6/2002
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 €

419507 2202707 06

SPIELETESTS



Endlich nach Hause

Denk-/Knobelspiel

E.T. – Der Außerirdische

Vollgas geben im Tourenwagen

Rennspiel | Nascar Racing Season 2002

SPIELETRICKS



Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast

Kampf gegen böse Mächte

Action

Cheats: Geheime Tricks zu 10 Spielen

HARDWARE



Nintendos Gamecube

Test

Besser als Playstation 2 und Xbox?



Spiel des Monats: Dungeon Siege

Action

Angriff mit dem Feuer-Schwert

Deutsche Version ausführlich getestet

PLUS: 6 Seiten Tricks

5 SPIELE AUF CD-ROM IM HEFT

PLUS: 7 Seiten Tricks



Schlacht um den Mond

Strategie

Earth 2150

The Moon Project

Spiel 1 (für Windows 95, 98, ME und XP)



Spiel 2

Atom und Molekül

Denk-/Knobelspiel



Spiel 3

Gold Gun

Action



Spiel 4

Virtual Stratton

Sportspiel



Spiel 5

Gniffel

Denk-/Knobelspiel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

COMPUTERBILD-SPIELE bekam einen besonderen Preis: Das Spiel „Gangsters" auf der CD-ROM in Heft 5 erhielt die Auszeichnung „Beste Vollversion des Monats". Damit wurde vor allem das Preis-Leistungs-Verhältnis gewürdigt. Die Ehrung kam von der „Geizkragen AG", einem renommierten Unternehmen, das im Internet viel Service für preisbewusste Kunden anbietet. Wir sagen „danke" und machen in diesem Sinne weiter. Preisbewusst sind auch die vielen Käufer des Aldi-Computers, denen wir in diesem Heft Schritt für Schritt erklären, wie sich das darauf installierte Betriebssystem Windows XP mit alten und neuen Spielen verträgt – auch für alle anderen PC-Spieler ein lohnender Artikel (S. 138). Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren!

Computer Bild Spiele INTERN



Foto: Manfred Freye

Tanz in Schwarz: Thomas Richter (27) beim „Kalorientest" eines Musikspiels.

● Wie kräftezehrend sind eigentlich Computerspiele? Verbraucht ein Spieler am Lenkrad eines Rennspiels mehr Kalorien als in einem Strategiespiel, bei dem es statt auf riskante Überholmanöver mit körperlichem Einsatz eher auf ausgeklügelte Taktiken, also Kopfarbeit, ankommt? Lässt es sich überhaupt messen, ob man während stundenlangen Spielspaßes abnimmt – und seien es nur ein paar Gramm? Um wissenschaftlich fundierte Antworten auf diese Fragen zu bekommen, spielte Testredakteur Thomas Richter (27, 1,78 m, 71,7 Kilo) im Hamburger Alstermed-Institut Spiele verschiedenster Genres. Zur korrekten Ermittlung der Messdaten war er üppig verkabelt. Ob und wobei er spielend abnahm, verrät er Ihnen auf Seite 114.

● Ein Pfund sollte Testredakteur Oliver Redelfs (28) loswerden – an einen Dudelsackspieler am Londoner Piccadilly Circus. Der Musikus nimmt das Geld, wenn er sich mit Touristen fotografieren lässt. Redelfs war dienstlich in London, sah sich in den Elixier-Studios an, wie weit die Entwicklung des Eidos-Spiels „Republic – The Revolution" ist (Seite 5). Später, beim Sightseeing und Shopping, stellte er sich zum Knipsen neben den Mann im Schottenrock. Und geizte nicht mit Trinkgeld – aber in Euro, nicht in Pfund.



Hat die Spendierhose an: Oliver Redelfs (28) mit dem schottischen Bläser.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Spiele-Hitliste 10
Bunt gemischt 12
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele .. 14
Vorserientests:
PC **Dino Islands** Aufbauspiel (ab Ende Mai 2002) 18
PC **FIFA World Cup 2002** Fußballspiel (ab Ende April 2002) .. 20
PS 2 **Frequenzy** Musikspiel (ab Juni 2002) 21
PC **Port Royale** Aufbauspiel (ab Anfang Juni 2002) 18
Xbox **Prisoner of War** Action (ab Juli 2002) 20
PC **The Elder Scrolls 3 – Morrowind** Rollenspiel (ab Herbst 2002) 19

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 24
Die Testtabelle verständlich erklärt 25
PC **Dungeon Siege** Action (ab 2. Mai 2002) ..... TITELTHEMA 26
PC **E.T. – Der Außerirdische** Denk-/Knobelspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 38
PC **Galileo – The Game** Quizspiel (im Handel) 66
PC **Ghost Recon – Collector's Pack** Action (im Handel) ... 48
GBA **Golden Sun** Rollenspiel (im Handel) 76
PS 2 **Knockout Kings 2002** Sportspiel (im Handel) 36
Cube **Luigi's Mansion** Geschicklichkeitsspiel (ab 3. Mai 2002) ... 52
PC **Nascar Racing 2002 Season** Rennspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 32
PS **Pro Evolution Soccer** Fußballspiel (im Handel) 46
Xbox **Ralli Sport Challenge** Rennspiel (im Handel) 70
PC **Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast** Action (im Handel) 40
GBA **Super Mario World – Super Mario Advance 2** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 78
GBA **Tekken Advance** Prügelspiel (im Handel) 74
PS 2 **Virtua Fighter 4** Prügelspiel (im Handel) 60
PC **Warrior Kings** Strategie (im Handel) 56

GÜNSTIGE SPIELE

PS 2 **Jet Ion GP** Rennspiel (im Handel) 82
PC **Ultima 9 – Ascension** Rollenspiel (im Handel) 84

SPIELETRICKS

PC **Atom und Molekül** ..... TITELTHEMA 98
PC **Dungeon Siege** ..... TITELTHEMA 100
PC **Earth 2150: The Moon Project** ..... TITELTHEMA 92
PC **Gniffel** ..... TITELTHEMA 98
PC **Gold Gun** ..... TITELTHEMA 98
PC **Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast** .. TITELTHEMA 106
PC **Virtual Stratton** ..... TITELTHEMA 98
Geheime Tricks (Cheats) ..... TITELTHEMA 110

MAGAZIN

Spielend abnehmen mit Action am Computer? 114
Poppig statt mausgrau: PC-Gehäuse Marke Eigenbau . 116
Gewinnspiel 118
Comic 120

HARDWARE

Vergleichstest: acht Soundkarten 124
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 125
Testergebnisse im Detail 126
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 130
Vergleichstest: Gamecube gegen PS 2 und Xbox TITELTHEMA 132
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 133
Testergebnisse im Detail 134
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 136

