV Rave", Wert: je 49 Euro

Die „Pinnacle PCTV Rave" ist der Einstieg in die Fernsehwelt am PC. Die TV-Karte hat einen Tuner für Fernsehen und Teletext sowie eine Videorecorder-Funktion.

Für Xbox-Paket-Gewinner noch zwei Spiele extra!



In Heft 6/2002 waren 12 Xbox-Konsolen im damaligen Wert von je 449 Euro mit je einem Spiel (69 Euro) zu gewinnen. Weil Microsoft den Xbox-Preis inzwischen gesenkt hat, gibt's zusätzlich die Electronic-Arts-Spiele „F1 2002" und „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002".

So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Auf welcher Seite in diesem Heft finden Sie die Vorschau auf COMPUTERBILD-SPIELE 8/2002?

Einfach im Inhaltsverzeichnis nachschauen, Seitenzahl aufschreiben, und – mit etwas Glück – gewinnen. Also greifen Sie zum Telefonhörer, und rufen Sie diese Nummer an:

Telefon:
0190/241900
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

Postkarte:
COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel"
20623 Hamburg

E-Mail:
preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben.

Einsendeschluss ist Freitag, der 28. Juni 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.



Das Richtige für Aufsteiger: Playstation-Pisten unsicher machen mit dem „Guillemot Thrustmaster Freestyler Board"

Das ist ein Brett!" Mag sein, dass Freunde von Snowboard- oder Skateboard-Spielen diese leicht angestaubte Floskel der Bewunderung jetzt wieder ausgraben: Das „Thrustmaster Freestyler Board" ist da. Auf diesem Trittbrett fahren Sie besser als mit Knöpfchen. Oder? Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion trat zum Testlauf an.

Willkommen am Board: Mit 85 Zentimetern Länge und 23 Zentimetern Breite ist das abgefahrene Gerät etwas größer als ein Skateboard und etwas kleiner als ein Snowboard. Damit müsste es sowohl auf der alpinen Piste als auch auf der Skate-Anlage im Stadtpark zu gebrauchen sein. Vorausgesetzt, beide sind nur Illusionen, von der Playstation auf den Fernseher gezaubert.

Echte Ausfahrten würden schon daran scheitern, dass der rasende Untersatz an der Leine hängt. Am Kabel zum Spielgeräte-Anschluss der Konsole. Diese Verbindung herzustellen, ist Ihre einzige trockene Pflichtübung, bevor es an die Kür mit dem Spiel Ihrer Wahl geht. Die Redaktion bevorzugte „Tony Hawk's Pro Skater[2] 3"„SSX" sowie „Shaun Palmer's Pro Snowboarder"[3]. Und wurde süchtig: Wer einmal auf dem Freestyler Board steht, steigt nicht mehr freiwillig ab. Jede noch so kleine Gewichtsverlagerung führt sofort zur passenden Lenkbewegung im Spiel. Ohne Zicken. Ein paar Minuten nur, und Sie werden sich fühlen wie mit dem richtigen Brett auf der richtigen Piste. Einziger Unterschied: Das Ding verlangt konsequente Bodenhaftung. Artistische Manöver, etwa einen Sprung, können Sie nur per Tastendruck hinlegen. Die je nach Spiel unterschiedlich belegten Knöpfe sind auf einem Handapparat versammelt, durchweg „gut" zu erreichen und vermitteln ein angenehmes, „gutes" Griffgefühl. Mit der gleichen Note schnitt die „Handhabung" des ganzen Sportgeräts ab.

Im Augsburger Testinstitut von Fujitsu-Siemens sitzen keine begeisterten Skate-Brüder, sondern professionelle Erbsenzähler. Und das ist gut so. Die strengen Prüfer setzten das Board exakt 120 000 seitlichen Wankbewegungen aus. Es lief danach genauso einwandfrei wie vorher – „sehr gut". Guillemot, Hersteller des „Standbretts", weist allerdings ausdrücklich darauf hin, dass es mit Spielern von mehr als 120 Kilogramm Körpergewicht klar überlastet sei.

Wie gesagt: Für große Sprünge ist das Gerät nicht gemacht. Dennoch überstand es den freien Fall aus 80 Zentimetern Höhe ohne Blessuren. Wer unbedingt will, kann es auch in Zuckerwasser baden oder eingraben – Coladusche und Aschenregen bremsten die rasante Fahrt nicht. Drei Mal Note „sehr gut".

Fazit: Das Thrustmaster Freestyler Board ist ein nahezu perfektes Spielgerät zu einem fairen Preis. Begeisterte Hobby-Trittbrettfahrer werden ihr Gamepad bedenkenlos in Cola tunken, wenn sie erst mal „ans Brett gefesselt" sind.

2sprich: „Toni Houks Pro Skätter" 3sprich: „Schohn Pahmers Pro Snohtbohrder"

Testergebnisse im Detail

1sprich: „Gihmoh Ssrassmahster Frith-Sstailer Bohrd"

MODELL HERSTELLER SYSTEM	Gewichtung	THRUSTMASTER FREESTYLER BOARD[1] Guillemot Sony Playstation und Playstation 2	Note
SERVICE	**7%**		**2,82**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01801/777775 (0,046 €/Min.)	1,37
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thrustmaster.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/96580 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/9658121 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Tony Hawk's Pro Skater 3"	2%	ja	1,00
Läuft mit „SSX"	2%	ja	1,00
Läuft mit „Shaun Palmer's Pro Snowboarder"	2%	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	4,50
BEDIENUNG	**22%**		**2,27**
Handhabung des Spielgeräts (überprüft)	7%	gut	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	einfach	2,00
Griffgefühl am Handbedienteil (überprüft)	4%	angenehm	2,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**3,83**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (16)	1,00
Zusätzlicher **Ministick (Mini-Steuerknüppel)** S.178 (überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-Schubregler S.178 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**44%**		**1,00**
Falltest (Robustheit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
SONSTIGES	**3%**		**3,00**
Kabellänge (gemessen)	2%	normal (1,90 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Gewicht (gemessen)	0%	4200 g	
Verbindung zum Computer bzw. Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	keine weiteren Programme und Bauteile mitgeliefert	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	0%	nicht notwendig	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,84**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	**- 0,20**
ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,64**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**79,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand)		**44,00 € (Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700/86483773)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,64 x 79,00 = 129,56 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Guillemot Thrustmaster Freestyler Board



Testergebnis:	**gut**
Preis/Leistung:	**gut**
Preis:	**79,00 €**



Besonderheit: Das links abgebildete Handbedienteil ist Serienzubehör des „Thrustmaster Freestyler Boards". Es wird beispielsweise zum Starten des Spiels, zur Auswahl von Spielstufen und zum Ändern von Spieleinstellungen benötigt. Auch, wenn Sie ausgefallene Tricks, etwa einen Sprung, hinlegen wollen, brauchen Sie dazu (leider) den kleinen Handapparat.

- **Einfache Installation**
- **Gute Handhabung**
- **Alle Bedienelemente gut zu erreichen**
- **Rütteleffekt im Handbedienteil**

- **Keine gravierenden Mängel gefunden**

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Wer im Actionspiel auf Gegner trifft, kann nicht erst lange „wer da?“ rufen oder Tasten suchen. Muss auch nicht sein

Rührt sich da was hinter der nächsten Ecke? Oder war es blinder Alarm? Egal. Immer auf der Hut sein, die optimale Waffe griffbereit. Unbemerkt nachladen, blitzartig feuern, bevor es der versteckte Gegner tut. Gar nicht so leicht – Actionspieler merken schnell, dass die Computer-Tastatur von der guten alten Schreibmaschine abstammt. Keine Frage, die Zeit war reif für das „Thrustmaster Tactical Board“. Hier soll jeder Griff sitzen, egal ob Sie Ihrem Helden indianischen Schleichgang oder routinierten Waffenwechsel befehlen. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat geprüft, ob das Gerät Ihre Bewegungswünsche perfekt an den Computer meldet.

Wer sich in Labyrinthen zuweilen verirrt, wird auch beim Anblick des Tactical Boards um Hilfe rufen. 50 Tasten – eine herkömmliche Spieletastatur (Gamepad) hat im Schnitt zehn. Der zweite Blick enthüllt Sorgfalt im Detail: Die beiden oberen Knopfleisten lassen sich anwinkeln und bleiben so in jeder Lebenslage in Reichweite. Eine mit Stoff bezogene Handauflage verhindert Fingerkrampf im Kampf. Zur Funktionsprüfung genehmigte sich die Redaktion einen kräftigen Schuss Action: „Half-Life – Blue Shift“[2] (deutsche Version), „Battle Realms“[3] und „Serious Sam – The Second Encounter“[4]. Und siehe da, das zunächst so überladen wirkende Gerät vermittelt „gutes“ Griffgefühl, ist „gut“ zu handhaben, alle Tasten und Bedienelemente sind nicht minder „gut“ erreichbar. Wichtiger Hinweis: Für die Rundumsicht in Action-Spielen benötigen Sie weiterhin zusätzlich die normale Computermaus.

28 so genannte Profile für alle möglichen Typen von Action- und Strategiespielen sorgen dafür, dass Sie die 50 Knöpfe nicht jedes Mal selbst mit Funktionen belegen müssen. Schließlich sind Sie hier der Held, nicht der Programmierer. Einfach das gewünschte Profil im mitgelieferten Programm „Thrustmapper“ starten, und schon ist die Klaviatur perfekt abgestimmt.

Für Spiele im **Netzwerk** S.178 oder Internet mit Headset (Kopfhörer plus Mikrofon) hat das Tactical Board ein Tastenfeld zum Umschalten zwischen maximal vier Gesprächsgruppen (Tasten „1“, „2“, „3“ und „4“). Nach Druck auf „All“ können Sie mit Nachdruck eine Durchsage an alle starten.

Dieses Steuergerät ist mindestens so robust wie ein action-gestählter Haudegen. Den Sturz aus 80 Zentimetern Höhe steckte es locker weg, beachtliche Mengen klebriger Flüssigkeit und feinen Flugstaubs verdaute es klaglos. Und es geht auch nicht früher in Rente als ein wahrer Held: 120000 harte Einsätze im Langzeittest hinterließen weder Spuren noch Ermüdungserscheinungen am Tactical Board.

Fazit: Freunde von Action- und Strategiespielen werden an diesem Gerät ihre Freude haben. Das ewige Suchen und Finden auf der Computer-Tastatur hat ein Ende. Mit dem Tactical Board ziehen Sie schneller. Der Spielgeräte-Markt kommt in Bewegung. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion meldet: „gut“ gemacht.

2sprich: „Half Laif - Bluh Schift“ 3sprich: „Battel Ralms“ 4sprich: „Ssihri-es Ssäm - Se Ssekend Inkaunter“

Testergebnisse im Detail

1sprich: „Gihmoh Srasstmahster Täcktickel Bohrd“

MODELL HERSTELLER SYSTEM	Gewichtung	THRUSTMASTER TACTICAL BOARD[1] Guillemot Computer	Note
SERVICE	**7%**		**2,82**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01801/777775 (0,046 €/Min.)	1,37
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thrustmaster.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/96580 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/9658121 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**2,34**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	unkomfortabel, aber problemlos	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (48,2181 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (43,7698 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Läuft mit „Half Life – Blue Shift“ (deutsche Version)	2%	ja	1,00
Läuft mit „Battle Realms“	2%	ja	1,00
Läuft mit „Serious Sam – The Second Encounter“	2%	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	4,50
BEDIENUNG	**22%**		**2,00**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	gut	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	einfach	2,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	angenehm	2,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	einige (28)	3,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**3,83**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (50)	1,00
Zusätzlicher **Ministick (Mini-Steuerknüppel)** S.178 (überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S.178 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**44%**		**1,00**
Falltest (Robustheit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
SONSTIGES	**3%**		**2,33**
Kabellänge (gemessen)	2%	normal (2,00 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	0%	650 g	
Verbindung zum Computer bzw. Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	**USB-Anschluss** S.178	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	Programme Thrustmapper, Teamsound, Game Commander 2	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		Windows 95, 98, ME	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,91**
AUFWERTUNG			
ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,91**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**89,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand)*		**74,00 € (Kremer, Wilhelmsdorf, Tel. 09102/9939657)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,91 x 89,00 = 169,99 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Guillemot Thrustmaster Tactical Board



Testergebnis:	**gut**
Preis/Leistung:	**gut**
Preis:	**89,00 €**



Besonderheit: Für das Spielen im **Netzwerk** S.178 oder Internet hat das „Thrustmaster Tactical Board“ eine wertvolle Kommunikationshilfe. Wer mit Headset (Kopfhörer plus Mikrofon) spielt, kann bis zu vier Gesprächsgruppen bilden und einzeln ansprechen (anwählbar über die Tasten „1“, „2“, „3“ und „4“). Ein Druck auf die Taste „All“, und alle Spielteilnehmer hören Ihre Durchsage.

- **Gute Handhabung des Spielgeräts**
- **Bedienelemente leicht zu erreichen**
- **Angenehmes Griffgefühl**

- **Keine gravierenden Mängel gefunden**

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Schlagende Verbindung

Steigen Sie „in den Ring", und teilen Sie aus wie ein echter Kampfsportler

Auf der Matte stehen und Löcher in die Luft hauen? Warum nicht, wenn der Kampfplatz mit einer Playstation verbunden ist und Ihre Fausthiebe so umgesetzt werden, dass sie den Gegner auf dem Bildschirm treffen. COMPUTERBILD-SPIELE hat sich durchgeschlagen und die Arena hart, aber fair getestet.

Die Vorstellung, ins Leere zu schlagen und zu treten, um einen computergesteuerten Gegner k.o. zu hauen, ist in etwa so überzeugend wie der Gedanke, auf der Luftgitarre Töne zu erzeugen. Aber moderne Elektronik kennt bekanntlich kaum Grenzen. Vorausgesetzt, die Mechanik stimmt. Und das wird sie schon, denn der Aufbau Ihrer privaten Prügelarena ist mit wenigen erlaubten Handgriffen erledigt: die etwa ein Meter im Quadrat große Matte ausrollen, die beiden zweiteiligen Sensormasten zusammenstecken und in ihren Bodenhalterungen befestigen, den Stecker des Verbindungskabels dort in die Playstation stöpseln, wo sonst die Spieletastatur (Gamepad) angedockt ist. Fertig.

Zur Funktionsprüfung hat sich die Redaktion etliche Stunden mit den Spielen „Tekken 3", „Street Fighter Collection"[2] und „WCW Backstage Assault"[3] um die Ohren geschlagen. Auch Spielprofis brauchen nämlich Zeit, sich an die außergewöhnliche Form der Steuerung zu gewöhnen und dann vielleicht sogar diesen oder jenen Hieb punktgenau zu verabreichen. Eine gewisse akrobatische Veranlagung hilft dabei ungemein. Gezielte Tritte auf Höhe der Sensoren auszuteilen und dann gleich wieder der Haltung auf den Trittkontakten zur exakten Standortbestimmung einzunehmen, ist nicht leicht. Geübte Turniertänzer dürften im Vorteil sein. Für alle anderen ist die „Handhabung" der Matte eher „befriedigend". Da alle Bedienelemente weit – zu weit – voneinander entfernt sind, werden Sie mit deren Erreichbarkeit zu kämpfen haben – „ausreichend". Für ein paar Spielfunktionen, die sich nur per Tastendruck auslösen lassen, gibt's eine kleine Knopfleiste. Die werden Sie im Clinch eher selten brauchen. Dann erfreuen Sie sich aber immerhin eines „befriedigenden" Griffgefühls.

Gut zu wissen, dass ein paar fast belanglose Schalter für die Ewigkeit gebaut sind: Im maschinellen Verschleißtest – 120 000 Knopfdrücke in schneller Folge – ging die kleine Tastatur nicht k.o., sie hielt sich „sehr gut". Dass ein zu heftiger Tritt im Eifer des Gefechts schon mal das Sensorengerüst zum Einsturz bringt, liegt in der Natur der Sache. Das macht die soliden Schlagmelder aber nicht platt, nach dem üblichen Falltest funktionierten sie einwandfrei. Nur die Abdeckung der Sensoren löste sich, ließ sich aber problemlos wieder aufstecken. Das ist „gut". Die Matte ermattet unter dem Brause-Angriff nicht. Auch aus der massiven Staub-Attacke geht das Ding hervor wie Phönix aus der Asche. Kurz: Die Kampfarena steckt was weg – „sehr gut".

Fazit: Die Thrustmaster Fighting Arena ist ein witziges und wegen der ordentlichen Techniknoten auch „gutes" Gerät. Dennoch sollten Prügelspiel-Fans lieber weiterhin ihr Gamepad bearbeiten. Knöpfe, Sensoren und Kontakte der Kampfmatte sind schlicht nicht genügend einfach zu erreichen, ein Sieg nach Punkten erfordert viele Trainingsrunden. Doch für Hobby-Kampfsportler gilt auch der Spruch aus der Kreditkarten-Werbung: „Seinen Freunden etwas bieten können – unbezahlbar". ■

[1] sprich: „Gihmoh Ssrasstmahster Faiting Arina"
[2] sprich: „Striht Faiter Kolleckschen"
[3] sprich: „Bäckstäidsch Assoht"

Testergebnisse im Detail

MODELL HERSTELLER SYSTEM	Gewichtung	THRUSTMASTER FIGHTING ARENA[1] Guillemot Sony Playstation und Playstation 2	Note
SERVICE	**7%**		**2,82**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01801/777775 (0,046 €/Min.)	1,37
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thrustmaster.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/96580 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/9658121 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Tekken 3"	2%	ja	1,00
Läuft mit „Street Fighter Collection"	2%	ja	1,00
Läuft mit „WCW Backstage Assault"	2%	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	4,50
BEDIENUNG	**22%**		**3,41**
Handhabung des Spielsteuergeräts (überprüft)	7%	akzeptabel	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	schwierig	4,00
Griffgefühl am Handbedienelement (überprüft)	4%	etwas unangenehm	3,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**3,83**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (13)	1,00
Zusätzlicher **Ministick** (**Mini-Steuerknüppel**) S. 178 (überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S. 178 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**44%**		**1,27**
Falltest (Robustheit, überprüft)	12%	leichte Beschädigung (Sensorabdeckung gelöst, Funktion o.k.)	2,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
SONSTIGES	**3%**		**2,33**
Kabellänge (gemessen)	2%	groß (2,4 m)	2,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	3,00
Gewicht (gemessen)	0%	4000 g	
Verbindung zum Computer bzw. Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	keine weiteren Programme und Bauteile mitgeliefert	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		nicht notwendig	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,19**
AUFWERTUNG			
ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,19**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**99,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand)*		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,19 x 99,00 = 216,81 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Guillemot Thrustmaster Fighting Arena





Besonderheit: Oben im Bild sehen Sie den Sensor, der Ihre Bewegungen registriert, auswertet und an die Spielekonsole weiterleitet. Um damit perfekt umgehen zu können, sollten Sie schon etwas akrobatisch veranlagt sein. Gleichzeitig gezielt zuzuschlagen und dann wieder die richtigen Trittkontakte auf der Matte zu finden, das erfordert schon eine ausgeprägte Gelenkigkeit.

Testergebnis:	**gut**
Preis/Leistung:	**befriedigend**
Preis:	**99,00 €**

⊕
- **Einfache Installation**
- **Insgesamt noch akzeptable Handhabung**

⊖
- **Bedienelemente schwer zu erreichen**
- **Leichte Beschädigung beim Falltest**

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Action Press, Montage: COMPUTER BILD SPIELE

Ein Fall für zwei Räder: „Guillemot Freestyler Bike", der Lenker fürs Motorradfahren am Bildschirm

Jeder Motorrad-Fan giert nach heißen Kurven. Und ist spätestens in der kalten Jahreszeit enttäuscht, wenn sich das Zweiradrennen mit der Playstation nicht so recht echt anfühlt. Doch die nächste Wintersaison ist gerettet, denn jetzt gibt es „Thrustmaster Freestyler Bike" – den Motorrad-Lenker, der richtig Bock macht. Da fehlt nur noch der raue Fahrtwind, alles andere ist drin und dran – sagt der Hersteller Guillemot. COMPUTER BILD SPIELE hat den Lenker ins Visier genommen und voll im Griff gehabt. In engen Kurven und auf langen Geraden.

Eine kräftige Drehung rechts: Vollgas. Bremshebel ziehen: voll in die Eisen. Lenker und Gewicht leicht nach rechts: in voller Schräglage durch die langgezogene Rechtskurve. Der Stoff, aus dem Motorradrennen sind. Freestyler Bike hat (bis auf Ganghebel und Fußbremse) alles, was ein sattelfester Spieler braucht.

