11/2002
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

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

Europas größtes Spielemagazin mit CD-ROM

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

Weltexklusiv Tomb Raider 3

Vollversion auf Heft-CD-ROM

Für Windows 95, 98, ME und XP

Spiel 1

TOMB RAIDER 3

Lara Croft

Action

Ihr größtes Abenteuer

- Rätselhafte Kunstwerke suchen
- Finstere Gestalten im ewigen Eis
- Kämpfe mit Panzerfaust und Raketenwerfern
- Mystische Stätten erkunden
- Geheime Militärbasis ausspähen
- Unterwasser-Jet im Südpazifik

PLUS: 7 weitere Vollversionen auf CD-ROM hier im Heft

Spiel 2 — Action — Die Teppichklinik

Spiel 4 — Action — Disastroids 3D

Spiel 5 — Geschicklichkeit — Looman

Spiel 7 — Geschicklichkeit — Node Jumper Special Edition

Spiel 3 — Sport — Fishing Special Edition

Spiel 6 — Geschicklichkeit — Flottes Bienchen

Spiel 8 — Denk-/Knobelspiel — Pentalego

PLUS: 2 Top-Demos auf CD-ROM

Demo zum Spiel des Monats — Strategie

Stronghold Crusader

Demo — Geschicklichkeit

Gefeuert! Dein letzter Tag

PLUS: 15 Seiten Tricks zu diesen Spielen. Bild für Bild, Schritt für Schritt – ausführlich erklärt

BRANDAKTUELL

Spiel des Jahres

Anno 1503 bereits gespielt

König der neuen Welt

Aufbauspiel

SPIELETESTS

Rollercoaster Tycoon 2

Aufbauspiel

Höher, schneller – Nervenkitzel

Kleine Maus ganz groß

Geschicklichkeit Stuart Little 2

SPIELETRICKS

The Partners — Simulation

Liebe im Büro

Cheats (geheime Tricks) zu

- ❑ Aggressive Inline
- ❑ Comanche Gold
- ❑ Freekstyle
- ❑ Project Eden
- ❑ Largo Winch
- ❑ Rainbow Six – Rogue Spear
- ❑ Enclave
- ❑ Spy Hunter
- ❑ CT Special Forces
- ❑ Turok Evolution
- ❑ Delta Force Force Dagger
- ❑ Der Anschlag
- ❑ Disney's Lilo & Stitch

RATGEBER

Was steckt in Ihrem PC?

Prüf-Programm auf Heft-CD

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

Computer Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

„Voller Erfolg", „begeistertes Publikum", „wirkliche Neuheiten", „gesamte Handelsbranche anwesend", „wahnsinnig viel Spaß" – Worte aus dem Abschlussbericht der ersten Games Convention (GC) in Leipzig, der bisher größten deutschen Computerspiele-Messe (S. 6). „Zum Erfolg der Messe hat ganz sicher auch das überdurchschnittliche Engagement unserer Medienpartner beigetragen", stellte GC-Projektleiterin Angela Schierholz fest und nannte „allen voran" COMPUTERBILD-SPIELE. Ein Großteil der 80 000 Messsebesucher fand sich am Stand von Europas größter Spiele-Zeitschrift ein – und konnte Sitzfestigkeit auf einem Elektrischen Bullen beweisen. Motto: Immer oben bleiben! Das wollen wir auch in der Gunst unserer Leser und bei der redaktionellen Leistung. Und COMPUTERBLD-SPIELE hat Einiges zu bieten, zum Beispiel weltweit exklusiv auf Heft-CD-ROM die Vollversion von Lara Crofts Abenteuern in „Tomb Raider 3". Viel Spaß damit!

Computer Spiele INTERN



Spielte Mäuschen: Leschke im Hardware-Labor von Microsoft.

● In den abgeschirmten Hardware-Entwicklungslabors von Microsoft in den USA konnte Technik-Redakteur Ingolf Leschke (27) einen Blick riskieren, sah neueste Geräte, erfuhr von geheimen Planungen. Der COMPUTERBILD-SPIELE-Mann war zum Gratulieren in Redmond bei Seattle, weil sich Bill Gates'Schmiede seit nunmehr 20 Jahren (!) nicht nur um Soft-, sondern auch um Hardware kümmert. Dort wurde zum Beispiel die optische Maus entwickelt oder der Rütteleffekt, der den Hobby-Piloten am PC beim Landen eines Flugzeugs im Spiel regelrecht durchschüttelt. Leschke: „Wahnsinn, was die Erfinder jetzt noch auf der Pfanne haben." (Seite 144).

● Dass Bericht und Fotos von der fernen US-Westküste in letzter Sekunde ins Heft gelangten, dafür sorgte der Chef vom Dienst (CvD). Joachim Tröster (46), liebevoll JoTrö genannt, holt bei der Technik auch in schier aussichtslosen Fällen noch ein paar Stunden heraus. In diesem Fall wanderten die Bilder von der Digitalkamera in den Computer, weiter ins Redaktionsnetzwerk, dann ins Layout, schließlich von der Lithographieanstalt in die Druckerei. JoTrö: „Und dann kann ich nur die Daumen drücken, dass unser Heft pünktlich im Handel ist." Bisher hats immer geklappt.



Spielte mit der Zeit: Tröster mit letzten eiligen Seiten.

Titel: Foto: Headline Photo Agency, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Fotos: Daniel Sheehan, Freye

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele		4
	Spielemesse Games Convention Leipzig		
	COMPUTERBILD-SPIELE: Bilder von Messestand und Party		6
	Spiele-Neuheiten auf der Messe		8
	Hardware-Neuheiten auf der Messe		10
	Hitliste		12
	Bunt gemischt		14
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		16
	Anno 1503: Alles über das Spiel des Jahres	TITELTHEMA	18
	Vorserientests:		
PS 2	**Colin McRae Rally 3** Rennspiel (ab 11. Oktober 2002)		30
PC	**Highland Warriors** Strategie (ab Winter 2002)		31
PC	**Robin Hood – Die Legende von Sherwood** Strategie (ab 22. November 2002)		30
Cube	**Starfox Adventure** Abenteuer (ab November 2002)		32
Xbox	**Yager** Action (ab November 2002)		32

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		36
	Die Testtabelle verständlich erklärt		38
PC	**Beach Life** Aufbauspiel (im Handel)		56
GBA	**Castlevania – Harmony of Dissonance** Action (im Handel)		82
PC	**Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte** Aufbauspiel (im Handel)		74
GBA	**Driver 2 Advance** Action (ab 2. Oktober 2002)		84
PC	**Frontline Attack** Strategie (im Handel)		48
PC	**Medieval: Total War** Strategie (im Handel)		54
PC	**Rollercoaster Tycoon 2** Simulation (ab 31. Oktober 2002)	TITELTHEMA	62
PC	**Stronghold Crusader** Strategie (im Handel)	TITELTHEMA	40
PS	**Stuart Little 2** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)	TITELTHEMA	60
Cube	**Super Mario Sunshine** Geschicklichkeitsspiel (ab 4. Oktober 2002)		80
PC	**The Elder Scrolls 3 – Morrowind** Rollenspiel (im Handel)		70
PC	**The Partners** Simulation (im Handel)		68
PS 2	**Turok Evolution** Action (im Handel)		50

GÜNSTIGE SPIELE

PC	**Gold Games 6** Sammlung mit 15 Spielen (ab 4. Oktober 2002)		86

SPIELETRICKS

PC	**Anno 1503**		116
PC	**Die Teppichklinik**	TITELTHEMA	108
PC	**Disastroids 3D**	TITELTHEMA	108
PC	**Fishing Special Edition**	TITELTHEMA	108
PC	**Flottes Bienchen**	TITELTHEMA	108
PC	**Gefeuert! Dein letzter Tag**	TITELTHEMA	109
PC	**Looman**	TITELTHEMA	109
PC	**Node Jumper Special Edition**	TITELTHEMA	109
PC	**Pentalego**	TITELTHEMA	109
PC	**Stronghold Crusader**		110
PC	**The Elder Scrolls 3 – Morrowind**		126
PC	**The Partners**	TITELTHEMA	122
PC	**Tomb Raider 3 – Lara Croft**	TITELTHEMA	102
PS 2	**Turok Evolution**		124
	Cheats (Geheime Tricks)	TITELTHEMA	130

MAGAZIN

Hinter den Kulissen: So entsteht ein Spiel		140
Zu Besuch im Hardware-Labor von Microsoft		144
Gewinnspiel		146

HARDWARE

Vergleichstest: 30 Spieletastaturen (Gamepads)		148
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		149
Testergebnisse im Detail		150
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt		156

PROFI-ECKE

PC	**Test: Neocron** Online-Rollenspiel (im Handel)	162

RATGEBER

Was steckt in Ihrem PC? So finden Sie's raus	TITELTHEMA	166
So installieren Sie ein Spiel		172

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen	176
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften	178
COMPUTERBILD-SPIELE hilft	180
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)	182
Briefe an die Redaktion	184
Spielebücher-Kritiken	186
Marktübersicht	188
Fachbegriffe einfach erklärt	192
Telefonnummern der Spielehersteller	196

DIE LETZTE SEITE

Vorschau	198
Impressum	198

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Tomb Raider 3 – Adventures of Lara Croft"** TITELTHEMA, **„Teppichklinik"** TITELTHEMA, **„Disastroids 3D"** TITELTHEMA, **„Fishing Special Edition"** TITELTHEMA, **„Flottes Bienchen"** TITELTHEMA, **„Looman"** TITELTHEMA, **„Node Jumper Special Edition"** TITELTHEMA, **„Pentalego"** TITELTHEMA.

Probierversionen (Demos): **„Stronghold Crusader"** TITELTHEMA, **„Gefeuert! Dein letzter Tag"** TITELTHEMA.

Komplettes Diagnoseprogramm: **„Sandra 2002"** TITELTHEMA

Sonstiges: **Acrobat Reader 5.0 (Anzeigeprogramm), Direct-X 8.1b (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	94
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	156 - 157



Heiße Scheibe: Heft-CD-ROM mit Lara Croft.

Meldungen

„Driver" für alle

Fans der Rennspiel-Serie „Driver"[1] (Test „Driver 2" für GBA in dieser Ausgabe) dürfen sich freuen. Denn Infogrames gab jetzt bekannt, dass „Driver 3" nächstes Jahr nicht nur für PC und Playstation, sondern auch für Gamecube und Xbox erscheinen wird. Nähere Infos zum Spiel sind noch nicht bekannt.

Rechte an „Ninja Turtels"

Die 80-er kommen zurück – zumindest beim Spiele-Hersteller Konami. Der sicherte sich nämlich jetzt die Spiele-Rechte an der beliebten Fernseh-Serie „Teenage Mutant Ninja Turtles". Ende der 80er-Jahre hatte Konami schon einmal Turtels-Spiele für damals gängige Konsolen produziert. Im nächsten Jahr sollen die Kampf-Schildkröten dann für verschiedene aktuelle Konsolen erscheinen. Details dazu gab das Unternehmen noch nicht bekannt.



Foto: Cinetext

Kult aus den 80-ern: „Teenage Mutant Ninja Turtles".

„Donkey Kong" wechselt die Seiten

Spiele in 1A-Qualität, dafür steht der Name Rare. Das englische Entwickler-Team machte sich mit Spielen wie „Donkey Kong", „Conkers Quest" und „Starfox" einen guten Namen. Seit 1980 produziert Rare exklusiv für die Firma Nintendo. Doch damit soll laut „Wall Street Journal" bald Schluss sein. Xbox-Hersteller Microsoft werde Nintendos Aktienpaket für 169 bis 254 Millionen Euro kaufen, berichtet das Blatt. Damit wäre Microsoft mit 49 Prozent Hauptaktionär, und es ist anzunehmen, dass Rare dann exklusiv für Microsoft produziert.

[1]sprich: „Draiwer" [2]sprich: „Kaltschers" [3]sprich: „Mainoriti" [4]sprich: „Fliht"

Napoleon

Kleiner Mann ganz groß

Strategiespiel für PC | Körperlich klein, machte Napoleon dennoch große Geschichte. Sie hätten an seiner Stelle alles ganz anders gemacht? Nur zu! Passend zum gleichnamigen TV-Vierteiler des ZDF zum Jahresende kommt „Napoleon" als Spiel in den Handel. Von der Machart gleicht der Titel Brettspielen, wie etwa „Risiko". Als Spieler befehligen Sie Infanterie, Kavallerie, Artillerie und erobern nach und nach die ganze Welt. Nebenbei können Sie sogar Geschichte lernen: 45 Minuten Ausschnitte aus der TV-Serie sind dabei.





Diesen Blick aufs Schlachtfeld hätte der Feldherr von 1796 sicher gern gehabt.



Foto: fotz/Interfoto

Herr Bonaparte auf dem hohen Ross.

Angekündigt für November 2002
Preis noch nicht bekannt
Innfos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882, www.infogrames.de

Minority[3] Report

Unter Verdacht

Action-Abenteuer für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Tom Cruise in der Hauptrolle – solche Filme lassen so manches Herz höher schlagen. Seit Oktober läuft „Minority Report" mit Cruise als Hauptdarsteller in deutschen Kinos. Ab November sollen Sie das spannende Abenteuer dann zu Hause nachspielen können. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des Filmhelden John Anderton. Der lebt im Jahre 2054 und arbeitet in einer Spezialeinheit, verhaftet potenzielle Mörder. Eines Tages gerät John selbst unter Mordverdacht. Im Alleingang macht er sich daran, seine Unschuld zu beweisen. In 15 Spielwelten müssen Sie Taktik mit Feuerkraft kombinieren oder sich im Nahkampf beweisen.



Foto: Cinetext

Steuert per Handschuh einen Computer: Tom Cruise als Filmheld.

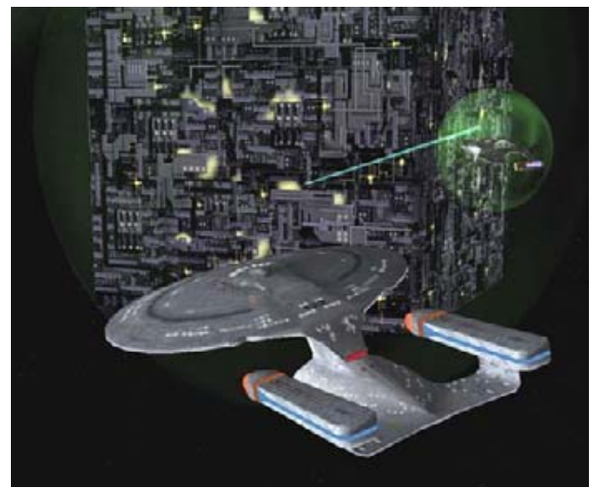
Angekündigt für November 2002
Preise noch nicht bekannt
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 01908-24663, www.activision.de



Düstere Atmosphäre im Jahr 2054 – Elitetruppen wachen übers Land.

Star Trek: Star Fleet[4] Command 3

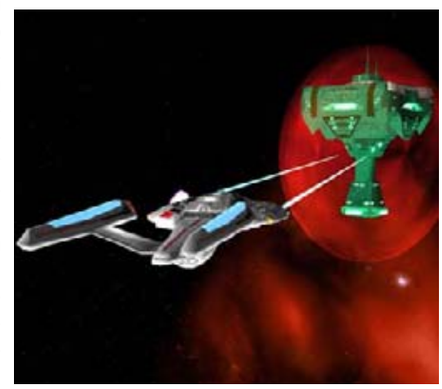
Auf ins All



Würfelspiel: Am Borg-Würfel dürfen Sie richtig Schub geben.

Strategiespiel für PC | Mit vereinten Kräften konstruieren die Klingonen und die Vereinigte Föderation eine Unity-Sternenbasis. Damit sollen getarnte Schiffe in der neutralen Zone aufgespürt werden. Doch den Romulanern schmecken diese Pläne ganz und gar nicht. Sie erklären den Krieg. Als Spieler stecken Sie mitten drin, können die Rolle aller drei Seiten übernehmen, um den Konflikt in 45 Missionen zu lösen. Für den dritten Teil verspricht der Hersteller nicht nur grafische Verbesserungen, sondern auch die Möglichkeit, die 25 Schiffstypen nach Belieben auszustatten. Schilde, Waffen, Antriebssysteme sollen verändert werden können. Also, dann auf in den Kampf für Recht und Ordnung im Alpha-Quadranten!

Angekündigt für: November 2002
Preis: 45 Euro
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 01908-24663
www.activision.de



All-Zeit: die Enterprise ist stets schussbereit.

Spyro 2 – Season of Flame[5]

Feuerspucker rettet Glühwürmchen

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 und Gameboy Advance | Das Leben im Drachenreich könnte so schön für den Helden Spyro sein. Ab und zu mal ein bisschen Feuer spucken und ein paar Rundflüge machen. Doch ein Hilferuf der entführten Glühwürmchen ändert das geruhsame Drachenleben vollständig. Gemeinsam mit seinen Freunden Agent 9 und Sheila reist Spyro zur Feuerinsel, um die kleinen Lichtwesen zu befreien. 20 Spielwelten voller Rätsel und Minispiele warten ab Oktober darauf, erforscht zu werden. Damit die kleine Heldentruppe sich der vielen fiesen Gegner erwehren kann, kann sie auf eine Vielzahl von Spezialattacken, etwa Feuer-Atem und Kopfnüsse, zurückgreifen.

Angekündigt für:
Ende Oktober 2002
Preis:
55 Euro (PS 2), 50 Euro (GBA)
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str.1, 63225 Langen, Tel. 01805-0774353,
www.universalinteractive.de



Auch auf dem Gameboy Advance macht „Spyro 2" ein gutes Bild.

Micromachines Explosion[7]

Mini-Raser

Rennspiel für Playstation 2 und Xbox| Hey, die Mini-Flitzer sind wieder da! Die gab's bereits auf Uralt-Konsolen, wie dem Megadrive. Mit den Dingern müssen Sie waghalsige Rennen bestehen. Das Ungewöhnliche an dem Spiel: Sie lenken Ihre Flitzer zum Beispiel auf Küchentischen um Kaffeetassen herum oder müssen im Büro Stuhlbeinen ausweichen. 24 dieser abgefahrenen Strecken bietet die Neuauflage. Unterwegs sind Sie mit 40 verschiedenen Fahrzeugen und können nochmals acht freispielen. Und wer nicht gern allein spielt, hat die Möglichkeit, gegen bis zu drei weitere Mitspieler anzutreten.



Schöne Aussichten!

Angekündigt für
7. November 2002
Preise noch nicht bekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882
www.infogrames.de



Schlagkräftig – die Flitzer in „Micromachines" sind der Hammer.



Mit kompakten Rennflitzern mal so richtig in Fahrt geraten.

Shox[6]

Staubfresser unter sich

Rennspiel für Playstation 2 | Viel Rallye-Action verspricht „Shox" für Sonys Spielekonsole. Um eine Simulation geht es dabei nicht wirklich. Vielmehr soll „Shox" die Dauervollgas-Piloten ansprechen. Insgesamt können 24 Fahrzeuge von bekannten Herstellern, wie Audi, BMW, Porsche und Subaru, auf 21 Strecken bewegt werden. Drei Spielwelten geben dabei die Unterlage vor: Schnee und Eis in der arktischen Tundra, Sand in der Wüste, Schlamm und Schotter im Dschungel. Als Motivationshilfe gibt es jede Menge Extras, wie Bonuswagen und -strecken, freizuspielen. Für das Gruppenerlebnis soll ein Vier-Spieler-Modus auf einem geteilten Bildschirm sorgen.

Angekündigt für: 18. Oktober 2002
Preis: 55 Euro
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820,
www.electronicarts.de



Fahren Sie eiskalt und aalglatt.

Archangel[8]

Erzengel wider Willen

Rollenspiel für PC | Eben hatte der Held Michael Travinsky noch einen ganz „normalen" Autounfall. Einen Moment später findet er sich im Mittelalter wieder. Seltsam? Schon, aber das ist erst der Anfang. Michael ist nämlich der neue Erzengel, der für Ruhe und Ordnung in der Unterwelt sorgen soll. Drei große Spielwelten – Mittelalter, futuristisches Berlin und die Hölle – muss er in diesem Rollenspiel mit jeder Menge Actioneinlagen erforschen. Die wunderschöne Grafik, die ungewöhnlichen Schauplätze und die vollkommen neuartige Geschichte versprechen viel Spielspaß mit „Archangel".

Angekündigt für:
18. Oktober 2002
Preis: 45 Euro
Infos bei: Jowood AG, Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102-8168168
www.archangel-online.com



Rettender Engel: Michael schafft Ordnung in der Unterwelt.

Kurz vorgestellt

Industrie ohne Ende

Zu „Industriegigant 2" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2002) gibt's Nachschub. Noch im Herbst soll die Zusatz-CD-ROM „Der Industriegigant 2: 1980 – 2020 AddOn" auf den Markt kommen. Für 29,99 Euro bekommen Sie 20 neue Missionen, die im Zeitraum von 1980 bis 2020 spielen. Außerdem verspricht der Hersteller 30 Endloskarten, 56 neue Produkte und Industrien sowie Erweiterungen im Transportwesen, etwa durch Hubschrauber.



Gigantisch: der Blick aufs Industrie-Imperium.

Infos bei: Jowood AG, Tel. 06102-8168168,
www.jowood.com/de

Lernen und Spielen

Spielend lernen, wie Sie den eigenen Computer vor Angriffen aus dem Internet schützen, können Sie unter www.symantec.com. Dort steht das kostenlose Actionspiel „CompuDefender" für Sie bereit. Ähnlich wie beim „Moorhuhn" sollen Sie in einem Computergehäuse auf alles schießen, was sich bewegt. Nach jeder beendeten Spielstufe wird der Wissensstand des Spielers zum Thema Internet-Sicherheit abgefragt. Richtige Antworten verdoppeln die zuvor erzielten Punktzahlen.

Gut und günstig

„Patrizier 2 – Geld und Macht" wurde von COMPUTERBILD-SPIELE in Ausgabe 1/2001 zum Spiel des Monats gewählt und erhielt das Testurteil „gut". Und nun gibt's den Vorgänger „Der Patrizier" zum Taschengeldpreis. Für 8,99 Euro sollen Sie als Hanse-Kaufmann zu Reichtum und politischem Ansehen kommen.
Infos bei: Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH, Tel. 05241-96660,
www.ascaron.de



Oben: Redakteur Boris Connemann (links) und Werber Stefan Bromberg (Mitte, beide COMPUTERBILD-SPIELE) mit Ex-Viva-Moderator Nils Bokelberg.
Unten: Alexander Vesely (Vesely PR & Kommunikation) mit Kathinka Arlit (Zeitungsgruppe BILD).





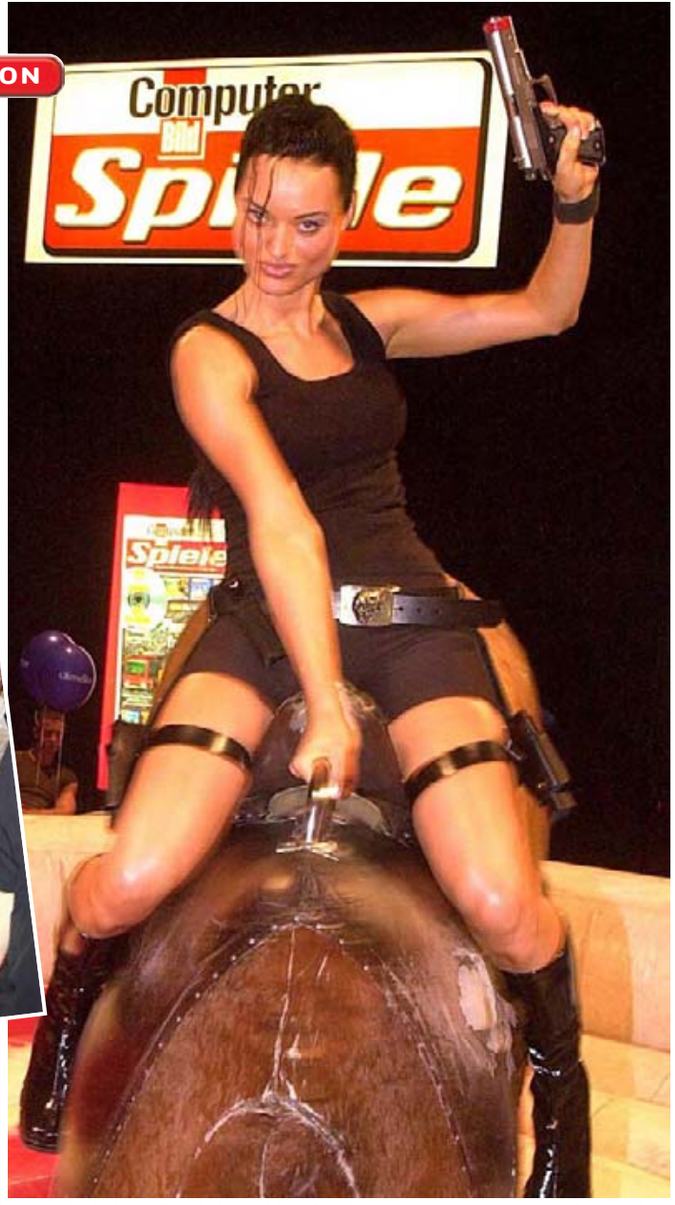
Bester Laune: Manfred Gerdes (Geschäftsführer Sony).



Seit Jahren in der Branche: Dagmar Ascher (Ascher Communications).



Sevgi Kirik (Empire Interactive) mit Marc Wardenga (CDV).



Der elektrische Bulle – kein Problem für ein hart gesottenes Lara-Croft-Double.



Riesenandrang am Stand von COMPUTERBILD-SPIELE: Alle

Die Super-Sho

Alle waren da – und alle kommen wieder

Großer Jubel in der Spiele-Branche: Die Premiere der Games Convention (GC) in Leipzig war ein voller Erfolg. Über 80 000 Besucher bestaunten an vier Tagen Hunderte von Neuvorstellungen aus den Bereichen Soft- und Hardware und ließen sich mit Showeinlagen unterhalten. COMPUTERBILD-SPIELE, offizieller Medienpartner des Messe-Spektakels, war mit einem zweihundert Quadratmeter großen Stand vertreten. Hier konnten Besucher die neuesten Spiele ausprobieren und beim Ritt auf dem elektrischen Bullen tolle Preise gewinnen. Außerdem wurden im Zwei-Stunden-Takt Spiele und Geschenke ins begeisterte Publikum geworfen.

166 Austeller aus elf Ländern sahen ihre Erwartungen an Europas größte Spielemesse weit übertroffen. 94 Prozent der Aussteller und 88 Prozent der Besucher wollen im nächsten Jahr auf jeden Fall wieder kommen. Hans Stettmeier aus der Geschäftsführung von Microsoft Deutschland: „Die Leipziger Games Convention setzt Trends. Die Branche zeigt, dass sie gutes Entertainment macht. Die wichtigen Leute sind alle hier. Wer in diesem Jahr noch nicht auf der GC ausgestellt hat, wird im nächsten Jahr kommen." Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Deutschland, freut sich über gefüllte Auftragsbücher: „Insgesamt wurden verbindlich 500 000 Playstation 2 und 200 000 Playstation One geordert. Das hat unsere Erwartungen weit übertroffen." Computerspiele wa-



Links: Das Team von „Anno 1503". Im Vordergrund Adi Boyko (Geschäftsführer von Sunflowers).

Rechts: Frank Surholt (links, Chefredaktion COMPUTERBILD-SPIELE) und Jörg Herms (rechts, Anzeigenleitung COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE) überreichen den Gewinnern eines Videospiel-Wettbewerbs ihre Preise.





zwei Stunden wurden tolle Geschenke in die Menge geworfen. Das Publikum tobte. Und wer gut fangen konnte, hatte schon gewonnen.



Die Besucher am COMPUTERBILD-SPIELE-Stand wurden gut betreut – von Alexandra, Claudia, Janina, Claudia und Melanie (von links).



Rekord im Bullenreiten: 4,8 Sekunden schaffte Martina Geißler (17) aus Delitzsch bei Stufe 7.



Marcus Wiedemann (Codemasters).

w von Leipzig

ren nicht alles: Die Besucher konnten auf einer Kart-Bahn Runden drehen oder in der „Multi Media Nacht“ eine Riesen-Party mit Live-Musik und DJs feiern. „Wir sind sehr, sehr zufrieden in allen Bereichen. Die GC generiert eine interaktive Welt, die wahnsinnig viel Spaß macht,“ sagt Marketing-Direktor Oliver Kaltner von Electronic Arts.

Am Stand von COMPUTERBILD-SPIELE war schwer was los. Hier trafen sich die Größen der Branche, um auf ihre Erfolge anzustoßen und den Stress des Messetages abzuschütteln. Na, dann bis zum nächsten Mal: auf der GC in Leipzig vom 21. bis 24. August 2003.



Hoppla! Cornelia Fausel (Disney Interactive) beim Bullenreiten.



Von links: Erik Peper (General Manager COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE), Markus Fiedler (COMPUTERBILD-SPIELE), Hans Stettmeier (Geschäftsführung Microsoft) und Frank Surholt (Chefredaktion COMPUTERBILD-SPIELE).



Wilhelm Hamrozi (Vorstandsvorsitzender von Jowood).





Links: Bruce Shelley (Erfinder von „Age of Empires“ und Chefprogrammierer bei Microsoft) mit Sandra Alter (Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE).

Rechts: Lorenz Steinke (COMPUTERBILD-SPIELE, links) mit Hermann Achilles (Initiator der GC, Geschäftsführer des Verbandes für Unterhaltungselektronik Deutschland).





Bernd Berheide (PR-Manager von Infogrames Deutschland).

Fotos: Rolf Seybold, t, Marco Gremmel

Meldungen

Sudden-Strike-Sieger

Bester „Sudden-Strike[1]-2"-Spieler Deutschlands ist Manuel Krebs (20) aus Blumenwerder. Auf der Games Convention in Leipzig gewann er am Stand des Herstellers CDV den Sudden-Strike-Wettbewerb. Zu gewinnen gab es Preise im Wert von insgesamt 5725 Euro sowie ein ganz besonderes Computer-Gehäuse, das während der Messetage von dem Künstler René Borst mit Sudden-Strike-Motiven besprüht wurde.

Fußball-Meister

Anfang Juni startete Konami eine Meisterschaft mit dem Playstation-2-Spiel „Pro Evolution Soccer"[2]. In diversen Großstädten, wie Berlin, Hamburg und Köln, konnten sich Mitspieler fürs große Finale auf der Games Convention in Leipzig qualifizieren. Und dort machte Marcel Walke (19) aus Nürnberg den ersten Platz. Damit ist er nicht nur deutscher Meister, sondern darf in diesem Herbst auch eine Liga höher mitspielen, nämlich bei der Europameisterschaft. Glückwunsch, Marcel!



Platz 1: Marcel Walke (19).

Spiele-Weltmeisterschaft

20 Spieler aus Deutschland nahmen im letzten Jahr an der Weltmeisterschaft im PC-Spielen in Korea teil. Und die Mannschaft schlug sich nicht schlecht, machte den dritten Platz gegen Konkurrenz aus aller Welt (COMPUTERBILD-SPIELE berichtete in Ausgabe 3/2002). Auf der Games Convention in Leipzig lief die Ausscheidung für die diesjährige Meisterschaft. Die World Cyber Games werden vom 29. Oktober bis zum 3. November in Südkorea ausgetragen. Insgesamt winken den Gewinnern Preisgelder in Höhe von rund 300 000 Euro. Also, Daumen drücken fürs deutsche Team.

www.worldcybergames.com

[1]sprich: „Sadden Straik" [2]sprich: „Pro Iwelutschen Ssocker" [3]sprich: „Autloh"



Herren des Rings: Von Boxenstopp kann hier keine Rede sein.

Rocky

(X)Boxen mit Rocky

Sportspiel für Playstation2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance | Mit dem Film „Rocky" wurde der Schauspieler Sylvester Stallone berühmt – als mittelmäßiger Boxer, der plötzlich die Chance seines Lebens erhält: Er darf gegen den Weltmeister aller Klassen in den Ring steigen. Diese Box-Geschichte und alle anderen Rocky-Filme lassen sich im neuen Spiel „Rocky" nachspielen. Also müssen Sie auch hier Ihrem Mann Stahlmuckis und Boxhiebe antrainieren, als da wären: Haken, Uppercuts und nützliche Abwehrblocks. Im Spiel sollen alle Gegner vorkommen, die auch im Film Rocky das Boxerleben zur Hölle gemacht haben: Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drqago und Tommy Gunn. Rockys Freundin Adrian steht natürlich auch am Ring und schreit sich die Kehle aus dem Leib.

Angekündigt für: November 2002
Preis laut Hersteller: 69 Euro (Xbox), 59 Euro (Cube), 59 Euro (PS2), 49 Euro (GBA)
Infos im Internet:
www.rage.com

Tron2.0

System-Fehler

Actionspiel für PC | Am Computer entstandene Filme kannte 1980 noch keiner. 1982 feierte Filmdesigner Syd Mead mit „Tron" Premiere. Erstmals wurden im Computer erstellte Szenarien mit gedrehtem Filmmaterial verknüpft. Das war auch nötig, denn im Drehbuch stand, dass zwei Computer-Experten auf mysteriöse Weise ins Computersystem gesogen werden, aus dem es letztendlich zu fliehen galt. Genau das ist auch Ihre Aufgabe im Spiel. Sie übernehmen die Rolle von Alan Bradley's Sohn Jet, der seinen verschollenen Vater im Computer sucht. Da seit dem Film 20 Jahre vergangen sind, haben Sie in 35 Spielstufen gegen ein weitaus verbessertes Computersystem zu kämpfen. Rettung für Jet und seinen Vater ist nur in Sicht, wenn Sie das so genannte „Master Control System" zerstören können.



Hier geht's richtig rund.



In diesem Super-Anzug tritt Jet zur zweiten Tron-Folge an.

Angekündigt für: Frühjahr 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Disney Interactive, Kronstadter Str. 9, 81677 München, Tel. 089-99340258

Outlaw[3] Golf

Golf gegen alle Regeln

Sportspiel für PC | Golfspiele gelten nicht gerade als besonders actiongeladen. Meist zu Recht. Bei „Outlaw Golf" ist alles anders. Denn hier stehen schräge Typen, wie „Doc Digler" oder „Killer Miller", auf dem Grün. Und die wollen nicht fein und auch nicht englisch spielen, sondern nur eins: auf jeden Fall gewinnen – sogar, wenn es das Leben kostet. Es wird getreten, gerungen, gespuckt, der Gegner beschimpft oder der Ball mitten in die blöde glotzenden Zuschauer gedroschen. Die schaffen es aber gerade noch, sich zu ducken oder wegzurennen. „Outlaw Golf" bietet laut Hersteller aber auch eine realistische und ausgefeilte Golf-Simulation, allerdings mit Kontrahenten, die sich nicht immer an die Regeln halten. Enthalten sind drei 18-Loch-Plätze, Spielmodi wie Wettkampf, Schauwettkampf, diverse Charaktere. An einer Konsole können bis zu vier Spieler zuschlagen.



Achtung im Schwinger-Club: Golf-Prolls lassen sich nicht gerne schlagen.



Angekündigt für: November 2002
Preis laut Hersteller: 69 Euro (Xbox), 59 Euro (Cube), 59 Euro (PS2), 49 Euro (GBA)
Infos bei: TDK mediactive, Halskestr. 38, 40880 Ratingen, Tel. 00352-50501277

Erste Lektion: Lernen, wie man den Schläger hält.

Die Siedler 4: Missions-CD-ROM 2

Siedeln in der neuen Welt

Zusatz-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Bevor im nächsten Jahr die „neuen" Siedler erscheinen, kommt zu Weihnachten eine neue Zusatz-CD-ROM in die Läden. Darauf werden laut Hersteller 20 neue Aufgaben in vier Feldzügen enthalten sein. Thema der Wuselwesen diesmal: Die Siedler entdecken Amerika. Dabei sollen geschichtliche Begebenheiten in die Aufgaben eingebaut worden sein. So kann der Spieler beispielsweise an einer Regatta teilnehmen oder muss die berühmten Osterinsel-Köpfe erschaffen. Auch an der Optik haben die Siedler-Macher nochmals gefeilt. So sehen Gras, Felsen, Bäume und Ufer jetzt realistischer als vorher aus. Außerdem sollen sich die verschiedenen Siedler-Typen besser erkennen lassen.

Angekündigt für:
Dezember 2002
Preis laut Hersteller: 14,95 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050



Früh übt sich, wer eine fehlerfreie Kriegserklärung schreiben will.

Stalker[4]

Seuchenalarm



Vorsicht, hier herrscht Zug!

Actionspiel für PC | Tschernobyl, wo es Mitte der 80-er zur schlimmen Atom-Katastrophe kam, hat sich der russische Spiele-Hersteller GSC Gameworld als Schauplatz für sein Actionspiel ausgesucht. Freiwillig besuchte das Team den radioaktiv verseuchten Unglücksort, um das im Spiel 20 Quadratkilometer große Areal möglichst authentisch darstellen zu können. Im Spiel ist der Reaktor ein zweites Mal in die Luft geflogen. Als Spieler sind Sie der Anführer einer Spezialeinheit, die herausfinden soll, wie es zu dem Unglück kommen konnte. Eine von 30 Waffen immer im Anschlag, erforschen Sie das Gelände, kämpfen gegen monsterhafte Kreaturen und stoßen auf einen irren Wissenschaftler, der Radioaktivität dazu nutzt, Mutationen von Mensch und Tier zu züchten. Um dem üblen Treiben ein Ende zu setzten, müssen Sie alles aus ihren 15 Teammitgliedern herausholen, gleichzeitig Fahrzeuge und Roboter befehligen, mit Telepathie und Telekinese arbeiten. Wer weitere Infos zu dem Spiel sucht, wird im Internet unter http://russobit-m.ru fündig.



Schwer bewaffnet durch Geisterstädte.

Angekündigt für: 3. Quartal 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt



Aufstand der Trickmännchen: In „XIII" knallt's gewaltig.

XIII

Knallharte Action im Comicstil

Actionspiel für PC und Xbox | Schwer verletzt und ohne Erinnerung wachen Sie an einem Strand an der US-Ostküste auf. Bekleidet nur mit einem Tattoo in Form der römischen Zahl XIII (13). Auf der Suche nach seiner Identität wird der Spieler in eine Verschwörung um die Ermordung des amerikanischen Präsidenten verwickelt.

Pate für die spannende Hintergrundgeschichte stand der gleichnamige Comic, der sich in Frankreich einer großen Fangemeinde erfreut. Um die Comic-Atmosphäre in das Spiel zu übertragen, wurde für die komplette Spielgrafik ein spezieller Comicstil, genannt Cell-Shading, verwendet. Und auch Geräusche und Dialoge werden in typischen Comic-Sprechblasen dargestellt.

Angekündigt für: März 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Ubi Soft GmbH,
Zimmerstr. 19,
40215 Düsseldorf
Tel. 0211-3380050
www.ubisoft.de

Haven: Call of the King[5]

Killer aus dem All

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Haven ist ein Freiheitskämpfer, dessen Planet von einer fiesen außerirdischen Rasse angegriffen wurde. Alle Bewohner wurden mit einem Virus infiziert und dienen nun als gehorsame Sklaven ihren neuen Herren. Diesem Schreckensszenario kann Haven natürlich nicht tatenlos zusehen. Er macht sich zur Rettung seines Volkes auf.

Selbst von dem Virus infiziert, muss er sich regelmäßig Gegengift besorgen, um gesund zu bleiben. Sein modifizierter Laser dient gleichermaßen als Waffe wie als Schutzschild. In diesem Spiel hüpft der Held aber nicht nur durch die Gegend und schießt auf seine Gegner. Er hat vielmehr in jeder Spielstufe unterschiedliche Aufgaben zu erledigen. In einer Arena kämpft Haven wie ein römischer Gladiator. Auf seinen Reisen zwischen den Planeten nimmt er im Cockpit feindliche Raumschiffe ins Visier. Zusätzlich gibt es Spielabschnitte mit Wettrennen und kniffligen Rätseln.

Angekündigt für: November 2002
Preis laut Hersteller: 60 Euro
Infos bei: Konami GmbH,
Berner Str. 103-105,
60437 Frankfurt/Main,
Tel. 069-98557320
www.midway.com



Mit Feuereifer beim Rätsellösen.

Breed[6]

Es hat sich ausgebrütet

Actionspiel für PC und Xbox | Wie so oft steht auch im Actionspiel „Breed" das Schicksal der Menschheit auf dem Spiel. Aus dem Weltraum kommen eklige Wesen, die sich der schönen blauen Erde bemächtigen wollen, um dort jede Menge Unheil auszubrüten. Sie als Spieler und Held müssen das natürlich verhindern. Das Geschehen verfolgen Sie meistens aus der Ich-Ansicht, Sie können aber Ihren Helden manchmal auch von hinten sehen. Es gilt diverse Fahrzeuge, wie Jeeps, Panzer, Landungsschiffe oder Jäger, sowohl auf der Erde als auch im Weltraum zu steuern. Im Netzwerk können bis zu 16 Spieler zusammen gegen die Invasion der Breed antreten. Insgesamt soll es etwa 25 Aufgaben geben, die mehrere Ziele beinhalten und auf unterschiedlichen Wegen gelöst werden können.



Das ist ja echt zum Schießen hier!



Jetzt nur keinen Bock schießen!

Angekündigt für: 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: CDV AG, Neureuther
Str. 37b, 76185 Karlsruhe,
Tel. 0721-972240
www.breedgame.com

Kurz vorgestellt

Zapper die Grille

In der Nähe der Messe gab's im Hotel Astron eine Premiere. Erstmals wurde der Blick auf „Zapper" freigegeben. Das kunterbunte Geschicklichkeitsspiel soll für PC, PS 2, Cube, Xbox und GBA erscheinen. Als Zapper die Grille hüpfen Sie durch sechs groß angelegte Spielewelten, um Ihren Bruder aus den Krallen der Elster Maggie zu befreien. Erscheinungstermin: November 2002, die Preise sind noch nicht bekannt.
Infos bei: Infogrames GmbH, Tel. 01907-71882

Brettspiel für PC

„Carcassonne" wurde 2001 zum Brettspiel des Jahres gekürt und verkaufte sich in einem Jahr allein in Deutschland 850 000 Mal. Nun wird das Strategiespiel für den PC umgesetzt. Als Spieler sollen Sie schneller und besser Straßen, Klöster, Flüsse und Burgen bauen als Mitspieler oder der Computer-Gegner. Über Internet oder **Netzwerk** S. 192 können fünf Spieler gegeneinander antreten. Dem Spiel für 19,99 Euro liegen zwölf Flusskarten für das Brettspiel bei. Carcassonne für PC gibt's ab November.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795

Mit sich selbst unter vier Augen

Witzig: Sony hat für die Playstation 2 eine neue Technologie entwickelt: „Eyetoy". Das Spielzeug erfasst den Benutzer über eine Kamera und versetzt ihn direkt als Person ins Spiel. Die Steuerung des Spiels funktioniert über Körperbewegungen des Spielers. Drei Spiele sind für Eyetoy bisher in der Entwicklung: das Prügelspiel



Kniebeuge mal anders.

„Kung Foo", das Musikspiel „Dance Floor" und „Wishi Washi", bei dem Sie Fenster putzen sollen. Preise und Termine stehen noch nicht fest.
Infos bei: Sony GmbH, Tel. 06102-4330

Meldungen

2005: Playstation 3

Im Jahr 2005 wird Sony die nächste Playstation-Generation auf den Markt bringen. Das berichtete die britische Wirtschaftszeitung „Financial Times“ am 6. September. Die „Playstation 3“, Nachfolgemodell der weltweit bisher 22 Millionen Mal verkauften „PS 2“, soll eine



Drei-Jahres-Plan: 2005 wird die Playstation 2 abgelöst.

um den Faktor 1000 gesteigerte Rechenleistung mitbringen. Dafür sorgt der von IBM, Sony und Toshiba gemeinsam entwickelte **Prozessor** S. 192 „Cell“. Wenn die vermuteten Werte stimmen, wäre ein wahrhaftiger Quantensprung in puncto Spielgrafik garantiert. Sogar über den angepeilten Verkaufspreis war bereits Konkretes zu lesen. Er soll bei 400 US-Dollar liegen (etwa 400 Euro). Schon kursieren in der Branche Gerüchte, dass auch Microsoft bereits 2005 die Xbox ablösen will.

2002: Preissenkung 3

Der Konsolen-Preiskampf geht derweil in die nächste, nunmehr dritte Runde: Zum Start der Games Convention in Leipzig gab der japanische Elektronikriese eine neue Preisempfehlung für die Playstation 2 bekannt: statt 299 nun



Einheits-Preis: Xbox (Bild) und PS 2 günstiger.

249 Euro. Noch am selben Tag reagierte der amerikanische Konzern Microsoft: die Xbox kostet jetzt ebenfalls 249 statt 299 Euro.

Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, Triforum Haus c, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805-252586, www.playstation.de; Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.xbox.de

[1] sprich: „Sniffman“ [2] sprich: „Ghmoh Hörkjules Didschifaier Ohdio Ssaundkard“ [3] sprich: „Ssannfelx Kjubb Sstand“

Comsent Sniffman[1]

Der richtige Riecher

Spielen am Computer, bisher im günstigsten Fall ein Fest für Augen und Ohren, zieht künftig auch in die Nase – mit der Geruchsmaschine „Sniffman“ vom Hersteller Comsent. Das Gerät wird mit der **USB-Buchse** S. 192 des Computers verbunden und kann 64 verschiedene Düfte verbreiten. Dafür sorgt der im Innern werkelnde **Prozessor** S. 192 „Sentchip“. Wer die Nase vorn hat, hat sie dann auch voll: mit ätzendem Feuergeruch etwa oder einem zarten Hauch von Dschungelluft. PC-Rennfahrer dürfen dann den Mief verbrannten Reifengummis oder eine wabernde Benzinfahne genießen können. Dazu muss das Spiel allerdings entsprechend programmiert sein. Comsent verhandelt zur Zeit „mit mehreren großen Spiele-Herstellern“ über den Einbau dieser Funktion und sieht die Marktreife in etwa einem Jahr erreicht. Ein empfohlener Verkaufspreis für den Sniffman steht noch nicht fest.

Infos bei: Comsent GmbH, Oberonstr. 14, 81927 München, Tel. 089/1488530 www.comsent.com



Kein Gerücht: Der „Comsent Sniffman“ soll Gerüche ins Spiel bringen.

Guillemot Hercules Digifire Audio Soundcard[2] 7.1

Im Kreise meiner Sieben



Boxen-Fuder: Die neue Guillemot-Soundkarte versorgt bis zu sieben Lautsprecher.

Von der Firma Guillemot kommt eine neue Soundkarte, die den Anschluss von maximal sechs Hochton- und einem Basslautsprecher erlauben soll – das wäre einer mehr als gewöhnlich. Laut Hersteller eignet sich die „Hercules Digifire Audio Soundcard 7.1“ optimal zum Spielen, da eine „Rundumbeschallung sichergestellt“ werde – vorausgesetzt, Sie haben die siebte Box zur Hand. Zur Ausstattung gehören ein **Dolby Digital Decoder EX** S. 192, drei **Fire-Wire-Anschlüsse** S. 192, vier **analoge Ausgänge** S. 192, ein analoger Eingang, ein **optisch-digitaler Ausgang** S. 192, ein Spielgeräte-Anschluss. Die Hercules Digifire Audio Soundcard 7.1 gibt es für 99 Euro zu kaufen.

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

Saitek RX 600

Ferngelenkte PS-Boliden

Für Bewegungsfreiheit am Steuer soll das neue Playstation-2-Lenkrad „RX 600“ von Saitek sorgen. Das Gerät überträgt seine Signale nicht per Anschlusskabel, sondern per Funk zur Konsole. Dazu wird ein Empfänger am Spielgeräte-Anschluss der Konsole installiert. Für die Stromversorgung des Lenkrades sind vier mitgelieferte Batterien zuständig. Laut Saitek halten die bis zu 50 Stunden Spielzeit durch. Die Reichweite zwischen Konsole und Lenkrad beziffert der Hersteller mit maximal fünf Metern. Das RX 600 hat sechs Bedientasten, Steuerkreuz und Rütteleffekt. Im Handel ist das neue Lenkrad ab Dezember. Ein Verkaufspreis steht noch nicht fest.



Steuer-Freiheit: Das Lenkrad „RX 600“ hält Funkkontakt zur PS 2.

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

Sunflex Cube Stand[3]

Da staut der Fachmann

Gamecube-Eigner, die ihre Spiele und Speicherkarten ordentlich archivieren möchten, finden im „Cube Stand“ von Sunflex genügend Platz. Das Gerät wird einfach an der Unterseite der Spielekonsole befestigt und nimmt bis zu zehn Spiele und vier Speicherkarten auf. Ein weiteres Fach eignet sich zum Verstauen sonstigen Zubehörs, wie Kabel oder Spieletastaturen. Der Cube Stand ist ab sofort für 9,95 Euro im Handel.





Aufgefächert: Das Aufbewahrungssystem „Cube Stand“ sorgt für Ordnung am Spiel-Platz.

Infos bei: Sunflex GmbH, Hombrucher Weg 7, 58638 Iserlohn, Tel. 02371-93570, www.get-accesorized.com

D-Link DWL 120

Wie am Schnürchen

Kürzlich präsentierte die Firma D-Link ein Produkt, das die Vernetzung von zwei Computern erheblich vereinfachen soll: „DWL 120“. Das Set besteht aus zwei Geräten, mit deren Hilfe sich zwei Computer per Funk verbinden lassen (Reichweite: 100 Meter). Die Installation soll kinderleicht vonstatten gehen: Gerät an der **USB-Buchse** S. 192 des Computers anschließen und die mitgelieferte CD-ROM einlegen – alle weiteren Schritte werden in den Installationsanweisungen ausführlich erklärt, so der Hersteller. Die Übertragungsrate gibt D-Link mit elf **Megabit** S. 192 an. Das Set DWL 120 steht ab sofort für 119 Euro im Handel.

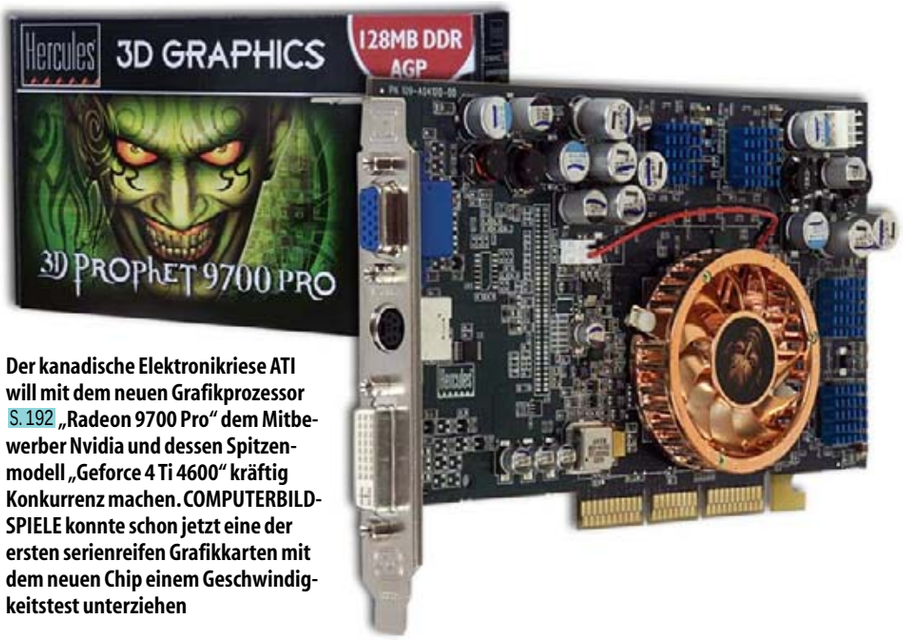
Infos bei: D-Link GmbH, Schwalbacher Str. 74, 65760 Eschborn, Tel. 06196-77990 www.dlink.de



Netz-Trumpf: drahtlose PC-Verknüpfung per „D-Link DWL 120“.

Guillemot Hercules 3D Prophet 9700 Pro

Schneller Prozess



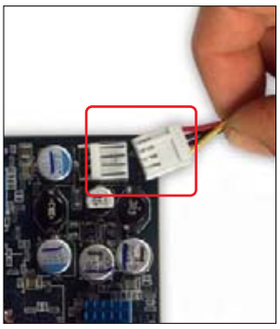
Der kanadische Elektronikriese ATI will mit dem neuen Grafikprozessor S. 192 „Radeon 9700 Pro" dem Mitbewerber Nvidia und dessen Spitzenmodell „Geforce 4 Ti 4600" kräftig Konkurrenz machen. COMPUTERBILD-SPIELE konnte schon jetzt eine der ersten serienreifen Grafikkarten mit dem neuen Chip einem Geschwindigkeitstest unterziehen

Die „Hercules 3D Prophet 9700 Pro" wird von Guillemot hergestellt. Zur Serienausstattung dieser Karte zählen **DVI-** S. 192, **VGA-** S. 192 und **S-Video-** S. 192 Ausgang. Der ATI-Grafikprozessor arbeitet auf der Guillemot-Karte mit einer Geschwindigkeit von 325 **Megahertz** S. 192. Zwischen dem 128 **Megabyte** S. 192 großen Grafikspeicher (für Profis: **DDR-RAM** S. 192, 3,3 Nanosekunden Ansprechzeit) und dem Grafikprozessor werden die Daten mit einem Tempo von 310 Megahertz übertragen.

Im Diagramm links können Sie die Durchschnittswerte ablesen, die das COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabor mit den Spielen „Giants", „Nascar", „Mercedes Benz Truck Racing" und „Medal of Honor" auf vier Computern unterschiedlicher Leistungsklassen gemessen hat. Im Vergleich zur „Creative Labs 3D Blaster 4 Ti 4600" (siehe Test in Heft 8/2002) ist die Guillemot-Karte im Intel-Pentium-3-1000-System etwas langsamer (um etwa zwei Bilder pro Sekunde), mit dem Athlon 1000 dagegen um zwei Bilder schneller. Mit dem Athlon XP 1800 + und dem Intel Pentium-4 1800 spielt die neue Karte jedoch einen Vorsprung von zehn Bildern pro Sekunde auf die „Nvidia Geforce 4 Ti 4600" heraus.

Fazit: Mit dem Radeon 9700 Pro ist ATI ein echter Renner gelungen – einen schnelleren Grafikprozessor für Spieler gibt es zurzeit nicht. Zudem arbeitet er bereits mit dem neuen Standard **Direct-X-9** S. 192 für die verbesserte Bildwiedergabe von zukünftigen Spielen zusammen. Angesichts eines Verkaufspreises von 540 Euro für die Guillemot Hercules 3D Prophet 9700 Pro sollten Sie allerdings genau auf Ihren Kontostand achten, bevor Sie einkaufen gehen.

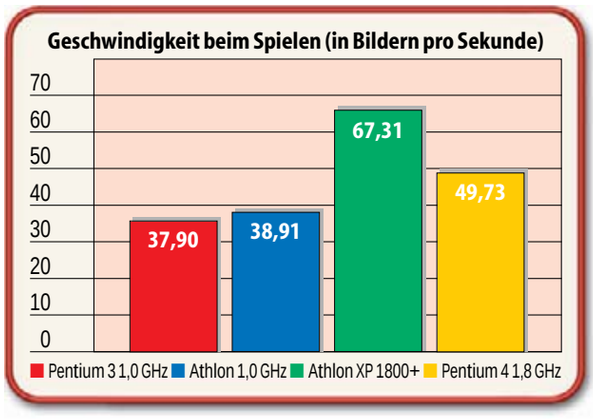
Infos bei:
Guillemot GmbH,
Bahnhofstr. 85,
91233 Neunkirchen,
Tel. 09123-96580
www.guillemot.de



Leitstelle: Die Hercules-Grafikkarte benötigt eine zusätzliche Stromversorgung.



Stecksekunde: Dieser Adapter macht aus dem DVI- schnell einen zweiten VGA-Ausgang.



Kurz vorgestellt

Gute Überleitung

Mit dem „Xbox Joypad Converter[4]" können Sie laut Hersteller Sunflex Playstation-Spieletastaturen (Gamepads) an der Microsoft Xbox betreiben, und zwar in vollem Umfang: Nicht nur alle Tasten, auch der eingebaute Rütteleffekt soll an der Xbox funktionieren. Der Xbox Joypad Converter kostet 9,95 Euro. Im Handel ist er ab sofort. Ein ähnliches Gerät – von demselben Hersteller – ist übrigens auch für den Gamecube erhältlich. Mit dem „Gamecube Joypad Converter" sollen sich Playstation-Gamepads am Nintendo-Würfel betreiben lassen. Der Adapter kostet ebenfalls 9,95 Euro und ist auch ab sofort zu haben.



X-Achse: Adapter für PS-Gamepad an Xbox.

Infos bei: Sunflex GmbH,
Hombrucher Weg 7,
58638 Iserlohn,
Tel. 02371-93570,
www.get-accesorized.com

Helles Oberlicht

Das „GBA Twin Light[5]" soll Licht ins Spiel mit dem Gameboy Advance bringen. Die zwei kleinen Leuchten machen die nicht hinterleuchtete Anzeige des kleinen Geräts zur hellen Spielfläche. Um Reflexionen zu vermeiden, gelangt das Licht laut Hersteller in einem genau berechneten Einfallswinkel auf den nicht entspiegelten Bildschirm. Das GBA Twin Light steht ab sofort für 9,95 Euro im Handel.



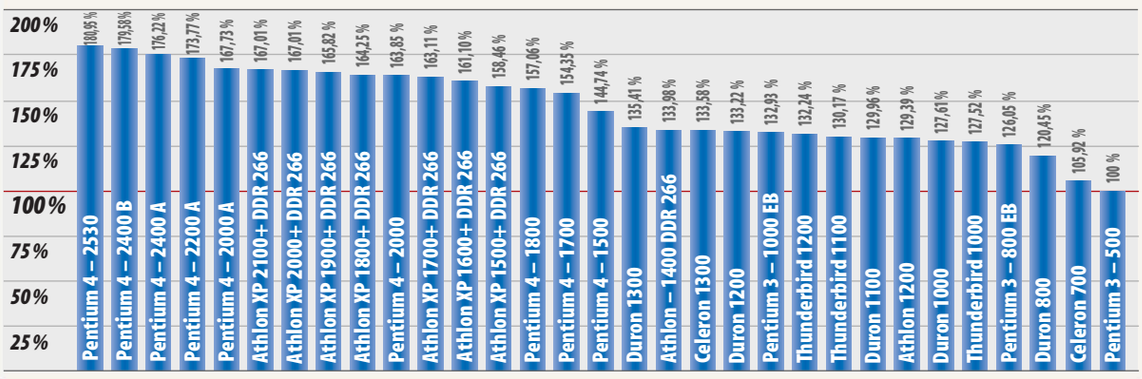
Licht-Gestalt: Beleuchtungssatz für Gameboy Advance.

Infos bei: Sunflex GmbH,
Hombrucher Weg 7,
58638 Iserlohn,
Tel. 02371-93570,
www.get-accesorized.com

[4]sprich: „Dschoipäd Konwörter" [5]sprich: „Lait"

Computer 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.



Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	Vivendi Universal	12 Jahren
2	Neverwinter Nights	Rollenspiel	gut	Infogrames	12 Jahren
3	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive ⚠	18 Jahren
4	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Aufbauspiel	befriedigend	Ascaron	12 Jahren
5	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	Der Anschlag	Action	gut	Ubi Soft	16 Jahren
7	Stronghold Deluxe	Strategie	–	Take 2 Interactive	12 Jahren
8	Grand Prix 4	Rennspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
9	Divine Divinity	Rollenspiel	gut	CDV	12 Jahren
10	Der Industriegigant 2	Aufbauspiel	gut	Jowood	3 Jahren
11	Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
12	Sudden Strike 2	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
13	Dungeon Siege	Action	gut	Microsoft	12 Jahren
14	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
15	Zoo Tycoon	Simulation	gut	Microsoft	3 Jahren
16	Medal of Honor – Allied Assault	Action	–	Electronic Arts ⚠	18 Jahren
17	Morrowind (englische Version)	Rollenspiel	–	Ubi Soft	12 Jahren
18	Fußball Manager 2002	Managerspiel	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
19	Hotel Gigant	Managerspiel	befriedigend	Jowood	3 Jahren
20	Delta Force: Task Force Dagger	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	Infogrames	6 Jahren
2	Digimon Rumble Arena	Action	-	Infogrames	6 Jahren
3	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
4	Delta Force: Urban Warfare	Action	-	Electronic Arts	16 Jahren
5	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action	gut	Electronic Arts	6 Jahren
6	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
7	Lilo & Stitch: Zoff auf Hawaii	Geschicklichkeitsspiel	–	Sony	3 Jahren
8	Final Fantasy Anthology	Rollenspiel	–	Sony	3 Jahren
9	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	–	Activision	6 Jahren
10	FIFA Football 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	DTM Race Driver	Rennspiel	sehr gut	Codemasters	6 Jahren
2	Medal of Honor – Frontline	Action	–	Electronic Arts ⚠	18 Jahren
3	Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
4	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive ⚠	18 Jahren
5	Final Fantasy 10	Rollenspiel	gut	Sony	12 Jahren
6	Aggressive Inline	Sportspiel	–	Acclaim	12 Jahren
7	Spiderman – The Movie	Action	gut	Activision	12 Jahren
8	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	Devil May Cry	Action	sehr gut	Electronic Arts	16 Jahren
10	Prisoner of War	Action	–	Codemasters	12 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Golden Sun	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Columns Crown	Geschicklichkeitsspiel	–	Infogrames	3 Jahren
6	Wario Land 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Advance Wars	Strategie	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
9	Crash Bandicoot XS	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	Vivendi Universal Interactive	3 Jahren
10	Spiderman – The Movie	Action	–	Activision	3 Jahren

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Super Smash Bros. Melee	Prügelspiel	gut	Nintendo	6 Jahren
2	Pikmin	Strategie	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron 2	Action	gut	Electronic Arts	12 Jahren
4	Luigi's Mansion	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
6	Sonic Adventure 2	Geschicklichkeitsspiel	–	Infogrames	3 Jahren
7	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
8	Wave Race – Blue Storm	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Spiderman – The Movie	Action	–	Activision	12 Jahren
10	Lost Kingdoms	Rollenspiel	–	Activision	12 Jahren

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Dragon Ball Z – Legendäre Superkämpfer[1,2]	Kartenspiel	–	Infogrames	6 Jahren
2	Pokémon – Goldene Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Pokémon – Silberne Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon – Gelbe Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon – Kristall-Edition[2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon – Rote Edition[1,2]	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
7	Pokémon – Blaue Edition[1,2]	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
8	Harry Potter und der Stein der Weisen[2]	Rollenspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
9	Pokémon – Trading Card Game[1,2]	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
10	The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	Microsoft	16 Jahren
2	Enclave	Action	gut	Swing!	16 Jahren
3	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
4	Hunter: The Reckoning	Action	–	Virgin Interactive	16 Jahren
5	Project Gotham Racing	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
6	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Prisoner of War	Action	–	Codemasters	12 Jahren
8	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
9	Spiderman – The Movie	Action	–	Activision	12 Jahren
10	Rallisport Challenge	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren

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

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Handy-Spiele

Für Hersteller von Handy-Spielen brechen goldene Zeiten an. Das folgt jedenfalls aus einer Analyse der Unternehmensberatung Frost & Sullivan. Danach sollen bis 2008 die weltweit erzielten Erlöse von derzeit 304 Millionen auf rund 12,8 Milliarden Euro steigen. Schon in den nächsten zwei Jahren wird laut Studie der Umsatz vervierfacht. Damit liegt COMPUTERBILD-SPIELE voll im Trend: Den ersten Handy-Spiele-Test gab es bereits in Ausgabe 8/2001. Und es geht weiter – schon im nächsten Heft.

Verlierer

Griechenland

Griechische Spielefans sind verunsichert: Die Regierung hat ein Gesetz verabschiedet, das unter Androhung von bis zu einem Jahr Haft alle elektronischen Spiele in der Öffentlichkeit verbietet. Das glauben Sie nicht? COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei der griechischen Botschaft in Berlin nach. André Kakis, Mitarbeiter der Pressestelle, suchte den Paragraphen raus: „Tatsächlich, da steht: ‚alle elektronischen Spiele'." Selbst verwundert über die merkwürdige Verordnung, setzte er schnell nach: „Das wird bestimmt korrigiert. Der Gesetzgeber wollte lediglich Glücksspiele verbieten."

IN

- Spiele mit Zusatz-Programmen zum Erstellen eigener Aufträge – selbst basteln und fleißig dann im Internet tauschen
- Mausunterlagen aus Kunststoff – darauf läuft die Computermaus besser, und sie lassen sich einfach sauber halten
- Sich mit Freunden ein ganzes Wochenende lang zur Marathon-Netzwerk-Party treffen

OUT

- Steuerknüppel, deren Plastikteile knirschen – da mag doch niemand mehr kräftig zupacken
- Ruckelige Filme beim Spielstart – wenn die Bilder erst Laufen lernen, kommt keine Atmosphäre auf
- Schlecht produzierte Dudelmusik in Spielen – da vergeht einem Hören und Sehen

[1]sprich: „Sspeschel Äidschent Pi Ssi Mäskott" [2]sprich: „Mäliss"



Foto: Brill

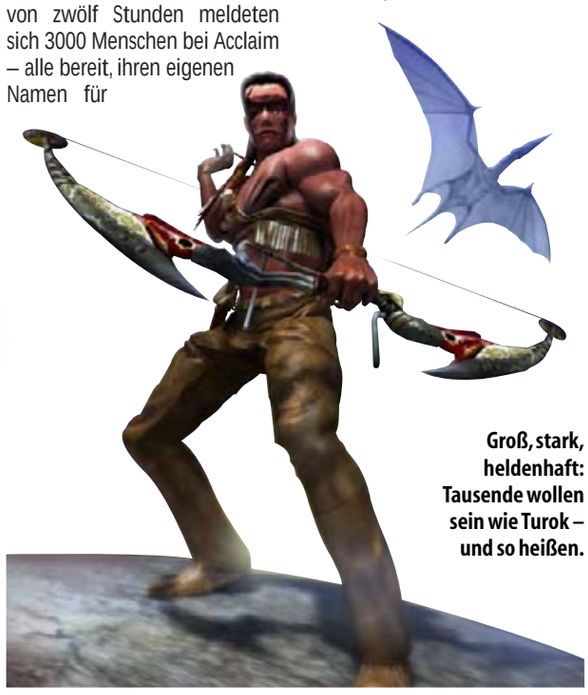
Sicher ist sicher: Comedy-Star Henry Gründler (43) spielt mit Schutzhelm.

Henry Gründler: „Gameboy bin ich selber"

Im RTL-Programm hat Henry Gründler die Lacher auf seiner Seite. Er moderiert zusammen mit Ruth Moschner und Volker G. Schmitz die Comedy-Show „Freitag Nacht News". Beim Stichwort Freizeit fallen Henry spontan Computerspiele ein. COMPUTERBILD-SPIELE wollte wissen, mit welchen Geräten der 43-jährige am liebsten spielt. „PC, Nokia Handy, Handschellen. Gameboy bin ich selber." Bevorzugte Spiele? „Lara Croft, interaktive Spiele mit anderen, realen Spielern und Webcam. Gibt's eigentlich Flaschendrehen im Netz?" Nein, Henry, gibt es nicht! Und wenn er verliert, wird er dann wütend? „Ja, bin immer noch sauer!" Natürlich hat der kreative Kopf auch gleich eine Idee, wie ein Spiel mit ihm selbst auszusehen hätte. „Es würde ‚Henrys Schule für blutjunge Journalistinnen' heißen, und ich würde den Mädels darin die Grundbegriffe von der Pike auf beibringen. Hauptgewinn: Ruth Moschner." Und seine Botschaft an die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE lautet: „Blättern Sie weiter!"

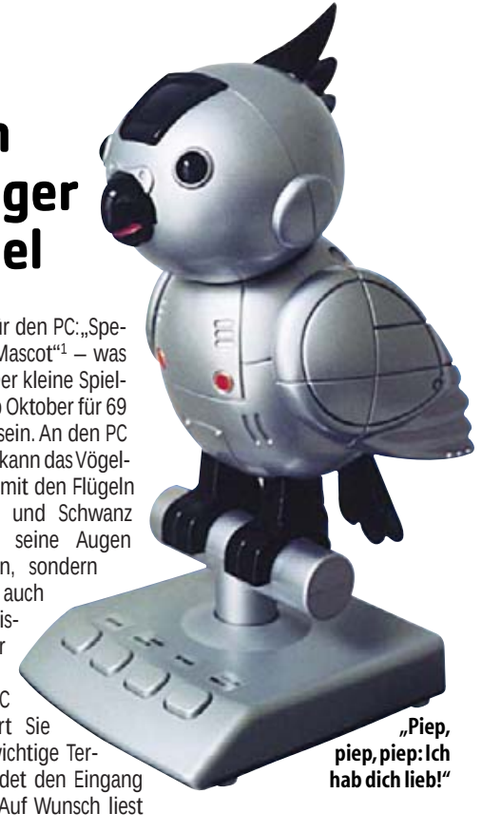
Gestatten, Turok!

Oh, diese Engländer! Der Spielehersteller Acclaim dachte sich einen besonderen Werbegag für das Action-Abenteuer „Turok: Evolution" (Test in diesem Heft) aus: Gesucht wurden Leute, die sich für ein Jahr auf den Namen Turok taufen lassen. Innerhalb von zwölf Stunden meldeten sich 3000 Menschen bei Acclaim – alle bereit, ihren eigenen Namen für ein Jahr ruhen zu lassen. Die fünf Gewinner der Aktion sind noch nicht ermittelt. Fest steht aber schon, was sie zu tun haben: als Werbeträger herumlaufen. Zur Belohnung gibt's für jeden der fünf 500 englische Pfund (rund 790 Euro) und eine Xbox.



Groß, stark, heldenhaft: Tausende wollen sein wie Turok – und so heißen.

Ein schräger Vogel



„Piep, piep, piep: Ich hab dich lieb!"

Ein Piepmatz für den PC: „Special Agent PC Mascot"[1] – was für ein Name. Der kleine Spielkamerad soll ab Oktober für 69 Euro zu haben sein. An den PC angeschlossen, kann das Vögelchen nicht nur mit den Flügeln schlagen, Kopf und Schwanz bewegen und seine Augen leuchten lassen, sondern bewährt sich auch als Gedächtnisstütze bei der Zeitplanung. Special Agent PC Mascot erinnert Sie mündlich an wichtige Termine oder meldet den Eingang neuer E-Mails. Auf Wunsch liest er die elektronische Post sogar vor. Zudem hat das Vöglein 20 freche Sprüche drauf, die es in Intervallen von wahlweise fünf, 15 oder 30 Minuten zum Besten gibt. Wer möchte, kann bis zu 100 eigene Ansagen eintippen, und der schräge Vogel plappert munter alles nach.

Infos bei: Mitsumi Electronics Europe GmbH, Tel. 0180-5212530, www.pc-mascot.com



Foto: Ullstein

Von links: eLa (20), Jule (19), Kati (20) von der Popgruppe Wonderwall.

Gut bei Stimme

Pop-Trio trifft Videospiel: Die drei Mädchen von der Gruppe Wonderwall sind nicht nur außergewöhnlich hübsch – sie können auch singen. Ihre Single „Just more" wird von den Radiostationen dieser Welt rauf und runter gespielt. Zu hören sind die Bandmitglieder Kati, eLa und Jule nun bald auch per Playstation 2 und Xbox. Die drei Damen leihen den Charakteren der deutschen Version des Geschicklichkeitsspiels „Malice"[2] ihre Stimmen. Kati: „Für eine Band, die mit der Videospiel-Generation aufgewachsen ist, ist die Verknüpfung von Videospielen und Musik eine aufregende Sache." eLa und Jule stimmen zu: „Die Gelegenheit, in die Entwicklung eines Videospiels eingebunden zu sein, wollten wir uns nicht entgehen lassen." Malice soll noch im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen. Inhalt: Der Spieler reist in 22 Spielstufen durch die Zeit, um den bösen Gott „Tunichtgut Rex" zu besiegen.

Infos bei: Vivendi Universal Interactive, Tel. 01805-0774353

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele: Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUER		
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	PS 2 GBA	November 2002
Der Schatzplanet	PS PS 2	4. Quartal 2002
Digimon World 2003	PS	7. November 2002
Disney's Donald Duck Phantomias	Cube	7. November 2002
E.T. – The Dark Alliance	GBA	November 2002
E.T. – Return to the Green Planet	PS 2	November 2002
Harry Potter und die	PC Xbox Cube	
Kammer des Schreckens	PS PS 2 GBC GBA	15. November 2002
Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS 2 GBA	8. November 2002
Inquisition	PC PS 2	November 2002
Lara Croft Tomb Raider	GBA	28. November 2002
Primal	PS 2	4. Quartal 2002
SOS: Final Escape	PS 2	November 2002
Syberia	PS 2	November 2002
The Mummy	GBA	7. November 2002
White Fear	PC PS 2	November 2002
ACTION		
Aquanox 2: Revelation	PC	15. November 2002
Chop Lifter – Search and Rescue	PS 2	Mitte November 2002
Dark Angel	PS 2 Xbox	November 2002
Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder	GBA	28. November 2002
Godzilla	Cube	7. November 2002
Godzilla: Domination	GBA	7. November 2002
Grand Theft Auto 3	GBA	November 2002
Gremlins	PS 2	22. November 2002
Gundam: Federation vs. Zeon	PS 2	7. November 2002
Gungrave	PS 2	November 2002
Haven: Call of King	PS 2	November 2002
House of the Dead 3	Xbox	November 2002
James Bond 007 Nightfire	PS 2 Cube	29. November 2002
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Xbox Cube	November 2002
Medal of Honor Allied Assault Spearhead	PC	22. November 2002
Medal of Honor Frontline	Xbox	22. November 2002
Minority Report	PS 2 Xbox Cube	November 2002
Operation Flashpoint	Xbox	November 2002
Power Rangers Red Force	GBA	Mitte November 2002
Red Faction	PS 2	Mitte November 2002
Reign of Fire	PS 2	November 2002
RTCW: Enemy Territory	PC	November 2002
Savage Skies	PS 2 Xbox	November 2002
Silent Scope	GBA	November 2002
Splinter Cell	PC Xbox	14. November 2002
Star Trek: Star Fleet Command 3	PC	November 2002
Star Wars Episode 2: The New Droid Army	GBA	Mitte November 2002
Stirb Langsam: Vendetta	Cube	November 2002
Sub Rebellion	PS 2	November 2002
The Lost	PS 2	28. November 2002
Tom Clancy's Ghost Recon	PS 2/Cube	7./21. November 2002
Unnreal Championship	Xbox	November 2002
Vexx	PS 2 Xbox Cube GBA	November 2002
Worms Blast	GBA	28. November 2002
X-Men: Next Dimension	PS 2 Xbox Cube	November 2002
Yager	Xbox	Anfang November 2002
AUFBAUSPIEL		
Sim City 4	PC	29. November 2002
FLUGSIMULATION		
IL-2 Sturmovik Forgotten Battles (Zusatz-CD-ROM)	PC	14. November 2002
FUSSBALLSPIELE		
Borussia Dortmund Club Football	PS 2 Xbox	November 2002
Disney Sports Soccer	Cube GBA	November 2002
FC Bayern München Club Football	PS 2 Xbox	November 2002
HSV Club Football	PS 2 Xbox	November 2002
Pro Evolution Soccer 2	PS 2	November 2002
Zidane Football Generation 2002	PS 2	November 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ape Escape 2	PS 2	4. Quartal 2002
Bomberman Generation	Cube	November 2002
Bomberman Max 2 Blue	GBA	November 2002
Bomberman Max 2 Red	GBA	November 2002
Earthworm Jim 2	GBA	November 2002
James Pond: Codename Robocod	GBA	Mitte November 2002
Malice	Xbox	November 2002
Pacman World 2	PS 2	4. Quartal 2002
Pink Panther	PC PS GBA	November 2002
Rachet & Clank	PS 2	6. November 2002
Rayman 3	GBA	14. November 2002
Sly Racoon	PS 2	4. Quartal 2002
Spyro – Enter the Dragonfly	PS 2 Cube	November 2002
Super Bust a Move 2	Cube	November 2002
Tarzan: Rückkehr in den Dschungel	GBA	November 2002
MANAGERSPIELE		
Anstoß 4	PC	November 2002
DSF Fußballmanager 2002	PC	7. November 2002
MUSIKSPIELE		
Dancing Stage Party	PS	November 2002
Space Channel 5 – v2	PS 2	4. Quartal 2002
PRÜGELSPIELE		
Comix Zone	GBA	Mitte November 2002
Gundam Battle Assault 2	PS	7. November 2002
PUZZLESPIEL		
Puyo Pop	GBA	Mitte November 2002
RENNSPIELE		
ATV	GBA	November 2002
Downhill Racer	PS 2	4. Quartal 2002
Extreme G3 – XG3	PS 2	November 2002

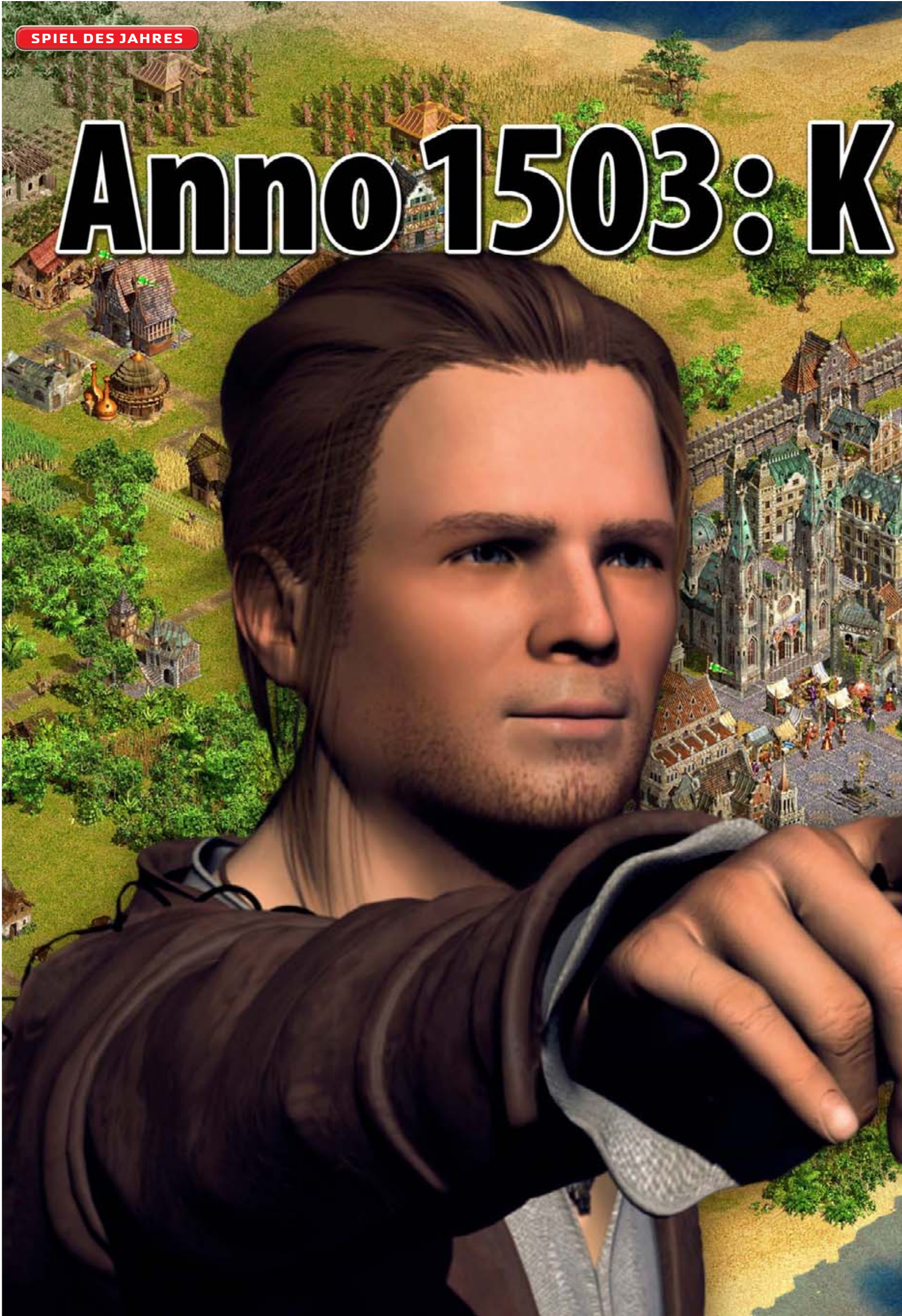
Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color,
PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
Formula One	GBA	14. November 2002
Grand Prix 4	Xbox	November 2002
Hot Wheels: Velocity X	PC PS 2 Cube GBA	Ende November 2002
Micromachines Explosion	PS 2 Xbox	7. November 2002
Super Cross 2002	GBA	28. November 2002
TOCA World Touring Cars	GBA	28. November 2002
Total Immersion Racing	PS 2 Xbox	November 2002
Paris-Dakar Rally	PS 2	November 2002
Pro Rally 2002	Cube	26. November 2002
Rally Fusion: Race of Champions	PS 2 Xbox Cube	November 2002
Starsky & Hutch	PS 2 Cube	November 2002
Virtual Racer – Jacques Villeneuve's Racing Vision	PS 2	21. November 2002
WRC 2 Extreme	PS 2	4. Quartal 2002
WRC Arcade	PS	4. Quartal 2002
Wreckless: The Yakuza Missions	PS 2 Cube	November 2002
ROLLENSPIELE		
Black Stone – Magic and Steel	Xbox	Mitte November 2002
Evolution Worlds	Cube	28. November 2002
Kingdom Hearts	PS 2	4. Quartal 2002
Legend of Alon D'ar	PS 2	21. November 2002
Medabot RPG: Metabee	GBA	14. November 2002
Medabot RPG: Rokusho	GBA	14. November 2002
Metal Dungeon	Xbox	Mitte November 2002
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Xbox	7. November 2002
SIMULATIONEN		
Die Sims	PS 2	22. November 2002
Kingsfield	PS 2	November 2002
SPORTSPIELE		
Ace Golf	Cube	November 2002
Big Air Freestyle	Cube	14. November 2002
Dave Mirra BMX	PS 2 Xbox Cube	November 2002
Disney Sports Skateboarding	Cube GBA	November 2002
Legends of Wrestling	PS 2 Xbox Cube	November 2002
NBA Live 2003	PC PS 2	29. November 2002
RTL Skispringen 2003	PC PS 2	Mitte November 2002
Tennis Master Series	PS 2	November 2002
Tony Hawk's Pro Skater 4	PS PS 2 Xbox Cube GBA	November 2002
Toxic Grind	Xbox	Mitte November 2002
Transworld Snowboarding	Xbox	7. November 2002
WWE Raw	PC	Mitte November 2002
WWE Smack Down 4 – Shut your Mouth	PS 2	Ende November 2002
STRATEGIE		
American Conquest	PC	November 2002
Haegemonia: Legions of Iron	PC	November 2002
Napoleon	PC	November 2002
Robin Hood	PC	Anfang November 2002
Soldiers of Anarchy	PC	November 2002
World War 2: Frontline Command	PC	November 2002

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL DES JAHRES

Anno 1503: K



önig der neuen Welt

+++ Von COMPUTERBILD-SPIELE bereits gespielt +++

Aufbauspiel für PC | Ob als junger Kapitän in zwölf epischen Abenteuern oder ohne erklärtes Ziel im Endlos-Spiel – ab Ende Oktober können Sie mit der Besiedlung der neuen Welt beginnen

Als 1998 das Spiel „Anno 1602“ auf den Markt kam, wurde zunächst von einem Achtungserfolg gesprochen. Dann von einem Überraschungserfolg, schließlich von einer Sensation. Bis zum heutigen Tage hat sich das Aufbauspiel des Entwicklerteams „Max Design“ und des Herstellers „Sunflowers“ mehr als 1,7 Millionen Mal verkauft. Mithin ist es das erfolgreichste deutsche PC-Spiel aller Zeiten. Kein Wunder, dass der Nachfolger „Anno 1503“ bereits seit vielen Monaten sehnsüchtig von den Fans erwartet wird.