RATGEBER

Problemlos spielen unter Windows XP 138
So installieren Sie ein Spiel 142

PROFI-ECKE

Was tun, wenn ein Spiel den Computer lahm legt? ... 144

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 148
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 150
Briefe an die Redaktion 152
Spielebücher-Kritiken 153
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 154
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 156
Marktübersicht 160
Telefonnummern der Spielehersteller 166
Fachbegriffe einfach erklärt 168
Inserentenverzeichnis 169

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 170
Impressum 170

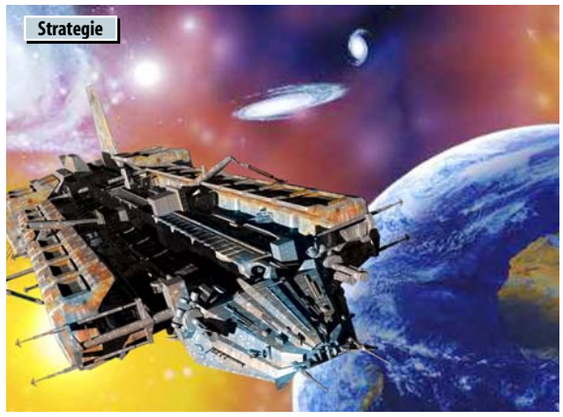
Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2, Xbox

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele:
Earth 2150 – The Moon Project TITELTHEMA,
Atom und Molekül TITELTHEMA, **Gold Gun** TITELTHEMA,
Virtual Stratton TITELTHEMA, **Gniffel** TITELTHEMA.

Sonstiges:
Acrobat Reader 5.0 (Anzeigeprogramm)
Direct-X 8.1 (Steuerungsprogramm)
Patch für Earth 2150 – The Moon Project
Microsoft Windows Installer 2.0

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 88
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 128 - 129



Ferne Zeit, unendlicher Raum: „Earth 2150 – The Moon Project"

Titel: Foto: Astrofoto, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Meldungen

Auftrags-Dienst

Rund 2,3 Millionen Euro bekommt der Spielehersteller Game World Ltd. für die Entwicklung neuer Titel im Auftrag der Firma CDV. Der Vertrag sieht vor, dass innerhalb der nächsten zwei Jahre die beiden Strategiespiele „American Conquest“[1] (Ende 2002) und „Cossacks[2] 2“ (Ende 2003) sowie je eine Zusatz-CD-ROM zu beiden in Serie gehen. Außerdem soll noch in diesem Jahr eine Zusatz-CD-ROM zu „Cossacks 1“ auf den Markt kommen.

Die erste Million

Ein echter Verkaufs-Knaller ist das Actionspiel „Halo“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002, Urteil: „sehr gut“) für Xbox. In den USA und Kanada, wo die neue Spielekonsole bereits seit dem 15. November 2001 auf dem Markt ist, verkaufte sich Halo laut Hersteller Microsoft über eine Million Mal.



Aber Hallo: „Halo“ für Xbox hat die Million geknackt.

Gefälschte Bilanz?

Die „Moorhuhn“-Erfinder und „Gothic“[3]-Entwickler, die Phenomedia AG aus Bochum, steht unter Verdacht, mit falschen Zahlen beim Jahresabschluss gearbeitet zu haben. Die Aktie stürzte an nur einem Tag um über 60 Prozent auf 0,95 Euro. Mit sofortiger Wirkung wurden Vorstandschef Markus Scheer und Vorstandsmitglied Björn Denhard von ihren Aufgaben entbunden. Das Unternehmen gab bekannt, dass der verbleibende Vorstand und der Aufsichtsrat sofort eine Sonderprüfung in Auftrag gibt.

[1]sprich: „Ämerikän Konquest“ [2]sprich: „Kossäcks“ [3]sprich: „Gossick“ [4]sprich: „Internäschenel Sjüper-Star Sssoker“ [5]sprich: „Star Trek Äilitnt Forß“

ISS 2 – International Superstar Soccer[4] 2

Der richtige Kick



WM die Stunde schlägt: Solche Szenen wünschen sich Fußballfans ab 31. Mai – dann beginnt die Fußball-Weltmeisterschaft.

Sportspiel für Gamecube, Playstation 2 und Xbox | Die so genannte FIFPro-Lizenz macht's möglich: In „International Superstar Soccer (ISS) 2“ tragen alle Spieler ihre Originalnamen. Und das sind ganz schön viele, denn hier treten 58 Fußballteams aus aller Welt an. Die Spiele der ISS-Reihe sind inzwischen wahre Konsolen-Klassiker. Bereits 1995 erschien das erste Spiel der Serie für Super Nintendo. Für die neueste Auflage verspricht der Hersteller etliche Verbesserungen und Erweiterungen. Freundschaftsspiele sind ebenso möglich wie internationale Pokalwettkämpfe. Dazu gibt's fachkundige Bemerkungen vom ehemaligen Nationalspieler Bernd Schuster, der als Co-Kommentator verpflichtet wurde. Wer mit dem Angebot noch nicht zufrieden ist, kann kreativ werden und sich Traumkicker nach eigenen Vorstellungen „basteln“.

Angekündigt für: 3. Mai 2002
Preis laut Hersteller:
60 Euro (PS 2, GC), 69 Euro (Xbox)
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069/98557320,
www.konami-europe.de



Nullsummenspiel: 28ste Minute, 0:0. Zeit zum Angriff.



Einer geht doch rein: Das Spiel bleibt spannend.



Kater in Stimmung: Der rosarote Panther kehrt zurück.

Pink Panther

Pink freut

Geschicklichkeitsspiel für PC, Playstation und Gameboy Advance | „Heute ist nicht alle Tage, ich komm' wieder, keine Frage“ – dieses Mal dürfen Spieler den rosaroten Panther beim Wort nehmen. Wer die freundliche Raubkatze auf PC oder Playstation loslässt, darf mit ihr die Geheimnisse einer düsteren alten Villa lüften.

Gameboy-Advance-Spieler indes begleiten Paulchen in den Weltraum. Eine fehlgeleitete Rakete gabelt den Comic-Helden beim Fischen auf und befördert ihn ins All. In drei Episoden versucht er den Weg nach Hause zu finden, muss Farbschlachten gegen Außerirdische gewinnen und vor seinem ärgsten Feind, dem trotteligen Inspektor Clouseau, flüchten.

Angekündigt für: 3. Quartal
Preis: 29,99 Euro (PC, PS), 49,95 Euro (GBA)
Infos bei: Modern Games GmbH, Pascalstr. 17, 52076 Aachen, Tel. 02408/959209
www.modern-games.com

Star Trek Elite Force[5] 2

Aus der neuen Welt



Kühle Blonde: Jerry Ryan alias Seven of Nine.