Mit den Spielen „XG3: Extreme-G Racing"[1] und „Super Cross" testete die Redaktion den Lenker in verwegenen Bike-Rennen aus. „Dave Mirra Freestyle[2] BMX 2" trat den Beweis an, dass der Kurvenkünstler auch per Geländefahrrad nicht auf dem Holzweg ist. Das Wichtigste vorweg: Wer einmal mit dem Freestyler Bike Gas gegeben und authentisches Kurvengefühl genossen hat, wird per Spieletastatur (Gamepad) allenfalls noch den Pannendienst rufen wollen …

Die Maschine folgt jeder kleinsten Lenkbewegung umgehend, Gas und Bremse haben Sie im Griff wie auf einem wahrhaftigen Motorrad. Auch wilde Pedalritte auf dem Drahtesel machen mit dem Ding ungleich mehr Spaß als mit dem Gamepad. Dieser Lenker kriegt wirklich die Kurve – „sehr gut". Handhabung und Griffgefühl stimmen, alle Bedienelemente lassen sich „gut" erreichen. So soll es sein, denn hier stand das große Vorbild Modell. Und da muss jeder Griff sitzen.

Wenn trotzdem mal was schief läuft – kein Problem: Beim Sturz aus 80 Zentimetern Höhe im Testinstitut Fujitsu-Siemens verbog sich der Lenker kein bisschen. Und alle Hebel funktionierten weiterhin „sehr gut". 120000 in schneller Folge bis zum Anschlag „gefahrene" Rechts-/Linkskombinationen absolvierte der Lenker unbeeindruckt. Das zuckrige Brause-Bad überstand er mit trockener Gelassenheit, und die Schnellverstaubung mit feiner Asche hinterließ keinerlei Sand im Getriebe. Das sieht nach „sehr guter" Schlechtwegetauglichkeit aus.

Fazit: Ein klares „sehr gut" für eine tolle Idee und ihre perfekte Umsetzung. Da Sie für erträgliche 89 Euro auch noch ein äußerst robustes Gerät in die Hand bekommen, hat es den Ehrentitel „Kurvenstar" locker verdient. Mit Thrustmaster Freestyler Bike kommen Motorrad-Fans in Fahrt und auf Touren.

[1]sprich: „Gihmoh Sstrasstmahster Frih-Stahiler Baik"

[2]sprich: „Ex-Dschi-Ssrih:ixtrihm-Dschi Raißing" [3]sprich: „Däif Mirra Frih-Stail"

Testergebnisse im Detail

MODELL HERSTELLER SYSTEM	Gewichtung	THRUSTMASTER FREESTYLER BIKE[1] Guillemot Sony Playstation und Playstation 2	Note
SERVICE	**7%**		**2,82**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01801/777775 (0,046 €/Min.)	1,37
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thrustmaster.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/96580 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123/9658121 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „XG3: Extreme-G Racing"	2%	ja	1,00
Läuft mit „Super Cross"	2%	ja	1,00
Läuft mit „Dave Mirra Freestyle BMX 2"	2%	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	4,50
BEDIENUNG	**22%**		**2,27**
Handhabung der Steuergeräts (überprüft)	7%	gut	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	einfach	2,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	angenehm	2,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**1,47**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (14)	1,00
Zusätzlicher **Ministick (Mini-Steuerknüppel)** S.178 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S.178 (überprüft)	2%	vorhanden	1,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**44%**		**1,00**
Falltest (Robustheit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
SONSTIGES	**3%**		**1,67**
Kabellänge (gemessen)	2%	groß (2,30 m)	2,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	0%	1910 g	
Verbindung zum Computer bzw. Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	Sitzvorrichtung	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	0%	nicht notwendig	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,55**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	- 0,20
ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,35**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**89,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand)*		**79,95 € (Frank Windelband, Maintal, Tel. 0700/42638386)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,35 x 89,00 = 120,15 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Guillemot Thrustmaster Freestyler Bike





Testergebnis:	sehr gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	89,00 €

- Gute Handhabung des Spielgeräts
- Bedienelemente leicht zu erreichen
- Angenehmes Griffgefühl
- Rütteleffekt

- Keine gravierenden Mängel gefunden

Besonderheit: Der Sockel des Motorrad-Lenkers „Thrustmaster Freestyler Bike" lässt sich mithilfe einer Schraubzwinge am Schreibtisch befestigen. Wer lieber völlig ungezwungen fahren und fast wie auf einem richtigen Motorrad Platz nehmen will, kann den mitgelieferten Sitz an die Lenker-Rückseite bauen und dann bequem darauf Platz nehmen (siehe Bild links).

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Silvestris, Montage: Computerbild-Spiele

Pilotprojekt

Neues Steuergerät am Start: Das „Flightboard 2000 USB" verbreitet echte Flugzeug-Atmosphäre

Welcher Flugzeugkapitän blickt schon auf ein Cockpit, das wie eine Schreibmaschinentastatur aussieht? Leider jeder PC-Flieger. Bisher. Jetzt hat die Firma Itra aber ein Projekt realisiert, auf das Hobby-Piloten fliegen dürften: eine spezielle Instrumententafel für die Microsoft-Flugsimulatoren 98, 2000 und 2002. COMPUTERBILD-SPIELE startete mit dem neuen Flug-Apparat zur Testrunde. Hier das Protokoll:

Wer das Armaturenbrett zum ersten Mal sieht, fühlt sich wie ein Flugschüler im Theorie-Grundkurs – meine Güte, exakt 100 Knöpfe. Dennoch steckt hinter der Konzeption der Anspruch, alle für die Flugzeugsteuerung benötigten Funktionen schnell und „blind" auslösen zu können.

Erste Kontaktaufnahme im Hangar – das redaktionseigene Testlabor checkte die Inbetriebnahme des „Flightboard 2000 USB". Die gute Nachricht: Es gibt Schlimmeres. Das Gerät wird mit dem **USB-Anschluss** S.178 des eingeschalteten Computers verbunden. Dann legen Sie die mitgelieferte Diskette ins Diskettenlaufwerk ein. Die schlechte Nachricht: Leider startet die Installation dann nicht automatisch, Sie müssen schon ein wenig den Bordmechaniker spielen. Immerhin ist das Steuerungsprogramm (Treiber) schnell im Hauptverzeichnis der Diskette ausfindig gemacht – ein „befriedigender" Einstieg.

Für jede der drei Versionen des Microsoft-Flugsimulators gibt es ein spezielles Steuerungs-„Profil". Wenn Sie im Treiber das passende auswählen, werden allen Tasten die korrekten Funktionen zugeordnet – Sie haben Startfreigabe. Hobby-Piloten mit kleinem Computer-Bildschirm werden das Flightboard sehr schätzen, denn sie sparen das Geld für einen großen 19-Zoll-Monitor. Der wäre nötig, um die dreistellige Zahl von Bedienelementen eines riesigen Verkehrsflugzeuges zum Anklicken einblenden zu können. Aber auch, wer im Großbild-Jäger unterwegs ist, wird sich freuen, die ganze Monitorfläche für freie Sicht aus der Kanzel nutzen zu dürfen. Und dabei mit einer Instrumententafel zu fliegen, die „gut" in der Hand liegt und deren Schalter ohne Ausnahme „sehr gut" zu erreichen sind.

Kein PC-Flug ohne Absturz: Den freien Fall aus 80 Zentimetern Höhe im Testlabor von Fujitsu-Siemens überstand das Flightboard 2000 USB unbeschädigt und „sehr gut", als sei es sanft am Fallschirm zu Boden gesegelt. Wer auf Flughöhe seinen Durst löscht oder ungesunden Lastern frönt, darf in Turbulenzen schon mal Cola verschütten oder den Ascher aufs Flightboard kippen. Das Gerät ist damit nicht aus der Ruhe zu bringen – „sehr gut".

Wenn's ums Fliegen geht, ist Top-Verarbeitung oberstes Gebot. Doch im Verschleißtest schlug die schwarze Stunde des Flightboards: Schon nach 40000 der mindestens geforderten 120000 Betätigungen fiel die Taste „Fuel Pump 1" aus. Ein solcher Mangel ist nicht nur absolut „ungenügend", sondern zog auch eine Abwertung der Gesamtnote um drei ganze Stufen nach sich.

Fazit: Die vielen Fans des Microsoft-Flugsimulators sind mit dem Flightboard 2000 USB im Prinzip gut bedient. Ein Überflieger ist es jedoch nicht, in Sachen Langzeitqualität besteht akuter Bedarf an Modellpflege. Rund 180 Euro Kaufpreis gehen nicht unbedingt als Billig-Ticket durch, da sollte das Gerät schon ein paar Flugstunden mehr aushalten. Der Defekt nach dem Verschleißtest drückte die Gesamtnote von „gut" auf „mangelhaft". Am Boden zerstört – schade drum.

Testergebnisse im Detail

MODELL HERSTELLER SYSTEM	Gewichtung	FLIGHTBOARD[1] 2000 USB Itra Computer	Note
SERVICE	**7%**		**2,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	030/4284930 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (sim.itra.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	030/4284930 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	030/42849321 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,80**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	unkomfortabel, aber problemlos	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (2,5313 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0,012 Megabyte)	1,11
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Läuft mit „Flugsimulator 98"	2%	ja	1,00
Läuft mit „Flugsimulator 2000"	2%	ja	1,00
Läuft mit „Flugsimulator 2002"	2%	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
BEDIENUNG	**22%**		**2,05**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	gut	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	sehr gut	1,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	etwas unangenehm	3,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	sehr wenige (3)	5,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**2,89**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (100)	1,00
Zusätzlicher **Ministick (Mini-Steuerknüppel)** S.178 (überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S.178 (überprüft)	2%	vorhanden	1,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**44%**		**2,36**
Falltest (Robustheit, überprüft)	12%	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	nicht bestanden (siehe Abwertung)	6,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
SONSTIGES	**3%**		**2,33**
Kabellänge (gemessen)	2%	normal (1,90 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	0%	810 g	
Verbindung zum Computer bzw. Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	USB-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	Programme MxEdit, FB 2000 Tool	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		Windows 98, ME, XP	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,31**
AUFWERTUNG			
ABWERTUNG		nach 40000 Betätigungen Taste „Fuel Pump 1" defekt	**+3,00**
TESTERGEBNIS		**mangelhaft**	**5,31**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		**179,95 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand)*		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		5,31 x 179,95 = 955,53 = ungenügend	

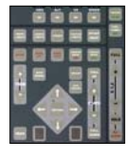
*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] sprich: „Flatbohrd"

Itra Flightboard 2000 USB



Testergebnis:	**mangelhaft**
Preis/Leistung:	**ungenügend**
Preis:	**179,95 €**



Besonderheit: Fahrwerk ausfahren, Kurs ändern oder Geschwindigkeit erhöhen – das „Itra Flightboard 2000 USB" hat 100 Tasten, mit denen Sie nahezu jedes Flugmanöver bewältigen können. Sie müssen also nicht durch die endlosen Menüs des Microsoft-Flugsimulators navigieren. Außerdem können Sie die Armaturentafel getrost vom Bildschirm verbannen und den grandiosen Blick aus der Kanzel genießen.

Gute Handhabung
Gute Erreichbarkeit aller Bedienelemente
Sehr viele Bedientasten

Verschleißtest nicht bestanden

Infos bei: Itra GmbH, Storkower Str. 113, 10407 Berlin

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Was nicht passt …

… wird passend gemacht. Das bewährte Handwerker-Motto lässt sich auch auf moderne Spiele anwenden, die auf älteren Computern oft stark ruckeln. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie mit diversen Einstellungen Fluss ins Spiel bringen

Besitzer eines schwachen Computers brauchen starke Nerven. Vor allem, wenn sie aktuelle Actionspiele lieben. Denn ältere **Prozessoren** S.178 und Grafikkarten sind meist kein schlagkräftiges Team, sondern eher ein schlappes Tandem, das Bildruckeln und -aussetzer produziert.

Dennoch: Auch brandaktuelle Spiele können auf einem betagten Computer einigermaßen rund laufen. Allerdings müssen Sie schon ein bisschen Geduld und Feinarbeit investieren, um im Grafik-Menü das optimale Verhältnis zwischen akzeptabler Geschwindigkeit und anständiger Darstellung zu finden. Eins vorweg: Wunder dürfen Sie nicht erwarten, Aha-Erlebnisse vielleicht, ein bisschen Frustabbau auf jeden Fall.

Wichtig ist, auch wenn es auf den ersten Blick paradox anmutet, das Spiel konsequent auf Tempo zu trimmen, also möglichst viele Fps („Frames per second", auf Deutsch: Bilder pro Sekunde) zu erreichen. Eine Bildfolge ab 50 Fps wird als fließend empfunden. Sinkt der Wert deutlich unter 30 Fps, gerät der Bildfluss ins Stocken – es ruckelt.

Die Faustregel: Geschwindigkeit rauf, alle anderen Standardeinstellungen drastisch runter. Die **Bildauflösung** S.178 etwa sollte zunächst 640 x 480 **Pixel** S.178 nicht überschreiten. Weniger ist aber auch nicht gut, da praktisch jede Grafikkarte eine beschleunigte **3D-Darstellung** S.178 erst ab diesem Wert zulässt. Bei sehr niedriger Auflösung, etwa 320 x 240, wird die Grafik im so genannten Software-Modus erstellt, und der Prozessor muss einen Großteil der Bildberechnung selbst übernehmen. Das kostet Leistung, drückt aufs Tempo und sieht auch noch schlechter aus.

Einfluss auf Geschwindigkeit und Aussehen hat auch die so genannte **Farbtiefe** S.178. Das ist die Zahl aller Farben, die der PC gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann. Am besten wird sie auf 16 Bit pro Pixel eingestellt. Das gilt auch für die Farbtiefe der **Texturen** S.178.

Texturen müssen „gefiltert" werden, damit sie sich ordentlich abbilden lassen. Dieser Prozess belastet den Computer. Etwas schneller läuft es mit der Einstellung „bilinear" im Texturenfilter. Dabei sollten Sie die Detaildarstellung vergröbern, sofern das Spiel es ermöglicht. Auch Licht- und Schatteneffekte kosten Rechenleistung. Hilft nichts, Sie müssen diese optischen Reize reduzieren oder sogar ganz abschalten.

Nach all diesen Eingriffen sieht das Spiel zwar nicht wirklich gut aus, aber darauf kommt es zunächst auch nicht an. Entscheidend ist, dass es relativ schnell läuft. Dann können Sie die Einstellungen Schritt für Schritt wieder heraufzusetzen, bis das Verhältnis zwischen möglichst vielen Bildern pro Sekunde und annehmbarer grafischer Qualität stimmt.

Experimentieren Sie getrost mit unterschiedlichen Kombinationen, und nutzen Sie dazu die **Benchmark** S.178 -Funktion. Sie protokolliert, wie viele Bilder pro Sekunde über den Monitor flimmern, und zeigt so auf einen Blick, ob die geänderten Grafikeinstellungen den Bildaufbau beschleunigen. Etliche Spiele bieten diese Funktion an. Mehr dazu finden Sie im Handbuch zum Spiel oder im Internet, zum Beispiel unter der Adresse www.3dcenter.de.

Übrigens: So manches Spiel birgt gleich mehrere Menüs für etliche Grafik- und Effekteinstellungen. Die sind zwar meist nicht entscheidend fürs Tempo, aber wer gern experimentiert, wird seine Freude daran haben. Und falls Sie über all dem Herumprobieren die ursprünglichen Werte vergessen haben, klicken Sie im Einstellungsmenü einfach auf „Standard" oder „Default Settings" – schon ist der Normalzustand wieder hergestellt.

Wie gesagt, Wunder gibt's nicht: Schnell und schön gehen technisch anspruchsvolle Spiele nur auf modernen Computern ab. Aber mit den Tipps auf den folgenden drei Seiten fährt durchaus ein bisschen neues „Leben" in die „alte Kiste".



Schön, aber ruckelig: „Serious Sam 2" schafft mit Standard-Einstellungen nur 39,8 Bilder pro Sekunde.



Schnell und fast ebenso schön: Mit unseren Tipps kommt das Spiel auf immerhin 60 Bilder pro Sekunde

RATGEBER-THEMEN

Spielen mit Windows XP	Heft	6/2002
Spiele an langsame Computer anpassen	**Heft**	**7/2002**
Steuerungsprogramme (Treiber) aktualisieren	Heft	8/2001
Bildschirm optimal einstellen	Heft	9/2001
Verschiedene Steuergeräte anschließen	Heft	10/2001

Grafik bei „Medal of Honor: Allied Assault“, deutsche Version, einstellen

Am besten gewöhnen Sie einem Spiel das Ruckeln ab, indem Sie die Bildauflösung reduzieren und eine Handvoll Effekte abschwächen oder ganz ausschalten. Beim Action-Spiel „Medal of Honor“ erledigen Sie das so:

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf ●.



3 Im folgenden Optionsmenü klicken Sie auf das rechte „Gerät“ ●.

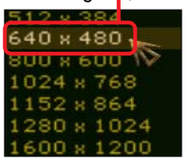


Damit schalten Sie ins Grafikmenü um.

4 Über das Grafikmenü können Sie die Darstellungsqualität des Spiels beeinflussen und an die Leistungsfähigkeit Ihres Computers anpassen. Am besten trimmen Sie das Spiel zunächst so, dass es möglichst schnell und flüssig läuft. Wählen Sie dazu unter folgenden Menüpunkten die jeweils niedrigste Einstellung. Gehen Sie dabei einfach der Reihe nach vor. Bei „Medal of Honor“ zum Beispiel klicken Sie links neben dem Menüpunkt AUFLÖSUNG auf das Schalter-Symbol ●.



Halten Sie die Maustaste gedrückt. Unter dem Schalter klappt ein kleines Menü auf. Ziehen Sie darin den Mauszeiger auf die Einstellung ●, und



lassen Sie die Maustaste los. Falls diese Einstellung bereits besteht, ändern Sie nichts. Die noch geringere Auflösung 512 x 384 ist kaum sinnvoll, weil die **3D-Hardware-Beschleunigung** S.178 vieler Grafikkarten nicht damit zurechtkommt.

5 Klicken Sie nun auf den Schalter neben FARBTIEFE. Ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste auf ●.



Lassen Sie die Maustaste los. Falls „16-Bit“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.

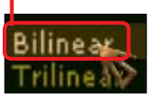
6 Klicken Sie auf das Schalter-Symbol neben TEXTURENDETAILS. Ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste auf ●. Lassen Sie die Maustaste los. Falls „Niedrig“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.



7 Klicken Sie auf das Schalter-Symbol neben der Zeile TEXTUREN-FARBTIEFE. Ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste auf ●, und lassen Sie die Maustaste los. Falls „16-Bit“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.



8 Klicken Sie auf das Schalter-Symbol neben der Zeile TEXTURENFILTER. Ziehen Sie den Zeiger bei gedrückter Maustaste auf ●. Lassen Sie die Maustaste los. Falls „Bilinear“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.



9 Um die neuen Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie auf ●.



Haben Sie nichts geändert, klicken Sie auf ●.



10 Das bringt Sie automatisch zurück ins Grafik-Menü. Von dort aus können Sie noch eine weitere wichtige Einstellung ändern: die Schatten-Darstellung. Klicken Sie auf das oberste „Gerät“ des Stapels ●, um ins Menü FORTGESCHRITTEN zu schalten.

11 Darin klicken Sie auf das Schalter-Symbol neben SCHATTEN. Ziehen Sie dann den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste auf die Zeile ●.



Lassen Sie die Maustaste los. Falls „Keine“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.

12 Um die eventuell geänderte Einstellung zu übernehmen, klicken Sie auf ANWENDEN. Haben Sie nichts geändert, klicken Sie auf ZURÜCK.

13 Damit schalten Sie wieder ins Grafikmenü. Klicken Sie auf ZURÜCK, um das Hauptmenü aufzurufen.

14 Um die Wirkung der neuen Einstellungen zu prüfen, klicken Sie nun mitten auf die große Landkarte ●.



15 Wählen Sie ein neues Spiel, am besten die Trainingsmission. Klicken Sie auf ●,



und sehen Sie sich das Ergebnis an. Das Spiel sollte nun sehr flüssig laufen.



16 Falls Sie jetzt aber mit der Grafikqualität nicht zufrieden sind, können Sie die Auflösung erhöhen. Drücken Sie Esc, und folgen Sie den Schritten 2 und 3, um wieder ins Grafikmenü zu schalten. Nach dem in Schritt 4 beschriebenen Muster setzen Sie die Auflösung um eine Stufe herauf (800 x 600) und folgen den Schritten 12 bis 14. Mit der höheren Auflösung nimmt allerdings die Geschwindigkeit des Bildaufbaus im Spiel ab und die Gefahr des Ruckelns zu. Das gilt auch für das erneute Zuschalten oder Verstärken von Effekten, etwa der Texturendetails oder der Schatten. Änderungen daran können Sie, wie in den Schritten 11 bis 13 beschrieben, im Grafikmenü oder „Fortgeschritten“-Menü vornehmen.