Kein Wunder auch, dass die Veröffentlichung mehrfach verschoben wurde, um den immensen Erwartungen der Spieler gerecht zu werden. Und deshalb hat COMPUTERBILD-SPIELE immer wieder aktuell über die Entstehung von Anno 1503 berichtet. Ein kleines Wunder gab es dann aber doch: Kurz vor Redaktionsschluss für dieses Heft erreichte eine noch nicht ganz fertige, aber bereits komplett spielbare Version die Redaktion. In dieser Ausgabe finden Sie sogar bereits Tricks zur Variante „Endlosspiel“. Für einen vollständigen Test reichte die vorliegende Vorabversion des Spiels noch nicht aus. Aber keine Sorge, der wird im nächsten Heft nachgeliefert. Hier finden Sie aber schon einen umfassenden Einblick in Anno 1503, mit zahlreichen Bildern, einer Vorstellung des komplexen Wirtschaftssystems und einem Vergleich mit dem Vorgänger: Die wichtigsten Veränderungen, die Anno 1503 von Anno 1602 unterscheiden, werden auf den folgenden Seiten dokumentiert.

Und darum geht's bei diesem Spiel: Sie erreichen mit einem Schiff voller Pioniere und ein wenig Material, wie Werkzeugen und Holz, sowie einigen Nahrungsreserven neues Land – je nach Spielaufgabe meist unbewohnte Inseln, auf denen Sie sich mit Ihren Leuten niederlassen können. Sie bauen ein Kontor am Ufer, legen erste Straßen an und sorgen für Wohnraum, Nahrung und weiteres Baumaterial. Langsam wächst Ihre Siedlung an, Ihre Leu-

Spielverlauf



1 Sie waren noch ein Junge, als Sie dem Seemann begegneten, der Sie mit Geschichten von fernen Ländern begeisterte und Ihnen einen Talisman schenkte.



2 Heute, als junger Mann und Kapitän eines eigenen Schiffes, tragen Sie den Talisman noch immer um den Hals, als Sie endlich auf große Fahrt gehen.



3 Einem Herzog im Westen gefällt Ihre Art, und er bietet Ihnen ein Stückchen Land an, auf dem Sie eine Stadt mit mindestens 250 Siedlern bauen sollen.



7 So wundert es kaum, dass sich bald der erste Einwohner nicht länger als Pionier sieht, sondern als Siedler. Sogleich baut er ein stabiles Steinhaus (Kreis).



8 Andere folgen seinem Beispiel, und in Windeseile haben Sie die geforderten 250 Siedler in Ihrer Stadt beisammen. Die erste Aufgabe ist bestanden.



9 Erneut wendet sich der Herzog an Sie: Eine Verwandte von ihm, die liebliche Katharina, ist verschollen. Sie sollen unbedingt bei der Suche helfen.



13 Der Herzog ist beeindruckt und hat eine neue Aufgabe: Sie sollen mit reichlich Ausrüstung und Soldaten gen Westen segeln – Ihr erster Kampf?



14 Natürlich nehmen Sie den Auftrag an und bauen daheim Schaffarmen und eine Weberei, um Segeltuch für die Schiffe zu produzieren.



15 Auch eine Hanfplantage und eine Seilerei lassen Sie errichten. Ohne Takelage kann schließlich auch der beste Matrose seinen Job nicht erledigen.



19 Endlich haben Sie alle geforderten Spezialisten und Material auf drei Schiffen gesammelt und stechen mit Ihrer kleinen Flotte in See – gen Westen.



20 Mitten auf dem Ozean liegt der abgesprochene Treffpunkt mit dem Herzog.



21 Er erteilt Ihnen den nächsten Auftrag: Sie sollen einer seiner Siedlungen mit Eisen aushelfen – und selbst eine Stadt gründen.

te verlangen nicht mehr nur Essen und Obdach, sondern wünschen sich auch ein Wirtshaus, in dem sie nett beisammen sitzen und trinken können. Später eine Kapelle, um Trost im Gebet zu finden. Dann eine Schule, um ihre Kinder im Lesen und Schreiben zu unterrichten. Und so weiter und so fort.

Auch zusätzliche Waren rücken bald in den Mittelpunkt des Interesses: Salz zum Essen, Leder, Stoffe, Tabak, Gewürze – die Liste wird immer länger, je mehr Sie davon heranschaffen.

Aber dafür werden aus Ihren Pionieren auch bald Siedler, die sich für ein sesshaftes Leben in Ihrem Dorf entschieden haben und sich deshalb gemütliche Steinhäuser bauen, statt weiter in den zugigen Holzhütten der Pio-



Selbst an kleinen Gebäuden sparten die Entwickler nicht mit Details.



4 Bald erreicht Ihr Schiff die menschenleere kleine Bucht auf einem Eiland, das noch nie ein menschliches Wesen betreten hat. Was erwartet Sie hier?



5 Sie beschließen, zuerst eine Forsthütte, einen Jägerstand und einige Holzhütten für Ihre Mannschaft zu bauen, um die Grundversorgung zu gewährleisten.



6 Schon bald ist aus Ihrem Dörfchen eine ansehnliche Siedlung geworden, in der Ihre Einwohner alles bekommen, was das Pionier-Herz begehrt.



10 In der Nähe ihres letzten bekannten Aufenthaltsortes können Sie die junge Adlige tatsächlich aufspüren und bringen sie in Ihre Stadt.



11 Zum Dank schenkt Sie Ihnen ein Schmuckstück, das zu Ihrem Talisman passt. Und erteilt Ihnen einen neuen Auftrag: Salzhandel mit den Mongolen.



12 Ganz in der Nähe Ihrer Heimatinsel finden Sie eine Siedlung des Reiterstammes und schicken Ihren Scout mit 20 Tonnen Salz als Geschenk dorthin.



16 Bogenschützen sollen Sie mitnehmen – und wissen noch nicht einmal, wie man Bögen herstellt. Die Gelehrten an Ihrer Schule finden es aber heraus.



17 Neben der kleinen Festung für die Soldatenausbildung entsteht am Ufer eine kleine Werft, in der zwei Kriegsschiffe entstehen sollen.



18 Auch Betriebe für die Herstellung von Waffen und Rüstungen werden gebraucht. Und die verbrauchen Unmengen an Eisen, das Sie teuer einkaufen.



22 Ihre kleine Flotte macht sich auf den Weg durch unbekannte Gewässer, um einen Platz zum Siedeln zu finden. Viele Landmassen sind bereits bewohnt.



23 Die Stadt des Herzogs ist von imposanter Größe und doch wehrlos einem Feind ausgeliefert, der immer wieder angreift. Es fehlt Waffenmaterial.



24 Bald haben Sie eine Insel gefunden, auf der große Erzvorkommen eine gute Eisenproduktion zulassen. Sie landen an – Ihr nächstes Abenteuer beginnt.

niere zu hausen. Zufriedene Siedler entwickeln sich zu Bürgern weiter, die sich so mit Ihrer Stadt identifizieren, dass sie sich als Einwohner fühlen, und sich kleine Schmuckstücke von Häusern auf ihre Grundstück stellen. Der Handel floriert weiter – und Bürger werden zu Kaufleuten, die mit den exotischen Waren der neuen Welt ein Vermögen verdienen und diesen Reichtum in prunkvolle Villen stecken. Und vielleicht gelingt es Ihnen sogar, Aristokraten in Ihre Stadt zu locken. Dazu müssen Sie allerdings eine wahre Metropole in die Landschaft stellen, die den Vergleich mit europäischen Städten in Sachen Lebensqualität und Versorgung nicht zu scheuen braucht. In jedem Fall ein hartes Stück Arbeit …

Das grundsätzliche Spielprinzip von Anno 1602 wurde nicht verändert – warum auch? Die wenigen Kritikpunkte, die treue Fans des Spiels äußerten, stießen jedoch nicht auf taube Ohren: Viele beklagten sich über zu kleine Landmassen für riesige Städte – also können Sie jetzt ganze Kontinente besiedeln, auf denen problemlos sechs bis acht Städte Platz fänden.

Manche Spieler wünschten sich noch mehr verschiedene Waren: Neben den bekannten Produkten finden sich nun auch Erzeugnisse wie Lampenöl, Seidenstoffe, Marmor und vieles mehr auf den Wunschzetteln Ihrer Bewohner. Und wie immer reicht ein einzelner Betrieb nicht aus, um diese Waren herzustellen. Beispiel Seide: Außer einer Seidenplantage brauchen Sie eine Indigoplantage, um Farbstoff zu gewinnen, mit dem das textile Material dann in einer Färberei veredelt wird. Wahrscheinlich müssen Sie die Plantagen aber weit entfernt von Ihrer Wohninsel anlegen, weil nur auf den Inseln weit im Süden die begehrten Rohstoffe wachsen. Also brauchen Sie auch noch mindestens ein Schiff, das die Seide zu Ihrer Siedlung schafft, wo sie in ei-

Werkzeuge



1 Zuerst benötigen Sie eine Eisenmine. Hier wird aus dem Berg Eisenerz gefördert und gelagert.



2 In der Eisenschmelze wird aus dem Erz Eisen gewonnen. Der Betreiber holt Erz aus der Mine und legt dann los.



3 In der Schmiede stellt der Schmied aus Eisen und Holz Werkzeuge her, die Sie für Ihre Stadt dringend brauchen.



4 Auf dem Marktplatz wird das Werkzeug gelagert, bis Ihre Einwohner es für den Ausbau ihrer Häuser benötigen.

Brot



1 Auf der Getreidefarm wird Weizen angebaut und abgeerntet. Der Bauer lagert das Korn in seinem Haus ein.



2 Der Müller holt das Getreide ab, bringt es in seine Mühle und stellt dort Mehl zur Weiterverarbeitung her.



3 In der Bäckerei wird aus dem Mehl Brot gebacken, das die Marktkarren dann auf den Marktplatz bringen.



4 Am Nahrungsstand kaufen Ihre Bewohner dann die Brote für ihre Ernährung ein – gegen gutes Geld.

Leder



1 Die Jagdhütte liefert außer Nahrung Tierfelle. Die lagern in der Hütte, werden aber auch zum Markt geholt.



2 In der Gerberei wird aus den Tierfellen Leder hergestellt. Der Marktkarren holt die Ware regelmäßig ab.



3 Der Stoff- und Lederstand bringt die gewünschte Ware dann unter die Leute – und Sie verdienen daran mit.



4 In den einzelnen Wohnhäusern wird das Leder (Kreis) dann nach und nach von den Bewohnern verbraucht.

Alkohol



1 Die Hopfenfarm liefert Hopfen für die Herstellung von Alkohol – weit besser als die Verarbeitung von Farm-Alkohol.



2 Der Hopfen gelangt in die Brauerei und wird dort zu Alkohol weiterverarbeitet. Dann kommt der Wirt.



3 Er bringt den Alkohol in sein Wirtshaus. Kurze Zeit später finden sich dort die Einwohner zum Trinken ein.



4 Ob genug Alkohol (Kreis) für Ihre Bevölkerung produziert wird, können Sie im Wohnhaus-Menü kontrollieren.

nem Marktstand unters Volk gebracht wird. Dabei gilt: Je weiter entwickelt Ihr Volk ist, desto wertvoller und schwerer zu besorgen sind die gewünschten Waren. Glücklicherweise können Sie manchmal gute Tauschgeschäfte mit Eingeborenen machen – falls Sie welche finden und genügend diplomatisches Geschick entwickeln, um mit denen ins Geschäft zu kommen. Und natürlich sind Sie nicht der einzige europäische Kapitän, der den Weg übers Meer gefunden hat: Bald tummeln sich noch andere Völker aus der alten Welt auf der Karte und schnappen Ihnen eventuell gute Inseln für die Produktion wichtiger Waren weg.

Das lässt sich in Anno 1503 möglicherweise diplomatisch regeln, möglicherweise aber auch nicht. Falls gute Worte allein nicht mehr helfen, können Sie im neuen Spiel auf eine Menge verschiedener militärischer Einheiten zurückgreifen, um Ihren Nachbarn bessere Manieren beizubringen – wenn Sie die Auseinandersetzung nicht scheuen. Falls Sie aber im Endlosspiel ganz friedlich vor sich hin siedeln möchten, wird kein Computergegner Sie daran hindern.

Für die lange, spielbare Geschichte, „Kampagne“ genannt, gilt diese Friedensgarantie indes nur begrenzt: Hier machen Sie sich als junger Kapitän eines Schiffes ebenfalls auf den Weg ins Unbekannte, erleben aber jede Menge Abenteuer, auf die Sie im Endlosspiel verzichten müssen. So treten Sie bald in die Dienste eines Herzogs, der Ihnen verschiedene Aufträge erteilt. Ihre Karriere führt Sie im Laufe der zwölf Episoden dieser Kampagne ins ewige Eis, in den heißen Süden und an viele andere Orte der neuen Welt, über die hier aber noch nicht mehr verraten werden soll. Schließlich soll das Spielen auch noch Spaß machen – und dazu gehören Überraschungen. Aber mit Kämpfen, auch solchen, die Sie nicht selbst verschuldet haben,

Aufstieg eines Pioniers zum Aristokraten

Stellt Ihre Bevölkerung zufrieden

Ermöglicht den Aufstieg zur nächsten Bevölkerungsstufe

Bevölkerungsstufe	Benötigte Waren und öffentliche Gebäude
 Pionier	Nahrung, Leder; Stoffe, Salz, Wirtshaus, Kapelle
 Siedler	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz, Wirtshaus, Kapelle; Tabak, Gewürze, Schule, Kirche
 Bürger	Nahrung, Stoffe, Salz, Tabak, Gewürze, Wirtshaus, Kirche, Schule; Lampenöl, Seide, Badehaus, Hochschule
 Kaufmann	Nahrung, Stoffe, Salz, Tabak, Gewürze, Lampenöl, Seide, Wirtshaus, Kirche, Badehaus, Hochschule
 Aristokrat	Nahrung, Stoffe, Schmuck, Wein, Kirche, Badehaus, Theater, Parkanlage

Bestimmte Zahl an Kaufleuten erforderlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Landwirtschaftliche Gebäude



Die Jagdhütte ist das erste Gebäude, das Ihre Einwohner mit Nahrung und Tierfellen versorgt.



Die Schafzucht auf dieser Farm produziert Wolle, aus der Weber in der Stadt schnell Stoffe machen.



Zuckerrohr wird hier angebaut. Daraus wird in der Destille schmackhafter und daher beliebter Rum hergestellt.



Die Getreidefarm ist die ergiebigste Nahrungs-Produktionsstätte, zieht aber Mühle und Bäcker nach sich.



Auf der Farbplantage wird vor allem der blaue Farbstoff Indigo angebaut. Ohne den gibt's keine Seidenstoffe.



Die Hopfenplantage sorgt für den Grundstoff, in der Brauerei wird daraus Alkohol hergestellt – in rauen Mengen.



Die kleine Farm stellt wahlweise Alkohol oder Nahrung her. Für beides gibt es später aber bessere Produktionsorte.



Keine Panik: DerHanf, der auf dieser Plantage angebaut wird, dient einzig und allein dazu, Seile zu drehen.

Gebäude der Siedler, Bürger, Kaufleute und Aristokraten

Aus Pionieren werden Siedler – und statt der Holzhütten entstehen dann prächtige Fachwerkhäuser. Die verändern das Bild Ihrer Siedlung nachhaltig: Aus einem winzig wirkenden Dorf wird eine kleine Stadt, in der sogar schon gepflasterte Wege zu den Gebäuden führen.





Aus Siedlern werden Bürger: Die dazu gehörenden Häuser verändern den Charakter der Stadt wieder deutlich. Größer als die Fachwerkhäuschen, bieten sie mit Herrenhaus und Dienstbotenflügel mehr Bewohnern Platz. Mit Zäunen macht der Hausherr klar: Hier gibt's schon etwas zu verteidigen.



Aus Bürgern werden Kaufleute: Und aus den gutbürgerlichen Häusern entwickeln sich hohe steinerne Villen, neben denen sich die Speicherkontore der Kaufmanns-Sippe erheben. Ähnlichkeiten mit der Architektur der Hansestädte Hamburg oder Lübeck sind auffällig.



Aus Kaufleuten werden Aristokraten, und die wollen standesgemäß wohnen: Der Begriff Haus würde diesem Prunkstück wirklich Unrecht tun. Optisch sind diese Gebäude italienischen Palazzi des 17. Jahrhunderts nachempfunden und wirken dank liebevoll gemachter Details, etwa der angelaufenen Kupferdächer, sehr realistisch.

müssen Sie hier schon rechnen. Taktisch haben Sie in jedem Fall weitaus mehr Möglichkeiten als in Anno 1602: Sind beispielsweise Bogenschützen erhöht postiert, so hat das Vorteile für ihre Kampfkraft. Gegnerische Kanonen, die aufgegeben und verlassen wurden, können von Ihren Leuten erbeutet werden. Brandpfeile sorgen für verheerende Schäden beim Gegner, wenn …

Ja, wenn Sie die Brandpfeile erforscht haben. Denn anders als im Jahre 1602, als Ihnen alles in den Schoß fiel, sobald Sie die Voraussetzungen für ein Gebäude oder eine Fähigkeit geschaffen hatten, müssen diesmal Ihre klugen Köpfe in Schule oder Universität ran, um neue und nützliche Dinge erst mal zu erforschen.

Und als ob das alles noch nicht genug wäre, gibt es da auch noch die Finanzen: Sie müssen ständig darauf achten, wie viel Gold Sie ausgeben und einnehmen, sonst kann aus einer zu Beginn großartig laufenden Partie bald das reinste Desaster werden, und Sie landen im Schuldturm. Alle Gebäude, in denen etwas produziert oder weiterverarbeitet wird, kosten Geld. Gewinne machen Sie aber nur beim Verkauf der Waren. Um öffentliche Gebäude wie Wirtshaus, Schule oder Badehaus zu unterhalten, müssen Sie also mit Ihren Waren Profit machen. Und das ist angesichts der Fülle Ihrer Aufgaben kein Pappenstiel. Genaue Planung ist hier ebenso wichtig wie der Verkauf überschüssiger Waren, die Ihr eigenes Volk in dieser Menge einfach nicht braucht. Dazu können Sie in Ihrem Kontor Verkaufsangebote einstellen, Kaufgebote natürlich auch. Denn wenn Ihre Bevölkerung eine neue Entwicklungsstufe erreicht hat, etwa das Bürgertum, dann gehen für neue Behausungen so schnell Werkzeuge drauf, dass Sie manchmal nicht umhin kommen, neue käuflich zu erwerben. Ab und zu kommen in Ihrem Hafen seefah-

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Vergleich zwischen „Anno 1602“ und dem neuen „Anno 1503“

Anno 1602



1 Die Grafik sorgt für Übersicht: Die Straßen ziehen sich pfeilgerade durch die flache Landschaft, jedes Gebäude steht exakt auf seinem Platz. Für Wohnhäuser gibt es verschiedene Versionen, die willkürlich durcheinandergemischt werden.



2 Sie bekommen Geld von Ihrer Bevölkerung – indem Sie Steuern einfordern. Dabei können Sie den Steuersatz für jede einzelne Ausbaustufe – Pionier, Siedler, Bürger, Kaufmann, Aristokrat – einstellen und so unterschiedlich viel einnehmen. Durch kurzfristige Steuererhöhungen lassen sich Engpässe in der Kasse schnell überbrücken.



3 Die Eingeborenen-Stämme unterscheiden sich optisch und spielerisch nur wenig. Mit den meisten kann man handeln und für einfach herzustellende Waren teure Rohstoffe oder Waren tauschen – wenn auch nur in geringen Mengen. Ansonsten haben sie auf den Spielverlauf keinen großen Einfluss, bereichern jedoch das Spiel.



4 Obwohl auf den Inseln im Meer durchaus verschiedene Rohstoffe in unterschiedlicher Qualität aufzufinden sind, gibt es optisch keinen Unterschied. Jede Insel ist grün und mit den gleichen Pflanzen bewachsen. Um zu erfahren, auf welcher Insel sich beispielsweise gut Gewürze anbauen lassen, muss man hinfahren und es herausfinden.



5 Der Kampf ist bei Anno 1602 kein großer Teil des Spiels. Sie verfügen über wenige verschiedene Einheiten, die Sie per Schiff zu anderen Inseln bringen können. Schon durch dichten Wald lassen sich Soldaten allerdings in ihrem Tatendrang aufhalten und attackieren das anvisierte Ziel nicht. Strategie und Taktik spielen hier keine Rolle.



6 In 30 verschiedenen Betrieben produzieren Sie 23 Zwischenprodukte und 11 Endprodukte, die Ihre Bevölkerung haben möchte. Dabei braucht nicht jede Ausbaustufe jede Ware. Je höher die Ausbaustufe, desto mehr Waren werden eingefordert. Baumaterial, bestehend aus Holz, Stein und Werkzeugen, wird benötigt, um Wohnhäuser auszubauen.

Anno 1503



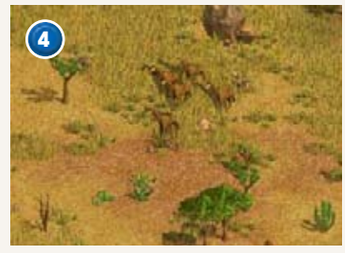
1 Die Grafik bietet eine viel realistischere Optik: Kein Weg ist ganz gerade, kein Wohngebäude steht im rechten Winkel auf seinem Grundstück. Für jeden Wohnhaustyp gibt es etliche verschiedene Versionen, die zufällig durcheinandergemischt werden.



2 Ihre Bevölkerung versorgt Sie mit Geld – aber nur für Waren. Wenn Sie gewünschte Produkte an Ihre Einwohner verkaufen, nehmen Sie dafür Geld ein, mit dem Sie wiederum öffentliche Gebäude und andere Ausgaben finanzieren können. Kurzfristiger Geldsegen über das Erheben von Steuern ist diesmal nicht möglich.



3 In verschiedenen Klimazonen leben verschiedene Eingeborenen-Stämme. So treffen Sie im Spiel auf Afrikaner, Mongolen, Araber, Eskimos und viele andere Völker. Alle haben eine eigene Optik, sind also bereits am Stil der Gebäude zu erkennen. Die fahrenden venezianischen Händler besitzen manchmal sogar eine Stadt auf der Karte.



4 Es gibt sechs verschiedene Vegetationszonen im Spiel – Polarregion, Tundra, gemäßigte Zone, Prärie, Steppe und Dschungel –, die sich auch optisch klar unterscheiden. Viele Waren lassen sich nur in bestimmten Gegenden anbauen. So finden Sie Gewürzinseln grundsätzlich nur im Süden der Karte, andere Anbaugebiete nur im kalten Norden.



5 Deutlich mehr unterschiedliche Einheiten als im Vorgänger kämpfen in Anno 1503 um den Sieg. Viele davon lassen sich durch Forschung noch verbessern. Gegnerische Kanonen können erobert und vom eigenen Personal verwendet werden. Das Terrain lässt sich taktisch nutzen: Höher stehende Fernkämpfer schießen weiter.



6 Mit 61 verschiedenen Betrieben können Sie aus 23 Zwischenprodukten bis zu 27 unterschiedliche Endprodukte herstellen und an Ihre Bevölkerung verkaufen. Neu sind unter anderem Lampenöl, für das Walfang nötig ist, und Seidenstoffe, die aus Seide und Naturfarben hergestellt werden. Als neues Baumaterial kommt Marmor dazu.

rende Händler vorbei und fragen an, ob sie mit Ihnen ins Geschäft kommen könnten. Nette Leute eben. Nicht ganz so nett sind die „entfernten Verwandte“ der Händler. Auch die hätten gern Ihre Waren, sind aber nicht gewillt, dafür zu bezahlen. Deshalb heißen sie Piraten und machen vor allem Ihrer Handelsflotte das Leben schwer. Zum Schutz Ihrer Kauffahrteischiffe können Sie natürlich Kriegsschiffe bauen, aber was das nur wieder kostet!?

Sie sehen also, ein derart komplexes Spiel wie Anno 1503 gab es selten. Die Fortsetzung toppt locker den schon anspruchsvollen Vorgänger. Aber nicht nur innen, auch außen hat das Entwickler-Team mehr als nur eine Schippe draufgelegt: Die Grafik ist noch detailreicher geworden – und schöner. So steht jedes Gebäude nun nicht mehr in Reih und Glied mit den Nachbarn, sondern ein kleines Stückchen schief. Dadurch wirkt Ihre Stadt deutlich realistischer als beim Vorgänger Anno 1602. An den Marktständen rotten sich Ihre Einwohner zusammen, um zu schimpfen, wenn dringend benötigte Waren nicht mehr vorhanden sind. Das ehemals flache Land der Inseln erstreckt sich nun über unterschiedliche Höhenlagen, so dass ein Weg in Hanglage schon mal mit Holzplanken unterstützt werden muss. All das macht diese neue Welt zu einer sehr lebendigen und imposanten Kulisse für monatelangen Spielspaß. Lediglich pure Actionfans und notorische Zehn-Minuten-Spieler sollten von Anno 1503 die Finger lassen: Das ruhig angelegte Spiel zum Planen, Bauen und Handeln bietet beiden Spieler-Typen nichts. Dank einer umfassenden Hilfe dürfen sich aber sogar Anfänger an diesen Spiel-Titanen heranwagen, sofern sie Zeit mitbringen. Und für Mehr- und Querdenker ist Anno 1503 definitiv das Spiel des Jahres. Mehr Aufbau geht zurzeit einfach nicht.

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".

Colin McRae Rally 3[1]

Rennspiel für Playstation 2 | Mit Vollgas gegen die Uhr – das ist Rallye pur

INHALT

Im wirklichen Leben jagen die Rennställe den berühmten Piloten Colin McRae. Im Spiel jagt Colin hinter der Bestzeit her – und zwar stets im Ford Focus. Im dritten Teil der Rennspielreihe schlüpfen Sie (im so genannten Storymodus) in die Rolle des schnellen Schotten. Zur Unterstützung ist Co-Pilot Nicky Grist an Bord, der ihnen stets die nächsten Kurven ansagt. Vorsicht: Wenn Sie allzu rücksichtslos durch die Gegend brettern, beschädigen Sie Ihr Auto und müssen natürlich auch Zeitverluste hinnehmen. Und Ihr Team hat jede Menge Arbeit, das Gefährt wieder auf Vordermann zu bringen. Wird es nicht rechtzeitig fertig, dann müssen Sie mit dem kaputten Auto in die nächste Etappe gehen – ohne reelle Chancen auf Bestzeiten.

Sie wollen nicht als Colin McRae Ford fahren? Kein Problem: Es stehen 16 Autotypen zur Wahl, mit denen Sie 65 Rallye-Etappen in acht Ländern „abreißen" können.

BEDIENUNG

PS 2, wie gewohnt: Sie steuern Ihren Wagen per Analog-Stick oder Steuerkreuz in die gewünschte Richtung. Für Gas und Bremse gibt's Tasten. Geht kinderleicht und klappt prima.

URTEIL

Die realistische Darstellung von Umgebung und Wetter überzeugt. Hier macht sogar Regen Spaß. Auch bei Kollisionen fühlen Sie sich wie im Straßenverkehr. Von kleineren Beulen über zersplitterte Scheiben bis hin zu umherfliegenden Blechteilen wirkt alles reichlich echt. Und auch das Fahrgefühl kommt fast authentisch rüber. Im Namen des vielleicht besten Rallye-Fahrers der Welt haben die Entwickler ein weltmeisterliches Spiel geschaffen. Diese Rallye macht auch in der noch nicht ganz fertigen Version schon eine Menge Spaß.



Funk-Kontakt: Colins Ford streift filmreif die Mauer.



Alle Wetter: Platzregen trübt die Sicht auch im Spiel nachhaltig – da können die Scheibenwischer nur noch wenig ausrichten.

Colin McRae Rally 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Codemasters
Telefon	01908-7326861
Im Handel ab	11. Oktober 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox, Gamecube, PC

Prognose:



gut

[1]sprich: „Kollin MäckRäi Ralli"

Robin Hood[2] – Die Legende von Sherwood[3]

Strategiespiel für PC | Mit Schwert und Bogen im Einsatz für Witwen und Waisen

INHALT

Die Geschichte kennt jeder: Der englische König Richard Löwenherz zieht zum Kreuzzug ins Heilige Land, und in seinem Reich regieren derweil Verbrecher unter dem Kommando des Prinzen John Ohneland und pressen das Volk regelrecht aus. Einer der Schurken, der Sheriff von Nottingham, hat Robin von Locksley (besser bekannt als Robin Hood) dessen gesamten Familienbesitz abgenommen: alle Ländereien, Burgen und Wälder. König Richard wird von Feinden gefangen, und die fordern ein Lösegeld. Das will John natürlich nicht zahlen.

In dieser verfahrenen Lage kehrt Robin Hood in seine Heimat zurück. Da dort nichts mehr wie früher ist, versucht er zunächst an Informationen zu kommen und einen entfernten Verwandten zu finden. Doch dazu muss er die Burg Lincoln durchqueren. Dort sind überall kleine Geheimnisse versteckt, etwa Pfeile oder ein Sack voller Gold. Um an die wertvollen Sachen zu kommen, muss Robin aber die vielen Wachen im richtigen Moment umgehen oder ablenken.

Dazu muss der Held mal klettern, mal schleichen, mal weglaufen und immer wieder kämpfen. Mit gezielten Bogenschüssen kann der „Rächer der Enterbten" auch weiter entfernte Gegner ausschalten. Die Kontrahenten verhalten sich übrigens höchst menschlich, sind geldgierig oder verwirrt. Die Wachen stellen gern Frauen nach oder betrinken sich, statt diszipliniert ihren Dienst zu schieben.

Später stoßen dann die bekannten Gefährten zu Robin, etwa Little John oder Bruder Tuk. Jeder Kumpel hat spezielle Fähigkeiten, die im Kampf gegen die Männer des Sheriffs gebraucht werden.

BEDIENUNG

Mit ganz wenigen Mausklicks haben Sie Robin im Griff. Die Steuerung ist ein Kinderspiel.

URTEIL

Robin Hood streift durch fantastisch gezeichnete Wälder und Burgen. Selten gab es in einem Computerspiel schönere Gemäuer. Die allzu menschlich agierenden Gegner verleihen dem Abenteuer Witz, Geist und überraschende Wendungen. Die einzelnen Aufgaben sind nicht zu lang und nicht zu schwer – sehr anfängerfreundlich, aber dennoch spannend. Und sie lassen sich auf verschiedenen Wegen lösen. Die Gegner verhalten sich jedes Mal etwas anders. Passende mittelalterliche Musik sorgt für Atmosphäre und rundet den „sehr guten" ersten Eindruck ab.



Man darf gespannt sein: „Robin Hood" wird wohl ein Treffer.



Eine wahre Fundgrube: Dieses mittelalterliche Gemäuer sollte Robin Hood genau inspizieren. Es birgt mit Sicherheit kleine Schätze.

Robin Hood – Die Legende von Sherwood

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Wanadoo
Telefon	040-710060
Im Handel ab	22. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 98/ME/2000/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,95 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

[2]sprich: „Hudd" [3]sprich: „Schörwudd"

Highland Warriors[4]



Strategiespiel für PC | Kämpfen Sie da, wo das Mittelalter am härtesten war: im schottischen Hochland

INHALT

So sehr die Schotten vor Jahrhunderten auch untereinander entzweit waren und sich durchaus kräftig gegensätzliche Meinungen um die Ohren schlugen – der gemeinsame Feind stand fest: England. König Edward der Erste konnte die Schotten nicht ausstehen, das Zitat: „Das Dumme an Schottland ist, dass es voller Schotten ist", wird ihm zugeschrieben. Ob Sie als Schotte mit einem von drei Highland-Clans den Kampf gegen den Tyrannen aufnehmen oder lieber als Engländer versuchen, die schottischen Hochebenen zu erobern, bleibt in diesem Spiel Ihnen überlassen. In vier Feldzügen mit zusammen 32 Aufgaben haben Sie auf jeden Fall viel zu tun, bis der Sieg eingefahren ist. Dabei begegnen Sie als Spieler Figuren, die Sie durchaus aus dem Kino oder dem Geschichtsunterricht kennen könnten: Ob besagter Edward, der spätere Schottenkönig Robert Bruce oder „Braveheart" William Wallace – sie alle führen eine spielbare Partei als Held an.

BEDIENUNG

Trotz komplexer Abläufe spielt sich „Highland Warriors" erstaunlich einfach mit der Maus. Menüs auswählen, Auftrag erteilen – alles geht mit einem Klick.



Zündende Idee der Engländer: schottische Häuser abfackeln.

URTEIL

Auf den ersten Blick eine Art „Age-of-Empires"-Kopie, entpuppt sich Highland Warriors bei näherem Hinsehen als komplexes Strategiespiel mit guten, neuen Ideen. So können Sie beispielsweise auch bei zivilen Arbeitern Veteranen „heranzüchten", die ihren Job besser als Anfänger machen. Soldaten können um bis zu drei Erfahrungsstufen aufsteigen, wenn sie genügend Kämpfe überstehen, und Ihre Helden verleihen manch bravem Gefolgsmann noch zusätzliche Fähigkeiten. Von Spezialangriffen einzelner Einheiten ganz zu schweigen. Fazit: Da scheint ein „guter" Titel auf Strategiefans zuzukommen.



[4]sprich: „Hailand Worri-ers"

Britische Betrachtung: Ein Aufmarsch englischer Krieger hätte wohl jeden in Angst und Schrecken versetzt – nur die Schotten nicht.

Highland Warriors

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Data Becker
Telefon	0211-9334900
Im Handel ab	Winter 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 800/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	49 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTESTS | FORTSETZUNG

Yager

Actionspiel für Xbox | Ein Top-Pilot säubert den Himmel von Halunken



Bombenstimmung garantiert: Das Flugspiel „Yager" für Xbox wird ein kompromissloser Action-Kracher.

INHALT

In der Welt von „Yager" gibt's Ärger. Längst haben riesige Konzerne die politische Macht an sich gerissen und kontrollieren die Zivilisation. In letzter Zeit aber stören gut organisierte Piraten die Geschäfte. Besonders die Flugtransporter und Anlagen von Proteus, einem der führenden Unternehmen von Yager, sind immer öfter Ziel der Angriffe. Das kann so nicht weitergehen, sagen sich die Bosse und heuern den Top-Piloten Magnus Tide an, der mit schwer bewaffneten Jets unter den Piraten aufräumen soll. Bis dahin muss der Spieler in Tides Rolle durch rund 25 Spielstufen toben und den Luftraum säubern, mal als Pilot eines der zahlreichen Fluggeräte, mal als Schütze hinter einer Laserkanone.

BEDIENUNG

Die Steuerung beschränkt sich auf das Wesentliche: Flugrichtung und Geschwindigkeit sowie Zielen und Waffenauswahl. Die Tastenbelegung variiert je nach Fluggerät. Es braucht also schon etwas Geduld und Übung, um Yager perfekt zu beherrschen.

URTEIL

Yager ist reinrassige Action. Die Hintergrundgeschichte ist nur der Aufhänger für ein schnörkelloses, geradliniges Ballerspiel. Das heißt in diesem Fall: Magnus Tide schießt praktisch alles ab, was sich am Himmel und auf Erden bewegt. Nicht mehr und nicht weniger. Trotz seines schlichten Konzeptes ist das Spiel nicht langweilig, denn das deutsche Entwicklerteam Yager Development hat mit stetig wachsendem Schwierigkeitsgrad für Motivation gesorgt. Abwechslung bringen auch die Schauplätze des Spiels. Mal muss Tide seine Abenteuer in einem düsteren Höhlensystem bestehen, mal über dem Industriegebiet von Bitterfeld. Dabei präsentiert sich der Titel in überzeugender technischer Qualität – sowohl optisch als auch akustisch. Schade: Mehr-Spieler-Spaß per Xbox bietet Yager nicht, das bleibt der später erscheinenden PC-Version vorbehalten. Dennoch könnte Yager zum Top-Titel für die Microsoft-Konsole werden.



Luft und Laune: im Tiefflug über toll gezeichnete Landschaften.

Yager

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	THQ
Telefon	01805 / 605511
Im Handel ab	November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC (geplant)

Prognose:



gut

Starfox Adventure[1]

Abenteuerspiel für Gamecube | Die Dinosaurier werd'n immer trauriger ...

INHALT

Notruf vom Saurierplaneten – das verheißt nichts Gutes. Fox McCloud und sein Raumschiff-Geschwader starten sofort zum Rettungseinsatz. Doch schnelle Hilfe ist nicht möglich, denn kriegerische Echsen haben den ganzen Planeten besetzt und die friedlichen Saurier unterdrückt. Erschöpfte „Ureinwohner" berichten von einem gemeinen Überfall, hinter dem der böse General Scales steckt. Er hat es auf die heiligen Geister des Planeten abgesehen, die in falschen Händen eine überaus mächtige Waffe sind. Da muss der Pilot wohl oder übel sein Cockpit verlassen, um die Übeltäter zu Fuß zu jagen. Alle nötigen Waffen, etwa einen Feuerstab, findet er unterwegs. Prince Tricky, ein kleiner Saurier vom Typ Triceratops, schließt sich dem Helden an und führt ihn durch die fremde Welt.

Parallel zu Fox macht sich auch die Außerirdische Krystal auf den Weg, um die bösen Echsen zu stoppen. In einigen Spielabschnitten übernehmen Sie deren Rolle und erfahren dabei sehr viel mehr über die spirituellen Hintergründe des Konflikts.

[1]sprich: „Starfox Äddwentscher"



Fuchs und Hase sagen „Guten Tag": Fox McCloud im Kreise seines Starfox-Teams.

BEDIENUNG

Sicheren Schrittes bewegt sich Fox dank präziser Steuerung durch die fremde Welt. Besonders schnell und einfach ist der Einsatz eingesammelter Extras. Denn mit dem rechten analogen Steuerknüppel können Sie im laufenden Spiel das Inventar aufrufen und den gerade passenden Gegenstand aussuchen. So kommt der Spielfluss nicht durch längeres Stöbern in komplizierten Menüs ins Stocken.

URTEIL

Hier erwartet Sie eine faszinierende Fantasy-Welt mit atemberaubenden Landschaften und fremdartigen Bewohnern. Wie auf einer echten Expedition wissen Sie anfangs gar nicht, was auf Sie zukommen wird. Aber zum ausgiebigen Staunen werden Sie gar nicht kommen, denn hier haben Sie es mit gefährlichen Echsen zu tun, erforschen uralte Tempel und jagen im Schneemobil über die Berghänge. Action plus interessante Geschichte – die Mischung hinterlässt einen „sehr guten" ersten Eindruck.



Die Grünen kommen: Fox und Tricky haben eine Begegnung der monströsen Art.

Starfox Adventure

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Nintendo
Telefon	01801/005806
Im Handel ab	November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	steht nocht nicht fest
System	Gamecube
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr 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. 192, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

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

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

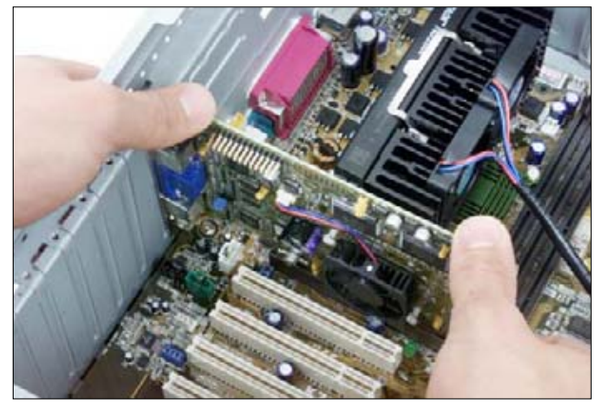
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 192 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. 192 bei einer **Farbtiefe** S. 192 von 32 **Bit** S. 192. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

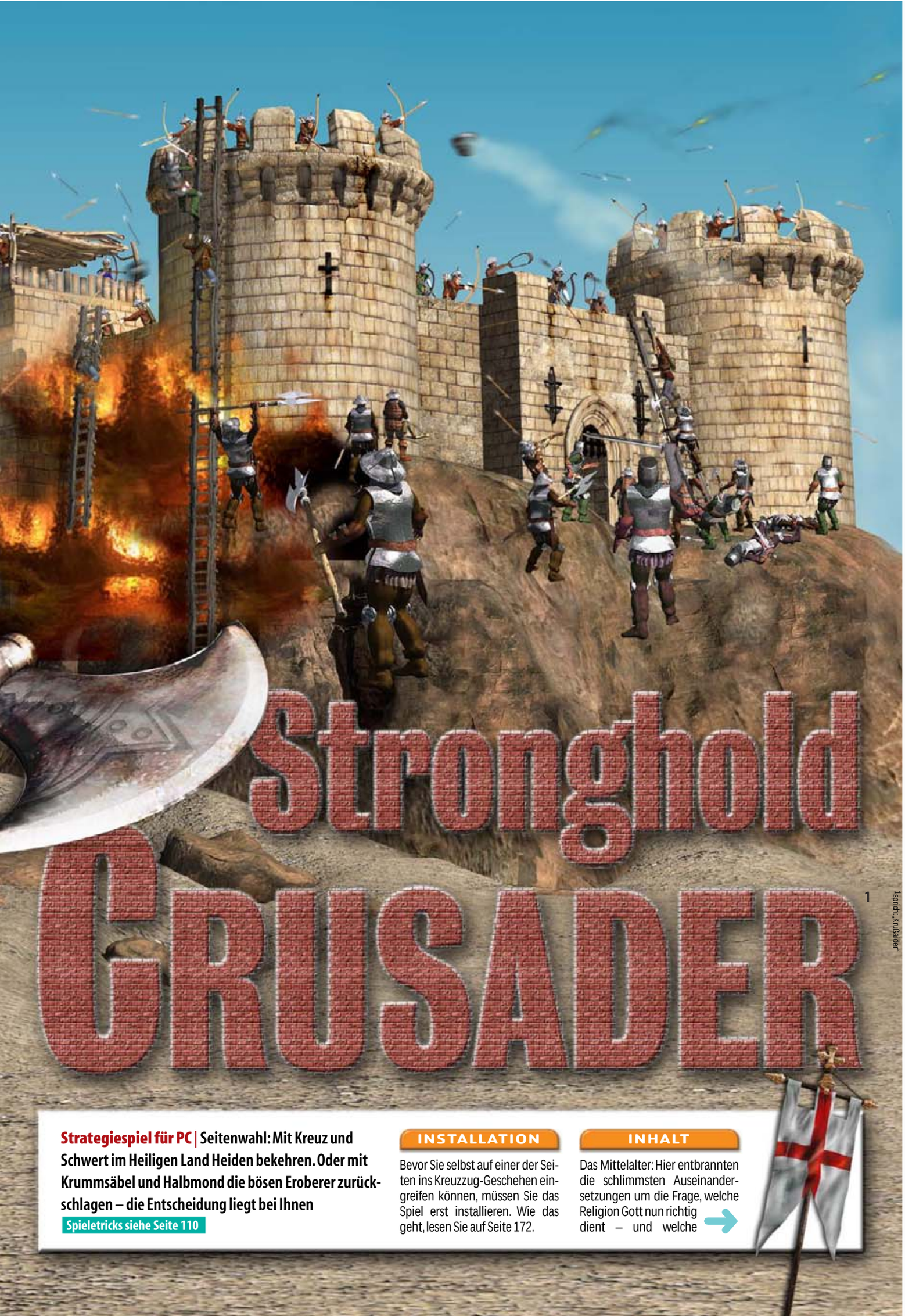
㉒ Nutzbare Steuergeräte
Lassen sich zur Steuerung des Spiels außer der Tastatur auch die Maus, ein Steuerknüppel (Joystcik, Foto) oder gar ein Lenkrad einsetzen? Je mehr Geräte möglich sind, desto besser ist die Note.



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.





Stronghold CRUSADER

[1] "sprich: „Krußaider"

Strategiespiel für PC | Seitenwahl: Mit Kreuz und Schwert im Heiligen Land Heiden bekehren. Oder mit Krummsäbel und Halbmond die bösen Eroberer zurückschlagen – die Entscheidung liegt bei Ihnen

Spieletricks siehe Seite 110

INSTALLATION

Bevor Sie selbst auf einer der Seiten ins Kreuzzug-Geschehen eingreifen können, müssen Sie das Spiel erst installieren. Wie das geht, lesen Sie auf Seite 172.

INHALT

Das Mittelalter: Hier entbrannten die schlimmsten Auseinandersetzungen um die Frage, welche Religion Gott nun richtig dient – und welche

Stronghold Crusader

FORTSETZUNG

nicht. Der wohl blutigste und heftigste Kampf wurde dabei zwischen den europäischen Königen im Auftrag des Papstes und den Moslems geführt, die nach Auffassung der Christen das Heilige Land und besonders die Heilige Stadt Jerusalem mit ihrer bloßen Anwesenheit entweihten. Verständlicherweise sahen die Araber das anders und taten alles, um die ungläubigen Fremden wieder aus Allahs Ländereien zu vertreiben.

In diesen wilden, kriegerischen Zeiten ist die Fortsetzung des Überraschungshits „Stronghold“, „Stronghold Crusader“, angesiedelt. Und hier übernehmen Sie wahlweise die Rolle eines Königs, wie Richard Löwenherz, der die Christen gen Jerusalem führt, oder eines arabischen Fürsten, wie Saladin, der die Fremden aus dem Abendland wieder übers Mittelmeer nach Hause jagt.

Insgesamt stehen vier historische Feldzüge mit jeweils fünf Aufgaben auf dem Programm, um Sie auf das eigentliche Spiel, den Kreuzzug (engl. Crusade), vorzubereiten. So lernen Sie in jedem Feldzug etwas über die Möglichkeiten, die das Spiel bietet. Anfangs gibt's nur allgemeine Tipps, der zweite Feldzug bringt Ihnen bei, mit den neuen, arabischen Truppen zu kämpfen. Der dritte zeigt dann, wie man die Araber besiegen kann, und der vierte dient als direkte Übung für den 50 Schlachten umfassenden Kreuzzug, das „große Pfund“ des Stronghold-Nachfolgers.

Und hier gibt es leider etwas zu meckern:



Heißer Typ: Der arabische Feuerwerfer kann auch Ritter zur Verzweiflung treiben.

Während die Feldzüge noch mit einer, wenn auch minimalen, Handlung untermauert sind, fehlt dem Kreuzzug-Modus jegliche Geschichte. Es folgt Schlacht auf Schlacht, ohne Zwischensequenz, ohne Erklärungen. Das dürfte Neulinge in der Welt der Burgen und Ritter vor Motivationsprobleme stellen.

Dagegen kann sich der Fan des Vorgängers so richtig freuen: Die Einheiten der Araber bieten neue Strategie- und Taktik-Möglichkeiten, und nicht weniger als 70 vorgefertigte Aufgaben (20 einführende Feldzug- und 50 Kreuzzug-Schlachten) lassen nicht nur zahlenmäßig das Ur-Spiel weit hinter sich – auch die Anforderungen an Hobby-Generäle sind zumindest im Kreuzzug nicht von schlechten Eltern. Zu dem schon jetzt beeindruckenden Paket kommt dann noch der gute Mehr-Spieler-Modus, außerdem Schlachten zum Selberbauen, Landkarten, auf denen Sie in aller Ruhe Burgen nur zum Spaß errichten können, und anderes mehr.

Mit der Optik werden sich Stronghold-Kenner sofort zurechtfinden, hier hat sich nämlich gar nichts verändert – neue Grafik stellen die Entwickler erst für „Stronghold 2“ (voraussichtlich 2004) in Aussicht. Da die Schlachten sich diesmal aber fast komplett auf Wüstenboden abspielen, wirkt Crusader etwas blass. Und schon Stronghold selbst glänzte ja nicht eben mit exquisiter Grafik.

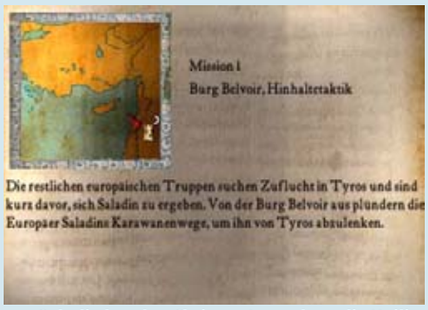
Die Qualitäten allerdings, die für den Erfolg verantwortlich waren – ausgewogene, leicht zugängliche Schlachten mit Rittern und Bogenschützen um riesige alte Burgen mit Zugbrücken und Wehrtürmen – gibt es im Nachfolger ebenso reichlich.

Auch bei Crusader macht's wieder die Mischung aus einfachem, aber dennoch mitunter anspruchsvollem Wirtschaftssystem: Waffenschmiede brauchen Eisen, Holz oder Leder, Bauern bringen dem Volk Nahrung, deren Rationierung in Ihrer Hand liegt, Ochsengespanne holen Steine aus dem nahegelegenen Stein-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



1 Saladin hat den Christen Jerusalem, die Heilige Stadt, entrissen. Der Papst fordert Europas Könige zur Hilfe auf – Sie sind dabei.



2 Die erste Aufgabe: Sie sollen die kleine Burg Belvoir gegen die Araber verteidigen, bis das große Christenheer sicher in Tyros ankommt.



6 Doch daraus lernt der Aggressor: Der nächste Angriff wird auch von Schwertkämpfern und Belagerungswaffen-Baumeistern unterstützt.



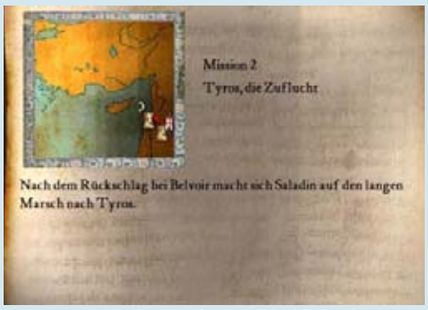
7 Die erste Welle aus berittenen Schützen wird zwischen Ihren beiden großen Türmen aufgerieben – Bogen- und Armbrustschützen treffen.



8 Um Ihre Felder zu verteidigen, ziehen Sie den Lanzenkämpfertrupp aus dem Burginneren ab, um draußen gegen den Feind zu kämpfen.



9 Ein schwerer Fehler! Die zweite Welle mit Rammböcken bricht die Mauer auf, und Feinde (Kreis) stürmen in die Burg. Knapp ist Ihr Sieg.



12 Das Ansehen steigt so, dass Sie höchstpersönlich ausersehen werden, Tyros zu halten und unglaubliche 1500 Brotlaibe zu horten.



13 Immerhin: Tyros verfügt neben einem gigantischen Bergfried auch über eine Kapelle und ein Wirtshaus – gut für die Moral.



17 Plötzlich wird schweres Belagerungsgerät aufgefahren. Damit haben Sie nicht gerechnet. Schnell ein paar Nahkämpfer rekrutieren!



18 Mit knapper Not konnten Sie den Belagerungsturm vernichten. Jetzt bauen Sie unter Hochdruck noch mehr Bäckereien.



3 Nahrungsprobleme haben Sie nicht: Die Oase südlich der Burg ist groß und bietet genug Platz für mehrere Apfelplantagen und Käsefarmen der Europäer.



4 Um den wichtigen Steinbruch zu schützen – er liefert Baumaterial für die Burg –, beschließen Sie, einen großen Turm zum Schutz in die Mauer zu bauen.



5 Nur wenig später erfolgt die erste Attacke des Gegners: Mit ein paar berittenen Bogenschützen und einigen Steineschleuderern rennt er in Ihre Pfeile.



10 Die dritte und letzte Angriffswelle der Araber beginnt erneut mit Angriffen der berittenen Fernkämpfer, die zwischen den Schützen auf Ihren Türmen aber schnell fallen. Und auch die Schwertkämpfer bleiben im Pfeilhagel stecken.



11 Einen lädierten Turm und einige Verluste haben Sie zu beklagen. Doch ist Ihnen der Sieg nicht mehr zu nehmen. Sie konnten die Burg halten, bis die Hauptarmee der Christen sicher in Tyros ankam. Ihr Ansehen bei anderen Herrschern steigt.



14 Eine kleine Anhöhe lässt sich nicht nur hervorragend mit einer Mauer abriegeln, es gibt dort auch genügend Platz für zwei Weizenfarmen.



15 Die kleine Oase im Osten mauern Sie kurzerhand einfach ein. So werden es die Araber schwer haben, Ihre Farmen in Brand zu stecken!



16 Und wieder begeht der Feind den Fehler, seine berittenen Bogenschützen vorzuschicken. Ihre Schützen machen mit Brandpfeilen kurzen Prozess.



19 Beim Anblick der nächsten Armee der Araber fährt Ihnen der Schreck in die Glieder: Können Sie gegen diese Übermacht wirklich siegen?



20 Mit Pechgruben vor Ihren Mauern gelingt es, die Belagerungsmaschinen in Brand zu setzen, bevor sie die Festung erreichen. Das bedeutet den Sieg.



21 Kurze Zeit später haben auch Ihre Bäcker endlich ihr Tagwerk verrichtet: 1500 Laibe Brot lagern in Ihren Vorratskammern und sättigen eine riesige Armee.

Stronghold Crusader

FORTSETZUNG

bruch, um bessere Türme bauen zu können. Dazu kommt die übersichtliche Einheitenzahl, die in der richtigen Zusammensetzung dennoch über ungeahnt viele Möglichkeiten im Kampf verfügt. Und, für viele das Wichtigste: Der Spieler darf sich in vielen Aufgaben sein ganz persönliches Traumschloss auf den Wüstenboden setzen, mit Burggraben, Zinnen und allem, was sonst noch dazu gehört.

BEDIENUNG

Eigentlich ist die Steuerung von Stronghold Crusader unproblematisch. Sie klicken sich mit der Maus in ein Menü, wählen mit einem weiteren Klick einen Bau- oder Ausbildungsauftrag aus, und gehen per Klick zurück ins Spiel. Leider ist der Mauszeiger ein wenig ungenau geraten. Auch wenn es so aussieht, als befände sich die Spitze genau da, wo sie hin muss, passiert beim Klicken manchmal gar nichts. Ein wenig nach links schieben, also scheinbar daneben, und es funktioniert plötzlich. Das ist aber weniger dramatisch, als es klingt. Nach ein paar Minuten werden Sie sich daran gewöhnt haben. Schade ist es trotzdem.

URTEIL

Schade auch, dass die Fortsetzung des Ritterspiels mit so wenig Story daherkommt – gerade die historischen Kreuzzüge hätten allemal genug Material für einen langen Feldzug mit 20 oder mehr Einzelaufgaben hergegeben. Es lässt sich wohl nur mit Zeitmangel erklären – zwischen Stronghold und Crusader liegt nicht einmal ein Jahr –, dass die Entwickler hier auf einen Handlungs- und damit auch Spannungsbogen verzichtet haben. Andererseits haben sie aber jede Menge Zeit ins Ausbalancieren der neuen Einheiten gesteckt, um dem Profi, aber auch dem Neuling, spannende und interessante Schlachten zu liefern – und zwar jede Menge. Deshalb täte man dem Spiel auch unrecht, wenn man es als Zusatz-CD-ROM zu Stronghold abtäte. Trotz gleicher Optik bietet Crusader denn doch einfach zu viel in zu guter Qualität. Auch wer Stronghold nicht kennt, kann hier getrost zugreifen. Crusader bietet für jeden mit Spaß an Strategie eine „volle Packung", und das findet COMPUTERBILD-SPIELE richtig „gut". ■



Trägt seinen „Glauben" auf der Brust: der Kreuzritter.

SPIELDETAILS



Mörderisch: Gegen ein solches Heer brauchen Sie gute Ideen.



Spaßig: Der Hofnarr hält die Schützen bei Laune.



Trinkfest: Brauerei und Wirtshaus sorgen für gute Moral.



Anlehnungsbedürftig: der gefährliche Belagerungsturm.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Stronghold Crusader

Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089-278220 (0,12 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Durch gute Lernaufgaben recht einfach.	1,50
Langzeitspaß	5%	Wegen nahezu fehlender Handlung mangelt es schnell an Motivation.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Obwohl klein, sind Figuren gut zu erkennen.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Kämpfer bewegen sich recht ordentlich.	2,50
Musik	2%	Passt gut zum dunklen Mittelalter.	1,50
Geräusche	3%	Schlachtengetümmel und Feuersbrünste klingen realistisch.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Voller Emotionen und daher mitreißend.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Aufgabenbeschreibungen zu knapp.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus lässt sich Crusader trotz ungenauen Mauszeigers noch am besten spielen.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Welt der Ritter fesselt auch im zweiten Spiel der Stronghold-Reihe auf Anhieb.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,04**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.take2.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (653 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,8203 Megabyte	1,91
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,53**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,86**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier Feldzüge, 50 Schlachten im Kreuzzug	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,21**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**2,21**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	42,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,21 x 49,95 = 110,39 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Frontline Attack

WAR OVER EUROPE

[1] Sprich: „Frontlain Attäck – Wohr owre Jurop"

Strategiespiel für PC |
Und wieder mal: der Zweite Weltkrieg als Spiel-Platz für Hobby-Generäle

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- Pause: Spiel anhalten
- A: Angriff
- E: Begleitschutz
- L: Lichtmodus
- G: Tarnmodus
- Z: Munition anfordern

INSTALLATION

Wie Sie einen Volltreffer auf der Festplatte landen, lesen Sie in den Instruktionen auf Seite 172.

INHALT

Ein überraschender Panzervorstoß der Roten Armee auf Ihre Bunkeranlagen bringt Ihre Verteidigungslinie stark in Bedrängnis. Nur wenn es Ihrem Panzerabwehrtrupp rechtzeitig gelingt, ins Gefecht einzugreifen, können Sie die Stellung halten. Das liest sich wie ein Frontbericht aus dem Zweiten Weltkrieg, meinen Sie? Stimmt. Und es gehört im Strategiespiel „Frontline Attack – War over Europe" zum permanenten taktischen Geplänkel Ihrer Armeen. Im Spiel befehligen Sie entweder die Deutsche Wehrmacht, die Alliierten Streitkräfte oder die Rote Armee. Pro Kriegspartei stehen zwei Feldzüge mit je sechs Spielaufgaben sowie sechs Sonderaufträge zur Verfügung. Historische Schlachten, die entscheidenden Einfluss auf den Verlauf des Krieges hatten, dienen den diversen Aufträgen als Hintergrundgeschichte. Mit originalgetreu nachempfundenen Fahrzeugen, Flugzeugen und Waffen kämpfen Sie um den Sieg. Die Spielumgebung ist sehr detailliert dargestellt, und die Wetterverhältnisse sowie der Tag/Nacht-Wechsel haben direkten Einfluss auf das Spielgeschehen. Nachts zum Beispiel sind Ihre Fahrzeuge – ohne Beleuchtung, versteht sich – für den Feind viel später erkennbar, was bei einem Angriff den entscheidenden Vorteil bringen kann.

Wer seine Feldzüge nicht taktisch klug in Angriff nimmt, hat gegen die intelligenten Computergegner ohnehin kaum eine Chance, und so ist es auch keine Schande, bereits während der Lernmission (Tutorial) die Speicherfunktion in Anspruch nehmen zu müssen. Dank der Möglichkeit, das Spiel jederzeit auf Pause zu schalten, haben Sie immer Gelegenheit, neue taktische Ziele für Ihre Streitkräfte festzulegen. Gerade in großen Schlachten mit vielen Einheiten können Sie sich so in Ruhe einen Überblick verschaffen und auf hektisches Klicken verzichten.

Außer den Schlachten enthält das Spiel den so genannten Skirmish-Modus. Hier finden sich die von anderen Strategiespielen bekannten Ressourcenabbau- und Gebäudeaufbau-Jobs auf 18 Einsatzkarten, die sich sowohl für Partien gegen den Computer als auch für spannende Mehr-Spieler-Schlachten eignen.

SPIELVERLAUF



1 Mit einem Kampfpanzer vom Typ „Königstiger" starten Sie zu Ihrem ersten Übungsauftrag.



2 Sobald Ihre Verstärkung eingetroffen ist, können Sie das vom Gegner belagerte Dorf schnell befreien.



3 Unterdessen ist Ihre Basis der Roten Armee in die Hände gefallen. Um den Stützpunkt zurückzuerobern, müssen Sie durch eine Schlucht. Lassen Sie Ihre Luftwaffe die Verteidigungsbunker angreifen, sonst werden Ihre Landstreitkräfte nicht weit kommen.



4 Die Übungsmission ist geschafft, wenn es gelingt, die Basis gegen feindliche Panzerverbände zu sichern.



5 Ihr erster Marsch mit der deutschen Wehrmacht nach Russland trägt den Namen „Operation Barbarossa".

SPIELDETAILS



Bunker zerstören Sie am besten mit einem Luftangriff.



Für jeden Einsatz gibt es die passende Maschine (Kreis).



Per Fadenkreuz (Kreis) weisen Sie Ihren Leuten ein Ziel zu.



Mit diesem Knopf (Kreis) schalten Sie das Fahrzeuglicht ab.

BEDIENUNG

Trotz vielfältiger Befehlsmöglichkeiten und beachtlicher taktischer Tiefe der „Echtzeit"-Kämpfe bleibt die Bedienung dieses Kriegsspiels stets übersichtlich. Es wird zwar eine gewisse Einspielzeit benötigt, doch dank der hilfreichen Pausefunktion kann der Spieler auch in hektischen Situationen in Ruhe den Überblick behalten. Die Kameraperspektive lässt sich nach Belieben vollkommen frei verändern, allerdings verliert man durch allzu häufiges Drehen und Zoomen schnell die Orientierung in der Landschaft.

URTEIL

Wer ein Spiel mit strategischen und taktischen Herausforderungen sucht, kann mit Frontline Attack wenig falsch machen. Leider muss wieder einmal die problematische Thematik des Zweiten Weltkrieges als Hintergrundgeschichte herhalten – schade.

Dank dreier Schwierigkeitsgrade, des Skirmish-Modus' und eines Schlachten-Editors sind auch nach Wochen noch anspruchsvolle Einsätze möglich. Frontline Attack – War over Europe ist ein „gutes" Strategiespiel, das keinen Vergleich zu scheuen braucht.



6 Bereits im ersten Dorf auf sowjetischem Gebiet haben sich versprengte russische Einheiten verschanzt.



7 Haben Ihre Einheiten das Dorf passiert, versperren Panzerabwehrstellungen Ihnen den Weg. Na, dann siegt mal schön …

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Frontline Attack – War over Europe

Hersteller: Eidos
Info: Tel. 01908-39572 (1,86€/Min.) Fax 01907-71885 (1,86 €/Min.)
Version: 1.0.4
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Steuerung und Taktiken erfordern viel Einarbeitung.	3,00
Langzeitspaß	5%	Drei Schwierigkeitsgrade und der Skirmish-Modus sorgen immer wieder für Herausforderungen.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bemerkenswert realistische Gestaltung.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Man meint fast, einen Kriegsfilm zu sehen.	2,00
Musik	2%	Ganz nett, doch auf Dauer eher störend.	3,00
Geräusche	3%	Flugzeuge heulen, Bomben krachen, Panzer quietschen – jede Einheit hat ihr typisches Geräusch.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Profi-Sprecher mit typischem Akzent für jedes Volk.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Kaum Texte, die wenigen sind aber gut geschrieben.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie zwar alles im Griff, die Tastatur brauchen Sie dennoch für viele Befehle.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Das Weltkriegsthema ist zwar problematisch, aber das Spiel besticht durch seine vielfältigen taktischen Möglichkeiten.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,06**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidos.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1083 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft	5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,6953 Megabyte	1,83
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,70**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	20 bestanden, 5 nicht bestanden[2]	**2,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
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	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	ruckelt	ruckelt	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	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%	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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,20**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Einsätze, Skirmish- und Mehrspielermodus	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,07**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **2,07**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,07 x 44,95 = 93,05 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]Diamond Monstersound MX 300; Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP; Turtle B Montego A 3D; GeniusSound Maker 64 Funktion nur nach Minimieren der HWB



Turok Evolution

Actionspiel für Playstation 2 | Ein Indianer auf Saurierjagd: mit Pfeil und Bogen gegen messerscharfe Zähne

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 172.

INHALT

Tal'Set, Häuptling der Saquin, ist ein besonders tapferer Kämpfer. Er tritt in die Fußstapfen des legendären Indianers Turok, um sein Volk vor der Vernichtung zu retten. Dazu führt er einen erbitterten Krieg gegen die Truppen von Captain Bruckner. Als sich die beiden Widersacher in einem Zweikampf gegenüberstehen, kommt es zu einer Explosion – Ursache unbekannt. Tal'Set und Bruckner finden sich daraufhin im Verlorenen Land wieder, wo sie ihre Auseinandersetzung unter anderen Voraussetzungen weiterführen.

Der Indianer schließt sich dem friedlichen Flussvolk an, das ihn gesund gepflegt hat. Doch friedlich ist es im Verlorenen Land nicht wirklich. Denn Lord Tyrannus hat mit seiner Armee aus Sleg-Kriegern und Dinosauriern einen Krieg angezettelt, der Bruckner gerade recht kommt. Tal'Set ist jetzt ganz auf sich alleine gestellt. Mit Kriegskeule und Bogen begibt er sich auf den Kriegspfad. Unterwegs findet er stärkere Waffen, wie Pistolen, Granaten und Raketenwerfer, die im Einsatz gegen die bissigen Dinos und schwer bewaffneten Sleg-Soldaten sehr hilfreich sind.

Nicht weniger gefährlich als seine Feinde ist die tückische Wildnis. Tal'Sets Weg führt durch dichten Dschungel, über schmale Felsklippen und durch enge Tunnel unter Wasser. Immer wieder muss er versteckte Schalter finden, um verschlossene Tore zu öffnen



SPIELVERLAUF



1 Im Wald treiben sich viele Urzeitviecher herum. Einige sind ganz friedlich, andere, wie dieser Triceratops, greifen ohne Vorwarnung an.



2 Noch gefährlicher als die bissigen Dinosaurier sind die gut bewaffneten Sleg-Soldaten, die auf allen Wegen im Dschungel patroullieren.



3 Vorsichtig dringt Tal'Set bei Nacht in ein Lager der Sleg ein. Hier erfährt er mehr über die Angriffspläne der äußerst kriegerischen Wesen.



4 Der Indianer hat sich auf den Rücken eines Flugsauriers geschwungen und greift aus der Luft eine riesige Kampfmaschine der Sleg an.



5 Dieser „Moloch" kann aber nur von innen zerstört werden. Doch die Gänge zu seinen seitlichen Bordkanonen sind sehr gut bewacht.



6 Nachdem der mechanische Dino endlich ein Haufen Schrott ist, jagen Tal'Set und sein Flugsaurier die verbliebenen Sleg-Truppen.



7 Captain Bruckner reitet auf einem Tyrannosaurus Rex, der mit gewaltigen Waffen bestückt ist. Gegen dieses Ungetüm muss Tal'Set sein stärkstes Geschütz auffahren: die Plasmakanone.

Turok Evolution

FORTSETZUNG

und den Weg freizumachen. Manchmal bekommt er auch Hilfe. Etwa von einem Flugsaurier, der ihn auf seinem Rücken reiten lässt. So sind Luftangriffe gegen die Stellungen der Sleg möglich.

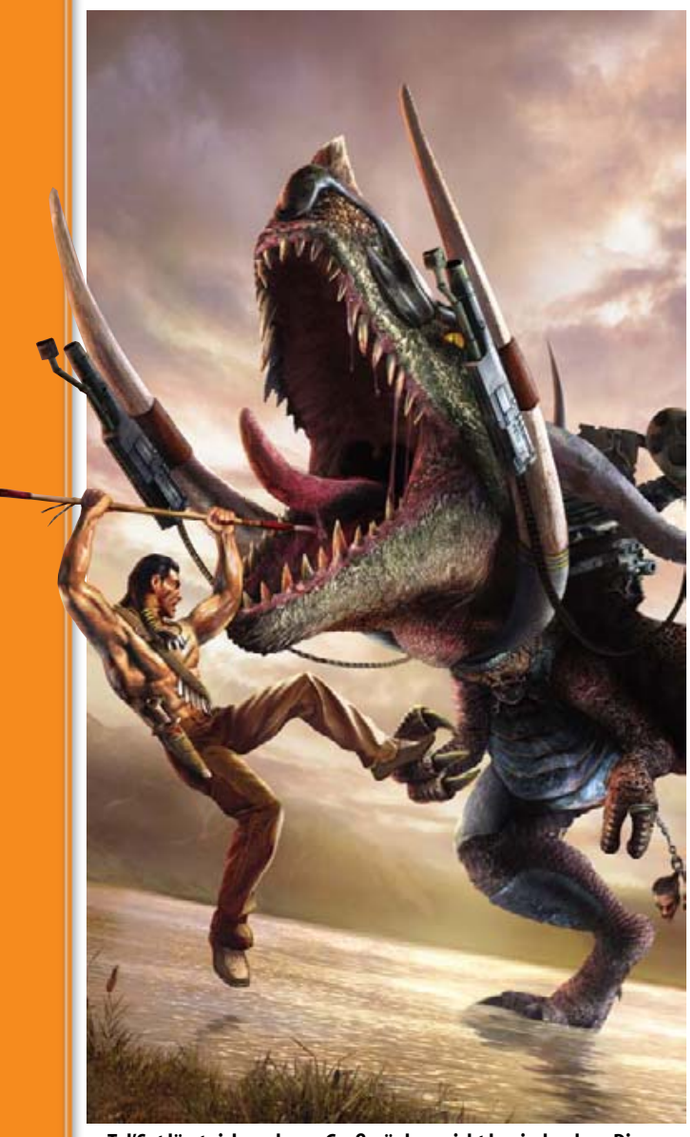
BEDIENUNG

Mit dem linken Steuerknüppel bewegen Sie den Indianer, mit dem rechten schauen Sie sich um. Wirklich knifflig wird die Angelegenheit dann, wenn im Sprung Abgründe zu überwinden sind. Denn Sie verfolgen das Spiel aus den Augen des Helden und können dessen Position auf kleinen Plattformen nur mit viel Mühe abschätzen. So geht mancher Hüpfer ins Leere. Noch größer sind die Probleme, wenn Tal'Set auf dem Rücken eines Flugsauriers reitet. Dessen Bewegungen lassen sich nur höchst ungenau kontrollieren. Manchmal hat man das Gefühl, das störrische Urvieh reagiere überhaupt nicht.

URTEIL

Dieser Ausflug in die Welt der Dinosaurier hinterlässt einen etwas bitteren Nachgeschmack. Zunächst fallen die großen **PAL-Balken** S.192 auf, die einen erheblichen Teil des Bildschirms verdecken. Dann versucht man sich mit der problematischen Steuerung anzufreunden, die ungeduldige Zeitgenossen mitunter zur Weißglut treiben wird. Die exotische Spielkulisse kann derlei Mängel nur teilweise ausgleichen. Zwar gibt es einige spektakuläre Landschaften und Gebäude zu sehen, doch viele Umgebungen sind eher langweilig gestaltet. Auch die Schar der Gegner begeistert nur bedingt. Manch riesiger Dino ist schon prächtig anzusehen, doch viele Saurier und feindliche Soldaten stolpern einfach ziellos und äußerst dumm in der Gegend herum.

Immerhin gibt es ein reichhaltiges Waffenarsenal und 14 verschiedene Spielvarianten für zwei Teilnehmer. Trotz der vielen Mängel hat dieses Spiel auch seine spannenden Momente, die Action-Freunden Spaß bereiten werden. Mehr als ein „befriedigend" war aber dennoch nicht drin.



Tal'Set lässt sich auch von Großmäulern nicht beeindrucken. Dieser hochgerüstete T. Rex bekommt den Zorn des Indianers zu spüren.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Turok Evolution

Hersteller: Acclaim
Info: Tel. 089/412190 (0,123 €/Min.)
Fax 089/32940409 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Gameboy Advance, Gamecube, Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die Steuerung ist anfangs recht schwierig.	3,00
Langzeitspaß	5%	In den 15 Spielstufen wird ein Mittelmaß an spielerischer Abwechslung geboten.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Tolle Dinos, aber etwas öde Landschaften.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Viele Gegner laufen nur verwirrt umher.	3,50
Musik	2%	Teilweise passende mysthische Melodien.	2,50
Geräusche	3%	Vieles wird von sehr schwachen oder unpassenden Geräuschen begleitet.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Einige Stimmen sind kaum zu verstehen.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Kurze Hinweise erklären die Einsatzziele.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung mit dem analogen Steuerknüppel ist schwierig und ungenau.	5,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Mischung aus Indianer, Dinosauriern und Laserwaffen ist zwar recht interessant, macht aber eher einen halbgaren Eindruck.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,50**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040-89703355 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.trustyourinstincts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	breite schwarze Balken	**5,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Spielstufen, 15 Waffen	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,15**
Aufwertung		Rüttelfunktion möglich	**-0,10**

TESTERGEBNIS	**befriedigend 3,05**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,05 x 59,90 = 182,70 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Treten zwei Spieler gegeneinander an, dann wird das Bild horizontal geteilt.



Granatenmäßig: Sprengsätze lassen sich an Wände hängen.



Gute Mine: Kamerakontrolle ferngesteuerter Spinnenminen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
■: Nächste Waffe wählen
▲: Vorherige Waffe wählen
R2: Schießen
L2: Waffenfunktion ändern
Linker Steuerknüppel: Spielfigur bewegen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 In der Haupstadt des byzantinischen Reiches versammelt sich die Armee des Königs zu einem Angriff auf das Chazarenreich.



2 Daheim bringt die Königin eine Tochter zur Welt. Wird der Vater das Kind in die Arme nehmen können? Kehrt er vom Schlachtfeld heim?



3 Die Armee des Königs bereitet den Angriff auf die gegnerische Burg vor. Die Chazaren haben sich hinter deren Mauern verschanzt. Die Infanterie stürmt auf das Burgtor zu. Es wird den angreifenden Truppen kaum lange standhalten können. Schon preschen die gepanzerten Reiter mutig vor.



4 Der Burghof ist zum Schlachtfeld geworden. Die Chazaren können der byzantinischen Armee nichts entgegensetzen – der Sieg ist Ihrer.



5 Das Chazarenreich ist erobert. Bauen Sie jetzt schnell eine Befestigung, damit es auch für lange Zeit in Ihrer Hand bleibt.



6 Polens König Wladyslaw der Erste bietet Ihnen ein Bündnis an. Er hat viele Verbündete, ein Vertrag mit ihm könnte vorteilhaft sein.



7 Doch Sie pfeifen auf die vorteilhafte Bündnishochzeit und vermählen Ihren Sohn mit einem Mädchen aus dem hohen Adel. Sehr gewagt!



Strategiespiel für PC | 400 Jahre haben Sie Zeit, um Europa zu unterjochen – ob das reicht?

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Gibt's Probleme, so schlagen Sie einfach auf Seite 172 nach.

INHALT

Sie befinden sich im Jahr 1087. Und Sie sind König einer ehrgeizigen Nation. Jener Teil der Welt, der heute Europa heißt, steht Ihnen zur Eroberung offen. Also: Bauen Sie Ihr Imperium auf, und sorgen Sie dafür, dass Ihr Reich nicht – wie es in den Geschichtsbüchern steht – untergeht, sondern sich im Kampf und auf diplomatischem Terrain gegen die elf anderen aufstrebenden Nationen behauptet.

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie, welches der zwölf Völker Sie von Sieg zu Sieg führen möchten. Machen Sie sich die Wahl nicht leicht, denn der Schwierigkeitsgrad im späteren Spielverlauf hängt stark davon ab, welchen Thron Sie besteigen. Tipp der Redaktion: Als byzantinischer König mindern Sie das Risiko, von allen Seiten angegriffen zu werden, denn viele Ihrer Provinzen grenzen ans Meer. Eine Attacke von der Seeseite lässt sich meistens leicht abwehren.

Ähnlich wie bei einem Brettspiel, bewegen Sie auf der Spielfläche Ihre Einheiten, rüsten Ihre Ländereien mit Ausbildungsstätten aus, bauen neue Befestigungen, schließen nützliche Bündnisse mit ehemaligen oder potenziellen Gegnern. Wichtige Ereignisse, beispielsweise Hochzeiten in Herrscherkreisen, Hungersnöte oder Naturkatastrophen, werden hier per Einblendung angekündigt.

Ziehen Sie Ihre kampfbereite Armee in ein gegnerisches Gebiet, dann kommt es unausweichlich zur militärischen Auseinandersetzung, und Sie steuern die diversen Truppenteile Ihrer Streitmacht über ein räumlich dargestelltes Schlachtfeld. Positionieren Sie also Bogenschützen, gepanzerte Reiter und Infanterie strategisch günstig, bevor Sie zuschlagen. Gelingt es Ihnen, die gegnerische Armee zu besiegen, so gehört das Land Ih-

SPIELDETAILS





1 spricht: „Midi-Iwel Tohtel Wohr"

nen. Auf diese Weise erobern Sie nach und nach ganz Europa. Aber Achtung: Die faszinierende Mischung aus Krieg, Handel, Diplomatie und altbewährten, schmutzigen Tricks birgt für einen unvorsichtigen Kriegsherren viele Fallen.

BEDIENUNG

Trotz der umfangreichen Möglichkeiten, die das Spiel bietet, haben Sie das große Reich mit der kleinen Maus gut im Griff. Der ausführliche und anfängerfreundliche Einführungsmodus macht Sie mit der komplexen Bedienung des Spiels bestens vertraut.

URTEIL

120 Typen von Einheiten und knapp 200 Bauwerke – das sagt alles: „Medieval" ist nichts für Leute, die wenig Zeit haben. Bis Sie ganz Europa unter Ihrer Fuchtel haben, werden zwar keine 400 Jahre vergehen, aber durchaus ein paar Wochen – und selbst dann haben Sie noch längst nicht alles gesehen, denn jede Nation hat Ihre individuellen Bauwerke und Ausbildungsmöglichkeiten. Machen Sie sich auf Überraschungen gefasst, wenn etwa Ihr Gegner nach ein paar Jahrzehnten plötzlich das Schießpulver erfindet.

Leider stellt sich das Spiel mit seiner ungeheuren Komplexität selbst eine Falle. Irgendwann verlieren Sie nämlich die Übersicht, wissen nicht mehr, was Sie wann und wo gebaut haben. Und vergessen damit auch, welche Truppen Sie in dem jeweiligen Land ausbilden können. Die Schlachten mit bis zu 10 000 aktiv kämpfenden Spielfiguren sind zwar ein hervorragend gelungenes Spektakel. Doch was hilft das, wenn der Herrscher sich heillos verzettelt? Schade drum. Aber was soll's: Wenn Sie gerne riesige Armeen befehligen, eine Menge Zeit zum Spielen haben und das Mittelalter lieben, dann sollten Sie diesen Eroberungsfeldzug auf jeden Fall riskieren. Eine „gute" Zeitreise steht Ihnen allemal bevor.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Ein Ritter in fast voller Montur – zum Einsatz fehlt nur noch der Helm.

Der polnische Ritter zieht sein Schwert zum Angriff.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Medieval – Total War

Hersteller: Activision
Info: Tel. 01908/24633 (0,123 €/Min.) Fax: keins
Version: 1.01
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Das Spielgeschehen wird anschaulich erklärt.	1,50
Langzeitspaß	5%	Es vergehen Wochen, bis Sie eine Kampagne abgeschlossen haben.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Tolle 3D-Umgebungen. Einheiten zu grob.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Schöne Formationsbewegungen.	2,00
Musik	2%	Wuchtige Trommeln, sanfte Geigenmusik.	1,00
Geräusche	3%	Kriegsgeschrei und das Klirren der Waffen können voll überzeugen.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht alle Meldungen werden gesprochen.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Alles wird auch per Textfeld erklärt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie das komplexe Spielgeschehen voll im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Spiel versetzt Sie mitten in die barbarischen Schlachten des Mittelalters – ein Geschichtsbuch zum Nachspielen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,26**
SERVICE			
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
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1632 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	6,918 Megabyte	3,63
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,52**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
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	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%	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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,44**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

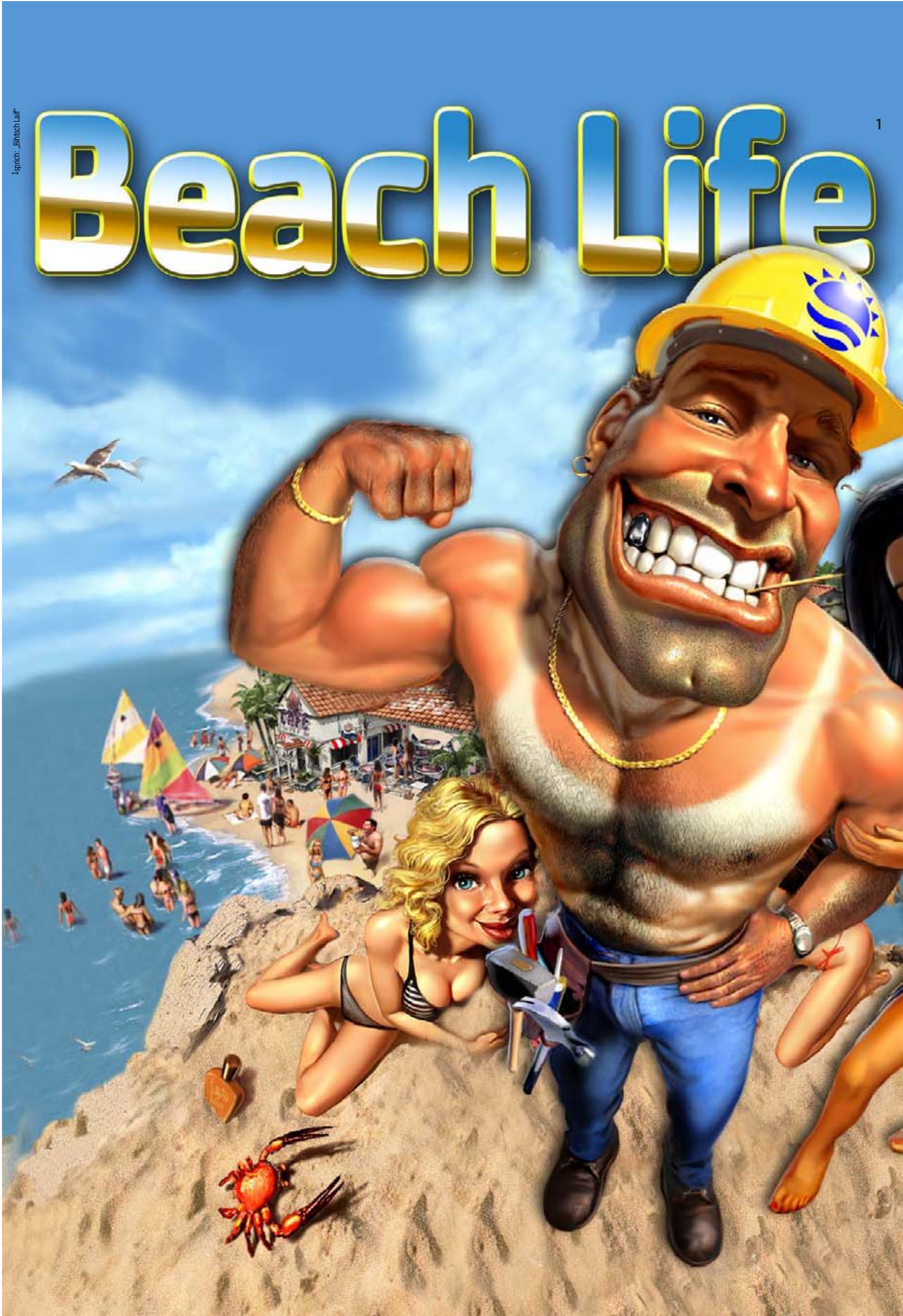
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	120 verschiedene Einheiten, 12 Nationen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,82**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 1,82
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	39,00 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,82 x 49,95 = 90,91 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Beach Life

1sprich: „Bihtsch Laif"



Aufbauspiel für PC |
Urlaubsgäste wollen Party ohne Ende, keinen Stress. Bringen Sie das Ferienparadies in Schuss!

INSTALLATION

Sollten Sie bei der Installation von „Beach Life“ ins Schwimmen geraten, dann hilft ein Blick auf Seite 172. Dort hält die Redaktion Rettungsringe bereit.

INHALT

Stellen Sie sich vor, Sie seien Angestellter einer weltweit operierenden Ferienpark-Firma, die auf unzähligen wunderschönen Südseeinseln Hotels und Urlaubsanlagen besitzt. Ihr Chef setzt Sie quasi als „Feuerwehrmann“ überall dort ein, wo der Laden irgendwie nicht rund läuft. Sie sollen Anlagen auf Vordermann bringen, profitträchtig ausbauen und Fehler Ihrer Vorgänger beseitigen.