Actionspiel für PC | Die Astronomie behauptet: Das Universum dehnt sich aus. Freunde des gepflegten Weltraumspiels wissen: Das Star-Trek-Universum wächst schnell. Und überzeugt mit verblüffenden neuen Welten. Immerhin brachte „Star Trek Elite Force“ es in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2000 als „Spiel des Monats“ zum Testurteil „gut“. In der Fortsetzung spielen Sie wieder die Rolle des Alex Munro, Boss des Hazard Teams. Diesmal allerdings nicht auf der Voyager, sondern auf der U.S.S. Enterprise NCC 1701-E. Ihr Auftrag: zwei neuen, aggressiven Zivilisationen den Kampf ansagen – der härteste Job der Galaxis. Um den zu bewältigen, haben Sie 13 Waffen an Bord, vom unvermeidlichen Phaser über Granatwerfer bis zum durchschlagskräftigen Kompressionsgewehr.

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



Bereitschaftsdienst: harte Jungs auf Station.



Knall auf Fall: Action an Bord der U.S.S. Enterprise.

Republic – The Revolution[6]

Der lange Marsch

Simulation für PC | Sie glauben alles besser machen zu können als so mancher Berufspolitiker? Nur zu – im Spiel „Republic – The Revolution" dürfen Sie nach der Macht über den Staat Land „Nowistrana" greifen. Doch Ihr Weg bis zur Präsidentschaft ist steinig. Der alteingesessene Amtsinhaber wird seinen Stuhl kaum freiwillig räumen. Außerdem kämpfen auch andere Parteien um die Vorherrschaft.

Also müssen Sie die „Bürger draußen im Lande" von Ihren Führungsqualitäten überzeugen und sich Ihrer Unterstützung versichern. Auf fünf Wegen können Sie versuchen, die Gunst des Wahlvolks zu erringen: über die mühsame politische Ochsentour zum Beispiel. Etwas schneller geht's vielleicht mithilfe einflussreicher Kreise aus Wirtschaft, Religion und Militär. Oder Sie greifen zu kriminellen Machenschaften. Alles wie im richtigen Leben – würde Dieter Wedel sagen …

Angekündigt für: 4. Quartal 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg
Tel. 01908/39572
www.eidos.de



Herrschaftszeiten: Diese Stadt könnte Ihre sein. Aber erst, wenn Sie genügend Bewohner von Ihren politischen Qualitäten überzeugt haben.

Deathrow[8]

Das haut rein

Prügelspiel für Xbox | Springen, ducken, im richtigen Moment vorschnellen und den Partner mit einer rechten Geraden k.o. hauen – Frustabbau ohne Nebenwirkungen an der Konsole macht Laune. In „Deathrow" dürfen Sie allein oder maximal zu acht nach Kräften draufhauen. Das Ziel: gewinnen um jeden Preis. Alles ist erlaubt. Und wer es schafft, den Gegner vom Platz zu prügeln, ist ein wahrer Herr der Ringer.

Der Hersteller verspricht äußerst detailreich modellierte Figuren, dazu lebensechte Bewegungsmotorik und der Situation angepasstes Mienenspiel: Ein harter Treffer wird Ihnen Punkte einbringen – und dem Gegner ein schmerzverzerrtes Gesicht.



Vom Blech verfolgt: Streife in pflegeleichter Metall-Montur.

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



Mit eiserner Faust: Der Knabe im Stahlkostüm tritt besonders kräftig in Erscheinung.



Die Achse Gelb: Express-Sendungen der Deutschen Post – jetzt noch schneller

Geoff Crammond's Grand Prix[7] 4

Gut in Formel

Rennspiel für PC | Eingefleischte Formel-1-Fans loben und lieben die „Grand-Prix"-Reihe über alles, vor allem wegen der überaus realistisch wiedergegebenen Fahrphysik.

Der vierte Teil fährt alle Daten, Fahrer, Teams und Strecken der Rennsaison 2001 auf. Und laut Hersteller stimmt nicht nur das Fahrverhalten. Auch sehenswerte Licht-, Schatten- und Wettereffekte sorgen für Stimmung. Damit Anfänger eine faire Chance haben, lassen sich fünf Schwierigkeitsstufen einstellen.

Angekündigt für: 13. Juni 2002
Preis: 52,99 Euro
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main,
Tel. 01907/71882
www.infogrames.de



Die Grünen kommen: nette Farb-Alternative für die Königsformel.

Reign of Fire[9]

Auf heißer Flamme

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | Eine Feuer speiende Bestie ist über London hergefallen. Sie zerstört alles, was ihr im Weg steht. Da müssen gestandene Helden her, um das Tod bringende Monster aufzuhalten.

Am 12. Juli 2002 kommt der Film „Reign of Fire" in die Kinos. Die Produktionsfirma Spyglas verspricht ein spektakuläres Spezialeffekt-Feuerwerk. Ob sich so viel pyrotechnischer Aufwand auch ins Spiel zum Film retten lässt, bleibt abzuwarten. Aber allein die Spielidee klingt schon ziemlich verrückt und verspricht viel: Als militärischer Widerstandskämpfer sollen Sie gegen den tierischen Flammenwerfer antreten. Mit Militärfahrzeugen und Multifunktions-Maschinengewehren ziehen Sie gegen die lebende Feuerwalze zu Felde. Und sobald das Ungeheuer endlich erlegt ist, haben Sie die Chance, die Schlacht noch ein Mal zu gewinnen – zur Abwechslung aber in der Haut des Drachens. Noch gibt es keine bewegten Bilder vom Spiel. Ob die Entwickler ihrem hohen Anspruch gerecht werden, lässt sich also vorerst nicht abschätzen.

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





Ziehen Sie sich warm an: In London (links) geht's heiß her.

Kurz vorgestellt

Da dreht sich alles

Schwindelfrei sollten Sie auf jeden Fall sein, wenn Sie sich auf das Geschicklichkeitsspiel „3D Arena World[10]"(9,99 Euro) einlassen. Sie steuern ein kleines Raumschiff durch ein frei schwebendes Labyrinth, um so genannte „Power-Cubes" einzusammeln. Ihren Lenkbewegungen entsprechend dreht sich das ganze Labyrinth mit – nur Achterbahn schmeichelt dem Magen noch mehr.
Infos bei: rondomedia GmbH, Tel. 02166/618660 ,
www.rondomedia.de

Euro-Umrechnung

15 PC-Spiele für 70 Mark – damit waren die „Gold Games[11] 5" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 11/01, Urteil: „befriedigend") schon Ende letzten Jahres ein Schnäppchen. Mit dabei: echte Perlen, wie „Die Siedler 3 Gold Edition",„Rayman 2",„Star Trek Voyager – Elite Force", aber auch Flugsimulationen, etwa „Flanker 2.0". Der Hammer: Ab sofort gibt's die Gold Games 5 zum wahren Schleuderpreis von nur mehr 19,95 Euro.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050,
www.ubisoft.de



Günstiger Goldpreis: nur 1,33 Euro pro Spiel.