17 Möchten Sie den Erfolg der geänderten Einstellung nicht nur mit dem bloßen Auge prüfen, dann nutzen Sie die Benchmark-Funktion. Mehr dazu lesen Sie im Kasten „Benchmark für Medal of Honor einrichten“.

Grafik bei „Serious Sam – The Second Encounter“ einstellen

„Serious Sam 2“ bietet ausgesprochen viele Möglichkeiten, die Grafik zu beeinflussen. Die wichtigsten Einstellungen nehmen Sie so vor:

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf die Zeile ●.



3 Daraufhin wird das Menü OPTIONEN geöffnet. Klicken Sie auf GRAFIK-OPTIONEN.

4 Bereits im folgenden Menü GRAFIK können Sie einige der wichtigsten Einstellungen vornehmen. Am besten trimmen Sie das Spiel zunächst so, dass es möglichst schnell und flüssig läuft. Wählen Sie dazu unter den folgenden Menüpunkten den jeweils niedrigsten Wert. Dazu klicken Sie die Einträge auf der rechten Seite des Menüs an. Gehen Sie der Reihe nach vor. Klicken Sie also rechts neben dem Menüpunkt PRÄFERENZEN so oft auf den Eintrag, bis dort Geschwindigkeit steht. Falls „Geschwindigkeit“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.

5 Klicken Sie rechts neben dem Menüpunkt AUFLÖSUNG so oft auf den Eintrag, bis dort 640x480 steht. Falls „640 x 480“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.

6 Klicken Sie rechts neben dem Menüpunkt BITS PRO PIXEL, so oft auf den Eintrag, bis dort 16 BPP steht. Falls „16 BPP“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts.

7 Zum Speichern der Änderungen klicken Sie auf ÜBERNEHMEN und auf JA.

8 Um wieder ins Menü GRAFIK zurückzuschalten, klicken Sie auf ZURÜCK.

9 Von dort geht es mit einem Klick auf RENDER-OPTIONEN weiter.

10 Im daraufhin geöffneten Menü RENDER-OPTIONEN klicken Sie rechts neben dem Menüpunkt Vertikale Spurverfolgung verzögern so oft auf den Eintrag, bis dort Nein steht. Falls „Nein“ bereits voreingestellt ist, ändern Sie nichts und machen mit Schritt 12 weiter.

11 Zum Speichern der Änderungen klicken Sie auf ÜBERNEHMEN.

12 Um wieder ins Menü GRAFIK zu schalten, klicken Sie auf ZURÜCK.

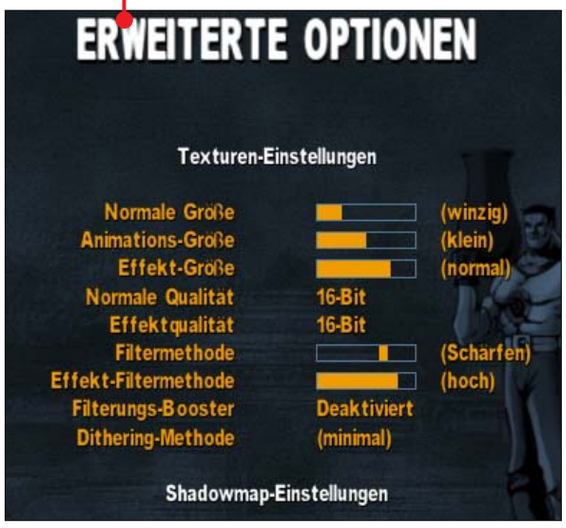
13 Klicken Sie dann ein weiteres Mal auf ZURÜCK.

14 Damit haben Sie wieder das Menü OPTIONEN aufgerufen. Klicken Sie darin auf ERWEITERTE OPTIONEN.

Grafik bei „Serious Sam – The Second Encounter“ einstellen

15 Im folgenden Menü ERWEITERTE OPTIONEN klicken Sie auf die Zeile Erweiterte Render-Optionen.

16 Damit rufen Sie das Menü auf.



Klicken Sie darin unten links so oft auf Bild ab, bis Sie das Untermenü sehen.

17 Darin klicken Sie so oft auf den Eintrag rechts neben dem zweiten Menüpunkt Schattentypen, bis dort Kein(e) steht. Ist das bereits eingestellt, ändern Sie nichts und lesen ab Schritt 19 weiter.



18 Zum Speichern der Änderungen klicken Sie auf ÜBERNEHMEN.

19 Klicken Sie nun so oft auf ZURÜCK, bis Sie wieder das Hauptmenü sehen.

20 Jetzt können Sie den Erfolg der Änderungen begutachten. Dazu eignen sich am besten die Demos, die jeweils identisch sind. Um sinnvoll vergleichen zu können, sollten Sie immer dieselbe Demo nutzen. Klicken Sie auf



21 Im darauf folgenden Bild können Sie sich eine Beispielszene des Spiels ansehen. Wählen Sie darin per



Mausklick eine der fünf angebotenen Demos aus, zum Beispiel Das Elefanten-Atrium. Die sollte nun sehr flüssig ablaufen. Schauen Sie sich die Demo zu Ende an, oder brechen Sie ihre Vorführung mit Esc ab.

22 Die hohe Geschwindigkeit geht zu Lasten der grafischen Qualität und der Effekte. Um den optischen Eindruck zu verbessern, können Sie mit den Einstellungen unter den zuvor geänderten Menüpunkten experimentieren. Allerdings nimmt dabei die Geschwindigkeit des Bildaufbaus im Spiel ab und damit die Gefahr des Ruckelns wieder zu.

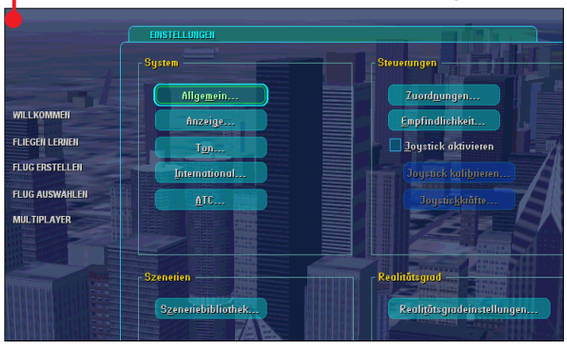
23 Möchten Sie den Erfolg der geänderten Einstellung nicht nur mit bloßem Auge prüfen, dann nutzen Sie die Benchmark-Funktion. Mehr dazu lesen Sie auf der nächsten Seite im Kasten „Benchmark für Serious Sam einrichten“.

Grafik bei „Microsoft Flight Simulator 2002 Professional Edition“ einstellen

Falls jeder Flug am Computer zu einer Ruckel-Reise wird, sollten Sie den „Flight Simulator 2002 Professional Edition“ mit folgenden Tipps zum Durchstarten bringen

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt

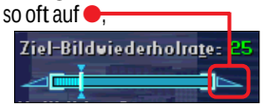
2 Warten Sie, bis Sie das Hauptmenü, das wie eine Karteikarte aufgebaut ist, sehen. Klicken Sie anschließend auf



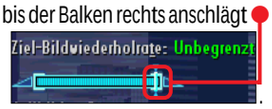
die Schaltfläche Anzeige....

3 Im folgenden Fenster EINSTELLUNGEN - ANZEIGE klicken Sie oben auf den Karteireiter HARDWARE.

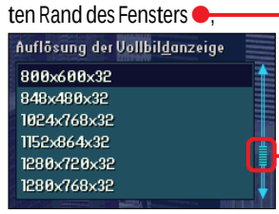
4 Der Bildschirm zeigt daraufhin eine Karteikarte, auf der Sie mit verschiedenen, grundlegenden Grafikeinstellungen das Spiel der Leistungsfähigkeit Ihres Computers anpassen können. Setzen Sie zunächst die Zahl der Bilder pro Sekunde auf „unbegrenzt“. Klicken Sie dazu so oft auf



bis der Balken rechts anschlägt



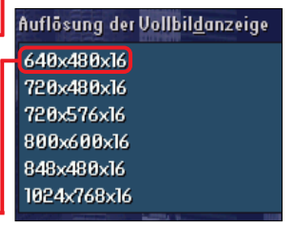
5 Stellen Sie dann den Wert der Auflösung auf 640 x 480 Bildpunkte bei einer Farbtiefe von 16 Bit ein. Klicken Sie dazu auf den Schieberegler am rechten Rand des Fensters



und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Zeiger bis zum oberen Pfeil

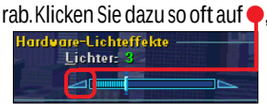


und klicken Sie dann auf den Eintrag

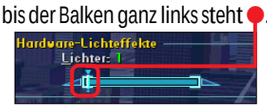


6 Aktivieren Sie die **Hardware-Beschleunigung** S.178, sofern sie nicht bereits eingeschaltet ist. Klicken Sie dazu auf Hardwarebeschleunigung aktivieren, so dass im Kästchen vor der Zeile ein Kreuz erscheint.

7 Setzen Sie nun die Lichteffekte auf ein Minimum herab. Klicken Sie dazu so oft auf



bis der Balken ganz links steht

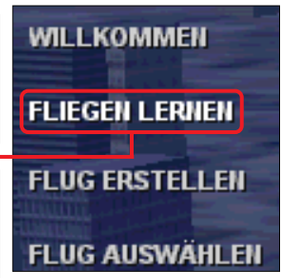


8 Schalten Sie Anti-Aliasing-Funktion ab, sofern sie eingeschaltet ist. Klicken Sie dazu auf Anti-Aliasing. Das Kreuz vor der Zeile verschwindet.

9 Klicken Sie auf den Eintrag Bilineares Filtern. Im Kreis vor der Zeile erscheint ein Punkt Bilineares Filtern. Falls der bereits zu sehen ist, ändern Sie nichts.

10 Übernehmen Sie die Änderungen mit einem Klick auf OK.

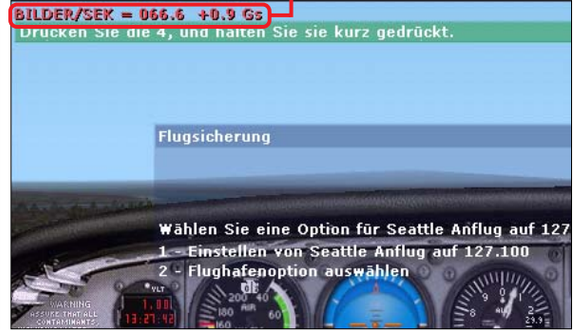
11 Damit schalten Sie auch wieder zum Hauptmenü aus Schritt 1. Starten Sie nun zu einem Flug, um die neuen Einstellungen zu prüfen. Klicken Sie dazu auf



12 Wählen Sie, wie gewohnt, Kategorie und Flugstunde aus. Klicken Sie anschließend auf AUF GEHT'S!.

13 In der folgenden Karteikarte klicken Sie auf OK. Der Flug beginnt und sollte flüssig ablaufen.

14 Um die Zahl der Bilder pro Sekunde zu kontrollieren, können Sie die Benchmark-Funktion zuschalten. Halten Sie ⇧ gedrückt, drücken Sie zwei Mal Z, und der Bildzähler wird oben im Bildschirm eingeblendet, zum Beispiel



Halten Sie erneut ⇧ gedrückt, und drücken Sie zwei Mal Z, damit die Anzeige verschwindet. Der Wert des Bildzählers sollte 50 möglichst nicht unterschreiten, sonst ruckelt es.

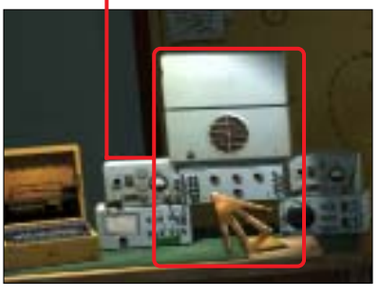
15 Wenn Sie mit den gezeigten Einstellungen weiter experimentieren möchten, um den für Sie optimalen Kompromiss zwischen grafischer Qualität und Bildfrequenz zu ermitteln, klicken Sie auf Esc, anschließend auf Flug beenden.

16 Damit haben Sie wieder ins Hauptmenü geschaltet. Von hier aus können Sie in der beschriebenen Weise alle geänderten Einstellungen erneut ändern. Starten Sie dann wieder den zuvor gewählten Flug und gleichen Bildfrequenz und Detailgenauigkeit der Spielumgebung so lange ab, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Benchmark für „Medal of Honor: Allied Assault" (deutsche Version) einrichten

Auch das Action-Spiel „Medal of Honor" bietet eine Benchmark-Funktion. So wird sie eingeschaltet:

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Klicken Sie im Hauptmenü auf , um ins Optionsmenü zu schalten.



2 Klicken Sie darin das oberste „Gerät" auf dem Tisch an.

3 Im folgenden Menü FORTGESCHRITTEN schalten Sie die Konsole des Spiels frei. Andernfalls könnten Sie später nicht die Benchmark-Funktion nutzen. Klicken Sie auf der rechten Seite des Bildschirms auf KONSOLE, so dass im Kästchen vor der Zeile ein Kreuz erscheint.

4 Zum Speichern der Einstellung klicken Sie auf ANWENDEN, dann auf ZURÜCK und im daraufhin geöffneten Optionsmenü erneut auf ZURÜCK. So schalten Sie wieder zum Hauptmenü.

5 Klicken Sie mitten auf die große Landkarte , um ein neues Spiel zu beginnen.



6 Wählen Sie im nächsten Menü eine Mission aus, indem Sie zum Beispiel auf klicken.

7 Hat die Mission begonnen, drücken Sie auf der Tastatur ^, um die Konsole des Spiels zu öffnen. In deren unterer Zeile befindet sich ein Feld >, in das Sie Textbefehle eintippen können. Zum Einschalten der Benchmark-Funktion drücken Sie zunächst zwei Mal ← und tippen >fps 1 in das Eingabefeld.





8 Drücken Sie nun ↵, damit der Befehl ausgeführt wird, und ^, um die Konsole zu schließen. Daraufhin sehen Sie am unteren Bildrand eine Texteinblendung. In deren oberer Zeile steht der Fps-Wert. Er gibt die Zahl der Bilder pro Sekunde an. Je höher er ist, desto besser. Er sollte mindestens 50 Fps betragen. Möchten Sie die Anzeige ausschalten, so öffnen Sie, wie in Schritt 7 beschrieben, die Konsole, tippen >fps 0 in das Eingabefeld und drücken auf der Tastatur ↵.

9 Wenn Sie nun den Fps-Wert durch neue Grafik-Einstellung beeinflussen wollen, so drücken Sie Esc, um wieder das Hauptmenü aufzurufen, und verfahren dann, wie es ab Schritt 2 im Kasten „Grafik bei Medal of Honor einstellen" beschrieben ist.

Benchmark für „Serious Sam – The Second Encounter" einrichten

Ob geänderte Einstellungen zu einer schnelleren oder langsameren Bildabfolge führen, können Sie mit der Benchmark-Funktion kontrollieren. Die protokolliert, wie viele Bilder pro Sekunde im Spiel über den Monitor flimmern. Nicht alle Spiele bieten diese Funktion an, aber „Serious Sam – The Second Encounter" schon

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald Sie das Hauptmenü sehen, klicken Sie in der Mitte des Auswahlmenüs auf die Schaltfläche DEMO.



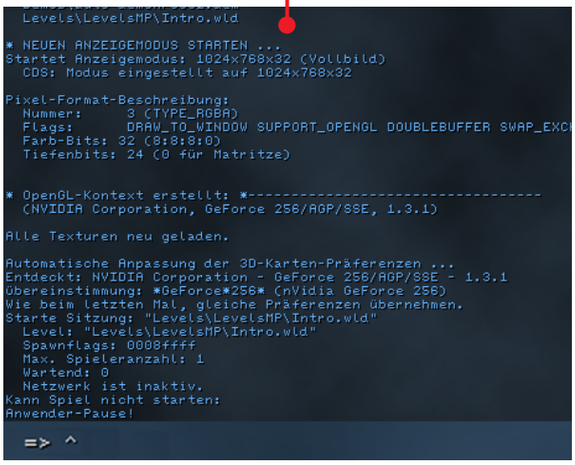
3 Über den folgenden Bildschirm können Sie sich eine von fünf Beispielszenen des Spiels ansehen. Diese so genannten Demos zeigen vorgegebene, automatisch ablaufende und damit immer identische Spielausschnitte. Deshalb sind sie ideal zur Überprüfung der Wirkung geänderter Einstellungen. Bevor Sie zu diesem Zweck eine Demo wählen, müssen Sie die Benchmark-Funktion aktivieren. Drücken Sie dazu auf der Tastatur ^. Damit rufen Sie die so genannte Konsole des Spiels auf, mit deren Hilfe Sie per Tastatur Textbefehle eintippen können.



4 In der unteren Zeile der Konsole befindet sich das Eingabefeld => ^. Um darin den Benchmark-Befehl zu geben, drücken Sie zunächst zwei Mal ← und tippen dann /dem_bProfile=1 in das Feld. Drücken Sie nun ↵, damit der Befehl ausgeführt wird, danach ^, um die Konsole wieder zu schließen.

5 Dann sehen Sie wieder den Bildschirm DEMO SPIELEN. Wählen Sie darin per Mausklick eine der fünf Demos aus, zum Beispiel Tal des Jaguars.

6 Warten Sie ab, bis die beendet ist und Sie erneut den Bildschirm DEMO SPIELEN sehen. Gegebenenfalls müssen Sie die Demo mit Esc beenden. Drücken Sie ^, um erneut die Konsole zu öffnen. Im Absatz über dem Eingabefeld aus Schritt 3 sind die Ergebnisse des Benchmark-Tests aufgeführt. Die wichtigste Angabe steht hinter dem Eintrag Ursprüngl. aufgezeichnet acht Zeilen über dem Eingabefeld. In diesem Beispielfall lautet sie 20.1 FPS durchschnittl.. Das heißt, dass während der Demo im Mittel 20,1 Fps (also Bilder pro Sekunde) über den Monitor geflimmert sind. Mit anderen Worten: Das Spiel hat merklich geruckelt, denn erst ab einer Frequenz von etwa 50 Bildern pro Sekunde sieht ein Spiel absolut flüssig aus. Wenn Sie nun die Grafikeinstellungen verändern, können Sie anschließend am Fps-Wert erkennen, ob mehr Bilder pro Sekunde gezeigt werden.



7 Mit ^ schließen Sie die Konsole wieder. Um den Startbildschirm aufzurufen, klicken Sie auf ZURÜCK. Falls Sie mit dem zuvor festgestellten Fps-Wert zufrieden sind, können Sie per Klick auf EINZELSPIELER ein neues Spiel beginnen. Möchten Sie weiter mit den Einstellungen experimentieren, so klicken Sie auf OPTIONEN. Mehr dazu steht im Kasten „Grafik bei Serious Sam 2 ändern" ab Schritt 2.

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

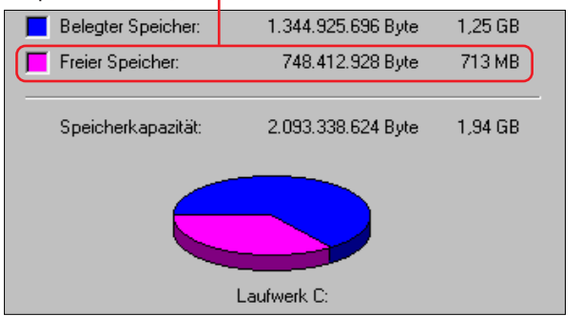
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

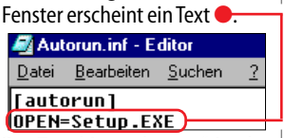


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

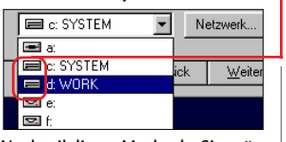
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



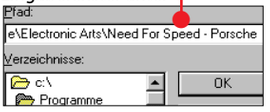
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.178 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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



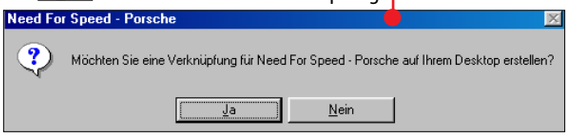
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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.