Ihre erste Aufgabe: Eine Ferienanlage auf einem der tropischen Paradiese muss gründlich aufpoliert werden. Hier geht's drunter und drüber, es sind sogar schon Gäste im Meer ertrunken. Außerdem gibt es kein sauberes Trinkwasser. Ihre erste Amtshandlung: der Bau von Aussichtstür-

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn ist das Hotel einsam und leer: keine Gäste, kein Trubel – kein Ärger. Aber das bleibt nicht so. Und Sie wollen ja Geld verdienen.



2 Damit Sie auf den erwarteten Ansturm halbwegs vorbereitet sind, bauen Sie das Wichtigste zuerst: die Putzfrauenunterkunft.



3 Sie brauchen nicht lange zu warten: Das erste Schiff voller gestresster, sonnenhungriger Großstadtmenschen legt an Ihrem schönen und idyllischen Eiland an. Schwer mit Koffern bepackt, überfallen die Touristen Ihre einsame Insel. Mit der Ruhe ist es vorbei, jetzt ist Party angesagt.



4 Partystimmung auch bei den Haien, die schon mal den einen oder anderen Badegast als Snack nehmen. Lassen Sie das Meer beobachten.



5 Trübe Gesichter: Weil noch überall in Ihrer Anlage die Baumaschinen dröhnen, ist die Stimmung unter den Gästen nicht gerade super.



6 Wenn es aber nachts in die Stranddisco geht, dann leben Ihre Gäste so richtig auf. Bis in den frühen Morgen wird wild abgezappelt.



7 Mit viel Einsatz und Engagement schaffen Sie es, die Urlauber zufrieden zu stellen. Die geben viel Geld aus – und Sie werden reich.

Beach Life

FORTSETZUNG

men für knackige Rettungsschwimmerinnen in roten Badeanzügen. Das zweite Übel beheben Sie durch die Errichtung einer Wasseraufbereitungsanlage.

Aber zu einer erfolgreichen Ferienanlage gehört natürlich noch viel mehr. Für die elementaren Bedürfnisse der Urlauber brauchen Sie Toilettenhäuschen, die Sie am besten direkt neben Getränkestände und Bars bauen. Damit sich kein Gast daneben benimmt, stellen Sie einen Sicherheitsdienst ein. Und natürlich hinterlassen Urlauber jede Menge Müll, für dessen Beseitigung Sie Heerscharen von Putzfrauen brauchen. Damit Ihre Gäste Spaß am Strand haben, benötigen Sie Liegestühle, Tretboote, Surfbrettverleih, Strandbars, Stranddisco, Angelladen und, und, und …

Das alles kostet natürlich Geld – Ihr Geld. Sie werden vom Chef zwar mit einer gut gefüllten „Kriegskasse“ ausgestattet, aber irgendwann ist auch darin mal Ebbe. Sie müssen also mithilfe einer klugen Preisgestaltung in Ihrem Ferienort sicherstellen, dass die Urlauber jede Menge Geld da lassen, damit Sie den weiteren Ausbau der Anlage finanzieren können. Und Urlauber zahlen nur, wenn es ihnen gefällt. Sind die Preise zu hoch, bleiben die Touristen einfach weg.

Das gilt auch, wenn die Toiletten verdreckt sind, der Strom ausfällt oder der Pool nicht zu benutzen ist. Um solche Pannen zu vermeiden, benötigen Sie fleißige Handwerker, die auf dem Gelände ausschwärmen und alles in Schuss halten. Ihr Ziel erreicht haben Sie, wenn eine Anlage brummt, Profit macht und zufriedene Gäste beherbergt. Aber dann hat der Chef meist schon den nächsten Horror-Job für Sie.



Am Strand haben Sie Spaß mit Bällen.

BEDIENUNG

Ihren Ferienpark verwalten Sie ausschließlich per Mausklick. Die Bedienung ist kinderleicht, und in zehn Minuten können Sie als Hotelmanager schalten und walten, als ob Sie nie etwas anderes getan hätten. Der Spielbildschirm ist aufgeräumt und übersichtlich, als ob Sie Ihre Putzkolonne darauf losgelassen hätten. Die Stimmung der Gäste können Sie an kleinen Gesichtern ablesen, die über den Köpfen der elektronischen Urlauber erscheinen.

URTEIL

„Beach Life“ ist besonders für Anfänger geeignet. Das Spiel ist nicht kompliziert, und Sie werden schnell den Dreh raus haben, mit dem Sie ein erfolgreicher Urlaubsmanager werden. Gebäude, Inseln und Urlauber sehen realistisch und richtig gut aus. Auch das Verhalten der Gäste ist der Wirklichkeit abgeschaut: Tagsüber brutzeln sie am Strand, nachts ist Party bis in den frühen Morgen angesagt. Die Stärke des Spiels ist allerdings auch seine Schwäche. Sie haben schnell durchschaut, wie es geht, und dann ist die Spannung bald raus. Durch viele Gebäude und Inseln aber doch noch abwechslungsreich. Die Note: „befriedigend“. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird ausschließlich mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Daumen runter: Wenn ein Gast richtig sauer ist, wird das deutlich gezeigt.



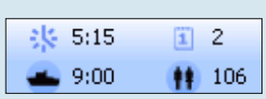
Spieltempo und Bildausschnitt stellen Sie hier ein.



Vogelperspektive: Auf einer Minikarte sehen Sie Ihre Insel.



Auf einen Blick: Kapital, Zustand der Anlage, Stromnetz.



Wann kommt das nächste Schiff, wie viele Gäste sind da?

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Beach Life

Hersteller: Eidos
Info: Tel. 01908-39572 (1,86 €/Min.) Fax 01907-71885 (1,24 €/Min.)
Version: 1.0
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)				
Spieleinstieg	6%	Mit etwas Übung managen Sie alle Hotels.		3,00
Langzeitspaß	5%	Wenn Sie erst einmal begriffen haben, wie es geht, ist bald die Luft raus.		3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gebäude und Figuren sehen gut aus.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	Tanzen, vom Hai gefressen werden – alles passt.		2,00
Musik	2%	Locker, flockig, ohwurmverdächtig.		1,50
Geräusche	3%	Den Gästen wird schlecht, die Handwerker sägen – hört sich alles echt an.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nur Stimmengewirr im Hintergrund.		5,00
Texte/Untertitel	2%	Knapp, kurz, verständlich.		2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Vom Mausklicker zum Manager geht's ohne Probleme voran.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Bunte Strandwelten mit witzigen Ideen und vielen Gebäuden, aber nicht für einen Langzeiturlaub geeignet.		2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**			**2,52**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidoshelpline.de)		6,00
Service insgesamt	**3%**			**5,66**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (868 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,4258 Megabyte		1,65
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**2,84**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel		**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
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	nicht möglich	4,50
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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,04**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,43**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Inseln + freier Spielmodus		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,64**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,64**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,64 x 44,95 = 118,67 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im Trainingsprogramm erlernen Sie die Steuerung der kleinen Maus. Hier muss Stuart von einem Blumentopf zum nächsten springen.



2 Im Wohnzimmer treibt ein Spielzeugroboter sein Unwesen. Der ansonsten furchtlose Mäuserich nimmt dort besser die Beine in die Hand.



3 Wie riesig ein Badezimmer wirken kann, wenn man nur wenige Zentimeter groß ist … Stuart verschafft sich vom Rand der Badewanne erst mal einen Überblick. Zu seiner Linken wartet bereits ein aggressives Insekt, das der abenteuerlustigen Maus an den Kragen will. Also: Vorsicht.



4 In den Abwässerkanälen von New York trifft Stuart auf eine Schnecke, die eine giftige Schleimspur hinterlässt. Besser nicht anfassen.



5 Auf dem Skateboard muss die Maus innerhalb von 120 Sekunden 25 Sterne einsammeln. Dafür gibt es einen wertvollen Ring zur Belohnung.



6 Der auf diesem Schiff lagernde Müll hat viel Ungeziefer angelockt. Stuart muss sich gegen allerlei angriffslustige Insekten wehren.



7 Mit dem Doppeldecker wird der diebische Falke gejagt. Gegen die scharfen Propellerflügel hat auch dieser große Vogel keine Chance.

STUART LITTLE

Sprich: „Sstjuart Littel"

Geschicklichkeitsspiel für Playstation | Auf Falkenjagd und Schatzsuche: kleine Maus ganz groß

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 172.

INHALT

Stuart ist keine Maus, die sich in Löchern versteckt und Hausfrauen erschreckt. Stuart trägt Pullover, Hose und Turnschuhe in Puppengröße und kann sprechen. Er lebt wie ein normales Menschenkind bei Familie Little in New York. Als er eines Tages den Kanarienvogel Margalo kennenlernt, beginnt für ihn ein großes Abenteuer. Margalo berichtet von einem Falken, der in der ganzen Stadt Schmuck klaut. Diesem gefiederten Dieb will der Mäuserich nun das Handwerk legen.

Die Jagd nach dem gestohlenen Geschmeide beginnt im Haus der Familie. Stuart muss verschiedene Aufgaben lösen, um an die geklauten Ringe zu kommen. Einige sind an entlegenen Plätzen, etwa auf einem Bücherregal, versteckt und lassen sich nur mit waghalsigen Kletterpartien erreichen. Einen weiteren Ring gibt es etwa, wenn die Maus genug Katzenkuchen einsammelt und beim hungrigen Haustiger abliefert.

Später erforscht Stuart den Central Park, die New Yorker Abwässerkanäle, einen finsteren Hinterhof und ein Schiff, das Müll transportiert. In jeder Spielstufe sind sechs Ringe zu finden. Einige dieser Ringe gibt es als Belohnung für sportliche Leistungen, zum Beispiel den Wettlauf gegen einen Grashüpfer oder eine rasante Skateboard-Einlage. Höhepunkt des Abenteuers ist natürlich der Kampf gegen den fiesen Falken.





BEDIENUNG

Der niedliche Nager hat mehr auf dem Kasten, als man ihm zutrauen mag. Im Training werden sämtliche Aktionsmöglichkeiten, vom Beerenwerfen über die Schwanzattacke bis zum Springen, erklärt. Wichtige Passagen, zum Beispiel Mauern, die sich erklimmen lassen, und Absprungpunkte für Kletterpartien an gespannten Seilen, sind eindeutig markiert. Kommen Sie mal in einer Spielstufe nicht weiter, dann hilft Margalo. Der Kanarienvogel zeigt Stuart schwer zugängliche Verstecke. Damit sollten eigentlich alle Probleme zu bewältigen sein.

URTEIL

Wie der gleichnamige Kinofilm richtet sich auch das Spiel an ein junges Publikum. Die kleine Maus ist an Niedlichkeit kaum zu übertreffen. Sie hüpft leichtfüßig durch bunte Landschaften und wirft mit Bausteinen nach kleinen Käfern. Dennoch wird hier keine leichte Kost geboten, sondern ein ausgewachsenes Geschicklichkeitsspiel mit allem, was dazu gehört. Alle Spielstufen sind aufwendig gestaltet, mit ausgeklügelten Verstecken und Zusatzaufgaben gespickt. Sie müssen sich schon genau umschauen, um alle Ringe zu finden und dann noch das nötige Geschick aufbringen, um sie einzusammeln. „Stuart Little 2" ist mithin nicht nur für kleine, sondern auch für die schon etwas größeren Kinder interessant. Erfahrene Spieler sind mit dem Abenteuer allerdings nach drei bis vier Stunden durch.

Die Grafik ist zwar von eher grobschlächtigem Kaliber, für ein Playstation-Spiel aber durchaus gelungen. Ein echter Hingucker sind die vielen Ausschnitte aus dem Kinofilm, die zwischen den Spielstufen laufen. Nicht zuletzt deshalb ist die Atmosphäre des Films „gut" eingefangen – und so lautet auch das Gesamturteil.



Diese Maus macht stets eine gute Figur. Sogar auf dem Skateboard ist Stuart ein Ass.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Stuart Little 2



Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PC mit Win 95/98/XP, Gameboy Advance

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Eine Trainingseinheit erklärt die Steuerung.	2,00
Langzeitspaß	5%	Für geübte Spieler ist das Abenteuer schon nach wenigen Stunden Spielspaß vorbei.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gelungene Figuren, aber kantige Kulissen.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Lange nicht so schön wie im Kinofilm.	3,50
Musik	2%	Die „lustigen" Melodien nerven schnell.	3,50
Geräusche	3%	Mit den typischen Geräuschen eines Trickfilms wird etwas sparsam umgegangen.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Niedliche Stimmen für niedliche Figuren.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Kurze Texte mit nützlichen Erklärungen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit den beiden Mini-Steuerknüppeln haben Sie die kleine Maus fast immer im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die wichtigsten Figuren und Schauplätze des Films sind trotz Schwächen bei der Grafik gut in das Spiel übernommen worden.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,84**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.stuartlittle2thegame.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**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)			
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 Spielstufen	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,26**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10

TESTERGEBNIS	gut	2,16
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,16 x 29,95 = 64,69 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Bunte Pfotenabdrücke an der Wand markieren Kletterwege.



Eis in der Waffel spendet dem Mäuschen neue Lebenskraft.



Mithilfe von Sprungfedern kommt Stuart hoch hinaus.

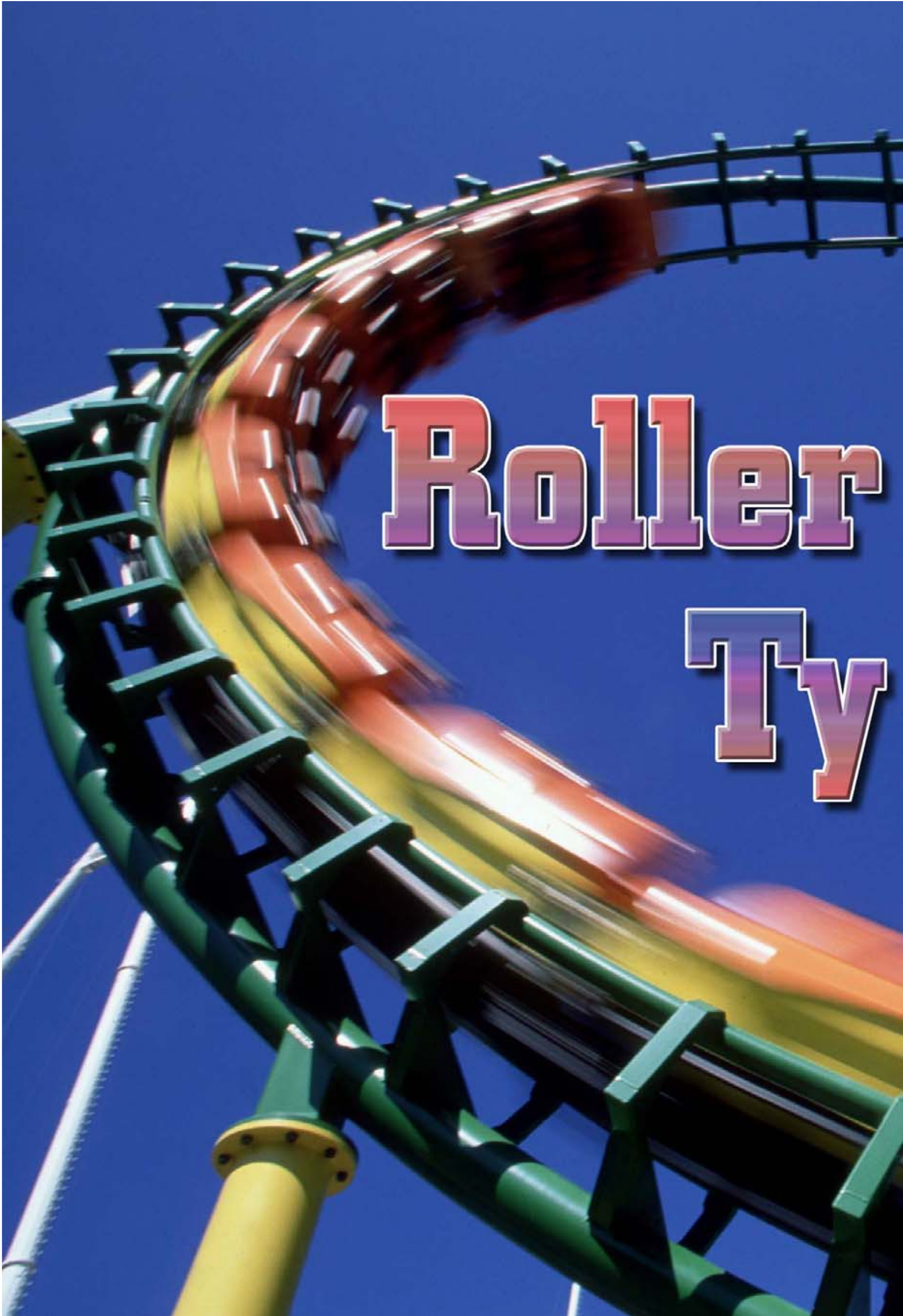


Margalo, der Kanarienvogel, hilft mit nützlichen Tipps.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
▲: Sprechen
●: Schwanz-Attacke
■: Werfen
R1: Schnell laufen
R2: Blickwinkel ändern


Roller
Ty

Coaster coon[1] 2

Simulation für PC | Das Spiel mit dem Nervenkitzel – bauen Sie den besten Vergnügungspark der Welt

INSTALLATION

Bei über 500 Umdrehungen in der Minute würde den Fahrgästen eines Karussells wohl reichlich übel werden. Die Installation eines Spiels dagegen kommt bei dieser Geschwindigkeit erst richtig in Fahrt. Denn so schnell kreist die Rollercoaster-CD-ROM im Innern des Computers. Haben Sie den Dreh mit der schnellen Scheibe noch nicht raus, dann schlagen Sie bitte Seite 172 auf. Dort finden Sie Hilfe bei Installations-Problemen.

INHALT

Langsam rattert der kleine Zug in die Höhe. Dann Talfahrt mit 120 Kilometern in der Stunde. Die Fahrgäste werden in ihre Sitze gedrückt. In kurzen Abständen folgen zwei Loopings, eine Schraube und eine enge Kurve. Das war's: Zwanzig Sekunden Nervenkitzel für sechs Euro Eintritt. Und Sie reiben sich die Hände. Denn Ihnen gehört die Achterbahn – und auch der ganze Vergnügungspark drum herum.

Das Abenteuer beginnt drei Spieljahre zuvor: Sie leihen sich 10 000 Euro von der Bank und übernehmen ein altes Flughafengelände. Hier soll er entstehen: der aufregendste Themenpark der Welt. Die Hälfte des Startkapitals investieren Sie in eine Achterbahn. Für weniger Wagemutige setzen Sie Riesenrad und Schiffschaukel daneben. Während die ersten Gäste hereinspazieren, sorgen Sie für den nötigen Komfort: Infostände und Toilettenhäuschen sind Pflicht. Damit finden Kunden immer den Weg und bei Bedarf Erleichterung. Imbiss- und Getränkebuden sind Kür. Dort füllen die Gäste ihren Bauch und auch die Kassen Ihres Parks. Denn nach all den Ausgaben bleibt gerade noch genug, um etwas Werbung zu bezahlen.

[1] sprich: „Rohlerkohster Taikuhn"

Foto: Corbis/Alan

Roller Coaster Tycoon

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn besteht Ihr Park aus zwei Minigolfanlagen. Da muss mehr Action her: Eine Wildwasserbahn macht den Anfang.



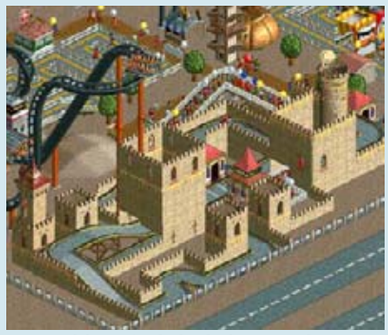
2 Nachdem die ersten Gäste Geld dagelassen haben, bauen Sie dieses Gefährt, dessen Wagen sich um die eigene Achse drehen.



3 Schon sind erste Erfolge zu verzeichnen. Knapp 2000 Euro erwirtschaften Sie bereits alleine durch Eintrittskartenverkauf.



4 Besonderer Andrang herrscht bei den hydraulischen Fahrsimulatoren. Die bringen Ihnen einen Großteil des Umsatzes ein.



5 Im dritten Parkabschnitt entstehen unter anderem eine weitere Achterbahn und eine als Schloss verzierte Kartbahn.



6 Der Publikumsliebling steht ganz im Nordosten: eine riesige Hochgeschwindigkeitsbahn – nichts für schwache Nerven.



7 Und so sieht das Ergebnis aus: In mehreren Jahren Bauzeit entstand ein gigantischer Vergnügungspark. 2500 Besucher erfreuen sich an drei Dutzend Attraktionen. Über die roten Schienen fährt eine Verbindungsbahn, bringt Gäste von einem Teil des Parks zum anderen.

Dann heißt es: abwarten und die Preise regulieren. Attraktionen mit reichlich Zulauf werden verteuert. Bilden sich dagegen Spinnenweben an einem Fahrgeschäft, dann locken Sie die Massen mit Sonderangeboten.

Zwei Spielmonate später erlaubt das Konto weitere Investitionen. So folgt zum Beispiel eine Wildwasserbahn. Oder ein Turm, dessen Sitzreihe sekundenschnell in die Luft schießt, um kurz darauf den freien Fall anzutreten. Es müssen sich aber nicht immer die Nackenhaare des Publikums aufrichten: Minigolf-Anlagen und Irrgärten sind fast ebenso beliebt. Erst eine Palette der unterschiedlichsten Angebote macht einen Vergnügungspark erfolgreich.

Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, muss fähiges Personal her. In erster Linie besteht das aus Mechanikern. Die sorgen durch Inspektionen an den Geräten dafür, dass nichts und niemand hängen, stecken oder stehen bleibt. Mindestens ebenso bedeutend für die Beliebtheit des Parks ist das Reinigungspersonal. Mit Besen bewaffnet, sorgt es für saubere Wege. Wachleute schließlich garantieren, dass Randalierer vor die Tür gesetzt werden und sich die Kundschaft sicher fühlt.

Die Gefühle und Gedanken der Gäste liegen immer offen. Per Mausklick finden Sie beispielsweise heraus, dass Besucher Mark L. gerade Harndrang hat. Oder dass sich Juliette C. nach einem Besuch der Berg- und Talbahn dringend übergeben muss. Dieser Blick in die Hirnwindungen der Menschen erleichtert es Ihnen erheblich, das Tagesgeschäft zu optimieren. Fühlen sich zum Beispiel alle bedrängt, dann müssen breitere Wege her. Ist jedem dritten übel, brauchen Sie Erste-Hilfe-Pavillons. Und haben Ihre Gäste kein Bares mehr, dann sorgen Geldautomaten für Nachschub. So einfach ist das.

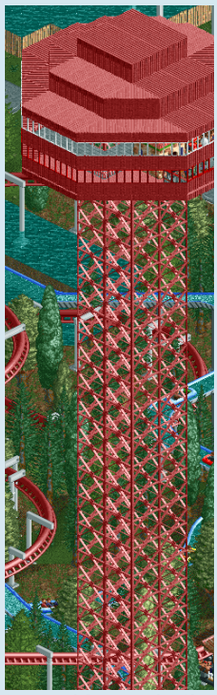
Nicht ganz so einfach ist es, immer die Spielziele zu erreichen. 26 Aufträge stehen zur Wahl, aufgeteilt in verschiedene Schwierigkeitsgrade. Dabei gilt es zumeist, innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens eine festgelegte Besucherzahl zu erreichen. Oder gleich zehn aufregende Achterbahnen in einem einzigen Park zu vereinen. Wenn Sie mögen, können Sie auch das

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Der Aussichtsturm im Six-Flags-Park Los Angeles.



Eine riesengroße Holzachterbahn im texanischen Vergnügungspark.



Six Flags Belgien: Die Berg- und Talbahn sorgt für Flugzeuge im Bauch.

Management eines komplett fertig gestellten Themenparks übernehmen. Fünf real existierende Terrains der amerikanischen Firma „Six Flags“ wurden zu diesem Zweck nahezu authentisch ins Computerspiel übernommen. Ihre Aufgabe hier: Schulden zurückzahlen und zusätzliche Attraktionen errichten.

Natürlich müssen Sie Ihre Pforten auch dann nicht schließen, wenn alle Spielziele erreicht sind. Stattdessen können Sie jeden Park auch nach Erledigung der jeweiligen Spielaufgabe ganz nach Belieben ausbauen und verbessern. Denn Ihre Forschungsabteilung ist auf der Suche nach dem nächsten Nervenkitzel immer für eine Überraschung gut …

BEDIENUNG

Wie Sie die Bahnen ins Rollen bringen, sollen Sie im mitgelieferten Einführungskurs erfahren. Der ist allerdings nicht als lehrreich und schon gar nicht als professionell zu bezeichnen. Auf der einen Seite funktioniert der Kurs nur mit einer geringen **Bildauflösung** S. 192, auf der anderen ist nicht immer zu erkennen, was Ihnen da gezeigt werden soll. Und weil Sie selbst nur zugucken und nicht mitmachen dürfen, wirkt das Ganze zudem ermüdend. Schade, denn das Bauen von Bahnen, Buden und Wegen gestaltet sich mitunter ziemlich kompliziert. Das macht den Einstieg ins Geschehen knifflig, und die ersten Eigenkreationen werden hässlich wie die Nacht. Wagen Sie sich trotzdem an den Bau der eigenen Achterbahn, dann sollten Sie die vor Inbetriebnahme auf Herz und Nieren testen. Damit das aufgeregte Kreischen des ersten Fahrgastes nicht dessen letzter Schrei sein wird.

URTEIL

Den eigenen Vergnügungspark managen – für viele ein Traumberuf. Mit diesem Spiel wird der Traum zumindest am Computer wahr. Fast alles können Sie hier selbst in die Hand nehmen – vom Konstruieren der Achterbahnen über Kostenmanagement und Wegplanung bis hin zur Landschaftsgestaltung. Jeden einzelnen Besucher können Sie dabei genau unter die Lupe nehmen, sehen, welchen Weg er durch den Park genommen hat, was ihm gefällt und was er bemängelt.

Spieler des ersten Teils haben sich besonders auf den Nachfolger des Kassenschlagers gefreut. Leider werden sie auf der ganzen Linie enttäuscht – es gibt einfach zu wenige Neuerungen. Zwar sorgen zusätzliche Attraktionen und eine höhere Bildauflösung für frische Motivation – doch das bieten andere Spiele schon mit einer wesentlich preisgünstigeren Zusatz-CD-ROM. Eine einfachere Bedienung vermisst man leider ebenso wie die Möglichkeit, den Park aus der Ich-Perspektive zu erkunden. Nur, wenn Sie den Vorgänger noch nicht kennen, sind Sie mit „Rollercoaster Tycoon 2“ wirklich „gut“ beraten.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rollercoaster Tycoon 2

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung ab 6 Jahren
Geeignet für Fortgeschrittene
Für kein anderes System erhältlich.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Gewöhnungsbedürftige Bedienung.	3,50
Langzeitspaß	5%	Das abwechslungsreiche Geschehen zieht den Spieler für lange Zeit in seinen Bann.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte, aber zu kleinteilige Darstellung.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Ansehnliche, teilweise ruckelnde Bewegungen.	3,00
Musik	2%	Jahrmarktmusik, auf Dauer nervtötend.	3,50
Geräusche	3%	Sehr realistische Geräusche vom Rattern der Achterbahn bis zum Schreien der Fahrgäste.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Geredet wird nicht.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Professionell, aber oft etwas knapp.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus ist alles schnell abrufbar, doch der Straßen- und Streckenbau ist knifflig.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das bunte Treiben im Vergnügungspark ist in Sachen Realismus perfekt, viele Attraktionen sorgen für Spielspaß.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,35**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (554 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,7969 Megabyte	1,89
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,53**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
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%	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%	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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,02**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	26 Parks, 20 Szenarien, 210 Attraktionen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,49**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,49
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	52,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	44,99 € (JPC, Georgsmarienhütte, Tel. 01805-5251717)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,49 x 52,99 = 131,95 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Die Einführung sorgt für richtige Seifenoper-Stimmung. Unter schmalziger Musikbegleitung werden die Charaktere vorgestellt.



2 Egal, für welche der drei Kanzleien Sie sich entscheiden – anfangs stehen Sie vor fast leeren Büroräumen. Statten Sie die also zunächst aus.



3 Damit Sie die eingehenden Fälle überhaupt bearbeiten können, müssen Sie sich Arbeitsgeräte anschaffen. Wegen Ihres geringen Startkapitals sollten Sie allerdings auf unnötigen Schnickschnack verzichten. Ein Schreibtisch und ein PC sind aber unbedingt erforderlich.



4 Es dauert nicht lange, und der erste Fall trudelt ein. Da Sie zum Ausbau der Kanzlei dringend Geld benötigen, nehmen Sie ihn dankend an.



5 Damit Sie vor Gericht gewinnen, schrecken Sie sofort einen Anwalt aus seinem Büroschlaf und setzen ihn auf den Fall an.



6 Nur wer entspannt ist, kann gute Arbeit leisten. Daher sucht das Personal Zerstreuung beim Sport, Blumengießen oder Flirten.



7 Liebe im Büro: Diese Dame geniert sich nicht, einen ihrer Kollegen zum ausgelassenen Knutschen auf das Sofa zu bitten. Er sagt nicht nein.



Simulation für PC |
Seifenoper um Liebe, Hass und Intrigen – sorgen Sie in einer Anwaltskanzlei für geregeltes Miteinander der Kollegen

Spieletricks siehe Seite 122

INSTALLATION

Probleme mit der Installation? Die sachdienlichen Hinweise auf Seite 172 regeln das partnerschaftlich.

INHALT

Als ob Junganwälte vor Gericht nicht schon genug zu klagen hätten. Nein, in der Kanzlei selbst werden interne Intrigen gesponnen und Machtkämpfe ausgetragen, die sich gewaschen haben. Bereits nach wenige Spielminuten werden Sie sich fragen, ob sie wirklich in einer professionellen Kanzlei gelandet sind oder doch eher in einer Siederei für Seifenopern. Doch das ist durchaus beabsichtigt. Denn „The Partners“ will nichts anderes sein als eine interaktive Seifenoper für Ihren PC.

So geht es vordergründig nicht um Strategien, mit denen die Anwälte ihre Prozesse gewinnen können. In erster Linie sind Sie damit beschäftigt, das Zusammenleben der Figuren zu managen. Damit haben Sie auch gut zu tun, denn deren Persönlichkeiten sind nicht nur grundverschieden, sondern auch jede für sich sehr facettenreich. Da ist viel Fingerspitzengefühl gefragt.

Ihr Spiel-Platz sind drei vorgegebene Kanzleien, deren Entwicklung Sie beeinflussen. Dort sind insgesamt 21 Aufgaben zu lösen, die sich teilweise noch in Unteraufgaben verästeln. Dabei darf natürlich das Tagesgeschäft nicht zu kurz kommen. Behalten Sie also stets die zu bearbeitenden Fälle im Auge, während Sie zum Beispiel versuchen, einen Angestellten mit seiner Chefin zu verkuppeln, damit die lockerer wird. Aber lassen Sie sich um keinen Preis auf eine Affäre vor der Web-Kamera ein, die das Geschehen in der Kanzlei beobachtet. Oder gewinnen Sie das Vertrauen des geschäftsführenden Ehepaars. Die beiden wollen schon lange gemeinsam in den Urlaub reisen, suchen aber noch eine geeignete Urlaubsvertretung – das könnten Sie sein!

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



BEDIENUNG

Mit der Maus kontrollieren Sie das Personal der Kanzlei und die Kameraperspektive. Alle Anweisungen lassen sich kinderleicht erteilen, da Menüs sowie Tastenbelegung sinnvoll und leicht erlernbar aufgebaut sind. Allerdings kann es vorkommen, dass eine Anweisung nicht sofort angenommen wird, weil das Spiel gerade mit der Ausführung eines anderen Manövers beschäftigt ist und währenddessen kein neues annimmt. Dann müssen Sie einige Sekunden warten – das ist nicht tragisch, aber auf die Dauer etwas lästig.



URTEIL

So originell die Idee einer interaktiven Seifenoper auch sein mag, die Umsetzung kann nicht überzeugen. Denn mit der Spieltiefe verhält es sich wie mit dem schauspielerischen Talent der meisten Darsteller aus TV-Soaps – beides ist praktisch kaum vorhanden. Zwar müssen Sie auch die Räumlichkeiten erweitern und die Kanzlei einrichten, da sich Ihre Handlungsmöglichkeiten mit der Ausstattung erweitern. Doch im Grunde reduziert sich nahezu jede Aufgabe darauf, dass zwei bestimmte Personen zueinander finden sollen – tiefer taucht das Spiel nicht ein. Darüber können auch die mehr als 100 Gerichtsfälle nicht hinwegtäuschen. Die sind zwar teilweise sehr witzig, erfordern aber keine besondere Taktik. Gerade in diesem Punkt hätten individuelle Strategien für angenehme Auflockerung gesorgt. Leider können Sie lediglich die Pauschalanweisung „Am Fall arbeiten“ geben. Der Ausgang hängt dann von der Vorarbeit und der Tagesform des Anwalts am Verhandlungstag ab.

Die meiste Zeit verbringen Sie damit, die Charaktereigenschaften zweier Personen einander anzugleichen – etwa „sportlich“, „eitel“ oder „romantisch“ –, damit sie sich am Ende hassen, lieben, eifersüchtig werden oder flirten.

Technisch kann das Spiel nicht überzeugen. Die Personen laufen stellenweise durch Objekte und andere Figuren hindurch, als seien sie Geister oder gerade auf einer Astralreise. Zudem stürzt das Spiel aufgrund sporadischer Programmfehler mitunter ab.

Da der sehr eintönige Spielablauf schnell seinen Reiz verliert und das Geschehen auch nur mäßig präsentiert wird, finden Sie hier allenfalls Partner für ein paar gerade einmal „ausreichende“ schmierseifige Stunden der Unterhaltung.

SPIELDETAILS



Personalärger: Dieser Mitarbeiter weigert sich zu kopieren.



Der Umschlag oben weist auf einen neuen Auftrag hin.



Es lebe der Sport! Richten Sie im Büro eine Fitness-Ecke ein.



Per Monitorüberwachung kontrollieren Sie Ihr Personal.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Partners

Hersteller: Ubisoft
Info: Tel. 01805/554938 (0,12 €/Min.) Fax 0211/33800115 (0,123 €/Min.)
Version: 2.2
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.montecristogames.com

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Eine Einleitung hilft, erklärt aber nicht alles.		3,50
Langzeitspaß	5%	Lediglich 21 Aufgaben, deren Grundprinzip auch noch nahezu identisch ist.		4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Alles sehr steril und wenig inspiriert.		4,00
Bewegungsabläufe	3%	Viele Bewegungen sehen unnatürlich aus.		4,00
Musik	2%	Typisch für eine Seifenoper – wer's mag.		3,50
Geräusche	3%	Nur vereinzelte Geräusche durchdringen die Stille.		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Alle Aufgaben werden vorgelesen.		4,00
Texte/Untertitel	2%	Die Erklärungen informieren rundum.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus bringen Sie das Leben in der Kanzlei auf Vordermann.		3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Beziehungspflege bleibt zu oberflächlich. Da sie immer nach dem gleichen Schema funktioniert, schwindet das Interesse schnell.		4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**			**3,92**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)		6,00
Service insgesamt	**3%**			**3,31**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (553 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0547 Megabyte		1,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**2,36**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel		**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
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%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,86**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**5,29**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Aufgaben, drei Anwaltskanzleien		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,35**
Abwertung		sporadisch auftretende Programmfehler		**+0,20**

TESTERGEBNIS	ausreichend	**3,55**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	34,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,55 x 34,95 = 124,07 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

The Elder Scrolls[1] 3

Morrowind

[1] sprich: „SI Elder Skrohls“



Rollenspiel für PC |
Auf Morrowind liegt ein uralter Fluch – brechen Sie den Bann des Bösen
Spieletricks siehe Seite 126

INSTALLATION

Sollte es bei der Installation Probleme geben, schlagen Sie auf Seite 172 nach.

INHALT

Kein Geringerer als der Kaiser selbst sorgt im Rollenspiel „The Elder Scrolls 3 – Morrowind“ dafür, dass Sie vom Gefangenen zum kaiserlichen Boten aufsteigen, und schickt Sie in das Land der Dunkel-Elfen: Morrowind. Doch Sie reisen nicht mit Glanz und Gloria, sondern als namen- und fast mittelloser Fremdling. Und über die Beweggründe des Kaisers wissen sogar Sie nichts.

Sie lassen sich in Seyda Neen registrieren und entscheiden bei der Gelegenheit auch, ob Sie einen Magier spielen wollen, einen Kämpfer oder einen Vertreter der 21 anderen Klassen, die Ihnen offenstehen. Dann bekommen Sie noch den dürren Hinweis, dass



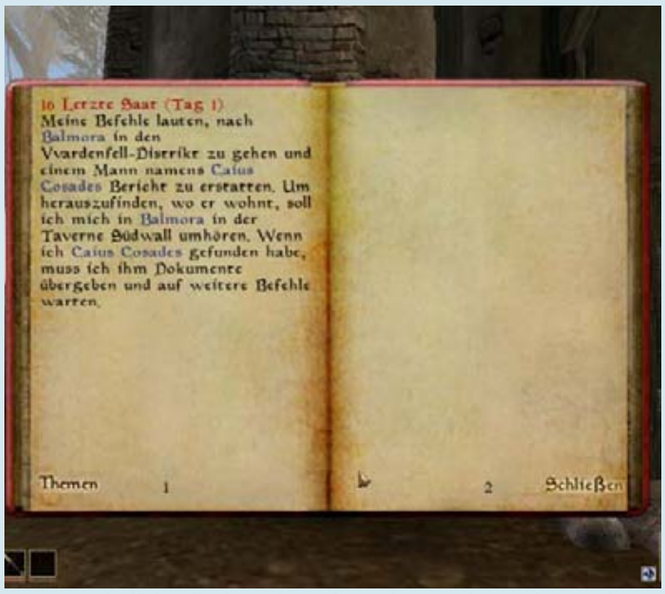
1 Nach der Ankunft in Seyda Neen entscheiden Sie sich für „Ihre" Rasse. Dunkelelfen haben sowohl magische als auch kämpferische Qualitäten.



2 Nach dem Zwangsbesuch bei der Meldebehörde sind all Ihre inneren Werte festgelegt – Sie gehen fortan als Dunkelelfe durch die Welt.



3 Als Sie das Amtsgebäude verlassen, fällt Ihr Blick auf ein Fass. Nicht achtlos vorbeigehen, denn darin finden Sie einen magischen Ring.



4 Der Wachoffizier gibt Ihnen den Auftrag, einen gewissen Caius Cosades in Balmora aufzusuchen. Ihr Tagebuch hält alle wichtigen Gespräche fest. Blau gefärbte Einträge führen zu weiteren Informationen.



5 Wie gut, dass Sie den Ring gefunden haben. Ein Stadtbewohner vermisst den nämlich. Geben Sie ihn ruhig her, denn der Besitzer versorgt Sie zum Dank mit nützlichen Informationen. Den Ring bekommen Sie später wieder.



6 Der erste Kampf wird schwierig. Immerhin: Die Fertigkeit „Ohne Rüstung", die Sie vorerst mangels Panzer noch brauchen, verbessert sich dabei.



7 In der Taverne hören Sie von Betrug. Sie legen sich auf die Lauer und beobachten einen alten Bekannten, den Ringbesitzer Fargoth (Kreis).



8 Fargoth fühlt sich aber unbeobachtet und offenbart so sein Versteck (Kreis). Außer Geld finden Sie in dem Baumstumpf auch den Ring wieder.



9 Das Geld abgeben oder behalten? Gute Frage – wenn Sie es abliefern, bekommen Sie später bei der Ausbildung günstigere Konditionen.



10 Der gesuchte Mörder des Steuereintreibers ist gestellt. Streichen Sie die Belohnung ein. Den Ring bringen Sie zur Geliebten des Beamten.



11 Endlich in Balmora: Hier sollten Sie Caius suchen und bei einer oder mehreren ortsansässigen Gilden anheuern, um Aufträge zu bekommen.

Morrowind FORTSETZUNG

Sie sich in Balmora mit einem gewissen Caius treffen sollten. Das war's – von diesem Zeitpunkt an sind Sie auf sich gestellt. Zu Beginn Ihrer Reise sammeln Sie erste Erfahrungen, indem Sie kleinere Aufträge erledigen, etwa einen Mord aufklären oder einen Ring finden. Dann beschließen Sie, dem Tipp zu folgen und Balmora aufzusuchen.

Dort verdichten sich Indizien dafür, dass ein uralter Fluch auf dem Land liegt und dass Vampire in diesem Zusammenhang eine entscheidende Rolle spielen. Das klingt wenig verheißungsvoll für einen unbedeutenden Boten des Kaisers – doch mit der Zeit sammeln Sie mehr Erfahrung, werden stärker und mächtiger, tauchen immer tiefer ein in Machenschaften und Intrigen der Gilden und Herrschaftshäuser. Am Ende werden Sie es sein, der das Schicksal Morrowinds wendet und den Fluch des roten Berges bricht.

BEDIENUNG

Jeder, der Actionspiele kennt, wird wenig Probleme mit der Steuerung von Morrowind haben: Bewegungen lösen Sie per Tastatur aus, mit der Maus kämpfen Sie und sehen sich um. Das Inventar ist übersichtlich aufgebaut, die Anzeige lässt sich nach verschiedenen Auswahlkriterien filtern. Ebenfalls vorbildlich: Sobald Sie den Mauszeiger über einem Gegenstand oder Charakterwert stehen lassen, werden sofort Erklärungen dazu eingeblendet. Und alle wichtigen Informationen werden in einem Tagebuch festgehalten.

URTEIL

In kaum einem Rollenspiel genießen Sie so viele Freiheiten wie in der riesigen Welt Morrowinds – angefangen vom individuellen Aufbau der Spielfigur bis hin zur freien Entscheidung, welcher Gruppierung Sie sich im Laufe des Spiels anschließen möchten. Und es gibt allein 27 Fähigkeiten, die man durch ständiges Benutzen von Objekten oder eifriges Trainieren verbessern kann. Dass sich Waffen und Rüstungen bei Gebrauch abnutzen, Sie eigene Tränke mixen oder mittels Zauberkraft Gegenstände verbessern können, sind nur drei Beispiele für den ungeheuren Ideen- und Detailreichtum.

Doch die immense Vielfalt ist auch von Nachteil. Anfangs werden Sie von den fast unbegrenzten Möglichkeiten förmlich erschlagen, zumal Sie den roten Faden der Geschichte zunächst mit der Lupe suchen müssen. Nur wer mit möglichst vielen Figuren spricht und die zahlreichen Bücher im Spiel liest, bekommt ein Gefühl für Morrowind und dessen Geheimnisse. Anfängern ist das Spiel nicht unbedingt zu empfehlen, aber für fortgeschrittene Rollenspieler ist dieser „gute" Titel Pflichtprogramm.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Waffe/Gegenstand in Hand benutzen

Rechte Maustaste: Inventar/Menü aufrufen

R : Zauber vorbereiten

F : Waffe ziehen

W : Vorwärts bewegen

S : Rückwärts bewegen

A : Nach links bewegen

D : Nach rechts bewegen

Strg : Schleichen

⇧ : Rennen

␣ : Gegenstand aufnehmen/Türen öffnen/Gespräch beginnen

SPIELDETAILS



Himmlisch: Ihr Sternzeichen gibt Ihnen besondere Talente.



Entschlossen handeln: Kisten öffnen Sie mit einem Dietrich.



Einkaufsstress: Händler bieten Unmengen von Waren an.



See-Vergnügen: Das Spiel bietet tolle grafische Effekte.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Elder Scrolls 3 – Morrowind

Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 01805-554938 (0,12 €/Min.)
Version: 1.2.0812
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es braucht seine Zeit, sich zurechtzufinden.	3,00
Langzeitspaß	5%	Enorme Möglichkeiten des Charakters und eine spannende Story fesseln für viele Wochen.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figuren etwas kantig, Landschaft sieht toll aus.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Bewegungen wirken ein wenig hölzern.	2,00
Musik	2%	Stimmig, passt sich der jeweiligen Situation an.	1,50
Geräusche	3%	Das Schwert klirrt, Vögel kreischen, jeder Zauberspruch hat ein eigenes Geräusch.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Passend, mal rau, mal hell klingend.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Bücher im Spiel sind wichtig und informativ.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Tastatur und Maus haben Sie die Welt von Morrowind perfekt im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Fast absolute Handlungsfreiheit, gepaart mit glaubhaften Charakteren und realistischer Grafik – das lässt Sie so schnell nicht wieder los.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,43**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.morrowind.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (639 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,9141 Megabyte	1,96
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,45**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

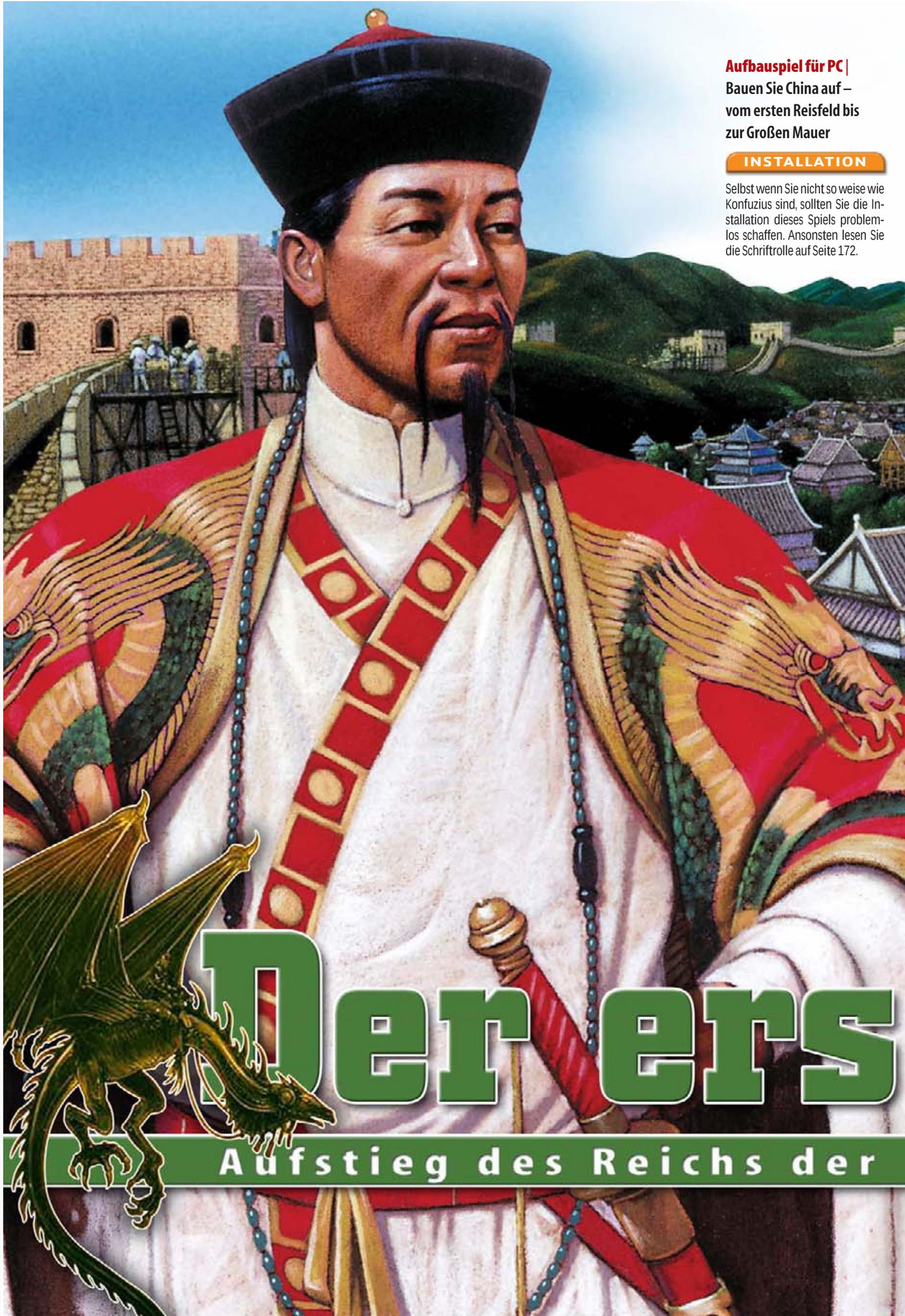
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond 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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,68**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Klassen, 10 Rassen, 27 Fertigkeiten	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,86
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	42,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,86 x 49,95 = 92,91 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Der Aufstieg des Reichs der

Aufbauspiel für PC |
Bauen Sie China auf – vom ersten Reisfeld bis zur Großen Mauer

INSTALLATION

Selbst wenn Sie nicht so weise wie Konfuzius sind, sollten Sie die Installation dieses Spiels problemlos schaffen. Ansonsten lesen Sie die Schriftrolle auf Seite 172.

Mitte

te Kaiser

INHALT

Mitten in China zur Zeit der Xia-Dynastie. Wir schreiben das Jahr 2100 vor unserer Zeitrechnung. Ein junger und ehrgeiziger chinesischer Adliger mit Namen Lin Kuangai, geboren im Jahr des Drachen, bekommt von seinem Fürsten die Aufgabe, das Dorf Banpo am Wei-Fluss zu gründen und zu einem florierenden Zentrum auszubauen. Mutig und voller Glauben an Ihre Ahnen machen Sie sich in seiner Rolle ans Werk.

Zuerst lassen Sie Bauplätze abstecken, damit umherziehende Reisbauern und Tagelöhner sich dort mit ihren Familien niederlassen können. Natürlich haben Sie zuvor Ihre Landvermesser angewiesen, ein paar Straßen zu planen. Die ersten Familien treffen ein, werden sesshaft, loben und verehren Sie für Ihre Großzügigkeit. Also lassen Sie gleich noch einen Ziehbrunnen bohren, damit die neuen Siedler sauberes Wasser haben und nicht auf den Fluss und seine im Frühjahr oft schlammige Brühe angewiesen sind.

Die Zuwanderung hält an, die Bevölkerung wächst zügig. Auf Ihren Befehl werden Inspektorentürme errichtet. Fortan kontrollieren Gebäudeinspektoren das Dorf, sorgen dafür, dass kein Feuer ausbricht und kein Haus zusammenstürzt. Aber die vielen Menschen in Banpo wollen vor allem eins: Arbeit. Bauernhöfe entstehen, eine Mühle zur Verarbeitung des Getreides und ein Markt für den Handel. Auf großen Lagerplätzen werden Lebensmittel für schlechte Zeiten gehortet. Tongruben liefern den Rohstoff für Brennöfen, in denen Keramikwaren, wie Töpfe und Vasen, entstehen.

Bald bildet eine Musikschule Künstler zur Unterhaltung der Bürger aus. Ein Kräutermann hält heilende Essenzen feil, damit die Bewohner gesund und bei Kräften bleiben. Patrouillierende Wachleute sorgen für Sicherheit. Die Siedlung floriert, schon nach kurzer Zeit leben in Banpo viele hundert Bürger.

Damit ein Dorf im alten China ein blühendes Gemeinwesen bleibt, ist es auf beste Beziehungen zu den Ahnen angewiesen. Daher lassen Sie

Der erste Kaiser

FORTSETZUNG

einen Ahnenschrein bauen, in dem regelmäßig Nahrung oder Bodenschätze zu Ehren der Altvordern geopfert werden. Sind die freudig gestimmt, dann schicken sie schon mal einen Helden ins Dorf, der hier und da ein kleines Wunder vollbringt.

Bei allen Entscheidungen beachten Sie stets die Regeln des Feng Shui, der traditionellen chinesischen Lehre von einem Leben in Harmonie mit der Umgebung. Städteplanung oder Hausbau ohne Berücksichtigung dieser Grundsätze sind kaum vorstellbar.

Weil Sie Ihre Aufgabe in Banpo mit Bravour erledigt haben, schickt der Fürst Sie flussabwärts in das Städtchen Erlitou, um auch dort den Aufbau voranzutreiben. Das gelingt Ihnen im Prinzip nicht minder gut, doch die schnelle Expansion erweist sich als Kraftakt, den die kleine Stadt nicht so ohne Weiteres wegsteckt. Eine Hungersnot rafft viele Bewohner hinweg, andere verlassen Erlitou. Zu allem Unglück bricht ein Handelsstreit mit der nördlich gelegenen Stadt Pingyang aus. Und Sie, Lin Kuangai, müssen erst mal alle Anstrengungen der Verteidigung Ihrer angeschlagenen Ortschaft widmen. Es wird ein langer Kampf, aber am Ende gelingt es Ihnen, die Angreifer aus dem Norden zurückzuschlagen. Ein Erfolg, der auch höheren Orts Anerkennung findet. Wer weiß, vielleicht war es der erste Schritt auf dem langen Marsch zum Kaiserthron …



Einer der stolzen Krieger, die Ihre Stadt verbissen verteidigen.

SPIELDETAILS



Keine Religionsfreiheit: Ahnenverehrung ist Pflicht.

Im Bilde: Mit diesen Symbolen regieren Sie.



Zentrum der Macht: Hier finden Sie Befehle, können den Blickwinkel wechseln oder die Weltkarte aufrufen.



Alles auf einen Blick: die Staatskasse, die Bevölkerungszahl, das Jahr und das Tierkreiszeichen.



Klein-Klein: Auf der Minikarte sehen Sie Ihre Stadt und deren Umgebung im Überblick.

SPIELVERLAUF



1 Am Anfang war das Dorf: Sie – Lin Kuangai – haben Straßen vermessen und Bauland abstecken lassen. Das lockt die ersten Dorfbewohner an.



2 Die Ortschaft wächst. Inspektoren überwachen die Häuser und verhindern Brände oder Einstürze. Noch sehen die Behausungen aber eher ärmlich aus.



3 Sie lassen einen Markt bauen. Hier werden Lebensmittel, Hanf und Keramiken verkauft. Das Volk strömt in Scharen herbei und beginnt zu feilschen.



4 Brot für das Dorf: In Ihren Mühlen werden Fleisch, Hirse und Weizen zu leckeren Speisen verarbeitet. Die Lager sind gut gefüllt, der Winter kann kommen.



5 Sie fangen an zu spinnen: Einer der Schätze Chinas ist die Seide. Auf Plantagen füttern Bauern Seidenraupen mit den Blättern des Maulbeerbaums.



6 Nah am Wasser gebaut: In den Fischerhütten werden nahrhafte Karpfen gefangen und ausgenommen. Dahinter sind Brennöfen, die Ton zu wertvollen Töpfen und Vasen verarbeiten. Ihrer Stadt geht's gut.

BEDIENUNG

Für ein Spiel mit einem so immens komplexen Wirtschaftssystem ist die Bedienung erstaunlich einfach geraten. Die übersichtlichen Menüs wirken so, als hätten sich die Programmierer an die Lehre des Feng Shui gehalten. Ein Klick mit der *rechten* Maustaste genügt übrigens, um alle Menüs wieder auszublenden. Wo viel Licht ist, gibt's aber auch ein wenig Schatten: Die Dorfansicht lässt sich zwar drehen und wenden und von mehreren Seiten betrachten, doch die Gebäude vermitteln stets nur eine „Frontperspektive" und sehen aus allen Blickrichtungen gleich aus. Das ist manchmal etwas verwirrend. Auch Ausschnittvergrößerungen sind leider nicht möglich.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



URTEIL

Als „Der erste Kaiser" müssen Sie viel im Blick haben, damit es etwas wird mit dem „Aufstieg des Reichs der Mitte": Nahrung, Rohstoffe, Gesundheit, Ahnenverehrung. Stimmt auch nur einer der Faktoren nicht, dann geht es mit Ihrer Stadt sofort bergab. Manchmal werden Sie verzweifelt nach der „Problemzone" suchen, wenn es mal nicht rund läuft. Das Wirtschaftsgefüge ist ungeheuer komplex aufgebaut und wirkt tatsächlich wie mitten aus dem Leben gegriffen.

Dennoch ist der Spieleinstieg dank ausgezeichnet erklärter Einführungsaufgaben nicht zu knifflig. Und wenn Sie erst mal drin sind, lässt Sie die farbenfrohe, liebevoll und beinahe filmreif dargestellte Welt des alten China garantiert nicht mehr los. Passende Musik, tolle Aufgaben und schließlich große Herausforderungen, wie der Bau der chinesischen Mauer, runden das gelungene Historienspektakel ab. Die Note: „gut".



7 Guter Stoff: Auf diesem Hanffeld werden die faserigen Pflanzen angebaut, um daraus später Stoff zu machen, den die Chinesen gerne und viel beim Hausbau verwendeten.



8 Eroberung: Ein Nachbar greift plötzlich und grundlos an, aber auch Sie haben Truppen trainiert. Sie haben keine ernsthaften Probleme, aber noch viel vor – auf dem Weg zum Kaiserthron.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der ersteKaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0774353 (0,12 €/Min.) Fax 06103-9940155 (0,123 €/Min.)
Version: RC2
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Gute Einführungsaufgaben erleichtern den Start.		2,50
Langzeitspaß	5%	Langes Tüfteln ist nötig, bis eine Stadt funktioniert. Das weckt Ihren Ehrgeiz, alles herauszufinden.		1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Häuser, Tempel, Pagoden - wie im alten China.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	Stolzierende Männer, spazierende Frauen.		1,50
Musik	2%	Exotische fernöstliche Melodien.		1,50
Geräusche	3%	Stimmengewirr auf dem Markt, Schlachtenlärm, Feststimmung - alles kommt rüber.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Freundlich, höflich, wie immer im Fernen Osten.		2,00
Texte/Untertitel	2%	Kein Fachchinesisch, alles leicht verständlich.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus kommen Sie klar wie der Kaiser in China.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Eine komplexe, schön gestaltete realistische Welt, die Sie vor dem Bildschirm fesseln wird.		1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**			**1,73**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sierra.de)		1,00
Service insgesamt	**3%**			**1,66**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (835 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,3633 Megabyte		1,60
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**2,82**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel		**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
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	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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,00**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**1,29**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 Feldzüge, 48 Aufgaben, Mehrspielermodus		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,94**
Aufwertung		kleines Lexikon zu China enthalten		**-0,20**

TESTERGEBNIS	gut	1,74
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	42,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,74 x 44,95 = 78,21 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Während Mario eine Runde in der Achterbahn dreht, wird er von einem Bösewicht im Kampfroboter attackiert. Da muss er Raketen einsetzen.



2 Mit dem Wasserstrahl bearbeitet Mario vier Drehtüren, bis er deren Bilderseiten sieht. Aber vorsichtig, das hier ist ein Geisterhaus.



3 Helden haben es nicht leicht. Wer würde es Mario verdenken, wenn er auch mal ein wenig herumhängen wollte. Aber dem quirligen Klempner bleibt in diesem Gitterlabyrinth keine Zeit zum Verschnaufen. Er muss schnell den richtigen Weg finden. Dazu kann er einige Gitter um 180 Grad drehen.



4 Einige Aufgaben erfordern besonders viel Fingerspitzengefühl – manchmal sogar unter Zeitdruck. Achtung: Alle Klötze drehen sich!



5 Ein Riesenmanta teilt sich bei Wasserkontakt viele Male (roter Kreis) und sondert auch noch elektrisch geladenen Schleim ab – sehr knifflig.



6 Eine heiße Aufgabe: Das gesamte Gebiet ist mit Lava überschwemmt, und anfangs muss Mario sogar ohne Wasserkanone auskommen.



7 Mancher lernt es einfach nie. Dieser Tintenfisch stellt sich Mario drei Mal mutig in den Weg, hat aber natürlich keine wirkliche Chance.



Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | Ein neues Abenteuer für den Klempner. Diesmal macht er seine Widersacher richtig nass

INSTALLATION

Die Hilfen auf Seite 172 lassen Sie nicht im Regen stehen.

INHALT

Es hätte ein so schöner Urlaub werden sollen. Doch kaum sind Prinzessin Peach und Klempner Mario auf der Erholungsinsel Isla Delfino angekommen, wird der Superheld unschuldig ins Gefängnis gesteckt. Er steht unter Verdacht, die Insel flächendeckend mit einem ekligen Schleim verunreinigt zu haben. Schnell ist eine Gerichtsverhandlung einberufen und der arme Tropf verurteilt, das Eiland komplett zu reinigen. Doch das Hauptproblem sind die Energiequellen der Insel. Sie werden „Insignien der Sonne" genannt und sind seit der Verunreinigung verschwunden. Dadurch ist es düster geworden und die Stimmung der einst lebensfrohen Bewohner sehr getrübt. So wird aus der Not eine Tugend – denn Super Mario geht nun natürlich nicht nur auf Reinigungstour, er will auch unbedingt die verschollenen Insignien der Sonne und den wahren Schuldigen finden.

Mit der Wasserkanone auf dem Rücken stürzt er sich in das Abenteuer. Je nach Düsenstellung versprüht er Wasser nach vorne, um zu säubern, oder nach unten, um kurzzeitig zu schweben. Dank unzähliger Manöver sind der Bewegungsfreiheit des agilen Mario nahezu keine Grenzen gesetzt. Er will auf die Kirchturmspitze? Kein Problem, ein paar beherzte Sprünge mit anschließendem Einsatz der Schwebedüsen bringen ihn dorthin. Auch die Kanalisation der Ortschaft darf er betreten, sogar Achterbahnfahrten und Reitausflüge auf Tintenfischen oder auf dem Rücken von Marios langjährigem Freund, dem Drachen Yoshi, stehen auf dem Programm.

BEDIENUNG

Mit der Spieletastatur (Gamepad) haben Sie Mario perfekt im Griff. Der linke Steuerknüppel dient dazu, die Figur durch den dreidimensionalen Raum zu dirigieren, Bewegungen am rechten Steuerknüppel justieren die Kamera nach. Mit dem **A**-Knopf lösen Sie eine Vielzahl von Sprungvarianten (je nach Situation) aus, während die **B**-Taste für Aktionen, wie Ansprechen, Tür öffnen oder auf dem Bauch rutschen, reserviert ist. Besonders raffiniert wurde die Kontrolle der Wasserkanone gelöst. Während Sie mit dem **X**-Knopf zwischen den verschiedenen Düsen um-



1 „sprich „Ssannschain"

schalten können, lässt sich durch den langen Hebelweg der **R**-Taste gefühlvoll Wasser versprühen. Drücken Sie nur leicht, so können Sie Mario weiter lenken, und das Wasser trifft direkt vor ihm auf. Aber wenn Sie die **R**-Taste ganz durchdrücken, bleibt die Figur stehen, und Sie lenken mit dem linken Steuerknüppel die Richtung des Strahls.

URTEIL

Bei „Super Mario Sunshine" glüht das Spielspaß-Barometer. Wahrscheinlich werden Sie sich dabei ertappen, wie Sie mit dem kleinen Klempner aus purer Lust an der Freude durch die Gegend laufen und darüber fast das Lösen der Aufgaben vergessen. Das breite Spektrum von Handlungsmöglichkeiten verlockt immer wieder zu „nutzlosen" Ausflügen in die Umgebung. Diese Bewegungsfreiheit und die vielen abwechslungsreichen Aufgaben sorgen dafür, dass zu keinem Zeitpunkt Langeweile aufkommt und Sie ständig zum Weiterspielen motiviert sind.

Die Präsentation ist passend und konsequent im Comic-Stil gehalten. Einfach wunderschöne Effekte, wie Tiefenunschärfe oder Spiegelungen der Umgebung auf der Wasseroberfläche, erfreuen das Auge und sorgen für eine stimmige Atmosphäre. Vorbildlich auch die Gestaltung der Aufgaben: Sämtliche Manöver werden Ihnen früher oder später auch wirklich abverlangt und sind teils zum Lösen von Rätseln nötig. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich nicht einstellen, steigert sich aber dynamisch. Zu Beginn sind die Anforderungen sehr niedrig, und Sie erhalten viele Tipps. Später ziehen sie jedoch drastisch an, bis am Ende nur noch hartgesottene Spielernaturen den Aufgaben gewachsen sind. Zum Erretten der Welt müssen Sie aber nicht zwingend alle 120 Insignien der Sonne finden – knapp die Hälfte reicht auch. Hier erleben Profis, Fortgeschrittene und sogar Anfänger ein „sehr gutes" Abenteuer, das sich gewaschen hat.

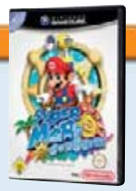
Helfen Sie den Inselbewohnern, die Idylle wieder herzustellen.



GETESTET MIT

Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Super Mario Sunshine

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Gute Erklärungen und einfache Ziele.	1,00
Langzeitspaß	5%	Später wird es sehr schwierig, bleibt aber stets motivierend.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Liebevoller Comic-Stil mit schönen Effekten.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr geschmeidig und witzig anzuschauen.	1,00
Musik	2%	Klassische Mario-Themen, frisch arrangiert.	2,00
Geräusche	3%	Sowohl realistische als auch witzige Geräusche, die zum Schmunzeln animieren.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gut, aber selten – meist nur Sprechblasen.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Ausführliche und gelungene Texte.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nach kurzer Zeit meistern Sie mit der Spieletastatur auch schwierige Passagen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Welten verändern sich sogar während des Spiels, bieten ständig etwas Neues. Sie fühlen sich schnell wie Mario persönlich.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,32**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**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)			
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 Welten, 120 Aufgaben	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
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	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,68**
Aufwertung		60-Hertz-Bilddarstellung möglich	-0,10
		Rüttelfunktion möglich	-0,10

TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,48**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,48 x 59,99 = 88,79 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Je zehn blaue Münzen können Sie gegen eine Insignie eintauschen.



Drache Yoshi hat nicht nur Obst und Geister zum Fressen gern.



Geben Sie Wasserschub, um sich am Seil zum Sprung zu drehen.

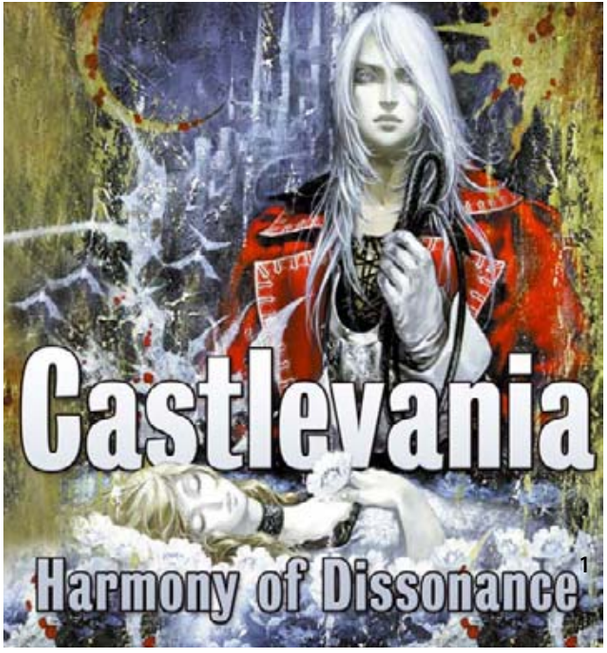


Mit Wasserkraft können Sie auch dieses Floß antreiben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L: Kamera zentrieren, Attacke
R: Wasser versprühen, tanken
A: Springen
B: Situationsabhängige Aktion
X: Düse umschalten
Y: Perspektive ändern
Z: Karte und Statistik aufrufen



[1]sprich: „Kahßelwäinia – Harmeni off Dissonänz"

Actionspiel für Gameboy Advance | Dieses Spiel hilft gegen Vampire – mit Peitsche und Zauberkraft

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Advance-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 172

INHALT

Maxim überbringt dem Vampirjäger Juste eine wahre Hiobsbotschaft: Lydie, eine Freundin der beiden, ist entführt worden. Die Spur führt zu einem unheimlichen Schloss, das auf keiner Karte verzeichnet ist. Möglicherweise ist es die legendäre Trutzburg des Grafen Dracula.

Juste lässt den verletzten Maxim zurück und bricht alleine zu Lydies Befreiung auf. Im Schloss erwarten den Vampirjäger einige schaurige Überraschungen. Wandelnde Skelette, Blut saugende Fledermäuse und fliegende Totenschädel treiben hier ihr Unwesen. Uralte Rüstungen bewegen sich wie von Geisterhand und greifen mit rostigen Schwertern den Eindringling an. Juste wehrt sich mit seiner Peitsche und seinen magischen Fähigkeiten. So kann er etwa Feuersäulen beschwören oder Blitze zucken lassen. In dem riesigen Schloss findet er zudem viele hilfreiche Ausrüstungsgegenstände, wie Helme, Schuhe oder Rüstungen. So ausgestattet, säubert er systematisch jeden einzelnen Raum des Anwesens von Monstern und sucht nach der Verschollenen.

BEDIENUNG

Mit der nötigen Übung geschwungen, erweist sich die Peitsche als ungemein vielseitig und effektiv im Kampfeinsatz. Auch die Vorzüge der eingesammelten Extras, etwa Messer, Axt oder Weihwasser, und der diversen Zaubersprüche offenbaren sich erst nach und nach. Haben Sie sich schrittweise mit der komplexen Steuerung vertraut gemacht, dann werden Sie von den vielfältigen Aktionsmöglichkeiten begeistert sein.

URTEIL

In fast jedem der unzähligen Räume des Schlosses wartet eine neue Überraschung. Ständig trifft Juste auf andere Monster, die ihm an den Kragen wollen. Die vielen herumliegenden Ausrüstungsgegenstände sowie die Möglichkeit, neue Fähigkeiten und Zaubersprüche zu erlernen, verleihen dem Actionspiel zusätzlichen Tiefgang. Dank der schmucken Grafik und der schaurig-schönen Begleitmusik macht das Gruseln richtig Spaß. Testurteil: „gut".



Maxim ist ein Kampfgefährte des Vampirjägers.

SPIELDETAILS



Eine Karte hilft bei der Orientierung im Schloss.



Mit diesem Menü haben Sie Ihre Ausrüstung im Griff.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Castlevania – Harmony of Dissonance

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ein wenig herumprobieren, dann läuft es.	2,50
Langzeitspaß	5%	Dank unzähliger Räume und versteckter Schätze bleibt es bis zum Ende spannend.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gruselige Gewölbe und Monstergestalten.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Der Vampirjäger wirkt ein wenig steif.	3,00
Musik	2%	Schaurige Melodien schaffen Atmosphäre.	2,50
Geräusche	3%	Nicht jedes Geräusch ist so gut gelungen wie das fetzige Peitschenknallen.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nur ein paar Schreie, keine Stimmen.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Einige Dialoge sind durchaus witzig.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Justes vielfältige Fähigkeiten bekommen Sie mit Steuerkreuz und Tasten in den Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	In Draculas Gruselschloss warten gespenstische Überraschungen und gelegentliche Gänsehaut auf Sie.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,35**
SERVICE			
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
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**6,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	eine große Spielwelt, 81 Monstertypen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,39**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,39
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	56,22 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,39 x 56,22 = 134,37 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Schon vor dem Schlosseingang wartet die erste Überraschung auf den Vampirjäger.



2 Mit seiner Peitsche lehrt Juste die Schlossgespenster das Fürchten.



3 Schrecksekunde für Juste: Ein blau glühender Totenkopf greift aus der Luft an.



4 Unverhoffte Hilfe: Ein Händler hat sich in dem Schloss niedergelassen.

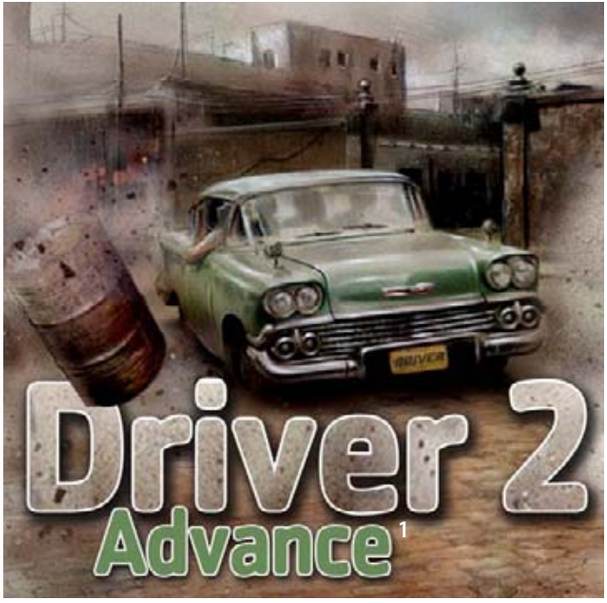


5 Sobald er das Buch des Feuers besitzt, kann Juste ein Flammenmeer entfachen.



6 Volle Deckung: Eine riesige Ritterrüstung greift mit blutverschmiertem Schwert an.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



[1]spricht: „Draiwer 2 Äddwahnz"

Actionspiel für Gameboy Advance | Verdeckte Ermittlungen im Bandenkrieg: Spielen Sie den Fluchtfahrer!

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Advance-Spiel in Fahrt bringen, lesen Sie auf Seite 172.

INHALT

In Chicago droht ein neuer Bandenkrieg. Brasilianische Gangster wollen in den USA Fuß fassen und gehen mit äußerster Brutalität vor. Die Polizei setzt mit Tanner, dessen Rolle Sie übernehmen, ihren besten Mann auf den Fall an. Zuerst beschattet er nur verdächtige Personen. Dazu klemmt er sich hinters Steuer seines Wagens und geht auf Verfolgungsjagden. Schnell macht sich der Undercover-Agent einen Namen im Milieu. So bekommt er auch Aufträge als Fluchtfahrer vom Chicagoer Gangsterboss Caine. Und die haben es wirklich in sich. So soll Tanner etwa eine Autobombe vor Caines Quartier entfernen oder einen Lieferwagen der brasilianischen Konkurrenz stoppen. Dabei muss der Polizist stets aufpassen, keinen Ärger mit seinen Kollegen auf Streife zu bekommen.

Neben dem Undercover-Einsatz gibt es noch kleinere Spielvarianten. In denen müssen Sie etwa Fluchtwagen rammen, die schnellste Route in der Stadt finden oder vor der Polizei flüchten. Es ist auch möglich, dass bis zu vier Spieler gleichzeitig Räuber und Gendarm spielen.

BEDIENUNG

Ohne enormes Feingefühl im linken Daumen kommen Sie hier nicht sehr weit. Denn die Lenkung mit dem Steuerkreuz ist nicht ganz einfach. Zu leicht schrammen Sie mit der Karosse in engen Kurven an Häuserwänden oder anderen Fahrzeugen entlang. Daran trägt aber auch die fehlerhafte Grafik Schuld.

URTEIL

Das Spielprinzip mit rasanten Verfolgungsjagden ist ungemein spannend. Wenn Sie im dichten Straßenverkehr einem Flüchtigen nachstellen oder selber vor den Gesetzeshütern Reißaus nehmen, ist Gänsehaut garantiert. Doch leider treibt die aufwendige Spielkulisse den Gameboy Advance an seine technischen Grenzen. In den grobkörnigen Häuserschluchten die richtige Kreuzung zu finden, ist äußerst mühsam. Und so fährt Tanner leider nur ein „befriedigendes" Testurteil ein.



Papierkrieg: Tanners Schreibtisch ist voller Beweismittel.

SPIELDETAILS



Eine Karte hilft bei der Orientierung im riesigen Chicago.



Seien Sie auf der Hut – fahren Sie um die Hütchen herum.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Driver 2 – Advance

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (0,123 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung ab 6 Jahren
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation**

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Anfangs fällt die Orientierung nicht leicht.	3,00
Langzeitspaß	5%	Dank der vielen Spielstufen und Spielvarianten haben Sie lange Zeit zu tun.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Grobkörnige Optik mit Grafikfehlern.	4,50
Bewegungsabläufe	3%	Manche Fahrmanöver sind arg unrealistisch.	4,50
Musik	2%	Nicht schön, aber halbwegs passend.	3,00
Geräusche	3%	Das Reifenquietschen und die Polizeisirenen passen ganz gut zur Action.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Polizeidurchsagen sind schwer zu verstehen.	4,50
Texte/Untertitel	2%	Knappe Texte erzählen die Geschichte.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Lenkung mit dem Steuerkreuz ist für enge Kurven etwas zu unsensibel.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Atmosphäre einer coolen Gangster-Geschichte wird durch Grafikfehler und Probleme mit der Steuerung gestört.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,57**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	30 Spielstufen	2,00
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/vier	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,61**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,61**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	54,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	44,50 € (Okay Soft, Weiding, 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,61 x 54,99 = 143,52 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Der erste Einsatz: Tanner verfolgt einen Zeugen, der aus Angst nicht aussagen will.



2 Als der Zeuge den Wagen wechselt, wird sein Fahrzeug einfach gerammt.



3 Ein verdächtiger Transporter wird beschattet. Tanner muss dabei Abstand halten.



4 Tanner ist einer Streife aufgefallen. Nun muss er vor den eigenen Kollegen flüchten.



5 Ein Einbrecher hat sich mit dem Falschen angelegt – Auftakt zur wilden Verfolgung.



6 Die Jagd führt durch die ganze Stadt. Tanner wird scheinbar in eine Falle gelockt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 sprich: „Gäims"

Spielesammlung für PC | 15 Spiele auf einen Streich – goldener Sparhammer oder Ramschpaket?

15 Computerspiele aller Geschmacksrichtungen für nur 35 Euro – ja, Sie haben richtig gelesen. Ob sich preisbewusste Spieler mit der Sammlung „Gold Games 6" tatsächlich auf einen goldenen Herbst freuen können? COMPUTERBILD-SPIELE hat das komplette Paket für Sie ausführlich getestet.

Ob Action-, Rollen-, Geschicklichkeits-, Sport- oder Strategiespiel – fast jede Spielart ist mit mindestens einem Titel vertreten. Neben bekannten Verkaufsschlagern, wie „Gothic", „Rayman M", „Starlancer" oder „Die Siedler 4", gibt es allerdings auch weniger populäre, teils eher mäßige Titel in der Sammlung.

Wirklich ärgerlich ist, dass mehr als die Hälfte der Spiele nicht in ihren aktuellen Versionen vorliegen. So muss der Kunde sich die fehlenden Spielverbesserungs-Programme (Patches) erst mühsam im Internet zusammensuchen, herunterladen und installieren. Das kostet zusätzlich Geld, Zeit und Nerven. Beim Rollenspiel „Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor" ist zwar immerhin ein Patch mit auf der CD-ROM, doch findet man nirgends einen Installationshinweis. Noch übler ist jedoch das Fehlen jeglicher Meldung, dass das Geschicklichkeitsspiel „Evil Twin" unter Windows XP nicht läuft. Wer mit diesem Betriebssystem arbeitet, bekommt praktisch nur 14 Spiele – allerdings für immer noch wenig Geld.

Ein weiteres Manko, von früheren Gold-Games-Editionen indes bekannt: Es werden keine gedruckten Handbücher mitgeliefert. Im so genannten PDF-Dateiformat ist zwar auf jeder CD-ROM die passende Anleitung verewigt, doch kostet das Ausdrucken der 15 zum Teil recht umfangreichen Bedienungshinweise Zeit und Geld.

Günstiger Preis, gute Spiele, aber kein echter Hit. Zu viele kleine und große Nachteile trüben den Spielspaß. Wer noch keines der Spiele hat oder seine Sammlung ausbauen will, kann bedenkenlos zugreifen. Wer jedoch schon mehrere der hier vertretenen Titel sein Eigen nennt, sollte sich den Kauf gut überlegen – wer keinen Internet-Zugang hat, nicht minder, denn ohne aktuelle Patches sind sieben der 15 Spiele im Grunde nur dritte Wahl. Die vielen kleinen und leicht vermeidbaren Fehler drücken die Gesamtnote für das Bündel auf „befriedigend". Allenfalls Bronze also, von Gold kann hier keine Rede sein.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

GESAMTBEWERTUNG



Gold Games 6

Hersteller: Ubi Soft

Altersempfehlung **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich.

	Gewichtung		Note
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01908/8241210	
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	0%	www.ubisoft.de	
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800115	
Ab Prozessor/Arbeitsspeicher (Herstellerangabe)	0%	Pentium-3 450/128 Megabyte	
SPIELE			
Starlancer	6,67%[2]	gut	2,07
Gothic	6,67%	gut	2,10
Battle Realms	6,67%	gut	2,24
Rally Championship 2002	6,67%	gut	2,31
Rayman M	6,67%	gut	2,38
Warlords Battlecry 2	6,67%	gut	2,47
Grandia 2	6,67%	befriedigend	2,54
Die Siedler 4	6,67%	befriedigend	2,74
Conflict Zone	6,67%	befriedigend	2,79
Motocross Madness 2	6,67%	befriedigend	2,79
Silent Hunter 2	6,67%	befriedigend	2,91
Evil Twin	6,67%	befriedigend	3,10
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	6,67%	befriedigend	3,13
Schiene und Straße	6,67%	befriedigend	3,39
Gold und Ruhm – Der Weg nach El Dorado	6,67%	befriedigend	3,39
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,69**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,69**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		34,95 Euro	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		entfällt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,69 x 34,95 = 94,02 = gut[3]	

[2] Prozentwerte sind gerundet angegeben. Intern wurde mit genauen Werten gerechnet. [3] abweichende Preis-Leistungs-Bewertung: Eine Spielesammlung darf 6 Euro pro enthaltenem Spiel kosten, um die Note „sehr gut" zu erreichen.

1. PLATZ

Starlancer[4]

Actionspiel | Ost-West-Konflikt im Weltraum: Fliegen Sie waghalsige Manöver gegen Russen und Araber

INHALT

Die Zukunft: Die Erde ist in zwei Machtblöcke aufgeteilt – Ost und West. Die westliche Allianz ist eigentlich friedlich, doch das ändert sich, als plötzlich die böse Koalition Kolonien der Allianz im Weltraum angreift: Ab sofort herrscht Krieg, und Sie stecken als junger Kampfpilot bald mittendrin. An Bord des Kampfkreuzers „Reliant" fliegen Sie schnell Ihre ersten Missionen im Sonnensystem. Vom Mutterschiff aus starten Sie Angriffe in verschiedenen Jägern – mit Laserkanonen und diversen Raketentypen. In mehr als 20 Aufgaben müssen Sie Ihren Mann stehen, bis Sie die Bedrohung abwenden können. Vorerst jedenfalls …



Kalter Krieg war vorgestern – im All geht's heiß zur Sache.

URTEIL

Mit „Starlancer" bekommen alle Fans von Flug- und Actionspielen ein echtes Glanzlicht serviert. Spannende Fliegerduelle sind an der Tagesordnung, die Aufgaben sind anfangs leicht, und die Steuerung stellt auch Anfänger vor keine unlösbaren Probleme. Leider kann die Geschichte da nicht mithalten: Das Thema Ost gegen West im All ist doch arg antiquiert, hier wäre ein außerirdischer Gegner sicher besser gewesen. Der hat aber anscheinend die Synchronisierung übernommen: grausig! Insgesamt ist Starlancer aber ein wirklich „gutes" Spiel.

2. PLATZ

Gothic[5]

Rollenspiel | Ihre Gegner: Ungeheuer mit scharfen Zähnen und Gefangene in zerlumpten Klamotten

INHALT

Als kleiner Gauner werden Sie geschnappt und finden sich plötzlich hinter einer magischen Barriere in den Erzminen wieder. In dieser abgeschotteten Welt, aus der nichts Lebendes herauskommt, ist alles anders. Im Wald lauern Monster, in den Lagern haben durchgeknallte Kriminelle und ihre Schergen das Sagen. Sie müssen sich in dieser feindlichen Umwelt so gut wie möglich durchschlagen, das Überleben lernen und zwischendurch entscheiden, welcher Gruppe Sie sich anschließen wollen: Es gibt die dösigen Sumpfgrasraucher, die Diebe aus dem neuen Lager oder Militaristen aus dem alten Lager. Sie sprechen viel mit Ihren Mitgefangenen, handeln, jagen und lernen das Kämpfen, um stärker zu werden. Denn Sie haben diverse Aufträge zu erfüllen – und wollen ja außerdem irgendwann wieder frei sein.



Schmieden Sie das Eisen, so lange es noch heiß ist!

URTEIL

„Gothic" ist ein fantastisches Spiel, das vor allem durch die riesige und ausgefeilte Spielwelt besticht. Die Atmosphäre hält den Spieler buchstäblich gefangen. Dialoge mit computergesteuerten Figuren wirken sehr glaubwürdig und realistisch. Die Steuerung hat ein paar Macken, trübt aber den insgesamt „guten" Eindruck nicht.