Ran an den Ball

Der FIFA World Cup 2002 steht vor der Tür. Zwei Wochen vor Beginn, am 15. Mai 2002, startet im Internet unter www.sport1.de ein Managerspiel zur Fußball-Weltmeisterschaft. Sie können Ihre Mannschaft zusammenstellen, verwalten und gegen die Teams anderer Spieler auf den Platz schicken. Die Ergebnisse werden auf Basis der Datenbank der Sat.1-Sportsendung „ran" ausgewertet, im Minutentakt aktualisiert und im Internet veröffentlicht. Mit etwas Glück gewinnen Sie dabei 25 000 Euro. Die Teilnahmegebühr beträgt einmalig 2,50 Euro.

6 sprich: „Ripablick – Se Rewwelj uhschen" 7 sprich: „Dschieff Krämmends Grong Prih" 8 sprich: „Dessoh" 9 sprich: „Rain off Feier" 10 sprich: „Wörld" 11 sprich: „Gohld Gähms"

Kurz vorgestellt

Hühner-Klein

„Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!" lautete der Ruf, der Ende letzten Jahres erneut Millionen deutscher Teilzeit-Spieler an die Computer lockte (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 12/2001, Urteil: „befriedigend").



Neue Biotope: Das Moorhuhn erobert Playstation und Gameboy.

Die dritte Hühnerjagd gibt es jetzt auch für Playstation (Preis: 15,99 Euro). Gegen Ende des 2. Quartals sollen auch angepasste Versionen für die kleinen Spielgeräte Gameboy Color und Gameboy Advance erscheinen. Die Preise der „Zwerghühner" sind noch nicht bekannt.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de

Affen-Arsenal

Affenspaß für Gameboy Advance gibt's im Juli: das Geschicklichkeitsspiel „Kong". In sieben Stufen spielen Sie die Rolle des Affenfreundes Jason, erforschen ein prähistorisches Land und kämpfen gegen den teuflischen Doktor Jenkins. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de



Affig: Kong mimt den King.

Rinder-Wahnsinn

Lust auf ein kleines, witziges Spielchen in der Mittagspause? Schauen Sie doch im Internet mal bei www.supercow.ch rein. Da sollen Sie mit dem Fallschirm Kühe retten, die aus einem Hubschrauber abspringen. Das ist so verrückt, wie es sich liest.

1 sprich: „Bätmän: Dark Tumorroh" 2 sprich: „Alien Sstorm" 3 sprich: „Next Dschennerätschen Tennis – Juh Ess Ohpen"

Batman: Dark Tomorrow[1]

Mach die Fliege



Der Flug der bösen Tat: Batman wird's den Spitzbuben geben.

Foto: DC Comics © 2001

Actionspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Eine Katastrophe muss mindestens im Anzug sein, ehe Batman in seinen Anzug schlüpft und zur Rettung einschwebt. Katastrophen sind in Gotham City allerdings an der Tagesordnung. Zwei rivalisierende Banden liefern sich Straßenschlachten, drohen ganze Viertel in Schutt und Asche zu legen. Polizeikommissar James Gordon ist verschwunden, und Arkham Asylum, ein Heim für verrückte Kriminelle, von innen verbarrikadiert.

Als schwarzer Flattermann haben Sie demnach alle Hände voll zu tun. Können Sie eigentlich Ihre Basisausrüstung noch auswendig hersagen? Batarang (Bumerang), Batgappel (Greifgerät), Batcuffs (Handschellen), Minicomputer, Rauchbomben und Nachtsichtlinsen. Na, das ging doch ganz gut …



Drei Helle, bitte: Die hauen den Wächter über Gotham City nicht um.

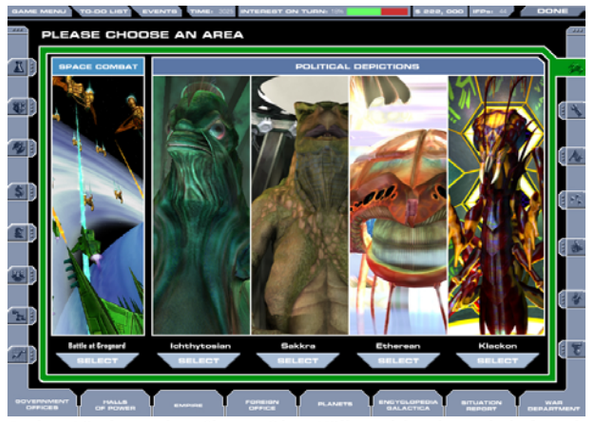
Angekündigt für: November 2002
Preis: 60 Euro (PS 2, Gamecube), 69 Euro (Xbox)
Infos bei: Mitsui & Co Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg, Tel. 040/376860, www.kemco-europe.com

Master of Orion 3

Ach du All-Mächtiger

Strategiespiel für PC | Science-Fiction für Denker und Macher: Hier sind Sie Befehlshaber über eine fremde Zivilisation. Unter 16 Alien-Rassen wählen Sie sich eine aus, um dann aus ihren Reihen Diktatoren, Räte, Könige und Präsidenten einzusetzen, wie Figuren in einem Schachspiel. Mit denen sollen Sie dann Sternensysteme erkunden und verwalten, Politik machen, die Forschung vorantreiben.

Stoßen Sie bei Ihren Weltraumexpeditionen auf fremde Rassen, dann können Sie mit denen diplomatisch umgehen, ihnen kurzerhand den Krieg erklären oder sie mit Intrigen, List und Verrat unterwandern. Sie sehen: der Weg zur (All-) Macht verläuft wie im richtigen Leben.



Andere Länder, andere Sippen: Diese Völker wirken irgendwie fremd.

Angekündigt für: Juni 2002
Preis: 52,99 Euro
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907/71882 www.infogrames.de

Next Generation Tennis – U.S. Open[3]

Gepflegter Schlagabtausch



Stets am Ball: Nicolas Kiefer (24).

Sportspiel für PC, Playstation 2 und Gameboy Advance | Spielen Sie doch mal Tennis. Als Nicolas Kiefer oder eine von neun anderen Tennisgrößen, wie Elena Dementieva oder Gustavo Kuerten. Ob im Einzel oder Doppel, allein oder mit bis zu drei weiteren Mitstreitern – zehn Spielarten des weißen Sports stehen Ihnen offen. Und Sie haben ein Ass im Ärmel – denn Sie dürfen Ihren ganz persönlichen Star entwerfen, trainieren und in die Weltrangliste befördern.