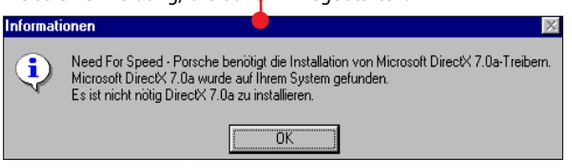
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

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

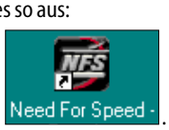


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

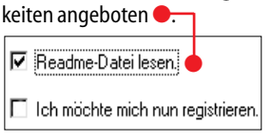
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

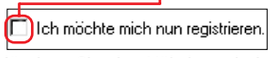
13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



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.

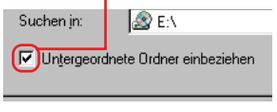
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

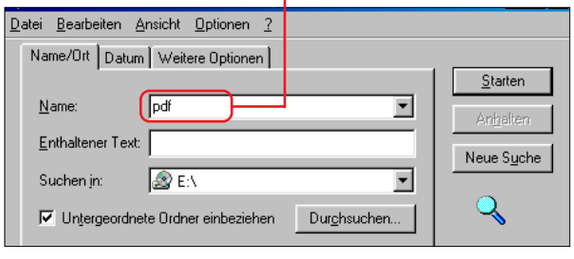
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

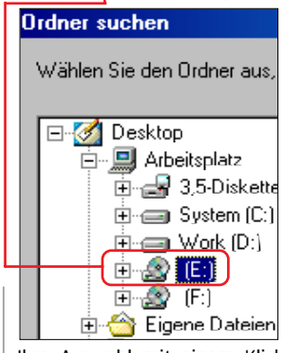
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





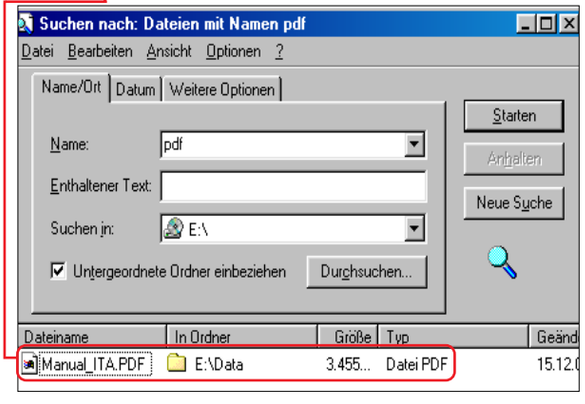
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



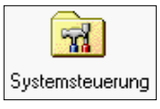
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

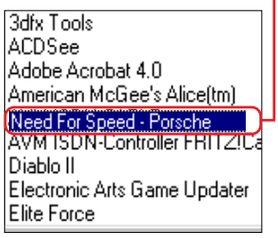


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



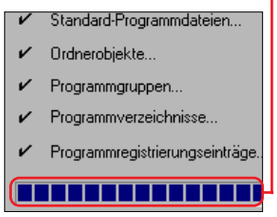
Klicken Sie diese Zeile an.

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.178 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.



THEMEN IN DER PROFI-ECKE

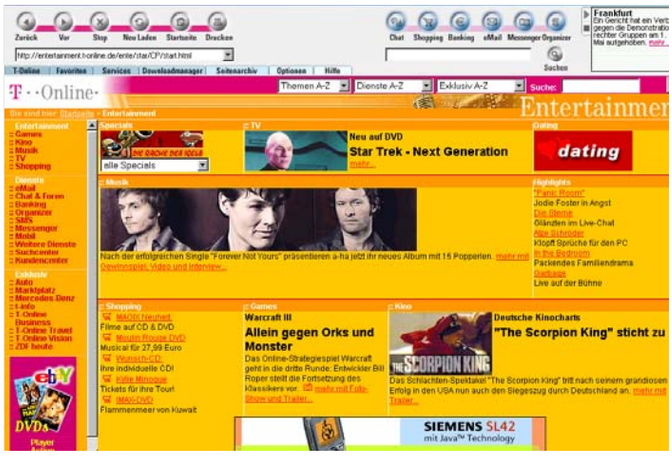
Eigenes PPP-Protokoll für DSL-Nutzer einrichten	**Heft**	**7/2002**
Schutz vor 0190-Dialern, die als Spiele getarnt sind	Heft	8/2002
Windows 98 und Windows XP parallel installieren	Heft	9/2002
Firewall unter Windows XP für Spiele konfigurieren	Heft	10/2002
Flüsterleise Computer durch spezielle Kühlsysteme	Heft	11/2002

Datenbahn 1. Klasse

Rasant über die Datenbahn jagen – DSL macht's möglich. Wer Windows 98 benutzt und bei T-Online Kunde ist, aber mit deren Software auf Kriegsfuß steht, kann zu einer Alternativlösung greifen

Werner Jung (41) aus Aschaffenburg hat seit einiger Zeit einen pfeilschnellen Internet-Zugang über **DSL** S.178. Jung, der vor diesem Tempo-„Quantensprung" noch per 56-K-**Modem** S.178 eher gemütliche Ausflüge ins weltweite Datennetz unternahm, ist von der rasanten Verbindung begeistert. Jedenfalls zunächst. Erst nach und nach fallen ihm einige Merkwürdigkeiten auf, die ihm den Spaß am Geschwindigkeitsrausch verleiden.

So verdammen ihn rätselhafte Aussetzer bisweilen zur Untätigkeit vor dem Computer. Sie treten regelmäßig auf, dauern aber nie länger als zwei Minuten. Anschließend läuft alles wieder normal – als wäre nie „Sand im Getriebe" gewesen. Dennoch: Gerade bei Onlinespielen, wie „Dark Age of Camelot"[1], an denen Jung gerne teilnimmt, ist das Stottern mehr als ärgerlich. Gegnerische Kreaturen können während der Zwangspausen in aller Seelenruhe seine Spielfigur vermöbeln.



Ein anderes Problem: Manche Spiele wollen, wie gewünscht, „online gehen", können aber nicht. „Diablo 2" etwa sucht eine Verbindung über den gängigen **DFÜ-Adapter** S.178 und hat Probleme mit dem T-DSL-Adapter. Damit bleibt Jung der Zugang zum „Battle Net" (so heißt der Online-Dienst von Diablo 2) verwehrt.

Deutlich entspannter und, mit den richtigen Einstellungen, auch schneller halten Sie Verbindung mit dem Internet, wenn Sie ein eigenes DFÜ-Netzwerk errichten. Damit kommen alle Programme klar, niemand bleibt vom Online-Vergnügen ausgeschlossen. Statt der T-Online-Software kommt dann ein Steuerungsprogramm (Treiber) namens „Raspppoe" zum Einsatz, das sehr stabil läuft und gute Ergebnisse erzielt.

Mit dem Internet-Zugangsprogramm (Browser) von T-Online haben Sie nicht immer leichtes Spiel.

Mit den richtigen Netzwerkeinstellungen sorgen Sie außerdem für fließenden Datenverkehr ohne Aussetzer. Zu viele verschiedene **Protokolle** S.178 sorgen unter Windows nämlich für Verwirrung – und damit für Datenstau im Netz. Zu guter Letzt können Sie mit Hilfe eines kleinen Programms die Geschwindigkeit Ihres DFÜ-Netzwerkes auf DSL-Niveau beschleunigen. Windows 98 ist von Haus aus nicht für DSL ausgelegt. Mit dem Programm „DFÜ-Speed[2]" ändern Sie bequem per Knopfdruck Einträge in der Windows-Registrierung, so dass Sie hier kein bisschen Leistung verschenken.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Sie vorgehen sollten, damit Sie in Zukunft nicht auf halber Strecke „verhungern".

1 sprich: „Dark Ätdsch off Käimelot" 2 sprich: „Sspihd"

Benötigte Dateien aus dem Internet

Stellen Sie zunächst über T-Online eine Internet-Verbindung her, und laden Sie die folgenden Programme auf Ihren PC herunter:

Raspppoe | Das Steuerungsprogramm (Treiber) „Raspppoe“ bekommen Sie unter der Internet-Adresse user.cs.tu-berlin.de/~normanb. Klicken Sie auf der Seite unter der Rubrik Download and Install den Eintrag RASPPPOE_096.ZIP an.

Windows-Update | Sollten beim Herunterfahren des Computers Probleme auftreten, so empfiehlt sich ein kleines Programm, das Sie unter der Internet-Adresse support.microsoft.com/support/kb/articles/Q243/1/99.ASP bekommen können. Klicken Sie dort auf den Eintrag Download German now.

DFÜ-Speed | Um die DFÜ-Einstellungen für DSL zu optimieren, ist dieses Programm empfehlenswert. Sie bekommen es unter www.voodooclub.de. Klicken Sie auf der Internet-Seite den Eintrag Hardware und dann die Zeile DFÜ-Speed Version 2.2 Download an, um das Programm herunterzuladen.

Winzip | Einige Programme sind „gepackt“. Das heißt, Sie benötigen ein spezielles Programm, etwa Winzip, um solche Datei-Archive öffnen zu können. Sie bekommen Winzip im Internet unter www.winzip.de. Kenntnis davon, wie Winzip zu installieren und zu benutzen ist, wird an dieser Stelle vorausgesetzt.

Netzwerkeinstellungen

Bevor Sie „Raspppoe“ installieren, müssen Sie noch einige Netzwerkeinstellungen vornehmen

1 Klicken Sie zunächst mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol



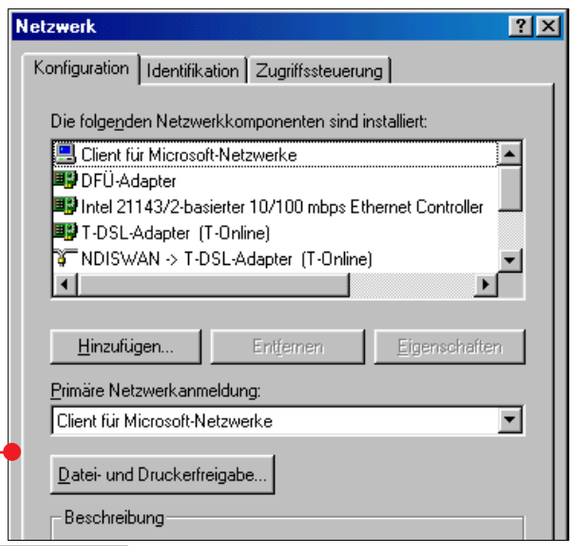
.

2 Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie mit einem Mausklick den Eintrag Eigenschaften aus.

3 Das darauf folgende neue Fenster informiert Sie über die momentane Netzwerk-Konfiguration.

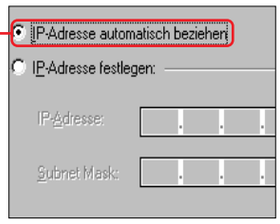
Achtung: Hier ist es zunächst überaus wichtig, dass Sie aus Sicherheitsgründen den Eintrag Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke entfernen, sofern vorhanden. Diese Freigabe wirkt wie ein offenes Scheunentor. Mögliche Angreifer könnten problemlos aus dem Internet auf Ihren Computer zugreifen. Klicken Sie den Eintrag an, danach die Schaltfläche Entfernen.

4 Wählen Sie danach aus der Liste TCP/IP -> DFÜ-Adapter aus, und klicken Sie anschließend auf Eigenschaften.

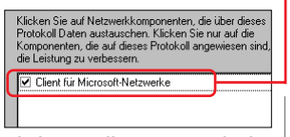


5 Im daraufhin geöffneten Hinweisfenster klicken Sie lediglich auf die Schaltfläche OK.

6 Vergewissern Sie sich hier, dass unter IP-Adresse diese Option ausgewählt ist:



7 Klicken Sie dann auf Bindungen. Wichtig ist hier, dass keine unnötigen Bindungen vorhanden sind. Normalerweise haben Sie nur eine Bindung, und zwar zum



Die ist vor allem aus Geschwindigkeitsgründen wichtig.

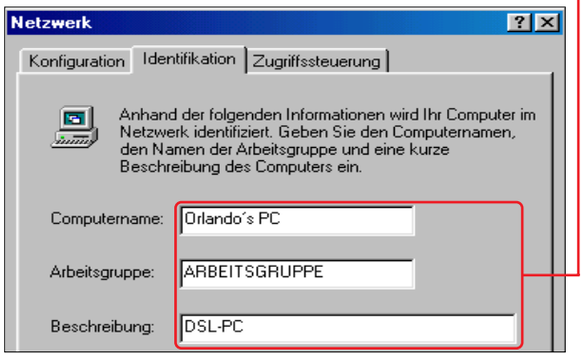
8 Klicken Sie danach auf OK. Jetzt erfolgt eine Rückmeldung von Windows. Wichtig ist, dass Sie die Frage mit einem Klick auf Nein beantworten.

9 Daraufhin sehen Sie wieder das ursprüngliche Fenster. Entfernen Sie darin den T-DSL-Adapter (T-Online), indem Sie den Eintrag anklicken und dann auf Entfernen klicken. Ihnen wird auffallen, dass damit auch andere Einträge aus der Liste entfernt wurden.

10 Klicken Sie jetzt noch auf Identifikation. Hier können Sie eine Beschreibung für den Computer eintippen. Tragen Sie in die Eingabefelder beispielsweise Folgendes ein:

11 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK.

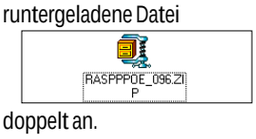
12 Die darauf folgende Frage von Windows nach einem Neustart beantworten Sie mit einem Klick auf Ja.



Installation von Raspppoe

In diesem Kasten wird beschrieben, wie Sie das neue Netzwerk-Protokoll S.178 **installieren und einrichten**

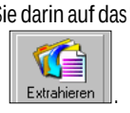
1 Zunächst muss das Archiv entpackt werden. Klicken Sie daher die aus dem Internet heruntergeladene Datei



doppelt an.

2 Mit diesem Klick öffnen Sie das Archiv.

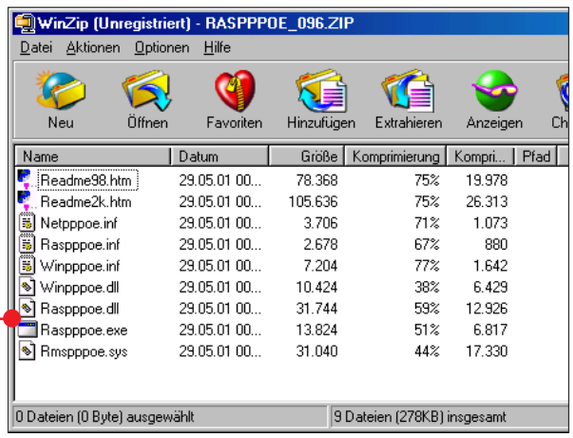
Klicken Sie darin auf das Symbol



.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster geben Sie unter Extrahieren nach: das Verzeichnis an, in dem das entpackte Archiv auf der Festplatte zu speichern ist, etwa c:\raspppoe.

4 Klicken Sie danach auf Extrahieren. Damit starten Sie das Entpacken. Nach dessen Abschluss klicken Sie oben rechts auf X, um das Fenster wieder zu schließen.



5 Klicken Sie jetzt mit der *rechten* Maustaste auf

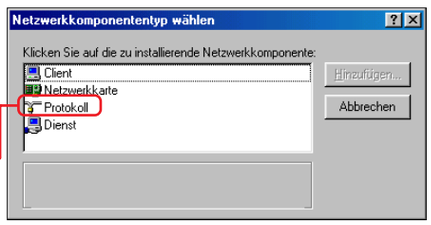


.

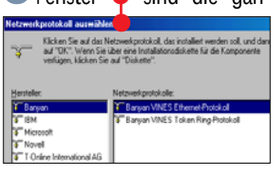
Wählen Sie dann per Linksklick Eigenschaften aus.

6 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Hinzufügen...

7 Im daraufhin geöffneten Fenster muss ein neues Netzwerk-Protokoll hinzugefügt werden, das den Internet-Zugang per Raspppoe ermöglicht. Klicken Sie auf den Eintrag. Wählen Sie danach mit einem Mausklick die Option Hinzufügen... aus.



8 Im daraufhin geöffneten Fenster sind die gängigsten Netzwerk-Protokolle verzeichnet. Sie müssen allerdings das benötigte Protokoll

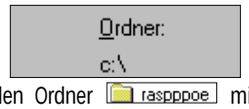


DSL SCHNELLER MACHEN | FORTSETZUNG

Installation von Raspppoe | Fortsetzung

„extern“ laden, das heißt, diese Information aus dem zuvor entpackten Archiv beziehen. Klicken Sie daher auf Diskette... .

9 Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen... . Jetzt müssen Sie noch das Laufwerk und das Verzeichnis angeben, in dem sich die benötigte Datei befindet. In diesem Beispiel klicken Sie unter Laufwerke: auf . Wählen Sie dann c: aus, und öffnen Sie unter



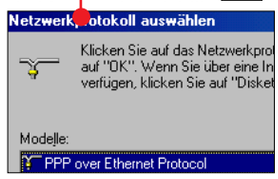
den Ordner raspppoe mit einem Doppelklick.

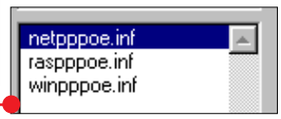
10 Links sehen Sie dann drei Einträge, die gefunden wurden .

Es ist unerheblich, welche Datei Sie auswählen – die Installation erfolgt in jedem Fall vollständig. Klicken Sie eine Datei an, und klicken Sie dann auf OK .

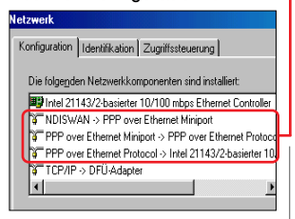
11 Klicken Sie noch ein Mal auf OK .

12 Windows hat jetzt das geeignete Protokoll gefunden . Klicken Sie auf OK .





13 Daraufhin sehen Sie drei neue Einträge in der Netzwerkkonfiguration .



14 Klicken Sie jetzt den Eintrag TCP/IP -> Intel 21143/2-basierter 10/100 mbps Ethernet an. Der muss im Interesse optimaler Geschwindigkeit entfernt werden. Andernfalls würde Windows später in regelmäßigen Abständen das Netzwerk prüfen. Die Folge wären unnötige Pausen während der Internet-Verbindung. Klicken Sie zunächst aber auf Eigenschaften .

15 Mit einem Klick auf den Karteireiter Bindungen geht es weiter.

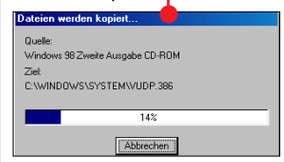
16 Entfernen Sie hier per Klick die Bindung zum ☑ Client für Microsoft-Netzwerke .

17 Klicken Sie dann auf OK , danach auf Nein .

18 Erst jetzt kann der Eintrag entfernt werden. Der Grund: Solange die Bindung zum ☑ Client für Microsoft-Netzwerke besteht, wird dieser **Client** S.178 gleich mit gelöscht. Das wäre aber unangenehm, denn der wird später noch benötigt. Klicken Sie daher jetzt erneut auf den Eintrag TCP/IP -> Intel 21143/2-basierter 10/100 mbps Ethernet und dann auf Entfernen .

19 Legen Sie Ihre Windows-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein. Warten Sie ab, bis die Lampe am CD-ROM-Laufwerk nicht mehr leuchtet, und klicken Sie dann auf OK . Falls Sie vorher allerdings das Startfenster der Windows-CD-ROM sehen sollten, schließen Sie es mit einem Klick auf ✕ .

20 Jetzt werden einige Dateien von der Windows-CD-ROM kopiert . Klicken Sie



nach dem Kopieren auf Ja , um den Computer neu zu starten.

Neue DFÜ-Verbindung erstellen

Erstellen Sie mittels „Raspppoe“ eine neue DFÜ-Verbindung

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol .



2 Klicken Sie danach doppelt auf .



3 Mit einem Doppelklick auf öffnen Sie dieses Verzeichnis.



4 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol .



5 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie zunächst auf .



6 Anhand des installierten Protokolls wird jetzt eine geeignete DFÜ-Verbindung gesucht. Klicken Sie den gefundenen Eintrag an, hier . Der Eintrag kann bei Ihnen auch anders lauten, abhängig von der Region, in der Sie sich befinden.

7 Klicken Sie danach auf Create a Dial-up Connection for the selected Adapter und anschließend auf Exit .

8 Auf der Windows-Oberfläche ist jetzt eine neue Verknüpfung erstellt worden . Die können Sie auch umbenennen, indem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol klicken und Umbenennen auswählen.



9 Tippen Sie dann einen neuen Namen ein, und drücken Sie ↵ , so dass die Verknüpfung etwa wie folgt aussieht . Öffnen Sie die Verknüpfung mit einem Doppelklick.