3. PLATZ

Battle Realms[6]

Strategiespiel | Krieg im alten Japan – und Sie stecken mittendrin

INHALT

Als frisch gebackenes Oberhaupt eines alten Adelshauses in Japan übernehmen Sie das Kommando über ein kleines Reich im Süden der Inselgruppe. Doch alte Feinde machen Ihnen bald das Leben schwer, und Sie müssen sich mit Waffengewalt wehren. Dazu stehen Ihnen Einheiten, wie Lanzenträger, Samurai oder Drachenkrieger, zur Verfügung, mit denen Sie gegen Ihre Gegner vorgehen. Sie lassen Gebäude bauen, schicken Bauern auf Reisernte und Wassertransport, rekrutieren in Ihren diversen Kasernen neue Truppen. Wenn genug Kämpfer an der Seite Ihrer Helden stehen, geht's auf in die Schlacht.



Friede den Hütten – Krieg den Pagoden …

URTEIL

Das Spielprinzip ist nicht wirklich neu, aber mit viel Gespür für Stimmung und Atmosphäre umgesetzt. Ein paar nette Ideen und eine übersichtliche Grafik erleichtern darüber hinaus den Einstieg in die Kämpfe ums mittelalterliche Nippon. Ganz klar: ein „gutes" Spiel.

4. PLATZ

Rally Championship[7] 2002

Rennspiel | Mit schnellen Autos durch Feld, Wald und Wiesen

INHALT

Fahren Sie auch lieber querfeldein als auf der Straße? Finden Sie Verkehrsregeln langweilig? Dann sind Sie ein Rallye-Typ. In diesem Spiel können Sie eine Meisterschaft starten oder Einzelrennen fahren. Immer geht es gegen die Uhr und quer durch die Pampa. Ein elektronischer Copilot sagt Ihnen gefährliche Passagen und Kurven an. Je erfolgreicher Sie sind, desto bessere und schnellere Autos können Sie sich im Lauf der Karriere zulegen. Wenn Sie Ihrem Aurto im Rennen zu viel zumuten, dann geht schon mal das Fahrwerk oder auch die Lenkung zu Bruch. Zwischen den Prüfungen muss dann der Mechaniker ran.



Mit Vollgas zum Sprung aufs Siegertreppchen.

URTEIL

Tolle Landschaften, schöne und realistische Autos, aber ein happiger Schwierigkeitsgrad – selbst im Spaß-Modus. Wer hier Erfolge feiern will, muss üben, üben, üben und sich die Strecken genau einprägen. Leider startete das Spiel auf manchen Test-Computern nicht. Trotz dieser kleinen Unfälle: „gut".

5. PLATZ

Rayman[8] M

Geschicklichkeitsspiel | Arm dran? Nicht mit Rayman!

INHALT

Fetzige Mehr-Spieler-Partien garantiert dieses temporeiche Geschicklichkeitsturnier mit dem kultigen Springinsfeld Rayman und seinen putzigen Freunden. Im Kampfmodus gibt's drei Disziplinen für vier Kontrahenten, davon zwei menschliche Spieler (wenn Sie wollen). In rasanten Wettkämpfen auf Dutzenden origineller Strecken mit jeder Menge Hindernisse spielen Sie um den Titel des schnellsten Hüpfers. Im Kampfmodus stehen dagegen so abgedrehte Sonderwettbewerbe, wie „Fang-die-Fliege" oder ein Duell mit Eisbällen an.



Rayman am Start zum „Paar-Lauf" (oben) und im Kleinkrieg gegen fiese Pflanzen (rechts).

URTEIL

Gerade jüngere Spieler werden den bunten Comic-Stil lieben und kommen mit diesem gewaltfreien Spiel voll auf ihre Kosten. Aber auch die Geschicklichkeit erfahrener Zeitgenossen wird arg gefordert – und zwar mit bestem Unterhaltungswert. Das ist geschickt gemacht und liegt „gut" im Rennen.

[4]spricht: „Starlahnzer" [5]spricht: „Gossick" [6]spricht: „Bättel Ralms" [7]spricht: „Ralli Tschämpienschipp" [8]spricht: „Räiman"

Gold GAMES 6 FORTSETZUNG

6. PLATZ

Warlords Battlecry[1] 2

Strategiespiel | Ein Land, ein Held – und jede Menge Schlachten um den Thron

INHALT

In der mystischen Welt Etheria kämpfen Feen, Dämonen und Menschen um die Herrschaft. In diesem Strategietitel mit Rollenspiel-Elementen setzen Sie sich an die Spitze eines von zwölf Völkern und führen es durch zahllose in „Echtzeit" ausgefochtene Schlachten. Ihr „elektronisches Ich" ist ein Held mit besonderen Fähigkeiten, die sich im Spielverlauf immer weiter verbessern. Das ist auch bitter nötig, denn im Einzelspieler-Feldzug müssen Sie mindestens 47 von 67 Regionen erobern. Dafür stehen Ihnen 140 verschiedene Einheiten, fast 200 Gebäudetypen und mehr als 100 Zaubersprüche zur Verfügung.

URTEIL

Für Nachwuchshelden gibt es in Etheria jede Menge zu tun. Es macht einfach Spaß, seinen tapferen Recken ständig weiterzuentwickeln und ihn mit seinen Truppen neue Gebiete erobern zu lassen. Leider repräsentiert dieser „Warlord" nicht die jüngste Programmversion. Ein „guter" Mix aus Strategie- und Rollenspiel wird aber allemal geboten.



Basen bauen und Schlachten schlagen.

[1]sprich: „Wohrlords Bättelkrai" [2]sprich: „Konflikt Sohn" [3]sprich: „Mädness"

7. PLATZ

Grandia 2

Rollenspiel | Im Kampf gegen den Gott des Bösen riskieren Helden ihre Seele

INHALT

Der furchtlose Söldner Ryudo erhält einen besonders delikaten Auftrag: Er soll die Priestertochter Elena auf einer gefährlichen Mission beschützen. Gegner der jungen Dame ist kein Geringerer als Valma, der Gott des Bösen. Als die Zeremonie zur Bannung des Gottes fehlschlägt, dringt das Böse in Elenas Seele ein und spaltet ihre Persönlichkeit. Ryudo muss der ihm Anvertrauten helfen und gleichzeitig die Rückkehr des Bösen in die Welt verhindern. Also machen sich die beiden auf den Weg, eine Lösung dieses Problems zu finden und dabei so manches spannende Abenteuer zu erleben.

URTEIL

Leider läuft das Spiel komplett in englischer Sprache, so dass sich die interessante Geschichte nicht jedem erschließt. Denn deren Reiz ergibt sich hauptsächlich aus den vielschichtigen Charakteren und ihrem Umgang miteinander. Die Handlung ist dagegen eher geradlinig und hält keine großen Überraschungen bereit.

Einige Landschaften sind etwas kantig dargestellt und wirken folglich etwas unnatürlich. Um so schöner sind die eindrucksvollen Städte und individuellen Figuren in Szene gesetzt. Ein Spiel voller Licht und Schatten also und damit im Durchschnitt „befriedigend".



Oben: Ryudo lernt seine Schutzbefohlene Elena kennen. Rechts: Ryudo hat einen Vogel.

8. PLATZ

Die Siedler 4

Aufbauspiel | Gewusel bis zum Siedelpunkt: Römer, Mayas und Wikinger gegen das dunkle Volk

INHALT

Die Siedlervölker müssen diesmal gegen den bösen Gott Morbus und sein Schattenkraut antreten. Das heißt: Alle Kräfte zusammennehmen, um zu verhindern, dass Morbus die Weltherrschaft an sich reißt. Da heißt es, schnell und geschickt Siedlungen zu bauen, einen Wirtschaftskreislauf in Gang zu bringen und Soldaten auszubilden. Dazu müssen Sie diverse Gebäude errichten und den Siedlern Berufe zuweisen. Damit die Wirtschaft rund läuft, müssen Sie immer im Auge haben, was wann wo gebraucht wird. Die Spielszenerie sehen Sie stets von schräg oben und dirigieren Ihre Siedler mit Mausbefehlen.

URTEIL

Wenn Sie Spaß daran haben, Siedlungen aufzubauen und zu verteidigen, dann ist „Die Siedler 4" genau Ihr Spiel. Aber es geht nicht nur ums Aufbauen und Organisieren, Sie müssen sich auch gegen andere Nationen, vor allem das dunkle Volk, wehren. Und dabei sind militärische Fähigkeiten durchaus von Vorteil. Eine ohrwurm-verdächtige Musik und witzige Spielfiguren runden den ordentlichen Eindruck ab. Leider liegt hier nicht die aktuelle Programmversion vor, deshalb nur „befriedigend".



Jede Menge Siedler auf Eroberungszug.

9. PLATZ

Conflict Zone[2]

Strategiespiel | Militärische Konfliktlösung nach Schema F



Wo, bitte, geht's hier zur Front?

INHALT

Ein terroristischer Geheimbund besetzt nach und nach Europa. Die Folge: Europa wird sauer. Unter Ihrer Leitung wird eine „Friedenstruppe" auf den Plan gerufen. Schon geht's mit Panzern, Hubschraubern und Maschinengewehren auf zur Front. Dort angekommen, zeigen Sie den bösen Jungs, wo der Hammer hängt. Und wie sich das in einem modernen Krieg gehört, guckt Ihnen dabei ein Fernsehteam über die Schulter. Logisch, dass Ihr Ansehen leidet, wenn Zivilpersonen bei Ihren Aktionen zu Schaden kommen. Holen Sie die Zivilisten also lieber mit dem Rettungshubschrauber ab – denn das sorgt für Einschaltquote, Sympathie und damit indirekt für volle Kassen. Und die brauchen Sie dringend. Für bessere Kettenfahrzeuge, Aufklärer, Lufteinsätze, und, und, und …

URTEIL

„Conflict Zone" ist ein Strategiespiel nach gewohntem Strickmuster. Einzige Ausnahmen sind die Reporter vor Ort und eine komfortable Kameraführung. Ansonsten ist das Spiel nur eine Nachahmung des Strategiespiel-Bestsellers „Command & Conquer". Eine durchaus „befriedigende" Nachahmung allerdings.

9. PLATZ

Motocross Madness[3] 2

Rennspiel | Mit dem Geländemotorrad heizen Sie in heißen Rennen über Stock und Stein



Vollgas durch den Sandkasten.

INHALT

Ob nun immer im Kreis, kreuz und quer durch die Botanik oder in todesmutigen Stunt-Einlagen: „Motocross Madness 2" bietet eine reichhaltige Auswahl von Spielvarianten. Während Fahranfänger in weitläufigen Landschaften erste Erfahrungen auf den Maschinen sammeln können, wird Fortgeschrittenen auf engen Hallenkursen oder beim Aufbau einer Fahrerkarriere alles abverlangt. Die Steuerung zeigt sich erfreulich vielseitig, erlaubt sogar Kunststücke auf dem Gefährt, spektakuläre Sprünge und das Betätigen der Kupplung, um kraftvoll aus Kurven zu beschleunigen. Wer mag, kann seine maximal zehn Gegner sogar per Knopfdruck verhöhnen.

URTEIL

Die Rennen verlaufen rasant und betont dynamisch. Das Fahrgefühl ist dadurch sehr intensiv, hat aber auch nicht mehr viel mit realistischer Fahrphysik zu tun. In Motocross Madness 2 dominieren beherzte Raserei, Kollisionen und wilde Sprünge. Die Präsentation ist leider nicht auf der Höhe der Zeit und der Streckenverlauf häufig sehr unübersichtlich. Dadurch entsteht gerade in der Anfangsphase unnötiger Frust, da die Computergegner stets bestens den Weg kennen. Das Zweirad-Spektakel liegt damit „befriedigend" im Rennen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gold GAMES 6 FORTSETZUNG

11. PLATZ

Silent Hunter[1] 2

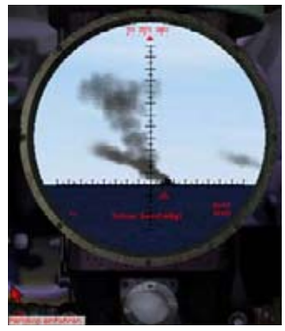
Simulation | Abtauchen, anschleichen, abschießen – der Alltag eines U-Boot-Kapitäns

INHALT

Als deutscher U-Boot-Kommandant im 2. Weltkrieg durchpflügen Sie auf der Suche nach feindlichen Verbänden die Weltmeere. Haben Sie ein Schiff des Gegners geortet, dann heften Sie sich mit Schleichfahrt an sein Kielwasser, lassen Ihr Boot vorsichtig auf Seerohrtiefe steigen, nehmen den Kahn ins Visier und versenken ihn. Kein leichter Job, denn die Kontrahenten schießen nicht minder scharf zurück. Der Feldzug und die acht Einzelaufgaben werden also alles andere als eine lustige Seefahrt.

URTEIL

Mit Schnellschüssen kommen Sie in „Silent Hunter 2“ nicht weit. Vielmehr erfordert jeder Angriff eine genaue Analyse der jeweiligen Situation, denn ohne angemessene Taktik enden Sie schnell als Fischfutter. Schade, dass die Grafik weit hinter dem ansonsten sehr weit getriebenen Realismus des Spiels zurückbleibt. Zudem kamen keine Spielverbesserungs-Programme (Patches) zum Einsatz – die Fehler der Originalversion sind immer noch an Bord. Daher nur „befriedigend“.



Ihr Job: Schiffe versenken.

12. PLATZ

Evil[2] Twin

Geschicklichkeitsspiel | Ein Waisenjunge – gefangen im Reich seiner eigenen Träume



Cyprien in seiner Traumwelt.

INHALT

Eigentlich freuen sich Kinder auf ihren Geburtstag. Nicht so der Waisenjunge Cyprien, dessen Eltern vor Jahren an diesem Kalendertag verstarben. Dennoch gibt's für ihn eine Party im Heim. Mitten in der Feier entführt eine unheimliche Macht den kleinen Cyprien in seine eigene dunkle Traumwelt. Genau genommen, sind es sogar acht Welten mit 76 Spielstufen – und die müssen Sie im Geschicklichkeitsspiel „Evil Twin“ hüpfend und springend meistern. Vor besonders schwierigen Einlagen kann Cyprien sich in Supercyp verwandeln, dann noch höher springen und sogar Feuerbälle verschießen.

URTEIL

Anfangs motiviert die skurrile Geschichte mit ihren schrägen Figuren durchaus zum Weiterspielen. Doch leider vermiest eine unübersichtliche Kameraführung den Spielspaß auf die Dauer. Ständig muss der Spieler die Kamera nachjustieren, was einige Passagen unnötig erschwert. Hinzu kommt, dass Sie den Spielstand nur an bestimmten Punkten speichern können. Schade für dich, Cyprien: „befriedigend“, setzen.



Ein trauriger Held: Cyprien.

13. PLATZ

Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor[3]



Untote haben wenig Spaß – falls ein Kleriker zum Team gehört.

Rollenspiel | Mit Magie und Körperkraft in den Kampf gegen das Böse

INHALT

Nach jahrelanger Ruhe ist in den alten Ruinen der Elfenstadt Myth Drannor wieder etwas aktiv geworden – ein uralter, böser Pfuhl der Verdammnis speit Giftdämpfe, Untote und noch Schlimmeres aus. Jemand muss den Angriff gegen alles Lebendige aufhalten – Sie. Dazu stehen Ihnen vier Helden zur Seite, die Sie selbst erschaffen, mit Rasse, Beruf und verschiedenen Fähigkeiten ausstatten dürfen, um den Kampf zu gewinnen. Die Mischung ist entscheidend. Starke Kämpfer sollten ebenso dabei sein wie weise Magier oder Priester. Gut, dass wahre Helden nicht festgelegt sind: So können Sie einen Kämpfer im Lauf des Abenteuers zum Dieb oder Kleriker umschulen.

URTEIL

Die Regeln von „Pool of Radiance“ sind für Anfänger sicher verwirrend, dazu kommt eine relativ öde Startphase. Erst nach etlichen Stunden beginnt die Suche nach dem Pfuhl des Bösen langsam Spaß zu machen, davor müssen Sie in schier endlosen Wiederholungen Monster besiegen und so Erfahrungspunkte für Ihre Helden sammeln. Insgesamt eine nur „befriedigende“ Angelegenheit.

14. PLATZ

Schiene & Straße

Simulation | Signale auf Grün: Zug um Zug zum wirtschaftlichen Erfolg

INHALT

Als Planer und Wirtschaftsboss lenken Sie in „Schiene & Straße“ die Geschicke eines Transportunternehmens. Doch bevor Ihre Firma mit dem Warentransport wirtschaftliche Erfolge einfährt, müssen (oder dürfen) Sie die Verkehrswege selbst planen und bauen. Steht die Infrastruktur für Ihre Züge und Lastwagen, dann schicken Sie die mit Handelsware an Bord auf die Reise. 26 Frachtgüter – von Öl über Möbel bis zu Lebensmitteln – sollten genug Gewinn zur Finanzierung des weiteren Ausbaus Ihres Speditionskonzerns abwerfen. Vier verschiedene Spielmodi, darunter eine ganze Kampagne sowie verschiedene Szenarien, halten für den Spieler immer wieder neue Herausforderungen bereit.

URTEIL

Als Modellbahnsimulator macht „Schiene & Straße“ wirklich Spaß. Leider erstickt der eigentliche Spielinhalt, nämlich die Wirtschaftssimulation, an unübersichtlichen Menüs und zäher Bedienung. Mithin haben die Spiel-Macher trotz guter Ideen und hochwertiger 3D-Grafik nur „befriedigend“ gewirtschaftet.



Bahnen Sie sich Ihren Weg nach Köln.

14. PLATZ

Gold und Ruhm – Der Weg nach El Dorado

Abenteuerspiel | Zwei Abenteurer auf der Suche nach der goldenen Stadt

INHALT

Die beiden Hauptdarsteller Tulio und Miguel werden steckbrieflich gesucht. Anfangs müssen Sie den beiden nur dabei helfen, unbemerkt aus der Stadt zu verschwinden. Doch alsbald fällt den Helden beim Würfelspiel eine Karte in die Hände, die den Weg zur goldenen Stadt El Dorado beschreibt. Keine Frage, dass sie sich sofort auf die Suche nach dem sagenumwobenen Ort machen wollen, der Ruhm und Ehre verheißt. Gehen Sie mit, und machen Sie den Jungs den Weg frei.

URTEIL

Die Umsetzung des gleichnamigen Zeichentrickfilms zielt eindeutig auf jüngere Spieler ab. Simpler Spielablauf und einfache Rätsel verschaffen erfahrenen Abenteurern für nur vier bis fünf Stunden Spielspaß. Abenteuerlicher als der Spielinhalt ist die Steuerung: Die geht zwar einfach von der Hand, doch die Figuren bleiben überall an Gegenständen und Wänden hängen. Die Suche nach der goldenen Stadt gerät so zum gerade mal „befriedigenden“ Erlebnis.



Stufe um Stufe kommen Tulio und Miguel der goldenen Stadt näher.

1sprich: „Ssailent Hanter“ 2sprich: „Ihwel“ 3sprich: „Puhl off Räidianz – Ruins off Müss Drämner“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gold GAMES 6 FORTSETZUNG

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

	Gewichtung	1. PLATZ Starlancer	Note	2. PLATZ Gothic	Note	3. PLATZ Battle Realms	Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)							
Spieleinstieg	6%	In Anbetracht des komplexen Spiels recht einfach.	2,50	Steuerung erschwert erste Kämpfe.	3,00	Dank einfacher Startaufträge recht leicht.	2,00
Langzeitspaß	5%	Viele unterschiedliche Aufträge halten jeden Piloten in Atem.	1,50	Eine riesige Welt, die enormen Spaß und Spannung für Stunden bietet.	1,00	Viele ähnliche Aufgaben trüben die Motivation ein wenig.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detailreiche Raumschiffe, bunte Sternennebel.	1,50	Grob, kantige Figuren, einfache Gesichter.	2,50	Kleine Figuren, aber mit vielen Details.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Glaubhafte, rasante Flugmanöver.	1,50	Nicht immer realistisch, meist o.k.	2,50	Übertrieben und nicht wirklich realistisch.	3,00
Musik	2%	Passt hervorragend zum Spiel.	1,00	Mittelalterliche Musik, passt gut.	1,50	Passt gut zur Fernost-Atmosphäre.	2,00
Geräusche	3%	Tolle Geräuschkulisse im Weltall.	1,00	Unheimliche Schreie, gute Waffengeräusche.	2,00	Sattes Schwerterklirren und Kampfgebrüll.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Mit vollkommen überflüssigen Akzenten.	4,50	Wenige Sprecher, sehr gelungene Dialoge.	2,00	Professionelle Sprecher sorgen für Qualität.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Leicht verständliche Einsatzbesprechungen.	1,50	Verständliche, nachvollziehbare Texte.	2,00	Leicht verständlich, aber nicht immer komplett.	3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Befehle sind gut auf Steuerknüppel und Tastatur verteilt.	2,00	Besonders das Kämpfen mit Maus und Tastatur ist hakelig und gewöhnungsbedürftig.	3,50	Mit der Maus gibt's beim Steuern keinerlei Probleme.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Bis auf die ausgelutschte Thematik „Ost-West-Konflikt" herausragend.	2,00	In der riesigen Welt kann sich, wer den Mut dazu hat, völlig frei bewegen.	1,50	Das feudale Japan wurde gut und lebendig in Szene gesetzt.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,92**		**2,04**		**2,22**
SERVICE	**3%**		**1,64**		**1,64**		**1,64**
INSTALLATION	**5,4%**		**1,39**		**3,19**		**2,43**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**	alle bestanden	**1,00**	alle bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD[1]	**10,8%**	Pentium-3 500/128Megabyte	**4,00**	Pentium-3 500/128Megabyte	**2,52**	Pentium-3 500/128Megabyte	**4,00**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**		**3,50**		**1,00**		**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)							
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00	ja/ja	1,00	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**		**3,14**		**1,29**
SONSTIGES							
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	mehr als 20 Aufträge, 12 verschiedene Raumjäger	2,00	riesige Spielwelt, drei Lager, viele Charaktere	1,50	2 Feldzüge mit insgesamt 32 Aufgaben	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00	einer/keiner	0,00	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**		**1,33**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,07**		**2,10**		**2,24**
Abwertung							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,07**	**gut**	**2,10**	**gut**	**2,24**

	Gewichtung	9. PLATZ Conflict Zone	Note	9. PLATZ Motocross Madness 2	Note	11. PLATZ Silent Hunter 2	Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)							
Spieleinstieg	6%	Steuerung anfangs etwas kompliziert.	3,00	Schwierige Gegner und Strecken nerven anfangs.	3,50	Es ist noch kein Kapitän vom Himmel gefallen.	4,00
Langzeitspaß	5%	Die verschiedenen Aufträge bieten nur mittelmäßige Abwechslung.	3,00	Die unglückliche Streckenführung dämpft den Spaß an den vielen Spielmöglichkeiten.	3,50	U-Boot Fans werden an den vielen Einsätzen lange Spaß haben.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detaillierte Darstellung, etwas unscharf.	2,00	Etwas detailarm, wenig abwechslungsreich.	4,00	Blaue Tristesse und eckige Boote.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Truppen kommen nur ruckelig vom Fleck.	3,00	Fahrzeuge und Charaktere wirken hölzern.	4,00	Von schnittig bis rucklig ist alles dabei.	3,00
Musik	2%	Professionelle musikalische Untermalung.	2,00	Musik ertönt lediglich im Vorspann.	5,00	Außer einem Lied ist die Tiefsee still wie ein Grab.	4,00
Geräusche	3%	Realistische und gelungene Geräuschkulisse.	2,00	Die wenigen Geräusche klingen realistisch.	3,00	Krachende Bomben und zischende Torpedos.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Erstklassige deutsche Synchronstimmen.	1,00	Lediglich ein paar mal „Autsch" nach Stürzen.	5,00	Gute Sprecher mit leichtem Akzent.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Bei Auftragsbeschreibungen etwas knapp.	2,00	Texte sind komplett Deutsch und o.k.	1,00	Knappe Erläuterungen zu Einsatz und Befehlen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus steuern Sie Ihre Truppen problemlos und mit wenigen Klicks durchs Gelände.	1,00	Mit der Spieletastatur haben Sie Lenkung und Stunts am besten im Griff.	2,00	Mit der Maus haben Sie alles im Griff. Mit der richtigen Taste geht's aber oft schneller.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Leider geht der Realismus etwas baden, da eigene Panzer sich oftmals ineinander verhaken.	3,00	Wilde Fahrten und Sprünge erinnern eher an Stunt-Shows als an Motocross-Rennen.	2,50	Realistische U-Boot-Simulation mit spannenden Einsätzen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,50**		**3,05**		**2,54**
SERVICE	**3%**		**1,64**		**3,31**		**2,97**
INSTALLATION	**5,4%**		**2,78**		**1,40**		**1,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[3]	**1,16**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[4]	**1,20**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD[1]	**10,8%**	Pentium-3 500/128Megabyte	**2,44**	Pentium-3 500/128Megabyte	**4,00**	Pentium-3 500/128Megabyte	**4,00**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**		**2,00**		**3,50**		**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)							
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00	ja/nein	3,00	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**		**2,71**		**1,00**
SONSTIGES							
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	32 Aufträge, 20 Gebäude, 32 Kampfeinheiten	2,50	60 Rennstrecken	1,00	ein großer Feldzug und 8 Einzelmissionen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00	einer/acht	0,00	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**		**1,67**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,19**		**2,79**		**2,41**
Abwertung		veraltete Programmversion (1.1 statt 1.5) keine Zwischenfilme auf Grafikkarten mit Kryo-Chip	**+0,50 +0,10**			veraltete Programmversion (1.0 statt 1.1)	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,79**	**befriedigend**	**2,79**	**befriedigend**	**2,91**

[1]siehe Erläuterung im Kasten rechts [2]Diamond Monstersound MX 300; Turtle B Montego A 3D; Media Planet PCI Crystal 4280; Genius Sound Maker 64; Typhoon Sound-Card Easy Live 3 Wave Imp. PCI - Funktion jeweils nur nach Minimieren der HWB
[3]Yamaha Wave Force 192XG PCI, Funktion nur nach Abschalten der HWB [4]Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP: Funktion nur nach Abschalten der HWB [5]Diamond Monstersound MX 300; Turtle B Montego A 3D; Genius Sound Maker 64 - Funktion jeweils nur nach Minimieren der HWB

4. PLATZ		5. PLATZ		6. PLATZ		7. PLATZ		8. PLATZ	
Rally Championship 2002	**Note**	**Rayman M**	**Note**	**Warlords Battlecry 2**	**Note**	**Grandia 2**	**Note**	**Die Siedler 4**	**Note**
Zu Beginn landen Sie immer auf hinteren Plätzen.	3,50	Bis auf die Steuerung sehr leicht.	2,00	Die große Spielvielfalt erfordert einige Zeit.	2,00	Die ersten Schritte machen kaum Probleme.	2,00	Wirtschaftssystem ist gewöhnungsbedürftig.	4,00
Mit viel Übung können Sie auch mal gewinnen. Aber das dauert.	2,50	Die Wettkämpfe motivieren immer wieder mal zu neuen Durchgängen.	3,00	Die Entwicklung des Helden und die riesige Spielaufgabe motivieren immer wieder neu.	1,00	Trotz fehlender Überraschungen werden Sie lange Zeit von dieser fremden Welt gefesselt sein.	2,00	Aufbau kostet Zeit, bringt aber währenddessen jede Menge Spaß.	2,00
Erdige Strecken, dunkle Wälder, bunte Zuschauer.	2,00	Poppig bunt, aber nicht sehr detailliert.	3,00	Schöne Figuren, aber eine langweilige Landschaft.	2,00	Phantasievolle Figuren, aber kantige Landschaft.	3,00	Mit viel Liebe zum Detail und witzigen Ideen.	2,00
Autos fahren und schleudern realistisch.	1,50	Schnell und mit nur wenigen Rucklern.	2,00	Gute Bewegungsabläufe, leider etwas rucklig.	2,00	Wirklich gelenkig sind diese Helden nicht.	3,00	Die Siedler wuseln flink über den Bildschirm.	2,00
Manchmal etwas eintönig.	3,00	Gute Elektro-Musik, aber viele Wiederholungen.	3,00	Stimmige Musik, auf Dauer aber etwas eintönig.	2,00	Die Musikuntermalung ist etwas lahm ausgefallen.	3,00	Tolle Melodien haben das Zeug zum Ohrwurm.	1,00
Nähmaschinen-Motoren, Jubel-Gemurmel.	3,00	Vielfältige Geräusche sorgen für Stimmung.	2,00	Passende Geräusche zu Figuren und Umgebung.	1,00	Besonders die Kampfgeräusche gefallen.	2,00	Alles klingt nicht nur echt, sondern echt gut.	2,00
Ansagen des Beifahrers wie im Rallye-Wagen.	2,00	Sind so gut wie nicht vorhanden.	5,00	Zu den Figuren passende Sprecher.	2,00	Die Stimmen passen sehr gut zu den Figuren.	2,00	Sprecher kommen etwas gekünstelt rüber.	2,50
Sehr knapp, es wird wenig erklärt.	3,00	Sachliche Erläuterungen und Unterschriften.	3,00	Wenige, aber gut geschriebene Texte.	2,00	Dialogtexte erzählen die packende Geschichte.	3,00	Leicht verständlich, nicht zu lang.	2,00
Mit dem Steuerknüppel kommen Sie klar, allerdings reagieren die Autos etwas sensibel.	3,00	Mit einer Spieletastatur geht's in diesem Geschicklichkeitsspiel richtig rund.	2,00	Mit der Maus klicken Sie sich problemlos durch die größten Schlachten.	2,00	Die Tastatursteuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, geht dann aber gut von der Hand.	2,00	Mit Maus und Tastatur kommen Sie auch beim Kämpfen bestens klar.	2,00
Es entsteht schnell richtige Rallye-Atmosphäre, die Strecken wirken sehr echt.	2,00	Bunte Comicwelt, die zum Hüpfen und spannenden Wettkämpfen einlädt.	2,00	Spannender Kampf um den Thron Etherias mit vielen versteckten Zusatzaufgaben.	2,00	Leicht kitschige Atmosphäre, aber mitreißendes Abenteuer vor eindrucksvoller Kulisse.	0,00	Eine gelungene Kombination aus Aufbauen und Kämpfen.	2,00
	2,44		**2,38**		**1,84**		**1,50**		**2,22**
	1,64		**1,64**		**1,64**		**1,64**		**1,64**
	3,05		**2,94**		**1,74**		**4,36**		**2,43**
fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
20 bestanden, 5 nicht bestanden[2]	**2,00**	alle bestanden	**1,00**	alle bestanden	**1,00**	alle bestanden	**1,00**	alle bestanden	**1,00**
Pentium-3 500/128Megabyte	**2,72**	Pentium-3 500/128Megabyte	**2,24**	Pentium-3 500/128Megabyte	**4,00**	Pentium-2 350/128Megagbyte	**4,38**	Pentium-3 500/128Megabyte	**4,00**
	1,00		**1,00**		**3,50**		**4,50**		**3,50**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/nein	3,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
	1,00		**3,14**		**1,00**		**5,29**		**1,29**
drei Spielmodi, vier Rallye-Welten mit 24 Streckenabschnitten	1,50	24 unterschiedliche Arenen, 8 Spielfiguren	2,00	großer Feldzug, zwölf Völker; Heldenentwicklung	1,00	große Spielwelt mit über 1000 Figuren	2,00	zwei Feldzüge, 21 Aufgaben, drei Völker	2,00
nur an bestimmten Stellen	3,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00
Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Spieletastatur	3,00	Tastatur, Maus	3,00
Deutsch	1,00	teilweise Englisch	4,00	Deutsch	1,00	Englisch	6,00	Deutsch	1,00
einer/vier	0,00	zwei/keiner	0,00	einer/sechs	0,00	einer/keiner	0,00	einer/acht	0,00
	1,78		**3,00**		**1,22**		**3,78**		**1,44**
	2,31		**2,38**		**1,97**		**2,54**		**2,24**
				veraltete Programmversion (1.00 statt 1.03)	**+0,50**			veraltete Programmversion (V1.06 statt 2.01)	**+0,50**
gut	**2,31**	**gut**	**2,38**	**gut**	**2,47**	**befriedigend**	**2,54**	**befriedigend**	**2,74**

12. PLATZ		13. PLATZ		14. PLATZ		14. PLATZ	
Evil Twin	**Note**	**Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor**	**Note**	**Schiene & Straße**	**Note**	**Gold und Ruhm–Der Weg nach El Dorado**	**Note**
Nur Übung macht den Springmeister.	3,00	Wegen komplexer Heldenerschaffung nicht leicht.	3,00	Umständliche Bedienung erfordert Geduld.	3,00	„El Dorado" spielt sich fast von alleine.	1,00
Unübersichtliche Spielkamera und nerviges Speichersystem verderben den Spaß.	3,00	Die erste Spielhälfte hat Längen, die zweite ist recht spannend.	3,00	Zu wenig Abwechsung, auf Dauer zu langatmig.	3,00	Bereits nach wenigen Stunden haben Sie alles gesehen und verlieren das Interesse.	5,00
Nicht sehr detailliert, aber interessant.	2,00	Sehr detailreiche Helden, aber öde Umgebung.	2,50	Wenige Details, dafür viele Ecken und Kanten.	4,00	Langweilige Umgebung und kantige Charaktere.	4,00
Bewegungen sehen realistisch aus.	2,00	Nicht jedes Kampfmanöver sieht gut aus.	2,50	Wirken unecht und nicht realistisch.	4,00	Die Hintergründe sind leblos, die Figuren steif.	5,00
Traumhaft schöne Musik.	2,00	Fügt sich gut ins Fantasy-Reich ein.	1,50	Geht schnell auf die Nerven.	4,00	Bis auf wenige Einspielungen herrscht Ruhe.	4,00
Für eine Traumwelt ziemlich eintönige Geräusche.	4,00	Kampflärm und Zaubergeräusche passen gut.	1,50	Nur vereinzelt macht sich die Natur bemerkbar.	3,00	Spärliche Geräuschkulisse von niedriger Qualität.	4,50
Interessante Stimmen der Sprecher.	1,00	Gut verständlich und mit Emotion vorgetragen.	1,50	Sind nicht vorhanden.	4,00	Die Dialoge sind reinstes Kalauer-Feuerwerk.	4,00
Gute Texte, nicht immer synchron zur Sprache.	2,00	Manchmal unverständliche Formulierungen.	3,00	Wenig Texte, in der Wirtschaft zählen nur Zahlen.	4,00	Die Untertitel geben 1:1 die Dialoge wieder.	4,00
Trotz Spieletastatur bleibt in vielen Situationen die Steuerung schwierig.	4,50	Mit Tastatur und Maus ist das Spiel recht flüssig spielbar.	2,50	Unübersichtliche Menüs und eine unpräzise Steuerung verderben den Spielspaß.	4,00	Ob Tastatur oder Spieletastatur, die Steuerung erweist sich als unpräzise.	4,00
Für ein Geschicklichkeitsspiel spannend, düstere Atmosphäre.	2,50	Mehr Geschichte und mehr Abwechslung hätten hier gutgetan.	3,00	Interessante Spielaufgaben und realistische Fahrzeuge können überzeugen.	3,00	Die lieblose Präsentation lässt keine Atmosphäre aufkommen. Die Rätsel langweilen.	4,50
	2,73		**2,67**		**3,36**		**4,01**
	1,64		**1,64**		**3,31**		**3,31**
	2,57		**2,13**		**2,97**		**1,40**
fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
alle bestanden	**1,00**	alle bestanden	**1,00**	22 bestanden, 3 nicht bestanden[5]	**1,60**	alle bestanden	**1,00**
Pentium-3 500/128Megabyte	**4,08**	Pentium-3 500/128Megabyte	**4,04**	Pentium-3 500/128Megabyte	**2,64**	Pentium-3 500/128Megabyte	**3,98**
	6,00		**3,50**		**1,00**		**3,50**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja/ja	1,00	nein/nein	6,00	ja/ja	1,00	nein/nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
	1,00		**3,86**		**3,14**		**3,86**
8 Modi und 76 Spielstufen	2,00	4 Helden, 8 Charakterklassen	2,00	4 Spielmodi, 7 Kampagnen und freies Spiel	2,00	Zwei Spielfiguren, wenig Rätsel	3,50
nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00	jederzeit	1,00	nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Spieletastatur	3,00	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
einer/keiner	0,00	einer/sechs	0,00	einer/keiner	0,00	einer/keiner	0,00
	2,11		**1,44**		**1,44**		**2,33**
	2,60		**2,63**		**2,89**		**3,39**
veraltete Programmversion (1.0 statt 1.1)	**+0,50**	Hinweis auf Spielverbesserungs-Programm fehlt	**+0,50**	veraltete Programmversion (1.0 statt 1.1)	**+0,50**		
befriedigend	**3,10**	**befriedigend**	**3,13**	**befriedigend**	**3,39**	**befriedigend**	**3,39**

So testet

Computer Bild Spiele

Die Redaktion hat alle 15 Titel des Paketes „Gold Games 6" den üblichen ausgiebigen Tests unterzogen. Im Interesse größtmöglicher Übersichtlichkeit veröffentlicht die Redaktion zu den Prüfpunkten „Ton" und „Bild" sowie „Service" und „Installation" lediglich die Gesamtnoten. Die Berechnung erfolgt aber genau so exakt wie Sie es von den ausführlich abgedruckten Spieletest-Tabellen gewohnt sind. Unter „Funktionsprüfung Bild" ist angegeben, ab welcher Computer-Konfiguration das Spiel ruckelfrei läuft. Entspricht ein Spiel nicht der aktuellen Version, so wird es um eine halbe Note abgewertet. Bei Spielen in Sammlungen gibt es Abweichungen sowohl beim Lieferumfang (Beispiel: Handbuch) als auch hinsichtlich der Programmversion. Deshalb bewertet COMPUTERBILD-SPIELE auch früher getestete Spiele neu.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Spiele, die Probierversionen (Demos) 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 Wahl.

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

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM, die dann sofort startet.

Direct-X 8.1b

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.1b“ installieren möchten, klicken Sie auf.



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

Achtung: Wenn Sie das Betriebssystem Windows 95 verwenden, sollten Sie Direct-X 8.1b **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 8.1b 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 auf Start, auf Programme, Adobe und Adobe Acrobat, schließlich auf Uninstall Acrobat Reader. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2 Um die Installation von „Acrobat Reader 5.0“ zu starten, klicken Sie auf die Zeile Überspielen. Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter >. Sollte während der Installation das Fenster Versionskonflikt zu sehen sein, so klicken Sie darin auf Ja. Klicken Sie dann auf OK.

Windows Installer 2.0

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.

Tomb Raider 3



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium166 MHz
- 16 **Megabyte** S.192 **Arbeitsspeicher** S.192
- 200 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/XP
- **Direct-X** S.192 Version 6.0

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion „Tomb Raider 3“ vorzubereiten, klicken Sie auf.



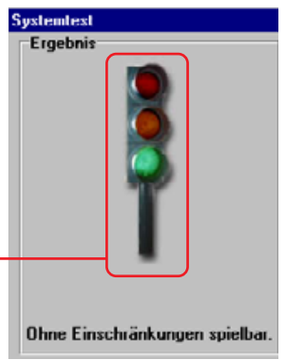
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

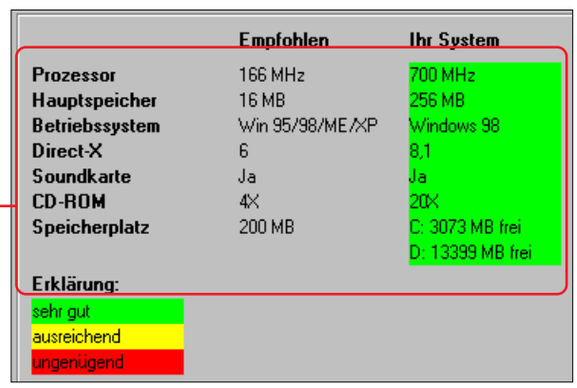
3 Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung.

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

Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers.

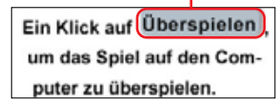
Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an – das Spiel Tomb Raider 3 läuft in dem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar 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 die Schaltfläche OK. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über und können das Spiel jetzt installieren.

5 Bereiten Sie dann die Installation des Spiels mit einem Mausklick auf vor.



Tomb Raider 3 | Fortsetzung

6 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Installation.

7 Im Willkommen-Fenster klicken Sie auf Weiter.

8 Danach stimmen Sie dem Software-Lizenzvertrag mit einem Klick auf Ja zu.

9 Um den folgenden Vorschlag für ein Zielverzeichnis C:\...\Core Design\Tomb Raider III anzunehmen, klicken Sie auf Weiter.

10 Klicken Sie im Fenster Programmordner auswählen auf die Schaltfläche Weiter.

11 Warten Sie ein paar Augenblicke, bis das Fenster Setup abgeschlossen geöffnet wird. Möchten Sie „Tomb Raider 3" sofort spielen, so klicken Sie auf Beenden und lesen unter „Spiel starten" ab Schritt 2 weiter.

12 Wollen Sie Lara Croft erst später durch ihre spannenden Abenteuer begleiten, dann klicken Sie in den Kasten ☑ Tomb Raider III starten, so dass der Haken verschwindet ☐, und dann auf Beenden.

13 Schließen Sie die Oberfläche der COMPUTER-BILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden, und nehmen Sie die CD-ROM aus dem Laufwerk.

Anleitung lesen

1 Installieren Sie dazu gegebenenfalls den Acrobat Reader, wie im Kasten „Acrobat Reader 5.0" beschrieben. Klicken Sie dann auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auf Anleitung. Daraufhin wird die Anleitung geladen. Die können Sie per Druck auf die Tasten →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ lesen.

2 Falls Sie das Handbuch zum Spiel lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf die Schaltfläche 🖨.

3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf OK, um den Druckauftrag freizugeben. Den Acrobat Reader schließen Sie mit einem Klick auf ✕ rechts oben.

Spiel starten

1 Legen Sie die COMPUTER-BILD-SPIELE-CD-ROM wieder ein, und halten Sie so lange ⇧ gedrückt, bis das CD-ROM-Laufwerk aufhört zu arbeiten. Damit wird der gegebenenfalls aktivierte automatische Start der CD-ROM unterdrückt.

2 Klicken Sie auf Start unten links auf der Windows-Oberfläche.

3 Anschließend ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, auf Core Design sowie Tomb Raider III und klicken schließlich auf Tomb Raider III.

4 Im folgenden Fenster Tomb Raider III Setup klicken Sie auf OK.

5 Dann sehen Sie den Start-Bildschirm des Spiels, der nach einigen Augenblicken automatisch verschwindet. Um den folgenden Einführungsfilm abzubrechen, drücken Sie Esc. Nach einigen Sekunden sehen Sie den Titel-Bildschirm. Sie können darin – je nach aktiviertem Symbol – Steuerungs-, Ton- und Grafik-Einstellungen Ihrem Geschmack und der Leistungsfähigkeit Ihres Computers anpassen. Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie so oft ← oder →, bis der Reisepass in der Mitte des Monitors steht.



6 Drücken Sie zwei Mal die Taste ↵. Dann beginnt ein neues Spiel.

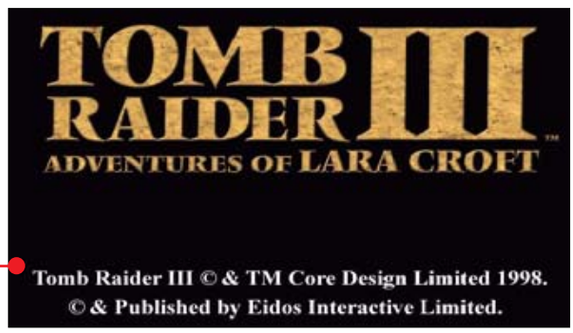


Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc.

2 Anschließend drücken Sie zunächst die Taste ↓ und danach ↵.

3 Drücken Sie dann → und erneut ↵.



Beenden Sie sämtliche Anwendungen unter Windows.
Legen Sie die CD für Tomb Raider III in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Wenn Sie das Laufwerkfach schließen, erscheint das Installationsmenü für Tomb Raider III.
Das Menü wird nicht eingeblendet, wenn die AutoPlay-Funktion ausgeschaltet ist. Um manuell in das Installationsmenü zu gelangen, gehen Sie bitte wie folgt vor:
Doppelklicken Sie auf das Icon „Arbeitsplatz" auf der Benutzeroberfläche. Doppelklicken Sie anschließend auf das CD-ROM-Icon, das im neu geöffneten Fenster erscheint. Jetzt brauchen Sie nur noch zweimal auf „Autorun.exe" zu klicken, und das Installationsmenü wird aufgerufen.

Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation durchzuführen.

4 Daraufhin wird nach einigen Sekunden der Titel-Bildschirm geöffnet. Drücken Sie nun ↵, → und wieder ↵. Das Spiel wird beendet.

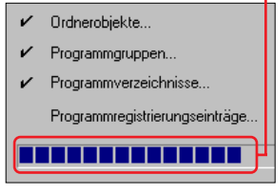
Spiel entfernen

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

2 Dann ziehen Sie den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf Programme, Core Design sowie Tomb Raider III und klicken schließlich auf den Eintrag Uninstall Tomb Raider III.

3 Im folgenden Fenster Löschen einer Datei bestätigen klicken Sie auf Ja.

4 Daraufhin wird das Spiel gelöscht. Ein blauer Balken



dokumentiert den Fortschritt des Vorgangs. Füllt der Balken sein Feld komplett aus, ist das Spiel von der Festplatte entfernt. Klicken Sie dann auf OK, um das Fenster zu schließen.

Disastroids



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Disastroids 3D und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie im dann geöffneten Fenster Disastroids 3D - InstallShield Wizard auf die Schaltfläche Weiter.

3 Übernehmen Sie das vorgeschlagene Zielverzeichnis C:\Programme\Disastroids 3D\ mit einem Klick auf Weiter.

4 Klicken Sie dann auf Fertigstellen. Damit ist die Installation des Spiels abgeschlossen.

Spiel starten

1 Schließen Sie die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden.

2 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Disastroids 3D.

3 Im folgenden Fenster Disastroids 3 klicken Sie auf Ja, wenn das Spiel den gesamten Bildschirm ausfüllen soll. Möchten Sie es lieber in einem kleineren Fenster spielen, so klicken Sie auf Nein.

4 In jedem Fall drücken Sie anschließend auf 1, um das Spiel zu beginnen.

Spiel beenden

1 Drücken Sie Esc und dann so oft ↓, bis QUIT GAME gelb markiert ist.

2 Anschließend drücken Sie zur Bestätigung die Taste ↵.

Spiel entfernen

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

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme, anschließend auf Disastroids 3D, und klicken Sie schließlich auf Disastroids 3D entfernen.

3 Im Fenster Windows Installer klicken Sie auf die Schaltfläche Ja. Daraufhin wird das Spiel ohne weiteres Zutun in wenigen Augenblicken von der Festplatte entfernt.

Die Teppichklinik



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Die Teppichklinik und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Akzeptieren.

3 Daraufhin schlägt das Installationsprogramm einen Verzeichnispfad für das Spiel vor: C:\Programme\Teppichklinik. Nehmen Sie das Angebot mit einem Klick auf Weiter > an.

4 Auch im nächsten Fenster klicken Sie auf Weiter >.

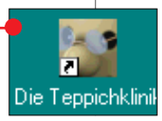
5 Klicken Sie im Fenster Installation abgeschlossen auf Installation abschließen, so beginnt das Spiel sofort. Lesen Sie dann im Abschnitt „Spiel starten" ab Schritt 3 weiter. Möchten Sie dagegen das Spiel erst später starten, so klicken Sie auf Zurück zu Windows und dann auf Installation abschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden, um die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM zu schließen.

2 Dann klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf .

3 Daraufhin wird das Hauptmenü des Spiels geöffnet. Klicken Sie darin auf START, und drücken Sie anschließend die Taste . Das Spiel fängt an.



Spiel beenden

1 Klicken Sie oben rechts im Spielfenster drei Mal hintereinander auf . Daraufhin wird das Spiel beendet.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start unten links in der Bildschirmecke

2 Dann ziehen Sie den Mauszeiger zunächst auf Programme, anschließend auf Outline Development sowie auf Teppichklinik und klicken auf Die Teppichklinik deinstallieren.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Weiter.

4 Mit einem Klick auf Ende schließen Sie den Löschvorgang ab.

Fishing Special Edition



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Fishing SE und anschließend auf Überspielen.

2 Im darauf folgenden Fenster Fishing Special Edition - InstallShield Wizard klicken Sie auf Weiter >.

3 Nehmen Sie den Vorschlag für ein Zielverzeichnis C:\Programme\eGames\FishingSE\ mit einem Klick auf Weiter > an.

4 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Fertigstellen.

Spiel starten

1 Schließen Sie zunächst die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden. Klicken Sie dann doppelt auf .



2 Wenn der Titel-Bildschirm zu sehen ist, drücken Sie die linke Maustaste.

3 Haben Sie sich einen Spielernamen und vielleicht eine bessere Ausrüstung zugelegt, so klicken Sie auf Go Fishin'.

4 Anschließend wählen Sie per Mausklick entweder das Tutorial_Lake-Training oder das richtige Spiel Lake_Fishy. Wenn Sie dann auf Fish This Lake klicken, geht's nach wenigen Sekunden los.



Spiel beenden

1 Drücken Sie im Spiel erst Esc und dann . Anschließend klicken Sie oben auf Quit.

2 Klicken Sie danach auf Ok, so ist das Spiel beendet.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Fishing Special Edition, und klicken Sie schließlich auf Fishing Special Edition entfernen.

3 Klicken Sie im Fenster Windows Installer auf Ja, so wird das Spiel binnen weniger Sekunden komplett von der Festplatte gelöscht.

Flottes Bienchen



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Flottes Bienchen und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie im Willkommen-Bildschirm auf Weiter.

3 Nehmen Sie den folgenden Lizenzvertrag mit einem Klick auf Ja zur Kenntnis.

4 Stimmen Sie dem anschließenden Vorschlag für das Zielverzeichnis zu, indem Sie auf Weiter > klicken.

5 Klicken Sie im nächsten Fenster Setup V1.93 auf Ja.

6 Im folgenden Fenster Startmenü Einträge klicken Sie auf Weiter >.

7 Auch im nächsten Fenster klicken Sie auf Weiter >.

8 Schließen Sie die Installation mit einem Klick auf Beenden ab.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden, um die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM zu schließen.

2 Klicken Sie doppelt auf das Symbol .



3 Nach einem Klick auf Start beginnt das Spiel.

Spiel beenden

1 Drücken Sie einfach nur im laufenden Spiel die Leertaste .

Spiel entfernen

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

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf flottesbienchen, und klicken Sie auf Uninstall.

3 Im Fenster Uninstall klicken Sie unten auf die Schaltfläche Ja.

4 Nun fehlt lediglich noch ein Klick auf die Schaltfläche OK, mit dem Sie den Löschvorgang abschließen und so das Spiel „Flottes Bienchen" vollständig von der Festplatte Ihres Computers entfernen.

Looman



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Looman und anschließend auf Überspielen. Klicken Sie danach auf Weiter >.

2 Stimmen Sie der dann gezeigten Lizenzvereinbarung mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja zu.

3 Akzeptieren Sie das vorgeschlagene Zielverzeichnis C:\Programme\Looman, indem Sie auf Weiter > klicken.

4 Auch im folgenden Fenster klicken Sie auf Weiter >.

5 Klicken Sie dann auf OK, um die Installation abzuschließen. Möchten Sie das Spiel sofort starten, so klicken Sie nun doppelt auf , und lesen weiter ab Schritt 3 unter „Spiel starten". Andernfalls klicken Sie auf .



Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden und dann auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Looman, und klicken Sie schließlich auf Looman.

3 Im Start-Bildschirm klicken Sie auf Spielen, und schon ist im WC alles o.k.

Spiel beenden

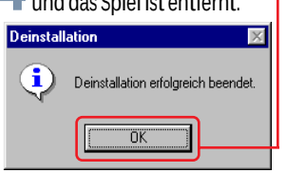
1 Klicken Sie einfach oben rechts auf .

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie dann den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf Programme, Looman, und klicken Sie anschließend auf Looman deinstallieren.

3 Im folgenden Fenster Dateilöschung bestätigen klicken Sie auf Ja.

4 Dann noch ein Klick auf , und das Spiel ist entfernt.



Node Jumper Special Edition



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Node Jumper SE und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter >.

3 Das Programm schlägt ein Zielverzeichnis vor: C:\Programme\egames\Node Jumper\. Klicken Sie auf Weiter >.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Fertigstellen.

Kompatibilitätsmodus unter Windows XP einrichten

1 Bevor Sie „Node Jumper Special Edition“ unter dem Betriebssystem Windows XP spielen können, müssen Sie den **Kompatibilitätsmodus** S.192 entsprechend einstellen. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf

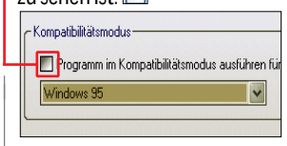


.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Eigenschaften.

3 Im folgenden Fenster Eigenschaften von Node Jumper klicken Sie in der oberen Reihe auf den Karteikartenreiter Kompatibilität.

4 Klicken Sie auf das Kästchen, so dass darin ein Haken zu sehen ist:



5 Klicken Sie neben dem Eingabefeld darunter auf .

6 Daraufhin klappt eine kurze Liste auf. Klicken Sie darin auf Windows 98 / Windows Me und anschließend auf die Schaltfläche OK. Damit haben Sie den Kompatibilitätsmodus so eingestellt, dass Node Jumper Special Edition auch unter dem Betriebssystem Windows XP läuft, und können es problemlos starten und spielen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden, um die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM zu schließen. Klicken Sie danach doppelt auf



.

2 Warten Sie, bis Sie den Hauptbildschirm des Spiels sehen, und klicken Sie darin unten auf Play.

3 Entscheiden Sie sich per Mausklick im folgenden Auswahlmenü für ein Spiel, zum Beispiel für MISSION. Daraufhin startet das Spiel.

Spiel beenden

1 Um das Spiel abzubrechen, müssen Sie lediglich unten auf Quit klicken.

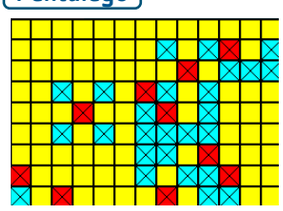
Spiel entfernen

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

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, von dort auf Node Jumper, und klicken Sie auf Node Jumper Special Edition entfernen.

3 Im Fenster Windows Installer klicken Sie auf die Schaltfläche Ja. Daraufhin löscht das Deinstallationsprogramm das Spiel nach wenigen Augenblicken vollständig.

Pentalego



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Pentalego und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie im Fenster Pentalego-Setup auf die Schaltfläche OK.

3 Daraufhin schlägt Ihnen das Installationsprogramm ein Zielverzeichnis vor. Übernehmen Sie das Angebot, indem Sie einfach auf klicken.



4 Im daraufhin geöffneten Auswahl-Fenster Pentalego - Programmgruppe wählen klicken Sie auf Weiter >.

5 Um die Installation abzuschließen, klicken Sie im nächsten Fenster auf OK.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden, um die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM zu schließen. Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger zunächst auf Programme, dann auf Klaus P.

3 Klicken Sie anschließend auf Pentalego.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie auf



und anschließend auf .

Spiel beenden

1 Klicken Sie oben auf Spiel, dann auf beenden.

2 Im folgenden Fenster › Spiel beenden ‹ bestätigen klicken Sie auf Ja.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger erst auf Einstellungen, klicken Sie dann auf Systemsteuerung.

3 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf



.

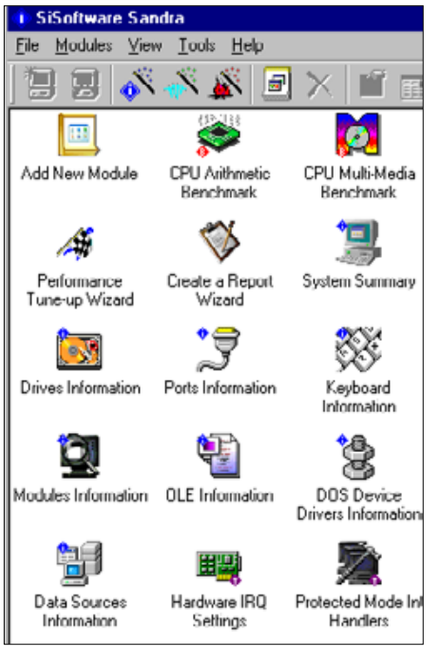
4 Suchen Sie in der Liste den Eintrag Pentalego. Gegebenenfalls müssen Sie dazu mehrfach auf klicken. Haben Sie den Eintrag gefunden, markieren Sie ihn mit einem Mausklick.

5 Klicken Sie anschließend auf Hinzufügen/Entfernen...

6 Im folgenden Fenster Anwendung entfernen klicken Sie auf Ja. Falls daraufhin das Fenster Gemeinsam genutzte Komponente zu sehen ist, klicken Sie – wenn nötig, mehrmals – auf die Schaltfläche Alle entfernen.

7 Klicken Sie anschließend auf OK. Damit ist das Spiel erfolgreich von der Festplatte entfernt.

Sandra 2002a



Programm installieren

1 Klicken Sie zunächst auf SiSoftware Sandra und anschließend auf Überspielen.

2 Im folgenden Fenster Welcome klicken Sie auf Next >.

3 Klicken Sie dann im Fenster Software License Agreement auf die Schaltfläche Yes. Klicken Sie in den fünf darauf folgenden Fenstern jeweils auf Next >.

4 Sobald Sie das Fenster Setup Complete sehen, klicken Sie darin auf Finish.

Programm starten

1 Klicken Sie auf Beenden, dann doppelt auf



.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster SiSoftware Sandra entscheiden Sie, ob Sie künftig vom Hersteller des Programms per E-Mail über Produkt-Neuigkeiten informiert werden möchten. In diesem Beispiel lehnen Sie das mit einem Klick auf Nein ab. Daraufhin startet das Programm. Nun können Sie per Doppelklick die jeweiligen Programm-Module starten.

Programm beenden

1 Klicken Sie im Spiele-Fenster einfach oben rechts auf ×.

Programm entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf SiSoftware Utilities.

2 Klicken Sie anschließend auf Uninstall SiSoftware Sandra 2002 Standard.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Ja. Falls daraufhin das Fenster Remove Shared File? geöffnet wird, klicken Sie sicherheitshalber auf Yes To All, dann auf Ja.

4 Anschließend wird das Programm von der Festplatte entfernt. Ein blauer Laufbalken



informiert über den Fortschritt des Löschvorgangs. Sobald der Balken rechts anschlägt



, klicken Sie auf OK. Damit ist „Sandra“ von Ihrem Computer gelöscht.

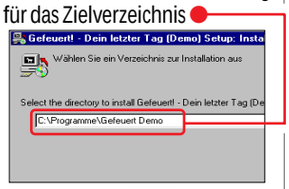
Probierversion: Gefeuert!



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Gefeuert! und anschließend auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster mit dem Vorschlag für das Zielverzeichnis



klicken Sie auf Install.

3 Damit wird das Spiel installiert. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf Close.

Spiel starten

1 Klicken Sie rechts oben auf Beenden und anschließend auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Gefeuert Demo, und klicken Sie auf Gefeuert.

3 Warten Sie ab, bis das Spiel vollständig geladen ist. Klicken Sie anschließend im Start-Bildschirm auf



und dann zwei Mal auf . Das Spiel beginnt.

Spiel beenden

1 Drücken Sie Alt, halten Sie die Taste gedrückt, und drücken Sie F4. Daraufhin bricht das Spiel ab, und die Windows-Oberfläche ist wieder auf dem Monitor zu sehen.

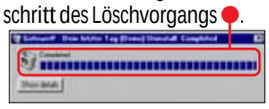
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.



2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Gefeuert Demo, und klicken Sie auf Uninstall.

3 Klicken Sie im folgenden Fenster wieder auf Uninstall. Das Spiel wird entfernt. Der blaue Balken zeigt den Fortschritt des Löschvorgangs



Zum Abschluss klicken Sie noch auf Close – fertig.

Probierversion: Stronghold Crusader



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Stronghold Crusader und anschließend auf Überspielen.

2 Daraufhin wird das Installationsprogramm vorbereitet. Warten Sie ab, bis Sie das Fenster Stronghold Crusader Demo sehen. Klicken Sie auf Weiter.

3 Akzeptieren Sie die Vertragsbedingungen der Lizenzvereinbarung mit einem Klick auf Ja.

4 Übernehmen Sie den Zielverzeichnis-Vorschlag C:\...\Firefly Studios\Stronghold Crusader Demo, indem Sie auf die Schaltfläche Weiter klicken.

5 Klicken Sie auch im nächsten Fenster auf die Schaltfläche Weiter >.

6 Warten Sie dann ab, bis das Spiel komplett installiert ist, und klicken Sie auf die Schaltfläche Fertigstellen.

Spiel starten

1 Schließen Sie die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden.

2 Klicken Sie links unten auf Start.

3 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Firefly Studios, von dort weiter auf Stronghold Crusader Demo, und klicken Sie dann auf Stronghold Crusader Demo.

4 Tippen Sie Ihren (beliebigen) Spielernamen ein, sobald Sie dazu aufgefordert werden, und klicken Sie auf Spielstart.

5 Daraufhin öffnet sich das Hauptmenü des Spiels . Wählen Sie darin mit einem Mausklick die Spielvariante Kreuzzug aus.



6 Klicken Sie anschließend auf das rechte Spielfeld .

7 Nachdem Sie im folgenden Bildschirm unter anderem den Schwierigkeitsgrad ausgewählt haben, klicken Sie unten rechts auf die Hand , und das Spiel beginnt.

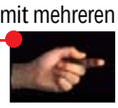


Spiel beenden

1 Drücken Sie die Taste Esc. Im folgenden Menü klicken Sie auf Crusader verlassen.

2 Klicken Sie anschließend auf Ja, um Ihre Absicht zu bestätigen.

3 Daraufhin folgen einige Werbeinformationen zum Spiel, die Sie aber mit mehreren Klicks auf abbrechen können.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.



2 Anschließend ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Firefly Studios, von dort weiter auf Stronghold Crusader Demo. Dann klicken Sie auf Deinstallation.

3 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK.

4 Im nächsten Fenster schließen Sie den Löschvorgang mit einem Klick auf ab.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Tomb Raider 3
Adventures of Lara Croft[1]

[1] sprich: „Tuhm Räider 3 – Ädventschers off Lära Kroft"

Actionspiel für PC | Die berühmteste Computerspiel-Archäologin der Welt ist zurück. Kaum erholt von der Jagd nach dem Dolch von Xian, muss sie im aufregendsten Teil der „Tomb-Raider"-Saga unzählige Rätsel lösen, gefährliche Gegner überwinden und ganz nebenbei durch die ganze Welt reisen

Sie sind Lara Croft. Sie sind die berühmteste Archäologin in der Geschichte des Computerspiels. Und Sie haben alle Hände voll zu tun. Denn die Suche nach einem rätselhaften und mächtigen Artefakt führt Sie rund um den Globus. Im geheimnisvollen Dschungel von Indien bekommen Sie es mit Löwen und Schlangen zu tun, während Sie eine Tempelruine erkunden und nach deren Ausgang suchen. Im Reich der Südsee klettern Sie durch Schluchten, gehen in überfluteten Geheimgängen auf Tauchstation und suchen hinter gewaltigen Wasserfällen nach versteckten Höhlen. Doch das ist erst der Anfang. Die Spur führt Sie ins ewige Eis und nach London. Bei strömendem Regen schleichen Sie über die Dächer entlang an der Themse. Schließlich führt das Abenteuer Sie in die geheime Militärbasis Area 51 mitten in Nevada. Nicht weniger als 19 aufregende Spielstufen warten auf Sie – überall müssen Sie knifflige Rätsel lösen, gefährliche Klippen erklimmen und brenzligen Situationen entkommen. Da Sie akrobatisch veranlagt sind, stehen Ihnen halsbrecherische Bewegungen zur Verfügung: Hechtsprünge, 180-Grad-Rollen und Saltos sind noch die einfachsten Übungen. Große Distanzen legen Sie in verschiedenen Gefährten – vom Strandbuggy bis zum Unterwasser-Jet – zurück. Ihren Gegnern können Sie aber auch damit nicht immer entkommen. Konfrontationen mit Kobras, Piranhas und Geiern sind da noch die leichtesten Übungen. Beim Kampf gegen sechsarmige Götter-Statuen, hungrige Kannibalen und monströse Mutanten ist die ganze Frau in Ihnen gefragt. Doch zum Glück gehen Sie nicht unbewaffnet in den Kampf: Panzerfäuste, Raketenwerfer und Schrotflinten sind im Reisegepäck.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Erste Schritte



Vor dem ersten Spiel sollten Sie etwas üben. Wählen Sie das entsprechende Foto im Hauptmenü, und drücken Sie auf ↵.



Sie starten in Lara Crofts Wohnhaus, in dessen Erdgeschoss sich ein Parcours befindet. Absolvieren Sie die durchnummerierten Aufgaben Schritt für Schritt.



Im Anschluss schalten Sie zurück zum Hauptmenü. Zum Start eines neuen Spiels wählen Sie den Pass und drücken zwei Mal ↵.

Spielmenü



Wenn Sie während eines laufenden Spiels auf Esc drücken, wird das Spielmenü geöffnet. Hier sehen Sie Ihr festes Inventar.



Wenn das Spielmenü geöffnet ist und Sie ↑ drücken, sehen Sie die Gegenstände, die Sie in der aktuellen Spielstufe gesammelt haben, zum Beispiel Schlüssel.



Drücken Sie im Spielmenü ↓, dann können Sie einen Spielstand laden und speichern sowie verschiedene Optionen ändern.

Schnellspeichern



Sie sollten so oft wie möglich abspeichern. Drücken Sie dazu auf F5, wählen Sie einen Speicherplatz, und bestätigen Sie mit ↵.

Ton einstellen



Wählen Sie im Hauptmenü den CD-Spieler, und drücken Sie ↵, um die Lautstärke der Musik und der Geräusche einzustellen.

Schnellladen



Um später ein bereits abgespeichertes Spiel zu laden, drücken Sie auf die Taste F6. Wählen Sie einen Spielstand, und drücken Sie ↵.

Bildeinstellungen



Wählen Sie im Hauptmenü die Sonnenbrille, und drücken Sie ↵, um unter anderem die Bildauflösung anzupassen.

Laufen



Mit ↑ läuft Lara nach vorn, mit ↓ lassen Sie sie rückwärts gehen. Nach links dreht sich die Archäologin mit ←, drücken Sie auf →, dann dreht sie sich nach rechts.

Gehen



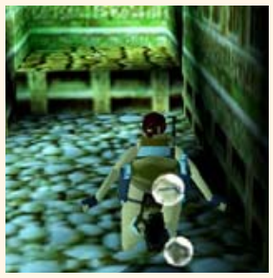
Halten Sie beim Laufen gleichzeitig die Taste ⇧ gedrückt, dann geht Lara vorsichtig. Sie verletzt sich beim Gehen nicht an Stacheln und fällt an Kanten nicht herunter.

Kriechen

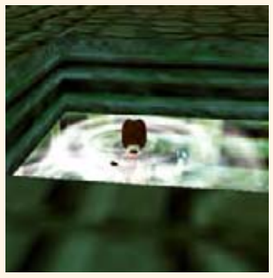


Manche Durchgänge sind so eng, dass Lara hindurchkriechen muss. Drücken Sie dazu die Taste . Auch, um Fallen auszuweichen, müssen Sie zuweilen auf die Knie.

Schwimmen



1 Um unterzutauchen, springen Sie einfach ins Wasser . Mit den Tasten ↑, ↓, ← und → bestimmen Sie die Richtung, während Sie mit Alt vorwärts schwimmen.



2 Spätestens dann, wenn der blaue Balken am rechten oberen Bildrand abgelaufen ist, müssen Sie zum Luftholen wieder auftauchen. Um sich aus dem Becken zu ziehen, drücken Sie Strg.

Schießen



Kleine Rangeleien mit Tigern und ähnlich angriffslustigem Getier beenden Sie am einfachsten mit Waffen, die Sie per Tastendruck auf ziehen. Lara zielt automatisch, geschossen wird mit Strg.

Fahren



1 Lara kann in diesem Spiel die unterschiedlichsten Gefährte steuern, darunter Strandbuggys und Boote. Zum Einsteigen müssen Sie sich direkt vor das Fahrzeug oder Boot stellen und anschließend Strg drücken.



2 Gelenkt wird das Fahrzeug dann mit den Pfeiltasten ← und →. Gas geben Sie mit Strg, gebremst wird mit Alt. Sind Sie am Ziel und wollen aussteigen, dann drücken Sie gleichzeitig auf die Tasten Ende und ←.

Springen



1 Um große Hindernisse zu überwinden, benötigen Sie ein wenig Geschick. Gehen Sie bis zur Absprungkante und anschließend einen Schritt zurück. Drücken Sie nun gleichzeitig die Tasten Alt und ↑.



2 Lara läuft dann automatisch bis zur Absprungkante und springt dort ab. Sie können die Sprungrichtung währenddessen noch leicht korrigieren. Verwenden Sie dazu die Tasten ↑, ↓, ← und →.

Hangeln



1 Springen Sie zuerst mit Alt in Richtung der Mauer. Drücken Sie dort Strg und halten Sie die Taste gedrückt, um sich festzukrallen. Bestimmen Sie nun mit ← und → die Richtung, in die Sie sich hangeln möchten.



2 Bewegen Sie sich auf diese Weise langsam aber sicher bis zu der Stelle, an der Sie sich nach oben ziehen möchten. Halten Sie weiterhin Strg gedrückt. Zusätzlich drücken Sie zum Ziehen auf ↑.

Umsehen



Um Laras Kopf zu bewegen, halten Sie die Taste 0 auf dem Ziffernblock rechts unten gedrückt und bestimmen dann mit ↑, ↓, ← und → die Blickrichtung.

Fackel



In einigen Situationen benötigen Sie eine Magnesiumfackel, um in der Dunkelheit etwas erkennen zu können. Haben Sie eine dabei, so wird sie mit , entzündet.

Heilpaket



Unterwegs finden Sie Erste-Hilfe-Pakete. Wenn Sie ein kleines Heilpaket einsetzen wollen, drücken Sie auf 0. Für ein großes Heilpaket drücken Sie auf 9.

Benutzen



Möchten Sie Schlüssel verwenden oder Hebel umlegen, drücken Sie Strg. Wollen Sie einen Stein verschieben, bestimmen Sie mit ↑ und ↓ zusätzlich die Richtung.

Indien – Der Dschungel



1 Gehen Sie ein Stück nach vorne, und rutschen Sie den Hang hinunter. Begeben Sie sich dabei mit mehreren Sprüngen so weit wie möglich auf die linke Seite.



2 Sobald Sie unmittelbar vor den Stacheln sind, springen Sie in hohem Bogen darüber hinweg. Bleiben Sie dabei möglichst weit auf der linken Seite.



3 Rutschen Sie weiter, bis Sie zu dieser Stelle gelangen. Sammeln Sie dort die Munition und das Erste-Hilfe-Paket auf. Weichen Sie dabei der Kugel aus.



4 Gehen Sie im Anschluss zurück zum Hang, um den Weg weiter hinunterzurutschen. Springen Sie dabei noch einmal über die aus dem Boden ragenden Stacheln.



5 Unten begrüßt Sie ein Affe. Feuern Sie aus den Pistolen auf das Tier. Gehen Sie danach genau geradaus durch den leicht verdeckten Durchgang.



6 Biegen Sie im Durchgang zwei Mal rechts ab, bis Sie einem Hebel gegenüberstehen. Ziehen Sie an dem Hebel, machen Sie kehrt, und gehen Sie zurück zum Hof.



7 Gehen Sie geradeaus über den Platz hinweg, und springen Sie zuerst auf die Erhebung, dann hinter den Baum. Laufen Sie oben durch die Tür.



8 Gehen Sie zum Hebel hinten links, und drücken Sie den nach unten. Dann schnell in das Fenster springen, damit die Stachelwand Sie nicht erwischt.



9 Gehen Sie nun zum Ende des Raumes, und klettern Sie dort zum Durchgang hinauf. So weit wie möglich nach vorn gehen und die Seilbahn benutzen.



10 Mit der Bahn bis ganz nach unten fahren und unterwegs die Strg-Taste nicht loslassen. Am Ende der Seilbahn auf den Felsen direkt voraus klettern.



11 Vom Felsen aus mit Anlauf in den Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite springen. Laufen Sie hindurch, und erschießen Sie den Tiger.



12 Dann geht's ein Stück geradeaus und in einem kleinen Bogen nach links. Auf der linken Seite drücken Sie einen Hebel in einem Durchgang.



13 Sofort kommt Ihnen eine große Steinkugel entgegen, der Sie schnellstens ausweichen müssen. Danach geradeaus auf den Hügel laufen.



14 Oben angekommen, drehen Sie sich nach links und laufen durch die geöffnete Tür. Dahinter befindet sich ein Hebel, der gezogen werden muss.



15 Drehen Sie sich um, und laufen Sie durch das nun offene Tor auf der linken Seite. Schießen Sie auf beide Tiger, die Ihnen auf dem Weg entgegenkommen.



16 Gehen Sie durch das Tor, dann nach rechts den Weg entlang, bis Sie den Platz mit dem Loch in der Mitte erreichen. Aber nicht hineinfallen!



17 Laufen Sie bis zum Ende des Platzes. Hinten links schießen Sie auf den Affen und kriechen durch den Gang. Gehen Sie dann rechts durch den Gang.



18 Nach rechts drehen und den Kristall mitnehmen. Anschließend geradeaus auf die Erhöhung laufen. Erschießen Sie dabei den Tiger.



19 Am Ende dürfen Sie den Hügel nicht geradeaus hinunterrutschen, sondern nur seitlich. Andernfalls geraten Sie in eine Falle und werden aufgespießt.



20 Gehen Sie durch die Tür links hinten, und schießen Sie auf den Affen. Halten Sie beim vorsichtigen Gehen durch die Stacheln [⇧] gedrückt.



21 Gehen Sie bis zum Ende des Weges, und springen Sie gegenüber zum Vorsprung. Dort ziehen Sie sich nach oben und nehmen das Erste-Hilfe-Paket.



22 Springen Sie nun an die Wand linkerhand, und hangeln Sie sich nach ganz links. Dort ziehen Sie sich nach oben und erschießen den Affen.



23 Dann eine Ebene höher klettern und in den Gang auf der linken Seite gehen. Zünden Sie eine Fackel an, und betätigen Sie den Hebel hinten rechts.



24 Danach geht's durch den gleichen Gang zurück nach draußen. Beeilen Sie sich, um nicht von der Steinkugel überrollt zu werden, die Sie verfolgt.



25 Steigen Sie nun vorsichtig bis ganz nach unten, aber machen Sie dabei keine zu großen Sprünge. Unten auf den angreifenden Tiger schießen.



26 Gehen Sie anschließend durch das Tor. Halten Sie sich dahinter links und gehen Sie die Steigung nach oben. Unbedingt den Kugeln ausweichen!



27 Schießen Sie auf den Affen, und gehen Sie in die Richtung, aus der die Kugeln kamen, bis zum Flussufer. Dann auf der linken Seite ins Wasser springen.



28 Tauchen Sie rechts an der Wand entlang in einen Gang. Biegen Sie dort unter Wasser rechts ab, um in einer von Fackeln beleuchteten Halle aufzutauchen.



29 Schwimmen Sie zu dem Steg in der Mitte, und ziehen Sie sich dort nach oben. Dann nacheinander beide Hebel an den Enden des Stegs drücken.



30 Tauchen Sie nun weiter in den nächsten Raum, und nehmen Sie unbedingt die Fackeln von der Insel in der Mitte dieses Raumes mit.

Indien – Der Dschungel | Fortsetzung



31 Begeben Sie sich danach in die vordere rechte Ecke des Raums. Dort befindet sich eine kleine Nische. Ziehen Sie zwei Mal an dem Block ganz hinten.



32 Es öffnet sich eine Tür an der Längsseite des Raumes. Gehen Sie hindurch, den Gang entlang, und ziehen Sie am Ende des Ganges den Hebel.



33 Machen Sie kehrt, und laufen Sie in der Halle durch die Tür mit den Löwenköpfen. Dann bis zum Ende des Ganges laufen und ins Wasser springen.



34 Schwimmen Sie immer geradeaus bis ganz ans Ende. Auf der linken Seite hinter dem Wasserfall befindet sich eine Öffnung. Laufen Sie dort hindurch.



35 Gehen Sie hinter den Wasserfall und bis ans Ende des Ganges. Drehen Sie sich dann um, klettern Sie die Leiter hinauf, und ziehen Sie sich nach oben.



36 Dort angekommen, laufen Sie wieder hinaus ins Freie, drehen sich ganz nach rechts und laufen bis ans Ende. Ziehen Sie sich auch dort nach oben.



37 Gehen Sie ein paar Schritte geradeaus, und drehen Sie sich dann um. Mit Anlauf springen Sie nun auf die gegenüberliegende Seite.



38 Von dort aus geht's in den Gang auf der linken Seite. Ganz an dessen Ende befindet sich ein Hebel, an dem Sie ziehen müssen.



39 Drehen Sie sich um, und laufen Sie aus dem Gang heraus. Drehen Sie sich nach links, und springen Sie mit Anlauf auf die gegenüberliegende Seite.



40 Springen Sie hinunter, und ziehen Sie sich am ersten Pfosten wieder nach oben. Von hier aus zum nächsten Pfosten springen und den Kristall nehmen.



41 Von hier springen Sie wieder zurück ins Wasser. Tauchen Sie durch den Gang, der sich ganz unten in der Mitte eines seitlichen Beckenrandes befindet.



42 Am Ende des Ganges tauchen Sie auf und erschießen den angreifenden Tiger. Klettern Sie gleich danach die große Leiter nach oben.



43 Dort schießen Sie auf den Affen und nehmen den Schlüssel an sich. Gehen Sie weiter geradeaus und links um die Ecke, bis Sie an der Kante stehen.



44 Springen Sie an der rechten Seite vorsichtig Stufe um Stufe herunter. Unten ist der nächste Schuss auf einen angreifenden Tiger fällig.



45 Waten Sie durch den Sumpf, und stecken Sie den Schlüssel in das Schlüsselloch neben dem Ausgang. Durch den verlassen Sie jetzt den Dschungel.

Indien – Tempelruine



1 Laufen Sie nach rechts zu dem hohlen Baum, und nehmen Sie dort das Erste-Hilfe-Paket an sich. Gehen Sie anschließend weiter geradeaus.



2 Wenig später greift eine Schlange an, die Sie mit wenigen Schüssen töten. Gehen Sie weiter geradeaus, und wehren Sie sich auch gegen die zweite Schlange.



3 Am Ende des Weges ziehen Sie den Hebel. Drehen Sie sich danach um. Dann den Stein rechts oben erklettern und von dort in das Loch springen.



4 Kriechen Sie durch den schmalen Gang. Am Ende nehmen Sie die rechte Abzweigung. Gehen Sie ein Stück weiter, und schießen Sie dort auf die Schlange.



5 Laufen Sie weiter geradaus, bis Ihnen zwei Affen an den Kragen wollen. Schießen Sie auf die Tiere, und klettern Sie aus der Öffnung zurück ins Freie.



6 Gehen Sie gleich danach links um die Ecke und ganz nach hinten. Hier können Sie ein Erste-Hilfe-Paket und Munition mitnehmen. Dann ins Wasser springen.



7 Schwimmen Sie nun ans rechte Ende des gegenüberliegenden Ufers. Dabei auf Piranhas achten. Drüben angekommen, ziehen Sie an dem Hebel.



8 Drehen Sie sich nun um, und laufen Sie bis zur Kante. Hier durch den Gang tauchen, aber zunächst warten, bis die Piranhas genügend weit entfernt sind.



9 Sobald Sie wieder aufgetaucht sind, ziehen Sie sich an der Kante des Beckens nach oben und schießen auf die beiden Affen, die es auf Sie abgesehen haben.



10 Klettern Sie im Anschluss daran den Hügel hinauf. Die erste Hälfte des Aufstiegs bewältigen Sie in der Mitte, die zweite an der linken Außenkante.



11 Springen Sie von dort aus auf die Brüstung. Auch hier kommen wieder zwei Affen angerannt. Mit der Pistole wehren Sie sich gegen die Tiere.



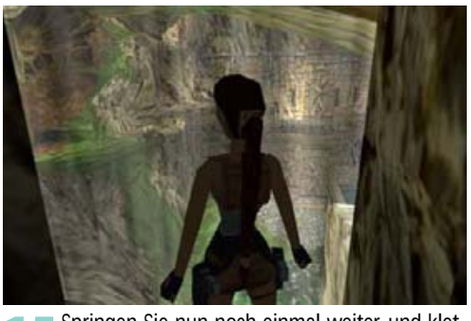
12 Gehen Sie auf der Brüstung bis zum Ende, durch die Tür und durch den Gang. Schießen Sie auf den Affen, und nehmen Sie den Kristall.



13 Hüpfen Sie nun von der rechten Seite aus schräg hinüber auf den Baum. Dort bis ganz an den Rand des Baumes gehen und kräftig Anlauf nehmen.



14 Den Schwung benötigen Sie, um den Felsvorsprung zu erreichen, der sich in Richtung des Wasserfalls befindet. Ziehen Sie sich nach oben.



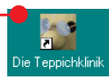
15 Springen Sie nun noch einmal weiter, und klettern Sie hinter den Wasserfall. Keine Zeit, die Aussicht zu bewundern, denn jetzt geht's erst richtig los!

Spieleinstieg

Die Teppichklinik

Actionspiel für PC | Fahren Sie schmutzige Teppiche zur Reinigung, und bringen Sie sie sauber zurück

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde:



2 Klicken Sie anschließend unten links auf START.

3 Daraufhin sehen Sie den Hinweis WEITER MIT DER LEERTASTE und drücken dementsprechend die Leertaste.

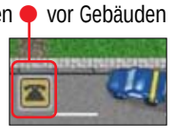
4 Zum Spielstart befindet sich die Teppichreinigung in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Vor dem Eingang steht der blaue Transporter, mit dem Sie innerhalb einer bestimmten Zeit die schmuddlige Auslegware vom Kunden abholen und nach der Wäsche wieder zurückbringen.



Zum Vorwärtsfahren und Beschleunigen des Wagens drücken Sie ↑, zum Abbremsen und Rückwärtsfahren ↓. Mit → steuern Sie nach rechts, mit ← nach links. Übrigens: Das Spielfeld ist größer als der jeweils sichtbare Abschnitt. Um zwischen den Abschnitten zu wechseln, fahren Sie einfach unbeirrt auf Straßen weiter, die am Bildrand scheinbar abgeschnitten sind.



5 Halten Sie nach Telefon-Symbolen vor Gebäuden Ausschau. Ist eines in der Nähe, so hören Sie einen Klingelton. Haben Sie ein Telefon-Symbol entdeckt, dann fahren Sie darüber, um so automatisch einen Teppich aufzuladen.



6 Sammeln Sie gegebenenfalls weitere Teppiche in der Nähe auf, und fahren Sie zur Teppichreinigung. Davor stoppen Sie den Transporter und drücken Taste.



7 Kurz darauf bringen Sie die gesäuberten Brücken und Läufer zu den Kunden zurück. Deren Häuser sind mit Pfeil-Symbolen markiert. Fahren Sie einfach darüber, um den Teppich beim jeweiligen Besitzer abzuliefern. Sind alle Aufträge einer Spielstufe erledigt, sehen Sie wieder den Hinweis WEITER MIT DER LEERTASTE. Drücken Sie dann, so geht es mit der nächsten Spielstufe weiter. Vermeiden Sie dann jeglichen Kontakt mit den kegelförmigen Fahrbahnabgrenzungen, denn jeder Rempler daran kostet Punkte.





8 Um das Spiel zu beenden, klicken Sie drei Mal oben rechts auf X.

Spieleinstieg

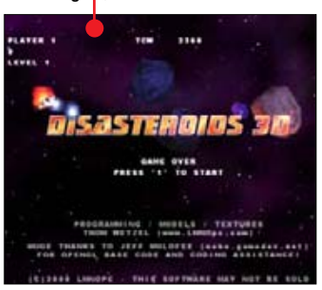
Disastroids 3D

Actionspiel für PC | Der Weg durch scheinbar unendliche Weiten ist voller Hindernisse

1 Bei der Installation des Spiels wurde auf der Windows-Oberfläche ein Symbol angelegt: Klicken Sie doppelt darauf, um das Spiel zu starten.