Der Tenniszirkus gastiert auf zwölf berühmten Schauplätzen, zum Beispiel den Grand-Slam-Courts von Roland Garros und den U.S. Open.



Auf Linie: Der Ball kann kommen.

Angekündigt für: 25. Mai 2002 (PC, GBA), 5. Juni 2002 (PS 2)
Preis: 29,95 Euro (PC), 39,95 (PS 2), 49,95 (GBA)
Infos bei: Flashpoint AG, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040/710060 www.wanadoo-edition.com

Iron Storm[2]

Krieg der Konzerne

Actionspiel für PC und Playstation 2 | Weltgeschichte mal anders: Der Kalender zeigt das Jahr 1964, und es herrscht Krieg – seit 50 Jahren! Der Spieler steckt mitten in den Kampfhandlungen, als die finstere Ursache der Dauergefechte aufgedeckt wird. Dachte man sich's doch: Ein riesiges Wirtschaftskonsortium hält den ewigen Streit künstlich am Kochen, um Geld damit zu machen. (Ähnlichkeiten mit der Realität wären rein zufällig …)

Ehrensache, dass Sie sich einer Gruppe von Rebellen anschließen, um den Wirtschaftsriesen zu Fall zu bringen. Nicht mit Spekulationsgeschäften, sondern mit den „klassischen" Waffen eines Action-Helden, etwa Lasergewehren oder Granatwerfern. Friede den Hütten!

Angekündigt für: September 2002
Preis: 39,95 Euro (PC), 49,95 Euro (PS 2)
Infos bei: Flashpoint AG, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040/710060 www.wanadoo-edition.com



Auf Konzerntournee: Gleich legt er die Machtzentrale lahm.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Werte im Rücken

Wer seine Xbox gelegentlich transportiert, braucht eine solide Verpackung für das teure Stück. Zum Beispiel den Rucksack „Deluxe Backpack[1] XB 80“ von Big Ben. Darin findet die Spielekonsole nebst Zubehör Platz. Der Rucksack kann auch am Griff getragen werden. Kostenpunkt: 59,99 Euro. Im Handel ist der Deluxe Backpack XB 80 ab sofort.

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



Kasten im Sack: Transporttasche für die Xbox.

Buchstäblich praktisch

Längere Briefe mit dem Taschen-Computer Palm zu schreiben, kann Sie leicht auf die Palme bringen. Entweder funktioniert die Schrifterkennung nicht hundertprozentig, oder die Buchstabensuche auf der kleinen Anzeige artet in Schwerarbeit aus. Abhilfe soll die vollwertige Tastatur „Key Case“[2] aus dem Hause Logitech schaffen. Die arbeitet laut Hersteller mit den Klein-Computern „m125“, „m500“, „m505“ und „i705“ aus dem Palm-Programm zusammen. Damit soll Ihre Korrespondenz zum Tipp-Vergnügen werden. Die Tastatur lässt sich zusammenrollen und findet in jeder größeren Jackentasche Platz. Zu haben ist Key Case ab sofort für 149,99 Euro.

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



Große Tastatur für kleine Computer: „Key Case“.

[1] sprich: „Delux Bäckpäck“ [2] sprich: „Lodschiteck Kih Käiß“ [3] sprich: „Srasstmahster World Kapp Ständi-em“ [4] sprich: „Tränsform and Laitning“ [5] sprich: „Widiolodschik“



Der hat gesessen: Fußball im Stehen, wie es sich gehört.



Thrustmaster 2002 Fifa World Cup Football Stadium[3]

Fußball-Übertragung

Fußball am Gamepad (Spieletastatur) ist Handspiel, oder? Die längste Zeit gewesen, denn die Firma Guillemot hat ein Gerät entwickelt, das echtes Ballgefühl vermitteln soll. Es heißt „2002 Fifa World Cup Stadium“ und ist für die Spielekonsolen Gamecube, Playstation und Playstation 2 zu haben. Das Ding sieht aus wie eine Tanzmatte und wird auch so benutzt, registriert also Ihre Beinbewegungen und setzt sie in die gewünschten Ballaktionen auf dem Bildschirm um. Einen Elfer zu versenken, wie Ballack, Deisler oder Elber, sollte damit kein Problem sein – wenn der Hersteller Recht hat. Das 2002 Fifa World Cup Stadium kostet 59,95 Euro. Ab sofort im Handel.



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

Bolzplatz mit Heimvorteil: Die drei Trittsensoren oben setzen verschiedene Schusstechniken um.

IBM Deskstar 120 GXP

Raum-Station



Neu auf dem Markt: Platz. 120-Gigabyte-Festplatte „IBM Deskstar 120 GXP“.

Mit einem Fassungsvermögen von 120 **Gigabyte** S.168 zählt die neue Festplatte „Deskstar 120 GXP“ vom traditionsreichen Hersteller IBM zu den größten ihrer Art. Ein Rechenbeispiel: Aktuelle Spiele verschlingen im Schnitt 800 **Megabyte** S.168 Speicherplatz. Auf der Festplatte fänden also rund 150 Spiele Platz – vorausgesetzt, Sie verzichten auf andere Programme. Zwei Megabyte **Zwischenspeicher** S.168 und eine Rotationsgeschwindigkeit von 7200 Umdrehungen pro Minute sollen extrem schnellen Zugriff auf alle Daten gewähren. Die Festplatte ist ab sofort für 360 Euro im Handel.

Infos bei: IBM GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart, Tel. 089/74941550,
www.ibm.com/de

Hercules 3D Prophet 4800 SE

Hertz-Schrittmacher

Die neue Grafikkarte „Hercules 3D Prophet 4800 SE“ werkelt mit dem kürzlich vorgestellten Prozessor „Kyro 2 SE“ vom Hersteller ST Microelectronics. Die **Taktfrequenz** S.168 beträgt statt der 175 **Megahertz** S.168 des Vorgängermodells „Kyro 2“ nun 200 Megahertz – prinzipiell eine Voraussetzung für mehr Spieltempo.

Erstmals wurde die für aktuelle Spiele notwendige Technik „Transform and Lightning“[4] im Steuerungsprogramm (Treiber) berücksichtigt. Dieses Verfahren ermöglicht auf Oberflächen von Spielobjekten Lichteffekte unterschiedlicher Intensität einschließlich Schatten. Die Hercules 3D Prophet 4800 SE ist ab sofort für 139 Euro im Handel.

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



Erhöhter Puls: neue Hercules-Grafikkarte.

Videologic[5] ZXR-500

Lautsprechersextett mit Holz-Hammer



Bass erstaunt: Boxenset „ZXR-500“ mit Tieftöner im Holzgehäuse.