10 Im daraufhin geöffneten Fenster wird es richtig spannend: Um Zugang zum Internet zu bekommen, müssen Sie hier korrekt die Daten eintragen, die Sie von T-Online erhalten haben. Wie Sie dabei im Detail verfahren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen im Kasten „Eingabe der T-Online-Daten“ rechts. Lesen Sie anschließend hier weiter. Wenn Sie die Eintragungen neben Benutzername: und Kennwort: erledigt haben, vergewissern Sie sich noch, dass vor der Zeile ☐ Kennwort speichern kein Häkchen steht. Sie müssen dann zwar bei jeder Einwahl ins Internet erneut Ihr Kennwort eintippen, aber aus Sicherheitsgründen ist es ratsam, das Kennwort nicht auf der Festplatte zu speichern. Den langen Benutzernamen müssen Sie natürlich nur ein Mal eintippen.



11 Sie sehen dann am Symbol rechts unten in der Startleiste, dass eine Verbindung zum Internet besteht. Um die wieder zu trennen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf . Wählen Sie dann mit einem Mausklick Trennen aus.

Windows-Update installieren

Dieses Update hilft, „Hänger“ beim Herunterfahren des Computers nach der Installation von „Raspppoe“ zu vermeiden

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster mit dem Titel Windows 98 Second Edition Q243199 Update klicken Sie auf die Schaltfläche Ja , um fortzufahren.

3 Klicken Sie auch im nächsten Schritt auf Ja .

4 Klicken Sie dann erneut auf Ja , um den Computer neu zu starten.

Eingabe der T-Online-Daten

Der Benutzername: ergibt sich aus einer Kombination aus Anschlusskennung, T-Online-Nummer und dem so genannten „Mitbenutzer-Suffix“. Die genaue Formel: Anschlusskennung plus T-Online-Nummer plus Mitbenutzer-Suffix plus **Domain** S.178 des Anbieters. Die Daten entnehmen Sie bitte der Auftragsbestätigung, die Sie von T-Online erhalten haben. Diese Daten werden zusammenhängend, ohne Leerzeichen dazwischen als Benutzername eingetippt. Ein Beispiel: Ihre Anschlusskennung lautet: **000123456789**. Ihre T-Online-Nummer lautet: **987654321098**.

0001234567899876543210980000@t-online.de

Wenn Sie alleine als Benutzer bei T-Online eingetragen sind – das ist der Regelfall –, dann lautet Ihr Mitbenutzer-Suffix: **0000**, und der ganze Benutzername sieht so aus:

0001234567899876543210#0000@t-online.de

Wichtige Ausnahme: Hat Ihre T-Online-Nummer weniger als 12 Zeichen, dann müssen Sie am Ende noch ein # als Platzhalter antippen.

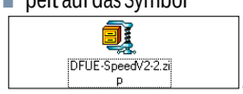
Wenn Ihre T-Online-Nummer also etwa **9876543210** ist, dann lautet der vollständige Benutzername:

Neben Kennwort: noch das Kennwort eintippen, das Sie von T-Online erhalten haben – fertig.

DFÜ-Speed installieren und starten

Die Einstellungen des DFÜ-Netzwerkes sind „von Haus aus“ für DSL nicht optimal. Mit nur wenigen Klicks können Sie das ändern

1 Klicken Sie zunächst doppelt auf das Symbol



.

2 Klicken Sie danach doppelt auf InstDFUSpV2.2.exe .

3 Wählen Sie mit einem Klick Setup starten ! aus.

4 Nehmen Sie anschließend die Lizenzbestimmungen an, und zwar mit einem Mausklick auf den Eintrag Ja, ich stimme zu .

5 Klicken Sie jetzt noch auf OK , um die Installation zu beenden.

6 Starten Sie dann das Programm mit Klicks auf Start , Programme , DFÜ-Speed und DFÜ-Speed V2.2 .

7 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf DSL Optim. .

8 Mit einem Klick auf OK haben Sie die Einstellungen geändert. Klicken Sie dann auf Ja , um den Computer neu zu starten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	629 474	+ 0,8
GAME STAR	323 952	+ 6,9
PC GAMES	251 770	+ 6,8
BRAVO SCREEN FUN	195 902	+ 6,1
KIDS ZONE	85 567	- 12,7
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	85 252	+ 72,3
PC ACTION	84 654	- 15,1
PLAY ZONE	71 818	+ 15,8
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	53 939	- 33,7
PLAY THE PLAYSTATION	49 467	- 31,7
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN	46 300	- 54,4
N ZONE	28 496	- 43,0
PSG	25 850	- 2,8

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 1. Quartal 2002 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.





Ausgabe: 6/2002

Titelthema:
Soldier Of Fortune 2: Erster Test und Komplettlösung

Inhalt:
28 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: F1 2002, Speed Haste 2, E.T.: Der Außerirdische

Weiteres Thema:
(Brett-)Spiel des Jahres: Was taugt Carcassonne?

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2002

Titelthema:
Final Fantasy 10: Traumhaft schön

Inhalt:
28 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Dungeon Siege, FIFA WM 2002, NBA Inside Drive 2002

Weitere Themen:
Taschengeld für Faulpelze, Monitore im Test

CD-ROM: 1
Preis: 3,00 Euro



Ausgabe: 6/2002

Titelthema:
Super Shmash Bros.: Test und Komplettlösung

Inhalt:
Neun Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: NBA Courtside, 18 Wheeler American Trucker

Weiteres Thema:
Anschlussmöglichkeiten für den Gamecube

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 6/2002

Titelthema:
Final Fantasy 10: Die schonungslose Wahrheit (Teil 1)

Inhalt:
15 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Deus Ex, Frequency, BDFL Bundesliga Manager 2002

Weiteres Thema:
Tricks zu Conflict Zone, Mr. Moskeeto, Tarzan Freeride

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Luigi's Mansion: Spieletest und Komplettlösung

Inhalt:
32 Gamecube-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Sonic Adventure 2, FIFA WM 2002

Weitere Themen:
Coole Poster, Gamecube unter der Lupe

CD-ROM: keine
Preis: 3,90 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Tony Hawk's Pro Skater 3: Test, Tipps und Tricks

Inhalt:
40 GBA-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Expedition der Stachelbeeren, NHL 2002, Top Gun: Firestorm

Weiteres Thema:
Nintendo verkuppelt: Die Verbindung von GBA und GC

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 6/2002

Titelthema:
Star Wars Episode 2: Die Klonkrieger kommen

Inhalt:
22 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Icewind Dale, Tekken Advance, Dark Summit

Weiteres Thema:
Britney's Dance Beat für den Gameboy Color

CD-ROM: keine
Preis: 2,20 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Final Fantasy 10: Das beste Rollenspiel aller Zeiten

Inhalt:
35 Spiele in kurzen und ausführlichen Vorstellungen, darunter: FIFA WM 2002, Luigi's Mansion

Weitere Themen:
Das Babe ist back: Tomb Raider 6, Stars Wars: Die Spiele

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Tipps und Tricks zum Klassiker: Final Fantasy 6

Inhalt:
Komplettlösungen, Tipps und Tricks zu mehr als 40 Spielen, darunter: Resident Evil Survivor 2, Headhunter

Weiteres Thema:
Gewinnspiele: Action Replay 2 und Resident Evil

CD-ROM: 1
Preis: 7,60 Euro



Ausgabe: 6/2002

Titelthema:
Luigi's Mansion: Tipps und Tricks für das „gruselige" Spiel

Inhalt:
Tipps für sechs Spiele, darunter: Pikmin, The Simpson's Road Rage, Super Smash Bros. Melee

Weiteres Thema:
Top-Ten-Tipps für Gamecube-Spiele, darunter Crazy Taxi

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthemen:
Delta Force: Urban Warfare, Capcom vs. SNK Pro

Inhalt:
Dexter's Laboratory, Medal of Honor: Frontline

Weitere Themen:
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22, Dragon Ball: Final Bout

DVD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Der zweite Schwung: Smash Bros. und Spider-Man

Inhalt:
Top Soccer Manager, Tennis Davis Cup

Weitere Themen:
Komplettlösungen für Rogue Leader und Monkey Ball

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthema:
Spider-Man: The Movie, Freekstyle: Die Raserei

Inhalt:
Medal Of Honor: Frontline im ausführlichen Test

Weiteres Thema:
Stuntman-Vorschau: Schäden vorprogrammiert

CD-ROMs: keine
Preis: 1,99 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthema:
Messereport von E 3 2002 in Los Angeles

Inhalt:
Port Royale: Der Nachfolger von Patrizier 2

Weitere Themen:
Morrowind, Neverwinter Nights

CD-ROMs: 2 plus 1 DVD-ROM
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthema:
The Getaway: Actiongeladener Renner

Inhalt:
Prima: Das 3D-Abenteuer Quantum Redshift

Weitere Themen:
Stunman, Medal Of Honor: Frontline, Pikmin

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Final Fantasy 10: Der Megatest

Inhalt:
Medal Of Honor: Frontline, F 1 2002

Weitere Themen:
Freekstyle, Spider-Man: The Movie, Rayman 3

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthema:
Berichte von der weltgrößten Spielemesse E 3 2002

Inhalt:
GTA 3, Unreal Tournament 2003, Morrowind

Weitere Themen:
Anno 1503, Sudden Strike 2, Tipps zu Dungeon Siege

CD-ROMs: 2
Preis: 4,85 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthema:
Medal Of Honor: Frontline – Aufregender Test

Inhalt:
Summoner 2, F 1 2002, Winning Eleven 6

Weitere Themen:
Spider-Man: The Movie, Star Trek Voyager: Elite Force

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

FÜR SIE GELESEN

FOCUS

Der **FOCUS** warnt vor dem Handel mit gebrannten Spielen, also vor der so genannten „Software-Piraterie":

„Abend für Abend geht der Datendetektiv auf die Pirsch. Er jagt nach den Piraten des Informationszeitalters und ihrer Hehlerware: gekaperten Programmen. Diese Falle schnappte auch bei einem 19-jährigen Software-Piraten aus dem

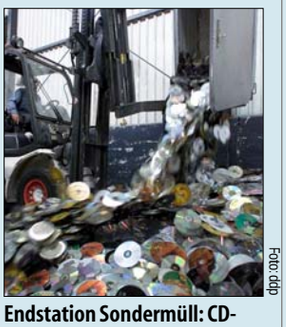


Foto: ddp

Endstation Sondermüll: CD-ROMs von Software-Piraten.

Ruhrgebiet zu. Die Quittung für das illegale Geschäft des Teenagers: Ein Gericht verdonnerte ihn zu 50 Arbeitsstunden, 500 Euro Strafe, ließ ihn die Prozesskosten zahlen und verschloss seine Rechnerausstattung in der Asservatenkammer. Die Fahndungserfolge machen der Computerindustrie Hoffnung. Angesichts des grassierenden Datendiebstahls setzen die Hersteller auf eine härtere Gangart sowohl gegen die Hehler als auch gegen ihre Abnehmer."

Science

Das Wissenschafts-Magazin **SCIENCE NOW** berichtet über Wahrnehmungstests der Universität von Rochester in den USA. Das Ergebnis: Computerspieler reagieren besser:

„Bei Wahrnehmungstests stellte die Kognitionswissenschaftlerin Daphne Bavelier zufällig fest, dass Computerspieler überdurchschnittlich gut ab-



Wissenschaftlich bewiesen: Actionspieler reagieren besser.

schnitten. Gemeinsam war den Erfolgreichen, dass sie gerne und häufig Spiele spielten, die eine hohe Konzentration und schnelle Reaktion verlangen. Um den Fund zu überprüfen, unterzog die Wissenschaftlerin Computerspieler, die wöchentlich mindestens vier Mal eine Stunde lang spielen, und Nichtspieler weiteren Wahrnehmungstests, bei denen es um schnelle Erfassung von visuellen Reizen ging. Durchweg erzielten hier die Computerspieler bessere Ergebnisse. Den empirischen Beweis für die visuelle Aufmerksamkeitsschulung durch Computerspiele lieferte Bavelier gleich mit. Sie ließ einige der Nichtspieler eine Woche lang ein Computerspiel trainieren. Nach der Übung mit den Spielen stiegen auch die Leistungen der früheren Nichtspieler bei den Wahrnehmungstests an."

TELEPOLIS

Das Internet-Nachrichtenmagazin **TELEPOLIS** informiert über eine Anti-Raucher-Initiative des Schweizer Bundesamts für Gesundheit. Bestandteil der Kampagne ist das Computerspiel „Smoke Attack":

„Wege und Tipps zum Aufhören gibt es viele, von Pflastern oder Akupunktur bis hin zur ganz radikalen Tour. Das Schweizerische Bundesamt für Gesundheit hat jetzt sogar ein Computerspiel produzieren lassen, um besonders Jugendlichen zu zeigen, dass man sich vom Rauchen frei machen kann. Im neuen Spiel



Spielend Nichtraucher: Schweizer Aktion gegen Nikotinsucht.

geht es den Rauchern an den Kragen, denn wie wir alle wissen, bringt das Rauchen immense Risiken mit sich. So inhaliert ein Raucher beim Zug an der Zigarette 40 krebserzeugende Stoffe. Das Risiko eines Herzinfarktes ist deutlich erhöht, aber auch die Anzahl der Spermien soll merklich zurückgehen. In der Rolle des Spielhelden Oxyd hat man im Spiel ‚Smoke Attack' zehn Level lang Zeit, wieder frische Luft ins Leben zu bringen. Oxyd ist mit einer Sauerstoffflasche bewaffnet, um die Qualmer mittels Sauerstoffkugeln wieder zu Nichtrauchern zu bekehren. Als weitere ‚Zusatzwaffe' gibt es noch eine Super-Sauerstoffdüse, die ein schnelleres Verschießen der Kugeln ermöglicht."

Süddeutsche Zeitung

Japanischen Medienberichten zufolge wurde mit der Entwicklung eines superschnellen Nachfolgers für die Playstation 2 bereits begonnen. Das berichtete die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** in ihrer Online-Ausgabe:

„Marktführer Sony will mit neuen Plänen für die Playstation 2 die Konkurrenz auf dem Videospielmarkt abhängen. Sony will bis 2005 eine neue Version der Playstation 2 auf den Markt bringen. Das Gerät soll unter anderem eine neuartige Mikroprozessoreinheit mit einer 200 Mal schnelleren Performance als jene in heutigen Konsolen und PCs integrieren. Für die Entwicklung des entsprechenden Chips wolle Sony zusammen mit Toshiba und IBM 400 Millionen US-Dollar investieren. Darüber hinaus soll die



Nachfolger in Sicht: Sony plant bereits die „Playstation 3".

Playstation 3 für schnelle Internet-Zugänge mit Glasfasertechnik ausgerüstet werden und wahrscheinlich nicht mehr auf CD-ROMs oder DVDs zurückgreifen müssen."

Frankfurter Rundschau

Computerspiele sind ein großes Geschäft. Das weiß auch die **FRANKFURTER RUNDSCHAU**:

„Deutschland ist nach den Vereinigten Staaten der zweitgrößte Markt für Computerspiele. Gemeinsam mit der Software für Konsolen, beispielsweise Sonys Playstation, schufen sie im vergangenen Jahr einen Umsatz von knapp 1,53 Milliarden Euro, berichtet der Verband der Unterhaltungssoftware. Eine beachtliche Summe, wie ein Vergleich verdeutlicht: In die Kinokassen floss mit knapp einer Milliarde Euro deutlich weniger Geld. Den Betrag nennt die Filmförderungsanstalt. In den USA brachten die Spiele nach Angaben der ‚Interactive Digital Software Association' umgerechnet 6,94 Milliarden Euro; die Lichtspielhäuser sammelten dort 9,2 Milliarden Euro ein. Amerikanische Analysten schätzen den Weltmarkt für Bildschirm-Abenteuer auf mindestens 22 Milliarden Euro jährlich."

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	OFF. PLAYSTATION 2- MAGAZIN	PC ACTION	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 2. QUARTAL 2002 (IVW-GEPRÜFT)	629 474	323 952	251 770	195 902	85 252	84 654	71 818
GAMECUBE							
International Superstar Soccer 2	2,50						
Luigi's Mansion	2,20			Note 2			
Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron 2	1,93			Note 1-			
GAMEBOY ADVANCE							
Crash Bandicoot XS	2,54						
E.T. – Der Außerirdische	2,89						
Ecks vs. Sever	2,00						
Golden Sun	2,20						
Sonic Advance	2,41						
Super Mario World – Super Mario Advance 2	1,59						
Tony Hawk's Pro Skater 3	1,85						
V-Rally 3	2,21						
GAMEBOY COLOR							
Monster AG	2,47						
PC (COMPUTER)							
Black & White: Insel der Kreaturen	2,52	75 % Spielspaß	72 %	Note 2		71 % Spielspaß	
Command & Conquer – Renegade	2,35	87 % Spielspaß	72 %	Note 2+		75 % Spielspaß	
Cultures 2 – Die Tore Asgards	2,27	83 % Spielspaß	84 %	Note 1-		75 % Spielspaß	
Die Gilde	2,45	65 % Spielspaß	87 %	Note 2-		85 % Spielspaß	
Die Sims – Urlaub total	2,66	85 % Spielspaß	76 %	Note 2			
Dungeon Siege	1,79	84 % Spielspaß	88 %	Note 2+		86 % Spielspaß	
Echelon	1,87		77 %			70 % Spielspaß	
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,12	89 % Spielspaß	85 %	Note 1-		87 % Spielspaß	
Galileo – The Game	3,81						
Heroes of Might & Magic 4	1,95	86 % Spielspaß	81 %	Note 2+		77 % Spielspaß	
Hotel Gigant	2,52					54 % Spielspaß	
Michael Schumacher Racing World – Kart 2002	1,94						
Monster AG	3,12		52 %	Note 3			
Nascar Racing 2002 Season	1,79	87 % Spielspaß					
Popstars	2,75						
Scan Command: Jurassic Park	2,70						
Silent Hunter 2	1,98	82 % Spielspaß					
Ski Park Manager	4,70						
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	1,72	88 % Spielspaß	90 %	Note 1-		91 % Spielspaß	
Sudden Strike 2	2,01						
Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	1,50	82 % Spielspaß					
Tropico: Paradise Island	2,16	87 % Spielspaß	82 %	Note 1			
UEFA Champions League 2001/2002	2,68						
Virtua Tennis	2,37	83 % Spielspaß	86 %			84 % Spielspaß	
Warlords Battlecry 2	1,62	72 % Spielspaß	72 %			76 % Spielspaß	
Warrior Kings	2,56	81 % Spielspaß	69 %	Note 1-		76 % Spielspaß	
Zanzarah – Das verborgene Portal	1,56	75 % Spielspaß	74 %	Note 2+		84 % Spielspaß	
PLAYSTION							
Pro Evolution Soccer	2,31			Note 1			
PLAYSTATION 2							
Ace Combat – Distant Thunder	2,12				80 % Spielspaß		85 %
Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	2,49			Note 1-	83 % Spielspaß		81 %
Drakan 2 – The Ancient Gates	1,73			Note 2	86 % Spielspaß		83 %
ESPN International Winter Sports 2002	2,12						74 %
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,16			Note 1-	84 % Spielspaß		85 %
Final Fantasy 10	2,28			Note 1	88 % Spielspaß		89 %
Herdy Gerdy	2,77				79 % Spielspaß		78 %
ICO	1,89			Note 2+	83 % Spielspaß		85 %
International Superstar Soccer 2	2,47			Note 2	80 % Spielspaß		78 %
Knockout Kings 2002	2,22						73 %
Maximo	1,94			Note 2+	83 % Spielspaß		80 %
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	1,07			Note 1	90 % Spielspaß		94 %
Monster AG	2,54			Note 3	60 % Spielspaß		73 %
Parappa The Rapper 2	2,28				60 % Spielspaß		62 %
Shadowman 2 – The Seond Coming	2,62						
Spiderman – The Movie	1,92			Note 1	92 % Spielspaß		90 %
Virtua Fighter 4	1,95			Note 1	91 % Spielspaß		69 %
XBOX							
Dead or Alive 3	1,83			Note 1-			
Halo	1,41						
Oddworld – Munch's Oddysee	1,79			Note 2			
Project Gotham Racing	2,08			Note 1			
Ralli Sport Challenge	1,56						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

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 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier wiedergegebene Reihenfolge der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele über 28 Euro