2 Kommt die Einblendung,



dann drücken Sie auf der Tastatur die 1.

3 Daraufhin beginnt das Spiel. In der Mitte des Bildschirms sehen Sie ein kleines Raumschiff, das Sie durch einen Asteroidenhagel steuern müssen. Mit ↑ beschleunigen Sie es, mit → lenken Sie es nach rechts und mit ← nach links. Drücken Sie ↓, um den Schutzschild einzuschalten und, um Laserstrahlen zu verschießen.

4 Wurde Ihr Schiff drei Mal zerstört, so können Sie bei ausreichender Punktzahl drei Initialen eingeben. Drücken Sie dann ↵, so kommen Sie eine Runde weiter.

5 Möchten Sie das laufende Spiel beenden, drücken Sie Esc und anschließend ↑ oder ↓, bis QUIT GAME gelb markiert ist. Drücken Sie dann ↵.

Spieleinstieg

Fishing Special Edition[1]

Sportspiel für PC | Plündern Sie die reichen Fischgründe auf dem Bildschirm mit Boot und Angelrute

1 Nach der Installation des Spiels klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf:



2 Sehen Sie das Bild, klicken Sie irgendwo hin.

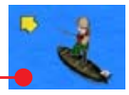


3 Im folgenden Menü steht unten ein Geldbetrag, zu Beginn Cash: $50, mit dem Sie sofort oder später per Mausklick auf Upgrade Lures $25 Köder kaufen können. Mehr Geld kosten eine bessere Angel-Ausrüstung Upgrade Rod/Reel $250 und ein schnelleres Boot Upgrade Boat $5000. Für weitere Spielvorbereitungen klicken Sie auf:



4 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie ein Gewässer aus, in dem Sie in begrenzter Zeit Fische mit einem vorgegebenen Gesamtgewicht fangen müssen. Klicken Sie zum Beispiel auf Lake_Fishy und anschließend auf Fish This Lake. Die Angelpartie beginnt.

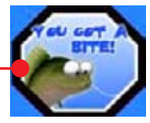
5 Sie steuern das Boot mit der Maus, indem Sie mit dem gelben Pfeil die Richtung vorgeben und die linke Maustaste gedrückt halten. Lassen Sie die Maustaste los, hält das Boot.



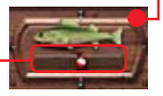
6 Zum Angeln ziehen Sie den Pfeil auf einen Fisch in der Nähe und drücken die *rechte* Maustaste. Daraufhin wird die Angel ausgeworfen. Hat der Fisch nicht angebissen, versuchen Sie es erneut.



Haben Sie den Fisch an der Angel, so sehen Sie die Einblendung:



Achten Sie nun unten auf das Feld. Um den Fisch ins Boot zu holen, drücken Sie die linke Maustaste, wenn der rot-weiße Schwimmer in der Mitte der Skala ist:



Hat das geklappt, setzen Sie das Spiel mit einem Mausklick fort. Falls Sie das festgelegte Gewicht an Fischen beisammen haben, bevor die Zeit abgelaufen ist, endet die Spielrunde, und Sie bekommen einen weiteren Fischgrund zur Auswahl. Außerdem gibt es Geld, mit dem Sie, wie in Schritt 3 beschrieben, im Start-Menü eine bessere Ausrüstung kaufen können. Klicken Sie dazu auf:



7 Um ein laufendes Spiel zu beenden, drücken Sie Esc und ↵. In einem Spiel-Menü klicken Sie auf und Ok.



Spieleinstieg

Flottes Bienchen

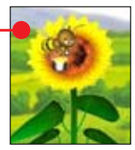
Geschicklichkeitsspiel für PC | Eilen Sie von Blüte zu Blüte, und sammeln Sie süßen Nektar

1 Starten Sie das Spiel per Doppelklick auf das Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.



2 Im daraufhin geöffneten Start-Menü klicken Sie auf Start.

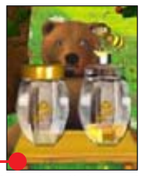
3 Sie müssen nun innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst viel Honig sammeln. Steuern Sie dazu die Biene per Maus in die Mitte einer großen Blüte. Drücken Sie dann mehrmals die linke Maustaste, so löffelt die Biene Nektar in ihren Eimer. Am Symbol sehen Sie, wie viel Honig noch in der Blüte ist.



4 Ist eine Blüte leer beziehungsweise sind alle Eimer gefüllt, führen Sie die Biene nach links zu den großen Honigtöpfen und laden direkt darüber mit mehreren Mausklicks die Fracht ab. Meiden Sie unterwegs anderes Fluggetier, etwa Libellen, die den gesammelten Honig rauben. Das hat auch der Bär vor, den Sie mit Klicks auf die *rechte* Maustaste verscheuchen.







5 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie auf der Tastatur zwei Mal Esc.

[1] sprich: „Fiching Spescheel (d)ischen"

Spieleinstieg

Looman[2]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Die Rolle Ihres Lebens: Versorgen Sie „notdürftige" Mitmenschen mit Toilettenpapier

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

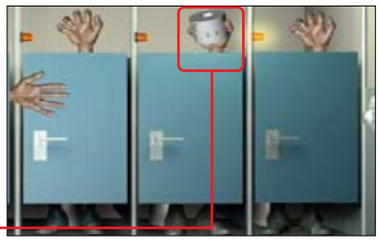
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, auf Looman, und klicken Sie auf Looman.

3 Im daraufhin geöffneten Spiel-Menü klicken Sie auf , und das



Spiel beginnt.

4 Sie müssen nun innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst viele Toilettenpapier-Rollen verteilen. Ziehen Sie dazu den Mauszeiger auf eine geöffnete Hand, und klicken Sie mit der linken Maustaste .



5 Ist Ihr Vorrat von zehn Rollen verbraucht, stocken Sie ihn mit einem Klick der *rechten* Maustaste auf.

6 Wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, sehen Sie die Einblendung , und das Spiel-Menü wird wie-



der geöffnet. Dort können Sie mit einem Klick auf Spielen weiter spielen oder das Spiel mit einem Klick auf Beenden schließen. Um ein laufendes Spiel abzubrechen, klicken Sie oben rechts auf ☒.

Spieleinstieg

Pentalego

Denkspiel für PC | Echte Hochstapelei: Setzen Sie Stein für Stein möglichst lückenlos aufeinander

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

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, auf Klaus P, und klicken Sie auf Pentalego.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster tippen Sie einen Spielernamen



ein und klicken dann auf Spiele beginnen.

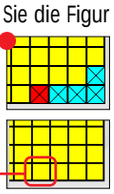
4 In der linken Hälfte des folgenden Fensters müssen Sie verschiedene Figuren so stapeln, dass zwischen ihnen möglichst wenige Zwischenräume bleiben. Jede Figur bringt Punkte. Ab einer bestimmten Punktzahl können Sie die nächste Spielstufe angehen. Klicken Sie zunächst auf .



5 Daraufhin sehen Sie im rechten Feld eine Figur, zum Beispiel diese , die Sie im linken Feld platzieren müssen. Sie können die Figur dazu per Klicks auf ↶ und ↷ drehen, etwa so: .



6 Um die Figur in das große Feld einzusetzen, klicken Sie darin auf die Stelle, an der das rote Quadrat der Figur liegen soll. Möchten Sie die Figur zum Beispiel so , platzieren, dann klicken Sie auf . Daraufhin erscheint rechts die nächste Figur – und so weiter.



7 Haben Sie die Punktzahl für die nächste Spielstufe erreicht, so klicken Sie auf .



8 Sie beenden das Spiel mit einem Klick auf ☒ und einem auf Ja.

Spieleinstieg

Node Jumper Special Edition[3]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Fette Meteoriten und fiese Elektronenringe – fangen Sie die einen, und meiden Sie die anderen

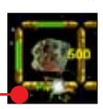
1 Klicken Sie unten auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, anschließend auf Node Jumper, und klicken Sie auf Node Jumper Special Edition.

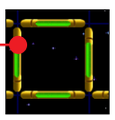
3 Warten Sie ab, bis der Start-Bildschirm geöffnet wird. Klicken Sie dann auf Play.

4 Wählen Sie per Mausklick eine Aufgabe aus, zum Beispiel MISSION 1.

5 Daraufhin wird das Spielfeld geöffnet , über das Sie ein sternförmiges Raumschiff bewegen. Sie steuern es mit ↑ nach oben, mit ↓ nach unten, mit → nach rechts und mit ← nach links. Ihre Aufgabe: Umrunden Sie alle Meteoriten ,



um sie aus dem Gitter zu befreien und Punkte zu sammeln. Stoßen Sie dabei mit einem Elektronenring zusammen, ist die Spielrunde beendet. Klicken Sie dann auf RETURN. Haben Sie allerdings alle Meteoriten verschwinden lassen, so geht's ab in die nächste Spielstufe.





6 Sie können das Spiel jederzeit mit einem Klick auf Quit beenden.



Spieleinstieg Probierversion

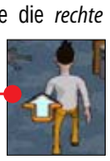
Gefeuert! Dein letzter Tag

Geschicklichkeitsspiel für PC | Rächen Sie sich für den Job-Verlust, und zerlegen Sie Ihr altes Büro

1 Klicken Sie unten auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, auf Gefeuert Demo, und klicken Sie auf Gefeuert.

2 Klicken Sie auf Start Demo und zwei Mal auf Weiter.

3 Im Spiel müssen Sie in begrenzter Zeit für eine bestimmte Schadenshöhe sorgen. Drücken Sie die *rechte* Maustaste, so folgt die Spielfigur den Bewegungen der Maus . Gegenstände, die Sie demolieren können, werden gelb , wenn Sie die Taste loslassen und den Mauszeiger über das Bild ziehen. Ist die Spielfigur in der Nähe eines solchen Objekts, so klicken Sie das mit der linken Maustaste an. Daraufhin sehen Sie eines oder mehrere Aktions-Symbole. Per Klick mit der linken Maustaste lösen Sie dann die rot markierte Aktion aus. Zur Wahl unter mehreren Aktionen lassen Sie die Maus kreisen.





4 Erwischen Kollegen Sie, so kommt es zu einem Rededuell . Dann müssen Sie die bunten Symbol-Kombinationen der linken Sprechblase in der gleichen Farb-Reihenfolge wiederholen. Sie können sich auch an den Tönen orientieren. Dazu klicken Sie unten rechts auf die passenden Symbole. Gewinnen Sie, so spielen Sie weiter. Verlieren Sie, dann klicken Sie auf Nochmal, um von vorn zu beginnen, oder auf Hauptmenü, um das Hauptmenü aufzurufen.



5 Ist eine Spielstufe geschafft, so kommen Sie per Klick auf Nächster Level weiter oder rufen per Klick das Hauptmenü auf.



6 Das Spiel endet, wenn Sie bei gedrückter Alt-Taste F4 drücken.

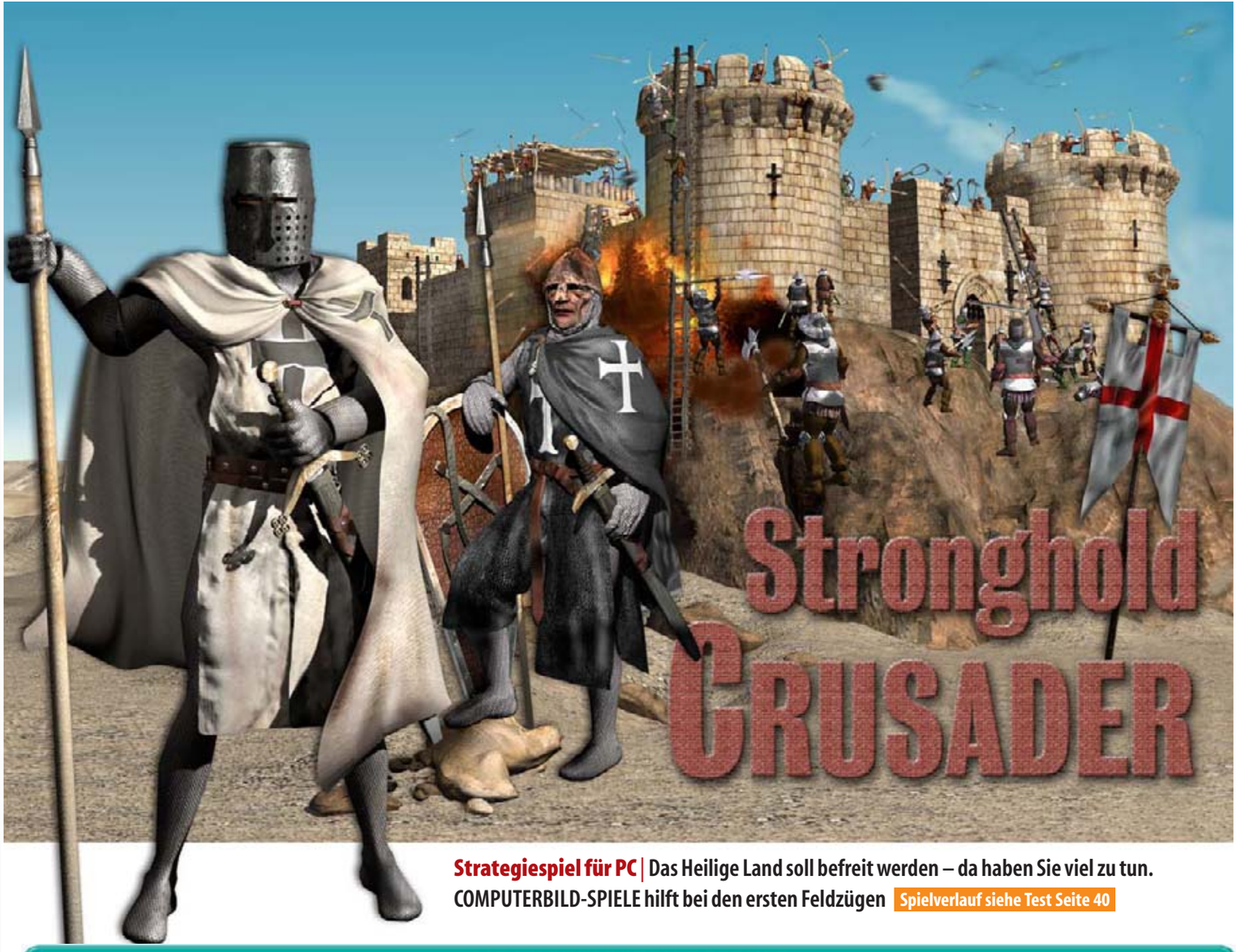
Spieleinstieg Probierversion

Stronghold Crusader

Strategiespiel für PC | Die grundlegenden Tipps zur Vollversion des Spiels auf den Seiten 110 und 111 gelten auch für die Probierversion auf der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM.

[1]sprich: „Luhmän"

[3]sprich: „Nohd Dschamper Sspeschel Idischen"



Strategiespiel für PC | **Das Heilige Land soll befreit werden – da haben Sie viel zu tun. COMPUTERBILD-SPIELE hilft bei den ersten Feldzügen** Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bauen



Um ein Gebäude errichten zu können, müssen Sie es zuerst unten links im Menü anklicken. Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf die gewünschte Baustelle. Wenn Sie dort bauen dürfen, sehen Sie das Haus und stellen es per Mausklick auf. Lässt sich ein Gebäude dort nicht errichten, so sehen Sie lediglich ein graues Feld mit einem rot eingefärbten Fleck (Kreis).



Eine Schlacht ist geschlagen – und Ihre Gemäuer haben ein wenig gelitten. In „Stronghold" eine ganz normale Situation. Egal, wie Sie das Spielfeld jetzt auch drehen, manchmal bleibt die Sicht auf die reparaturbedürftigen Stellen einfach schlecht. Drücken Sie dann [ ], um die Mauern und Gebäude einfach auszublenden. Jetzt macht die Ausbesserung keine Probleme mehr.



Das Ausblenden der Mauern, Gebäude und auch der natürlichen Hindernisse, wie Bäume oder Felsen, hat auch beim Errichten neuer Gebäude seine Vorteile. Innerhalb einer bereits dicht bebauten Burg können Sie trotzdem gut sehen, wo zum Beispiel noch ein Plätzchen für einen weiteren Waffenmacher frei ist. Lästige Sucherei lässt sich auf diese Weise deutlich abkürzen.

CD-ROM

Auf der Heft-CD-ROM in dieser Ausgabe finden Sie eine Demoversion von „Stronghold Crusader". Die Tipps auf dieser und der nächsten Seite gelten auch für diese Version. So müssen Sie dort auch gegen die neuen Einheiten antreten, die auf der nächsten Seite erklärt sind.

Die Holz-Falle





Stellen Sie immer sicher, dass Sie zuerst Holzfällerhütten bauen. Zwei bis drei sind eigentlich in jeder Aufgabe sinnvoll. Falls Ihr Vorratslager so aussieht (Kreis) und Sie keinen Holzfäller haben, müssen Sie wegen Holzmangels neu starten.

Soldaten ausbilden



1 In der Unterkunft, die Sie aus Stein bauen müssen, können Sie Einheiten ausbilden lassen. Je nach Aufgabe stehen dafür alle oder nur einige wenige Einheiten zur Wahl. Je besser eine Einheit ist, desto mehr Ausrüstung und Gold wird benötigt, um sie auszubilden. Einfache Truppen, etwa Bogenschützen, brauchen dagegen lediglich eine Waffe.



2 Ausrüstungsteile, wie Waffen und Rüstungen, werden in speziellen Gebäuden hergestellt (Kreis). Dort machen Handwerker aus Holz, Stein, Eisen oder Leder Bögen, Lanzen, Rüstungen und vieles mehr. Je nach Aufgabe kann es sinnvoll sein, von einem bestimmten Betrieb mehrere Exemplare zu errichten, um die benötigte Ausrüstung in größerer Stückzahl zu bekommen.



3 Egal, welche Ausrüstung Ihre Handwerker herstellen – alles kommt auf jeden Fall in die Waffenkammer (Kreis). Daher brauchen Sie, um einen Soldaten zu bekommen, immer mindestens einen Handwerksbetrieb, die Waffenkammer und die Unterkunft. Der Soldat wird aus den Reihen der Arbeiter rekrutiert und zählt dann nicht mehr als Arbeiter – braucht also keine Nahrung.

Kampf



1 Größere Truppen können Sie mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einkreisen und so aktivieren. Um Verteidigungstruppen auf Mauern und Türmen zu postieren, ziehen Sie den Mauszeiger dorthin und klicken, sobald Sie dort drei grüne Pfeile sehen (Kreis). Sofort erklettern die Männer die Türme.



2 Der Mauszeiger wird zum grünen Kringel (Kreis), wenn das Ziel auf ebener Erde liegt. Wenn Sie Truppen beispielsweise vor Ihre Burg schicken wollen, werden Sie mit diesem Symbol arbeiten. Soll ein Angriff starten, so müssen Sie den Gegner anvisieren und anklicken. Dann erscheinen über ihm zwei Schwerter.



3 Dieses rote Mauszeiger-Symbol (Kreis) heißt schlicht und einfach: Hier geht nichts. Sie können weder attackieren, noch Ihre Truppen an diese Stelle schicken. Meist sehen Sie das Symbol, wenn Felsen oder Wasserläufe den Weg versperren. Bei Fernkämpfern (etwa Bogenschützen) heißt es auch: Ziel außer Reichweite.

Neue Einheiten



Die Araber verfügen über ein paar neue Einheiten. Die wichtigsten werden hier erklärt. Die erste neue Einheit ist der Meuchelmörder. Er ist recht kampfstark gegen Fernkampftruppen, seine wahre Stärke ist aber das Erklettern der feindlichen Mauern. Er kann mit einem Kletterhaken auf die Mauern kommen, sich dann bis zu einem Torhaus durchkämpfen oder laufen und es von innen öffnen. Nun haben Ihre Truppen freien Zugang in die Stadt.



Sklaven können eigentlich überhaupt nicht kämpfen. Sie sind nur mit einer Fackel bewaffnet und fallen nach einem Treffer bereits um. Dafür kosten sie in der Ausbildung sehr wenig und können daher in großen Massen angreifen. Effektiv sind sie gegen alle Arten von Gebäuden, abgesehen von Mauern und Türmen, die schwer entflammbar sind. Eine Sklavenhorde mit Fackeln kann die Wirtschaft einer Stadt gründlich zerstören.



Die berittenen Bogenschützen sind sehr schnell unterwegs. Sie können diese Einheiten praktisch vor gegnerischen Mauern hin und her galoppieren lassen. Und dabei sind sie noch immer in der Lage, Pfeile abzufeuern. Das macht sie vor allem im Kampf gegen feindliche Fernkämpfer auf Mauern oder Türmen sehr effektiv. Allerdings können sie nicht sonderlich viele Treffer vertragen, bis sie das Zeitliche segnen.



Die Feuerwerfer sind weder schnell noch kräftig. Aber sie schleudern auf kurze Entfernung tödliches Feuer auf Gegner. Besonders verheerend wirken sie daher gegen sehr langsame Einheiten des Feindes, wie zum Beispiel Belagerungswaffen oder Kreuzritter. Aber auch sie sind recht empfindlich. Schicken Sie die Feuerwerfer daher niemals in die Nähe gegnerischer Fernkämpfer. Sonst haben Sie nur kurz Freude an diesen Kämpfern.

Stronghold CRUSADER

FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

1. An die Waffen 1: Nicäa ...



In der ersten Aufgabe sollen Sie 450 Gold erwirtschaften. Erobern Sie zuerst die Stadt. Das dürfte Ihnen mit den Bogenschützen und dem Ritter zu Pferde nicht schwerfallen. Sobald die Oase rechts Ihnen gehört, bauen Sie dort drei Apfelfarmen und zwei Jagdhütten in die Nähe des Bergfrieds. Setzen Sie die Steuern auf niedriges Niveau. Errichten Sie dann ein Holzfällerlager und ein Wohnhaus, um mehr Arbeiter zu bekommen. Bauen Sie nun einen Marktplatz, einen Steinbruch im Westen und zwei Ochsenjoche dazu. Wenn die ersten Äpfel ins Vorratslager kommen, verkaufen Sie die bis auf eine Notreserve. Wenn Fleisch da ist, können Sie die Äpfel komplett veräußern. Die Steine aus dem Steinbruch bringen am meisten Gold beim Verkauf ein, die sollten also Ihre Hauptware werden. Um die Aufgabe noch schneller zu gewinnen, können Sie auch die Befestigungsmauern der Stadt einreißen. Ein Angriff erfolgt nicht, und beim Abreißen erhalten Sie noch ein paar Steine zurück, die Sie sofort verkaufen können. Nach wenigen Minuten Spielzeit sollten Sie genug Gold besitzen, um einen klaren Sieg davonzutragen.

2. An die Waffen 2: Heraclea ...



300 Brote sollen Sie in dieser Aufgabe herbeischaffen. Bauen Sie zuerst drei bis vier Getreidefarmen, außerdem eine Bogenmacherhütte sowie Waffenlager und Unterkünfte. Erweitern Sie auch Ihren Kornspeicher, um die gewünschte Menge Brot lagern zu können. Wenn der erste Weizen Ihr Lager erreicht, bauen Sie ein Wohnhaus für Arbeitskräfte, eine Mühle und mindestens eine Bäckerei. Sperren Sie unbedingt das Brot als Nahrung für Ihr Volk, sonst dauert der Auftrag unnötig lange. Bauen Sie in Ruhe noch eine Bogenmacher-Werkstatt und weitere Bäckereien. Wenn der erste Angriff der Araber kommt, sollten Sie etwa zehn bis zwölf Bogenschützen besitzen, um Ihr Lager zu verteidigen. Falls Sie in Not geraten, schicken Sie einfach Ihren Lord gegen die berittenen Bogenschützen des Gegners, Pfeile machen ihm wenig aus. Wenn der Angriff abgeschlagen ist, erhöhen Sie die Zahl Ihrer Bäckereien auf sechs. Nun sollten bald schon hundert Brote im Vorratslager sein, und die Zahl wird schnell wachsen. Einen zweiten Angriff des Gegners müssen Sie noch überstehen, das sollte mit bis dahin 15 bis 20 Bogenschützen aber kein Problem sein. Dann dürften die 300 geforderten Brote auch bald fertig werden, und Sie haben lange vor einem dritten Angriff die Aufgabe gemeistert.

3. An die Waffen 3: Antiochia ...



Bei dieser Aufgabe müssen Sie die bereits eroberte Stadt Antiochia gegen die Araber verteidigen. Bauen Sie zuerst zwei Holzfällerhütten bei der Oase, dann drei Apfelfarmen und in der Burg dringend eine Waffenkammer. Nun können Sie drei Bogenmacherhütten und eine Lanzenmacherwerkstatt errichten lassen. Verteilen Sie Ihre vorhandenen Bogenschützen erst einmal auf die nördlichen Türme. Ziehen Sie die Lanzenkämpfer ebenfalls alle ins Innere der Stadt. Wenn der erste Angriff der Araber erfolgt, wird er von einigen Steinewerfern, Bogenschützen und zwei Rittern ausgeführt. Die Fernkämpfer können von Ihren Bogenschützen besiegt werden, um die beiden Ritter kümmern sich Ihre Lanzenkämpfer. Damit ist die erste Welle überstanden. Wenn die zweite Angriffswelle angekündigt wird, sollten Sie nahezu alle Wachtürme mit jeweils fünf Bogenschützen bestückt haben, also knapp 30 insgesamt besitzen. Außerdem müssten fast 20 Lanzenkämpfer im Burghof stehen. Dieses Mal haben Sie schon mehr zu fürchten, denn neben vielen Bogenschützen und Steinwerfern kommen auch fünf Ritter zur Attacke mit. Greifen Sie die wieder mit den Lanzenkämpfern an, richten Sie sich aber darauf ein, die Hälfte Ihrer Kämpfer dabei zu verlieren. Ziehen Sie den Rest dann wieder ins Innere. Wenn Sie alle Türme voll besetzt haben, stellen Sie Ihre Bogenschützen hinter die Zinnen der Mauern. Wo keine Zinnenmauer steht, sollten Sie auch keine Soldaten postieren – sie wären zu leicht zu treffen.

Die dritte Welle der Angreifer ist die letzte – aber auch die härteste. Mit den Fernkämpfern des Gegners werden Sie kaum Probleme haben, aber die Ritter des Feindes machen Ihre Lanzenkämpfer garantiert nieder und greifen dann erst die Apfelfarmen und später Ihre Mauern an. Ziehen Sie möglichst viele Bogenschützen an der Mauer zusammen, und attackieren Sie die Ritter. Wenn alles normal läuft, dürfte keine der Mauern so weit zerstört werden, dass ein Gegner in die Burg eindringen könnte. Wenn der letzte Gegner fällt, haben Sie auch diese Aufgabe gemeistert und die Stadt erfolgreich verteidigt.

4. An die Waffen 4: Krak ...



Willkommen in der langwierigsten und nervigsten Aufgabe dieses Feldzuges! Sie sollen hier 50 Bier herstellen, um die Moral der Truppen zu stärken. Zuerst müssen Sie allerdings für die Nahrungsversorgung Ihrer Leute sowie für eine Geldquelle sorgen. Errichten Sie zunächst einen Marktplatz, bauen Sie dann in der Oase drei Getreidefarmen und im Westen einen Steinbruch samt Ochsenjoch. Drei Holzfällerlager sind ebenfalls nötig. Wenn der erste Weizen ins Lager geliefert wird, bauen Sie ein neues Wohnhaus, dann eine Mühle und eine Bäckerei. Nun müssen Sie ein wenig Geduld haben oder Gold ausgeben. Denn Sie brauchen 15 Steine, um die Unterkünfte für die Soldaten zu bauen. Entweder im Marktplatz das Material kaufen oder abwarten, bis der Steinbruch die Menge geliefert hat – das sind die Alternativen. Erhöhen Sie nun die Zahl der Bäckereien auf mindestens drei. Möglicherweise ist ein weiteres Wohnhaus nötig. Bauen Sie mit den nächsten Steinen eine Mauer am Steinbruch, um den Gegner an dieser Stelle am Eindringen in Ihr Lager zu hindern. Jetzt sollten Sie auch eine bis zwei Bogenmacherwerkstätten errichten. Mit weiteren Steinen bauen Sie zur Oase hin am Hang ein Torhaus und Mauern, um auch diesen Zugang zu schließen. Bis zum ersten Angriff des Gegners muss das geschafft sein. Zuerst kommen allerdings nur berittene Bogenschützen und Steinewerfer. Die sollten Sie mit fünf bis acht Bogenschützen schlagen können. Achten Sie jetzt auf Ihre Nahrung. Kommt genug Brot herein, können Sie jetzt die ersten Hopfenfelder anlegen. Bauen Sie möglichst viele auf einmal – mehr als drei bis vier werden ohnehin keinen Platz finden. Der zweite Angriff des Gegners wird auch nur mit Fernkämpfern geführt. Trotzdem sollten Sie jetzt auch eine Eisenmine bauen und einen Rüstungsmacher sowie einen Schwertschmied ansiedeln. Denn ab dem dritten Angriff sind gegnerische Ritter dabei, denen mit Bogenschützen nicht beizukommen ist. Schicken Sie mindestens fünf Ritter hinaus, um die Felder vor dem Feind zu schützen. Wenn Sie sich dabei möglichst weit weg von der Burg aufhalten, werden die Fernkämpfer Ihre Ritter übersehen und nicht angreifen. Und nun beginnt die nervende Warterei, bis Sie trotz Hopfenkäfern und immer wieder auftretenden Bränden auf den Feldern und in der Burg endlich genug Hopfen für 50 Bier zusammengetragen haben. Wenn Sie die ersten zehn Einheiten im Lager haben, lohnen sich die ersten Brauereien, die Sie dann auch bauen sollten. Sobald Sie genug Hopfen für die benötigte Biermenge im Lager haben, bauen Sie schnell mehrere Brauereien, bis zu zehn insgesamt, um bald zu siegen. So lange müssen Sie aber alle paar Minuten einen gegnerischen Angriff mit Bogenschützen und Rittern abwehren. Diese Aufgabe kann leicht über eine Stunde dauern und durch die Brände sehr nerven. Speichern Sie also auf jeden Fall regelmäßig Ihre Fortschritte ab, um nicht komplett neu beginnen zu müssen.

5. An die Waffen 5: Jerusalem ...

Im letzten Auftrag dieses Feldzuges müssen Sie Jerusalem erobern, indem Sie den Burgherren töten – und das auch noch unter Zeitlimit! Aber damit keine Panik aufkommt: Die Eroberung der Heiligen Stadt ist viel leichter als die vorherige Aufgabe. Nehmen Sie zuerst Ihre Bogenschützen, und greifen Sie damit die Bogenschützen auf dem linken Turm an, außerdem die Feuerwerfer auf den Mauern. Obwohl Sie einiges an gegnerischem Feuer abbekommen, sollten Sie in der Lage sein, alle Feinde zu schlagen, die an dieser Ecke der Mauer stationiert sind. Wenn Sie die komplett beseitigt haben, können Sie die beiden Belagerungstürme an die Mauern fahren lassen. Sobald beide in Position sind – Sie sehen dann eine kleine Zugbrücke, die auf der Mauer aufliegt –, schicken Sie Ihre Lanzenkämpfer auf die Mauern und lassen sie gegen die feindlichen Schützen kämpfen. Nun holen Sie Ihre Hauptstreitmacht in die Burg – Ihre 44 Kreuzritter. Schicken Sie die einfach quer durch die Stadt direkt auf den gegnerischen Burgherren los. Nach hartem, aber recht kurzem Kampf haben Sie dieses sehr leichte Abschlussgefecht für sich entschieden. Zwar werden von Ihren Lanzenkämpfern und Bogenschützen nicht mehr viele Einheiten übrig sein, aber mit mehr Vorsicht und Schonung Ihrer Armee könnten Sie in arge Zeitprobleme geraten und die Aufgabe deshalb vielleicht doch noch in den Sand setzen.



Stronghold CRUSADER

FORTSETZUNG

6. Saladins Eroberungszug 1: Damaskus ...



Als weiser Saladin haben Sie fünf reine Kampfeinsätze vor sich, für die Sie jeweils zu Beginn eine vorbestimmte Armee bekommen. Bei diesem Feldzug geht es hauptsächlich darum, Kampfstrategien zu lernen. Im ersten Auftrag müssen Sie eine gegnerische Burg erobern und alle darin befindlichen Truppen besiegen. Greifen Sie zuerst mit den Steinewerfern den linken Turm an, und besiegen Sie die Bogenschützen darauf. Nun können Sie Ihre Bogenschützen links vom Turm aufstellen, die zehn Mann werden jetzt die Torhausbesatzung aus Schwertkämpfern und Steinewerfern attackieren. Der Rammbock fährt nun zur linken Mauer neben den Turm und schlägt dort ein Loch hinein. Durch diesen Spalt schicken Sie Ihre Steinewerfer auf den linken Turm, wo sie sofort ebenfalls die Torhausmannschaft angreifen. Sobald das Torhaus leer ist, rücken alle Ihre Truppen vor, stellen sich darauf und greifen den Bergfried sowie den rechten Turm gleichzeitig an. Nach knapp einer Minute Angriff ist dann auch schon alles vorbei – kein gegnerischer Soldat mehr in der Burg. Sie haben gewonnen.

7. Saladins Eroberungszug 2: Kerak ...



In der nächsten Aufgabe müssen Sie ins Innere der Stadt gelangen, um dort die Kathedrale zu zerstören. Zuerst schicken Sie Ihre drei Meuchelmörder ganz rechts an die Mauer, noch rechts vom Torhaus in das kleine Tal. Dort klettern die drei auf die Mauer und laufen zum Torhaus, das daraufhin geöffnet wird. Schicken Sie jetzt Ihre Truppen, die Steinewerfer und die Schwertkämpfer los, um durchs Tor ins Innere zu gelangen. Stellen Sie die Steinewerfer dann oben auf das Torhaus, und lassen Sie sie gegen die Armbrustschützen links und die Ritter rechts kämpfen. Ihre Schwertkämpfer sollten sofort auf die Kathedrale zustürmen und das Gotteshaus attackieren. Die zwei Wachen, die der Gegner dort aufgestellt hat, dürften dabei kein Hindernis sein. Sobald die Kathedrale von Ihren Truppen zerstört wurde, haben Sie Ihr Ziel erreicht und die Aufgabe gemeistert.

8. Saladins Eroberungszug 3: Aleppo ...



Diesmal müssen Sie den gegnerischen Burgherren im Kampf besiegen. Auf den ersten Blick sieht diese Aufgabe recht schweirig aus, da zwei hohe Mauern und viele Ritter den Burgherren schützen. Aber mit der richtigen Strategie ist auch dieser Auftrag kein Problem. Schicken Sie Ihre Meuchelmörder an die rechte Ecke der Mauer, und schalten Sie dort nach dem Hochklettern die Bogenschützen aus. Laufen Sie dann zum Torhaus, wo die Armbrustschützen besiegt werden müssen. Auch den hinteren Turm attackieren Ihre Meuchelmörder, bis der Gegner keine Fernkämpfer mehr auf der äußeren Mauer hat. Ziehen Sie jetzt Ihre Mörder wieder von der Mauer ab, und rufen Sie Ihre Sklaven direkt vor das Torhaus. Jetzt klettern die Mörder auf das Torhaus und öffnen es. Sofort rennen ein paar Ihrer Sklaven hinein und versuchen, nahe gelegene Gebäude anzuzünden, bevor die Ritter sie erreicht und besiegt haben. Mit ein wenig Glück brauchen Sie nur drei bis vier Anläufe, bis die ganze Vorstadt brennt und alle Ritter besiegt sind. Ziehen Sie nun Ihre Schwertkämpfer hinter das Torhaus, und schicken Sie Ihre Mörder rechts auf den inneren Turm, um die Armbrustschützen zu besiegen. Ist das geschafft, öffnen die Mörder das innere Torhaus, Ihre Schwertkämpfer stürmen hindurch und auf den Burgherren zu. Wenn Sie den besiegt haben, ist diese Aufgabe mit Erfolg abgeschlossen.

9. Saladins Eroberungszug 4: Hörner von ...

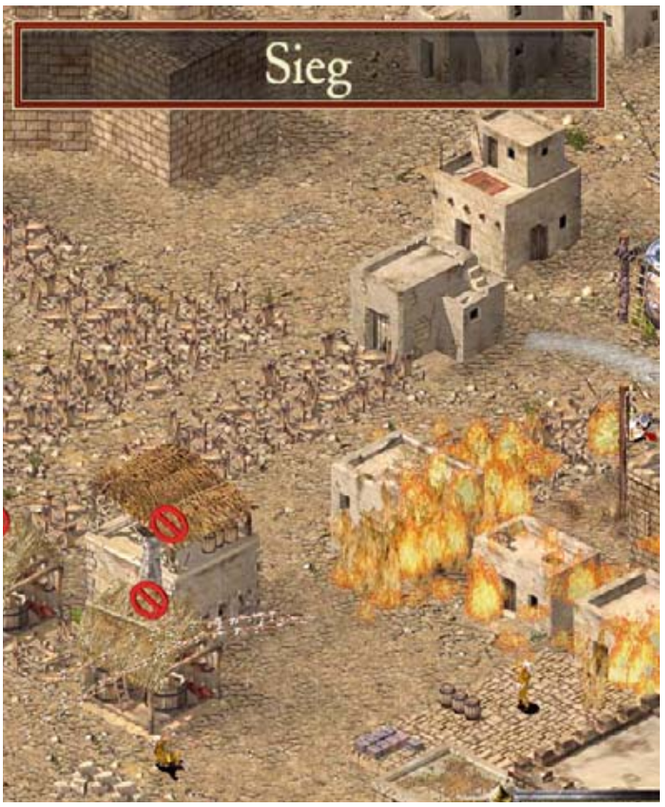


Erneut müssen Sie einen gegnerischen Burgherren besiegen, diesmal ist der gute Mann allerdings auf den ersten Blick besonders gut bewacht. Schicken Sie Ihre berittenen Bogenschützen rechts an der Festung vorbei, und besiegen Sie dabei alle Bogen- und Armbrustschützen auf den Mauern. Dann stellen Sie die Truppe so auf, dass die ersten Ritter-Einheiten in der Nähe der Gebäude getroffen werden können. Das Ganze ist eine recht langwierige Sache, aber aufgrund der zahlenmäßigen Unterlegenheit Ihrer Armee nicht anders machbar. Wenn die ersten Ritter gefallen sind, können Sie durchaus auch schon Ihre Restarmee nachziehen und einzelne Feuerwerfer bis nah an die Gebäude schicken, um diese in Brand zu setzen. Mit etwas Glück entfachen die kleinen Feuer einen Großbrand im Lager, der Ihnen ein wenig Zeit spart. Wenn der Weg rechts bis zum Bergfried frei ist, schicken Sie Ihre Schwertkämpfer hinein und lassen sie den Burgherren attackieren. Obwohl in seiner Nähe viele Ritter stehen, eilen die zu spät herbei. Sobald der Burgherr gefallen ist, haben Sie gewonnen, die Truppen, die ihn umgeben, erreichen den Bergfried nicht mehr rechtzeitig.

10. Saladins Eroberungszug 5: Jerusalem ...



In der letzten Aufgabe von Saladin müssen Sie Jerusalem aus den Händen der Christen befreien und dazu alle feindlichen Einheiten vernichten. Doch zuerst haben Sie selbst alle Hände voll zu tun, um überhaupt am Leben zu bleiben, denn der Gegner attackiert Ihre Armee bereits nach kurzer Zeit mit einer Unmenge von Rittern zu Pferde – auf den ersten Blick eine wahre Höllenmacht. Wenn Sie Ihre Armee aber so aufstellen, wie oben auf dem Bild, dann verwandelt sich der Schrecken schnell in harmlose, weil ziemlich dumm angreifende Gegner. Ziehen Sie die Feuerballisten zusammen, stellen Sie die Schwertkämpfer als Schutz davor und alle Fernkampfeinheiten hinter die Ballisten in Schussweite. Keiner der Reiter wird dann überleben, und Sie haben nach fünf Minuten die Hauptstreitmacht des Feindes bereits besiegt. Jetzt können Sie in aller Ruhe mit Ihren Feuerballisten vorrücken und die Schützen auf den Türmen attackieren. Gegen Pfeile und Bolzen sind die Ballisten recht widerstandsfähig, die feindlichen Schützen aber nicht gegen Feuer. Reißen Sie dann mit Ihren Schwertkämpfern eine ordentliche Bresche in die Mauer, und fahren Sie mit den Ballisten hinein. Nehmen Sie vor allem den Bergfried ins Visier, dort befinden sich die meisten gegnerischen Einheiten. Die Türme im hinteren Teil der Stadt lassen sich gut mit den Meuchelmördern einnehmen. Wenn der letzte Soldat der Christen gefallen ist, gehört Jerusalem Ihnen, und Sie haben den Auftrag für sich entschieden.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Anno 1503

Aufbauspiel für PC | **Um in der neuen Welt zu alter Stärke zu gelangen, müssen Sie als Entdecker, Planer und Kapitän einiges auf dem Kasten haben. COMPUTERBILD-SPIELE gibt daher allen Neulingen ein paar Tipps mit auf den Weg zu den „Anno"-Inseln** Spielverlauf siehe Bericht Seite 18

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Anno 1503 ist ein sehr komplexes Aufbauspiel. Beim so genannten „Endlosspiel", einer Partie ohne vorgegebene Aufgabe und ohne Zeitlimit, werden die Karten „immer neu gemischt". Das heißt, sie erhalten jedes Mal eine andere, zufällig erstellte Landkarte mit anderen Inseln und anders verteilten Bodenschätzen.

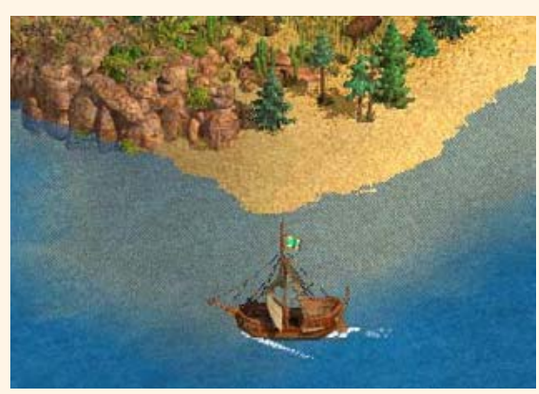
Daher kann es für das Endlos-Spiel auch keine ideale Schritt-für-Schritt-Lösung geben. COMPUTERBILD-SPIELE erklärt Ihnen statt dessen anhand eines Beispiels die wichtigsten Kniffe für erfolgreiches Siedeln. Es ist dazu nicht erforderlich, das hier gezeigte Beispiel exakt „nachzubauen". Wichtig ist, dass Sie die richtige Reihenfolge beim Aufbau Ihrer Städte beachten und zusammengehörige Gebäude immer nahe beieinander errichten, damit Ihre Waren schnell und auf kurzen Wegen transportiert werden können.

Ob Sie eine Schaffarm drei Felder weiter nach links oder rechts bauen, als im Beispiel gezeigt, hat auf ihre Funktion keinen Einfluss. Wichtig ist aber, dass um die Farm genug Weideland ist und eine Weberei in der Nähe liegt. Wenn Sie also anders bauen möchten, als hier gezeigt – kein Problem: So lange Sie die Grundregeln beachten, werden Sie auf jeder Insel erfolgreich siedeln können.

Bewegen

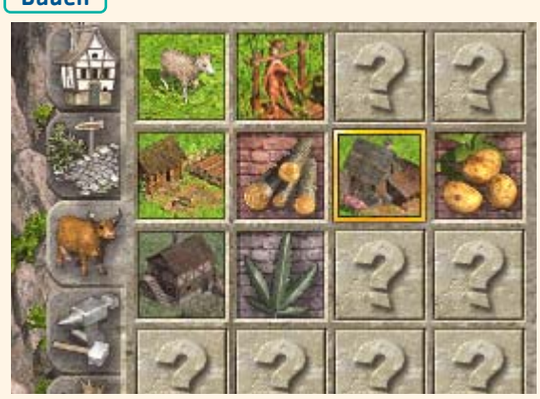


Es gibt im Spiel drei Einheiten, die Sie direkt mit der Maus bewegen können: Schiffe, den Scout und Soldaten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, so ist die daraufhin aktiv. Wollen Sie mehrere Einheiten gleichzeitig aktivieren, so ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die Gruppe.



Um die Einheit oder Gruppe zum Ziel zu schicken, müssen Sie nur mit der *rechten* Maustaste auf das gewünschte Ziel klicken. Sofort setzen sich Schiffe, Scout oder Soldaten in Bewegung. Um Einheiten auf Schiffe zu laden, aktivieren Sie mit der linken Maustaste die Passagiere, dann mit der *rechten* das Schiff.

Bauen



Rechts auf dem Bildschirm finden Sie das Baumenü, das in verschiedene Bereiche unterteilt ist. So gibt es öffentliche Gebäude, Wege, Farmen und anderes mehr. Das Prinzip ist jedoch immer gleich. Klicken Sie ein Gebäude an, das Sie bauen möchten, so wird ein Fenster geöffnet, das weitere Informationen …



… zu Baukosten und Unterhalt zeigt. Hier können Sie das Gebäude auch beliebig drehen. Wenn Sie jetzt den Mauszeiger auf eine freie Stelle der Karte ziehen, dann wird dort der Umriss des gewünschten Gebäudes gezeigt (Kreis). Ein Mausklick zur Bestätigung genügt, und das Gebäude wird an dieser Stelle errichtet.

Einflussgebiet



Die meisten Gebäude haben so genannte Einflussgebiete oder Reichweiten. Wenn Sie mit der Maus auf ein Gebäude klicken, wird das zugehörige Gebiet hell hervorgehoben. Hier bei der Schaffarm sehen Sie etwa, auf welcher Fläche sich Schafe tummeln, die freies Weideland benötigen. Dort sollten Sie also besser nichts anderes hinbauen.



Die Weberei (Kreis) braucht natürlich keinen freien Weideplatz. Hier gibt der helle Bereich an, wie weit der nächste Woll-Lieferant maximal entfernt sein darf. Findet der Weber innerhalb seines Einflussgebietes keine Schaffarm und auch keinen Marktplatz mit eingelagerter Wolle, so kann er nicht arbeiten und liefert daher auch keine Stoffe.

Marktstände



Alle Marktstände, die Sie bauen, verkaufen jeweils zwei verschiedene Waren – sofern Sie die Stände damit beliefern. Das klappt ganz automatisch, sobald Sie diese Ware in ausreichender Menge besitzen. Dann wird sie per Marktstand unters Volk gebracht. Unter der Ware sehen Sie, wieviel Gold sie einbringt.

Kaufen und verkaufen



Im Kontor können Sie Waren kaufen oder eigene Vorräte zum Verkauf anbieten. Dazu klicken Sie das Verkaufen- (roter Kreis) oder das Einkaufen-Symbol (weißer Kreis) an. Nun sehen Sie leere Warenplätze. Klicken Sie dort hinein, und wählen Sie die gewünschte Ware aus. Mit den Schiebereglern legen Sie Menge und Preis fest.

Betriebe stilllegen



Wenn Sie auf einen Betrieb klicken, öffnet sich rechts auf dem Bildschirm das dazugehörige Menü. Unten rechts sehen Sie ein Symbol (Kreis). Wenn Sie darauf klicken, wird dieser Betrieb stillgelegt. Das ist dann nützlich, wenn so viel Ware existiert, dass weitere nicht gelagert werden kann. Und es spart Geld.

Abreißen



Im Baumenü finden Sie unten rechts dieses Symbol (Kreis). Wenn Sie es anklicken, können Sie auf der Karte per Mausklick jedes gewünschte Gebäude wieder abreißen. Das ist manchmal nötig – sei es, dass Ihnen eine Straße ein Stück zu lang geraten ist oder ein falsch platziertes Gebäude den Platz für ein anderes blockiert.

Anno 1503 FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Das Endlosspiel: Einsteiger-Tipps



1 Und los geht's: Zuerst sollten Sie von der noch jungfräulichen Karte einen Spielstand anlegen, damit Sie später in Ruhe entscheiden können, wo Sie siedeln.



2 Fahren Sie zunächst eine nahe gelegene, große Insel an. Schicken Sie dann Ihren Scout in die Berge, um eventuell vorhandene Bodenschätze zu finden.



3 Hier hatte der Mann Erfolg: Sowohl Salz (roter Kreis) als auch Erz (weißer Kreis) ist in dem Gebirge zu finden. Optimal für einen guten Start. Siedeln Sie hier!



4 Bauen Sie ein Kontor am Ufer. Achten Sie bei der Auswahl der Stelle darauf, dass Sie viel Platz zum Ausbau Ihrer Stadt haben und viel Wald in der Nähe ist.



5 Legen Sie nun erste Straßen an, und bauen Sie die ersten Häuser für Ihre Siedler. Lassen Sie zwischen Häusern und Straße ein Feld frei (Kreis).



6 Klicken Sie einmal Ihr Kontor an, dann sehen Sie hell erleuchtet das Gebiet, in dem Sie momentan bauen und siedeln dürfen. Achten Sie beim Planen darauf.



7 Nach dem Bau einiger Hütten ist das Forsthaus der erste Betrieb, den Sie bauen sollten. Suchen Sie dafür einen waldreichen Platz, und pflanzen Sie noch Bäume an.



8 Der zweite Betrieb sollte eine Jagdhütte sein. Ein guter Standort ist dort, wo viel Wild herumläuft. Die Hütte produziert Nahrung und Tierfelle für die Gerberei.



9 Nun nutzen Sie das freie Feld zwischen Häusern und Straße zum Bau eines Nahrungs- und Salzmarktstandes. Hier kaufen Ihre Leute Lebensmittel ein.



10 Jetzt bauen Sie die Gerberei in die Nähe der Jagdhütte. Der Gerber holt sich die Tierfelle selbst ab, daher sollte er keinen zu weiten Weg zum Jäger haben.



11 Um Ihr Siedlungsgebiet zu erweitern, sollten Sie nun einen Marktplatz bauen – und zwar in der Richtung, in die Sie als nächstes expandieren wollen.



12 Da Sie bald viel Holz benötigen, lohnt sich jetzt der Bau einer zweiten Forsthütte, um immer genug von dem wertvollen Baumaterial zu bekommen.



13 Nun tauchen im Baumenü für öffentliche Gebäude neue Häuser auf. Da sie noch nicht genug Einwohner haben, um sie zu bauen, sind nicht benutzbar.



14 Achten Sie auch immer auf Ihre Bilanz. Dort sehen Sie, wieviel Geld Sie einnehmen und ausgeben. Am Anfang ist ein Minus kaum zu vermeiden.



15 Um keine Nahrungsprobleme zu bekommen, sollten Sie eine Fischerhütte neben Ihrem Hafen errichten. Wenig Kosten, hoher Nutzen!



16 Sobald Ihre Stadt 80 Einwohner zählt, verlangen Ihre Bürger nach einem Wirtshaus (Kreis). Bauen Sie es aber zunächst noch nicht.



17 Ein Wirtshaus braucht nämlich Alkohol zum Ausschenken, sonst hat es keinen Nutzen. Bauen Sie daher eine Farm, und lassen Sie Alkohol produzieren.



18 Ihre Leute verlangen auch nach Stoff. Um Ihre Bilanz aufzubessern, bauen Sie zwei Schaffarmen und eine Weberei. Der Stoffverkauf bringt Geld ein.



19 Bauen Sie das Wirtshaus, sobald der erste Alkohol produziert ist. Platzieren Sie es zentral, damit alle Wohnhäuser im hellen Einflussbereich des Wirtes liegen.



20 Mehr als 125 Einwohner: Nun schreien Ihre Leute noch nach einer Kapelle und der Ware Salz. Salz brauchen Sie aber nicht dringend zur Entwicklung, …



21 …die Kapelle dagegen schon: Durch den Bau der kleinen Kirche erfüllt Ihre Stadt jetzt alle Voraussetzungen für eine Weiterentwicklung auf Stufe zwei.



22 Auf Stufe zwei verwandeln sich einige Pioniere in Siedler (Kreis). Die haben ganz andere Wünsche an Sie als die genügsameren Pioniere.



23 Allmählich wird es Zeit, sich um den Bergbau zu kümmern. Zuerst brauchen Sie einen Steinbruch und einen Steinmetz, der dort Bausteine (Ziegel) schlägt.



24 Dann brauchen Sie eine funktionierende Produktionskette für Werkzeug: eine Eisenmine, eine Schmelze und einen Schmied (von links).



25 Dann sollten Sie mit Ihrem Schiff ein wenig die Umgebung Ihrer Insel erkunden. Irgendwo auf der Karte sind die Venezianer -gute Handelspartner!



26 In Ihrer Heimat sollten Sie die Ziegel nutzen, um feste Wege anzulegen -die Marktkarren werden dadurch schneller, holen also mehr Waren ab.



27 Wenn Ihr Schiff eine Insel gefunden hat, auf der Tabak gedeiht, sollten Sie mit genug Baumaterial für ein Kontor und zwei Plantagen hinfahren und bauen.



28 Die Zigarrenmanufaktur können Sie zu Hause bauen und den Tabak per Schiff herbringen. Verkauft wird die Ware am Tabak- und Gewürzstand (Kreis).



29 Nach dem Bau einer Schule und einer Kirche stehen alle Gebäude, die Ihre Siedler einfordern. Die Kapelle ist nun überflüssig und kann abgerissen werden.



30 Bald werden Sie Probleme mit dem Alkoholnachschub kriegen. Bauen Sie daher rechtzeitig eine zweite Farm, die Alkohol produziert.

Anno 1503 FORTSETZUNG

Das Endlosspiel: Einsteiger-Tipps | Fortsetzung



31 In der Schule können Sie nun forschen: Verschiedene Bereiche, wie Militär, Schiffbau oder zivile Forschung, sind wählbar. Forschen Sie nach Bedarf.



32 Sie können beispielsweise eine größere Weberei erforschen, sie anstelle der alten bauen und nun größere Mengen Wolle in der gleichen Zeit verarbeiten.



33 Suchen Sie dann im Süden nach Inseln, die sich zum Gewürzanbau eignen. Denn Ihre Siedler werden schon bald nach Gewürzen verlangen.



34 Die erste Gewürzladung ist per Schiff angekommen. Sofort sehen Sie, wie Ihre Einwohner sich auf dem Weg zum Marktstand machen.



35 Geschafft! Ihre Siedler erreichen nach und nach die dritte Entwicklungsstufe: Bürger. Mit denen haben Sie aber noch mehr zu tun als vorher.



36 Beim Bau ihrer prächtigen Häuser verbrauchen die Bürger nämlich jede Menge Baumaterial. Schaffen Sie also viel Holz, Werkzeug und Ziegel heran.



37 Im Baumenü für Farmen und Plantagen hat sich durch Erreichen der dritten Stufe einiges geändert: So können Sie nun auf Ihrer Insel Hopfen anbauen.



38 Bauen Sie eine Hopfenplantage und eine Brauerei gleich daneben. Diese Kombination ist sehr viel effektiver bei der Alkoholherstellung als die Farmen.



39 Suchen Sie sich auch gut erreichbare Plätze für weitere Marktstände aus -sonst stauen sich Ihre Einwohner an den bereits vorhandenen Ständen.



40 Stellen Sie Ihre Farmen nun auf die Produktion von Nahrung um. Je mehr Ihre Stadt wächst, desto schneller wird dort Nahrung verbraucht.



41 Achten Sie auf Ihre Bilanz. Verschwenden Sie kein Geld. Haben Sie beispielsweise gerade keinen Bedarf an Werkzeugen, legen Sie entsprechende Betriebe still.



42 Wenn sich genügend Einwohner in Bürger verwandelt haben, werden Ihre Kontore und Marktplätze ganz automatisch größer und repräsentativer.



43 Als Nächstes brauchen Sie Seide und Farbstoffe. Beides kann auf der gleichen Insel wachsen. Bauen Sie zwei Seiden- und eine Indigoplantage.



44 Sobald diese Waren Ihre Stadt erreichen, errichten Sie eine Färberei. Dort entsteht aus der Seide und der Farbe Seidenstoff, den die Bürger wünschen.



45 Bauen Sie auch einen neuen Marktstand -den Kleidungsstand. Hier holen sich Ihre Einwohner den Seidenstoff ab -und Sie verdienen daran.



46 Irgendwann wünschen sich Ihre Leute eine Universität. Das riesige Gebäude braucht viel Platz -dafür macht es die Schule überflüssig. Auch hier können Sie nach Herzenslust und Interesse forschen.



47 Nun sollten Sie bergige Inseln anfahren und nach Marmor absuchen -Sie werden den edlen Baustoff bald benötigen. Ein Marmorsteinbruch und ein Steinmetzbetrieb sind dafür nötig. Nehmen Sie das Baumaterial dafür mit!



48 Das Badehaus, nach dem Ihre Leute dann verlangen, benötigt bereits zehn Einheiten Marmor. Bauen Sie diese Gebäude aber erst, wenn Sie mindestens 600 Bürger in der Stadt haben und alle Güter ausreichend da sind.



49 Auch das Badehaus wird von Ihrem Volk sofort genutzt. Leider ist es, wie die meisten öffentlichen Gebäude, teuer im Unterhalt. Achten Sie immer wieder auf Ihre Bilanz: Können Sie sich das Gebäude wirklich leisten?



50 Die ersten Kaufleute tauchen in Ihrer Stadt auf, die vierte Ausbaustufe ist damit erreicht. Auch die Kaufleute werden viele neue Wünsche haben, bevor sie eines Tages zur letzten Ausbaustufe, der Aristokratie, aufsteigen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Simulation für PC |
In „The Partners" führen Sie Regie bei einer interaktiven Seifenoper. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen auf den folgenden Seiten, damit sich auch wirklich alles so entwickelt, wie Sie es sich vorgestellt haben

Spielverlauf siehe Test Seite 68

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Kaufen



Um den „Kaufmodus" zu aktivieren, klicken Sie auf die Geldnote. Es stehen Ihnen daraufhin die drei Kategorien „Gegenstände", „Möbel" und „Gebäude" zur Verfügung. Die Gebäude gehen direkt in Ihren Besitz über, sobald Sie sie anklicken. Möbel und Gegenstände müssen jedoch zusätzlich an einem Ort Ihrer Wahl platziert werden. Mit der *rechten* Maustaste drehen Sie die Objekte, mit der linken setzen Sie sie ab.



Aktion mit zwei Personen





Kommunikation ist der Schlüssel zum Erfolg in „The Partners". Um eine Person zu einer Aktion mit einer weiteren Figur zu bewegen, klicken Sie zunächst mit der linken Maustaste auf die erste Person (grüner Kreis). Bestimmen Sie nun den Aktionspartner, indem Sie ihn mit der *rechten* Maustaste anklicken (roter Kreis). Daraufhin wird eine Liste mit möglichen Aktionen geöffnet, aus der Sie dann die gewünschte auswählen können.

Aktion mit einer Person und einem Objekt



Entscheiden Sie sich im ersten Schritt zunächst für eine Person, die eine Aktion ausführen soll. Wählen Sie die Person mit einem Druck auf die linke Maustaste aus. Ein grüner Kreis zeigt Ihnen an, welche Person auf Ihren Befehl wartet. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf das Objekt, das Sie für eine Aktion benutzen möchten. Der Kreis wird seine Farbe von Grün auf Rot wechseln. Nun müssen Sie sich nur noch für eine Aktion entscheiden. Je nach Objekt werden Ihnen dafür die unterschiedlichsten Varianten angeboten. Die Symbole am Anfang der Zeilen deuten bereits im Vorfeld darauf hin, welches Bedürfnis die Aktion befriedigen wird. Beim Betrachten von Gemälden zum Beispiel wird die Person kultivierter, das Gießen von Pflanzen sorgt dagegen für Entspannung.

Aktionen mit zwei Personen und einem Objekt



Es gibt einige Aktionen, die zwei Personen mit einem Objekt ausführen können. Dazu ist es nötig, zunächst eine Person mit der linken Maustaste auszuwählen und dann ein Objekt mit der *rechten* Maustaste anzuklicken. Anhand der Liste können Sie leicht erkennen, dass Tätigkeiten, wie „Diskutieren", „Anmachen" oder „Abknutschen", eine zweite Person erfordern werden.



Nachdem Sie eine dieser speziellen Aktionen angeklickt haben, erscheinen kleine Porträts aller anwesenden Personen unter den Aktionen. Wird ein Porträt blass und schwarzweiß dargestellt, können Sie die entsprechende Person leider nicht um eine gemeinsame Aktion bitten. Ist eine Tätigkeit mit dieser Person dagegen möglich, so erscheint deren Abbild farbig. Versuchen Sie ihr Glück durch Anklicken des Porträts.

Bedürfnisse



O.k., manche Dinge müssen sein. Doch achten Sie, wann immer es geht, darauf, dass Sie die Bedürfnisse der verschiedenen Personen berücksichtigen. Schauen Sie in den Anwaltsakten unter der ersten Kartei nach, um bestehende Bedürfnisse zu prüfen. Je voller eine Leiste, desto größer das Bedürfnis. Rote und grüne Pfeile geben Auskunft über eine fallende oder steigende Tendenz der Eigenschaft.



Eine graue Gedankenblase zeigt, dass eine Person eine Tätigkeit gegen ihren Willen ausübt.



Alles in Ordnung. Wird eine Gedankenblase weiß dargestellt, so befriedigt die Person gerade ein Bedürfnis.

Charakter



Wählen Sie die zweite Karteikarte der Anwaltsakten aus, um sich die Charaktereigenschaften der Personen anschauen zu können. Dabei haben Sie die Möglichkeit, je zwei Anwälte direkt miteinander zu vergleichen. Da die meisten Aufgaben derart aufgebaut sind, dass zwei Charaktere aneinander angeglichen werden müssen, ist dieses Menü das mit Abstand wichtigste im ganzen Spiel.



Den Charakter verändern? Rote „-“- und grüne „+“-Zeichen zeigen die Erfolgs-Chancen.

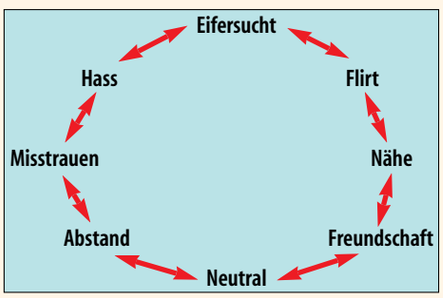


Bedenken Sie bereits beim Objektkauf, welche Eigenschaften Sie später stärken wollen.

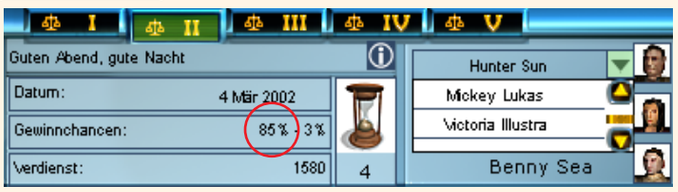
Beziehungen



Oben: Welche Beziehung die Personen zueinander haben, sagt Ihnen die dritte Karteikarte der Anwaltsakten.
Rechts: Die Darstellung zeigt, in welche Kategorie sich die Beziehung bei der nächsten positiven oder negativen Stufe entwickeln würde.



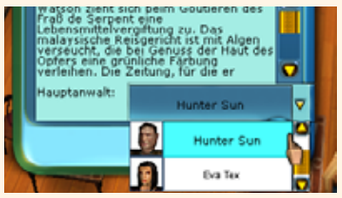
Fall-Akten



Die Fall-Akten zeigen den Stand der zu bearbeitenden Gerichtsfälle. Achten Sie vor allem auf die Gewinnchancen (roter Kreis), und arbeiten Sie gegebenenfalls daran, die zu optimieren.



Sobald ein neues Fall-Angebot eintrifft, erscheint in der rechten, oberen Ecke ein Umschlag.



Sie sollten jeden angebotenen Fall annehmen. Die meisten gewinnen Sie problemlos ohne große Mühe.

SPIELTIPPS

Sea, Tex & Sun – die ersten beiden Aufgaben



1 Hunter muss zwei Fälle gewinnen. Übergeben Sie ihm jeden eingehenden Fall, lassen Sie ihn unentwegt daran arbeiten. Die Kollegen sollten dabei helfen.



2 Achten Sie darauf, dass Eva nicht vor der Internet-Kamera (blauer Kreis) flirtet, dann kann nichts schief gehen. Hunter gewinnt zwei Fälle mit Leichtigkeit.



3 Die zweite Aufgabe erfordert, dass Sie Eva mit Hunter oder Benny verkuppeln. Werfen Sie zuerst einen Blick auf die Charaktereigenschaften der drei Personen.



4 In diesem Fall hat Hunter gute Chancen, wenn er seine Eitelkeit stärkt. Kaufen Sie zum Beispiel ein Waschbecken, und lassen Sie ihn sich gründlich rasieren.



5 Kaufen Sie außerdem ein Sofa. Sobald sich zwei Charaktere ähneln, können Sie den einen wählen und ihn in Verbindung mit dem Sofa erfolgreich „anmachen“.



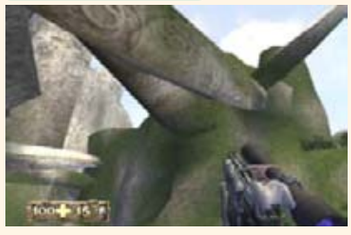
6 Schnell ist das Eis gebrochen, und die beiden lassen sich zu Küssen und Liebeserklärungen hinreißen. Aber achten Sie wieder auf die Internet-Kamera!



Actionspiel für Playstation 2 | Hilflos im Verlorenen Land? Das muss nicht sein. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen die ersten Schritte durch den wilden Dschungel und an den gefräßigen Dinosauriern vorbei. So kommen Sie auf dem Kriegspfad sicher voran Spielverlauf siehe Test Seite 50

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die Steuerung



Mit dem rechten Steuerknüppel können Sie sich in alle Richtungen umschauen. Um den Indianer zu bewegen, müssen Sie den linken Steuerknüppel benutzen.



Scharf geschossen wird mit **R2**. Bei einigen Waffen ist es außerdem möglich, mit **L2** Sonderfunktionen, beispielsweise ein Zielfernrohr, einzusetzen.



Kommen Sie mit der aktuellen Waffe mal nicht weiter, wechseln Sie mit ■ zur nächsten. An die vorherige Waffe gelangen Sie dann wieder mit ▲.



Um einen Abgrund zu überwinden oder, wie hier, an einen höher gelegenen Schacht zu kommen, springen Sie mit ✕. Mit **L1** können Sie sich im Schacht ducken.

SPIELTIPPS

Kapitel 1: In den Dschungel



1 Folgen Sie dem Waldweg zur Lichtung. Die kleinen Dinosaurier und den Sleg-Krieger können Sie ohne das geringste Problem mit der Kriegskeule unschädlich machen.



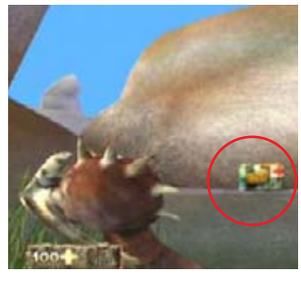
2 Der besiegte Sleg-Krieger hinterlässt ein „Medi-Kit". Sammeln Sie es ein, indem Sie es berühren. Dadurch wird verlorene Lebensenergie zum Teil wieder hergestellt.



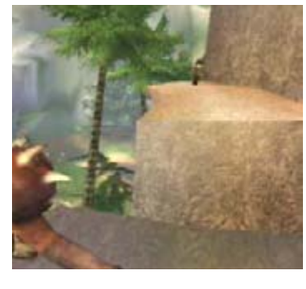
3 Drehen Sie sich nun nach rechts, und gehen Sie bis zum nächsten Felsen. Mit Pfeil und Bogen können Sie jetzt den Sleg-Krieger auf der Felsenspitze (Kreis) aufs Korn nehmen.



4 Haben Sie den Krieger mit einem gezielten Pfeilschuss außer Gefecht gesetzt, so bleibt auf dem Felsen der Talisman des Medizinmannes liegen. Den müssen Sie sich jetzt holen.



5 Gehen Sie nun rechts um den großen Felsen herum bis zu der Stelle, an der ein großes „Medi-Kit" (Kreis) liegt. Dort können Sie auf den Felsvorsprung springen.



6 Folgen Sie dem schmalen Felsvorsprung vorsichtig nach oben. Achtung: Auf halber Strecke ist der Weg unterbrochen. Dort müssen Sie über die Lücke springen.

Kapitel 1: In den Dschungel – Fortsetzung



7 Nun können Sie sicheren Fußes die Spitze des Felsens erreichen. Dort liegt eine Pistole (Kreis). Heben Sie das Schießeisen auf, indem Sie es einfach berühren. Es wird noch nützlich sein.



8 Gehen Sie den Weg wieder nach unten zurück. Auf halber Strecke sehen Sie rechts den Felsen mit dem Talisman (Kreis). Springen Sie hinüber, und sammeln Sie den Talisman ein.



9 In einem Zwischenfilm sehen Sie, dass sich eine Felsöffnung aufgetan hat. Das ist Ihr neues Ziel. Begeben Sie sich also wieder auf den Waldweg, und gehen Sie diesmal nach rechts.



10 Der Handvoll Soldaten, die Ihnen auf dem Weg entgegenkommt, können Sie mit der Pistole begegnen. Mit **L2** können Sie die Gegner durch das Zielfernrohr einfacher ins Visier nehmen.



11 Nun können Sie die Öffnung in der Felswand betreten. Damit haben Sie diesen Spielabschnitt erfolgreich abgeschlossen. Viel Glück bei den weiteren Abenteuern im Verlorenen Land!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

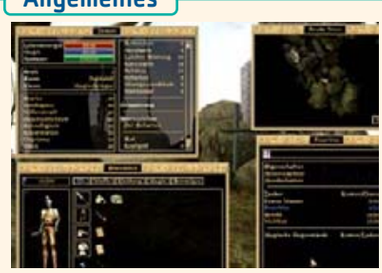


The Elder Scrolls 3
Morrowind

Rollenspiel für PC | In „Morrowind" verlieren selbst fortgeschrittene Spieler schon mal den Überblick. Damit Sie sich nicht verlaufen, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, worauf ein „Fremdländer" in dem riesigen Landstrich achten muss. Spielverlauf siehe Test Seite 70

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

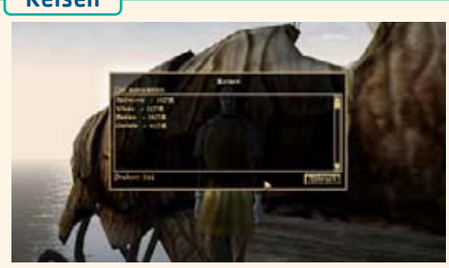
Allgemeines



Wie Sie sich in Morrowind verhalten, ist Ihnen völlig freigestellt. Alle Herrschaftshäuser, Gilden und Interessengruppen stehen Ihnen offen, vom Meuchelmörder bis zum loyalen Diener des Kaisers. Es empfiehlt sich auf alle Fälle, sich parallel mehreren Gilden anzuschließen. Achten Sie jedoch darauf, dass die einander nicht spinnefeind sind, wie etwa die Diebesgilde und Camona Tong.

Nach den ersten kleineren Aufträgen in der Umgebung führen weitere Missionen schon in recht weit entfernte Gebiete. Dann ist es von Vorteil, wenn Sie gleich mehrere Aufträge abhaken können. Trainieren und benutzen Sie außerdem die Fähigkeit „Wortgewandheit". Sind Sie darin gut, können Sie bei den Händlern durch Überzeugen/Bewunderung viel bessere Konditionen herausholen, als etwa durch Feilschen. Auch bei Ausbildern und Informanten nutzt Ihnen ausgeprägte Überzeugungskraft. Im Zweifelsfall sollten Sie vor wichtigen Gesprächen mit einem Trank Ihr Charisma steigern. Verbessern Sie durch häufiges Rennen und Springen die Werte Akrobatik und Athletik und damit Ihre Sprungkraft. Dann können Sie auch unzugängliche Stellen eher erreichen. Später hilft Ihnen auch der Zauberspruch Levitation, um etwa über Bergkuppen zu schweben. Bei der Erkundung der Wildnis sollten immer genügend Heil- und Zaubertränke im Gepäck sein.

Reisen



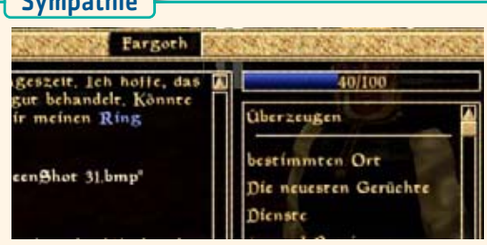
Am schnellsten reisen Sie mit den Schlickschreitern. Zu Fuß gibt es aber wesentlich mehr zu entdecken.

Gegenstände reparieren



Beim Schmied gibt's Reparaturwerkzeug. Selber reparieren spart Geld und steigert Ihre Fähigkeiten

Sympathie

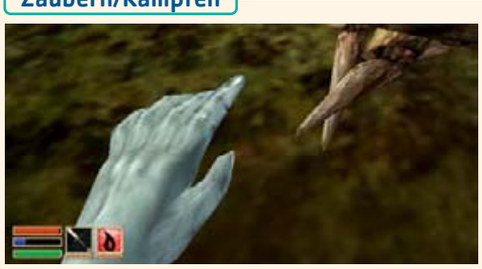


Ein blauer Balken zeigt, wie Ihr Gegenüber zu Ihnen steht. Ist der Wert zu gering, können Sie mit „Überzeugen" versuchen Ihren Sympathiewert zu steigern.



Eine hohe Sympathie (Richtwert: mehr als 65) bringt Ihnen wesentlich bessere Preise bei Händlern oder Ausbildern. Außerdem lüften Sie viel mehr Geheimnisse.

Zaubern/Kämpfen



Mit [R] machen Sie sich bereit zum Zaubern. Der blaue Balken zeigt Ihre Zauberpunkte. Der gewählte Spruch erscheint als kleines Bild neben dem Waffensymbol.



Mit [F] zücken Sie Ihre Waffe. Gekämpft wird per Klick mit der linken Maustaste. Ein Balken unter dem Waffenbild (hier der Dolch) zeigt den Abnutzungsgrad der Waffe an.

Alchemie



Die entsprechende Ausrüstung und Zutaten vorausgesetzt, können Sie sich alle möglichen Tränke selber brauen. Wichtig ist außerdem ein hoher Wert in der Fähigkeit „Alchemie". Haben Sie den nicht, misslingt die Herstellung. Sie benötigen auf jeden Fall Mörser und Stößel. Drei weitere Apparate dienen zur Verstärkung der positen oder negativen Wirkungen des Tranks. Alle Geräte gibt es in unterschiedlichen Qualitäten. Je besser der Apparat, desto wirkungsvoller das Gebräu. Magier sollten auf jeden Fall fähig sein, Tränke zu brauen, die Zauberpunkte wieder auffrischen.

Magischen Gegenstand herstellen



Magische Gegenstände können Sie mit genügend Erfahrung entweder selber herstellen oder gegen viel Geld von Magiekundigen erzeugen lassen. Sie brauchen einen Seelenstein mit einer gefangenen Seele und etwa eine Waffe. Zudem müssen Sie den Zauberspruch beherrschen, der dann auf die Waffe übertragen werden soll.

Lesen



Lesen bildet: Öffnen Sie auf jeden Fall alle Bücher, die Sie in die Finger bekommen. Manche erhöhen nämlich eine Ihrer Fähigkeiten. Aber auch sonst finden Sie in den Büchern Hinweise auf Schätze, Rätsel oder Informationen zur Situation in der Provinz Morrowind.

Aufstieg



Haben Sie Ihre Hauptfähigkeiten genügend trainiert, sei es durch Benutzen oder mit Hilfe der Ausbilder, so steigen Sie bei der nächsten Rast um eine Stufe auf. Drei Attribute dürfen Sie dann verbessern. Je nachdem, wie Sie sich im Spiel verhalten haben, gibt es auf häufig genutzte Attribute einen Multiplikator.



In diesem Fall bietet es sich an, Stärke, Schnelligkeit und Charisma zu verbessern. Letzteres sollten Sie nicht außer Acht lassen, denn Charisma hat direkte Auswirkungen auf die Fähigkeit „Wortgewandheit" – und mit hohen Werten können Sie andere leichter überzeugen und sich so Vergünstigungen aushandeln.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Elder Scrolls 3 – Morrowind

FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Spieleinstieg



1 In Seyda Neen angekommen, werden Sie von den recht unfreundlichen Wachen in Empfang genommen und zur örtlichen Behörde gebracht.



2 Wer bin ich? Sie können die Klasse Ihrer Spielfigur entweder selber wählen oder durch ein Frage- und Antwortspiel bestimmen lassen.



3 Auf dem Weg zum Wachoffizier sollte man sich schon ein wenig umschauen. Da keine Wache in der Nähe ist, stecken Sie Ihre erste Waffe, einen Dolch, ein.



4 Der einzige Händler in der Stadt kann Ihnen auch Zaubersprüche beibringen. Für die mächtigen Sprüche haben Sie jedoch weder die Fähigkeit noch das Geld.



5 Nach den ersten Kämpfen sollten Sie ruhen. Suchen Sie sich ein Bett oder eine Matratze, und rasten Sie, bis Sie vollständig geheilt sind.



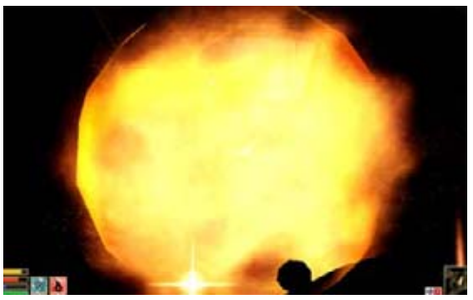
6 Etwas außerhalb der Stadt finden Sie die Leiche des Steuereintreibers. Genieren Sie sich nicht, und nehmen Sie alle Sachen, die Sie gebrauchen können.



7 Die Steuerakte des Eintreibers gibt einen Hinweis auf seinen Mörder. Sie haben die Wahl, ob Sie den Weg des Gesetzes gehen wollen oder ihn laufen lassen.



8 Viele Einwohner klagen über ein Banditennest. Sie machen sich auf, den üblen Schurken das Handwerk zu legen. In dieser Höhle halten sie sich versteckt.



9 Kaum sind Sie auf Erkundungstour, werden Sie auch schon von einem Zauberer angegriffen. Sie wehren sich mit dem Zauberspruch „Feuerball".



10 Der üble Geselle hat keine Chance. Sie finden bei seiner Leiche einen Schlüssel. Den nehmen Sie mit und erforschen den Rest der Räuberhöhle.



11 Zu jedem Schlüssel passt ein Schloss. Ein Verschlag mit Sklaven erregt Ihre Aufmerksamkeit. Mit dem gefundenen Schlüssel öffnen Sie das Gefängnis.



12 Natürlich befreien Sie die Gefangenen. Wenn Sie genug Sklaven im Verlauf des Spiels befreien, wird man Sie später unterstützen.



13 Gut, dass Sie einen Dietrich dabei haben, um diese Tür zu öffen. Trotz Ihrer mangelnden Diebesfähigkeiten öffnet sich das Schloss nach wenigen Anläufen.



14 Das hart verdiente Geld investieren Sie in bessere Ausbildung. Versuchen Sie vorher den Ausbilder mittels Überzeugung freundlich zu stimmen.



15 Larrius Varro, Kriegsfürst der Mondfalter-Festung, möchte Sie sehen. Immer auf der Suche nach lukrativen Aufträgen, schauen Sie bei ihm vorbei.



16 Ein Kriegsfürst als Geschichtenerzähler: Er erzählt, dass ein hoher Beamter bestochen wird. Für die Lösung dieses Problems winkt ein „schönes Geschenk".



17 Zurück in Balmora, fragen Sie sich durch und wissen schnell, wer die bösen Buben sind. Doch die Jungs sind gut. Also erst weiter Erfahrung sammeln.



18 Zum Beispiel bei der Kriegergilde: Der erste Auftrag richtet sich zwar eher an einen Kammerjäger, doch auch Kleinvieh macht Mist.



19 Die Ratten halten sich nicht nur im Kissenlager des Hauses auf, sondern treiben auch im Schafzimmer ihr Unwesen. Kaum öffnen Sie die Tür zum Schlafgemach, werden Sie auch schon angegriffen. Mit einem deftigen Zauberspruch auf den Lippen erledigen Sie das Ungeziefer und streichen die Belohnung ein.



20 Danach erfüllen Sie ein paar Aufträge für die Magiergilde. Die Zauberin ist sehr zufrieden mit Ihnen und schickt Sie in eine andere Stadt.



21 Doch erst einmal muss eine bessere Ausrüstung her. Was gut und zu teuer ist, klauen Sie. Ein Unsichtbarkeitstrank und „Schleichen" machen's möglich.



22 In der Wildnis treffen Sie eine Frau, die beraubt wurde. Doch außer Edelsteinen hat der Schuft auch ihr Herz gestohlen. Betätigen Sie sich als Kuppler.



23 Was verbirgt wohl diese Tür? Nachdem die zwei Verliebten wieder vereint sind, erforschen Sie weiter die vielen Geheimnisse in Morrowind.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

Freekstyle[2] für PS 2

[2]sprich: „Frihk-Stail"

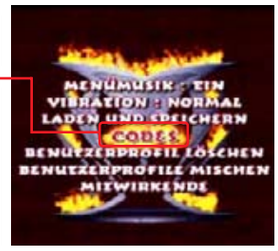
Auf heißen Öfen durch die Pampa. Mit diesen Tricks fahren Sie noch besser

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie, bis Sie den Hauptbildschirm sehen. Wählen Sie dann den Punkt ●.



3 Im daraufhin sichtbaren Bild wählen Sie dann den Punkt ●.



4 Jetzt können Sie einen der Trickbegriffe aus der Tabelle rechts eingeben, um den gewünschten Effekt herbeizuzaubern ●.



Eingabetext	Wirkung
POPULATE	Alle Spielfiguren.
YARDSALE	Alle Kostüme.
TRAKMEET	Alle Strecken.
WHEELS	Alle Motorräder.
FLYSOLO	Kein Motorrad.
FIRESALE	Brennendes Motorrad.
WTCHKPRS	Zeitlupe.
FTAIL	Weniger Schwerkraft.
ALLFREEK	Freekout immer verfügbar.

Aggressive Inline[3] für PS 2

[3]sprich: „Aggressif Inlain"

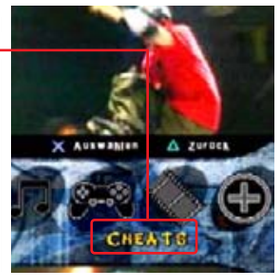
Inline-Skates sind schwer zu beherrschen. Mit den Tricks geht's leichter

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt ●.



3 Im nächsten Bildschirm wählen Sie den Punkt ● aus.



4 Nun können Sie die Tricks aus der Tabelle rechts eingeben. Die Pfeile sind dabei einzugeben wie normale Buchstaben. Zur Eingabe des Tricks wählen Sie ●.



Eingabetext	Wirkung
↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →	Alle Bonusfiguren.
BAKABAKA	Immer voller Juice-Balken.
KHUFU	Juice bleibt nach Sturz voll.
←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑	Super-Drehung.
QUEZDONTSLEEP	Perfekte Manuals.
JUSTIN BAILEY	Perfekte Handplants.
BIGUPYASELF	Perfekte Grinds.
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → BABA	Alle Park-Objekte.

Turok Evolution für PS2

Der Dinojäger geht auf große Jagd. Verhelfen Sie ihm mit ein paar Tricks zum Erfolg

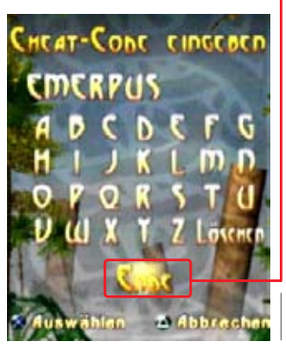
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt

2 Im Hauptmenü wählen Sie den Punkt ●.



3 Im nächsten Bildschirm wählen Sie den Menüpunkt ●.

4 Nun können Sie einen der Tricks aus der Tabelle rechts eingeben. Dann wählen Sie ●





aus. Der Trick ist damit aktiviert. Die ersten vier Tricks müssen Sie noch zusätzlich anschalten, um sie einsetzen zu können: ●. Die Redaktion wünscht viel Spaß mit den nützlichen Tricksereien.