Komplett aus Holz ist die Bassbox des neuen Lautsprechersystems „ZXR-500“ von Videologic gefertigt – aus hochwertigem, wie der Hersteller versichert. Das Material soll Tonverzerrungen infolge unkontrollierter Gehäuseschwingungen vermeiden. Zum System gehören weiter fünf Hoch-/Mitteltonlautsprecher, die, richtig aufgestellt, Dank des eingebauten **Dolby-Digital-5.1-Decoders** S.168 echten Raumklang vermitteln sollen. Das System ZXR-500 ist ab sofort im Handel – für 139 Euro.



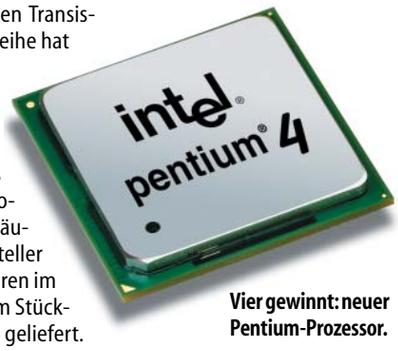
Infos bei: Videologic GmbH, Max-Planck-Str. 25, 63303 Dreieich, Tel. 06103/93470,
www.videologic.de

Intel Pentium 4 2,4 GHz

Intelligenz-Quotient

Intel, Weltmarktführer unter den Prozessor-Herstellern, legt wieder einmal nach: Der „Pentium 4 2,4 GHz“ wird mit einer Taktfrequenz von 2,4 **Gigahertz** (GHz) S.168 angetrieben (bisheriger Spitzenwert: 2,2 GHz). Im Innern des Chips arbeiten laut Intel 55 Millionen Transistoren. Die neue Baureihe hat zudem einen 512 **Kilobyte** S.168 großen **Second-Level-Cache** S.168. Erhältlich ist das neue Modell ab sofort. An Weiterverkäufer und PC-Hersteller werden die Prozessoren im Tausender-Paket zum Stückpreis von 632 Euro geliefert. Der Preis, den der Kunde letztlich bezahlen muss, dürfte aber deutlich höher liegen.

Infos bei: Intel GmbH, Dornacher Str. 1, 85622 Feldkirchen, Tel. 089/991430, www.intel.de

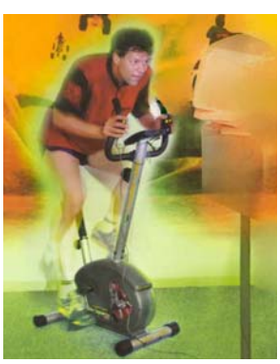


Vier gewinnt: neuer Pentium-Prozessor.

ABC Sport Cyber Rider[6]

Bewegungs-Therapie

Abstrampeln auf dem Heimtrainer verbrennt zwar Fett, ist aber ansonsten eine öde Fahrt ohne Ziel. Warum also sollte man nicht das Nützliche mit dem Angenehmen verbinden? Zum Beispiel „Cyber Rider“ an die Handgriffe des stationären Fahrrads montieren? Das ist ein Spielsteuergerät aus dem Hause ABC Sport, laut Hersteller für PC, Playstation und Playstation 2 erhältlich. Fernseher oder PC-Bildschirm vor den Heimtrainer stellen, und schon können Sie sich für die schlanke Linie abrackern und dabei eine Runde spielen. ABC Sport gibt den empfohlenen Verkaufspreis für Cyber Rider mit 59,00 Euro an.



Sport und Spiel: zocken auf dem Heimtrainer mit „Cyber Rider“.

Infos bei: ABC Sport GmbH, Postfach 1231, 85588 Vaterstetten, Tel. 08106/351081
www.abcsport.de

Thrustmaster Walther PKK

Bond-Kanone

Einen originalgetreuen Nachbau der legendären Faustfeuerwaffe „Walther PKK“ verspricht die Firma Guillemot Käufern der gleichnamigen Spielepistole für Playstation und Playstation 2. Die Walther PKK soll mit allen Spielen funktionieren, die für den Einsatz einer Spielepistole programmiert sind (das ist auf der Rückseite von Spielverpackungen vermerkt). Die Walther PKK kostet 34,95 Euro und ist ab sofort im Handel.

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



Gut in Schuss: „Walther PKK“ für Spiele.

Samsung Syncmaster 151P

Dreh-Vermögen

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

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

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



Toll in Form: Samsung-Bildschirm im Porsche-Design.

Kurz vorgestellt

Am Rad gedreht

Wer am „Gamester Pro Racer“[7] dreht, darf sich auf ein ungewohntes Rennerlebnis gefasst machen. Anders als bekannte Lenkräder, wird dieses Exemplar frei in der Hand gehalten. Für Fahrtrichtungsänderungen müssen die beiden Hälften des geteilten Lenkradkranzes auf- oder abwärts gegeneinander bewegt werden. Sechs Bedientasten und Rütteleffekt zählen zur Serienausstattung. Das Pro Racer kostet 39,99 Euro und ist ab sofort zu haben.

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



Umlenken: „Pro Racer“, das etwas andere Steuer.

Immer unter Strom

Kabellose Computer-Mäuse sind ebenso wenig neu wie pflegeleichte Exemplare mit Kamera statt Kugel. Doch die „Typhoon Felix Mouse“[8] von der Firma Anubis hat noch eine Besonderheit: Anders als bei herkömmlichen Modellen lassen sich ihre Akkus über den USB-Anschluss des Computers aufladen. Damit wird ein zusätzliches Netzteil überflüssig. Und: Laut Hersteller lassen sich auch alle Mobiltelefone des Herstellers Nokia mithilfe des USB-Kabels dieser Maus aufladen. Die Maus kostet 24,90 Euro und ist ab sofort im Handel.

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken, Tel. 0681/988060
www.typhoonline.de



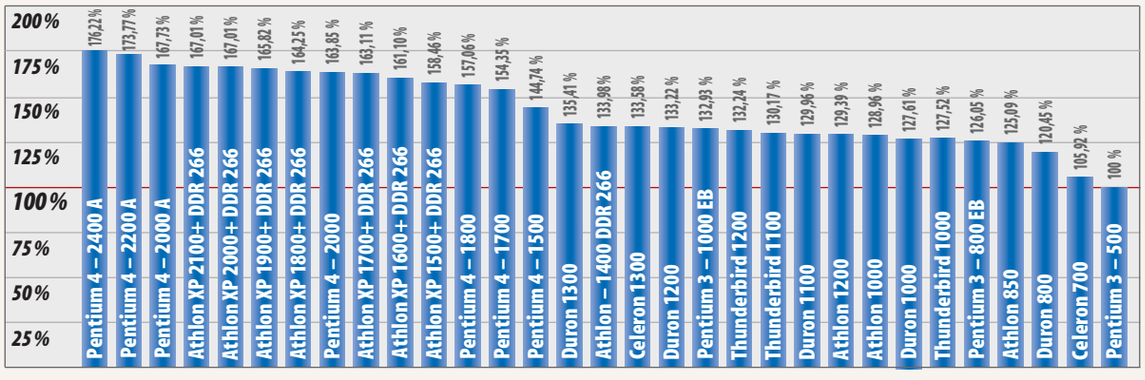
Neu im Laden: „Typhoon Felix Mouse“ von Anubis.