1	**Jedi Knight 2: Jedi Outcast** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
2	**Die Sims** • Version 1.1 (2,8 MB) www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html	
3	**Medal of Honor: Allied Assault** • Version 1.11 vom 26. April 2002 (15 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/mohaa_de_patch111v9safedisk.zip	
4	**Command & Conquer: Renegade** • Version 1.030 vom 18. April 2002 (18 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/renegade_1030_german.exe	
5	**Heroes of Might & Magic 4** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
6	**Civilization 3** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
7	**Die Gilde: Handel, Habsucht & Intrigen** • Version 1.02 (5,3 MB) http://ds1.jowood.at/diegilde/Die_Gilde_Patch_v1_02.exe	
8	**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	
9	**FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
10	**Stronghold** • Version 1.2 vom 5. April 2002 (9 MB) ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe	
11	**Tom Clancy's Ghost Recon: Collector's Pack** • Version 1.2.10.0 vom 27. März 2002 (44 MB) ftp.ubisoft.de/ghostrecon/ghostrecon_ger_patch_2.exe	
12	**Die Siedler 4: Gold Edition** • Version 2.4.1090 vom 21. März 2002 (11,3 MB) ftp.ubisoft.de/siedler4/s4_1090_all.zip	
13	**Patrizier 2: Gold Edition** • Version 1.1 vom 10. April 2002 (3,8 MB) www.ascaron.org/patches/p2gold/P2_Gold_Patch.exe	
14	**Cultures 2** • Version 1.05 (9,1 MB) ds1.jowood.at/c2/Cultures2Patch_105.exe	
15	**Star Wars: Galactic Battlegrounds** • Version 1.1 vom Dezember 2001 (2,1 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip	
16	**Grandia 2** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
17	**Might & Magic 9** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
18	**Dark Age of Camelot** Spielverbesserungs-Programm wird automatisch bei Spielstart installiert	
19	**Fußball Manager 2002** • Version 1.12 vom 29. Jan. 2001 (13 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2002_v112.zip	
20	**FIFA Football 2002** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
21	**Star Trek: Bridge Commander** • Version 1.1 (8 MB) download.activision.com/activision/bridgecommander/stbc_patch.exe	
22	**Destroyer Command** • Version 1.1 vom 3. April 2002 (5,9 MB) ftp.ubisoft.de/destroyercommand/dc_patch11_german.zip	
23	**Operation Flashpoint** • Version 1.46 vom 4. März 2002 (6 MB) www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4_v146.zip	
24	**Warrior Kings** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
25	**Harry Potter und der Stein der Weisen** • Version 1.1 (5,5 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/hp_deu.zip	
26	**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	
27	**Schiene und Straße: Der 3D-Transport-Manager** • Version 1.1 vom 8. Mai 2002 (5 MB) ftp.ubisoft.de/schiene/sus11_patch_de.exe	
28	**Virtua Tennis** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
29	**Silent Hunter 2** • Version 1.1 vom 3. April 2002 (22 MB) ftp://ftp.ubisoft.de/silenthunter2/sh2_patch11_german.zip	
30	**Wer wird Millionär? 2. Edition** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	

Spiele unter 28 Euro

1	**Sven Bomwollen: Die Pyramide** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
2	**Anno 1602** • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB) ftp.sunflowers.de/pub/patches/anno1602patch5_ger.exe	
3	**Diablo 2** • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (5,1 MB) ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109d.exe	
4	**Tom Clancys Ghost Recon: Desert Siege** • Version vom 12. April 2002 (1,3 MB) ftp.ubisoft.de/ghostrecon/grdesertsiege_multiplayerpatch.exe	
5	**Die Flucht von Monkey Island** • Version 1.1 vom 29. Nov. 2000 (2 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/monkey_v11deu.zip	
6	**North vs. South** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
7	**Half-Life (deutsche Version)** • Version 1.1.0.9 vom 25. April 2002 (7,5 MB) ftp://sierra.de/half-life.de/patches/1108-/g11081109.exe	
8	**Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
9	**Sim City 3000** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
10	**F1 2001** • Version 1.0.7.4beta vom 29. Januar 2002 (9,5 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/f12001_update.zip	
11	**Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
12	**Gothic** • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB) www.3dgamers.com/dl/games/gothic/gothic_patch_108k.exe.html	
13	**Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 22. März 2001 (5 MB) ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe	
14	**SWAT 3** • Version 2.1 vom 22. November 2001 (19,3 MB) ftp://havas.de/sierra-swat.de/patches/swat3_21up_de.EXE	
15	**Die Siedler 3: Gold Edition** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB) ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe	
16	**NASCAR Racing 4** • Version 4.1.3.1.6 vom 18. Okt. 2001 (8 MB) ftp://sierra.de/nascarracing4.de/patches/n4.1.3.1.6_int.exe	
17	**UEFA Champions League Season 01/02** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
18	**IF-22 V.5** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
19	**Serious Sam: The Second Encounter** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
20	**Hugo XL** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** Version 21.81 vom 9. Oktober 2001 (4,3 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-2181.exe

2 **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** • Version 14.28 vom 18. Januar 2002 (7 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-9X-14028.exe

3 **Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE** • Version 7.66 vom 22. März 2002 (7,8 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/FDX8500LE/3DPFDX8500LE_9X_766.exe

4 **Asus V8440 Ti** • Version 28.80 vom 22. April 2002 (7,5 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/2880w9x.zip

5 **Asus V710** • Version 28.80 vom 22. April 2002 (7,5 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7x00/2880w9x.zip

6 **Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen** • Version 28.32 vom 23. April 2002 (8,1 MB)
download.nvidia.com/windows/28.32/28.32_win9x.exe

7 **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

8 **Videologic Vivid!** • Version 1.04.14.28 vom 22. Januar 2002 (7 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/Vivid/Drivers/viv37141w9x.exe

9 **ATI Radeon-Serie** • Version 4.13.9016 vom 20. März 2002 (6 MB)
www.ati.com/support/drivers/winme/WMERADEON4139016.html

10 **MSI StarForce822** • Version 27.20 vom März 2002 (4,6 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nv9x_2720.zip

11 **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

12 **Elsa Gloria 2** • Version 4.13.01.2832 vom 28. März 2002 (7,9 MB)
195.127.122.75/internet/ElsaFilearea.nsf/dateien/E8966F71F81B41AEC1256A63003E3CED?opendocument

13 **Elsa Synergy 3** • Version 4.13.01.2832 vom 28. März 2002 (7,9 MB)
195.127.122.75/internet/ElsaFilearea.nsf/dateien/F1125FDD9201B1F2C1256A08005D81F4?opendocument

14 **Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie** • Version 28.32 vom 5. April. 2002 (6,2 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=392

Soundkarten

1 **Terratec SoundSystem DMX – X Fire 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 / LT / 24/96** • Version 5.0.2000.123 vom 21. März 2002 (1,6 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Driver/DMX6fire_Drv_WDM_5.0.2000.123.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 Sound Blaster Extigy** • Version vom 5. April 2002 (2,2 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=391

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 Live** • Version 2.01 vom 26. Dezember 2001 (1,2 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/fmwdm.exe

11 **Videologic 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 Bild Spiele hilft Lesern

„Anno 1602“: In der „Pyramide“ fehlt was

Ich habe mir vor einiger Zeit das PC-Spiel „Anno 1602“ gekauft, aus der günstigen „Pyramiden“-Edition für 10 Euro. Ich bin total begeistert, habe aber ein paar Fragen zum Spiel:

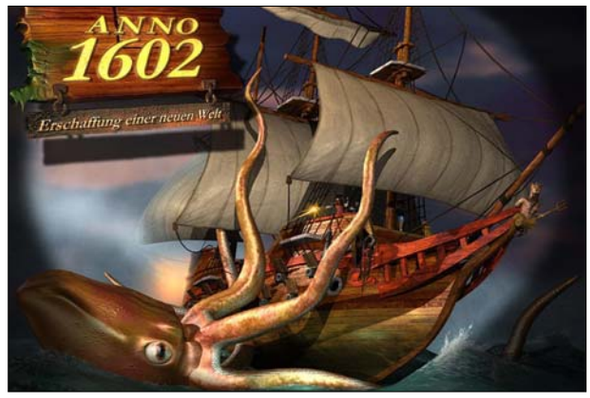
1. Welche Anno-1602-Version ist in der Pyramide enthalten, und ist bereits das Erweiterungsset dabei?

2. Ist ein Editor dabei, mit dem man selbst Szenarien entwerfen kann? Wenn ja: Wo finde ich den?

3. Ich habe mir aus dem Internet Szenarien heruntergeladen. Sie funktionieren aber alle nicht. Mache ich etwas falsch?

4. Anschließend habe ich mir noch das so genannte „NINA“-Erweiterungsset heruntergeladen (eine Stunde Dauer). Die Exe-Datei startete, und es wurden diverse Dateien überschrieben. Spielbar war aber nichts.

Manuela Menges, Wiesbaden



Die „Anno“-Seefahrt ist nicht immer lustig, sondern meist gefährlich.

*Zu den Fragen **1** und **2**: Die aus der so genannten Pyramide verkaufte Version von Anno 1602 ist das klassische Ursprungsspiel „Anno 1602“. Das Erweiterungsset ist nicht dabei, somit auch kein Editor. Der Editor ist lediglich in den Erweiterungen „Anno 1602: Neue Inseln“ und „Neue Abenteuer“ (NINA) sowie in der „Anno 1602 Königs-Edition“ enthalten.*

*Zu den Fragen **3** und **4**: Die Szenarien können nur im Zusammenhang mit der Erweiterungs-CD (NINA) und dem Spielverbesserungs-Programm (Patch, zu haben unter[1]) heruntergeladen und gespielt werden. Dieses NINA-Erweiterungsset ist nur für Spieler gedacht, die NINA bereits haben. Es erweitert NINA auf den Funktionsumfang der Königs-Edition. Die von Ihnen beschriebenen Fehler (Exe-Datei) treten nur dann auf, wenn keine NINA-CD installiert ist. Sie finden sämtliche detaillierten Informationen zu Anno 1602 auf der Internet-Seite www.anno1602.de. Die Redaktion*

[1] www.anno1602.de/german/downloads/download_patches.html

„Golden Sun“ wird fortgesetzt

Ich habe zwei Fragen zum Gameboy-Advance-Spiel „Golden Sun“:

1. Gibt es ein Lösungsbuch zu Golden Sun?

2. Steht schon fest, wann Golden Sun 2 erscheint?

Philipp Kasmierczak, Kassel

Ein Lösungsbuch für dieses Rollenspiel gibt es bislang nicht. Aber der zweite Teil der Saga von Garcia, Shiba und Jasmine ist in der Entwicklung. Am 28. Juni dieses Jahres will Nintendo das Spiel in Japan auf den Markt bringen. Für Europa steht noch kein Termin fest. Allerdings ist wegen der notwendigen Übersetzung ohnehin frühestens gegen Weihnachten mit einer Veröffentlichung in Deutschland zu rechnen. Die Redaktion



„Golden Sun“: bald zweiter Einsatz für Isaac.

Theorie und Praxis auf dem PC

Ich finde eure Zeitung echt super, besonders die Vollversion(en) und Spieletricks. Macht weiter so. Ich würde gerne wissen, ob es ein Computerspiel gibt, mit dem man sich auf den Führerschein vorbereiten kann. Aber nicht nur in der Theorie, sondern auch in der Praxis, per Autosimulation mit Verkehrsregeln.

Alexander Winheim, per E-Mail



Übung macht den Meister – auch am Steuer.

Das Komplettpaket „3D-Fahrschule“ dient laut Hersteller Sybex zur Vorbereitung auf die Fahrprüfung in Theorie und Praxis. Das Programm ist auch für Autofahrer geeignet, die gezielt Verkehrsregeln oder kritische Situation am PC trainieren möchten, etwa bei Unsicherheit oder mangelnder Fahrpraxis. Erschienen ist es im Sybex-Verlag, Postfach 150361, 40080 Düsseldorf, es trägt die ISBN-Nummer 3815596211. Direkt beim Hersteller ist es auch im Internet unter www.sybex.de zu beziehen. Die Redaktion

Wo gibt es „Ultima 9“ zu kaufen?

Ihr habt in der Ausgabe 6/2002 das PC-Rollenspiel „Ultima 9 – Ascension“ getestet beziehungsweise nochmals ausführlich vorgestellt. Wo und wann ist das spannende Spiel erhältlich? Oder kann man es auch direkt vom Händler oder über das Internet bestellen?

Klaus Schütz, per E-Mail

Das Spiel ist in der getesteten, preisgünstigen Version erhältlich und in Fachgeschäften oder Elektronik-Kaufhäusern zu bekommen. Sollten sie keine Möglichkeit haben, es zu kaufen, wenden Sie sich an: Electronic Arts, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, www.electronicarts.de.

Die Redaktion

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.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats“
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Wochenlanges Warten auf Lenkrad-Reparatur

Timo H.[2] aus Oldenburg hatte sein Lenkrad „Vibration Feedback Rallymaster 3“ von der Firma Trust zu einer Garantiereparatur an den Verkäufer Primusavitos eingeschickt. Nach fünf Wochen (!) Wartezeit war das Gerät immer noch nicht zurückgekommen. Damit nicht genug: Auf mehrere E-Mails bekam H. weder vom Verkäufer noch vom Hersteller eine Antwort. Kein Wunder, dass Kunde Timo H. jetzt ziemlich sauer auf beide Firmen ist.

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion fragte deshalb bei der Herstellerfirma Trust und beim Verkäufer Primusavitos nach.

„Vielen Dank, dass wir zu diesem Vorgang Stellung nehmen können“, erklärt Anna Brandt, Retail-Backoffice-Managerin bei Trust, dem Produzenten des Lenkrades. „Wir als Hersteller haben keinerlei Geschäftsbeziehung mit dem Endkunden, da er dieses Gerät über die Firma Primusavitos bezogen hat“, schränkt sie ein. Primusavitos seinerseits räumt ein: „Wir bedauern natürlich die außerordentlich lange Wartezeit des Kunden sehr. Die Verzögerung kam durch ein Missverständnis zwischen uns und dem Hersteller zu Stande. Für die Zukunft wurde dies jedoch gelöst, so dass wir nun eine Reklamation eines Trust-Produktes deutlich schneller abwickeln können“, erklärte Kai Luckhardt, Leiter Kundenreaktion bei der Primusavitos AG. Kurzum: Timo H. erhielt von Primusavitos ein nagelneues Lenkrad, Trust legt ein Geschenk-Paket als Entschuldigung obendrauf.



Defektes Lenkrad: Mehr als fünf Wochen musste der Kunde auf Ersatz warten.

COMPUTERBILD-SPIELE meint: Eine schöne, wenn auch sehr späte Lösung für den Kunden. Hersteller und Händler sollten ihre Kommunikation untereinander generell verbessern.

[2] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Sid Meier's Civilization[1] 3:
Das beste Civ aller Zeiten

Lösungsbuch | „Entdecke, erforsche, erprobe" lautet das Motto des Strategie-Hits aus dem Hause Infogrames. Damit dieser Leitspruch nicht floppt, schmökern Sie doch vor dem Spiel ausgiebig im neuen Prima-Werk



Der dritte Schritt in die „Civilization" – mit diesem Buch ein großer Sprung.

Ein gutes Lösungsbuch passt wie die berühmte „Faust aufs Auge" zu einem komplexen Spiel, wie „Civilization 3" (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2002). Denn damit erlernen Sie das „zivilisierte Treiben" von der Pike auf. Am Computer Ihre eigene Welt zu erschaffen, dürfte nach der Lektüre kein Problem mehr sein. Alles Wissenswerte zum Thema „Ressourcen und Städtebau" wird Ihnen hier ebenso nahe gebracht wie das richtige „Stadtmanagement". „Imperiumsverwaltung", „Forschung und Technik" oder „Stadtmodernisierung und Wunder" – dieses Buch unterschlägt nicht einen Teilaspekt. Spezielle Tipps reichern den Service des ohnehin schon sehr verständlich formulierten Wegweisers kräftig an.

Und sind die Grundlagen erst mal verinnerlicht, geht's auf in den Kampf. Dazu erfahren Sie alles über Einheiten und Taktiken. Der Höhepunkt folgt im zehnten Kapitel „Wege zum Sieg": Wollen Sie das Rennen um den ersten Start ins All gewinnen oder lieber den klassischen Feldzug in Angriff nehmen? Egal, dieses Werk wird unermüdlich und treu an Ihrer Seite kämpfen. Eine rundum gelungene Lösungshilfe. Fast, denn das Erscheinungsbild bleibt hinter der inhaltlichen Klasse zurück. Dröge Schwarzweißbilder behalten so manches Detail für sich. Das tut dem hohen Nutzwert des Buches für alle ambitionierten „Civ"-Strategen aber kaum Abbruch.

Sid Meier's Civilization 3: Das beste Civ aller Zeiten, Prima Games, 194 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-934783-96-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Die Sims: Urlaub total

Lösungsbuch | Simsalabim bei der Simulation? Weit gefehlt – Erfolg in der Simstraße ist keine Zauberei. Schon gar nicht, wenn Sie dieses Begleitbuch zur bunten Sim-Welt lesen. Das garantiert Ihnen nämlich Erfolg im Sim-Leben. Vom Anfang der Familiensaga „Die Sims" bis zur neuesten Programmerweiterung „Urlaub total" (siehe Test in diesem Heft) gibt's nützliche Tipps und Tricks zu allen Folgen. Genießen Sie also „Das volle Leben", feiern Sie „Party ohne Ende", fiebern Sie Ihrem ersten „Hot Date" entgegen.

Das Buch beginnt mit einer ausführlichen 32-seitigen Erklärung des Spielablaufs. Fragen vom Typ „Wie kreieren Sie eine neue Familie?" oder „Wie errichten Sie ein eigenes Haus?" werden ausführlich und leicht verständlich beantwortet. Job, Hochzeit, Umzug – kein Feld bleibt unbeackert. Was ist bei Katastrophen, etwa einem Brand, zu tun? Der Sim-Sammelband sagt es Ihnen. Eine Beschreibung aller Objekte (vom Bauelement bis zum Möbelstück) und ein paar geheime Tricks für den schnellen Erfolg machen die Spielbegleitung perfekt, und in vier separaten Kapiteln beschäftigen sich die Autoren mit Besonderheiten der vier Zusatzspiele. Ein Buch in gewohnter Prima-Qualität, das allerdings ein paar Farbtupfer in Form bunter Bilder hätte vertragen können.



Die Sims: Urlaub total, 5 in 1, Prima Games, 194 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-934783-94-5

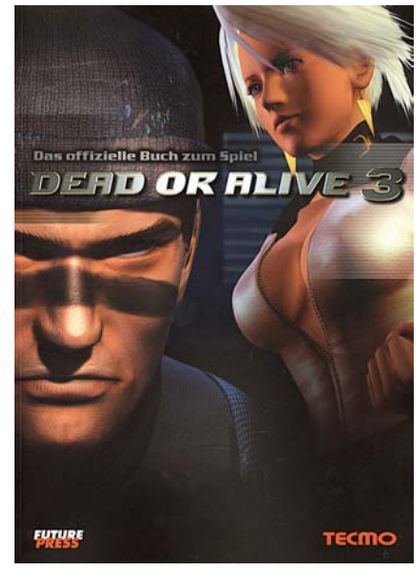
Empfehlenswert
Auch für Anfänger

[1]sprich: „Siiwwilaisäschen" [2]sprich: „Dedd or alaif"

Dead or Alive[2] 3:
Das offizielle Buch zum Spiel

Lösungsbuch | Das Auge spielt mit, findet der Verlag Future Press und bietet mit diesem offiziellen Buch ein wahrhaft aufwendig gestaltetes Werk an. Im ersten Xbox-Prügelspiel „Dead or Alive (DOA) 3" sollten sich Ihre potenziellen Gegner auf Einiges gefasst machen. Denn nach Lektüre dieses Werkes wissen Sie wirklich alles über DOA 3. Sie erlernen sämtliche Kampfsysteme, Angriffs- und Verteidigungstechniken anhand ausführlicher Beispiele. Auf 107 Seiten beschreiben die erfahrenen Autoren die Charaktere der 16 verfügbaren Kämpfer, stellen passende Strategien und optimale Bewegungsabläufe vor.

Für alle, denen das nicht reicht, lüften die Programmierer ein paar Geheimnisse, zum Beispiel versteckte Kostüme. Für das I-Tüpfelchen sorgt, wie gesagt, die Aufmachung: Alle 148 Seiten sind komplett in Farbe gehalten – bei Lösungsbüchern immer noch die Ausnahme. Die bunte Erscheinung geht aber nicht zu Lasten der Übersicht. Allerdings könnten die Bilder aus dem Spiel ein wenig größer sein. Doch mit diesem Buch werden Sie ein großer DOA-Kämpfer – und das ist viel wichtiger.



Dead or Alive 3, Das offizielle Buch zum Spiel, Future Press, 148 Seiten, 14,94 €, ISBN 3-9808224-0-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Das offizielle Buch zu Stronghold	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5113-7
2	Spiele-Geheimnisse	15,31 Euro
	Data Becker	3-8158-1660-2
3	Baldur's Gate 2	9,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9090-2
4	Diablo 2: Lord of Destruction	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9108-9
5	Diablo 2	12,76 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
6	Das Counter Strike 1.3 (dt. Version) Profibuch	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9109-7
7	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1
8	Flight Simulator 2002	9,95 Euro
	Data Becker	3-8158-2244-0
9	Die Patrizier 2	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9104-6
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



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.