Eingabetext	Wirkung
TEXAS	Alle Waffen.
MADMAN	Unbegrenze Munition.
EMERPUS	Unbesiegbarkeit.
SLLEWGH	Unsichtbarkeit.
HEIDS	Große Köpfe.
SELLOUT	Alle Spielstufen.
ZOO	Spielstufe „Zoo".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Comanche[1] Gold (Version 1.1.0.00) für PC

[1]sprich: „Komäntschi"

Zu früh alle Raketen Ihres Hubschraubers verschossen? Mit diesen Tricks gibt's neue

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie einen Feldzug oder eine einzelne Aufgabe.

3 Drücken Sie während des Spielens R, die Taste für das Funkgerät, mit dem Sie Meldungen an Kameraden senden.

4 Tippen Sie nun den gewünschten Trickbegriff aus der Tabelle rechts in diesem Kasten ein, also beispielsweise LOADME.

5 Drücken Sie dann zur Bestätigung ↵. War alles richtig, sehen Sie eine Meldung wie STINGER - CHEAT - RELOAD!. Dann ist der Trick wirksam.



Raketen ohne Ende können Sie sich mit einem Trick beschaffen.

Eingabetext	Wirkung
fixme	Schäden an Ihrem Hubschrauber werden repariert.
loadme	Die Munition Ihres Hubschraubers wird aufgefrischt.
pigsoink	Sie erhalten 99 Raketen und 5000 Schuss Munition.
X666	Ihr Partner explodiert.
harmony	Sie erhalten GPS-Hellfire-Raketen für Bodenziele.
imarat	Ihr Hubschrauber wird unsichtbar.

Project Eden[2] (Version 1.0.0.1) für PC

[2]sprich: „Prodschekt Ihden"

Wenn Sie mit Ihrem Team nicht weiterkommen, machen Tricks den Weg frei

1 Um auch bei „Project Eden" erfolgreich tricksen zu können, müssen Sie erst einige Vorbereitungen erledigen. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf das Spielsymbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde:



2 Klicken Sie anschließend auf Eigenschaften.

3 Klicken Sie dann in die Zeile Ziel, und drücken Sie →, bis die Einfügemarke am Ende der Zeile steht. Dann drücken Sie ␣ und tippen -cheat ein. Das Ende der Zeile sollte so aussehen: Eden.exe -cheat.

4 Klicken Sie danach auf OK.

5 Starten Sie jetzt Project Eden, wie gewohnt.

6 Klicken Sie im Spiel mit der *rechten* Maustaste, um das Team-Menü aufzurufen.

7 Unten rechts in der Ecke sehen Sie jetzt ein Dreieck mit einem Ausrufezeichen darin. Klicken Sie darauf.



8 Daraufhin sehen Sie das Trick-Menü.



Hier können Sie per Mausklick den gewünschten geheimen Trick auswählen. So können Sie beispielsweise alle Spielstufen freischalten oder Ihr Team unverwundbar machen.

9 Um das Trick-Menü wieder zu schließen, klicken Sie auf [redacted].



Einer für alle, alle für einen. Manchmal kommen Sie aber auch im Team nur mit Tricks weiter.

Rainbow Six – Rogue Spear[3] (Version 2.05) für PC

[3]sprich: „Rähnboh Siks – Rohg Sspihr"

Terroristen töten, Geiseln befreien, die Welt retten – das geht manchmal nicht ohne Tricks

1 Starten Sie „Rainbow Six – Rogue Spear", wie gewohnt.

2 Wählen Sie einen Feldzug und dann einen Einsatz aus. Absolvieren Sie die Einsatzplanung und starten Sie.

3 Um einen geheimen Trick anzuwenden, drücken Sie während des Einsatzes ↵.

4 Sie sehen eine Eingabezeile. Tippen Sie darin den gewünschten Trickbegriff ein, beispielsweise avatargod.

5 Drücken Sie erneut ↵, wenn Sie mit dem Eintippen fertig sind.

6 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie oben links in der Bildschirmecke eine Meldung, beispielsweise Avatar god mode on. Damit wird angezeigt, dass der Trick wirksam ist.

7 Wollen Sie den Trick wieder rückgängig machen, so wiederholen Sie die ganze Prozedur. Als Zeichen dafür, dass es geklappt hat, steht dann oben links im Bildschirm wiederum eine Meldung.



Großköpfe auf dem Kriegspfad: Mit dem richtigen Trick können Sie die Birnen Ihrer Mitkämpfer anschwellen lassen.

Eingabetext	Wirkung
avatargod	Ihre Spielfigur wird unverwundbar.
teamgod	Ihr komplettes Team wird unverwundbar.
theshadowknows	Ihre Spielfigur wird unsichtbar.
teamshadow	Das komplette Team wird unsichtbar.
clodhopper	Ihre Spielfiguren bekommen besonders große Hände und Füße.
bignoggin	Die Figuren bekommen besonders große Köpfe.
meganoggin	Ihre Teamkameraden bekommen besonders große Köpfe.
turnpunchkick	Die Spielfiguren werden flach wie Flundern dargestellt.
1-900	Die Figuren atmen schwer und deutlich.
silentbutdeadly	Die Spielfiguren geben unanständige Geräusche von sich.
debugkeys	Trickbegriff, der es erlaubt, Tastenbefehle zu verwenden. Lesen Sie dazu die Beschreibung rechts.

Achtung!

Folgende Tasten können nur verwendet werden, wenn Sie vorher den Trickbegriff debugkeys, wie im Kasten links ganz unten angegeben, eingetippt haben. Drücken Sie dann erst die F10-Taste und danach die jeweils gewünschte Taste. Um die Tastatur wieder bedienen zu können, wie gewohnt, müssen Sie erneut F10 drücken.

Eingabe	Wirkung
F12	Direkt zur nächsten Spielstufe.
F6	Sie übernehmen nacheinander die anderen Spielfiguren, auch die feindlichen.
F9	Sie kommen wieder zur ursprünglichen Spielfigur.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Enclave[1] für Xbox

[1]sprich: „Inklääf"

Wenn Sie mögen, können Sie den ewigen Kampf zwischen Licht und Finsternis mit ein paar „schmutzigen" Tricks entscheiden

1 Legen Sie die DVD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Falls Sie sich in „Kampagne Wählen" für „Kampagne der Finsternis" entscheiden möchten, drücken Sie nacheinander die Tasten **X**, **Y**, **Y**, **X**, **X**, **Y**, **X**, **Y**. Danach können Sie mit Taste **A** die „Kampagne der Finsternis" starten.



3 Unterbrechen Sie das laufende Spiel mit **Start**, und drücken Sie nacheinander die Tasten **X**, **Y**, **X**, **X**, **Y**, **Y**, **X**, **Y**, **X**, **X**, **Y**, **Y**.



4 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie im Pausenmenü zwei neue Punkte. Wählen Sie mit **A** die Zeile „Unbesiegbarkeit" aus, dann wird Ihre Lebensenergie immer wieder erneuert.



5 Wählen Sie mit dem Steuerkreuz den Punkt „Mission abschließen" aus und drücken anschließend **A**, dann haben Sie die aktuelle Spielstufe erfolgreich abgeschlossen.



Selbst eine Überzahl von Gegnern ist mit einer unverletzlichen Spielfigur kein Problem.

Spy Hunter[3] für Gamecube

[3]sprich: „Spai Hannter"

Das Agentenleben ist schon hart. Doch so kommt ein wenig Entspannung ins gefährliche Spionagegeschäft:

1 Legen Sie die DVD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Profilmenü einen leeren Speicherpunkt, und geben Sie als Namen GUNN an. Wählen Sie dann mit dem Steuerkreuz den Punkt FERTIG, und drücken Sie **A**. Der Name ist danach verschwunden.



3 Wählen Sie den Speicherplatz erneut an, und geben Sie, wie oben beschrieben, als Namen WOODY ein. Auch dieser Name verschwindet.

4 Nun müssen Sie den Speicherplatz ein weiteres Mal anwählen und einen beliebigen Namen eingeben. Dann wieder auf „Fertig" gehen und **A** drücken.

5 Starten Sie mit diesem Speicherplatz ein neues Spiel, und wählen Sie den Menüpunkt „System-Optionen" aus.

6 Öffnen Sie auf die gleiche Weise das Menü „Extras" und dann das Menü „Filme"

7 Mit ← und → können Sie nun zwischen verschiedenen Videos wählen, die sich mit einem Druck auf **A** starten lassen.



CT Special Forces[2] für Gameboy Advance

[2]sprich: „Ssih Tih Sspeschel Forßis"

Sondereinsatz hinter feindlichen Linien: So überrumpeln Sie Ihre Gegner

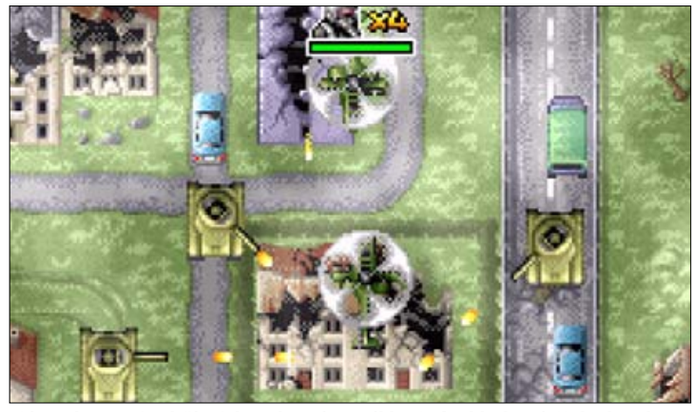
1 Legen Sie das Spielmodul ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt Passwort an, und drücken Sie **A**.

3 Nun können Sie die rechts aufgeführten Zahlenkombinationen eingeben, um direkt in die verschiedenen Spielstufen zu gelangen. Mit ← und → ändern Sie die Zahl am ausgewählten Rädchen. Mit ↓ wechseln Sie zum nächsten Rädchen. Beenden Sie die Eingabe mit **A**.



Eingabe	Wirkung
0202	Die verschneiten Berge.
1608	Die ausgetrocknete Wüste.
2704	Der feindliche Dschungel.
0180	Die verbotene Stadt.



„Die verbotene Stadt" ist Schauplatz einer wilden Luftschlacht mit Hubschraubern.

Turok Evolution für Gameboy Advance

Zeit zum Aussterben: Gegen diese Tricks pfiffiger Menschen kommen auch die stärksten Dinos nicht an

1 Legen Sie das Spielmodul ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt ONE PLAYER an, und drücken Sie **A**.

3 Markieren Sie anschließend mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt CONTINUE, und drücken Sie **A**.

4 Geben Sie nun T2ROK 5VOLN ein, indem Sie mit dem Steuerkreuz nacheinander die jeweiligen Zeichen markieren und auf **A** drücken.



5 Am Ende der Eingabe drücken Sie ein weiteres Mal auf **A**.

6 Im Hauptmenü finden Sie nun den neuen Menüpunkt CHEATS. Wählen Sie ihn mit dem Steuerkreuz an, und drücken Sie **A**.

7 Daraufhin sehen Sie ein Menü, in dem Sie verschiedene geheime Tricks aktivieren können. In der Zeile AREA können Sie mit → die Spielwelt auswählen, in der Sie das Spiel beginnen wollen. Mit ↓ wechseln Sie zum nächsten Menüpunkt. In der Zeile LEVEL wählen Sie den Abschnitt der jeweiligen Spielstufe aus. Wählen Sie in der Zeile IMMORTAL die Einstellung ON, so ist Ihre Spielfigur unverwundbar. In der Zeile INF.AMMO bekommen Sie mit der Einstellung ON unendlich viel Munition für alle Waffen.



8 Sind alle Einstellungen nach Ihren Wünschen erledigt, drücken Sie **A**, um das Spiel zu starten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

Der Anschlag (Version 1.1.1.0) für PC

Zu schwach auf der Brust? Oder die Munition reicht nicht? Damit Sie die Welt retten können, rüstet COMPUTERBILD-SPIELE Sie jetzt besser aus

1 Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie anschließend das Symbol auf der Windows-Oberfläche an, um das Spiel zu starten.



2 Nach dem Spielstart wählen Sie im Hauptmenü nach Belieben entweder eine ganze KAMPAGNE oder einfach nur eine SCHNELLMISSION.

3 In den zwei folgenden Menüs stellen Sie die gewünschten Spielbedingungen ein. Per Einsatzbesprechung werden Sie über die Auftragsziele informiert. Klicken Sie jetzt auf START, um mit dem Spiel zu beginnen.

4 Befindet sich Ihre Spielfigur nebst Team im Einsatzgebiet, so können Sie jetzt die Trickbegriffe eintippen. Um das Eingabefenster zu öffnen, drücken Sie Enter rechts auf dem Ziffernblock der Tastatur. Tippen Sie einen Begriff aus der Liste rechts ein, und drücken Sie Enter. Eine Meldung bestätigt, dass der Trick aktiv ist, etwa: Superman On.



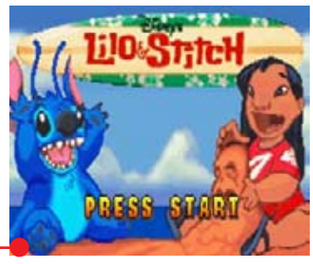
Eingabetext	Wirkung
SUPERMAN	Spielfigur unverwundbar.
SHADOW	Spielfigur unsichtbar.
TEAMSHADOW	Team unsichtbar.
TEAMSUPERMAN	Gesamtes Team unverwundbar.
AMMO	Munition unbegrenzt.
REFILL	Munition wird erneuert.
RUN	Schneller bewegen.

Disney's Lilo & Stitch für GBA

Im Gameboy-Advance-Spiel „Lilo & Stitch" lassen sich alle Spielstufen direkt anwählen. COMPUTERBILD-SPIELE verrät, wie

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Nach einem kurzen Vorspann erscheint ohne weiteres Zutun der Startbildschirm.



Drücken Sie jetzt die **Start**-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

3 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt PASSWORT aus, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Knopf **A**.

4 Mit dem Steuerkreuz geben Sie dann im Passwort-Fenster das aus einer Folge von Symbolen bestehende Passwort ein. Auslenkung nach oben oder unten wechselt die Bilder, Auslenkung nach links oder rechts schaltet zum nächsten Bild. Und so sehen die Passwörter für alle acht Spielstufen (Level) aus:

Level Strand:



Level Mutterschiff:



Level Raumflitzer:



Level Schrottplatz Planet:



Level Flucht:



Level Rettung:



Level Endspurt ohne Extras:



Level Endspurt mit Extras:



Credits:



5 Bestätigen Sie anschließend das eingegebene Passwort per Druck auf die **A**-Taste, und wählen Sie dann im Hauptmenü den Punkt SPIEL STARTEN aus. Viel Spaß!

Largo Winch für PC

Schlägereien sind nicht Ihr Ding? Sie lösen Ihre Probleme lieber mit Köpfchen? Mit diesen Tricks sind die Kämpfe im Spiel nur noch reine Formsache

1 Vergewissern Sie sich, dass die CD-ROM eingelegt ist, und starten Sie das Spiel dann mit einem Mausklick auf das Symbol auf der Windows-Oberfläche.



2 Wählen Sie dann im Hauptmenü ein neues Spiel aus, oder laden Sie einen gespeicherten Spielstand.



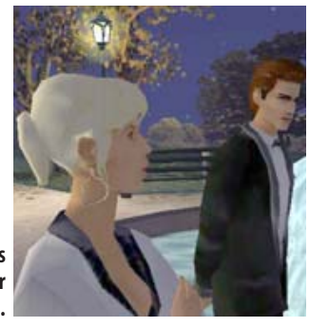
3 Begegnet Ihrer Spielfigur ein Gegner, der sie zum Kampf auffordert, können Sie im Kampfmodus einen Trickbegriff eingeben. Tippen Sie dazu einfach das Wort nerio ein.





4 Daraufhin werden Sie feststellen, dass der Kampf bereits vorüber ist. Largo zieht als strahlender Gewinner weiter.

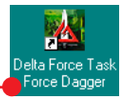
Largo hat den Gegner kampflos besiegt und kann sich wieder der schönen Sharon widmen.



Delta Force Task Force Dagger[1] (Version 1.00.05) für PC

Auch den Mitgliedern einer Spezialeinheit geht mal die Munition aus. Doch mit diesen Tricks sorgen Sie für Nachschub

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel per Klick auf das Symbol.



2 Nach dem Start von „Delta Force" wählen Sie im Hauptmenü per Klick den Einzelspieler-Modus Single Player.

3 In den folgenden Menüs wählen Sie Ihre Spielfigur aus und entscheiden, ob Sie lieber einen Kurzauftrag oder die Kampagne spielen wollen. Anschließend bestätigen Sie im Informationsfenster den Beginn Ihres Einsatzes mit einem Klick auf START MISSION.

4 Hat das Spiel begonnen, können Sie jederzeit mit Ö die so genannte Konsole öffnen, um den gewünschten Trickbegriff, zum Beispiel ACEEVANS, einzutippen. Bestätigen Sie ihn anschließend mit einem Druck auf ↵. Die Groß- und Kleinschreibung spielt bei der Eingabe keine Rolle.



Eingabetext	Wirkung
ACEEVANS	Unsichtbarkeit.
CLAYBURNFALLMONT	Munitionsvorrat auffrischen.
STANGABLE	Munition unbegrenzt.
JEFFERSONDARCY	Zusätzliche Trefferpunkte.
ROGERPHILLIPS	Luftangriffe.

[1] sprich: „Delta Force Tahsk Dägger"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Spielmach

Die Entwicklung eines Spiels ähnelt der Produktion eines großen Kinofilms: alles streng geheim, keine Informationen zu bekommen, Betreten der Studios verboten – bis jetzt. Denn in dieser neuen Serie erleben Sie, liebe Leser, erstmals „hautnah" mit, wie ein großes Computerspiel entsteht. Das „Spiele-Entwicklungs-Kombinat", kurz SEK, arbeitet für die Firma Sunflowers („Anno 1503") an einem Echtzeit-Strategie-Titel – und gewährt COMPUTERBILD-SPIELE erste Blicke auf das noch namenlose „Baby". Und zwar über den gesamten Zeitraum, bis das fertige Produkt 2004 in den Handel kommt



Fotos: Andreas Friese

Die vier „Anführer" des Spiele-Entwicklungs-Kombinats (von links): Thomas Langhanki (30), Carolin Batke (40), Carsten Orthbandt (29) und Ingo Neumann (30).

Dass Kreuzberger Nächte lang sind, wissen nicht nur Freunde des deutschen Schlagers schon lange – aber kaum jemand weiß, wie kreativ Kreuzberger Tage sein können. Denn in diesem Berliner Stadtteil, an der Grenze zum Bezirk Mitte, hat das Entwicklungsteam von SEK sein Büro. Und dort wird momentan gezeichnet, skizziert, programmiert und entworfen, was das Zeug hält.

Alles für das noch namenlose nächste große Spiel des Publishers Sunflowers, der mit „Anno 1602" den erfolgreichsten deutschen PC-Titel aller Zeiten auf den Markt brachte. Eine schwere Bürde für das neue Produkt? „Den Druck spüren wir schon", sagt Thomas Langhanki (30), Projektleiter und Mitbegründer von SEK, „aber wir können ganz gut damit umgehen." Denn die Mannschaft um den gebürtigen Potsdamer und seine Partner Carolin Batke, Ingo Neumann und Carsten Orthbandt ist bereits erfahren in der Spiele-Entwicklung. Mit den „Wiggles" lieferten sie zwar keinen Megahit ab, konnten aber immerhin einen mit guten Ideen vollgestopften Achtungserfolg landen.

Doch das reicht dem Quartett nicht: „Wir möchten natürlich, dass unsere Spiele auch von möglichst vielen gespielt werden. Deshalb wurden bereits in der ersten Planungsphase des neuen Projekts vermeintliche Schwächen bei Wiggles angesprochen und diskutiert. Wir wollten nicht dieselben Fehler noch einmal machen. Wenn, dann machen wir neue", stellt Langhanki mit einem freundlichen Grinsen klar.

Tatsächlich geht es sehr entspannt zu im SEK-Büro, das im dritten Stock eines alten Fabrikgebäudes liegt: Es wird gelacht und geredet, Kollegen tauschen sich aus, zeigen den anderen ihre Arbeit – keine Spur von Anspannung. „Bei aller Lockerheit – hier wird schon gearbeitet", versichert Carolin Batke (40), die bei SEK unter anderem für Personal und Finanzen zuständig ist, und deutet auf einen Monitor, der deutlich sichtbar auf einem großen Regal thront. Der Bildschirm zeigt einen Countdown, der unerbittlich abwärts läuft. „So viel Zeit haben wir noch, bis wir Sunflowers die erste so genannte Tech-Demo vorführen müssen. Und bis dahin haben wir noch reichlich zu tun."

Diese Demo soll erstmals verschiedene Grafikelemente, wie Hintergründe und Böden, mit beweglichen Objekten verbinden und einen vagen Eindruck vom fertigen Spiel vermitteln. Aber was muss eigentlich alles vorher passieren, bis es überhaupt zu einer Demo kommt?

„Alles beginnt mit einer Idee", sagt Thomas Langhanki. „Wir sitzen zu viert zusammen und überlegen, was für ein Spiel wir gern einmal machen würden. Einer sagt etwas, und die anderen erklären ihm sofort, warum das dummes Zeug ist oder nicht funktioniert. Falls aber eine Idee kommt, bei der wir feststellen, dass wir darüber nachdenken müssen,



Riesige Reittiere wird es auch im fertigen Spiel geben (links) – doch zurzeit zählt nur der Countdown (rechts) zur Rohfassung (Techdemo).

die wir nicht sofort als nicht machbar ad acta legen können, dann wissen wir – das könnte was sein."

Im Februar 2001, noch mitten in der Arbeit zu Wiggles, gab es so eine Idee, und die erste Konzeption des neuen Spiels begann. Das Genre war schnell gefunden – ein Echzeit-Strategiespiel sollte es werden. Warum?

„Das ist eine recht sichere Sache, die Leute interessieren sich einfach für diese Art von Spielen, und wir hatten auch Lust, uns mal an einem zu versuchen", erklärt Langhanki die Auswahlkriterien. Danach begann die Arbeit mit Papier und Bleistift: Unmengen von Zeichnungen und Skizzen zu verschiedenen Komponenten des Spiels sind entstanden. Manches davon ist auch heute noch aktuell, vieles wurde allerdings in der Zwischenzeit auch verworfen.

„Wir hatten zu Beginn einen sehr comic-haften Stil in der Optik des Spiels. Das hat sich mittlerweile sehr zugunsten einer realistisch wirkenden Grafik geändert," sagt Carolin Batke. „Denn wir wollen im Spiel eine Geschichte erzählen, die auch für Erwachsene ansprechend ist. Dazu nutzen wir sehr stark filmische Mittel aus – und das vertrug sich nach unserem Empfinden nicht mit einer niedlichen Optik."



Fotos: Andreas Friese

Gruppenbild: Die Frauen und Männer von SEK stehen eng zusammen.

Seit Oktober 2001 arbeitet SEK ausschließlich am neuen Projekt, mit insgesamt 20 Leuten, darunter auch drei Auszubildenden. Für das Quartett von SEK eine ganz normale Sache. „Irgendwo muss der Nachwuchs ja herkommen. Und wenn wir jemanden ausbilden, wissen wir genau, dass er für uns dann auch gute Arbeit leisten kann," sagt die Diplom-Ingenieurin für Theater- und Veranstaltungstechnik. War Ausbildung schon bei Firmengründung ein Ziel? „Überhaupt nicht," gibt Batke zu. „Als wir 1998 anfingen, wollten wir nur erst einmal auf die Beine kommen. Wir haben bei Ingo im Wohnzimmer mit SEK angefangen, weil wir uns noch kein Büro leisten konnten, haben uns die erste Zeit durch Aufträge, wie das Einrichten einer Bestattungs-Datenbank oder Computer-Kurse geben, über Wasser gehalten." Der Beginn einer Erfolgsgeschichte: Heute leitet jeder der vier einen eigenen Bereich im zweiten, großen Projekt von SEK.

Denn es gibt unterschiedliche Teams für Grafik, Animation und Programmierung. „Wir arbeiten parallel an mehreren Teilen des Spiels", erklärt Langhanki. „So entsteht an einem Arbeitsplatz beispielsweise ein rennendes Nashorn, während der Kollege am Nebentisch einen mit Steppengras bewachsenen Hügel entwirft."

Der Projektleiter und seine Partner achten in dieser Phase besonders auf eine möglichst perfekte Planung: „Wir entscheiden jede aufkommende Frage sofort. Ein Satz wie ‚Das können wir später klären' kann tödlich sein, wenn man Arbeit von Wochen oder sogar Monaten aufgrund eines nicht sofort geklärten Problems wegwerfen muss." Schon mal passiert? Langhanki winkt lächelnd ab: „Im ersten Jahr arbeitet man extrem viel für den Papierkorb."

Und obwohl das Spiel noch weitgehend in den Kinderschuhen steckt, erzählt der Projektleiter dann doch noch ein paar Details, die nicht dem Papierkorb zum Opfer gefallen sind:

„Es wird drei Charaktere geben, von denen der Spieler einen übernehmen kann. Sie erleben zwar alle prinzipiell die gleiche Geschichte, aber eben aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Das Spiel wird in einer fiktiven Welt spielen, die jedoch einen starken Bezug zu unserer Realität hat. Aber mehr darf ich noch nicht verraten."

Ein erstaunliches Detail ist dem 30-jährigen dann aber doch noch herausgerutscht: Weder er und Carolin Batke, auch privat Partner, noch Ingo Neumann oder Carsten Orthbandt haben zu Hause einen Computer. Also gönnen sich auch Spiele-Entwickler mal Feierabend.

Jobs beim Spiel

Medien-Gestalter:

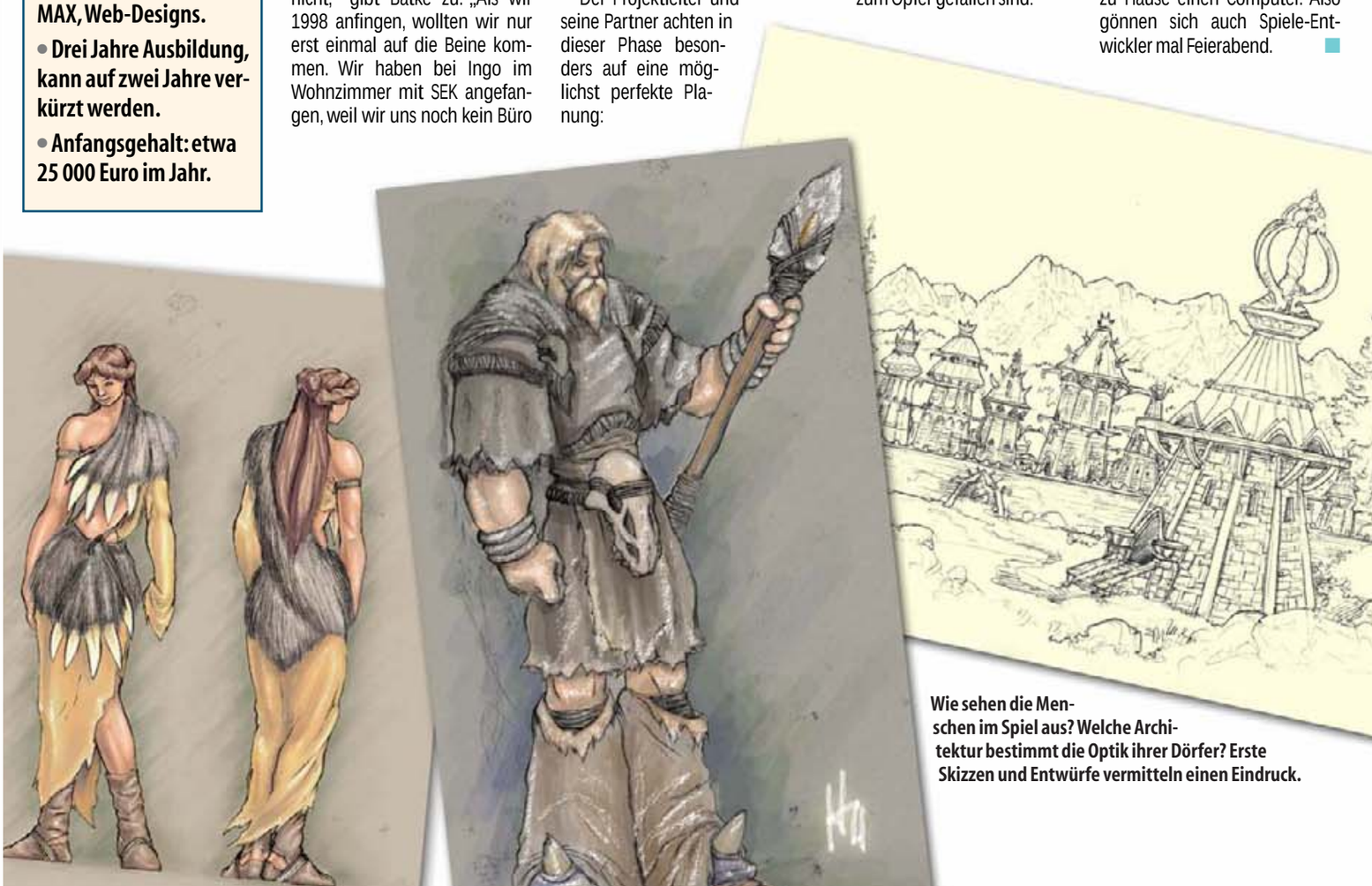
- **Von der IHK anerkannter Ausbildungsberuf.**
- **Lernt Umgang mit Photoshop, 3-D-Studio MAX, Web-Designs.**
- **Drei Jahre Ausbildung, kann auf zwei Jahre verkürzt werden.**
- **Anfangsgehalt: etwa 25 000 Euro im Jahr.**

Fakten zur Computerspiel-Entwicklung

- **Kosten: eine bis drei Millionen Euro.**
- **90 Prozent davon Personalkosten.**
- **Dauer: zwei bis drei Jahre insgesamt.**
- **Neun von zehn Spielen werden kein Erfolg.**



Entspannte Arbeitsatmosphäre gehört beim „Spielmachen" dazu.

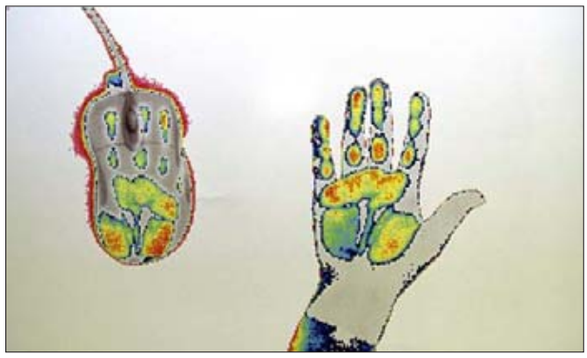


Wie sehen die Menschen im Spiel aus? Welche Architektur bestimmt die Optik ihrer Dörfer? Erste Skizzen und Entwürfe vermitteln einen Eindruck.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Die Entwicklung neuer Mäuse basiert auf Marktanalysen und genauer Untersuchung älterer Typen, erklärt Ergonomie-Experte Hugh McLoone.



Ermittlung der Idealfigur einer Maus: Eine Wärmebildkamera macht Fotos von der berührten Maus und der Handfläche.



Auf ersten Rohmodellen aus Bimsstein wird im nächsten Arbeitsgang die mögliche Position der Bedienelemente eingezeichnet.

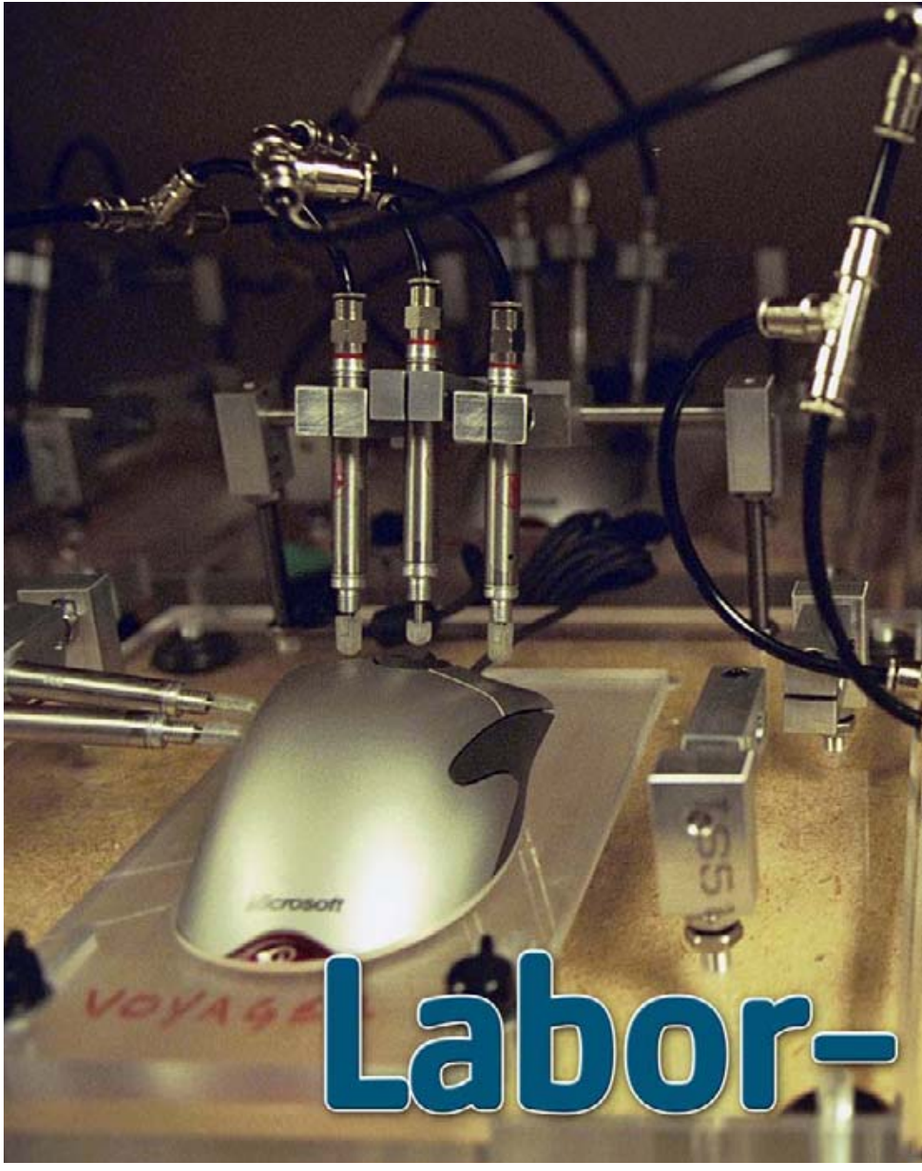


In der Design-Abteilung ermittelt Steve Fisher das optimale Gewicht, die Bestform im Detail und die attraktivste Farbgebung von Computermäusen.



Nichts ist unmöglich: Grelle Farben für Japaner, gedeckte Töne für Europäer – Microsoft berücksichtigt alle Wünsche jedes Exportmarktes.

Fotos: Daniel Sheehan, Ingolf Leschke



Labor-

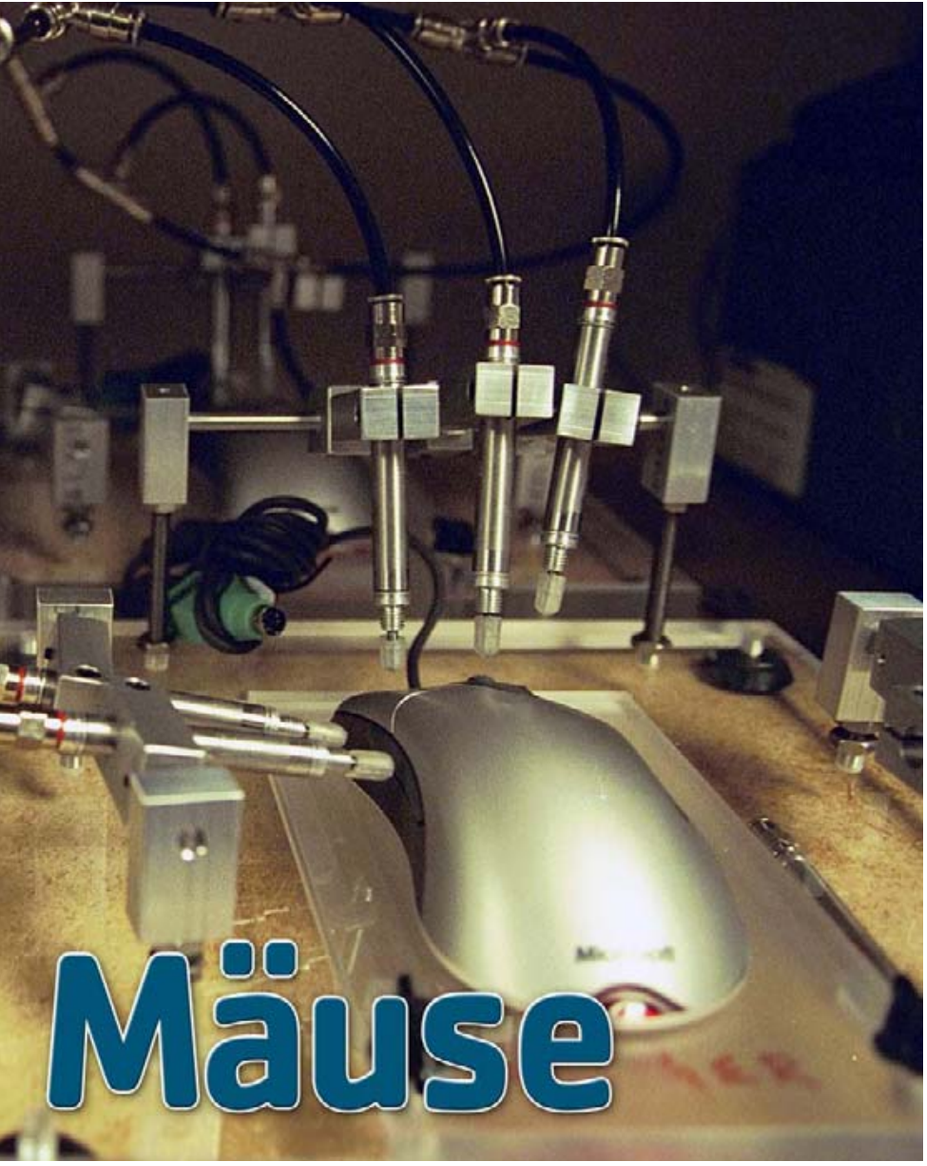
Wie heißt das wichtigste Arbeits- und Spielgerät für alle, die am Computer werkeln oder daddeln? Richtig: Maus. Der riesige Software-Konzern Microsoft baut die kleinen Helferlein seit 20 Jahren selbst und entwickelt sie ständig weiter. COMPUTERBILD-SPIELE konnte einen Blick in die Microsoft-„Mäuse-Labors" werfen und die Entstehung einer neuen PC-Maus beobachten

Etwa 20 Kilometer westlich von Seattle, im US-Bundesstaat Washington, liegt die Stadt Redmond – Hauptsitz von Microsoft. In 100 Gebäuden mit zusammen gut acht Millionen Quadratmetern Bürofläche arbeiten hier rund 25 000 Menschen an Microsoft-Produkten, etwa dem aktuellen Betriebssystem „Windows XP". Nur 200 dieser Leute widmen sich ausschließlich der Entwicklung und Produktion, dem Marketing und Vertrieb von Hardware. Ihre „Babys" sind PC-Mäuse, Tastaturen, Lenkräder, Steuerknüppel, Spieletastaturen (Gamepads) und Kopfhörer-/Mikrofon-Kombis (Headsets). Zum 20-jährigen Bestehen der hauseigenen „Mäusezucht" gewährte Microsoft der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion Zugang zu allen Stationen und Laboren, in denen die Mäuschen laufen lernen.

So ein Arbeitsgerät muss perfekt in der Hand liegen – da beißt die Maus keinen Faden ab. Die optimale Grundform wird im Ergonomie-Labor ermittelt. Dort demonstriert der Hausherr Hugh McLoone, wie man mithilfe einer Wärmebildkamera der Maus zur Idealfigur verhilft: Ein gekühlter Prototyp wird mit der Hand berührt. Die Kamera nimmt dann je ein Wärmebild von der Handfläche und von der Maus auf. Die Fotos zeigen auf einen Blick, ob die Maus zu groß oder zu klein geraten ist. Und weil keine Hand wie die andere ist, müssen 20 Frauen und Männer aus dem Mitarbeiterstab zur neuen Maus greifen. Erst die Auswertung aller Bilder führt zu einer Kompromissgröße, die den meisten Menschen gutes Griffgefühl vermitteln müsste.

Steht die Grundform, dann kümmert sich Steven Fisher im Design-Studio um die Details. Farbe, formale Besonderheiten, Gewicht und Sitz der Bedienelemente – alles wird unter strengster Berücksichtigung der im Ergonomie-Labor gewonnenen Daten festgelegt. Auch unterschiedliche Bedürfnisse der Absatzmärkte in aller Welt fließen in die Maus-Architektur ein. Steve Fisher nennt Beispiele: „Japaner mögen etwa eine grelle Farbgebung und Koreaner eine eckige Form. Europäer mögen es eher schlicht und ohne Kanten. Wir machen alles möglich."

Mit dem Fahrstuhl geht es anschließend abwärts in die Tiefgarage. In einer Ecke am Rande des riesigen Mitarbeiter-Fuhrparks versteckt sich hier der Model-Shop von Vince Jesus. In zwölf bis 16 Stunden entsteht unter dessen kundigen Händen eine Kunstharz-Probemaus, die alle Anforderungen der beiden ersten Labors erfüllt: Ein Laser schält die gewünschte Mausgestalt aus einem viereckigen Harzblock. Das „belichtete" Material härtet vollständig aus, der überflüssige Rest lässt sich dann einfach entfernen. Das Gerät kann Urformen kleinster Produkte modellieren, sogar den Prototyp eines USB-Steckers – in sechs Stunden. Die in Vince



Mäuse

Jesus' Reich angefertigten „Rohlinge" sind verbindliche Vorlagen für die Serienproduktion, die in verschiedenen Werken erfolgt, unter anderem in Mexiko.

Die ersten „vom Band" gelaufenen Mäuse gehen auf keinen Fall gleich in den Handel, sondern zunächst bei Victor Drake in die Falle. Was Drakes Testlabor mit den Mäusen anstellt, würde sich keine Tierversuchsanstalt dieser Welt erlauben. In seiner Folterkammer wird jede Maustaste zwei Mal pro Sekunde gedrückt, und zwar 30 Tage lang ununterbrochen – das macht zusammen gut fünf Millionen Klicks. Eine Maus, die das hinter sich hat, darf keinerlei Ermüdungserscheinungen zeigen, muss sich vielmehr gefallen lassen, dass man ihr auch noch kräftig am Schwanz zieht: Um die Zugfestigkeit des Kabels zu testen, wird ein Halb-Kilo-Gewicht daran gehängt und die Maus hin und her geschaukelt. Etwa einmal pro Sekunde in jede Richtung und das ebenfalls 30 Tage lang – macht rund 2,5 Millionen Pendelbewegungen unter Last. Dabei darf sich das Anschlusskabel weder von der Maus lösen noch von dem Job, alle Daten einwandfrei zu übertragen.

Schließlich werden die jungen Mäuse stressigen Wechselbädern unterzogen. Wenn sie alle Flüssigkeitstests mit Wasser, Kaffee, Tee und Cola klaglos weggesteckt, dürfen sie wirklich als abgebrüht gelten. Erst dann startet die Massenproduktion in den ausländischen Microsoft-„Mäusefarmen".

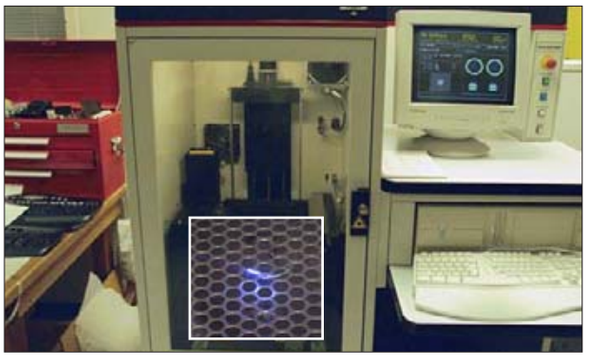
Hugh McLonne, der Experte für Ergonomie, hat Ende August die ersten marktreifen Mäuse der neuen Microsoft-Produktlinie erhalten. Auf die provozierende Frage, ob er denn jetzt arbeitslos sei, antwortet der Labor-Mann ebenso gelassen wie formvollendet: „Wir haben in der Nacht zum 3. September mit der Entwicklung neuer PC-Mäuse für das Weihnachtsgeschäft 2003 begonnen. Die Märkte und Ansprüche der Kunden ändern sich ständig. Und: Es gibt auch bei uns kein Produkt, das nicht noch verbesserungsfähig ist."

Aus die Maus – das ist ein Spruch, der in den Labors von Microsoft keine Gültigkeit hat. ■

Die erste Microsoft-Maus



Ein Jahr nach Gründung der Abteilung „Microsoft Hardware" war im Jahre 1983 die erste hauseigene Computermaus fertig. Damals war das Gerät noch recht eckig, seine grünen Tasten nicht unbedingt leicht zu erreichen. Fast 20 Jahre lang hielt sich die Kugel an der Unterseite zur Erfassung der Mausbewegungen – moderne Geräte überlassen diese Arbeit einer Mini-Kamera.



Zwölf bis 16 Stunden lang „fräst" der blaue Laser an einem Maus-„Rohling" aus Kunstharz als verbindliche Vorlage für die Serienproduktion.



Vince Jesus (links) erklärt in seinem Model-Shop die Herstellung eines solchen Kunstharz-Modells mit dem Laserverfahren.



Victor Drake (rechts) ist der Herrscher über den „Tierversuch" – in seinem Prüflabor werden neue Computermäuse malträtiert.



Halb-Kilo-Gewichte am Ende der Mauskabel simulieren heftige Zugbelastung. Eine Maschine versetzt die Mäuse in schnelle Pendelbewegung.



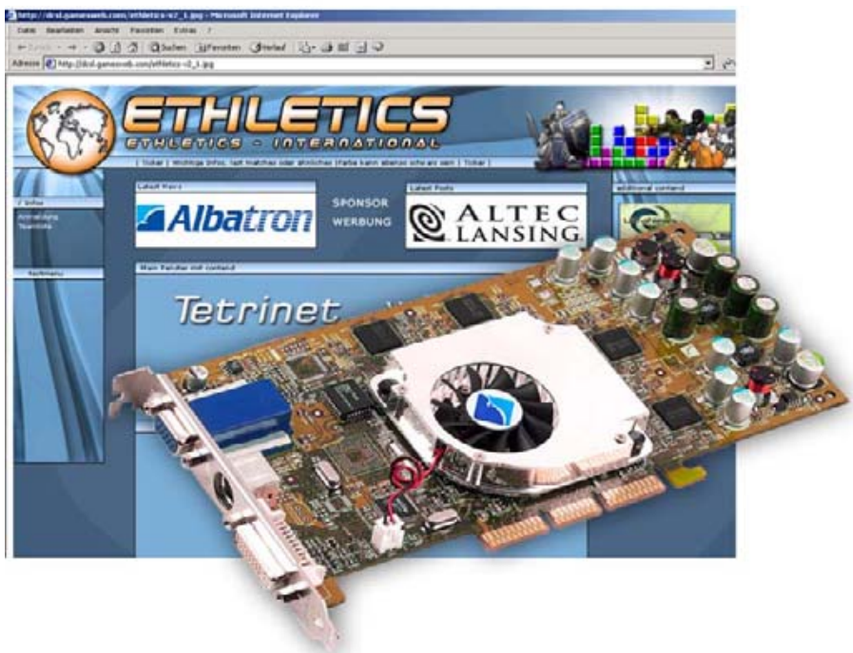
Fünf Millionen Klicks: Eine Maschine drückt die Tasten der ersten fertigen Serien-Mäuse 30 Tage lang zwei Mal pro Sekunde.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE, Alberton, Altec Lansing und Ethletics verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

6 Top-Grafikkarten für Spieler



Sechs Mal je eine Geforce4 Ti 4600 vom Hersteller Albatron. Wert: je 500 Euro

Albatron, Ethletics und COMPUTERBILD-SPIELE verlosen sechs hochwertige Grafikkarten mit dem zur Zeit schnellsten Grafikprozessor der Firma Nvidia. Weitere Eckdaten: TV-Anschluss, 128 MB DDR RAM sowie je ein digitaler und analoger Monitorausgang. Ethletics ist eine neue Internet-Spiele-Plattform und veranstaltet Wettkämpfe ähnlich einer Fußball-Liga. Über 100 000 Computerspieler können im Internet in „Warcraft 3", „Tetrinet" und anderen Spielen gegeneinander antreten.

15 Dolby-Surround-Lautsprechersysteme

15 Mal je eine Lautsprecheranlage XA 3021/3001 vom Hersteller Altec Lansing. Wert: je 200 Euro

Das Lautsprechersystem XA 3021/3001 hat eine Gesamtleistung von 100 Watt und „versteht" die Raumklangsysteme Dolby-Surround sowie Dolby-Pro Logic. Es lässt sich an Computer, Spielekonsolen, bestimmte TV-Geräte, Videorecorder oder DVD-Spieler anschließen.



So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Wie viele komplette Spiele sind auf der CD-ROM in diesem Heft?

Einfach auf die Titelseite schauen und die Zahl der kompletten Spiele (keine Demos!) aufschreiben. Rufen Sie uns an, oder schicken Sie die Lösung per Postkarte oder E-Mail.

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 25. Oktober 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.

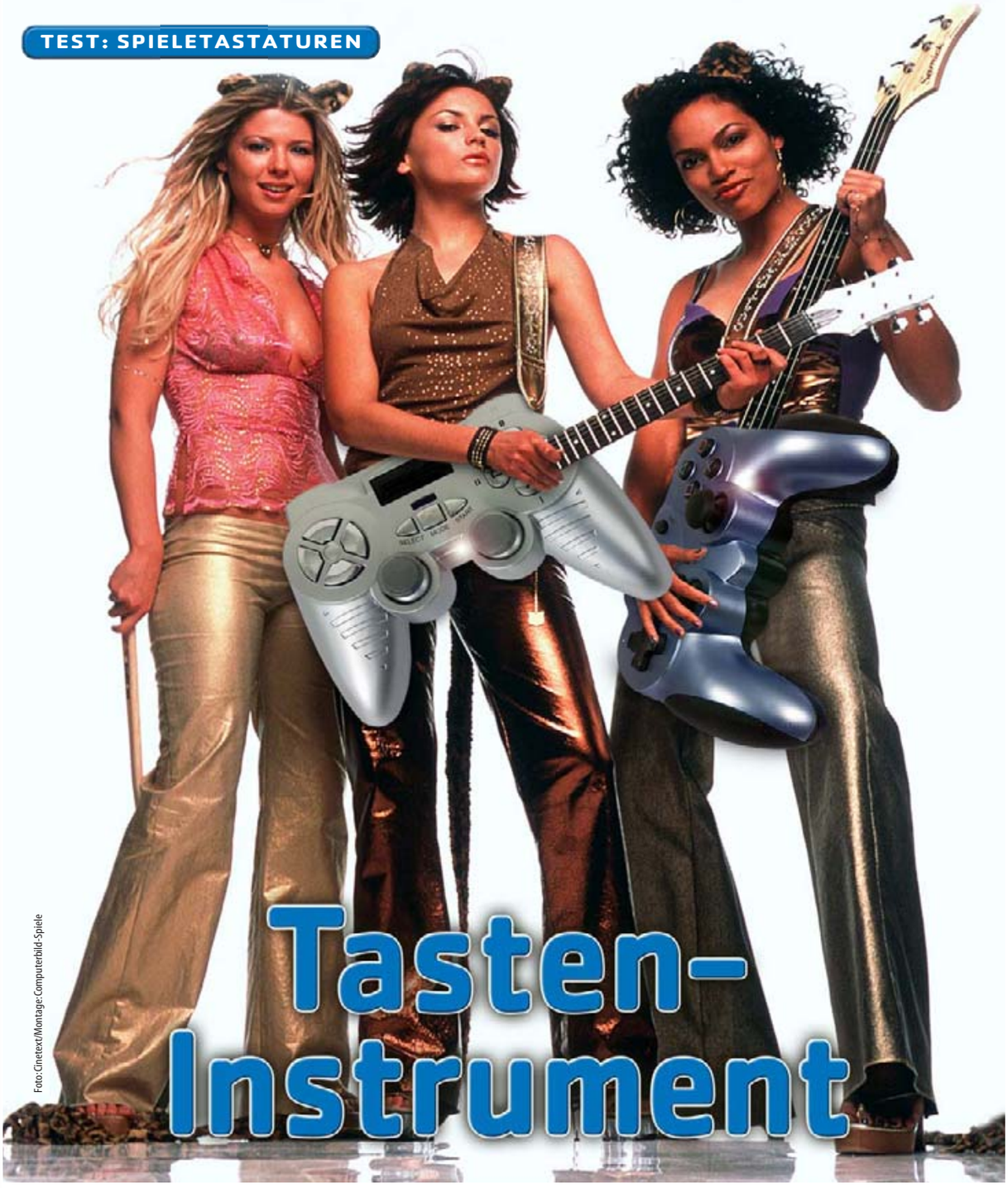


Foto: Cinetext/Montage: Computerbild-Spiele

Tasten-Instrument

Musiker sind auf perfekte Zusammenarbeit angewiesen, damit am Ende ein harmonisches Spiel dabei herauskommt. Auch wer beim Videospielen anständige Ergebnisse erzielen will, braucht ein Instrument, bei dem jeder Griff sitzt: eine Spieletastatur. COMPUTER-BILD-SPIELE hat 30 Gamepads ausführlich getestet

Gamepads sind die Alleskönner unter den Spielsteuergeräten: egal, ob Sport-, Renn- oder Prügelspiele – mit den handlichen Knopfleisten haben Sie einfach alles und jeden im Griff.

Sie suchen ein zusätzliches Gamepad für den Mehr-Spieler-Betrieb? Oder sind mit dem Originalgerät vom Konsolenhersteller unzufrieden? So oder so: Beim Kauf eines Gamepads sollten Sie ein paar Dinge beachten.

Erstens: Die „Serienausstattung" eines Gamepads sollte ein Steuerkreuz, zwei Schulterknöpfe, mindestens vier weitere Tasten, einen Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle) und einen Mini-Steuerknüppel (Ministick) umfassen. Eine Spieletastatur, die das nicht bietet, muss mit schlechten Noten rechnen – wie zum Beispiel das PC-Gamepad von X-Tensions: Das fährt zwar stolze zwölf Tasten auf, aber keinen Ministick.

Ein weiteres, wichtiges Kriterium ist das Gewicht des Gamepads. Damit Ihre Hände beim längeren Spielen nicht ermüden oder gar verkrampfen, sollte so ein Handapparat nicht schwerer sein als 200 Gramm. Mehr als doppelt so viel, nämlich stolze 438 Gramm, bringen das Xbox-Gamepad von Interact und das „Logitech Wingman Cordless Gamepad" (für PC) auf die Waage. Dafür wurden die „schweren Jungs" mit der Teilnote „ungenügend" abgestraft.

Auch wenn im richtigen Leben eine „lange Leitung" nicht gerade erstrebenswert ist – bei Gamepads ist sie von Vorteil. Denn Geräte mit kurzem Kabel zwingen Sie beim Spielen zu nah vor den Bildschirm. Das macht schnell müde und reizt die Augen. In diesem Zusammenhang fielen vor allem die kabellosen Vertreter, wie das „Wingman Cordless Gamepad" und das X-Tensions-Gerät für PC, positiv auf, da sie viel Bewegungsfreiheit und Abstand vom Bildschirm beim Spielen erlauben.

Außerdem spielt die Größe des Gamepads eine wesentliche Rolle. Überlegen Sie vor dem Kauf gut, wer damit spielen soll. Ist das Gerät für den Nachwuchs bestimmt, dann sollte der es im Laden probeweise zur Hand nehmen. Denn: An vielen Gamepads sind zum Beispiel die Schulterknöpfe für Kinderhände nur schwer zu erreichen. Umgekehrt haben Erwachsene oft Probleme mit zu kleinen Geräten. Verkrampfte Finger sind die Folge.

So bescheinigten die COMPUTERBILD-SPIELE-Tester dem PC-Modell von Interact „mangelhafte" Erreichbarkeit der Bedienelemente. Besser sieht's bei den Original-Gamepads aus, die den Spielekonsolen ab Werk beigefügt werden. Besonders das Exemplar für die Playstation 2 von Sony und die Nintendo-Ausrüstung für den Gamecube zeigten im Test, wie es sein soll, und bekamen dafür eine „gute" Note.

Natürlich muss ein Gamepad auch robust sein – den Sturz vom Schreibtisch sollte es ebenso problemlos überstehen wie den Kontakt mit klebrigen Flüssigkeiten oder Staub. Leider sieht die Realität anders aus: Das Interact-Pad für den Gamecube und das X-Tensions Gamepad für den PC fielen in allen drei genannten Testkriterien durch – jeweils „ungenügend".

Fazit: Im Kreise der Spieletastaturen für Konsolen sind die Originale von Sony, Nintendo und Microsoft unübertroffen in Qualität und Ausstattung. Alle drei Gamepads erreichten unter den Angeboten für „ihre" Konsole jeweils den ersten Platz. Von den Artgenossen für Computer setzte sich das Logitech Wingman Cordless Gamepad deutlich ab. Umfangreiche Ausstattung, robuste Bauweise und kabellose Signalübertragung führten dieses Gerät trotz seines erwähnten Gewichtsproblems geradewegs auf Platz eins.

WAS IST EIGENTLICH EINE „SPIELETASTATUR"?

Mit einer Spieletastatur (englisch: „Gamepad") steuern Sie die Aktionen der Spielfiguren am PC-Bildschirm oder Fernseher. Zur „Serienausstattung" eines Gamepads sollten ein Steuerkreuz (1) und ein Mini-Steuerknüppel (Ministick) (2) zählen, am besten sogar zwei. Das Steuerkreuz dient der Bewegung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels, etwa von vorn nach hinten. Mit dem Ministick kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links". Ferner sollte ein Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle) (3) nicht fehlen. Damit können Sie das Tempo von Spielfahrzeugen und -figuren verringern oder erhöhen. Und die beiden Schulterknöpfe (4) dienen beispielsweise dazu, in Autorennspielen die Handbremse zu „ziehen".



Belegungsmelder: So sollte ein Gamepad bestückt sein.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

Die Redaktion hat 30 Spieletastaturen (Gamepads) für Computer sowie für die Konsolen Sony Playstation 2, Nintendo Gamecube und Microsoft Xbox in einem aufwendigen Verfahren gemeinsam mit dem Fujitsu-Siemens-Testcenter getestet. Diesem Institut hat die Akkreditierungsstelle für Technik besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt.

INSTALLATION

Es ist äußerst ärgerlich, wenn sich die soeben erworbene Spieletastatur nur mühsam oder gar nicht installieren lässt. COMPUTERBILD-SPIELE überprüft daher, ob sich die Testkandidaten einfach anschließen und in Betrieb nehmen lassen. Dabei spielt auch die Qualität des Handbuchs, soweit vorhanden, eine große Rolle. Die Beschreibung sollte so abgefasst sein, dass auch Anfänger jeden Schritt verstehen.

Mit einem Rennspiel, einem Sportspiel und einem Actionspiel überprüft die Redaktion dann die Funktionsfähigkeit der Tastaturen.

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler überprüfen und bewerten Handhabung, Erreichbarkeit aller Bedienelemente und Griffgefühl. Besonders wichtig ist, wie das Steuergerät in der Hand liegt und ob alle Knöpfe und Schalter ohne Fingerakrobatik zu erreichen sind. Außer der Formgebung ist auch das Gewicht entscheidend, denn eine zu schwere Spieletastatur trübt den Spielspaß ebenso wie eine mit störenden Ecken und Kanten.



Knopfarbeit: Erfahrene Tester haben ihre Finger im Spiel.

BEDIENELEMENTE

Unter diesem Punkt wird schlicht die Zahl und Art der Bedienelemente geprüft. Pluspunkte gibt es für einen zusätzlichen Mini-Steuerknüppel (Ministick), einen Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle) oder einen Zusatzstift S.192.

FALLTEST

Der Falltest in einer rotierenden Trommel deckt mangelnde mechanische Robustheit der Spieletastaturen gnadenlos auf. Das Gerät fällt bei jeder Umdrehung zwei Mal aus einer Höhe von 50 Zentimetern auf eine Stahlplatte. Pflicht ist, 100 solcher Stürze ohne Schäden und Funktionsmängel zu überstehen.



Abwärtstrend: 100 Stürze in der Falltrommel.

Damit nicht genug: In einem zweiten Versuch werden die Spieletastaturen an einem 80-Zentimeter-Kabel frei pendelnd aufgehängt und dann aus waagerechter Position in Tischhöhe so losgelassen, dass sie beim Erreichen der Senkrechten gegen den Tisch stoßen. Dieses Verfahren strapaziert vor allem das Gehäuse und die zusätzlichen Ministeuerknüppel.



Freistoß: aus 80 Zentimetern Höhe gegen den Tisch.

VERSCHLEISSTEST

Eine wirklich gute Spieletastatur sollte lange einsatzfähig bleiben. Daher simuliert ein Dauertest im Zeitraffer die Langzeitqualität. Dabei drückt eine eigens dafür entwickelte Maschine alle Tasten 120 000 Mal. Anschließend dürfen keinerlei Schäden und Funktionsstörungen auftreten.



Druckmaschine: Die Tasten von je zehn Gamepads werden in drei Tagen 120 000 Mal betätigt.

STAUBTEST

Eine Spieletastatur liegt oft wochenlang herum. Das Gerät ist damit dem üblichen Staubbefall ausgesetzt. Auch diese Belastung wird im Schnellverfahren nachgestellt: Die Testingenieure vom Institut Fujitsu-Siemens berieseln die Spieletastaturen mit feingesiebter Asche. Bei der anschließenden Funktionsüberprüfung dürfen keinerlei Mängel auftreten.



Leidpartikel: Schnellverstaubung mit fein gesiebter Asche.

FLÜSSIGKEITSTEST

Auf dem Schreibtisch kippt im Eifer des Spielgefechts schon mal ein Getränk um, oft ein klebriges. Also passiert im Testinstitut von Fujitsu Siemens der größte anzunehmende Unfall: Alle Spieletastaturen werden gleichmäßig und mit derselben Menge Cola übergossen.



Klebenselixier: Jede Spieletastatur muss 50 Milliliter Cola aushalten – ohne Schluckauf.

Gleich im Anschluss klärt ein erster Funktionstest, ob die Geräte ohne Funktionsbeeinträchtigungen ihren Dienst tun.

Um der Langzeitwirkung eingetrockneter Zuckerbrause auf die Spur zu kommen, wiederholt die Redaktion den Test 24 Stunden später.

PREIS-LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note ergibt sich aus folgender Formel: Das Testergebnis wird mit dem Preis der Spieletastatur multipliziert.

Beispiel: Eine Spieletastatur kostet 25 Euro und erreicht die Testnote 2,0. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 25 x 2,0 = 50. Aus der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Note der getesteten Spieletastaturen entnehmen. Im hier genannten Rechenbeispiel wäre sie „befriedigend".

bis 20	**sehr gut**
20,01 bis 40	**gut**
40,01 bis 60	**befriedigend**
60,01 bis 80	**ausreichend**
80,01 bis 100	**mangelhaft**
über 100	**ungenügend**

Ausnahmen: Spieletastaturen mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei, „ungenügende" sogar um drei ganze Noten abgewertet.



Vollversammlung: Die COMPUTERBILD-SPIELE-Testredakteure prüfen die 30 Gamepads auf Praxistauglichkeit. Liegt das Gerät gut in der Hand? Stimmt das Griffgefühl? Sind alle Knöpfe gut zu erreichen?

Fotos: Weber, COMPUTERBILD-SPIELE

Testergebnisse im Detail: Für Computer

		Test-Sieger				Preis-Leistungs-Sieger			
		Platz 1		Platz 2		Platz 3		Platz 4	
MODELL		**WINGMAN CORDLESS GAMEPAD**[1]		**WINGMAN RUMBLE PAD**[2]		**THRUSTMASTER FIRE-STORM DUAL ANALOG**[3] **2**		**P880 DUAL ANALOG PAD**[4]	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Logitech	Note	Logitech	Note	Guillemot	Note	Saitek	Note
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069-92032166 (0,123 €/Min.)	1,98	069-92032166 (0,123 €/Min.)	1,98	01801-777775 (0,046 €/Min.)	1,37	089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.logitech.de)	5,00	Englisch (www.logitech.de)	5,00	Deutsch (www.thrustmaster.de)	1,00	keine (www.saitek.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	069-92032165 (0,123 €/Min.)		069-92032165 (0,123 €/Min.)		09123-96580 (0,123 €/Min.)		089-54612710 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0041-21-8635402 (0,123 €/Min.)		0041-21-8635402 (0,123 €/Min.)		09123-9658121 (0,123 €/Min.)		089-54675741 (0,123 €/Min.)	
Service insgesamt	**7%**		**2,85**		**2,85**		**2,11**		**2,99**
INSTALLATION									
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (17,3834 Megabyte)	6,00	nein (17,3752 Megabyte)	6,00	nein (0,0409 Megabyte)	6,00	nein (18,7146 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (16,4577 Megabyte)	5,06	ja (16,6174 Megabyte)	5,08	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (10,1990 Megabyte)	4,19
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „Grand Prix 4" (für PC, überprüft) Läuft mit „F1 2002" (für PS 2, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Tony Hawk's Pro Skater 3" (für PC, überprüft) Läuft mit „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002" (für PS 2, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Spider-Man" (für PC, überprüft) Läuft mit „Spider-Man" (für PS 2, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**2,29**		**2,29**		**1,79**		**2,18**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**3,50**	sehr knapp	**4,50**	akzeptabel	**3,00**
BEDIENUNG									
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	normal	3,00	normal	3,00	schwierig	4,00	normal	3,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	etwas unangenehm	3,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	sehr viele (338)	1,00	sehr viele (338)	1,00	keine	6,00	keine	6,00
Bedienung insgesamt	**22%**		**2,64**		**2,64**		**3,59**		**3,09**
BEDIENELEMENTE									
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (13)	1,00	viele (11)	2,00	viele (11)	2,00	viele (10)	2,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S. 192 (überprüft)	3%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeitsregler S. 192 (überprüft)	2%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Bedienelemente insgesamt	**10,6%**		**1,47**		**1,91**		**2,85**		**2,85**
QUALITÄT									
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Tasten 8, 9, 10 und 11 defekt)	6,00
Qualität insgesamt	**42%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**2,19**
SONSTIGES									
Kabel (Länge, gemessen)	2%	entfällt, da kabellos	1,00	normal (1,86 m)	3,00	lang (2,24 m)	2,00	normal (1,98 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	entfällt, da kabellos	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Gewicht (gemessen)	2%	zu hoch (438 g)	6,00	sehr hoch (269 g)	5,00	sehr hoch (252 g)	5,00	sehr hoch (262 g)	5,00
Verbindung zum Computer bzw. zur Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss	
Serienzubehör (überprüft)	0%	Gamespy, vier Batterien		Gamespy				Saitek Smart Technology (Software-Paket)	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		Windows 95, 98, 2000, Me		Windows 98, 2000, Me, XP		Windows 95, 98, 2000		Windows 95, 98, NT 4.0	
Sonstiges insgesamt	**5%**		**3,00**		**3,40**		**3,00**		**3,80**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,84**		**1,90**		**2,10**		**2,61**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt eingebaut kabellose Übertragung	**-0,20** **-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**				
ABWERTUNG									
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,44**	**gut**	**1,70**	**gut**	**2,10**	**befriedigend**	**2,61**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ausreichend**		**befriedigend**		**ausreichend**	
Preis (laut Hersteller)		69,89 €		41,99 €		24,95 €		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat September fand)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		20,90 € (Playcom, Erfurt, Tel.0361-49290)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,44 x 69,89 = 100,64 = ungenügend		1,70 x 41,99 = 71,38 = ausreichend		2,10 x 24,95 = 52,40 = befriedigend		2,61 x 29,99 = 78,27 = ausreichend	

[1] sprich: „Lodschiteck Wingmän Kordless Gäimpäd" [2] sprich: „Lodschiteck Wingmän Rammbel Päd" [3] sprich: „Gihmoh Ssrasstmahster Faier-Storm Dju-el Änalog" [4] sprich: „Dju-el Änalog Päd"

Für Playstation 2

Platz 5		Platz 6		Platz 1 (Test-Sieger)		Platz 2		Platz 3		Platz 4 (Preis-Leistungs-Sieger)	
SL-6545 PREDATOR PAD[5]		**XG-210 RF GAMEPAD**		**DUAL SHOCK**[6] **2**		**DUAL FORCE 2 CONTROLLER**[8]		**BROOKLYN PS2 PRO PAD**[9]		**VR 12 ANALOG PAD**[10]	
Interact	Note	X-Tensions[6]	Note	Sony	Note	Mad Catz	Note	Vidis	Note	Logic 3	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	sehr lang (360 Monate)	1,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-983674667 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-62444533 (0,12 €/Min.)	1,96	040-51484048 (0,123 €/Min.)	1,98	08170-997029 (0,123 €/Min.)	1,98
Deutsch (www.interact-europe.de)	1,00	keine (www.x-tensions.net)	6,00	keine (www.playstation.de)	6,00	keine (www.madcatz.de)	6,00	keine (www.vidis.com)	6,00	keine (www.logic3.com)	6,00
keins		keins		01805-252586 (0,12 €/Min.)		09471-80920 (0,123 €/Min.)		040-5148400 (0,123 €/Min.)		08170-997029 (0,123 €/Min.)	
keins		keins		06102-433333 (0,123 €/Min.)		keins		040-51484040 (0,123 €/Min.)		08170-997028 (0,123 €/Min.)	
	2,27		**2,99**		**2,99**		**2,13**		**2,57**		**2,99**
normal	3,00	normal	3,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nein (16,2365 Mehabyte)	6,00	nein (8,4377 Megabyte)	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja (13,3611 Megabyte)	4,66	ja (8,4418 Megabyte)	3,91	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	2,24		**2,15**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
etwas knapp	**3,50**	zu knapp	**5,00**	sehr knapp	**4,50**	akzeptabel	**3,00**	sehr knapp	**4,50**	nicht vorhanden	**6,00**
sehr schwierig	5,00	sehr schwierig	5,00	gut	2,00	gut	2,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
sehr schwierig	5,00	schwierig	4,00	einfach	2,00	normal	3,00	normal	3,00	schwierig	4,00
sehr unangenehm	5,00	unangenehm	4,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
	4,73		**4,23**		**2,27**		**2,59**		**3,09**		**3,59**
einige (8)	3,00	viele (12)	2,00	viele (11)	2,00	viele (12)	2,00	viele (12)	2,00	sehr viele (13)	1,00
vorhanden (2)	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
	3,28		**4,26**		**2,85**		**2,85**		**2,85**		**2,42**
bestanden	1,00	nicht bestanden (Batterie-fachklappe ausgebrochen)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht bestanden (Taste 4 defekt)	6,00	nicht bestanden (Taste 8 defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht bestanden (beide (Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00	nicht bestanden (Taste 8 defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	3,38		**4,57**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
normal (1,84 m)	3,00	entfällt, da kabellos	1,00	normal (2,00 m)	3,00	normal (1,76 m)	3,00	lang (2,50 m)	2,00	kurz (1,45 m)	4,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	entfällt, da kabellos	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
zu hoch (357 g)	6,00	zu hoch (346 g)	6,00	hoch (244 g)	4,00	zu hoch (330 g)	6,00	zu hoch (329 g)	6,00	sehr hoch (251 g)	5,00
USB-Anschluss		USB-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
Windows 95, 98, 2000, Me, XP		Windows 95, 98, 2000, Me, XP		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig	
	3,80		**3,00**		**3,40**		**4,20**		**3,40**		**3,80**
	3,48		**4,01**		**1,81**		**1,83**		**1,96**		**2,10**
Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	kabellose Übertragung	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**
		keine Batterien mitgeliefert	**+0,10**								
befriedigend ←	**3,28**	**ausreichend** ←	**3,91**	**gut** ←	**1,61**	**gut** ←	**1,63**	**gut** ←	**1,76**	**gut** ←	**1,90**
mangelhaft		**ungenügend**		**befriedigend**		**befriedigend**		**befriedigend**		**gut**	
24,99 €		29,99 €		29,95 €		29,99 €		24,99 €		14,95 €	
kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
3,28 x 24,99 = 81,97 = mangelhaft		3,91 x 29,99 = 117,26 = ungenügend		1,61 x 29,95 = 48,22 = befriedigend		1,63 x 29,99 = 48,88 = befriedigend		1,76 x 24,99 = 43,98 = befriedigend		1,90 x 14,95 = 28,41 = gut	

[5] sprich: „Interäkt SL-6545 Predditer Pad" [6] sprich: „Extenschens" [7] sprich: „Dju-el Schock" [8] sprich: „Mäd Kätz Dju-el Forß Kontroh-ler" [9] sprich: „Bruhklin PS2 Pro Pad" [10] sprich: „Lodschick 3 VR 12 Änalog Pad"

Testergebnisse im Detail: Für Playstation 2

MODELL		Platz 5 4 GAMERS JAGUAR ANALOG CONTROLLER[1] 2		Platz 6 DUAL FORCE 2 JOYPAD[2]		Platz 7 SL-4215 RAPTOR PAD[3]		Platz 8 PX 5000 GAMEPAD	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Big Ben	Note	Gamester	Note	Interact	Note	Saitek	Note
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keins	6,00	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.bigben-interactive.de)	6,00	keine (www.kochmedia.com)	6,00	keine (www.interact-europe.com)	6,00	keine (www.saitek.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		089-85795425 (0,123 €/Min.)		keins		089-54612710 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		089-85795241 (0,123 €/Min.)		keins		089-54675741 (0,123 €/Min.)	
Service insgesamt	**7%**		**4,14**		**2,99**		**2,99**		**2,99**
INSTALLATION									
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Grand Prix 4" (für PC, überprüft) Läuft mit „F1 2002" (für PS 2, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Tony Hawk's Pro Skater 3" (für PC, überprüft) Läuft mit „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002" (für PS 2, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Spider-Man" (für PC, überprüft) Läuft mit „Spider-Man" (für PS 2, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**	etwas knapp	**3,50**	etwas knapp	**3,50**	akzeptabel	**3,00**
BEDIENUNG									
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	akzeptabel	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	akzeptabel	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	normal	3,00	normal	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Bedienung insgesamt	**22%**		**3,09**		**3,59**		**3,91**		**3,59**
BEDIENELEMENTE									
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	viele (12)	2,00	viele (11)	2,00	viele (11)	2,00	sehr viele (14)	1,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S. 192 (überprüft)	3%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeitsregler S. 192 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Bedienelemente insgesamt	**10,6%**		**2,85**		**2,85**		**2,85**		**2,42**
QUALITÄT									
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (linker Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	nicht bestanden (Taste X defekt)	6,00	nicht bestanden (rechter Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00
Qualität insgesamt	**42%**		**2,19**		**2,19**		**2,19**		**3,38**
SONSTIGES									
Kabel (Länge, gemessen)	2%	normal (2,00 m)	3,00	normal (1,86 m)	3,00	lang (2,43 m)	2,00	sehr lang (3,20 m)	1,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Gewicht (gemessen)	2%	zu hoch (310 g)	6,00	zu hoch (305 g)	6,00	zu hoch (308 g)	6,00	zu hoch (389 g)	6,00
Verbindung zum Computer bzw. zur Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
Serienzubehör (überprüft)	0%								
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig	
Sonstiges insgesamt	**5%**		**4,20**		**4,20**		**3,40**		**3,40**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,60**		**2,62**		**2,65**		**3,02**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut Programmierung wird angezeigt	**-0,20** **-0,20**
ABWERTUNG									
TESTERGEBNIS		gut	**2,40**	gut	**2,42**	gut	**2,45**	befriedigend	**2,62**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend		ausreichend		befriedigend		ausreichend	
Preis (laut Hersteller)		17,99 €		26,99 €		19,99 €		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat September fand)		14,99 € (Playcom, Erfurt, Tel.0361-49290)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,40 x 17,99 = 43,18 = befriedigend		2,42 x 26,99 = 65,32 = ausreichend		2,45 x 19,99 = 48,98 = befriedigend		2,62 x 29,99 = 78,57 = ausreichend	

[1]sprich: „For Gämers Dschägjuar Änalog Kontrohler" [2]sprich: „Gämster Dju-el Forß 2 Dschoipäd" [3]sprich: „Interäckt SL-4215 Räpter Päd"

Für Gamecube

Computer Bild Spiele Test-Sieger

Computer Bild Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 1		Platz 2		Platz 3		Platz 4		Platz 5		Platz 6	
GAMECUBE CONTROLLER[4]		**BROOKLYN PRO PAD**[5]		**PROGRAMMABLE PRO PAD**[6]		**THRUSTMASTER FIRESTORM POWERSHOCK CONTROLLER**[7]		**GAMECUBE PAD**[8]		**4 GAMERS CUBE CONTROLLER**[9]	
Nintendo	Note	Vidis	Note	Logic 3	Note	Guillemot	Note	Saitek	Note	Big Ben	Note
normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805-005806 (0,12€/Min.)	1,96	040-51484048 (0,123 €/Min.)	1,98	08170-997029 (0,123 €/Min.)	1,98	01801-777775 (0,046 €/Min.)	1,37	089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98	keins	6,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
(www.nintendo.de)		(www.vidis.com)		(www.logic3.com)		(www.thrustmaster.de)		(www.saitek.de)		(www.bigben-interactive.de)	
01805-005806		040-5148400		08170-997029		09123-96580		089-54612710		keins	
(0,12 €/Min.)		(0,123 €/Min.)		(0,123 €/Min.)		(0,123 €/Min.)		(0,123 €/Min.)			
keins		040-51484040		08170-997028		09123-9658121		089-54675741		keins	
		(0,123 €/Min.)		(0,123 €/Min.)		(0,123 €/Min.)		(0,123 €/Min.)			
	3,13		**2,57**		**2,99**		**2,82**		**2,99**		**4,14**
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
sehr knapp	**4,50**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**3,50**	sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**4,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**
sehr gut	1,00	akzeptabel	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
einfach	2,00	normal	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
angenehm	2,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
	1,95		**3,27**		**3,91**		**3,91**		**3,91**		**3,91**
einige (9)	3,00	viele (11)	2,00	viele (10)	2,00	viele (10)	2,00	viele (10)	2,00	viele (10)	2,00
vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
	3,28		**2,85**		**2,85**		**2,85**		**2,85**		**2,85**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (linker Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (linker Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Taste B defekt)	6,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	1,00		**1,00**		**1,00**		**2,19**		**2,19**		**2,19**
normal (2,00 m)	3,00	normal (2,00 m)	3,00	lang (2,03 m)	2,00	lang (2,37 m)	2,00	normal (1,97 m)	3,00	normal (1,86 m)	2,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
sehr hoch (251 g)	5,00	sehr hoch (254 g)	5,00	sehr hoch (251 g)	5,00	sehr hoch (252 g)	5,00	sehr hoch (253 g)	5,00	hoch (248 g)	4,00
Gamecube-Spielgeräte-Anschluss		Gamecube-Spielgeräte-Anschluss		Gamecube-Spielgeräte-Anschluss		Gamecube-Spielgeräte-Anschluss		Gamecube-Spielgeräte-Anschluss		Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	
								vier zusätzliche Griffschalen in verschiedenen Farben		zwei farbige Gamepad-Abdeckungen in grau und lila	
nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig	
	3,80		**3,40**		**3,00**		**3,00**		**3,80**		**3,00**
	1,81		**2,00**		**2,13**		**2,63**		**2,68**		**2,74**
Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**
gut	**1,61**	**gut**	**1,80**	**gut**	**1,93**	**gut**	**2,43**	**gut**	**2,48**	**befriedigend**	**2,54**
befriedigend		**befriedigend**		**gut**		**befriedigend**		**ausreichend**		**ausreichend**	
29,95 €		24,99 €		19,95 €		22,95 €		29,99 €		24,99 €	
kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		16,99 € (Playcom, Erfurt, Tel.0361-49290)		25,10 € (Okay Soft, Weiding, Tel.09674-1279)		20,90 € (Playcom, Erfurt, Tel.0361/49290)	
1,61 x 29,95 = 48,22 = befriedigend		1,80 x 24,99 = 44,98 = befriedigend		1,93 x 19,95 = 38,50 = gut		2,43 x 22,95 = 55,77 = befriedigend		2,48 x 29,99 = 74,38 = ausreichend		2,54 x 24,99 = 63,47 = ausreichend	

[4]sprich: „Gäimkjubb Kontrohler" [5]sprich: „Bruhklin Pro Pad" [6]sprich: „Lodschick 3 Programmabel Pro Pad" [7]sprich: „Gihmoh Ssrasstmahster Faier-Sstorm Pauerschock Kontrohler" [8]sprich: „Gäimkjubb Päd" [9]sprich: „For Gäimers Kjubb Kontrohler"

Testergebnisse im Detail: Für Gamecube

Für Xbox

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 7 CUBICON PAD[1]		Platz 8 SV-3220 SUPERPAD[2]		Platz 1 XBOX CONTROLLER[3]		Platz 2 ADRENALIN PAD	
HERSTELLER	Gewichtung	Mad Catz	Note	Interact	Note	Microsoft	Note	Saitek	Note
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	sehr lang (360 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-62444533 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	0800-1812968 (kostenlos)	1,00	089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.madcatz.de)	6,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	keine (www.xbox.de)	6,00	keine (www.saitek.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09471-80920 (0,123 €/Min.)		keins		keins		089-54612710 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		keins		keins		089-54675741 (0,123 €/Min.)	
Service insgesamt	**7%**		**2,13**		**2,99**		**3,14**		**2,99**
INSTALLATION									
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „The Simpson's Road Rage" (für Gamecube, überprüft) Läuft mit „Ralli Sport Challenge" (für Xbox überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002" (für Gamecube, überprüft) Läuft mit „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002" (für Xbox, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Star Wars Rogue Leader" (für Gamecube, überprüft) Läuft mit „Halo" (für Xbox überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	sehr knapp	**4,50**	sehr knapp	**4,50**
BEDIENUNG									
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	akzeptabel	3,00	schwierig	4,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	normal	3,00	normal	3,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Bedienung insgesamt	**22%**		**3,91**		**3,91**		**2,91**		**3,59**
BEDIENELEMENTE									
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	viele (10)	2,00	viele (10)	2,00	viele (11)	2,00	viele (10)	2,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S. 192 (überprüft)	3%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeitsregler S. 192 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Bedienelemente insgesamt	**10,6%**		**2,85**		**2,85**		**2,85**		**2,85**
QUALITÄT									
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	nicht bestanden (Steuerkreuz defekt)	6,00	nicht bestanden (linker Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	nicht bestanden (Taste A defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Qualität insgesamt	**42%**		**3,38**		**4,57**		**1,00**		**1,00**
SONSTIGES									
Kabel (Länge, gemessen)	2%	lang (2,45 m)	2,00	lang (2,98 m)	2,00	lang (3,00 m)	2,00	sehr lang (3,01 m)	1,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	2%	zu hoch (306 g)	6,00	sehr hoch (272 g)	5,00	zu hoch (428 g)	6,00	zu hoch (375 g)	6,00
Verbindung zum Computer bzw. zur Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss		Gamecube-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss	
Serienzubehör (überprüft)									
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig	
Sonstiges insgesamt	**5%**		**3,40**		**3,00**		**3,40**		**3,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,10**		**3,66**		**1,96**		**2,08**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**
ABWERTUNG									
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,90**	**befriedigend**	**3,46**	**gut**	**1,76**	**gut**	**1,88**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**ausreichend**		**ausreichend**		**ausreichend**	
Preis (laut Hersteller)		24,99 €		19,99 €		39,99 €		34,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat September fand)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		26,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel.09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,90 x 24,99 = 72,47 = ausreichend		3,46 x 19,99 = 69,17 = ausreichend		1,76 x 39,99 = 70,38 = ausreichend		1,88 x 34,99 = 65,78 = ausreichend	

[1]sprich: „Mäd Kätz Kjubkion Pad" [2]sprich: „Ineträkt SV-3220 Sjuhperpäd" [3]sprich: „Maikroßoft Xbox Kontrohler"

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 3		Platz 4		Platz 5		Platz 5		Platz 7		Platz 8	
THRUSTMASTER FIRESTORM PROGRAMMABLE GAMEPAD[4]		**SV-2220 POWERPAD PRO**[5]		**GAMEPAD**		**CONTROL PAD PRO**[6]		**CONTROLLER**[7]		**BROOKLYN CROSS PAD**[8]	
Guillemot	Note	Interact	Note	Logic 3	Note	Mad Catz	Note	Gamester	Note	Vidis	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	sehr lang (360 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01801-777775 (0,046 €/Min.)	1,37	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	08170-997029 (0,123 €/Min.)	1,98	01805-62444533 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96	040-51484048 (0,123 €/Min.)	1,98
keine (www.thrustmaster.de)	6,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	keine (www.logic3.com)	6,00	keine (www.madcatz.de)	6,00	keine (www.kochmedia.com)	6,00	keine (www.vidis.com)	6,00
09123-96580 (0,123 €/Min.)		keins		08170-997029 (0,123 €/Min.)		09471-80920 (0,123 €/Min.)		089-85795425 (0,123 €/Min.)		040-5148400 (0,123 €/Min.)	
09123-9658121 (0,123 €/Min.)		keins		08170-997028 (0,123 €/Min.)		keins		089-85795241 (0,123 €/Min.)		040-51484040 (0,123 €/Min.)	
	2,82		**2,99**		**2,99**		**2,13**		**2,99**		**2,57**
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
sehr knapp	**4,50**	etwas knapp	**4,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	sehr knapp	**4,50**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	sehr knapp	**4,50**
akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	schwierig	4,00
normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	schwierig	4,00	normal	3,00	schwierig	4,00
etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	sehr unangenehm	5,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
	3,09		**3,09**		**3,09**		**3,41**		**3,27**		**4,09**
viele (11)	2,00	viele (12)	2,00	viele (10)	2,00	viele (11)	2,00	viele (10)	2,00	viele (10)	2,00
vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
	2,85		**2,85**		**2,85**		**2,85**		**2,85**		**2,85**
bestanden	1,00	nicht bestanden (rechter Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Taste A und rechter Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00	nicht bestanden (rechter Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00
	2,19		**2,19**		**2,19**		**2,19**		**2,19**		**2,19**
lang (2,80 m)	2,00	lang (2,63 m)	2,00	lang (2,98 m)	2,00	lang (3,00 m)	2,00	lang (2,98 m)	2,00	sehr lang (3,03 m)	1,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
zu hoch (386 g)	6,00	zu hoch (438 g)	6,00	zu hoch (405 g)	6,00	zu hoch (420 g)	6,00	zu hoch (425 g)	6,00	zu hoch(396 g)	6,00
Xbox-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss	
nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig	
	3,40		**3,40**		**3,40**		**3,40**		**3,40**		**3,00**
	2,47		**2,48**		**2,50**		**2,50**		**2,54**		**2,66**
Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**
gut	**2,27**	**gut**	**2,28**	**gut**	**2,30**	**gut**	**2,30**	**gut**	**2,34**	**gut**	**2,46**
ausreichend		**ausreichend**		**befriedigend**		**mangelhaft**		**mangelhaft**		**ausreichend**	
34,95 €		34,99 €		29,95 €		39,99 €		36,99 €		24,99 €	
26,99 € (Playcom, Erfurt, Tel.0361-49290)		kein günstigeres Angebot gefunden		26,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel.09674-1279)		32,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel.09674-1279)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
2,27 x 34,95 = 79,34 = ausreichend		2,28 x 34,99 = 79,78 = ausreichend		2,30 x 29,95 = 68,89 = ausreichend		2,30 x 39,99 = 91,98 = mangelhaft		2,34 x 36,99 = 86,56 = mangelhaft		2,46 x 24,99 = 61,48 = ausreichend	

[4]sprich: „Gilmoh Ssrassmahster Faier-Sstorm Programmäbel Gämpäd"
[5]sprich: „Interäckt SV-2220 Pauerpäd Pro"
[6]sprich: „Mäd Kätz Kontroh Päd Pro"
[7]sprich: „Gämster Kontrohler"
[8]sprich: „Bruhklin Kross Päd"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat 30 neue Spieletastaturen einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Spieletastaturen (Gamepads) sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Gamepads durfte mehr als 80 Euro kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden ebenfalls nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die getesteten Gamepads sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten der Redaktion zu, dass die getesteten Modelle nach Veröffentlichung noch zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sind.