[6] spricht: „Ssalber Raider“ [7] spricht: „Gämster Pro Rässer“ [8] spricht: „Taifuhn Felix Maus“

Computer Bild Spiele

DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

COMPUTERBILD-SPIELE hat 31 der schnellsten Prozessoren unter die Lupe genommen. Alle mussten ihre Leistungsfähigkeit mit vier ausgewählten Spielen unter Windows 98 SE beweisen. Als Grafikkarte wurde eine „Hercules 3D Prophet 2 GTS“ (Steuerungsprogramm Version 4.12) des Herstellers Guillemot verwendet, eine Karte, die auf dem Markt sehr weit verbreitet ist. Als Referenz-Prozessor dient der Intel Pentium 3 mit 500 Megahertz. Die rote Linie im Diagramm kennzeichnet dessen Leistung mit 100 Prozent. Die Vergleichswerte der anderen Prozessoren können Sie oberhalb der blauen Balken ablesen.



Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Command & Conquer Renegade	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
2	 Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
3	 Die Gilde	Aufbauspiel	gut	Jowood	8 Jahren
4	Civilization 3	Aufbau-Strategie	sehr gut	Infogrames	6 Jahren
5	Empire Earth	Strategie	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
6	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Stronghold	Strategie	sehr gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
8	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Action	gut	Activision	16 Jahren
9	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	gut	Wanadoo	12 Jahren
10	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	6 Jahren
11	Derzeit wird geprüft, ob dieses Spiel indiziert werden soll. Bis zum Redaktionsschluss lag noch kein Ergebnis vor.				
12	Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
13	Fußball Manager 2002	Simulation Interactive	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
14	FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
15	Star Trek: Bridge Commander	Action	–	Activision	12 Jahren
16	Silent Hunter 2	Simulation	gut	Ubi Soft	12 Jahren
17	RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt	Sportspiel	gut	THQ	3 Jahren
18	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
19	Zoo Tycoon	Simulation	gut	Microsoft	3 Jahren
20	Salt Lake 2002	Sportspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
21	Cultures 2	Aufbauspiel	gut	Jowood	8 Jahren
22	Nascar Racing Season 2002	Rennspiel	gut	Vivendi Universal	3 Jahren
23	Die Siedler 4 – Gold Edition	Strategie	–	Ubi Soft	12 Jahren
24	Der Patrizier 2 – Gold Edition	Simulation	–	Ascaron	8 Jahren
25	Star Wars – Galactic Battlegrounds	Strategie	–	Electronic Arts	12 Jahren
26	Age of Empires 2: The Age of Kings	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
27	Flight Simulator 2002 – Professional Edition	Flugsimulation	gut	Microsoft	3 Jahren
28	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
29	F1 2001	Rennspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
30	Warrior Kings	Strategie	gut	Virgin Interactive	12 Jahren

PLAYSTATION

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

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Action	sehr gut	Konami	16 Jahren
2	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
3	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	sehr gut	Activision	6 Jahren
5	Headhunter	Action	–	Sony	16 Jahren
6	Ace Combat – Distant Thunder	Action	gut	Sony	12 Jahren
7	FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
8	Kessen 2	Strategie	–	THQ	12 Jahren
9	Maximo	Action	gut	Electronic Arts	6 Jahren
10	Devil May Cry	Action-Abenteuer	sehr gut	Electronic Arts	16 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	Microsoft	16 Jahren
2	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
3	Project Gotham Racing	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
4	Rallisport Challenge	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
5	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	Amped – Freestyle Snowboarding	Sportspiel	–	Microsoft	6 Jahren
7	Genma Onimusha	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
8	Oddworld: Munch's Oddysee	Geschicklichkeitsspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
9	Wreckless: The Yakuza Missions	Rennspiel	–	Activision	12 Jahren
10	Star Wars: Obi Wan	Action	–	Electronic Arts	3 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Golden Sun	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Wario Land 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Crash Bandicoot XS	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	Vivendi Universal	3 Jahren
6	Advance Wars	Strategie	sehr gut	Nintendo	12 Jahren
7	Sonic Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
8	Die Monster AG	Geschicklichkeitsspiel	–	THQ	3 Jahren
9	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
10	Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY COLOR

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

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Gameboy Advance

Nintendos Kleiner mit Farbbildschirm findet reißenden Absatz. Bis Ende 2001 verkaufte sich der Gameboy Advance in Deutschland 600 000 Mal – obwohl er erst seit Juni letzten Jahres auf dem Markt ist. Im Februar senkte Nintendo den Preis von rund 130 auf 99 Euro. Und die Kunden griffen zu, als gäbe es morgen keine Gameboys mehr – die Verkaufszahlen verdoppelten sich. „Europaweit haben wir drei Millionen Gameboy Advance verkauft“, so Harald Ebert, Marketing Nintendo Deutschland.

Verlierer

Anno 1503

Was lange währt – wird manchmal unendlich, aber nicht immer gut: Nach mehreren Verschiebungen kündigte Spielehersteller Sunflowers kürzlich eine erneute Verspätung des PC-Spiels „Anno 1503“ an. Neuer Termin: Oktober 2002 (COMPUTERBILD-SPIELE berichtete im letzten Heft). Daraufhin meldeten sich scharenweise Anno-Fans zu Wort – offenbar so erbost, dass sich Sunflowers veranlasst sah, mit einem offenen Brief zu reagieren, in dem es unter anderem heißt: „Das tut uns aufrichtig leid, und wir möchten uns dafür in aller Form entschuldigen.“

IN

- Den Gameboy mit zum Frisör seines Vertrauens nehmen – der Barbier hat die Arbeit, Sie den Spaß
- Beim Spielen öfter mal Pause machen, an die frische Luft gehen – Sauerstoff belebt das Gehirn, so gewinnt man schneller
- Unerfahrenen Spielern Tipps geben – nur so werden sie zu ebenbürtigen Gegnern

OUT

- Immer nur dasselbe Spiel – erst Abwechslung bringt richtig Spaß
- Leute, die dauernd vor dem Fernseher hin und her laufen, während andere spielen – rücksichtslos
- Hersteller, die schon wenige Tage nach Erscheinen eines Spiels ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) herausgeben – besser gleich richtig programmieren!