Andere Länder, andere Systeme

Erst mal ein großes Lob: Die Erklärungen sind spitze. Trotzdem habe ich noch ein paar Fragen. Es gibt bei der Xbox verschiedene Versionen: PAL und NTSC. Was bedeuten diese Abkürzungen? Und was sind die normalen Versionen? Ich würde mich über eine Antwort sehr freuen.

Esther Mantey, Heidelberg



Spielekonsolen werden für verschiedene TV-Normen gebaut.

NTSC ist die in den USA und Japan gebräuchliche Fernsehnorm, PAL die europäische. NTSC überträgt Fernseh- und Videosignale mit einer geringeren **Bildauflösung** S.178 *, höherer* **Bildwiederholfrequenz** S.178 *und einem anderen Farbsystem als PAL. Deshalb laufen amerikanische Spiele bis zu 20 Prozent schneller als europäische. Leider können Sie die nur auf einer NTSC-Xbox abspielen. Wer einen NTSC-fähigen Fernseher hat, kann dort eine US-Xbox anschließen, Spannungsadapter vorausgesetzt.*

Die Redaktion

Neue Tabellen entwickelt

Ich finde eure Testtabellen nicht so gut. Der „Spielspaß“ sollte nicht in Wertungen unterteilt werden, wie „Spieleinstieg“, „Detailreichtum der Figuren/Umgebung“, „Steuergeräte“, „Faszination der Spielwelt: Wirklichkeitsnähe“. Das sollte dann unter allen Umständen aus der Rubrik „Spielspaß“ herausgenommen werden.

Mein Verbesserungsvorschlag: Schreibt Kommentare dazu! Macht für Grafik, Sound und Steuerung eine eigene Wertung, am besten in Prozent und nicht in der Schulnote oder in Punkten! Schreibt, wenn das Spiel Langzeitspaß bietet und wenn das Verhalten der Computergegner super (oder schlecht) ist! Einige Wertungen sind viel zu schlecht ausgefallen! Ich hoffe, ihr nehmt die Vorschläge von mir ernst und macht euch Gedanken!

Lauritz Berg, Marsberg

Die Testtabellen werden regelmäßig weiterentwickelt. Und natürlich bezieht die Redaktion auch Kritik der Leser in ihre Überlegungen ein. Mit dem vorliegenden Heft 7/2002 wird eine überarbeitete Tabelle eingeführt, in der auch die von Ihnen gewünschten – auf das jeweilige Spiel bezogenen – Kommentare vertreten sind.

COMPUTERBILD-SPIELE hofft, dass Sie mit der neuen Form zufrieden sind und alle Informationen finden, die Sie benötigen.

Die Redaktion

SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	50%		3,65
Spieleinstieg	6%	Ähnelt sehr dem Hauptspiel	2,00
Langzeitspaß	5%	Die drei Urlaubsorte werden spätestens nach dem zweiten Besuch langweilig	5,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Urlaubsorte ähneln einander sehr	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Teilweise unnatürliche Bewegungen	3,00
Musik	2%	Musik nur in Menüs und beim Bauen	5,50
Geräusche	3%	Passend zu den jeweiligen Aktionen, aber wenig abwechslungsreich	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Unverständliche Sprache	6,00
Texte/Untertitel	2%	Witzig und gut zu verstehen	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Per Maus lassen sich die Sims meist einfach durch ihre Welt steuern	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das simulierte Leben ist ansprechend umgesetzt. Leider gibt es fast keine Spannung und nur wenig Abwechlsung	4,00
SERVICE	3%		5,33

Neue Tabelle: Kommentare machen die Teilnoten transparent.

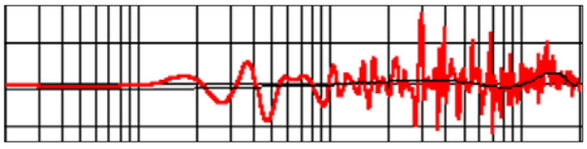
Ist der Frequenzgang des Gamecubes korrekt?

Frage zum Konsolenvergleich in Heft 6/2002: Warum sieht der Frequenzgang beim Gamecube besser aus als bei der PS 2, wird aber schlechter benotet?

Jürgen Wander, per E-Mail

In COMPUTERBILD-SPIELE 6/2002 testete die Redaktion Nintendos Gamecube im Vergleich mit Playstation 2 (PS 2) und Xbox. Da der kleine Würfel, anders als die Konkurrenten, es technisch nicht zulässt, die Tonqualität per Einspeisung eines definierten Tonsignals von 20 Hertz bis 20 Kilohertz zu messen, mussten die Spezialisten von „AV t.o.p. Messtechnik“ andere Wege gehen: Zunächst wurden mit den Spielen „Taxi Driver“ und „Tony Hawk's Pro Skater 3“ auf beiden Konsolen alle hörbaren Geräusche gemessen – unter der Annahme, dass die Spielgeräusche der PS-2- und der Gamecube-Version nahezu identisch abgemischt seien. Mithilfe des anerkannten Kompensationsverfahrens und einer komplizierten mathematischen Berechnung (für Profis: Fast-Fourier-Transformation) wurde der Frequenzgang des Gamecubes ermittelt (rote Linie im Bild). Der enthält jedoch noch Frequenzspitzen, die nicht vom Gerät stammen, sondern von den Spielen. Um die Spitzen auszufiltern und so einen mit denen der Konkurrenz vergleichbaren Frequenzgang zu erhalten, wurde die rote Kurve mit einem in der Messtechnik üblichen Smooth-Filter gemittelt (schwarze Linie im Bild). In der Testtabelle in Heft 6/2002 ist einerseits der Wert der gemessenen roten Kurve in Prozenten angegeben. Andererseits ist wegen besserer Vergleichbarkeit aber der aus dieser Kurve gemittelte Frequenzgang (schwarze Kurve) abgebildet.

Die Redaktion



Rote Kurve: ermittelte Frequenzen des Gamecubes mit Kompensationsverfahren und FFT-Transformation. Schwarze Kurve: von Frequenzspitzen bereinigter und gemittelter Frequenzgang.

Zusatz-Service soll belohnt werden

Ich muss euch sagen, dass mir der Konsolen-Test in Ausgabe 6 absolut nicht gefällt. Die Kritikpunkte am Gamecube sind für mich unergründlich. Punkt 1: „Musik-CDs nicht abspielbar/Video-DVDs nicht abspielbar“: Das ist die Höhe! Der Gamecube ist eine Konsole. Und eine Konsole ist zum Spielen da! Es ist kein Entertainment-System. Der Satz „Nintendo hat bei der Entwicklung des Gamecubes den aktuellen Trend zum Multifunktionsgerät verpasst“ ist falsch. Ich will eine Spielkonsole und kein Multifunktionsgerät! Und: Ich weiß auch nicht, was ihr für Hände habt, aber der Controller der Xbox ist eine Beleidigung für die Hand! Der des Gamecubes ist dagegen einfach nur genial!

Ulrich Kröll, per E-Mail

Sowohl PS 2 als auch Xbox bieten – neben der Möglichkeit zu spielen – weitere Leistungsmerkmale an, wie eben das Abspielen von Musik-CDs. Dieser zusätzliche Service soll belohnt werden. Und deswegen schneidet der Gamecube in diesem Testsegment nicht so gut ab. Die Testtabellen lassen im übrigen jedem Leser die Möglichkeit offen, Kriterien, die ihn nicht interessieren, bei der Ermittlung seines persönlichen Favoriten wegzulassen. Zur Kritik in Sachen „Controller“: Ihre eigenen Beobachtungen spiegeln sich im Test durchaus wider, im Prüfpunkt „Handhabung“ liegt die Xbox-Tastatur um zwei Noten hinter der des Gamecubes.

Die Redaktion



Würfelglück: Der Gamecube ist spielend leicht zu handhaben.

Kein Kauderwelsch

Vor kurzem habe ich nach langer Zeit wieder eine Ausgabe der COMPUTERBILD-SPIELE gekauft. Beim Lesen fielen mir Begriffe wie „Anzeigefeld“, „Geheime Tricks“, „Steuerknüppel“, „Spieletastatur“, „Spielverbesserungs-Programm“, „Steuerungsprogramme“, „Zusatz-Programm“ und „Zusatzspiel“ auf. Hat es einen bestimmten Grund, weshalb Sie nicht die gängigen Begriffe, wie „Display“, „Cheats“, „Joystick“, „Gamepad“, „Patch“, „Treiber“ und „Add-On“ verwenden? Diese Begriffe werden überall verwendet und haben sich auch hier zu Lande durchgesetzt.

Michael Ehrhardt, per E-Mail

Diese Diskussion ist bereits so alt wie COMPUTERBILD-SPIELE. Der Hintergrund: Nicht alle Leser verstehen Englisch. Und auch nicht jeder ist geübt im Umgang mit den Fachbegriffen der Spiele-Szene. Die Redaktion hat es sich aber zum Ziel gesetzt, auch für Anfänger leicht verständliche Artikel zu schreiben. Daher die deutschen Begriffe und verständlichen Erklärungen ohne Technik-Kauderwelsch. Und die englischen Fachwörter liefert die Redaktion ohnehin gleich mit. Vorteil: Auch wer sich nicht auskennt, wird prima informiert. Und Profis wie Sie lesen einfach über die Begriffserklärungen hinweg.

Die Redaktion

BERICHTIGUNG

Tippfehler im Preis/Leistungsverhältnis der Xbox

Im Vergleichstest „Spielekonsolen“ (Heft 6/2002, Seite 134) unterlief der Redaktion leider ein Tippfehler. Bei der Preis/Leistungsberechnung für die Xbox (Note mal Preis) – also 1,93 mal 299 – muss das Ergebnis 577,07 lauten und nicht, wie abgedruckt, 277,07. Die Bewertung „ausreichend“ war und ist jedoch korrekt. Die Redaktion

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	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	37,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
ACTION									
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS 2	1,07	52,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS 2	1,38	52,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
3	Halo	Microsoft	Xbox	1,41	59,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	Ubi Soft	PC	1,50	45,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	53,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS 2	1,74	53,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	39,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	42,00 €	6/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
10	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	39,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
11	Codename: Outbreak	Virgin Interactive	PC	1,90	38,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	ICO	Sony	PS 2	1,90	53,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Spiderman – The Movie	Activision	PS 2	1,92	52,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	59,95 €[1]	7/2002	Electronic Arts	Köln	0221/975820
15	Maximo	Electronic Arts	PS 2	1,95	52,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	39,99 €	1/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
17	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	51,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
18	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,87 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2 Interactive	PC	2,04	21,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
20	Doom	Activision	GBA	2,13	46,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
20	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS 2	2,13	55,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
AUFBAUSPIELE									
1	Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	Ubi Soft	PC	1,89	29,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Tropico: Paradise Island	Take 2 Interactive	PC	2,17	17,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	38,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Die Gilde	Infogrames Deutschland	PC	2,46	38,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	17,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Monopoly Tycoon	Infogrames Deutschland	PC	2,70	16,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Car Tycoon	Fishtank Interactive	PC	3,08	34,21 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
BRETTSPIEL									
1	Elfenwelt	Vivendi Universal Interactive	PC	4,34	24,90 €	3/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
DENK-/KNOBELSPIELE									
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	53,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
2	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	42,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	GBA	2,90	29,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
FLUGSIMULATION									
1	Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	69,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
FUSSBALLSPIEL		**E**							
1	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	42,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS 2	2,16	49,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Pro Evolution Soccer	Konami	PS	2,31	39,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	International Superstar Soccer 2	Konami	PS 2	2,48	55,00 €	7/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
5	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2 Interactive	PC	2,69	12,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	50,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS 2	1,42	43,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	42,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Lucky Luke Wanted!	Infogrames Deutschland	GBA	1,72	36,99 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232

[1]Preis laut Hersteller

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

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
4	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	57,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
5	Tetris Worlds	THQ Entertainment	GBA	1,84	44,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Spiderman – Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	24,85 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
7	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	60,00 €[1]	6/2002	Nintendo	Großostheim	01805/005806
8	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	34,85 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
9	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	41,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Disney's Atlantis	THQ Entertainment	GBA	2,33	29,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
11	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	52,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Rayman M	Ubi Soft	PS 2	2,38	53,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Sonic Advance	Infogrames Deutschland	GBA	2,41	49,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
14	Earthworm Jim	THQ Entertainment	GBA	2,42	28,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
14	Spyro: Season of Ice	Vivendi Universal Interactive	GBA	2,42	29,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
16	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	48,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
MANAGERSPIELE									
1	Hotel Gigant	Jowood	PC	2,52	39,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Ski Park Manager	Virgin Interactive	PC	4,71	36,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
MUSIKSPIELE									
1	Parappa The Rapper 2	Sony	PS 2	2,28	55,00 €	7/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
2	Popstars	Blackstar Interactive	PC	2,76	22,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
PRÜGELSPIELE									
1	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Ubi Soft	GBA	1,45	40,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
2	Dead or Alive 3	Microsoft	Xbox	1,83	56,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Virtua Fighter 4	Sony	PS 2	1,96	69,00 €[1]	6/2002	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
4	Tekken Advance	Infogrames Deutschland	GBA	2,68	49,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
QUIZSPIELE									
1	Der große IQ-Test	Koch Media	PC	2,63	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	31,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Galileo – The Game	Blackstar Interactive	PC	3,81	18,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
RENNSPIELE									
1	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	49,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	53,35 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
3	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi Universal Interactive	PC	1,79	28,00 €	6/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
4	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	47,38 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
5	Michael Schumacher Racing World – Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,99 €[1]	7/2002	Jowood	Neu-Isenburg	06102/81680
6	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	39,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	59,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	V-Rally 3	Infogrames Deutschland	GBA	2,21	54,99 €[1]	7/2002	Infogrames Deutschland	Frankfurt/Main	01907/71882
9	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	22,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
ROLLENSPIELE									
1	Zanzarah – Das verborgene Portal	THQ Entertainment	PC	1,56	44,00 €	7/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
2	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS 2	1,76	55,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	42,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	29,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	65,00 €	7/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
6	Throne of Darkness	Vivendi Universal Interactive	PC	2,29	38,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,00 €	3/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
8	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	39,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SIMULATIONEN									
1	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	41,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Achterbahndesigner	Disney Interactive	PC	2,22	31,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	43,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Pro Train	NBG	PC	2,45	29,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	22,00 €	7/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
7	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	42,39 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
SPORTSPIELE									
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS 2	1,41	38,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	36,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	49,99 €[1]	7/2002	Activision	Burglengenfeld	01908/24663
4	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	53,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	RTL Skispringen 2002	THQ Entertainment	PC	2,01	26,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	42,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	50,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Pro Evolution Soccer	Konami	PS	2,17	39,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	54,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	59,95 €[1]	6/2002	Electronic Arts	Köln	0221/975820
11	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	45,00 €[1]	5/2002	Koch Media	Planegg	01801/185795
12	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
STRATEGIE									
1	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	29,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Civilization 3	Infogrames Deutschland	PC	1,37	44,90 €	3/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
3	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	39,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Empire Earth	Vivendi Universal Interactive	PC	1,53	39,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	39,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	19,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames Deutschland	PC	1,95	49,00 €	7/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
8	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	44,00 €	7/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
9	Etherlords	Fishtank Interactive	PC	2,04	35,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	38,81 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	26,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
12	Warrior Kings	Virgin Interactive	PC	2,57	44,99 €[1]	6/2002	Virgin Interactive	Hamburg	040/391010

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
DVD-ROM-LAUFWERKE								
1	SD-616	Samsung	1,95	59,00 €	4/2002	PC-King	Troisdorf	02241/881765
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	61,40 €	4/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
3	DVD-A06SW	Pioneer Electronics Deutschland	2,13	98,00 €	4/2002	PC-King	Troisdorf	02241/881765
4	Relisys DVD-16/40 RE	Teco	2,43	69,95 €	4/2002	Skycom	Langenhagen	0511/732060
5	SD-M 1612	Toshiba	2,46	59,00 €	4/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
6	DVD-116	Pioneer Electronics Deutschland	2,71	65,00 €	4/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
FESTPLATTEN								
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	129,00 €	3/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	149,00 €	3/2002	PC-King	Troisdorf	02241/881765
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	145,00 €	3/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
4	SP-8004	Western Digital	2,60	85,00 €	3/2002	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	ST 340016 A	Seagate	2,63	100,00 €	3/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Radeon 8500	ATI	1,43	165,00 €	2/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
2	Radeon 7500	ATI	1,46	79,00 €	2/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
3	Vivid! XS TV-Out	Videologic	1,57	73,00 €	2/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,62	299,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500	Guillemot	1,62	410,90 €	2/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
6	Gladiac 511 TV-Out	Elsa	1,65	62,00 €	2/2002	Level Up	Pulheim	02238/840404
6	Hercules 3D Prophet 4500 64 MB TV-Out	Guillemot	1,65	99,90 €	2/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
8	Vivid!	Videologic	1,74	73,00 €	2/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
9	3D Blaster Geforce 3	Creative Labs	1,95	265,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
10	3D Blaster Geforce 2 MX 200	Creative Labs	3,23	92,00 €	2/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
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	268,00 €	7/2001	Computer Concept	Gnarrenburg	04763/1072
3	Hercules 3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Guillemot	2,28	109,93 €	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
4	Gladiac 511 PCI	Elsa	2,38	137,03 €	7/2001	Weber System	Berlin	030/2124840
5	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	152,88 €[1]	7/2001	Leadtek	Hamburg	040/25170704
6	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	86,92 €	7/2001	Mix Computer	Gieflen	06403/702870
7	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	91,52 €[1]	7/2001	Jetway	Duisburg	0203/450890
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	DSP-400	Plantronics	2,37	69,00 €	9/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	44,95 €	9/2001	Skycom	Langenhagen	0511/732060
3	DSP-500	Plantronics	2,50	75,00 €	9/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
4	DSP-300	Plantronics	2,65	65,00 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	55,00 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	Axis-002	Labtec	2,81	32,00 €	9/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
7	Typhoon Silver Crest	Anubis	2,86	9,18 €[1]	9/2001	Anubis	Saarbrücken	0681/988060
SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE								
1	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	79,00 €	7/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
2	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	44,00 €	7/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	74,00 €	7/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	75,00 €	7/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
5	Itra Flightboard 2000 USB	Itra	5,31	179,95 €[1]	7/2002	Itra GmbH	Berlin	030/4284930
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	90,00 €	10/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System	Anubis	2,90	69,00 €	10/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	A.2600 Compact Surround Power	Philips	3,17	90,50 €	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/933317
4	Soundman SR-30	Logitech	3,18	52,50 €	10/2001	Level Up	Pulheim	02238/840404