PC: Platz 1 — Logitech Wingman Cordless Gamepad — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	sehr gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	69,89 €



Besonderheit: Statt per Anschlusskabel überträgt das „Logitech Wingman Cordless Gamepad" alle Signale per Funk zum PC. Im Bild sehen Sie den mitgelieferten Empfänger.

Pro
- Rütteleffekt
- Kabellose Übertragung
- Tastenvoreinstellungen für 338 Spiele
- Robuste Bauweise

Contra
- Sehr hoher Preis
- Zu hohes Gewicht

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82210 Germering

PC: Platz 2 — Logitech Wingman Rumble Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	41,99 €



Besonderheit: Wird der **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.192 am „Wingman Rumble Pad" nach rechts geschoben, so erhöht sich das Tempo von Spielfiguren.

Pro
- Rütteleffekt
- Tastenvoreinstellungen für 338 Spiele
- Robuste Bauweise

Contra
- Keine gravierenden Mängel gefunden

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82210 Germering

PC: Platz 3 — Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2[1] — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	24,95 €



Neben den vier **Schultertasten** S.192 hat das „Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2" an der Unterseite zwei weitere Knöpfe, die mit dem Ringfinger betätigt werden.

Pro
- Sehr preisgünstig
- Langes Anschlusskabel
- Robuste Spieletastatur

Contra
- Unangenehmes Griffgefühl
- Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

[1] Hersteller: Guillemot

PC: Platz 4 — Saitek P880 Dual Analog Pad



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	29,99 €



Betätigen Sie diese Taste (leuchtet rot), so bewegen Sie Spielfiguren nicht mit Hilfe des **Mini-Steuerknüppels** S.192, sondern über das Steuerkreuz.

Pro
- Akzeptable Handhabung
- Akzeptables Handbuch

Contra
- Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC: Platz 5 — Interact SL-6545 Predator Pad



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	24,99 €



Die Spieletastatur „SL-6545 Predator Pad" von Interact hat links und rechts je zwei **Schultertasten** S.192. Die untere, kleinere Taste ist jedoch schwer zu erreichen.

Pro
- Rütteleffekt

Contra
- Zu hohes Gewicht
- Staubtest nicht bestanden
- Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC: Platz 6 — X-Tensions XG-210 RF Gamepad



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	29,99 €



Besonderheit: Auch dieses Gamepad überträgt die Signale per Funk zum PC, nicht via Anschlusskabel. Die zum Senden nötigen Batterien werden aber nicht mitgeliefert.

Pro
- Kabellose Übertragung

Contra
- Keine Batterien mitgeliefert
- Falltest nicht bestanden
- Staubtest nicht bestanden
- Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: First Wise Media, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: SPIELETASTATUREN FORTSETZUNG

PS 2: Platz 1 — Sony Dual Shock 2

Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	29,95 €



Wer diese Taste am „Dual Shock 2" von Sony drückt, bewegt Spielfiguren danach nicht mehr mit dem Steuerkreuz, sondern mit dem **Mini-Steuerknüppel** S.192.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊕ Gute Handhabung
- ⊕ Angenehmes Griffgefühl
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg

PS 2: Platz 2 — Mad Catz Dual Force 2 Controller



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	29,99 €



Drücken Sie diese Taste so lange, bis sie rot leuchtet, dann ermöglicht der „Dual Force 2 Controller" eine besonders feinfühlige Steuerung in Rennspielen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊕ Gute Handhabung
- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊖ Zu hohes Gewicht

Infos bei: NBG GmbH, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld

PS 2: Platz 3 — Vidis Brooklyn PS2 Pro Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	24,99 €



Mit einem Druck auf die Taste „Turbo" am „Vidis Brooklyn PS2 Pro Pad" erhöhen Sie die Geschwindigkeit von Spielfahrzeugen und -figuren.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

PS 2: Platz 4 — Logic 3 VR 12 Analog Pad

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	14,95 €

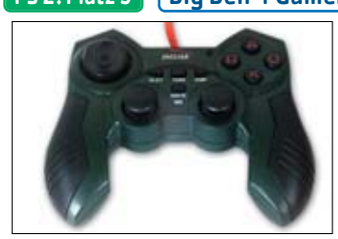


Mit der Taste „Select" am „VR 12 Analog Pad" bestätigen Sie Ihre Auswahl in Spielemenüs, etwa die Entscheidung für ein bestimmtes Fahrzeug in Rennspielen.

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊖ Kein Handbuch

Infos bei: Spectravideo-Logic 3 GmbH, Tölzer Str. 7, 82544 Egling

PS 2: Platz 5 — Big Ben 4 Gamers Jaguar Analog Controller 2



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	17,99 €



Gleich zwei **Mini-Steuerknüppel** S.192 hat der „4 Gamers Jaguar Analog Controller". Den linken können Sie etwa zum Lenken von Renwagen nutzen, den rechten zum Beschleunigen und Bremsen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Akzeptable Handhabung
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Big Ben GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim

PS 2: Platz 6 — Gamester Dual Force 2 Joypad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	26,99 €



Glatte Fläche: Die Bedientasten des „Dual Force 2 Joypads" wurden mit Chromfarbe lackiert. Das sieht zwar gut aus, doch beim längeren Spielen rutscht man leicht von den Tasten.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg

PS 2: Platz 7 — Interact SL-4215 Raptor Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	19,99 €

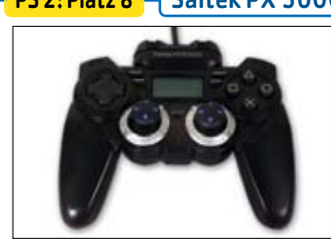


Keine tolle Idee: Die Tasten „Start" und „Select" am „SL-4215 Raptor Pad" von Interact liegen so dicht nebeneinander, dass man leicht versehentlich beide betätigt.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS 2: Platz 8 — Saitek PX 5000 Gamepad



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	29,99 €



Besonderheit: Dieser kleine Bildschirm ist hilfreich für die Programmierung von mehreren Befehlen, etwa zum Festlegen bestimmter Schlagfolgen in Prügelspielen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Sehr langes Anschlusskabel
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Cube: Platz 1 — Nintendo Gamecube Controller — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	29,95 €



Je zwei **Schultertasten** S.192 befinden sich links und rechts an der Oberseite. Je nach Spiel sind beide mit verschiedenen Funktionen belegt, können in Rennspielen zum Beispiel als Handbremse dienen.

- Rütteleffekt
- Robuste Bauweise
- Sehr gute Handhabung
- Angenehmes Griffgefühl

- Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim

Cube: Platz 2 — Vidis Brooklyn Pro Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	24,99 €



Eine Spielfunktion, für die Sie sonst zwei Tasten betätigen müssen, können Sie mithilfe der Taste „Program" am „Brooklyn Pro Pad" auf nur eine Taste legen. Das verbessert die Bedienung erheblich.

- Rütteleffekt
- Robuste Bauweise
- Lange Garantiezeit

- Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

Cube: Platz 3 — Logic 3 Programmable Pro Pad — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	19,95 €



Über diesen Schalter können Sie die Empfindlichkeit des **Mini-Steuerknüppels** S.192 einstellen. „Off" steht für Standard, „Lo" für erhöhte und „Hi" für maximale Empfindlichkeit beim Betätigen.

- Sehr günstiger Preis
- Rütteleffekt
- Robuste Bauweise

- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Spectravideo-Logic 3 GmbH, Tölzer Str. 7, 82544 Egling

Cube: Platz 4 — Guillemot Thrustmaster Firestorm Powershock Controller



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	22,95 €



Beim Betätigen der Taste „Clear" wird die Standardkonfiguration der Spieletastatur wiederhergestellt. Alle individuell programmierten Tastenbelegungen werden gelöscht.

- Rütteleffekt
- Langes Anschlusskabel

- Sehr knappes Handbuch
- Falltest nicht bestanden

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Cube: Platz 5 — Saitek Gamecube Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	29,99 €



Besonderheit: Das „Gamecube Pad" sieht nie langweilig aus. Haben Sie von einer Farbe genug, dann wechseln Sie die Griffschalen einfach gegen andere aus. Drei verschiedenfarbige sind im Lieferumfang.

- Rütteleffekt
- Zusätzliche Griffschalen mitgeliefert

- Staubtest nicht bestanden
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Cube: Platz 6 — Big Ben 4 Gamers Cube Controller



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	24,99 €



Besonderheit: Beim „4 Gamers Cube Controller" lässt sich die Abdeckung gegen eine anderfarbige austauschen. Auch hier sind drei Farben im Lieferumfang.

- Rütteleffekt
- Zusätzliche Spieletastatur-Abdeckungen mitgeliefert

- Falltest nicht bestanden
- Handbuch nur in Englisch

Infos bei: Big Ben GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim

Cube: Platz 7 — Mad Catz Cubicon Pad



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	24,99 €



Schade: Die untere der beiden Schultertasten an der Vorderseite ist etwas zu klein geraten und erschwert damit die Bedienung unnötig.

- Rütteleffekt
- Sehr lange Garantiezeit

- Zu hohes Gewicht
- Falltest nicht bestanden
- Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: NBG GmbH, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld

Cube: Platz 8 — Interact SV-3220 Superpad



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	19,99 €



Rechts befindet sich ein zweiter **Mini-Steuerknüppel** S.192, mit dem Sie beispielsweise in Rennspielen beschleunigen und bremsen können.

- Rütteleffekt

- Falltest nicht bestanden
- Staubtest nicht bestanden
- Flüssigkeitstest nicht bestanden
- Handbuch nur in Englisch

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Xbox: Platz 1 — Microsoft Xbox Controller — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	39,99 €



Damit Sie bei allzu hektischem Spiel nicht gleich die ganze Konsole vom Tisch ziehen, ist im Anschlusskabel des Gamepads eine Kupplung, die bei übertrieben kräftigem Zug am Draht getrennt wird.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊕ Angenehmes Griffgefühl
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim

Xbox: Platz 2 — Saitek Adrenalin Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	34,99 €



Für die Steuerung von Spielfiguren stehen Ihnen das Steuerkreuz und der abgebildete **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.192 zur Verfügung.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Sehr langes Anschlusskabel
- ⊕ Robuste Bauweise
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Xbox: Platz 3 — Guillemot Thrustmaster Firestorm Programmable Gamepad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	34,95 €



Betätigen Sie den Knopf „Program", so können Sie anschließend eine Befehlsfolge auf nur eine Taste legen und dann etwa in Prügelspielen mit einem Druck austeilen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Xbox: Platz 4 — Interact SV-2220 Powerpad Pro



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	34,99 €



Besonderheit: Die Stärke des Rütteleffekts lässt sich am „SV-2220 Power Pad Pro" mithilfe dieses Schiebereglers je nach Belieben erhöhen und verringern.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Falltest nicht bestanden

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Xbox: Platz 5 — Logic 3 Gamepad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	29,95 €



Zwischen Konsolen-Anschlusskabel und Spieletastatur verhindert auch hier eine Schnelltrennkupplung, dass Sie die Xbox im Eifer des Gefechts vom Tisch zerren.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Handbuch nur in Englisch
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Spectravideo-Logic 3 GmbH, Tölzer Str. 7, 82544 Egling

Xbox: Platz 5 — Mad Catz Control Pad Pro



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	39,99 €



Besonderheit: Mit dem Logo „Lifetime Warranty" sichert der Hersteller Mad Catz Käufern des „Control Pad Pro" eine Garantiezeit von stolzen 30 Jahren zu.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: NBG GmbH, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld

Xbox: Platz 7 — Gamester Controller



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	36,99 €



Die Bedientasten an der äußeren rechten Seite des „Gamester Controller" von Gamester sind zu klein und außerdem für Kinderhände nur schwer zu erreichen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Handbuch nur in Englisch
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg

Xbox: Platz 8 — Vidis Brooklyn Cross Pad — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	24,99 €



An der Vorderseite des „Brooklyn Cross Pads" befinden sich diese beiden Einschübe. Hier werden die Karten zum Speichern von Spielständen eingesteckt.

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Sehr langes Anschlusskabel
- ⊖ Zu hohes Gewicht
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg



Neocron

Online-Rollenspiel für PC | In dieser düsteren Zukunftsvision kämpfen Sie nur um eins: ums nackte Überleben

INSTALLATION

Zum Start des Spiels muss eine Internet-Verbindung hergestellt sein. Weitere Hinweise zur Installation finden Sie auf Seite 172.

INHALT

Die Erde im 28. Jahrhundert: Die Oberfläche des einst blauen Planeten ist nach mehreren Atomkriegen verwüstet, die übrig gebliebene Bevölkerung lebt auf engstem Raum in riesigen Städten zusammen. Eine davon ist Neocron. Es ist ein trostloses Szenario, das Sie als Online-Spieler da betreten. Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine von mehreren Charakterklassen. Sie können sich beispielsweise als privater Ermittler verdingen. Diese Figur ist ein Allroundtalent, kann sich im Laufe des Spiels aber keine weiteren Fähigkeiten aneignen. Der Spion dagegen ist ein Spezialist und besonders gut darin, fremde Computersysteme auszukundschaften. Kämpfernaturen spielen den kräftigen „Gen Tank“, und wenn Sie lieber Ihre geistigen Kräfte im Kampf einsetzen wollen, dann geben Sie den „PSI Mönch“ – vergleichbar am ehesten mit dem Magier in klassischen Rollenspielen.

Dann gilt es, sich einer der vielen Interessengruppen, der so genannten „Factions“, anzuschließen. Vom Immobilienhändler bis zum

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

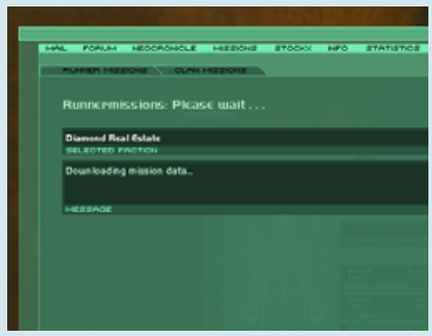
Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Benutzen
↑: Figur vorwärts bewegen
↓: Figur rückwärts bewegen
←: Figur nach links bewegen
→: Figur nach rechts bewegen
Strg: Figur springen lassen
⇧: Figur rennen lassen

SPIELVERLAUF



1 Guten Morgen, Läufer: Sie beginnen das Spiel in Ihrem Appartement. Gibt es neue Emails für Sie? Schauen Sie nach!



2 Ganz bequem: Von Ihrem Computer aus sowie von jedem Terminal können Sie die neuesten Jobangebote überprüfen.



3 Ihr erster Auftrag führt Sie geradewegs in die City Administration, kurz: „City Admin“. Die Wege durch den Stadtmoloch sind oftmals verwinkelt. Zur besseren Orientierung schalten Sie ein spezielles Navigationssystem ein, welches Sie bis zu Ihrem Zielort führt.



4 Endlich haben Sie Ihren Auftraggeber gefunden. Ihr Job: Übergeben Sie ein wertvolles Paket an einen wichtigen Asiaten.



5 Sie begeben sich in das Vergnügungsviertel von Neocron. Ihr Kontaktmann soll sich an einem geheimen Ort aufhalten.



6 Hinter dieser Tür befinden sich Lagerräume, in denen Sie einen geheimen Gang zum „Black Dragon“ aufspüren müssen.



7 Sie haben den geheimnisvollen Chinesen gefunden und Ihren Auftrag gerade noch so in der Zeit geschafft. Auf geht's zum nächsten Job.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Neocron FORTSETZUNG

Drogendealer ist da alles vertreten. Erst Ihre Loyalität zu einer dieser Gruppen verschafft Ihnen Aufträge. Deren Bandbreite reicht von langweiligen Botenjobs über Forschung und Entwicklung neuer technischer Errungenschaften bis hin zum Recycling alter Materialien. Wenn Sie es lieber handfest mögen, dann prügeln Sie sich in den Abwasserkanälen unter der Stadt mit allerlei Ungeziefer. Schließen Sie sich dazu aber lieber mit anderen Mitspielern zusammen, denn der Schwierigkeitsgrad ist hoch. Kämpfe Mann gegen Mann verhindert das Spiel übrigens anfangs: Ein Gürtel, der so genannte „Law Enforcer", verhindert, dass Sie in Duelle mit anderen Spielfiguren verwickelt werden. Dieses Gürtels können Sie sich aber im Laufe der Zeit entledigen, wenn Sie möchten.

Außer Geld bringen Ihnen Kämpfe oder erfolgreich absolvierte Jobs vor allem Erfahrungspunkte. Wenn Sie etwa verschlossene Behälter durch gekonnte Hacker-Angriffe knacken, dann gewinnen Sie beispielsweise Intelligenz. Wenn Sie dagegen mit Erfolg Kontrahenten verhauen, legen Sie an Stärke zu.

Um Ihre Bestimmungsorte zu erreichen, sind Sie in der Regel zu Fuß unterwegs. Weiter entfernte Ziele erreichen Sie mit der U-Bahn. Später sollen Ihnen auch verschiedene Fahrzeugtypen das Fortkommen erleichtern. Zum Testzeitpunkt standen solche Vehikel allerdings noch nicht zur Verfügung, sondern waren lediglich in Schaufenstern zu bestaunen. Egal, wie Sie sich voranbewegen: In der riesigen Welt von Neocron ist das Navigationssystem „NavRay" eine große Hilfe. Es weist Ihnen per Lichtstrahl den Weg in vier recht große Gebiete, darunter ein riesiges Außenareal, die „Outzone".

BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt, ähnlich wie bei einem 3D-Actionspiel, per Maus und Tastatur. Die Kämpfe laufen in Echtzeit und actionorientiert ab, die sonst in Rollenspielen gewohnten rundenbasierten Kämpfe gibt es hier nicht. Mit den Funktionstasten schalten Sie diverse – zunächst etwas unübersichtlich erscheinende – Menüs an und aus. Darin können Sie dann mit der Maus unterschiedliche Aktionen auslösen, etwa Aufträge buchen oder eine Übersichtskarte aufrufen.

URTEIL

Neocron glänzt mit einer geradezu sagenhaft spannenden Atmosphäre. Dazu tragen vor allem die stimmungsvolle Musik und die düster-schmuddelige Optik bei. Wer von Mittelalter-Rollenspielen die Nase voll hat und eine glaubwürdige Science-Fiction-Umgebung sucht, ist bei Neocron an der richtigen Adresse. Selten wurde beklemmende Endzeitstimmung so gut vermittelt wie in diesem Spiel.

Nachteile gibt es auch. So gleichen viele Gebäude einander zu sehr, und der Aufbau einzelner Räume ist in vielen Fällen nahezu deckungsgleich. Auch trüben noch einige Fehler das Spielvergnügen. Mit- und Gegenspieler, die urplötzlich in der Luft hängen, sind keine Seltenheit.

Auf jeden Fall ist Neocron hammerschwer. Wenn Sie Erfolg haben möchten, dann müssen Sie Ihren Charakter über Monate hinweg liebevoll pflegen, um in Kämpfen einigermaßen bestehen zu können. Das ist bei einem kostenpflichtigen Online-Spiel wohl auch der Sinn der Sache. Erklärungen zum Spielablauf wurden weitestgehend eingespart. In einigen Fällen finden Sie nur durch Fragen an erfahrene Mitspieler überhaupt heraus, was Sie machen müssen.

Neocron ist definitiv kein Spiel für Anfänger, sondern ein anspruchsvolles und „gutes" Science-Fiction-Rollenspiel für Profis, die bereit sind, viel Zeit und Geld zu investieren.

SPIELDETAILS



Der Leitstrahl weist Ihnen den richtigen Weg.



Immer auf einen Blick zu sehen: wichtige Statuswerte.

GETESTET MIT

PC mit Win 98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Neocron

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721/972240 (0,123 €/Min.) Fax 0721/9722424 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.neocron.de*

Altersempfehlung ab 12 Jahren
Geeignet für Profis
Für kein anderes System erhältlich.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Sehr schwer, wenig Hilfe vom Spiel.	5,00
Langzeitspaß	5%	Die Ausbaumöglichkeiten des Charakters garantieren monatelangen Spielspaß.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Umgebung detailliert, Figuren weniger.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Figuren staksen etwas unbeholfen umher.	3,00
Musik	2%	Atmosphärische, geniale Musik.	1,00
Geräusche	3%	Echte Waffengeräusche, stilechte Lautsprecherdurchsagen schaffen Stimmung.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier bleibt's still. Keine Punkte.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Lesbar, könnten aber besser sein.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus sind Sie bestens vorbereitet, die Tastatur ist für die Menüs zuständig.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Tauchen Sie ab in eine Welt wie bei „Blade Runner". Mit noch mehr Abwechslung bei den Gebäuden gäbe es die Höchstnote.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,42**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-299266	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.neocron.de)	1,00
Hilfe während des Spiels	1%	nein	6,00
Service insgesamt	**3%**		**2,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	hoch	5,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1,35 Gigabyte)	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
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,48**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG NACHMITTAGS Mit Athlon TB 1GHZ / Geforce2			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung nachmittags insgesamt	**9%**		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG ABENDS Mit Athlon TB 1GHZ / Geforce2			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**9%**		**1,00**
KOMMUNIKATION IM SPIEL			
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	ja	1,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	ja/ja	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	ja	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	nein	6,00
Kommunikation im Spiel insgesamt	**8%**		**2,88**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**4%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2,6%	4 große Spielareale	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Art der Spielstandabspeicherung	1%	Server	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur,Maus	3,00
Sprache (überprüft)	2%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler	0%	2000	1,00
Sonstiges insgesamt	**9,6%**		**1,83**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,08**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,08
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
PREIS OHNE VERBINDUNGSKOSTEN (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
PREISEMPFEHLUNG (günstigstes Angebot, das die Redaktion diesen Monat fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
6-MONATS-PREIS	95,74 €
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note mal 6-Monats-Preis)	2,08 x 95,74 = 199,14 = mangelhaft

* ermittelt bei über 120 Händlern

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
+ Einmalige Anmeldegebühr	0 €
+ Grundgebühr für insgesamt 6 Monate*	49,75 €
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	95,74 €

* Preis errechnet sich aus 5 mal 1 Monat plus einem enthaltenen Gratismonat. Wer direkt einen Vertrag über 6 Monate abschließt, zahlt einen Staffelpreis von 44,95 €.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

PC-EINZELTEILE BESTIMMEN

ERKENNUNGS-DIENST

Sie haben keine Ahnung, welcher Prozessor oder welche Grafikkarte in Ihrem Computer steckt? Macht nichts – COMPUTER-BILD-SPIELE leistet PC-Erkennungsdienst



Es war fast wie im Fernseh-Quiz: „Welche Grafikkarte steckt in Ihrem Computer?“, fragte der PC-Verkäufer. Klaus M. hatte keine Ahnung. „Sind auf der Hauptplatine freie AGP- oder PCI-Steckplätze?“ Wieder blieb der 21-jährige eine Antwort schuldig. „Was haben Sie denn überhaupt für einen Computer?“ Klaus zuckte die Achseln.

„Tja“, meinte der Verkäufer im PC-Laden,„wie soll ich Ihnen eine neue Grafikkarte anbieten, wenn Sie nicht mal das wissen? Aber wir können in der Werkstatt gern mal nachsehen. Das kostet natürlich.“

Diese teure Erfahrung hätte sich Klaus M. sparen können. Nur mit ein paar Mausklicks an seinem PC hätte er die notwendigen Informationen gefunden. Zum Beispiel per **Direct-X** S. 192, ohne das kein modernes Spiel läuft. (Deshalb finden Sie die aktuelle Version auf jeder Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE.)

Praktischer Nebeneffekt von Direct-X: Es führt Buch über einige der wichtigsten Bestandteile eines Computers. Seien es nun Geräte oder Einbaukarten, etwa Grafik- und Soundkarte, oder deren Steuerungsprogramme, die Treiber. Direct-X nennt sie beim Namen und verrät gegebenenfalls auch ihre Versionsnummern und Fabrikationsdaten. Damit lässt sich zum Beispiel erkennen, ob man die neueste Treiberversion bereits hat oder nicht. Wie Sie diese Informationen mit Direct-X finden, zeigt Ihnen COMPUTER-BILD-SPIELE auf der folgenden Seite. Es gibt allerdings noch andere Möglichkeiten, mehr über die Einzelteile und Einstellungen eines Computers herauszufinden. Eine davon ist das Diagnose-Programm „Sandra“ aus der britischen Firma Sisoft. Es gestattet einen noch tieferen Blick ins PC-Innenleben als Direct-X. Auch damit beschäftigt sich dieser Ratgeber.

Fast 60 Funktionen, so genannte Module, bietet die „Standard“-Variante von „Sandra“ an, die auf der CD-ROM in diesem Heft enthalten ist. Damit sind beispielsweise so genannte **Benchmark** S. 192-Tests zur Leistungsanalyse des kompletten PC-Systems möglich oder detaillierte Prüfungen der Geschwindigkeiten einzelner **Laufwerke** S. 192. Aber Sandra liefert eben auch detaillierte Informationen über einzelne Elemente des Computers. Und um genau die geht es hier.

Was Spieler immer interessiert, ist die Möglichkeit, den Computer leistungsfähiger zu machen. Ob und mit welchem **Prozessor** S. 192 ein PC verbessert werden kann, hängt unter anderem von der Prozessorhalterung ab, also dem Sockel auf der **Hauptplatine** S. 192. Sandra liefert die notwendigen Angaben bequem auf Mausklick. Oder: Treten nach der Installation einer neuen Grafikkarte Probleme in Spielen auf, dann liegt das möglicherweise am eingeschalteten Stromsparmodus. Auch darüber klärt Sandra blitzschnell auf. Mit Direct-X, Sandra und diesem Ratgeber haben Sie in jedem Fall die richtige Antwort auf fast alle Fragen parat. Sei es nun im PC-Laden oder für den Anruf bei einer Spiele-Hotline.

Alle Informationen lassen sich auch ausdrucken. Dann können Sie dem Verkäufer einfach die Liste in die Hand drücken. Der Mann ist sofort im Bilde, Sie fühlen sich nicht wie ein Quiz-Kandidat, und Ihre neue Grafikkarte kriegen Sie ohne Diskussion.

RATGEBER-THEMEN

PC-Einzelteile bestimmen	Heft 11/2002
Spiele-Tipps im Internet finden	Heft 12/2002
PC mit Windows-Einstellungen schneller machen	Heft 1/2003
Das optimale TV-Kabel für Videospiele-Konsolen	Heft 2/2003
Xbox vernetzen	Heft 3/2003

Systeminformationen per Direct-X-Diagnose aufrufen

Der Programmzusatz für Windows-Betriebssysteme ist zum Spielen unerlässlich. Nebeneffekt: Direct-X liefert einige der wichtigsten Informationen über den Computer auf einen Blick

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

2 Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie per Mausklick die Funktion Ausführen.. wählen.

3 Daraufhin sehen Sie das Fenster **Ausführen**. Tippen Sie den Begriff dxdiag in das Schreibfeld ein, und klicken Sie auf OK.

4 Daraufhin wird das nächste Fenster geöffnet, das **DirectX-Diagnoseprogramm**. In dessen Feld Systeminformationen sind einige der wichtigsten Angaben über den Computer aufgeführt. Der Eintrag neben Betriebssystem: weist aus, mit welchem Betriebssystem der PC arbeitet. In diesem Beispiel handelt es sich um Microsoft Windows 98 (4.10, Build 2222). Hinter Prozessor: steht der Name des eingebauten **Prozessors** S. 192 sowie dessen **Taktfrequenz** S. 192 in **Megahertz** S. 192 (Mhz), hier Intel Pentium III, ~700MHz. Darunter sehen Sie die Größe des **Arbeitsspeichers** S. 192, bemessen in **Megabyte** S. 192 (MB) etwa 256MB RAM. Ebenfalls von Belang: Die DirectX-Version:. In diesem Fall handelt es sich um die Ausgabe DirectX 8.1 (4.08.01.0881). Nur wenn Sie die aktuelle Direct-X-Version haben, laufen neue Spiele problemlos. Vorausgesetzt, der Grafikkarten-Treiber ist ebenfalls auf dem jüngsten Stand.



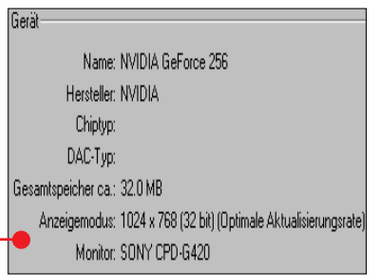
Grafikkarte samt Treiber per Direct-X identifizieren

Eine Frage, die Sie bei technischen Problemen mit Spielen garantiert hören: Welche Grafikkarte und welchen Treiber haben Sie? Darauf sollten Sie antworten können

1 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Systeminformationen per Direct-X-Diagnose aufrufen“ links.

2 Damit öffnen Sie das Fenster **DirectX-Diagnoseprogramm**. An seinem oberen Rand sehen Sie eine Leiste mit Karteireitern. Klicken Sie dort auf die Zeile Anzeige.

3 Daraufhin klappt eine Registerkarte auf, die im Feld Gerät oben links Hersteller und Typenbezeichnung der eingebauten Grafikkarte zeigt, in diesem Fall . Drei Zeilen darunter steht, wie groß der Gesamtspeicher ca.: der Grafikkarte ist, beispielsweise 32.0 MB. Aus dem Eintrag hinter Anzeigemodus: ergibt sich sowohl die Zahl der **Bildpunkte** S. 192 als auch (in Klammern) die **Farbtiefe** S. 192, die für die Darstellung der Windows-Oberfläche eingestellt sind, zum Beispiel 1024 x 768 (32 bit). Schließlich verrät der Eintrag in der untersten Zeile, SONY CPD-G420, vor welchem Bildschirm Sie sitzen. Im Feld Treiber daneben stehen nähere Angaben über den verwendeten Grafikkarten-Treiber, also sein Name, etwa nvdisp.drv, und die Versionsnummer, etwa 4.13.01.2942.



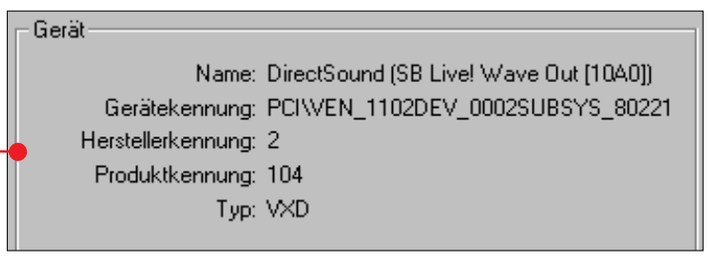
Soundkarte samt Treiber per Direct-X bestimmen

Klappt es bei einem Spiel nicht mit dem richtigen Ton, so kann das an der Soundkarte und deren Treiber liegen. Nähere Informationen über beide erlangen Sie so:

1 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Systeminformationen per Direct-X-Diagnose aufrufen“ oben links.

2 Damit öffnen Sie das Fenster **DirectX-Diagnoseprogramm**. An seinem oberen Rand sehen Sie eine Leiste mit Karteireitern. Klicken Sie dort auf die Zeile Sound.

3 Daraufhin klappt eine Registerkarte auf, die im oberen linken Feld Gerät den Namen der eingebauten Soundkarte zeigt. In diesem Fall handelt es sich um das Modell . In dem Feld Treiber daneben stehen nähere Angaben zum verwendeten Soundkarten-Treiber. Sein Name: ist in diesem Beispiel EMU10K1.VXD. Er liegt in der Version 4.11.01.0711 (Englisch) vor. Hersteller ist die Firma Creative. Im folgenden Kasten erfahren Sie, wie Sie alle Direct-X-Informationen auf einen Blick bekommen.



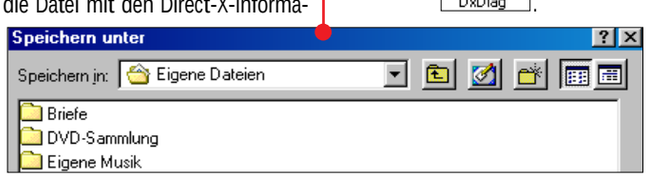
Direct-X-Informationen speichern und einsehen

Sie möchten alle Informationen, die Direct-X bietet, bequem auf einen Blick sehen? Nichts leichter als das – so geht's:

1 Wie gehabt: Schritte 1 bis 3 aus „Systeminformationen per Direct-X-Diagnose aufrufen“ (oben).

2 Damit öffnen Sie das Fenster **DirectX-Diagnoseprogramm**. Klicken Sie darin unten auf Alle Informationen speichern..

3 Sie sehen dann das Fenster . Über dieses Fenster können Sie die Datei mit den Direct-X-Informationen in einem beliebigen Ordner speichern, zum Beispiel in Eigene Dateien. Der Computer benennt die Datei automatisch: Dateiname: DxDiag. Zum Speichern der Datei klicken Sie auf Speichern.



4 Nun können Sie die Datei mit den Direct-X-Informationen lesen. Klicken Sie dazu auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



.

5 Das Fenster **Eigene Dateien** wird geöffnet. Klicken Sie darin doppelt auf



.

6 Damit öffnen Sie ein neues Fenster. Darin sind sämtliche Einstellungen, Treiber und Hardware-Elemente verzeichnet, die mit Direct-X verbunden sind. Teilweise sind die Informationen in dieser Liste noch ausführlicher als im Direct-X-Diagnoseprogramm. Beispiel: Grafikkarten-Steuerungsprogramme. Im Kapitel Display Devices der Direct-X-Informationen steht nicht nur die Version des Treibers, sondern sogar der Zeitpunkt seiner Fertigstellung, zum Beispiel 5/17/2001. Achtung: Das Datum ist in englischer Schreibweise notiert, nämlich in der Reihenfolge Monat (5), Tag (17), Jahr (2001). Die Programmierung des Treibers wurde also am 17. Mai 2001 beendet.

Diese Zusatzinformation kann die Suche nach einem aktuellen Treiber erleichtern, denn damit lassen sich ältere und jüngere Ausgaben einfacher unterscheiden als anhand der langen Versionsnummern.

Direct-X-Informationen drucken

Sie müssen sich die wichtigsten Punkte aus den Direct-X-Informationen nicht handschriftlich notieren. Drucken Sie sie einfach aus

1 Wenn Sie die abgespeicherten Direct-X-Informationen drucken möchten, benötigen Sie einen Drucker, der nach den Vorgaben des Drucker-Handbuchs installiert ist.

2 Gehen Sie anhand der Schritte 4 bis 6 aus dem Kasten „Direct-X-Informationen speichern und einsehen“ links vor.

3 Damit öffnen Sie das Fenster **DxDiag - Editor**. Klicken Sie anseinem oberen Rand auf Datei.

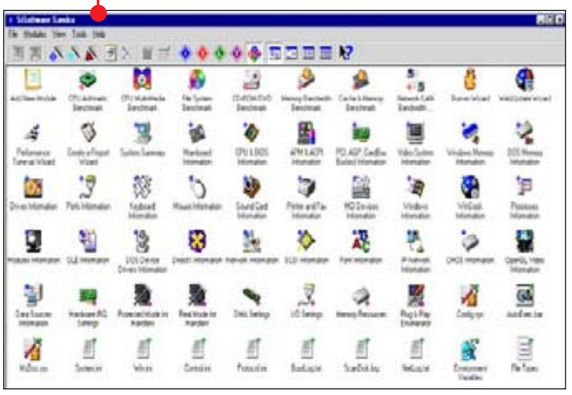
4 Daraufhin wird ein Menü aufgeklappt, in dem Sie auf die Zeile klicken. Die Liste wird ausgedruckt.



System-Überblick mit „Sandra" aufrufen

Auch das Diagnose-Programm „Sandra" auf der aktuellen Heft-CD-ROM liefert einen allgemeinen System-Überblick. Wie Sie Sandra installieren, lesen Sie auf den „gelben Seiten" in der Heftmitte

1 Starten Sie das Programm, wie auf den gelben Seiten beschrieben. Beim ersten Aufruf von „Sandra" wird ein Fenster geöffnet, das die Symbole



aller Module (also Funktionen) des Programms zeigt. Wichtig sind in diesem Fall lediglich die Informations-Module. Möchten Sie zwecks besserer Übersicht nur die sehen, so klicken Sie am oberen Bildrand auf



.

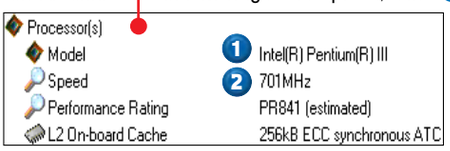
2 Um den System-Überblick aufzurufen, klicken Sie doppelt auf



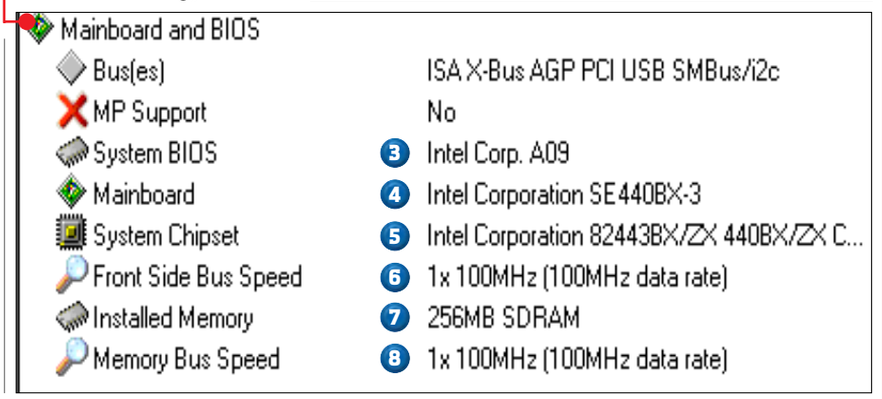
.

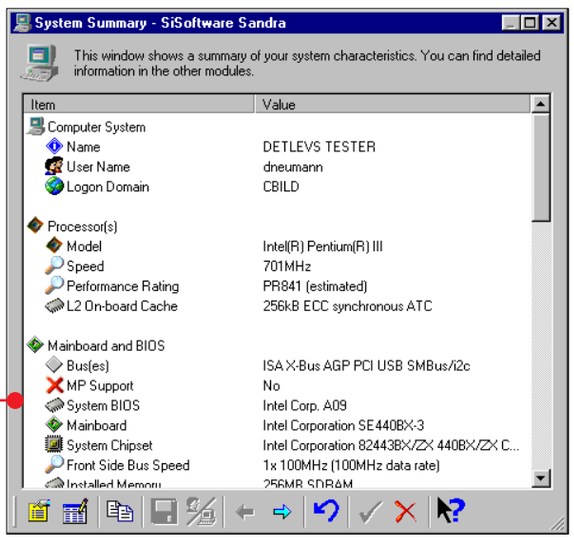
3 Daraufhin wird ein neues, kleineres Fenster geöffnet. In mehreren Unterabschnitten listet es allgemeine Informationen über den Computer auf. Je nach Zusammenstellung von installierten Programmen und eingebauten oder angeschlossenen Geräten sieht die Liste für jeden Computer anders aus. Das betrifft nicht nur die Angaben innerhalb der einzelnen Abschnitte, sondern auch die Abschnitte selbst. Das heißt, in manchen Fällen können einige der im Folgenden gezeigten Abschnitte fehlen oder andere hinzukommen.

Im übrigen sind in diesem wie auch in den nächsten Kästen nur jene Absätze aufgeführt, die für das Spielen maßgebliche Informationen im weitesten Sinne enthalten. Nicht immer sind die in dem relativ kleinen Fenster auf einen Blick zu sehen. Sie können das Fenster aber per Klick auf vergrößern. Um auch zunächst nicht sichtbare Einträge zu lesen, klicken Sie gegebenenfalls unten so lange auf , bis die gewünschte Information in dem Fenster erscheint. Im zweiten Abschnitt sind wichtige

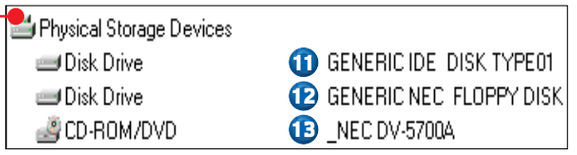


Basisdaten des Computers enthalten, nämlich welcher 1 **Prozessor** S.192 eingebaut ist und mit welcher 2 **Taktrate** S.192 der arbeitet. Und ein paar Zeilen darunter

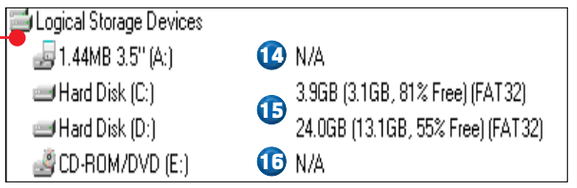




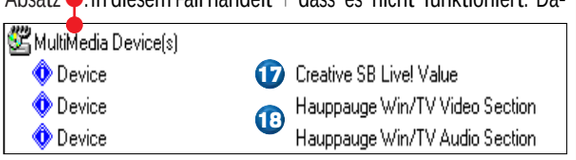
lernen Sie Namen und Typ von 3 **BIOS** S.192 und 4 **Hauptplatine** S.192 kennen. Allerdings gibt es von einer Hauptplatine oft zahlreiche Varianten. Um sie zweifelsfrei zu identifizieren, ist die Angabe des 5 **Chipsets** S.192 auf der Hauptplatine notwendig. Zusammen mit einem internen Multiplikator erzeugt der Prozessor aus der 6 **Front Side Bus Speed** S.192 seine eigentliche Arbeitsgeschwindigkeit, die unter 2 eingetragen ist. In der nächsten Zeile steht die 7 Größe des **Arbeitsspeichers** S.192, darunter die Taktrate, mit er arbeitet. Im nächsten Kapitel stehen die Namen des angeschlossenen 9 Monitors und der eingebauten 10 Grafikkarte. Im Abschnitt erfahren Sie, welche Laufwerke im Computer arbeiten. In diesem Beispiel sind es drei: die 11 Festplatte, ein 12 **Disketten-Laufwerk** S.192 sowie ein 13 **DVD-Laufwerk** S.192 samt genauer Typenbezeichnung. Der Absatz informiert über die Speichergröße der einzelnen Laufwerke oder der darin eingelegten Speichermedien, etwa Diskette oder CD-ROM. Der Eintrag „N/A" beim



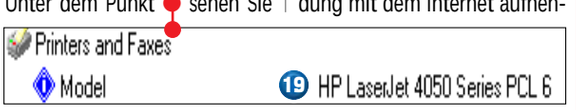
Wie schon beim Diskettenlaufwerk bedeutet auch beim 16 CD-ROM- oder DVD -Laufwerk der Eintrag „N/A", dass darin derzeit



keine Scheibe eingelegt ist. Die Namen so genannter Multimedia-Geräte, die im Computer eingebaut sind, protokoliert der Absatz . In diesem Fall handelt



es sich um eine 17 Soundkarte und eine 18 **TV-Karte** S.192. Unter dem Punkt sehen Sie



gegebenenfalls, welcher 19 Drucker oder welches Faxgerät angeschlossen ist. Eine der wichtigsten Angaben über den Computer findet sich schließlich im Kapitel , nämlich die ge-

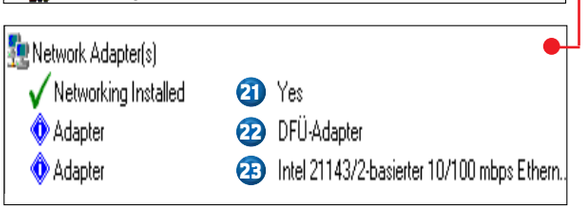


14 Diskettenlaufwerk bedeutet beispielsweise, dass dort im Moment keine Diskette eingeschoben ist. Deshalb gibt es dazu auch keine weiteren Angaben. Für das 15 Festplattenlaufwerk gibt es zwei Einträge, weil es in diesem Beispiel in zwei **Partitionen** S.192 aufgeteilt ist. In beiden Fällen bezeichnet der erste Eintrag die in **Gigabyte** S.192 (GB) gemessene Speicherplatzgröße. Wichtig: In der Klammer dahinter steht – angegeben in GB beziehungsweise Prozent –, wie viel davon noch frei ist.



über die Möglichkeit, diesen PC in einem **Netzwerk** S.192 zu betreiben. 21 „Yes" bedeutet, dass es geht. „No" hingegen heißt, dass es nicht funktioniert. Darunter 22 steht, ob Windows über ein **Modem** S.192 Verbindung mit dem Internet aufnehmen kann. Bei 23 sehen Sie, ob eine **Netzwerkkarte** S.192 eingebaut ist – und welche.

4 Möchten Sie das Fenster wieder schließen, so klicken



Sie oben rechts auf . Wollen Sie Informationen zu einem anderen Bereich abfragen, dann fahren Sie mit Schritt 2 aus einem der folgenden Kästen fort.

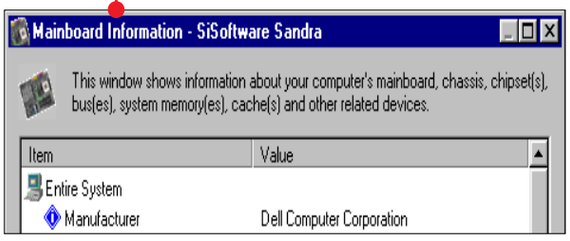
Hauptplatinen-Information mit „Sandra“ aufrufen

Noch genauere Listen als der allgemeine System-Überblick vermitteln spezielle „Sandra“-Module – etwa zur Hauptplatine

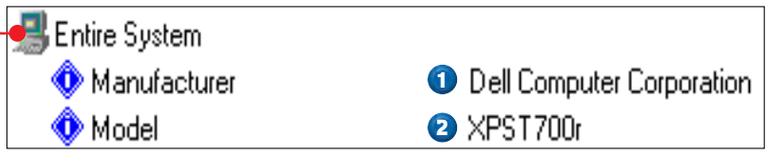
1 Starten Sie das Programm, wie auf den „gelben Seiten“ in der Heftmitte beschrieben.

2 Um die Informationen zur Hauptplatine aufzurufen, klicken Sie doppelt auf 

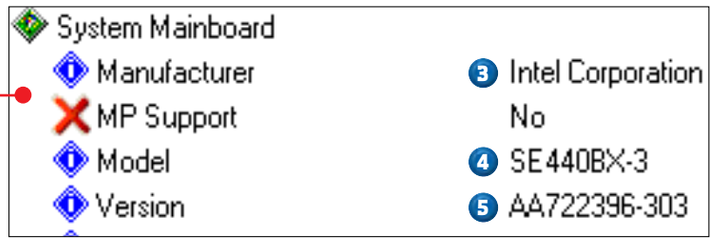
3 Daraufhin wird dann das Fenster mit detaillierten



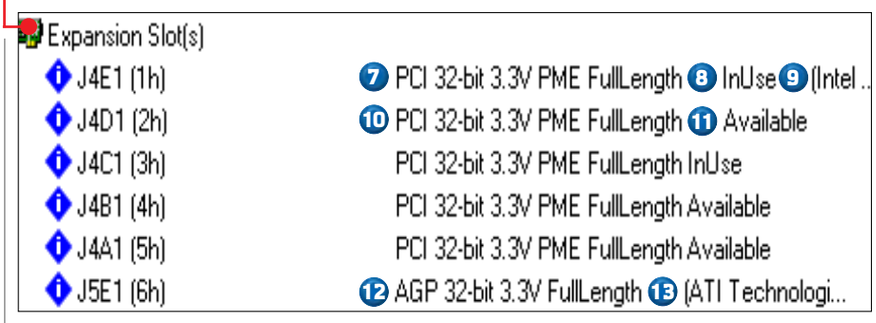
Angaben zur Hauptplatine Ihres Computers geöffnet. Dazu gehören im ersten Abschnitt der ① Name des Herstellers sowie die ② Modellbezeichnung des je-



weiligen PC-Gesamtsystems. In einem Absatz darunter stehen der ③ Name des Hauptplatinen-Herstellers, der ④ Hauptplatinen-Typ und die dazu gehörende ⑤ Versionsnummer. Ein weiterer Abschnitt bezeichnet den ⑥ Chipsatz der Hauptplatine. Im Absatz sehen Sie Einzelheiten zu den Steckplätzen für Erweiterungskarten, etwa Sound- oder TV-Karten. Die Anzahl der Einträge – in diesem Fall sechs – entspricht der Zahl der vorhandenen Steckplätze. Beim ersten ⑦ Steckplatz in diesem Beispiel handelt es sich um ein Modell, das **PCI** S. 192 -Zusatzkarten aufnimmt. Die Angabe







⑧ „InUse“ besagt, dass sich bereits eine solche Karte in dem Steckplatz befindet. In den Klammern dahinter steht die genaue ⑨ Bezeichnung der Karte. Auch der nächste ⑩ Steckplatz ist, wie die folgenden drei, ein PCI-Steckplatz. Allerdings weist hier der Eintrag ⑪ „Available“ darauf hin, dass er noch frei ist. Der letzte ⑫ Steckplatz ist für AGP-Karten geeignet, die in der Regel Daten schneller übertragen als PCI-Karten. Deshalb haben die meisten modernen Grafikkarten nicht PCI-, sondern AGP-Anschlussleisten. Auch in diesem Fall ist der AGP-Platz mit einer Grafikkarte belegt, deren Name in der ⑬ Klammer zu sehen ist.

4 Möchten Sie das Fenster wieder schließen, so klicken Sie oben rechts auf ☒. Wollen Sie Informationen zu einem anderen Bereich abfragen, dann fahren Sie mit Schritt 2 aus einem der folgenden Kästen fort.

Hauptprozessor- und BIOS-Information mit „Sandra“ aufrufen

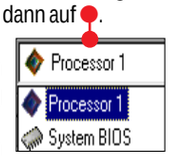
Auch für Hauptprozessor und BIOS gibt es ein Modul, das ausführliche Angaben bereithält

1 Starten Sie das Programm, wie auf den „gelben Seiten“ in der Heftmitte beschrieben.

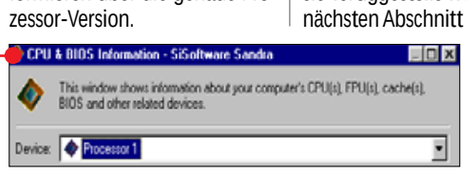
2 Um spezielle Informationen über Hauptprozessor und BIOS aufzurufen, klicken Sie doppelt auf 

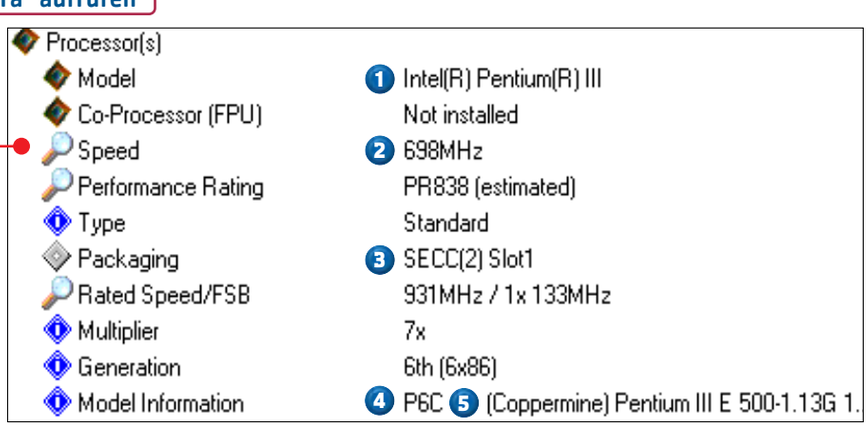
3 Daraufhin sehen Sie das Fenster. Steht in seinem Eingabefeld Device: Processor 1, so zeigt es Informationen über den Hauptprozessor.

4 Möchten Sie aber erst BIOS-Details lesen, so klicken Sie am rechten Rand des Eingabefelds auf ▾, dann auf . Daraufhin ändert sich der Eintrag im Eingabefeld in Device: System BIOS, und das

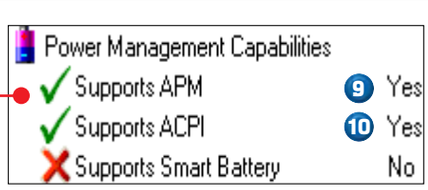


Fenster zeigt Einzelheiten zum BIOS. In diesem Beispiel bleibt es aber zunächst bei der Auflistung der Prozessor-Details. Ganz oben im Fenster steht der ① Modellname des Prozessors, zwei Zeilen darunter seine ② Taktrate. Weitere drei Zeilen tiefer befindet sich der ③ Name des Sockels, auf dem der Prozessor montiert ist. Anhand dieser Angabe lässt sich feststellen, ob der Sockel gegebenenfalls auch einen anderen Prozessor aufnehmen kann. Die ④ Typenbezeichnung und der Eintrag ⑤ „(Coppermine)“ informieren über die genaue Prozessor-Version.

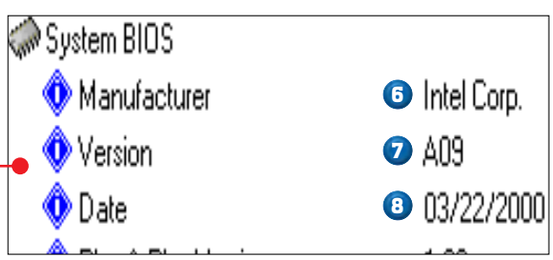




samt dem ⑧ Datum, an dem sie fertiggestellt worden ist. Im nächsten Abschnitt sehen Sie, ob der Computer die Stromspar-Funktion ⑨ **APM** S. 192 und auch deren Weiterentwicklung ⑩ **ACPI** S. 192 beherrscht („Yes“) oder nicht („No“). Gibt es nach der Installation einer neuen Grafikkarte Probleme mit Spielen, etwa einen permanent sichtbaren Mauszeiger, dann kann es hilfreich sein, den Stromspar-Modus ACPI abzuschalten.



5 Um nun die Angaben zum BIOS einzusehen, verfahren Sie, wie eingangs in Schritt 4 beschrieben. Die Liste beginnt mit dem ⑥ BIOS-Hersteller und der ⑦ BIOS-Version



6 Möchten Sie das Fenster wieder schließen,so klicken Sie oben rechts auf ☒. Wollen Sie Informationen zu einem anderen Bereich abfragen, dann fahren Sie mit Schritt 2 aus einem der folgenden Kästen fort.

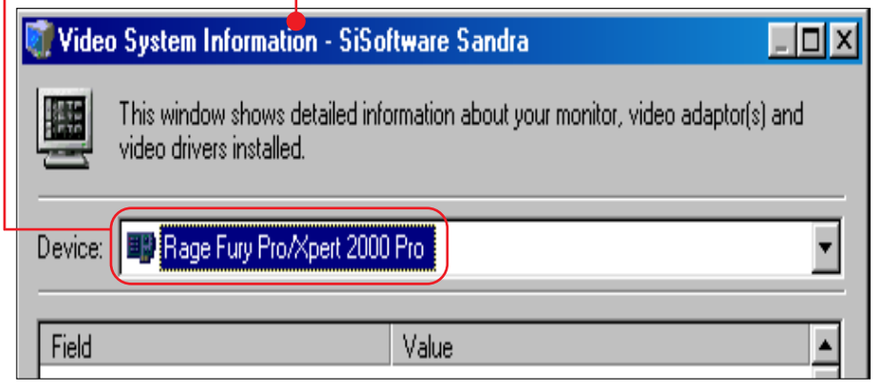
Video-System-Information mit „Sandra" aufrufen

Alles, was Sie über Monitor und Grafikkarte wissen müssen, vermittelt Ihnen das Modul „Video System Information"

1 Starten Sie das Programm, wie auf den „gelben Seiten" in der Heftmitte beschrieben.

2 Klicken Sie anschließend doppelt auf 

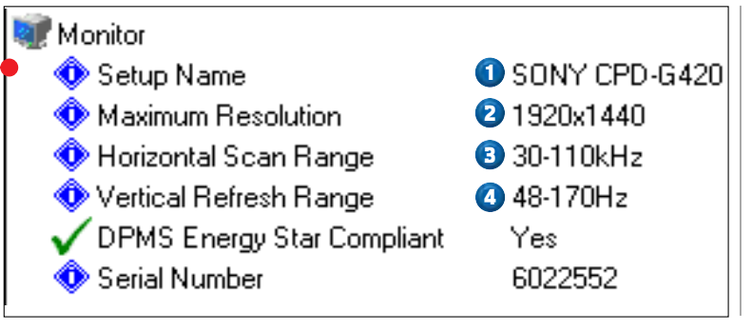
3 Daraufhin wird das folgende Fenster geöffnet. Im Eingabefeld dieses Fensters wählen



Sie, ob Sie sich Informationen über die Grafikkarte oder den Monitor Ihres Computers ansehen wollen. Dazu gehen Sie nach dem selben Schema vor, das eingangs in Schritt 4 im Kasten „Hauptprozessor- und BIOS-Informationen mit ‚Sandra' aufrufen" beschrieben ist. In diesem Beispiel geht es zunächst um die Angaben zum Monitor. Dazu muss dessen Name im Eingabefeld stehen, etwa



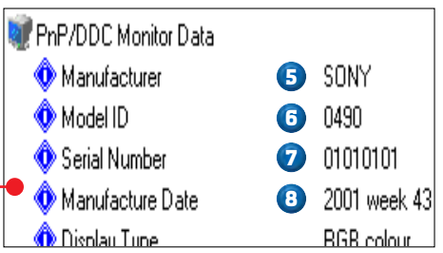
In der ersten Zeile der Liste steht wieder die **1** Bezeichnung des Monitors, darunter die Zahl der **2** Bildpunkte, also die **Bildauflösung** S. 192, die er höchstens darstellen kann. Als Nächstes folgt in **Kilohertz** S. 192 (kHz) die mögliche Bandbreite der **3** **Horizontal Scan Range** S. 192. Je höher ihr größter Wert ist, desto höhere Auflösungen und schnellere Bildwiederholfrequenzen sind erreichbar. Die **4** **Vertical Refresh Range** S. 192 zeigt in **Hertz** S. 192 (Hz), in welchem Bereich das Bild – abhängig von der gewählten Auflösung – in einer Sekunde wieder aufgebaut werden kann. Wieder sind höhere Werte besser. Im nächsten Abschnitt stehen der **5** Name des Monitor-Herstellers, die **6** Modellnummer, die **7** Seriennummer sowie das **8** Fabrikationsdatum des Monitors.

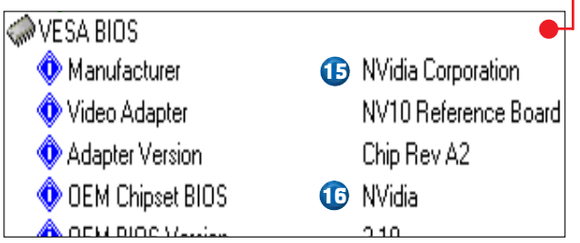


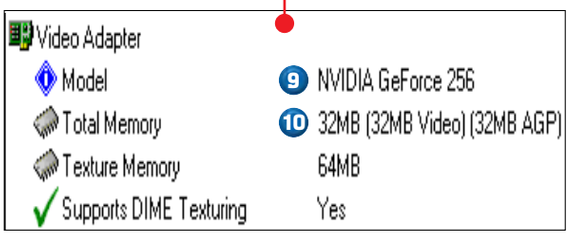
4 Damit Sie Informationen zur Grafikkarte abfragen können, muss im Eingabefeld des Fensters der Name der Karte stehen, etwa

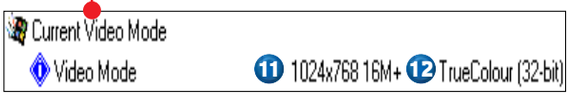


Zur Bestätigung taucht dann in der obersten Zeile der Liste erneut der **9** Name auf. Unter **10** steht die Größe des Arbeitsspeichers, über den die Karte verfügt. Einige Zeilen darunter lesen Sie die momentan eingestellte **11** Bildauflösung und **12** **Farbtiefe** S. 192 ab. Dem folgenden Abschnitt entnehmen Sie die genaue **13** Bezeichnung und **14** Versionsnummer des Grafikkarten-Steuerungsprogramms. In einem weiteren Absatz steht der **15** Name des Karten-Herstellers. Noch wichtiger zur Identifizierung der Grafikkarte ist allerdings die Bezeichnung des **16** Chipsets, das in der Karte arbeitet und in diesem Fall vom Kartenhersteller stammt.

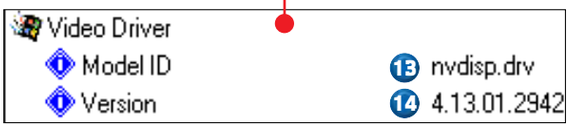








5 Möchten Sie das Fenster wieder schließen, so klicken Sie oben rechts auf ☒. Wollen Sie Informationen zu einem anderen Bereich abfragen, dann fahren Sie mit Schritt 2 aus einem der folgenden Kästen fort. Weiter geht's mit detaillierten Informationen zu den diversen Laufwerken.



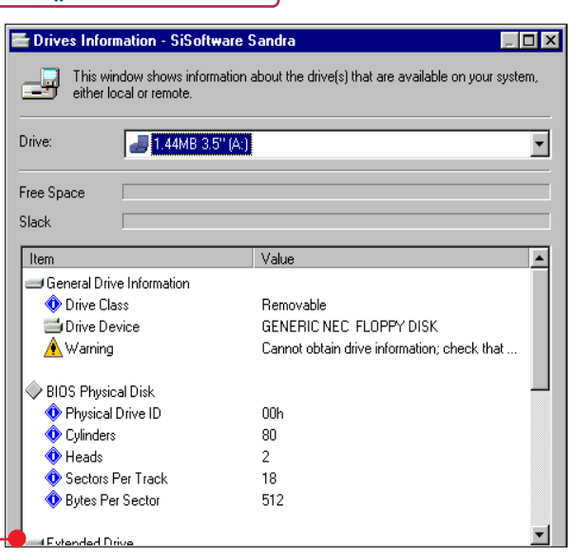
Laufwerk-Informationen mit „Sandra" aufrufen

Zu den wichtigsten Bestandteilen eines Computers zählen die verschiedenen Laufwerke. Einzelheiten daüber finden Sie so heraus:

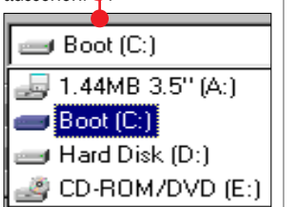
1 Starten Sie das Programm, wie auf den „gelben Seiten" in der Heftmitte beschrieben.

2 Um die Laufwerks-Informationen aufzurufen, klicken Sie doppelt auf 

3 Daraufhin wird dieses Fenster geöffnet



Wie schon in anderen Modulen, gibt es auch in diesem Fenster ein Eingabefeld, mit dessen Hilfe Sie Informationen über mehrere Geräte oder Einstellungen erhalten. Die Auswahlmöglichkeiten könnten zum Beispiel so aussehen:



Wie Sie eines der Laufwerke auswählen, lesen Sie eingangs von Schritt 4 im Kasten „Hauptprozessor- und BIOS-Informationen mit ‚Sandra' aufrufen". Besonderheit in diesem Fenster: Ein Balken



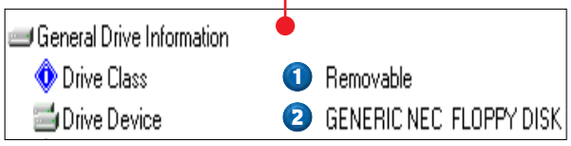
unterhalb des Eingabefelds zeigt die relative Größe des momentan noch vohandenen Speicherplatzes des jeweiligen Laufwerks beziehungsweise des darin eingelegten Speichermediums an. Befindet sich also keine Diskette oder CD-ROM im jeweils passenden Laufwerk, dann gibt es auch keinen blauen Balken. Steht im Eingabefeld zum Beispiel

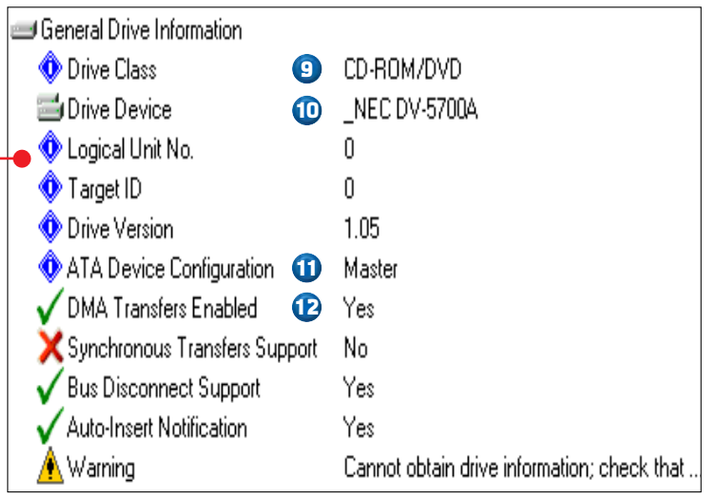


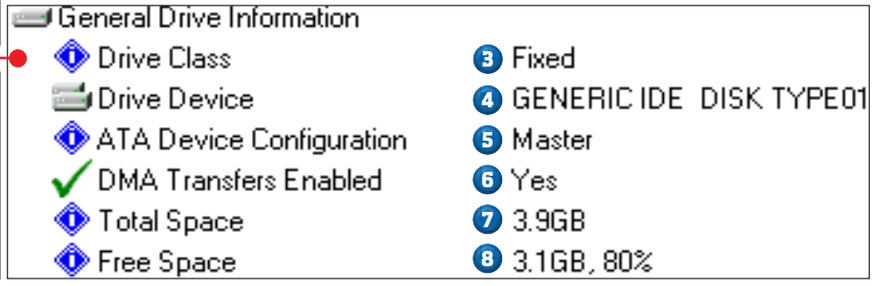
, so erscheinen in der Liste Informationen zum Disketten-Laufwerk. Erschrecken Sie sich dann nicht, wenn Sie mechanische Geräusche aus dem Laufwerk hören.

Laufwerk-Informationen mit „Sandra“ aufrufen | Fortsetzung

Die bedeuten nur, dass „Sandra“ überprüft, ob eine Diskette eingelegt ist. Sie erkennen dann im ersten Abschnitt am Eintrag 1 „Removable“, dass das gewählte Laufwerk **Wechselspeicher-Medien** S.192, also in diesem Fall Disketten, aufnimmt. In der folgenden Zeile steht die 2 Gerätebezeichnung des Laufwerks. Haben Sie sich für Details über ein Festplatten-Laufwerk entschieden, etwa Drive: Boot (C:), dann sehen Sie in der Liste am Eintrag 3 „Fixed“, dass es keine auswechselbaren Medien aufnehmen kann. Der zweiten Zeile entnehmen Sie den 4 Gerätetyp und sehen, ob es im 5 **IDE** S.192-Steckplatz als „**Master**“ S.192 oder „**Slave**“ S.192 geführt wird. Arbeitet es mit der schnellen 6 Datenübertragung **DMA** S.192, steht dort „Yes“, wenn nicht, „No“. In der Regel ist es besser, wenn die DMA-Funktion eingeschaltet ist. Die beiden letzten Zeilen informieren über die gesamte 7 Speichergröße des Laufwerks und den 8 noch freien Speicherplatz. Möchten Sie Informationen über das eingebaute DVD-Laufwerk aufrufen, könnte im Eingabefeld etwa Drive: CD-ROM/DVD (E:) stehen. Am ersten Eintrag der Liste sehen Sie, für welche 9 Speichermedien das Laufwerk geeignet ist. Dann folgen die 10 Gerätebezeichnung und wieder die Angaben zu den 11 IDE- und 12 DMA-Einstellungen.







4 Möchten Sie das Fenster wieder schließen, so klicken Sie oben rechts auf ☒. Das war's zum Thema „Erkennungs-Dienst“. Damit Sie die so gewonnenen Erkenntnisse nicht samt und sonders auswendig lernen müssen, können Sie sie einfach ausdrucken. Wie das funktioniert, steht im Kasten unten.

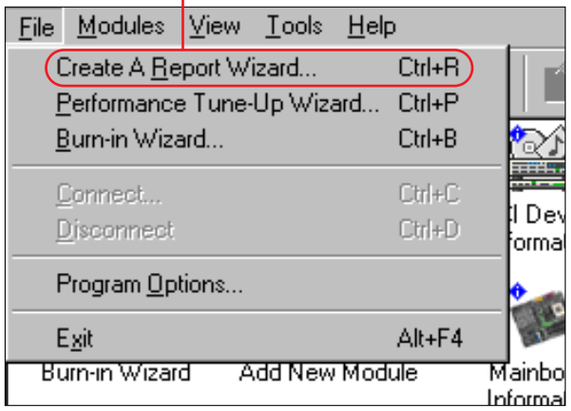
„Sandra“-Informationen drucken

Zum Glück müssen Sie sich nicht alle Daten Ihres Computers merken. Wie die von Direct-X, können Sie „Sandras“ Informationen ausdrucken

1 Starten Sie das Programm, wie auf den „gelben Seiten“ in der Heftmitte beschrieben.

2 Um die Druck-Funktion aufzurufen, klicken Sie Sie oben links auf File.

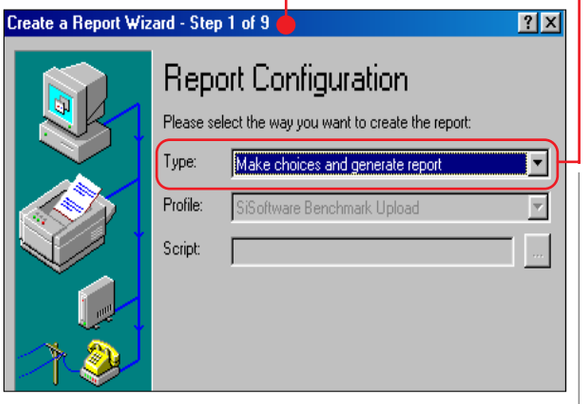
3 Im daraufhin darunter aufgeklappten Menü klicken Sie auf Create A Report Wizard... Ctrl+R.



4 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie unten auf.

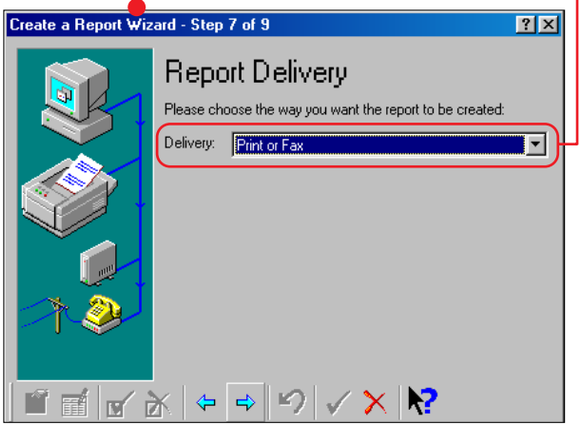


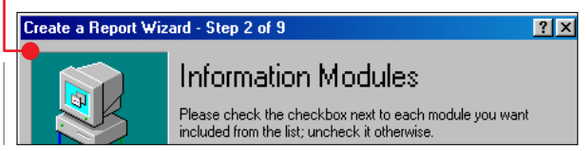
5 Im nächsten Fenster wählen Sie im Eingabefeld – wie eingangs von Schritt 4 im Kasten „Hauptprozessor- und BIOS-Informationen mit ‚Sandra‘ aufrufen“ beispielhaft beschrieben – die Funktion aus und klicken auf. Falls der Eintrag bereits im Eingabefeld stehen sollte, klicken Sie einfach gleich auf.



6 Im folgenden Fenster wählen Sie die Module beziehungsweise Themenbereiche, deren Angaben Sie drucken möchten. Dazu klicken Sie in das weiße Kästchen ☐ vor dem jeweiligen Eintrag, so dass darin ein Haken ☑ erscheint. Falls Sie sich dabei in der Zeile geirrt haben sollten, können Sie diese Entscheidung mit einem weiteren Klick in den Kasten rückgängig machen. Um gegebenenfalls Einträge lesen zu können, die zunächst nicht zu sehen sind, klicken Sie so oft auf, bis die in der Liste erscheinen. Möchten Sie sämtliche Einträge des Fensters auf einmal mit Haken versehen, so klicken Sie unten auf. Ein Klick auf dagegen löscht alle vorhandenen Haken. Vorsicht: Wählen Sie nur Module aus, deren Informationen Sie wirklich brauchen, sonst gibt es eine Papierflut.

7 Klicken Sie nach der Auswahl so oft auf, bis das Fenster erscheint.





8 Im Eingabefeld des Fensters wählen Sie – wie eingangs von Schritt 4 im Kasten „Hauptprozessor- und BIOS-Informationen mit ‚Sandra‘ aufrufen“ beschrieben – die Funktion und klicken anschließend erneut auf.

9 Im daraufhin geöffneten Fenster **Drucken** folgt ein Klick auf OK, und die gewünschten Informationen werden ausgedruckt. Damit haben Sie die Daten auf jeden Fall zur Hand, wenn Sie beispielsweise eine Spiele-Hotline anrufen oder in einem Computer-Geschäft Zusatzgeräte für Ihren PC kaufen wollen.

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

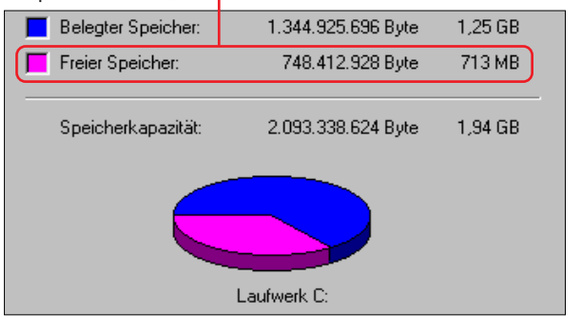
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

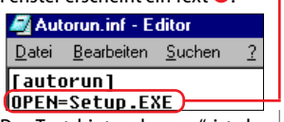


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt **7** weiter.

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:

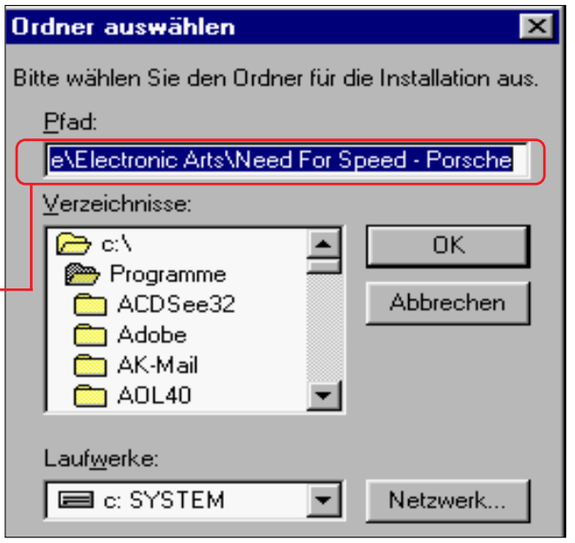


Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

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.

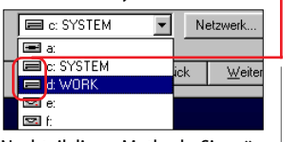
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



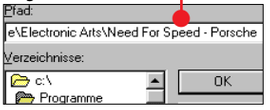
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S. 192 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt **10** weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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.

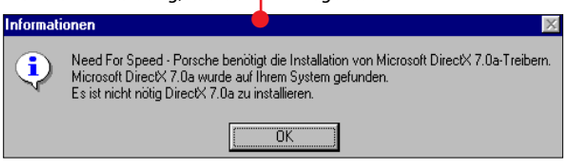
COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

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.

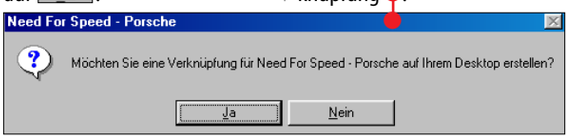
Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



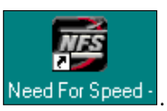
oder sehr ähnlich aussieht.

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.

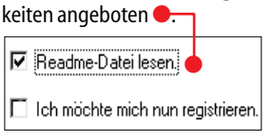


Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



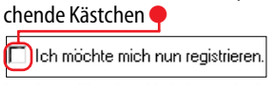


Hier stand im Heft eine Anzeige.

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.

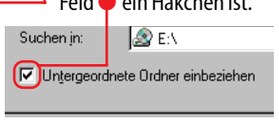
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

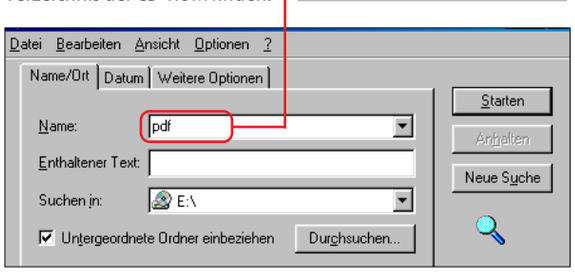
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

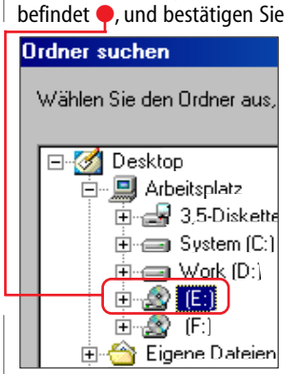
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





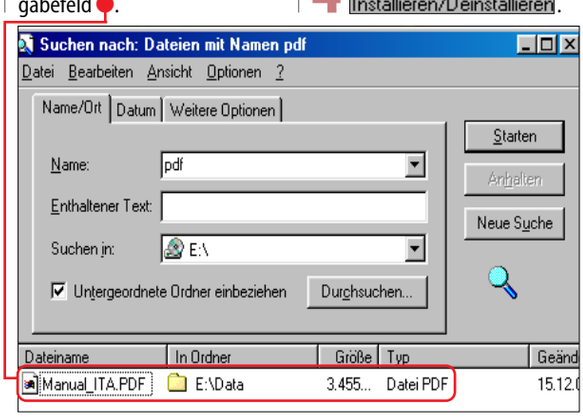
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



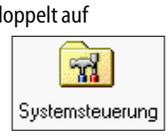
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

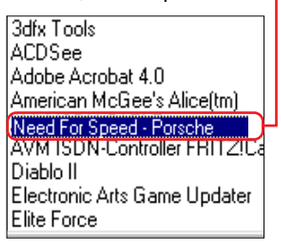


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



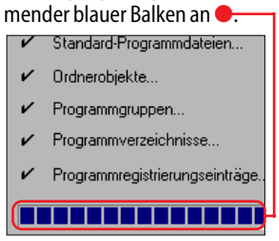
Klicken Sie diese Zeile an.

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.

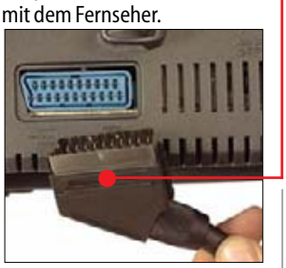


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S. 192 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken. Weiter mit Schritt **5**.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color" funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	605 072	+ 5,9
GAME STAR	305 238	+ 1,5
PC GAMES	238 114	- 11,3
BRAVO SCREEN FUN	187 094	- 7,4
KIDS ZONE	107 924	- 6,3
PC ACTION	100 849	+ 0,5
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	78 758	+122,0
PLAY ZONE	78 150	+ 28,0
PLAY THE PLAYSTATION	50 437	- 0,8
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN	46 300	- 54,4
MANIAC	36 300	+ 11,3
N ZONE	30 891	- 52,4

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 2. Quartal 2002 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.





Ausgabe: 10/2002

Titelthema:
Tekken 4:
Die Kunst des Kampfes

Inhalt:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Crazy Taxi 3, Medieval – Total War, Street Hoops

Weitere Themen:
Special: CDs brennen, Spiele-Zubehör im Test

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 10/2002

Titelthema:
Erster Test: Hitman 2 – „Ein Mords-Spaß"

Inhalt:
14 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: NHL 2003, Der erste Kaiser, Icewind Dale 2

Weitere Themen:
Funknetzwerke, Die Games Convention

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 10/2002

Titelthema:
Super Mario Sunshine:
Test und Komplettlösung

Inhalt:
21 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Starfox Adventures, Turok Evolution

Weiteres Thema:
Squaresofts Pläne für den Gamecube enthüllt

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Afterburner: So bringst du Licht in deinen GBA

Inhalt:
54 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Turok Evolution, Aggressive Inline, V-Rally 3

Weiteres Thema:
Der Anschlag, Breath Of Fire: Komplettlösung

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 10/2002

Titelthema:
Turok Evolution: Deutsche Version im Riesentest

Inhalt:
30 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: NFL Blitz 2003, Woody Woodpecker

Weiteres Thema:
Premiere in Leipzig: Games Convention

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Die 30 besten Spiele 2002 getestet

Inhalt:
287 Spiele in der Wertungsübersicht, 600 Tipps, 14 Demos

Weiteres Thema:
Vorschau auf 16 Spiele, darunter: Colin McRae Rally 3, Timesplitters 2

DVD-ROM: 1
Preis: 8,80 Euro



Ausgabe: 10/2002

Titelthema:
Gokus Erben:
Die Legende auf dem GBA

Inhalt:
17 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Beach Life, Crazy Taxi 3, Super Mario Sunshine

Weiteres Thema:
Workshop, Teil 2:
Manga-Zeichenkurs

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 10/2002

Titelthema:
Superstars auf dem Prüfstand: Mario und Tony Hawk

Inhalt:
38 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Colin McRae Rally 3, Need For Speed, Turok Evolution

Weiteres Thema:
Reportage:
Als die Spiele laufen lernten

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Special plus:
Medieval – Total War

Inhalt:
Mehr als 11 000 Tipps, Tricks und Cheats zu 888 PC-Spielen, darunter: Operation Flashpoint, Arx Fatalis

Weiteres Thema:
Baldur's Gate, Gothic, Heavy Metal F.A.K.K. 2

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe: 9/2002

Titelthema:
Innovative Add-On-Szenerien: Emma Field, Brasilia

Inhalt:
19 Flugsimulationen in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Schweizer Kleinflugpätze

Weiteres Thema:
Vernetzt: Flugsimulationen im Netzwerk

CD-ROM: keine
Preis: 5 Euro



Ausgabe: 11/2002

Topthema:
Colin McRae Rally 3

Inhalt:
Super Mario Sunshine und GTA Vice City im Test

Weiteres Thema:
Dead To Rights, Tony Hawk's Pro Skater 4, Der große Messemonat

DVD-ROM: 1
Preis: 2,99 Euro



Ausgabe: 11/2002

Topthema:
Knallhartes Duo von Eidos: Timesplitters 2, Hittman 2

Inhalt:
Super Mario Sunshine, Doshin The Giant

Weiteres Thema:
Disney's Magical Mirror starring Mickey Mouse

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro



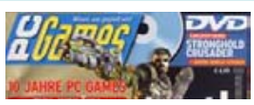
Ausgabe: 11/2002

Topthema:
Unreal Tournament 2003: Optimaler Spiele-Eindruck

Inhalt:
Deus Ex 2, Anno 1503, Need For Speed 6

Weiteres Thema:
Stronghold Crusader, Black & White 2

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 11/2002

Topthema:
Hits im Test: Rollercoaster Tycoon 2, NHL 2003

Inhalt:
Messe-Nachlese: Leipziger Games Convention

Weiteres Thema:
Anno 1503: Interaktiver Test im Vergleich zu Anno 1602

DVD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 11/2002

Topthema:
Digimon World 2003: Die Digimonster sind zurück

Inhalt:
Sci-Fi-Action-Baller-Raser: Fire Bugs

Weiteres Thema:
Monster AG Platinum, Monte Carlo Games Compendium

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



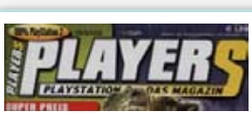
Ausgabe: 10/2002

Topthema:
Achtung Sprung: Colin McRae Rally 3 auf der PS 2

Inhalt:
Hitman 2: Silent Assassin, Tekken 4

Weiteres Thema:
Tony Hawk's Pro Skater 4 im Test

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 11/2002

Topthema:
Direkt aus London: Neues von der ECTS

Inhalt:
Vorschau auf Reign Of Fire 2, Games Convention

Weiteres Thema:
Timesplitters 2 und Hitman 2 im Test

CD-ROM: keine
Preis: 1,99 Euro



Ausgabe: 11/2002

Topthema:
Timesplitters 2: Zombies, Zeitreisen, zünftige Waffen

Inhalt:
007 Nightfire: Der smarte Geheimagent ist zurück

Weiteres Thema:
Colin McRae Rally 3: Erster Auftritt auf der PS 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

FÜR SIE GELESEN

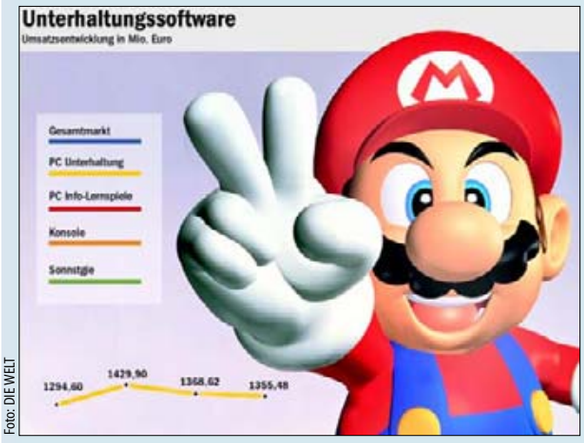


Foto: DIE WELT

Super, Mario! Unterhaltungssoftware läuft in Deutschland prima.

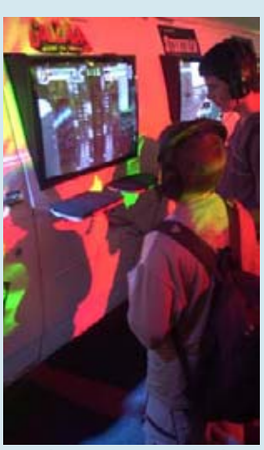
DIE WELT

DIE WELT rühmt den deutschen Markt für Computerspiele als einen der größten weltweit:

„Der deutsche Markt für Unterhaltungssoftware ist einer der wichtigsten der Welt. Im vergangenen Jahr wurden in Deutschland rund 1,5 Milliarden Euro mit Computerspielen und anderen Unterhaltungsprogrammen für Computer, Spielkonsolen und Kleingeräte wie Nintendos Gameboy umgesetzt."

In einem anderen Beitrag beschäftigt sich **DIE WELT** mit dem beachtlichen Erfolg der Spiele-Messe Games Convention in Leipzig:

„Wie ein gigantisches Raumschiff liegt die Leipziger Messehalle in den Ausläufern des Systems, vom sächsischen Zentralgestirn nur spärlich beleuchtet. Eine riesenhafte Glaskuppel wölbt sich über blank poliertem Stahl und Metall. Die Veranstalter der ‚GC – Games Convention', der mit 166 Ausstellern größten Computerspielemesse des Kontinents, hätte keinen besseren Ort wählen können. In zwei großen Hallen links und rechts der Science-Fiction-Szenerie präsentiert sich den mehr als 80 000 Besuchern eine Unterhaltungsindustrie, deren Umsätze inzwischen die Hollywoods bei weitem übertreffen."



Jenseits von Raum und Zeit: Jugend auf der Spielemesse.

Bild

BILD-Leipzig sagt „Willkommen in Deutschlands größter Spielhalle":

„Ein Ferrari kracht mit lautem Getöse in die Begrenzungsmauer. Wenige Meter weiter schmeißt Godzilla seinen Widersacher vom Wolkenkratzer.



Spielerisch: Lara-Doubles hatten in Leipzig ihren Spaß.

Irgendwo fallen Schüsse, während die deutsche Fußball-Nationalmannschaft in letzter Minute das 1:0 erzielt. Willkommen auf der Games Convention, der größten Spielhalle Deutschlands! Vier Tage lang Action. Die Leistungsschau macht ihre Prophezeiung wahr. Hunderte Monitore reihen sich in Halle 3 aneinander. Allein gestern holten sich die mehr als 7000 Computer-Spieler hier den virtuellen Kick. Verführt durch bildhübsche Hostessen, aufgeputscht durch Lichtshows und Techno-Beats."

Frankfurter Allgemeine
ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND

Die **FRANKFUTRER ALLGEMEINE ZEITUNG** stellte auf der Games Convention im Bericht „Lara liebt Leipzig" fest, dass die Darstellungen in Spielen immer realistischer werden:

„Die Verbesserungen gehen in zwei Richtungen. Die Darstellung wird feingliedriger; viele Spiele lassen sich jenseits der magischen Auflösung 1024 x 768 (Bildauflösung, Anm. d. Red.) angehen. Und das Erscheinungsbild wird lebensechter. Während Einsteiger-PCs mit 1 GHz Taktfrequenz für aktuelle Software genügen, ist bei der Auswahl der Graphikkarte mehr Sorgfalt anzuraten. Daher bot die Games Convention eine schöne Sicht auf das aktuelle Angebot (die meisten Vorabversionen verließen das Business Center nicht), verhalf manchem zu der Einsicht, welche Konsole am besten zum eigenen Spielverhalten passen würde, zeigte aber keine Überraschungstitel."

stern

DER STERN berichtet über die Plakatinitiave „Ich spiele auch" für Computerspiele(r):

„Das Plakat ist eines von vier Motiven einer Kampagne, mit der die ‚Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle' (USK) Fairness einfordern will für alle Computerspieler. Seit acht Jahren prüft die USK Spiele und vergibt ein Siegel, auf dem steht, für welches Alter das jeweilige Produkt geeignet ist. ‚Wir haben uns nach Erfurt gefragt, warum digitale Spiele so angstvoll aufgenommen werden', sagt K.-Peter Gerstenberger, der Leiter der USK, ‚dabei gehören Spiele zum Alltag so vieler Menschen, genauso wie Bücher oder der Fernseher. Das Medium ist auf dem Weg in die Mitte der Gesellschaft.' Für die nächste Generation wird ‚diese Art des Spielens selbstverständlich sein', prophezeiter und hofft, dass die aktuelle Aktion Nichtspieler zum Nachdenken anregt."



Plakativ: Die USK setzt sich für Computerspieler ein.

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 2. QUARTAL 2002 (IVW-GEPRÜFT)	605 072	305 238	238 114	187 094	100 849	78 758	78 150
COMPUTER (PC)							
1914 – The Great War	2,52	70 % Spielspaß	70 %		67 % Spielspaß		
Age of Wonders 2	2,15	77 % Spielspaß	84 %	Note 2	84 % Spielspaß		
Arx Fatalis	2,17	84 % Spielspaß	83 %		83 % Spielspaß		
Beach Life	2,64	77 % Spielspaß	74 %				
Cossacks – Back to War	2,03						
Delta Force – Task Force Dagger	2,13				59 % Spielspaß		
Der Anschlag	2,43	81 % Spielspaß	69 %		68 % Spielspaß		
Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	1,74	78 % Spielspaß	79 %	Note 2-	76 % Spielspaß		
Der Industriegigant 2	2,03	82 % Spielspaß	84 %		81 % Spielspaß		
Die Sims – Urlaub total	2,66	85 % Spielspaß	76 %	Note 2			
Dino Island	2,18		73 %		70 % Spielspaß		
Divine Divinity	2,05	73 % Spielspaß	73 %		70 % Spielspaß		
Face Factory – „The Sims" Edition	1,98						
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,12	89 % Spielspaß	85 %	Note 1-	87 % Spielspaß		
Frontline Attack	2,07				77 % Spielspaß		
Grand Prix 4	1,82	88 % Spielspaß	85 %	Note 2	87 % Spielspaß		
Heroes of Might & Magic 4	1,95	86 % Spielspaß	81 %	Note 2+	77 % Spielspaß		
Largo Winch – Empire Under Threat	2,27		77 %	Note 3			
Mafia	1,91	91 % Spielspaß	89 %	Note 1	92 % Spielspaß		
Medieval – Total War	1,82	88 % Spielspaß	80 %	Note 2	83 % Spielspaß		
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	1,94		78 %				
Neverwinter Nights	1,63	85 % Spielspaß	84 %	Note 2-	85 % Spielspaß		
Next Generation Tennis – US Open	3,13				75 % Spielspaß		
Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	2,66	72 % Spielspaß	88 %	Note 2+	89 % Spielspaß		
Rollercoaster Tycoon 2	2,49						
Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	2,69	67 % Spielspaß	61 %		70 % Spielspaß		
Stronghold Crusader	2,21			Note 1-	80 % Spielspaß		
Sudden Strike 2	2,01	83 % Spielspaß	75 %		72 % Spielspaß		
Syberia	2,94		67 %		60 % Spielspaß		
Team Factor	3,10	74 % Spielspaß	57 %		62 % Spielspaß		
The Elder Scrolls 3 – Morrowind	1,86	89 % Spielspaß	91 %		87 % Spielspaß		
The Partners	3,55						
Warcraft 3 – Reign of Chaos	1,44	93 % Spielspaß	92 %	Note 1	93 % Spielspaß		
WM Nationalspieler	2,91						
Zanzarah – Das verborgene Portal	1,56	75 % Spielspaß	74 %	Note 2+	84 % Spielspaß		
PLAYSTATION							
Dragon Ball Final Bout	3,72			Note 4-			
Stuart Little 2	2,16			Note 3			
Britney's Dance Beat	2,58			Note 3+		70 % Spielspaß	79 %
DTM Race Driver	1,44			Note 1			
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,16			Note 1-		84 % Spielspaß	85 %
Final Fantasy 10	2,28			Note 1		88 % Spielspaß	89 %
Frequency	1,69					80 % Spielspaß	85 %
PLAYSTATION 2							
Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva	2,02			Note 2		84 % Spielspaß	83 %
International Superstar Soccer 2	2,48			Note 2		80 % Spielspaß	78 %
Men in Black 2 – Alien Escape	2,76					69 % Spielspaß	
Project Zero	2,43			Note 2-			83 %
Spiderman – The Movie	1,92			Note 2			81 %
Stuntman	1,65			Note 2-		79 % Spielspaß	80 %
Turok Evolution	3,05			Note 2		82 % Spielspaß	
GAMECUBE							
International Superstar Soccer 2	2,50						
Pikmin	1,90			Note 1			
Star Wars – Rogue Leader – Rogue Squadron 2	1,93			Note 1-			
Super Mario Sunshine	1,48			Note 1			
Super Smash Bros. Melee	2,34			Note 1			
Wave Race – Blue Storm	2,11						
XBOX							
Enclave	2,14						
GAMEBOY ADVANCE							
Castlevania – Harmony of Dissonance	2,39						
Driver 2 Advance	2,61						
Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	3,11						
Tony Hawk's Pro Skater 3	1,85						
Turok Evolution	2,48						
V-Rally 3	2,21						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Wie bringe ich Licht in den GBA?

Ich habe gehört, dass es von Triton Labs ein so genanntes „Afterburner-Kit" für den Gameboy Advance gibt, das in den GBA eingebaut wird und als interne Beleuchtung dient. Können Sie mir sagen, wo, wann und zu welchem Preis es bei uns in Österreich erhältlich sein wird?

Marc Winklhofer, Salzburg

Das Afterburner-Kit zum Selbsteinbau kostet in Österreich 54,99 Euro und ist bereits auf dem Markt. Im Internet können Sie den Triton-Beleuchtungssatz unter http://www.gameware.at *bestellen. Per Post können Sie ihn ordern bei: Gameware Computerspiele Astl OHG, Andechsstr. 85, 6020 Innsbruck. Noch mehr Informationen erhalten Sie unter* www.tritonlabs.com. *Deutsche Kunden können sich an* www.wolfsoft.de *wenden und das Afterburner-Kit dort für 49,99 Euro erstehen. Die Postadresse: Wolfsoft GmbH, Schulstr. 3, 56566 Neuwied. Die Telefon-Hotline ist montags bis freitags von 11 bis 18 Uhr unter 0700-96537638 erreichbar. Faxnummer: 02622-83583. Achtung: Zum Öffnen des GBA ist ein spezieller Schraubenzieher nötig, den es bei Wolfsoft für 14,99 Euro gibt. Bedenken Sie aber, dass jede Garantie für den Gameboy erlischt, wenn Sie das Gerät öffnen. Die Redaktion*



Lichtquelle für GBA: der „Afterburner".

Wie bekomme ich ein normales Bild?

Ich habe mir COMPUTERBILD-SPIELE gekauft und die Spiele installiert. Danach hatte ich riesengroße Abbildungen auf dem Bildschirm. Habe verzweifelt versucht, es wieder normal zu bekommen. Leider habe ich jetzt ein Minibild und weiß nicht, wie ich es wieder normal hinbekomme. Habe XP auf meinem PC und bin totaler Neuling. Was muss ich machen, um den Normalzustand wieder zu bekommen? Bitte helfen Sie mir.

Jörg Schelenz, per E-Mail

Offensichtlich hat sich die ***Bildauflösung*** S. 192 *geändert. So schaffen Sie Abhilfe: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, dann auf* Eigenschaften, *danach auf* Einstellungen. *Hier können Sie dann unter die ursprüngliche Auflösung einstellen. Als Faustregel gilt: Bei einem 15-Zoll-Bildschirm wählen Sie 800 x 600, für einen 17-Zoll-Monitor 1024 x 768. Unter* Farbqualität *16 oder 32 Bit wählen, dann auf* OK *klicken. Eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung zu diesem Thema finden Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2002, Rubrik „Ratgeber". Die Redaktion*



Wann kommt der Kick?

Wann erscheinen die PC-Spiele „UEFA Champions League Season 2002/2003" und „FIFA 2003"? Stehen die genauen Termine schon fest?

Timo Lurk, Appenweier

Das Fußballspiel FIFA 2003 erscheint bei EA Sports Ende Oktober. Weitere Informationen dazu sind im Internet unter der Adresse www.electronicarts.de *zu finden. Ein Spiel UEFA Champions League 2002/2003 wurde bislang noch gar nicht angekündigt. Nachdem die Lizenz von Take 2 Interactive ausgelaufen ist, gilt als unklar, ob es eine Fortsetzung der beliebten Reihe geben wird. Die Redaktion*



Hat bald Saison: „FIFA 2003".

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Was tue ich gegen Kratzer?

Ich spiele viel mit meinem Gameboy Advance und nehme ihn auch oft mit zu Freunden oder in die Schule. Ich will aber natürlich nicht, dass er verkratzt. Was kann ich tun, um das Display zu schützen?

Axel Seiler, per E-Mail

Die Firma Speed Link hat sich auf Zubehör für Konsolen spezialisiert. Im Internet können Sie sich die angebotenen Artikel unter der Adresse www.speed-link.com *anschauen. Unter anderem gibt es dort den „Power-Shield Deluxe" mit Display-Beleuchtung und -Schutz, regelbarer Leuchtdiode, Lichtsensor, Energiesparautomatik und Energieversorgung aus einer separaten Batterie. Der Artikel ist für 14,99 Euro zu haben. Zu bestellen sind die Speed-Link-Erzeugnisse beim Vertreiber Fairtronic, den Sie unter folgender Adresse erreichen: Fairtronic, Lange Str. 16, 27404 Heeslingen-Boitzen. Telefon: 04287-925241. Fax: 04287-925243. Oder per Internet unter* www.fairtronic.de. *Die Redaktion*



Stabile Hülle: Mit dem „Speed Link Power-Shield" haben Sie länger etwas von Ihrem Gameboy Advance.

ÄRGER DES MONATS



Schreiben Sie an:
COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats"
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg,
Fax: 040/34726749,
E-Mail: aerger@computerbildspiele.de

Keine Hilfe von Codemasters

Sven D.[1] aus Gerolzhofen ist sauer. Sein Spiel „Operation Flashpoint: Resistance" läuft nicht – und die Herstellerfirma Codemasters hatte ihm bislang nicht geholfen:

„Ich habe mir vor zirka zwei Wochen das Spiel Operation Flashpoint: Resistance gekauft. Ich installierte es und konnte es auch starten, aber spielen konnte ich es nur 20 Minuten. Dann begann der Ton regelmäßig zu stocken und zu stottern. Mir bleibt meistens nur noch das Beenden des Spieles übrig. Und ich muss wieder von vorne beginnen. Ich habe die CD-ROM auf Kratzer untersucht, aber sie hat keine. Dann habe ich mir alle möglichen Patches heruntergeladen, doch die helfen auch nicht. Ich habe mir auch gleich den neuesten Treiber für meine Soundkarte heruntergeladen, der brachte aber auch nichts. Ich habe einen PC mit 2,0 Gigahertz und einer Grafikkarte „GeForce4 Ti 4200", 512 MB RAM und eine 80 Gigabyte große Festplatte, daher sollte das Spiel normalerweise



„Operation Flashpoint" in der Klemme – und Hilfe von Codemasters blieb aus.

einwandfrei laufen. Als ich mich an Codemasters gewandt habe, bekam ich immer nur die automatische Antwort, dass meine E-Mails weitergeleitet worden seien (auf Englisch natürlich). Ich habe zirka 23 Mails geschrieben und auf keine eine Antwort bekommen. Ich verzweifle langsam, bitte helfen sie mir!"

Codemasters-Pressesprecher Fabian Döhla zeigte sich auf Anfrage betroffen: „Die Hardware-Konfiguration ist in der Tat mehr als ausreichend. Die Schilderung des Problems haben wir umgehend an unseren Support weitergeleitet – die Verzögerung ist uns mehr als unangenehm. Für die Wartezeit werden wir den Kunden mit einem exklusiven Flashpoint-Fanpaket (Limited Edition & Shirt) entschädigen."

COMPUTERBILD-SPIELE meint: Nette Geste und professionelle Hilfe, aber: warum nicht gleich so?

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

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 und 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 in alphabetische Reihenfolge gebrachte Liste der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

1914 – The Great War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Age of Wonders 2 • Version 1.1 vom 29. Juli 2002 (7,2 MB)
ftp.take2.de/patches/AOW2_Euro_Patch_V1_1.exe

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602/anno1602patch5_ger.exe

Arx Fatalis • Version 1.12 vom 24. Juli 2002 (2 MB)
ds1.jowood.at/arxfatalis/patch_de_v1_12.exe

Black & White • Version 1.20 vom 12. Juli 2002 (7,5 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/black_white_patch_v1_20.exe

Civilization 3 • Version 1.21f vom 17. Juni 2002 (7,8 MB)
www.infogrames.de/products/pc/civilization_3_deutsche_version/downloads/civ3v121fg.exe

Command & Conquer 3: Tiberian Sun – Die Pyramide • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Cossacks – European Wars • Version vom 5. Januar 2001 (1,3 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/cossacks.php?g=download&l=d&s=cossacks&gr=Patch

Delta Force: Task Force Dagger • Version vom 26. Juli 2002 (5,1 MB)
ftp.novalogic.com/pub/updates/tfdrev0/xx/tfdupd8.exe

Der Anschlag
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Industriegigant 2 • Version 1.2 vom 2. September 2002 (2 MB)
ds1.jowood.at/ig2/patch1_2_de.exe

Die Flucht von Monkey Island Classic • Version 1.1 vom 30. November 2000 (2,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/monkey_v11deu.zip

Die Siedler 4 – Gold Edition • Version 2.04.1090 vom 20. März 2002 (11 MB)
ftp://ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_1090.exe

Die Sims • Version 1.1 (2,8 MB)
www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html

Divine Divinity • Version 1.26 vom 9. August 2002 (29 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/dd.php?g=download&l=d&s=dd&gr=Patch

Duke Nukem: Manhattan Project • Version 1.0.1 vom 11. Juli 2002 (1,5 MB)
ftp.ubisoft.de/dukenukemmp/dnmp_editor_101.zip

Dungeon Siege
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

EA Sports Fußball-Manager 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

F1 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Gore • Version 1.48 vom 31. Juli 2002 (32 MB)
www.dreamcatchergames.com/support/media/GoreBonusPack.exe

Gothic • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB)
worldofgothic.de/dl/index.php?go=downloads&load_id=6&filename=gothic_patch_108k.exe

Grand Prix 4 • Version 4.0 (5,6 MB)
www.infogrames.de/products/pc/grand_prix_4/downloads/protected_patch_v4.0.zip

GTA 3 • Version 1.1 vom 28. Juni 2002 (1,1 MB)
ftp.take2.de/patches/GTA_3_Patch_1.1.zip

Half-Life (dt. Version) Bestseller Series • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (11,3 MB)
ftp://sierra.de/half-life.de/patches/DE-Version/g11091110.exe

Heroes of Might & Magic 4 • Version 1.3 vom 11. Juni 2002 (13 MB)
www.infogrames.de/products/pc/heroes_of_might_and_magic_4/downloads/heroes4v11to13ge.exe

Hotel Gigant • Version 4.76 vom 16. Juni 2002 (1,3 MB)
ds1.jowood.at/hg/hotel_de.exe

Medal of Honor – Allied Assault • Version 1.11 vom 25. April 2002 (15 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/mohaa_de_patch111v9safedisk.zip

Morrowind Original • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Need for Speed 4 – Brennender Asphalt Classic • Version 444 vom 18. Oktober 2000 (2,4 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/nfs4_v444.zip

Neverwinter Nights • Version 1.21 vom 19. August 2002 (38 MB)
www.infogrames.de/products/pc/neverwinter_nights/downloads/nwngerman1.21patch.exe

North vs. South (DVD-BOX)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Operation Flashpoint • Version 1.46 vom 4. März 2002 (6 MB)
www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4v146.zip

Patrizier 2 – Gold Edition • Version 1.1 vom 10. April 2002 (3,8 MB)
www.ascaron.org/patches/p2gold/P2_Gold_Patch.exe

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen • Version 1.20 vom 26. Juli 2002 (3,9 MB)
www.ascaron.org/portroyale/patch120pr.exe

Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Serious Sam – The Second Encounter • Version 1.07 vom 15. Mai 2002 (7,2 MB)
ftp.take2.de/patches/SecondEncounterPatch107_Euro.exe

Sim City 3000 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Spider-Man: The Movie
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Wars – Galactic Battlegrounds • Version 1.1 vom 3. Januar 2002 (3,4 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip

Stronghold Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sudden Strike 2 • Version 2.0 vom 17. Juli 2002 (5 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/sust2.php?g=download&l=d&s=sust2&gr=Patch

Sven Bomwollen – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Syberia
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

The Operative: No One Lives Forever • Version 1.004 vom 15. Oktober 2001 (1,7 MB)
ftp1.sierra.com/pub/patches/pc/nolf_1003to1004.zip

Tony Hawk's Pro Skater 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tropico – Gold • Version 1.53 vom 8. August 2002 (0,6 MB)
ftp.take2.de/patches/Tropico_Gold_D_153.exe

War Commander – Rangers Lead The Way
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Warcraft 3: Reign of Chaos • Version 1.02 vom 16. August 2002 (1,7 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/War3Patch102.exe

Zoo Tycoon • Version 10.9 vom 5. Juni 2002 (1,5 MB)
download.microsoft.com/download/zootycoon/Patch/2.0/WIN98MeXP/EN-US/ztpatch.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V7100 • Version 29.80 vom 12. Juli 2002 (10 MB)
ftp://ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7x00/Win9XME_2980.exe

Asus V8200 · Version 29.80 vom 12. Juli 2002 (10 MB)
ftp://ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/Win9XME_2980.exe

Asus V8440 Ti • Version 29.80 vom 12. Juli 2002 (10 MB)
ftp://ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/Win9XME_2980.exe

ATI Radeon-Serie • Version 4.13.01.9050 vom 1. August 2002 (7,8 MB)
http://mirror.ati.com/support/drivers/winme/winmeradeon413019050.html

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • Version 30.82 vom 3. September 2002 (8,5 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=443

Elsa Gladiac 920 • Version 4.13.01.2311 vom 7. Dezember 2001 (6,8 MB)
ftp://ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA9XME.EXE

Elsa Synergy 3 • Version 4.13.01.2832 vom 28. März 2002 (7,9 MB)
ftp://ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/III/W9X/SYIIIW9X.EXE

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen • Version 30.82 vom 7. August 2002 (8,3 MB)
http://download.nvidia.com/Windows/30.82/30.82_win9x.exe

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 15.084 vom 16. Mai 2002 (7 MB)
http://ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_9X_15084.exe

Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE • Version 7.74 vom 12. August 2002 (6,6 MB)
ftp://ftp.hercules.com/video/exe/7500_8500/3DPRS_9X_774.exe

Leadtek WinFast A250 TD • Version 2832 vom 16. April 2002 (15 MB)
ftp://www.leadtek.nl/support/software/graphics/drivers/geforce4_ti/windows_9x/W9X_GF4TI_20416.exe

Matrox G 450/550 • Version 6.82.016 vom 27. Februar 2002 (6,5 MB)
http://www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_682.cfm

MSI StarForce822 • Version 28.32 vom Juni 2002 (8 MB)
http://www.msi-computer.de/download/treiber/nvidia_28.32_win9x.exe

Videologic Vivid! XS • Version 1.05.15.84 vom 22. Mai 2002 (8 MB)
ftp://ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs37179w9x.exe

Soundkarten

Creative Labs Soundblaster-Live-Serie • Playcentre 3 vom 17. Juli 2002 (10,4 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=422

Creative Sound Blaster Extigy • Version vom 4. Juli 2002 (8,8 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=418

Genius SoundMaker Live · Version 2.01 vom 26. Dezember 2001 (1,2 MB)
http://www.kye.de/driver/MULTIMED/fmwdm.exe

Hercules Fortissimo II Digital Edition · Version 2.03 vom 1. Juli 2002 (18 MB)
http://ftp.hercules.com/sound/exe/FORTI2/GFIIV203.exe

Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD • Version 6.36 vom 4. Juni 2002 (3,2 MB)
http://ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEDVD51/GM51DVD_9XMe_636.exe

Hercules Gamesurround Muse XL • Version 6.33 vom 26. Februar 2002 (3 MB)
http://ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEXL/GMXL_98SE-ME-2K-XP_633.exe

Terratec SoundSystem DMX - XFire 1024 • Version 5.12.01.3057 vom 13. Februar 2002 (10 MB)
ftp://ftp.terratec.net/Audio/DMXXfire/Driver/XFire_Drv_WDM_98ME_full_5.12.01.3057.exe

Terratec EWS88 MT/D • Version 5.0.2000.125 vom 14. Juni 2002 (0,1 MB)
ftp://ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Driver/EWS88_Drv_WDM_5.0.2000Build.125.exe

Terratec EWX 24/96 • Version 5.0.2000.125 vom 14. Juni 2002 (0,1 MB)
ftp://ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build125.exe

Terratec DMX 6fire • Version 5.0.2000.125a vom 18. Juli 2002 (1,6 MB)
ftp://ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Driver/DMX6fire_Drv_WDM_5.0.2000.125a.exe

Video Logic SonicFury • Version 4.12.1 vom 27. Februar 2002 (20 MB)
ftp://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/SonicFury_WDM_4142.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

LESERPOST



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.

Kein Nachschub für Xbox?

Hi, COMPUTERBILD-SPIELE-Team. Vorab: Euer Magazin ist wirklich gut, weil alles übersichtlich und ausführlich beschrieben ist. Aber trotzdem finde ich, dass ihr sehr wenig Spiele für die Xbox testet. Ich kann ja verstehen, dass ihr nicht alle testet, aber die bekanntesten, wie „Spider-Man: The Movie“ oder „Tony Hawk's Pro Skater 3“, solltet ihr schon testen.

Ferdinand Ringendahl, per E-Mail

Um in jedem Heft allen Lesern möglichst neue, spannende und informative Artikel bieten zu können, testet COMPUTERBILD-SPIELE in der Regel kein Spiel zwei Mal. Die von Ihnen genannten Titel sind schon in früheren Ausgaben für Playstation 2 getestet worden. Außerdem gibt es zurzeit nur sehr wenige neue Xbox-Spiele – vielleicht bringt das Weihnachtsgeschäft Nachschub.

Die Redaktion



Akte X: COMPUTERBILD-SPIELE testet auch Xbox-Titel, hier „Enclave“.

„Command & Conquer“ für Kinder?

Beim Stöbern in Heft 10/2002 ist mir aufgefallen, dass sich bei der Altersempfehlung zu den vorgestellten Spielen „Command & Conquer Generals“ sowie „Sim City 4“ wohl ein Fehlerteufel eingeschlichen hat – ich nehme doch stark an, dass die vorgeschlagenen „3 Jahre“ nicht ganz ernst gemeint sind, oder?

Karin Jammermann, per E-Mail

Beide Titel waren zum Zeitpunkt des Vorserientests noch nicht mit einer Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) versehen. Deshalb hätte die korrekte Angabe in beiden Fällen „noch unbekannt“ lauten müssen. COMPUTERBILD-SPIELE entschuldigt sich für die Panne und bedankt sich für den Hinweis.

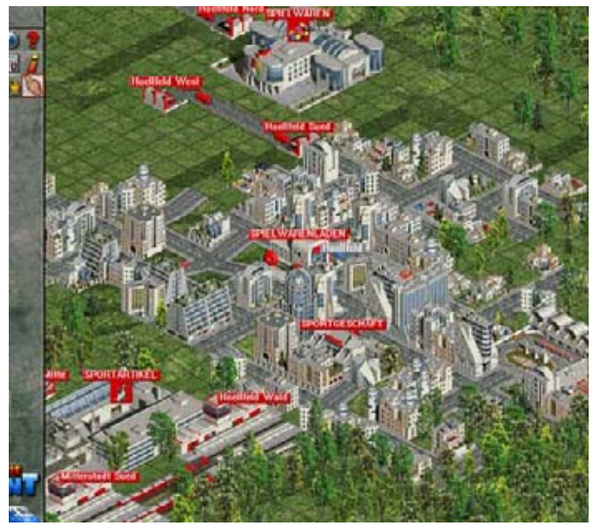
Die Redaktion



Krieg' ich nicht: „C & C Generals“ gehört nicht in Kinderhand.

Heft-CD-ROM nachbestellen

Es ist mir ziemlich peinlich, aber ich habe die CD-ROM aus Heft 9/2002 verlegt. Könntet ihr mir die bitte zuschicken (gegen Bezahlung natürlich)? Noch etwas: Mein Freund und ich kaufen uns schon seit langer Zeit Monat für Monat COMPUTERBILD-SPIELE (ist ja auch eine ziemlich klasse Zeitschrift). Mein Freund hat aber eine Ausgabe, die ich nicht habe. Das Spiel, das auf der Heft-CD-ROM enthalten ist, ist wirklich super. Es heißt „Der Industriegigant“. Wäre es möglich, mir auch die zukommen zu lassen? **Heiko Hütter, Ebersbach**



COMPUTERBILD-SPIELE bringt's: Das Aufbauspiel „Der Industriegigant“ kommt auch per Nachbestellung zu Ihnen ins Haus.

Die Vollversion des Spiels „Der Industriegigant“ befindet sich auf der Heft-CD-ROM der Ausgabe 7/2001. Die können Sie, genau wie alle anderen noch vorrätigen Hefte, per Post oder Fax unter folgenden Adressen nachbestellen: Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE, Postfach 3601, 20350 Hamburg, Telefon: 01805/26215 (0,12 Euro pro Minute), Fax: 040/34729528.

Die Redaktion



Foto: XPB

Eingekreist: Leser Lars Rettelbusch malte Kreis und Pfeil.

Die Frau in Rot

In Heft 9/2002 („Test: Computer-Lautsprecher“) habe ich auf dem großen Bild das Gesicht einer Frau entdeckt. Tolles Foto! Sie kommt mir bekannt vor. Ich glaube, sie ist in der Musikbranche tätig, komme aber leider nicht auf ihren Namen. Könnt ihr mir sagen, wie sie heißt? Ich sende das Bild mit, es ist die im roten Kreis.

Lars Rettelbusch, per E-Mail

Es ist bedauerlich, aber aus Gründen des Datenschutzes darf Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE den Namen der hübschen, jungen Dame natürlich nicht verraten. Mit Ihrer Vermutung liegen Sie übrigens falsch: Es handelt sich keineswegs um einen Star aus der Musikbranche, sondern um ein Fotomodell aus Österreich.

Die Redaktion

Alles drin

Ich finde, eure Zeitschrift ist die beste, die es zur Zeit auf dem Markt gibt. Ich finde es auch nicht blöd, dass ihr Konsolen- und Gameboy-Spiele testet, ganz im Gegenteil. Ich finde das sogar richtig cool, denn so haben Spieler anderer Systeme keine Probleme, eine Zeitschrift für Computer und Konsole zu bekommen. **Marvin Nitzsche, per E-Mail**

Donnerwetter

Hallo, ihr Herrscher über den Olymp der PC-Zeitschriften! Euer treuer Leser kniet vor euch und dem Geschaffenen nieder! Ich wundere mich, wie ihr eure Zeitschrift so dick, informativ und preiswert machen könnt, ohne sie mit Werbung vollzustopfen, wie die meisten anderen. Ihr müsst wirklich Götter sein. Weiter so.

Ivan Gruber, per E-Mail

Lob kommt immer gut an – aber bitte nicht übertreiben!

Die Redaktion

Wo ist Teil 2?

Ich bin ein großer Fan des Rollenspiels Gothic. Nun warte ich schon ganz ungeduldig auf Gothic 2. Ihr habt in einem eurer Hefte geschrieben, dass der zweite Teil im Oktober herauskommen soll. Stimmt das wirklich? Ich habe nämlich etwas anderes gehört.

Harald Lörcher, Haßfelden

Das Spiel erscheint bei der Firma Jowood. Ursprünglich geplant war, es am 18. Oktober zu veröffentlichen, jetzt wird es für Oktober/ November angekündigt. Weitere Informationen zu der Gothic-Fortsetzung gibt es bei Jowood, Telefon 06102/8168168, oder im Internet unter folgenden Adressen: www.jowood.com/de oder unter www.gothic2.de.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Mafia

Das offizielle Lösungsbuch



Auf den Straßen von Lost Heaven: In der Gangster-Metropole war um 1930 schon so einiges los.

Lösungsbuch | Böses Blut und blaue Bohnen: Dieses Buch hilft beim Überleben

Sie sind Mitglied der „ehrenwerten Familie" im Lost Heaven der 30er-Jahre. Die Familie ist besser bekannt als „Mafia" (Test und Tricks in Heft 10/2002). Im neuen Prima-Lösungsbuch erfahren Sie alles über Aufstieg und Fall eines Mafioso. Und lernen, wie sie zu Werke gehen müssen, damit Sie nicht vorzeitig in einer zwei Meter langen Eichenkiste enden.

Nach einem kurzen Vorwort lernen Sie Land und Leute kennen. Die verschiedenen Personen im Spiel werden Ihnen vorgestellt, es gibt wichtige Informationen über freundliche Verbündete und fiese Feinde sowie einen ersten „Rundflug" über das Stadtgebiet von Lost Heaven. Im dritten Kapitel schildert Autor Horst Baumann, wie Sie sich am besten fortbewegen – im Auto, zu Fuß oder per Bahn – und was die Polizei zu eventuellen Regelverstößen sagt.

Anschließend empfiehlt Ihnen der Verfasser clevere Grundsatzstrategien für die einzelnen Spielstufen und legt Ihnen Überlebenstaktiken in Feuergefechten nahe. Im großen, allein 154 Seiten umfassenden Schlussteil wird dann jede Spielstufe ausführlich gelöst.

Das locker und informativ geschriebene Buch lässt keine Frage unbeantwortet. So haben Sie nach der Lektüre wirklich gute Chancen beim Kampf ums Überleben im Haifischbecken Lost Heaven.

Mafia, Prima Games, 178 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-934783-41-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Hack'n'Play[1]: Spiele programmieren

Sachbuch | Haben Sie vielleicht Lust, ein eigenes Spiel zu programmieren? Dann hilft Ihnen dieses Buch. Spielemacher René Meyer liefert einen umfassenden Einblick in die Entstehungsgeschichte eines Computerspiels ab. So lernt der Leser die ersten Schritte mit der Programmiersprache „Blitz Basic", erfährt einiges über die Grundpfeiler von Programmen und bekommt mit, wie man mit Variablen arbeitet.



1sprich: „Häckn Pläi" 2sprich: „Wolljuhm"

Ferner erklärt Meyer die Verwendung von Grafiken, Bildern, Bildschirmpuffern und verdeutlicht, wie man Text, Töne und Videos einbindet. Dann geht der Autor darauf ein, wie der Hobby-Programmierer Spielsteuergeräte richtig einsetzt, und zeigt schließlich anhand von konkreten Beispielen, wie das erste Spiel entsteht. Dem Buch liegt eine CD-ROM bei, die außer einer Demo-Version von Blitz Basic auch Internet-Hilfe, Kurse und Texte rund um die Spielentwicklung, 40 Blitz-Basic-Spiele, Hintergrundbilder und Musik, weitere Hilfsmittel zur Programmierung sowie eine große Liste mit Internet-Verweisen enthält.

Nur sollte niemand erwarten, dass er nach der Lektüre ein aufwendiges, modernes Actionspiel fertig bekommt. Als Einführung in die Grundlagen der Spieleprogrammierung taugt das Buch jedoch allemal.

Hack'n'Play: Spiele programmieren, Markt und Technik, 258 Seiten plus CD-ROM, 16,95 Euro, ISBN 3-8272-6317-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Rollenspiel-Sammelband Volume[2] 1

Lösungsbuch | Fünf Rollenspiele behandelt der Berliner Game-Press-Verlag in einem Buch: „Alundra 2", „Baldur's Gate: Dark Alliance", „Breath of Fire", „Dark Cloud" und „Grandia 2" für Playstation und Playstation 2. Auf 194 Seiten gibt's brauchbare Lösungswege, nützliche Tipps und geprüfte Schummeltricks. Auf Abbildungen verzichteten die Macher leider weitestgehend, lediglich Baldur's Gate: Dark Alliance ist mit Übersichtskarten illustriert.



Während andere Lösungsbücher mit aufwendiger Gestaltung glänzen, hat dieser Sammelband lediglich Textwüsten zu bieten. Die Lösungswege zeigen zwar, wie die Aufgaben zu bewältigen sind, weisen Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes aber nur den Weg. Zusatzinformationen dagegen fehlen, etwa die wichtigen Einkaufstipps für Baldur's Gate. Welche Waffe soll ich mir zulegen? Welcher Trank hilft mir wann weiter? Und was ziehe ich an, damit ich im Kampf gewappnet bin? Solche und ähnliche Fragen haben die Autoren komplett ausgeblendet.

Und über die Entwicklung der Charaktere erfahren Sie hier auch nichts. Wie investiere ich meine Bonuspunkte? Welche Fähigkeit brauche ich am nötigsten? Rollenspieler, die vor derartigen Rätseln stehen, werden schon ein wenig im Stich gelassen. Wer sich mit Rollenspielen ein bisschen auskennt und nur einen Lösungsweg benötigt, kann aber einen Blick riskieren, zumal das Buch mit Lösungen für fünf Spiele ein gutes Preis-/Leistungsverhältnis bietet. Rollenspielneulinge werden mit diesem mittelmäßigen Werk indes nur bedingt glücklich. Man muss es nicht wirklich haben.

Rollenspiel-Sammelband Vol. 1, Game Press, 194 Seiten, 12,50 Euro, ISBN 3-936282-04-8

Geht so
Für Fortgeschrittene

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Das offizielle Buch zu Stronghold	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5113-7
2	Myst 3: Exile	12,80 Euro
	Software Media	3-9338-4196-8
3	Diablo 2	12,76 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
4	Dungeon Siege	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5170-6
5	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1
6	Flight Simulator 2002	9,95 Euro
	Data Becker	3-8158-2244-0
7	Age of Empires 2: The Age of Kings	9,90 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1
8	Die Siedler 4: Mission-CD	10,20 Euro
	Sybex	3-8155-5202-8
9	Tomb Raider: Die Chronik plus 4	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9101-1
10	Baldur's Gate 2	9,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9090-2

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer und Marktpreise

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

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Largo Winch – Empire under threat	Ubi Soft	PC	2,27	45,99 €[1]	10/2002	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050
2	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	38,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Syberia	Vivendi Universal	PC	2,94	39,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	36,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS2	1,07	29,99 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS2	1,38	29,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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	37,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi Universal	PS2	1,67	30,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
6	Soul Reaver 2	Eidos	PS2	1,70	55,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS2	1,74	55,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	39,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
10	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	45,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	2,81 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Codename: Outbreak	Virgin	PC	1,90	18,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	ICO	Sony	PS2	1,90	49,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
14	Mafia	Take 2	PC	1,91	43,40 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
15	Spiderman – The Movie	Activision	PS2	1,92	52,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	54,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Maximo	Electronic Arts	PS2	1,95	27,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	39,99 €	1/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
19	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	54,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2	PC	2,04	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
22	Time Crisis 2	Sony	PS2	2,08	57,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
23	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	29,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
23	Doom	Activision	GBA	2,13	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS2	2,13	54,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	51,50 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS2	2,21	26,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
28	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	33,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
29	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	38,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
30	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	41,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
31	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	38,49 €	11/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
32	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	34,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
32	Project Zero	Wanadoo	PS2	2,43	47,50 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
34	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	46,90 €	10/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
35	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	49,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
36	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	44,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
37	Shadowman 2 – The Second Coming	Acclaim	PS2	2,62	31,99 €	4/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
38	Planet der Affen	Ubi Soft	GBA	2,63	53,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
39	Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	Vivendi Universal	PC	2,69	27,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
40	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi Universal	PC	2,70	38,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
41	Batman Vengeance	Ubi Soft	Cube	2,72	49,99 €	1/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
42	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	15,50 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
42	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	18,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
42	Aquanox	Fishtank	PC	2,75	24,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
45	Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	PS2	2,76	46,99 €	9/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
46	Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2)	THQ	PC	2,84	24,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
47	Turok Evolution	Acclaim	PS2	3,05	51,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
48	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,80 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
49	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	37,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
50	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	44,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi Universal	PC	1,74	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elixier der Macht	Ubi Soft	PC	1,89	18,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Tropico: Paradise Island	Take 2 Interactive	PC	2,17	12,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	37,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Die Gilde	Jowood	PC	2,46	33,53 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	14,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Beach Life	Eidos	PC	2,64	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	39,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	18,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Car Tycoon	Fishtank	PC	3,08	13,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

BRETTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	59,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Elfenwelt	Vivendi Universal	PC	4,34	25,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

DENK-/KNOBELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	56,49 €	2/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
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	48,99 €	6/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717

FLUGSIMULATION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	69,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS2	1,94	53,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	42,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	19,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS2	2,16	27,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,17	53,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,31	53,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	International Superstar Soccer 2	Konami	PS2	2,48	53,99 €	7/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
9	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2	PC	2,69	12,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	49,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	WM Nationalspieler	Ubi Soft	PC	2,91	27,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS2	1,42	29,00 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	51,49 €	11/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
3	Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	38,34 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	38,34 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	41,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	37,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	52,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Tetris Worlds	THQ	GBA	1,84	44,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	22,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	24,99 €	11/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
11	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	51,49 €	6/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
12	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	41,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Disney's Atlantis	THQ	GBA	2,33	29,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
15	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	34,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,38	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	48,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Spyro: Season of Ice	Vivendi Universal	GBA	2,42	29,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Earthworm Jim	THQ	GBA	2,42	29,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	45,49 €	2/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
21	Monster AG	THQ	GBC	2,47	29,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
22	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	PS2	2,49	26,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Monster AG	Sony	PS2	2,54	29,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
24	Crash Bandicoot XS	Vivendi Universal	GBA	2,55	29,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
24	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ	GBA	2,55	29,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
26	Britney's Dance Beat	THQ	PS2	2,58	37,49 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
27	Herdy Gerdy	Eidos	PS2	2,77	46,90 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
28	Monster AG	Disney	PC	3,13	13,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Der Industriegigant 2	Jowood	PC	2,03	39,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	21,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	29,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Hotelgigant	Jowood	PC	2,52	39,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Ski Park Manager	Virgin	PC	4,71	36,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MUSIKSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Frequency	Sony	PS2	1,69	34,99 €	9/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Parappa The Rapper 2	Sony	PS2	2,28	34,99 €	7/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Popstars	Blackstar	PC	2,76	19,00 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

PRÜGELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Ubi Soft	GBA	1,45	51,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Dead or Alive 3	Microsoft	XBOX	1,83	49,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Virtua Fighter 4	Sony	PS2	1,96	55,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	49,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

1 Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
5	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	48,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	29,80 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
QUIZSPIELE									
1	Der große IQ Test	Koch Media	PC	2,63	17,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Wer wird Millionär? – Junior	Eidos	PC	2,66	36,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	19,99 €	1/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
4	Galileo - The Game	Blackstar	PC	3,81	17,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
RENNSPIELE									
1	DTM Race Driver	Codemasters	PS 2	1,44	54,40 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
2	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	49,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Stuntman	Infogrames	PS 2	1,65	53,70 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
4	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	29,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi Universal	PC	1,79	26,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	29,00 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
7	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	45,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Michael Schumacher Racing World Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva	Sony	PS 2	2,02	34,99 €	9/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
10	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	55,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
11	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	18,89 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	49,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Wave Race – Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	49,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	48,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Carrera Grand Prix	Take 2	PC	2,77	10,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
17	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	22,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
ROLLENSPIELE									
1	Zanzarah – Das verborgene Portal	THQ	PC	1,56	17,99 €	7/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Neverwinter Nights	Infogrames	PC	1,63	45,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Baldurs Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS 2	1,76	54,89 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubi Soft	PC	1,86	42,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	43,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Arx Fatalis	Fishtank	PC	2,17	38,90 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	44,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
8	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	29,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	62,49 €	7/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
10	Throne of Darkness	Vivendi Universal	PC	2,29	38,49 €	1/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
11	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	23,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
SIMULATIONEN									
1	Face Factory – „The Sims" Edition	Xmedia	PC	1,98	12,90 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	26,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Achterbahndesigner	Disney	PC	2,22	30,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	45,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	43,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Pro Train	NBG	PC	2,45	17,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	PC	2,49	44,99 €	11/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
9	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	22,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	22,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	30,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
SPORTSPIELE									
1	Tony Hawks Pro Sk ater 3	Activision	PS 2	1,41	26,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	16,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Tony Hawks Pro Sk ater 3	Activision	GBA	1,85	42,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	RTL Skispringen 2002	THQ	PC	2,01	26,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	This is Football 2002	Sony	PS 2	2,05	29,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
6	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	26,99 €	4/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
7	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	54,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	54,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	35,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Tour de France	Konami	PS 2	2,47	52,99 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
11	Shaun Palmers Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	26,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	19,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
13	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
STRATEGIE									
1	Stronghold	Take 2	PC	1,30	22,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	29,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Civilization 3	Infogrames	PC	1,37	44,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Vivendi Universal	PC	1,44	46,49 €	9/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
5	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	41,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Empire Earth	Vivendi Universal	PC	1,53	17,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	39,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Medieval: Total War	Activision	PC	1,82	39,00 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
9	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	50,99 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
10	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	21,50 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	42,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	45,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	29,90 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Etherlords	Fishtank	PC	2,04	18,89 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	14,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	41,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	1914 – The Great War	Jowood	PC	2,52	35,80 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
20	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	44,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
22	S.W.I.N.E.	Fishtank	PC	2,54	13,95 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
23	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	38,49 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
23	Warrior Kings	Virgin	PC	2,57	39,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	21,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279

Hier stand im Heft eine Anzeige

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Coop.	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030-63975735
2	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	166,17 €[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106-351081
3	VR100	Asus	3,98	52,49 €[1]	3/2001	Asus	Ratingen	02102-95990

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SD-616	Samsung	1,95	44,50 €	4/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	44,90 €	4/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
3	DVD-A06SW	Pioneer	2,13	79,00 €	4/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Relisys DVD-16/40 RE	Teco	2,43	69,95 €	4/2002	Skycom	Langenhagen	0511-732060
5	SD-M 1612	Toshiba	2,46	47,90 €	4/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	102,90 €	3/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	109,40 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	122,20 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	SP-8004	Samsung	2,20	109,00 €	3/2002	Sunny Hardware	Delitzsch	034202-329503
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	106,00 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Siluro Ti 4400	Abit	2,30	298,00 €	8/2002	T & P Computer Company	Verl	05246-709722
2	Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE	Guillemot	2,38	139,90 €	8/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	Winfast A 250 Ultra TD	Leadtek	2,46	239,50 €	8/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
4	Winfast A 250 TD	Leadtek	2,49	162,50 €	8/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	3D Blaster 4 Titanium 4600	Creative Labs	2,50	329,00 €	8/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	99,90 €	7/2001	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI	2,04	99,90 €	7/2001	Adbit	Essen	0201-4555061
3	Hercules 3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Guillemot	2,28	51,00 €	7/2001	Sperl	Greding	08463-606810
4	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	119,50 €	7/2001	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
5	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	86,92 €	7/2001	Mix Computer	Gießen	06403-702870
6	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	91,52 €[1]	7/2001	Jetway	Duisburg	0203-450890

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	.Audio 80	Plantronics	2,76	34,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	37,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,99 €[1]	10/2002	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	30,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	23,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050

LAUTSPRECHER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	XS-545 Krypton (5.1)	X-Tensions	3,27	119,00 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
2	Inspire 5.1 5300	Creative Labs	3,41	89,00 €	9/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
3	XS-540 Iridium (4.1)	X-Tensions	3,43	89,99 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
4	Z-540	Logitech	3,51	80,00 €	9/2002	Avitos	Linden	01805-606065
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808

LEGO-ROBOTER

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Robotics Invention Systems 1.5	Lego	2,53	229,57 €[1]	1/2001	Lego	München	089-453460

LENKRÄDER FÜR DREAMCAST

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Racing Wheel	Guillemot	4,28	58,80 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831-575157
2	MC2 Racing Wheel	Mad Catz	6,00	61,36 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831-575157

LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	V3 FX Racing Wheel	Interact	2,04	33,00 €	1/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis	2,21	61,33 €[1]	1/2001	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel	Interact	2,36	58,00 €	1/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	71,56 €[1]	1/2001	Logic 3	Egling	08170-997029
5	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	86,89 €[1]	1/2001	Logic 3	Egling	08170-997029

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Vibration Feedback Rallymaster 2	Trust	1,93	55,00 €	1/2002	Avitos	Linden	01805-606065
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	1,94	66,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel	Guillemot	2,01	111,00 €	1/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	101,00 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Formula 1 Racemaster 3	Trust	2,06	43,97 €[1]	1/2002	Trust	Kleve	02821-58810

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	Guillemot	2,00	46,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	62,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	37,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	29,50 €	1/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	55,00 €	4/2001	Neon Computer	Salzgitter	05341-848940
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	27,00 €	4/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	23,08 €	4/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	42,00 €	4/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943-906208

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	64,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	44,50 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	79,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	44,00 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

PLAYSTATION-BILDSCHIRME

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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

SCHNURLOSES NETZWERK

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	398,50 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	209,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	199,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	119,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	68,49 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	139,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,00 €	7/2001	Sunny Hardware	Delitzsch	034202-329503
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	69,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	79,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	109,00 €	7/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox	Microsoft	1,93	249,50 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
2	Playstation 2	Sony	2,21	234,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
3	Gamecube	Nintendo	2,89	199,00 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	96,55 €	6/2001	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
5	Pokén on Mini	Nintendo	3,65	39,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELEMÄUSE

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	9,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620

SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	40,88 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170-997029
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	20,45 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272-35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	17,90 €	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	51,10 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170-997029
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170-997029

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,61	29,95 €[1]	11/2002	Nintendo	Großostheim	01805-005806
2	Brooklyn Pro Pad	Vidis	1,80	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Programmable Pro Pad	Logic 3	1,93	19,95 €[1]	11/2002	Logic 3	Egling	08170-997029
4	Thrustmaster Firestorm Powershock Contr.	Guillemot	2,43	16,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Gamecube Pad	Saitek	2,48	25,10 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Wingman Cordless Gamepad	Logitech	1,44	69,89 €[1]	11/2002	Logitech	Germering	069-92032166
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	41,99 €[1]	11/2002	Logitech	Germering	069-92032166
3	Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2	Guillemot	2,10	20,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	P880 Dual Analog Pad	Saitek	2,61	29,99 €[1]	11/2002	Saitek	München	089-5467570
5	PC Dash 2	Saitek	3,16	39,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	SL-6545 Predator Pad	Interact	3,28	24,99 €[1]	11/2002	Interact	Weertzen	01805-125133
7	XG-210 RF Gamepad	X-Tensions	3,91	29,99 €[1]	11/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
8	Flightboard 2000 USB	Itra	5,41	179,95 €[1]	7/2002	Itra	Berlin	030-4284930

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Dual Shock 2	Sony	1,61	29,95 €[1]	11/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
2	Dual Force 2 Controller	Mad Catz	1,63	29,99 €[1]	11/2002	Mad Catz	Burglengenfeld	09471-70170
3	Brooklyn PS2 Pro Pad	Vidis	1,76	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
4	VR 12 Analog Pad	Logic 3	1,90	14,95 €[1]	11/2002	Logic 3	Egling	08170-997029
5	4 Gamers Jaguar Analog Controller	Big Ben	2,40	14,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Dual Force 2 Joypad	Gamester	2,42	26,99 €[1]	11/2002	Gamester	München	089-857950
7	SL-4215 Raptor Pad	Interact	2,45	19,99 €[1]	11/2002	Interact	Weertzen	01805-125133
8	PX 5000 Gamepad	Saitek	2,62	29,99 €[1]	11/2002	Saitek	München	089-5467570

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox Controller	Microsoft	1,76	39,99 €[1]	11/2002	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	Adrenalin Pad	Saitek	1,88	26,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Thrustmaster Firestorm Progr. Gamepad	Guillemot	2,27	26,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	SV-2220 Powerpad Pro	Interact	2,28	34,99 €[1]	11/2002	Interact	Weertzen	01805-125133
5	Gamepad	Logic 3	2,30	26,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Control Pad Pro	Mad Catz	2,30	32,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Controller	Gamester	2,34	36,99 €[1]	11/2002	Gamester	München	089-857950
8	Brooklyn Cross Pad	Vidis	2,46	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Top Gun Fox 2 Shock	Guillemot	2,27	41,50 €	12/2001	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
2	Cyborg 3D USB Gold	Saitek	2,36	32,20 €	12/2001	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
3	Cyclone FX SV-6631	Interact	2,38	31,40 €	12/2001	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
4	Top Gun Afterburner 2	Guillemot	2,50	53,50 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Predator QZ 500	Trust	2,56	33,73 €[1]	12/2001	Trust	Kleve	02821-58810

ZUSATZAUSSTATTUNG FÜR KONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	The Sony Playstation-2-Linux-Kit Version 1.0	Sony	5,23	288,42 €[1]	9/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586

[1] Preis laut Hersteller

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

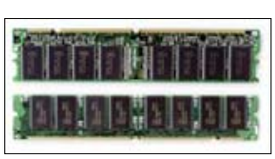
ACPI
Abkürzung für „Advanced Configuration and Power Interface“[1], ein Industriestandard, der die Zusammenarbeit der PC-Baugruppen und das Energiesparen regelt. Jünger und besser als **APM**.

AGP-Anschluss
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[2]) der **Hauptplatine** angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und demnächst AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung.

Analoger Ein- und Ausgang
Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit dem AUX-Eingang einer Stereo-Anlage oder einem Fernseher verbunden werden.

APM
APM ist die Abkürzung für „Advanced Power Management“[3], ein Industriestandard für das Energiesparen, vor allem bei tragbaren Computern.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Programme und Daten in seinen Arbeitsspeicher, auch RAM genannt. Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.



Benchmark[4]
Programm zum Feststellen und Vergleichen der Arbeits- und Spielgeschwindigkeit eines Computers.

Bildwiederholfrequenz
Gibt in der Einheit **Hertz** an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computer-Bildschirme gelten Werte ab 85 Hertz als gut.

Bildpunkt
Siehe **Pixel**.

BIOS[6]
BIOS steht für „Basic Input/Output System“[7], auf Deutsch: „grundlegendes Ein- und Ausgabe-Programm“. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es startet gleich nach dem Einschalten des Computers das Betriebssystem.

Bit
Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert 0 oder 1.

Byte[8]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Chipsatz
Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von Computer-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors** mit Erweiterungskarten.

Chipset
Englischer Begriff für **Chipsatz**.

DDR-RAM
Computer besitzen einen so genannten Hauptspeicher, RAM genannt. RAM ist die Abkürzung für Random Access Memory[9]. In diesen Speicherbausteinen laufen Programme und werden Daten zwischengespeichert. Sein Inhalt geht nach dem Ausschalten verloren. Arbeits- und Spielgeschwindigkeit eines Computers hängen wesentlich davon ab, wie schnell der **Prozessor** auf das RAM zugreifen und dort Daten lesen oder schreiben kann. Normalerweise erfolgt eine Datenübertragung in das RAM immer nur ein Mal pro Taktsignal (SDR-RAM, Single-Data-Rate-RAM). Durch technische Weiterentwicklung ist es möglich, pro Taktsignal die Geschwindigkeit von Speicherzugriffen und Datenübertragungen zu verdoppeln. Dazu benötigt man andere Speicherbausteine, sogenanntes DDR-RAM (Double-Data-Rate-RAM), sowie eine passende **Hauptplatine**. DDR-RAM ist inzwischen nicht nur Standard beim Hauptspeicher des Computers, sondern findet auch Verwendung für Speicherbausteine auf Grafikkarten.

Direct-X
Direct-X ist eine Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt.

Diskette
Die Diskette ist ein Wechselmedium, das heißt, Sie können diesen Datenträger aus dem **Laufwerk** nehmen und eine andere Diskette einlegen. Herkömmliche Disketten haben ein etwa neun mal neun Zentimeter großes Kunststoffgehäuse und fassen 1,44 **Megabyte** Daten.

DMA
Über die so genannten DMA-Kanäle wickelt ein Zusatzgerät, beispielsweise eine Festplatte, den Datenaustausch mit dem Arbeitsspeicher des Computers ab. „DMA“ ist die Abkürzung für „Direct Memory Access“[10], (auf Deutsch: „direkter Speicherzugriff“). Weil dabei der Datenaustausch ohne Umweg über den **Prozessor** stattfindet, lassen sich Daten so wesentlich schneller übermitteln.

Dolby Digital EX Decoder
Erweiterung des normalen Dolby-Digital-Raumklangsystems mit einem zusätzlichen mittleren Lautsprecher hinten. Dolby Digital EX ist also ein so genanntes 6.1-System mit sechs im Raum verteilten Lautsprechern (drei vorne, drei hinten) plus einem **Subwoofer**.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“[11]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (DVD-Video). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem so genannten DVD-Brenner selbst beschreiben können. Eine DVD-R lässt sich nur ein Mal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmen. Welcher sich auf dem Markt durchsetzen wird, ist noch unklar. Um Video-DVDs per Fernseher wiederzugeben, benötigt man einen DVD-Spieler. Auch der Computer muss ein DVD-ROM-Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können.



DVD-Laufwerk
Siehe **DVD**

DVD-ROM-Laufwerk
Siehe **DVD**.

DVI-Anschluss
Am digitalen DVI-Anschluss einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“[12].

Farbtiefe
Die Farbtiefe bezeichnet die Zahl der gleichzeitig darstellbaren Farben. Je mehr Farben verwendet werden, desto „natürlicher“ (echter) sieht ein Bild aus. Je mehr Farben verwendet werden, desto mehr **Bit** benötigt man aber auch, um die Farbe jedes einzelnen **Bildpunktes** zu speichern. Mit einem Bit lassen sich zwei Farben speichern. 8 Bit pro Bildpunkt erlauben bereits 256 verschiedene Farben. Naturgetreue (fotorealistische) Farbwiedergabe ist erst ab 24 Bit pro Bildpunkt möglich. Damit lassen sich rund 16,7 Millionen Farbtöne wiedergeben.

Fire-Wire[13]-Anschluss
Der Fire-Wire-Anschluss ist eine in der Unterhaltungselektronik weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Daten-Übertragungsraten von 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

Frequenzbereich
Töne werden durch Schwingungen erzeugt. Die Anzahl der Schwingungen pro Sekunde wird Frequenz genannt. Sie wird in **Hertz** oder **Kilohertz** gemessen und bestimmt die Tonhöhe. Um die Lautstärke von hohen und tiefen Tönen separat einstellen zu können, werden die Tonhöhen in Musik-Abspielprogrammen in Frequenzbereiche eingeteilt.

Front Side Bus Speed[14]
Die tatsächliche Rechengeschwindigkeit (Taktfrequenz) eines **Prozessors** errechnet sich aus zwei Werten: Der sogenannte Front Side Bus Speed wird mit einem fest im Prozessor vorgegebenen Wert multipliziert und ergibt den internen Prozessor-Takt. Der Front Side Bus Speed ist als „Basis-Herzschlag“ zu verstehen.

Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)
Siehe **Joystick**.

Gigabyte
1024 Megabyte sind ein Gigabyte.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, etwa räumlich dargestellte Landschaften, selbst und entlastet so den Haupt-**Prozessor** des Computers.

Hertz
Hertz (Hz) ist eine Einheit für die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Horizontal Scan Range[15]
Leistungsfähigkeit eines Computermonitors – angegeben in **Kilohertz** (kHz). Je höher dieser Wert, desto feinere Bildauflösungen und höhere Bildwiederholraten schafft ein Monitor.

IDE-Anschluss
IDE steht für „Integrated Drive Electronics“[16]. IDE ist eine Anschlussnorm für in den Computer eingebaute Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, CD-Recorder oder Bandlaufwerke. IDE hat sich als Standard etabliert. Jeder moderne Computer hat mindestens zwei IDE-Anschlüsse, manche sogar vier.

Kilobit
Ein Kilobit entspricht 1024 **Bit**.

Joystick[5] (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.



1sprich: „Advahnzt Konfigeräischen änd Pauer Interfäiß“ 2sprich: „Äckßelleräitid Gräffiks Port“ 3sprich: „Advahnzt Pauer Mänädschment“ 4sprich: „Bentschmark“ 5sprich: „Dschoi-Stick“ 6sprich: „Baios“ 7sprich: „Bäißick Inputt Autputt Ssistem“ 8sprich: „Bait“ 9sprich: „Randem Äckßess Memmeri“ 10sprich: „Dairekt Memmeri Äckßess“

Bildauflösung



Niedrige Bildauflösung.



Hohe Bildauflösung.

Das auf einem Computer-Bildschirm dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, **Pixel** genannt. Die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, etwa 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte. Je höher die Bildauflösung ist, desto genauer und besser ist die Darstellung. Außerdem ergibt sich ein größeres Bild. Als dritter Wert wird hier manchmal auch die „Farbtiefe" angegeben: 1024 x 768 x 24 beschreibt eine Grafikeinstellung mit 1024 mal 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 24 Bit. Damit lassen sich 16,7 Millionen Farben darstellen.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Kilohertz
Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

Kompatibilitäts-Modus
Um auf jüngeren Betriebssystemen Programme laufen zu lassen, die eigentlich nur auf älterem Betriebssystemen funktionieren, gibt es den so genannten Kompatibilitäts-Modus. In diesem Modus verhält sich zum Beispiel ein Computer mit Windows XP so, als würde er mit Windows 95/98 laufen. Den Kompatibilitäts-Modus unter Windows XP starten Sie über den mit dem Betriebssystem gelieferten „Kompatibilitäts-Assistenten".

Laufwerk
Laufwerke sind Computer-Bauteile, mit denen Daten von Speichermedien, etwa CD-ROMs oder DVDs, gelesen werden können. Mit manchen Laufwerken lassen sich auch Daten speichern, zum Beispiel mit Festplatten-Laufwerken.

Master
Bei heutigen Computersystemen können Sie zwei Laufwerke (zum Beispiel Festplatte und CD-ROM-Laufwerk) an einen **IDE**-Controller anschließen. Eines der beiden Laufwerke muss dabei als „Haupt"-Laufwerk (Master) und das zweite als nachgeordnetes („Slave", auf Deutsch: „Sklave") angeschlossen sein.

Megabit
Die kleinste Informationseinheit, die ein Computer verarbeitet, heißt **Bit**. Ein Bit hat entweder den Wert 1 oder 0. Genau 1 048 576 Bit sind ein Megabit.

Megabyte
Ein Megabyte = 1024 **Kilobyte**.

Mono
Im Gegensatz zum zweikanaligen **Stereo** erfolgt die Tonwiedergabe in Mono über nur einen Kanal. Ein räumlicher Höreindruck ist damit selbstverständlich nicht möglich.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkkarte
Eine Netzwerkkarte wird in den Computer eingebaut, um ihn mit einem **Netzwerk** zu verbinden. An die Karte wird entweder ein Netzwerkkabel angeschlossen, oder die Verbindung zu anderen Computern wird drahtlos über Funkwellen hergestellt.

Optischer Ein- und Ausgang
Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein Kunststoffkabel übertragen.

PAL-Balken
PAL ist die Farbfernsehnorm in Deutschland, NTSC die in den USA und Japan. NTSC-Geräte können keine PAL-Programme darstellen und umgekehrt. Deshalb müssen Spiele für den deutschen Markt vom Hersteller dem PAL-System angepasst werden. Dabei gibt es ein Problem: NTSC überträgt Fernseh- und Videosignale mit einer geringeren **Bildauflösung** (weniger Bildschirmzeilen). Bei der Umsetzung für PAL reichen die im Spiel enthaltenen Bildinformationen nicht ohne Nachbearbeitung für eine Bildschirm füllende Darstellung aus. Das Bild von NTSC-Spielen wird dann auf dem PAL-Fernseher gestaucht, am oberen und unteren Rand sind schwarze Balken, die so genannten PAL-Balken zu sehen.

Partitionen
Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

PC-Netzwerk
Siehe **Netzwerk**.

PCI-Anschluss
PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[18], auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte". Es handelt sich um einen Standard für Computer-Steckkarten. Der PCI-Standard hat vor einigen Jahren die wesentlich langsameren ISA- und VESA-Standards abgelöst.

Pixel
Jedes Computerbild ist aus einzelnen Bildpunkten zusammengesetzt. Diese Bildpunkte bezeichnet man als Pixel. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto feiner kann es gezeichnet werden.

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen.



Scart
Über den so genannten Scart-Anschluss lassen sich mit entsprechenden Kabeln Bild und Ton etwa zwischen Fernsehgerät und **DVD**-Spieler, Videorecorder oder Satelliten-Empfänger übertragen.



An den Geräten befindet sich die 21-polige Buchse, das Scart-Kabel hat an beiden Enden passende Stecker. Bei einfachen Scart-Kabeln sind häufig nicht alle Pole belegt, so dass nicht alle Signale übertragen werden. In Europa gehört der Scart-Anschluss an Fernsehgeräten und Videorecordern zum Standard.

Scart-Buchse
Siehe **Scart**.

Scart-Kabel
Siehe **Scart**.

Schultertasten
Siehe **Gamepad**.

Server[19]
In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Clients[20] (auf Deutsch: „Kunden", zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"), die den Clients arbeitsintensive Berechnungen abnehmen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken) sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten

Gamepad[17] (Spieletastatur)
Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem **Analog-Stick** kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links". Besondere Aktionen, wie „Nachladen" oder „Zur Seite schauen", lösen Sie mit den **Schultertasten** aus.



Im Gegensatz zum Analog-Stick kennt das **Steuerkreuz** nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".

11sprich: „Dötschtel Wörsetail Disk" 12sprich: „Dötschtel Wischju-el Interfalß" 13sprich: „Faier-Waier" 14sprich: „Front Saad Bass Spiln" 15sprich: „Horisontel Skan Ränd sch" 16sprich: „Intgrältid Draif Ieektronnocks" 17sprich: „Gämpad" 18sprich: „Perifferel Komponhents Interkonnekt" 19sprich: „Sörwer" 20sprich: „Klaient"

für die einzelnen Teilnehmer des Netzwerks.

Slave[1]
Siehe **Master**.

Stereo
Eine Stereoanlage gibt Musik oder Sprache auf zwei Kanälen (links und rechts) über die Lautsprecher wieder. So soll ein räumlicher Klangeindruck vermittelt werden.

Subwoofer[2]
Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also besonders tiefe Töne wiedergeben.

S-Video-Ausgang
S-Video überträgt Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander, die Anteile von S(uper)-VHS-Signalen werden also auf getrennten Kabel-Adern übertragen. So kommt es zu weniger Signal-Überlagerungen. Und das führt zu einer besseren Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet die S-VHS-Ein- und Ausgänge mit anderen Geräten.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist die Geschwindigkeit des Prozessors.

Treiber (Steuerungsprogramme)
Nahezu jedes Bauteil im Computer und alle angeschlossenen Geräte benötigen zur korrekten Funktion ein Steuerungsprogramm (Der Fachbegriff dafür lautet: Treiber). Ein Treiber funktioniert nur mit dem passenden Bauteil oder Gerät. So kann etwa ein Grafikkartentreiber keiner Soundkarte Töne entlocken und funktioniert auch nur mit dem Typ Grafikkarte, für den er programmiert wurde. Verschiedene PC-Betriebssysteme, wie Windows 2000, Windows ME oder Windows XP, benötigen auch unterschiedliche Treiber.

Trojaner
Ein Trojaner oder Trojanisches Pferd ist ein Virus, der sich als nützliches Programm tarnt und nach dem PC-Start Schäden im Computer anrichtet.

TV-Karte
Mit einer solchen Einbaukarte für den Computer können Sie das Fernsehprogramm auf dem PC-Bildschirm laufen lassen. Dazu müssen Sie die TV-Karte über ein Antennenkabel mit der Fernsehantenne oder dem Kabelanschluss verbinden.

USB
Der USB-Anschluss (Universal Serial Bus[5]) ist eine Anschlussform für Computer und Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur. Programme, wie Windows ME oder XP, erkennen angeschlossene USB-Geräte automatisch und installieren, falls nötig, die erforderlichen **Treiber** (Steuerungsprogramme). Die maximale Datenübertragungsrate beträgt 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

USB-Anschluss
Siehe **USB**.

Vertical Refresh Range[6]
Wertebereich für mögliche Bildwiederholfrequenzen mit einem PC-Monitor. Die jeweils maximale Bildwiederholfrequenz ist abhängig von der gewählten Bildauflösung. Bei weniger als 75 **Hertz** (75 Bilder pro Sekunde) flimmert das Bild und lässt die Augen schneller ermüden.

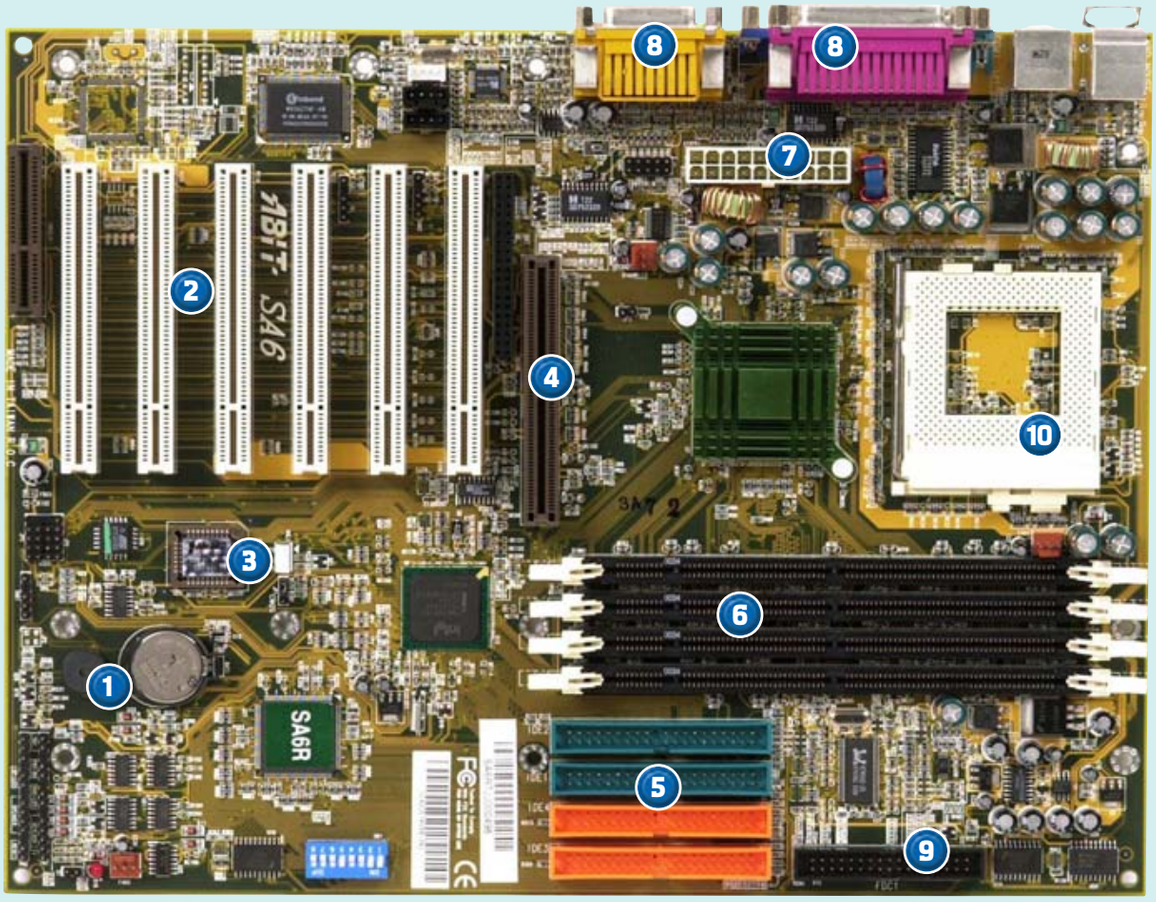
Wechselspeicher-Medien
Wechselspeicher-Medien sind beispielsweise **Disketten**, CD-ROMs oder **DVD-ROMs**.

Zusatzprogramm (Patch[7])
Das Wort „Patch" kommt aus dem Englischen und heißt auf Deutsch „Flicken". In der Computer-Fachsprache werden damit kleine Zusatzprogramme bezeichnet, die man einsetzt, um Programmierfehler einer bereits ausgelieferten Software zu beheben. Auch Spielverbesserungs-Programme gehören zu dieser Art.

Zusatzstift
Bei manchen Spieletastaturen können Sie einen kleinen Stift auf das Steuerkreuz schrauben. Mit diesem Zusatzstift können Sie die Bewegungen einer Spielfigur noch präziser steuern.

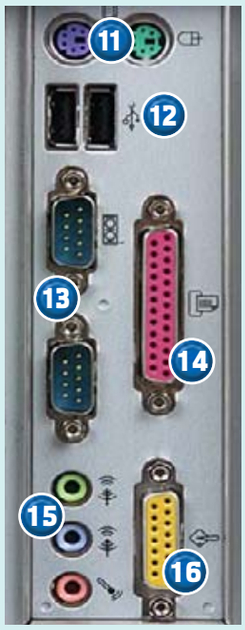
Hauptplatine (Motherboard[3]/Mainboard[4])
Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner oder **DVD**-ROM-Laufwerke. Der Prozessor sitzt auf einer speziellen Halterung und kann bei Bedarf gegen ein schnelleres Modell ausgetauscht werden. Manche Hauptplatinen haben je eine eingebaute Grafik- und Soundkarte, die jedoch häufig nicht sehr leistungsfähig sind und auch nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten benutzen.

1 Lautsprecher, der mit Pieptönen auf Fehler hinweist
2 **PCI-Anschluss**
3 Chip, der das **BIOS** enthält
4 **AGP-Anschluss**
5 **IDE-Anschlüsse**
6 Steckplätze für **Arbeitsspeicher**
7 Anschluss für Stromkabel vom Netzteil
8 Anschlüsse für Tastatur, Maus, Drucker, Zusatzgeräte
9 Anschluss für Diskettenlaufwerk
10 Sockel für **Prozessor**



Die Anschlüsse des Computers
An der Rückseite jedes Computers befinden sich unterschiedliche Buchsen. Hier werden die Kabel zur Stromversorgung, für den Monitor, für Tastatur, Maus und jegliches Zubehör angeschlossen. Die Form der Buchsen ist bei jedem Computer gleich, nur die Anordnung kann unterschiedlich sein.

11 PS2[8]-Anschlüsse für Maus und Tastatur
12 **USB**-Buchsen
13 Serielle Anschlüsse, etwa für **Modem**
14 Paralleler Anschluss, etwa für Drucker
15 Anschlüsse für Lautsprecher (grün), Mikrofon (rot) und Aufnahme (blau). Die Farben können je nach Hersteller unterscheidlich sein.
16 Gameport zum Anschluss eines **Joysticks**.



1sprich: „Släif" 2sprich: „Saabwuhfer" 3sprich: „Masserbohrd" 4sprich: „Mäinbohrd" 5sprich: „Juniwörßel Ssiri-el Bass" 6sprich: „Wörtikel Rifresch Räinsch" 7sprich: „Pätsch"

8 Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2" zu tun

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: IFA

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	01907-54464	Mo-Sa 11 bis 20 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	63263	Neu-Isenburg	06102-8168168	06102-8168169	06102-8168168	06102-8168168	Mo-Fr 15 - 18 Uhr	keins	www.jowood.com/de
Koch Media	82152	Planegg	01801-185795	089-857953425	01805-656008	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	02401-6077820	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	0700-06684827	0700-06684827	Mo-Fr 8-16 Uhr	0531-2153411	www.greenpepper.de
Phantagram Interactive	85609	Dornach	089-94490270	089-94490110	089-94490270	089-94490270	Mo-Fr 9-18 Uhr	089-94490110	www.phantagram.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	0751-861944	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 (Media AG)	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
TDK mediactive	40880	Ratingen	00352-50501277	00352-50501400	00352-50501435	00352-50501435	werktags 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805-605511	02151-4189418	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	0211-33800115	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	06103-9940940	01805-0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103-994035	www.universalinteractive.de
Wanadoo	21509	Glinde	040-710060	040-71006280	01908-46026	01908-46027	Mo-So 8-24 Uhr	040-71006280	www.wanadoo-edition.com

[1] siehe auch Infogrames [2] **S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 6. November im Handel erhältlich

SPIELETESTS



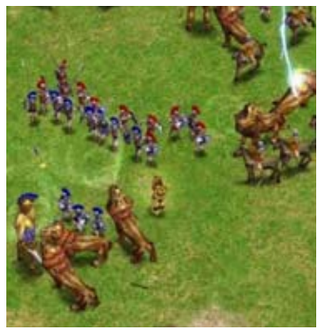
Colin McRae Rally 3

Gute Nachricht für alle Reifenwechsler und Staubschlucker: Mit dem dritten Teil der Erfolgsserie ist es möglich, eine komplette Saison selbst zu fahren. Wie sich die Tester auf den Strecken zwischen Schweden und Kenia schlugen, steht im nächsten Heft.



Robin Hood

Wer kennt ihn nicht, den grünen Rächer mit Pfeil und Bogen? Jetzt dürfen Sie endlich in seine Haut schlüpfen und mithilfe von Little John und Maid Marian dem Sheriff von Nottingham Manieren beibringen. Ob das Leben als Gesetzloser eine Menge Spielspaß mit sich bringt, lesen Sie in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.



Age of Mythology

Schluss mit Realismus: Im dritten Teil der „Age-of-Empires"-Reihe kommen die Fabelwesen der Antike zum Zug. Hier wird nicht nur mit Rittern und Reitern, sondern auch mit Titanen und Drachen gekämpft. Wie fabelhaft das ist, erfahren Sie im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Anno 1503

Der Aufbauspiel-Hit des Jahres findet auch weiterhin breiten Raum bei COMPUTERBILD-SPIELE: Im zweiten Teil der Tricks befasst sich die Redaktion mit der so genannten Kampagne. Dort sind Sie im Auftrag eines Ihnen wohlgesonnenen Herzogs unterwegs und müssen etliche Prüfungen bestehen. Was Sie als junger Kapitän alles wissen müssen, um diese schweren Aufgaben mit Bravour zu meistern, erfahren Sie im nächsten Heft.

BRANDAKTUELL



Zum Mitnehmen

Überall spielen, wo auch immer Sie gerade sind? Schöne Sache, und mit Mobiltelefonen und tragbaren Mini-Computern längst schon Realität. COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen die neuesten Spiele für die kleinen Geräte vor und wirft einen Blick in die Zukunft: Was für Neuerungen werden in den nächsten zwei Jahren auf den Markt kommen? All das steht im nächsten Heft. Kaufen. Lesen. Wissen.

HARDWARE



Zum Anfassen

Da sind sich fast alle Spieler einig: Actionspiele, bei denen der Held im Cockpit eines Flugzeugs sitzt, lassen sich am besten mit einem Steuerknüppel bedienen. Aber welcher ist der beste? COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 neue Joysticks für PC, Xbox und Playstation auf Griffgefühl, Robustheit und viele andere Kriterien getestet. Wo Sie sorglos zugreifen können, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

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

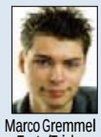

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


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 Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service

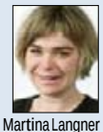

Detlev Neumann
Ratgeber


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: Piotr Blaszczyk, Volker Clasing, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Dörthe Firchau, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Claus Wruck. **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. Januar 2002. **Vertriebsleitung:** Michael Bamberger. **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.