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
5	Soundman S-20	Logitech	3,45	48,00 €	10/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
6	Edge-418	Labtec	3,48	65,00 €	10/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
7	Pulse-424	Labtec	3,54	59,01 €	10/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
8	Sound Link Cronos SL-8235	Interact	3,70	65,96 €	10/2001	Saturn	Hamburg	040/309580
LENKRÄDER FÜR PC								
1	Vibration Feedback Rallymaster 2	Trust	1,93	61,61 €[1]	1/2002	Trust	Kleve	02821/58810
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel (PC)	Guillemot	1,94	64,95 €	1/2002	Skycom	Langenhagen	0511/732060
3	Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel	Guillemot	2,01	109,00 €	1/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	135,00 €	1/2002	Bestcape	Hamburg	040/60876211
5	Formula 1 Racemaster 3	Trust	2,06	43,97 €[1]	1/2002	Trust	Kleve	02821/58810
6	FX-UL Force RS	Act Labs	2,13	174,86 €[1]	1/2002	Act Labs	Weertzen	01805/125133
7	Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	Guillemot	2,20	69,00 €	1/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
8	Typhoon Vibration Power Wheel	Anubis	2,50	50,62 €[1]	1/2002	Anubis	Saarbrücken	0681/988060
9	R80 Sports Wheel	Saitek	2,96	28,62 €	1/2002	Bestcape	Hamburg	040/60876211
LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2								
1	Blue Thunder Racing Wheel SV-4320	Interact	1,83	102,25 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel (PS2)	Guillemot	2,00	37,32 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	57,78 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	36,00 €	1/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	63,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
6	Ultra Racer SV-1124	Interact	3,19	30,67 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Driving Force	Logitech	4,01	96,25 €	1/2002	Bestcape	Hamburg	040/60876211
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	29,00 €	5/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	Microlink 56k Fun 2	Elsa	2,76	52,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Microlink 56k Internet 2	Elsa	2,87	62,00 €	5/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
5	Microlink 56k Fun USB	Elsa	3,03	57,00 €	5/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
6	56k V92 External Modem	Trust	3,25	44,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805/606065
7	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	55,00 €	5/2002	PC-King	Troisdorf	02241/881765
8	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161/787677
PLAYSTATION-BILDSCHIRME								
1	PS One 5,6 Flatscreen	Brooklyn	3,18	193,78 €[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
2	Display One 5	Big Ben	3,40	153,36 €[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	183,55 €[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen am Sand	09123/96580
SCHNURLOSES NETZWERK								
1	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	296,04 €[1]	12/2001	Siemens	München	keins
SOUNDKARTEN								
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	225,90 €	6/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	206,00 €	6/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	126,00 €	6/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	106,60 €	6/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	161,90 €	6/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
6	Sound Blaster Live! 5.1 Digital	Creative Labs	2,39	39,00 €	6/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
7	Seismic Edge PSC 705	Philips	2,40	75,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
8	Sound Expert Digital Surround 5.1	Trust	3,08	43,87 €[1]	6/2002	Trust	Kleve	02821/58810
SPIELEKONSOLEN								
1	Xbox	Microsoft	1,93	296,70 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
2	Playstation 2	Sony	2,21	279,95 €	6/2002	Skycom	Langenhagen	0511/732060
3	Gamecube	Nintendo	2,89	198,35 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
4	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	89,95 €	6/2001	Skycom	Langenhagen	0511/732060
5	Pokémon Mini	Nintendo	3,65	49,99 €[1]	4/2002	Nintendo	Groflostheim	01805/005806
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
3	P 750 Digital Gamepad	Saitek	1,91	25,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	P 1500 Rumble Pad	Saitek	1,93	33,83 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
5	Sight Fighter Vibration Feedback	Trust	2,07	34,56 €[1]	11/2001	Trust	Kleve	02821/58810
6	Destroyer Tilt	Gravis	2,11	30,98 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
7	Action Gamepad	Logitech	2,21	22,00 €	11/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
8	Sidewinder Game Pad USB	Microsoft	2,26	22,20 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
9	Thrustmaster Digital Gamepad	Guillemot	2,31	14,95 €	11/2001	Skycom	Langenhagen	0511/732060
10	Axis Pad SV-6511	Interact	2,32	40,90 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
10	Go Pad FX SV-6530	Interact	2,32	46,01 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
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	18,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	Thrustmaster Shock 2 Analog Controller	Guillemot	2,08	14,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Thrustmaster Shock 2 Ultra Analog Controller	Guillemot	2,10	21,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
5	Interceptor Gamepad SV-4211	Interact	2,24	25,56 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
6	Storm Chaser SV-4230	Interact	2,52	35,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
7	Sight Fighter PSX	Trust	2,64	20,45 €[1]	11/2001	Trust	Kleve	02821/58810
8	Dual Impact 2 SV-4210	Interact	2,74	29,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
9	Dual Analog Joypad	Brooklyn	3,42	20,43 €[1]	11/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Eliminator Precision Pro	Gravis	2,19	38,86 €[1]	12/2001	Gravis	Schwaigern	07138/300386
2	Top Gun Fox 2 Shock	Guillemot	2,27	39,95 €	12/2001	Skycom	Langenhagen	0511/732060
3	Cyborg 3D USB Gold	Saitek	2,36	33,00 €	12/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Cyclone FX SV-6631	Interact	2,38	66,44 €	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800233
5	Top Gun Afterburner 2	Guillemot	2,50	56,00 €	12/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
6	Predator QZ 500	Trust	2,56	33,73 €[1]	12/2001	Trust	Kleve	02821/58810

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

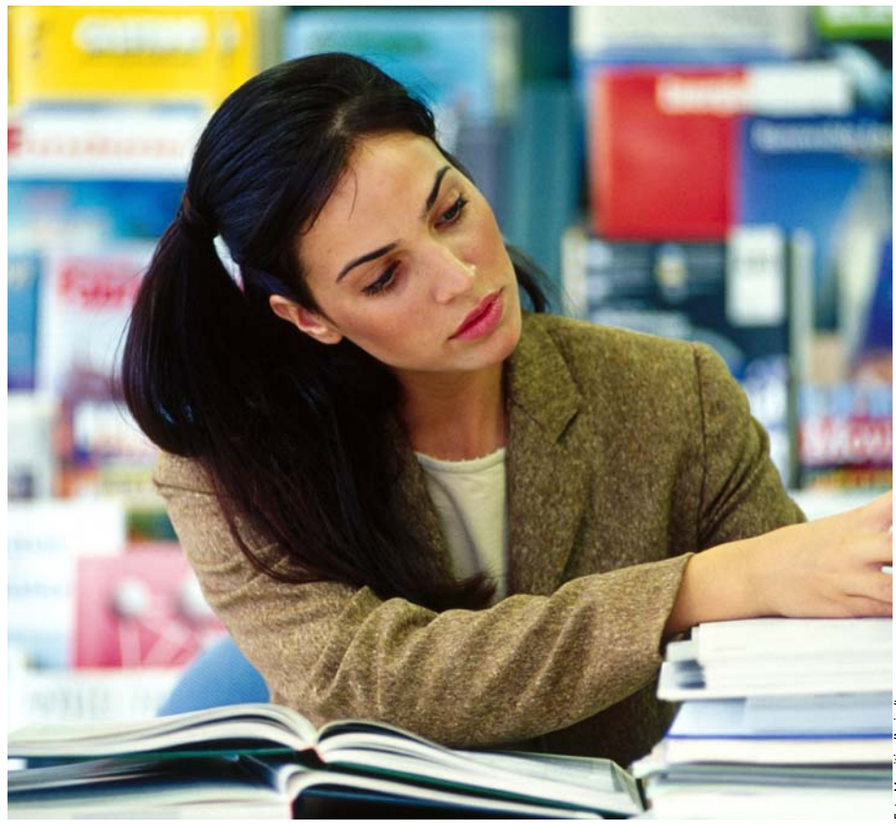


Foto: Mauritius/Javier Larrea

In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange suchen, um zu erfahren, was Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seiten erklärt die Redaktion viele im Heft verwendete Fachwörter.

3D-Darstellung
Bei 3D-Darstellungen in Spielen hat jeder Bildpunkt (**Pixel**) auch eine „Tiefeninformation". Die gibt an, wie weit vom Betrachter entfernt der Punkt erscheinen soll. Ferner können Sie in 3D-Spielen Objekte und Figuren von allen Seiten betrachten oder sich quasi um sie herum bewegen.

3D-Hardware-Beschleunigung
Eine Grafikkartenfunktion, die räumliche Grafik berechnet. Der Haupt-**Prozessor** wird dadurch entlastet.

Analog-Stick
Siehe **Spieletastatur**.

Arbeitsspeicher
Der Computer lädt bei der Arbeit Programme und Daten in den Arbeitsspeicher (auch RAM genannt). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Arcade-Stick[1]
Spezieller Steuerknüppel (siehe unten) nach dem Vorbild der Bedienelemente von Automaten in Spielhallen (englisch: „Arcades").

Benchmark
Programm zum Feststellen und Vergleichen der Arbeits- und Spielgeschwindigkeiten von Computern.

Bildauflösung
Das auf einem Monitor dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten (**Pixel**). Die Bildauflösung, auch Bildpunkteanzahl genannt, gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, z.B. 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte. Je höher die Bildauflösung ist, desto genauer und besser gerät die Darstellung.

Bildwiederholfrequenz
Die Bildwiederholfrequenz, Einheit **Hertz** (Hz), gibt an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computer-Bildschirme gelten Werte ab 85 Hz als gut. Bei weniger als 75 Hz nimmt das Auge ein Flimmern wahr. Vorsicht: Nicht jeder Monitor kann jede Bildwiederholfrequenz darstellen. Welche Bildwiederholfrequenz bei einer bestimmten **Bildauflösung** maximal dargestellt werden kann, entnehmen Sie dem Handbuch zum Bildschirm.

Bit
Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert 0 oder 1.

Byte[3]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Client[4]
Siehe **Server**.

DFÜ-Adapter
Windows bezeichnet alle Geräte, mit deren Hilfe sich Daten im **Netzwerk** austauschen lassen, etwa **Modem** oder Netzwerkkarte, als „Adapter". „DFÜ" ist die Abkürzung für „Datenfernübertragung". Anwendungsbeispiel: Spieledaten, die per Modem übertragen werden sollen, nehmen zunächst den Weg zu dem in Windows bereitgestellten DFÜ-Adapter, der die Daten dann ans Modem weiterleitet.

Direct-X
Erweiterung für Windows, verbessert die Wiedergabe von Klängen und 3D-Effekten.

Domain[5]
Das Internet ist in viele Gebiete, so genannte Domains, unterteilt. Maßgeblich für die Einteilung sind das Land, in dem ein Internet-Computer steht, und die Organisationsform des Betreibers, dem er gehört, also zum Beispiel eine Firma oder eine Universität.

DSL
DSL steht für „Digital Subscriber Line"[6], auf Deutsch: „digitale Teilnehmer-Anschlussleitung". Diese Internet-Verbindung ist bis zu zwölf Mal schneller als ISDN, kann bis zu 96 000 Zeichen pro Sekunde senden oder empfangen. Auch beim DSL-Anschluss wird während einer Internet-Verbindung die Telefonleitung nicht blockiert. T-DSL ist der Markenname für DSL der Deutschen Telekom.

DVD
DVD bedeutet „Digital Versatile Disc"[7]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (Video-DVD). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem so genannten DVD-Brenner selbst beschreiben können. DVD-Rs lassen sich nur ein Mal beschreiben. DVD-RWs und DVD+RWs können mehrmals beschrieben und wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmen. Welcher Standard für Leer-DVDs sich auf dem Markt durchsetzen wird, ist zurzeit noch unklar. Um Video-DVDs per Fernseher wiederzugeben, benötigt man ein spezielles Abspielgerät, DVD-Spieler genannt. Auch der Computer muss ein DVD-ROM-Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können.

DVD-ROM-Laufwerk
Siehe **DVD**.

DVD-Spieler
Siehe **DVD**.

Farbtiefe
Die Farbtiefe gibt die Zahl der darstellbaren Farbtöne an. Je höher ihr Wert ist, desto natürlicher und brillanter erscheinen die Farben eines Bildes auf dem Computerbildschirm. Die Farbtiefe wird in **Bit** gemessen. 1 Bit entspricht zwei Farben (Schwarz und Weiß). Mit 8 Bit lassen sich 256 Farben darstellen. Naturgetreue (fotorealistische) Farbwiedergabe ist erst ab 24 Bit möglich. Damit lassen sich bereits rund 16,7 Millionen Farbtöne wiedergeben.

Fire-Wire[8]-Anschluss
Der Fire-Wire-Anschluss ist eine in der Unterhaltungselektronik weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Zusatzgeräte. Damit werden deutlich schnellere Daten-Übertragungsraten erreicht, maximal 50 **Megabyte** pro Sekunde.

Geschwindigkeits-/Schubregler
Siehe **Joystick** unten links.

Gigabyte
Ein Gigabyte = 1024 **Megabyte**.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, etwa 3D-Landschaften, selbst und entlastet so den Haupt-**Prozessor** des Computers.

Grafikspeicher
Jede Grafikkarte hat einen eigenen **Arbeitsspeicher** für Berechnungen. Je größer der Grafikspeicher ist, desto mehr Bildpunkte (siehe **Bildauflösung**) und Farben kann die Grafikkarte darstellen.

Hertz
Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Kilobit
Ein Kilobit sind 1024 **Bit**.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Megabyte
Ein Megabyte sind 1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Joystick[2] (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: „Arkäd-Stcik" 2sprich: „Dschoi-Sstick" 3sprich: „Bait" 4sprich: „Klaient" 5sprich: „Domäin" 6sprich: „Didschitel Ssabbskraiber Lain" 7sprich: „Didschitel Worsetall Disk" 8sprich: „Faier Waier" 9sprich: „Memmeri Kard" 10sprich: „Sörwer"

Memory-Card[9]
Eine Memory Card ist eine Speicherkarte für Daten, etwa Spielstände. Sie wird in Spielekonsolen, zum Beispiel der Sony Playstation, eingesetzt.

Ministick (Mini-Steuerknüppel)
Auch Analog-Stick, siehe **Spieletastatur**.

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 von mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkanschluss
Der Anschluss an ein Netzwerk erfolgt über spezielle Einbaukarten (Netzwerkkarten) und fest verlegte Kabel oder drahtlos. So können zum Beispiel mehrere Computer auf einen Drucker zugreifen.

PAL-Balken
NTSC ist die in den USA und Japan gebräuchliche Fernsehnorm, PAL die europäische. NTSC überträgt Fernseh- und Videosignale mit einer geringeren **Bildauflösung**, aber einer höheren **Bildwiederholfrequenz** und einem anderen Farbsystem als PAL. Bei der Umsetzung von NTSC-Konsolenspielen für das PAL-System kann es vorkommen, dass schwarze Balken am oberen und unteren Bildrand entstehen.

Partitionen
Die Festplatte eines Computers 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 daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, F und so weiter) zu.

Pixel
Jedes Computerbild ist aus einzelnen Bildpunkten zusammengesetzt. Diese Bildpunkte bezeichnet man als Pixel. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto mehr Details zeigt es.

Protokoll
Damit Daten in Netzwerken ausgetauscht werden können, müssen bestimmte Regeln eingehalten werden. Protokolle definieren diese Regeln.

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen im PC.

Scart-Buchse/-Kabel
Scart heißt der auch als Euro-AV bekannte Anschluss an Videogeräten. Es handelt sich um eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen.

Server[10]
In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Clients (auf Deutsch: „Kunden", zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"), die den Clients bestimmte arbeitsintensive Dienste zur Verfügung stellen. Typische Server-Leistungen 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.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz gibt in **Megahertz** an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet.

Texturen
Texturen sind Bildchen, die, ähnlich einer Tapete, auf Objekte in Spielen „geklebt" werden, um realitätsnahe Oberflächendarstellungen zu ermöglichen. So besteht beispielsweise eine Felswand in einem Spiel aus vielen kleinen aneinandergesetzten Fels-„Texturen".

Transistor
Der Begriff kommt aus dem Englischen und steht für „transfer resistor", was so viel heißt wie „Übertragungswiderstand". Ein solches Halbleiterelement funktioniert als Schalter, sendet also durch An- oder Ausschalten elektrische Signale und ist Grundbaustein elektronischer Schaltungen. Diese Bauelemente sind heute derart mikroskopisch klein, dass sich etliche Millionen davon auf einem fingernagelgroßen **Prozessor** unterbringen lassen.

USB-Anschluss
An einen USB-Anschluss können Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

Spieletastatur (Gamepad)
Ein Analog-Stick ist ein (meist mit dem Daumen bewegtes) Bedienelement auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem Analog-Stick kann man feinfühlig steuern, etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links". Das **Steuerkreuz** dagegen kennt nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".



Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Mauritius; Esbin Anderson

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

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.

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
Ascaron	33334	Gütersloh	05241/96660	05241/966610	■ 05241/96690	■ 05241/96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/966610	www.ascaron.com
Blackstar Interactive	67547	Worms	06241/934940	06241/934941	◆ 01908/88025	◆ 01908/88025	Werktags 14-17 Uhr	keins	www.black-star.de
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, 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-Fr 15-18 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	60314	Frankfurt/Main	01907/71882	06103/334222	◆ 01907/71882	◆ 01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Jowood Productions	62363	Neu-Isenburg	06102/81680	06102/8168010	■ 06102/8168168	■ 06102/8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.jowood.com/de
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	■ 02131/4066499	■ 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	06103/9940155	■ 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

■ 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	Firma	Seite
1&1	80, 81, 82, 83, 84, 85	GyroTwister	2
Adidas	19, 43, 131	Honda Motors	49
AMS	92, 93	Infogrames	12, 13, 62, 63, 164, 165
AS Interactive	179	JoWood Productions	75
AUTO-BILD	149, 169	Konami	69
AUTO-BILD.de	141	Leipziger Messe	175
BILD am Sonntag	163	Logitech	57
BILD Interactive	145	Meister Verlag	Beilage
COMPUTER-BILD	139, 147, 159, 177, Beilage	Microsoft	17, 91, 135
COMPUTERBILD-SPIELE	143	Nokia Mobile Phones GmbH	123, 125
DAC GmbH	77	Playcom Software	Beilage
Data Becker	97	Saturn	22, 23
Dell Computer GmbH	38, 39	Selling points	28, 29, 109, 167
Deutsche Expert	183	SMS Online GmbH	27
Deutsche Telekom	53	Sony	21, 127
Deutscher Bundestag	45	Strato AG	101
DSF	137	Take 2 interactive	9
Deutscher Gehörlosen Verbund	181	Terre des hommes	177
Electronics Boutique AG	25	Tiscali	67
Ernst Klett	184	Ubi Soft entertainment	117
Fernschule Weber	177	Victoria	73

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgaben können Sie nachbestellen. 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. 01805/262615
(0,12 Euro/Minute)
Fax 040/34729528



Die Ausgaben 1, 3, 7, 10/2000, 1, 6, 10/2001 und 4/2002 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro (3 Mark) frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 3. Juli im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Neverwinter Nights

Nach der „Baldur's-Gate"-Saga erwartet Sie im nächsten Heft eine neue Reise in die „Vergessenen Reiche": Die Stadt Waterdeep braucht Ihre heldenhafte Hilfe, um das Böse zu besiegen. Ob Sie in „Neverwinter Nights" unbedingt eine Rolle spielen sollten, lesen Sie in COMPUTERBILD-SPIELE.



Port Royale

Eine eigene Insel in der Südsee? Kein Problem im neuen Aufbauspiel. Aber damit fängt die Arbeit erst an. Als junger Rekrut eines europäischen Landes müssen Sie in der Neuen Welt zeigen, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind – und eine Bilderbuch-Karriere hinlegen. Ist das schwer? Dauert das lange? Und macht das Spaß? Antworten gibt's im nächsten Heft.



Super Smash Bros. Melee

Wollten Sie Mario, dem berühmtesten Klempner der Welt, insgeheim schon immer mal eine verpassen? Dann ist jetzt Ihre Chance gekommen: Die Nintendo-Familie tritt an, sich ein wenig auszutoben. Warum Sie dabei sein sollten, steht im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Industriegigant 2

Familie Müller will neue Möbel, die Neumanns brauchen ein neues Auto, und der kleine Michael soll zum Geburtstag einen neuen Fernseher bekommen. Und nun raten Sie mal, wer das ganze Zeug ranschaffen muss. Genau! Aber Sie sind nicht ganz allein in Ihren Bemühungen um Aufschwung und Profit: COMPUTERBILD-SPIELE steht an Ihrer Seite und verrät im nächsten Heft die besten Tricks.

HARDWARE

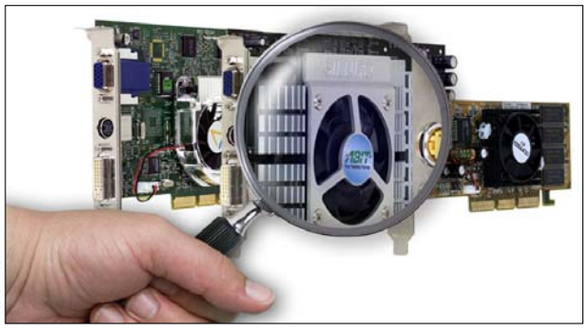


Foto: Silvestris

Hingeschaut

Sie möchten sich endlich eine neue Grafikkarte leisten und haben dafür die Summe X zur Verfügung? Dann bietet Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE in der nächsten Ausgabe tatkräftige Hilfe. Acht der neuesten Karten auf dem Markt – vom Schnäppchen bis zum Luxusmodell – wurden dem üblichen knallharten Test unterzogen. Was können Sie für wie viel Geld erwarten? Ab 3. Juli ist es nachzulesen!

RATGEBER



Aufgetrieben

Auch Steuerungsprogramme, so genannte Treiber, haben Probleme mit dem Alter. Irgendwann sind sie einfach nicht mehr aktuell, und es gibt eine neue, bessere Generation. Aber wo? COMPUTERBILD-SPIELE hat die wichtigsten Fundorte für aktuelle Treiber im Internet für Sie aufgetrieben und erklärt ausführlich, wie Sie das alte Programm ganz einfach gegen ein neues austauschen können.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de

Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.

Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef

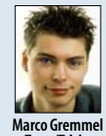

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


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 dieser Ausgabe: 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, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTERBILD-SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/636633 (€ 0,12/Minute), E-Mail: abo@computerbild.de. 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.