[1]sprich: „Tuhmb Räider“ [2]sprich: „Se Ledschend off Tecken“ [3]sprich: „Raißing“ [4]sprich: „Gäims Konvennschen“

Singen und spielen: Isabel

Knallrotes Kleid, schwarze Lockenmähne, beachtliche Stimmgewalt: Isabel Soares (19) wirkte beim Vorentscheid zum diesjährigen Grand Prix d` Eurovision de la Chanson wie ein großer Star. Keiner merkte der hübschen Portugiesin an, dass die Bühne für sie Neuland und dieser Auftritt ihr erster bedeutender war. Eine Fachjury hatte Isabel im Auftrag von BILD unter 5000 Bewerbern ausgewählt. Mit dabei: Viva-Moderatorin Milka, die Popgruppe Right Said Fred und Hitproduzent Dieter Bohlen. Der schrieb ihr denn auch den Song „Will My Heart Survive“. Zu verdanken hat Isabel das alles ihrer Mutter („Mamita“), die heimlich ein Demoband an BILD geschickt hatte. Und nun hetzt die 1,60 Meter kleine, langhaarige Schönheit von einem Interview zum nächsten und erträgt tapfer bis zu zehnstündige Fototermine. Zum Luftholen zwischendurch entspannt sich Isabel gern mal mit einem Playstation-Spiel: „Tomb Raider[1] hat mich vom ersten Tag an gefesselt.“ Und wenn sie verliert, wird dann aus dem hübschen Mädel eine wütende Hyäne? „Nein, nicht wirklich. Ich mache die Fehler ja selbst und kann von vorn anfangen.“



Foto: Peter Müller

Goldkehlchen Isabel Soares (19) wurde von BILD entdeckt.

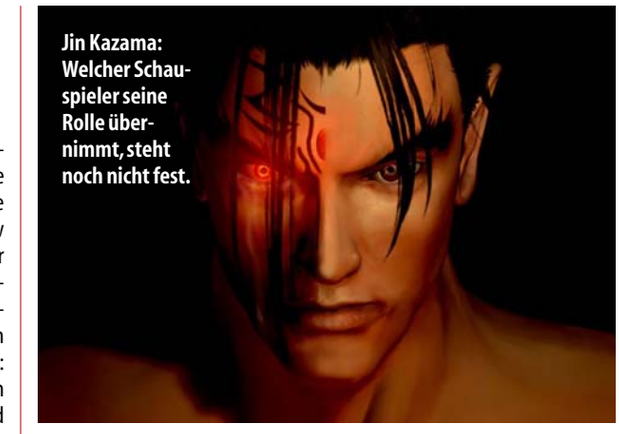
Paten(t)lösung

Als Obermafioso in „Der Pate“ hatte Marlon Brando in drei Kinoklassikern seine Sippe und Bande voll im Griff. Im dritten Quartal 2002 soll das Actionspiel „Mafia“ für PC auf den Markt kommen. Besonderer Clou: Der Pate im Spiel spricht mit Brandos gewohnter deutscher Synchronstimme.



Foto: defd

Links die Spielfigur, oben Marlon Brando in „Der Pate“.



Jin Kazama: Welcher Schauspieler seine Rolle übernimmt, steht noch nicht fest.

Lichtspiel-Hau

„Tomb Raider“ und „Resident Evil“ machten den Anfang. Und nun dürfen sich auch die Freunde gepflegten Prügelspiels auf den passenden Film freuen. „The Legend of Tekken“[2] soll 2005 ins Kino kommen. Die Produktionskosten des Hau-Streifens werden auf rund 40 Millionen Euro geschätzt. Namco, Hersteller der „Tekken“-Reihe, versprach besondere Sorgfalt bei der Wahl der Schauspieler, die den Spielfiguren so ähnlich wie möglich sehen sollen. Weltweit verkauften sich die drei bislang erschienenen Tekken-Spiele für die Playstation 18 Millionen Mal. Im Herbst dieses Jahres soll „Tekken 4“ für Playstation 2 folgen.

Rennen mit Schumi-Tricks

Die Bochumer Phenomedia AG, Erfinder des berühmten „Moorhuhns“, setzt künftig auf Sportspiele. Und für deren Vermarktung hat das Unternehmen zwei Spitzensportler verpflichtet: die schnellen Brüder Michael und Ralf Schumacher. Die beiden erfolgreichen deutschen Formel-1-Piloten werden etwa in Online-Rennspielen Tipps geben, mit denen Sie am besten über die Runden kommen. Wann erste neue Phenomedia-Renner veröffentlicht werden, steht noch nicht fest. Aber wer schon mal eine Probefahrt machen möchte, findet eine Demoversion des ersten Spiels „Racing[3] Trainer“ im Internet unter: www.t-vision.de



Foto: Ullstein/Reuters

Echte Gewinner: Die Schumachers auf dem Siegertreppchen.

Croft-Probe

Einmal sein wie Lara Croft, so sexy, klug und begehrt – der Traum vieler Mädchen. Für Edith Jarsetz (25) wurde er wahr. In Hamburg wurde sie zum offiziellen deutschen „Tomb-Raider“-Model gekürt. Der Weg dorthin war hart: 15 Amateur-Laras waren nach Vorentscheidungen in ganz Deutschland zum Finale geladen. Trotz der großen Konkurrenz war die Stimmung bis zuletzt „total harmonisch“, sagt Edith. Als Prämie erhält die Siegerin ein Auto, dazu eine Menge Popularität. Ende August wird sie auf der Leipziger Computerspielemesse „Games Convention“[4] im Rampenlicht stehen. Weniger aufregend verlief die Veranstaltung für Esther Beckmann aus Bonn, die „Tomb Raider auf der Playstation total cool“ findet. Um eine bessere Lara abzugeben, ließ sich die 23-jährige sogar ihre Haarpracht künstlich verlängern. Trotzdem reichte es am Ende nur zum dritten Platz. Moderatorin der Veranstaltungen war Jasmin Wagner (22), früher bekannt als „Blümchen“, auch ein begeisterter Tomb-Raider-Fan. Weil sie aber nicht die Geduld zum Spielen aufbringt, schaut sie dabei lieber ihrem Bruder über die Schulter.



Foto: obs/Ernst Uwe

Das Finale (von links): Esther Beckmann (3. Platz), Moderator Haddaway, Michaela Mayer (2. Platz), Edith Jarsetz (1. Platz) und Moderatorin Jasmin Wagner.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele: Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUERSPIELE		
Disney's Lilo & Stitch	PC PS 2 PS/GBA	Juni/Juli 2002
E.T. – Der kosmische Garten	GBC	16. Mai 2002
ACTIONSPIELE		
Batman Vengeance	Cube/PC	3. Mai/25. Juli 2002
Cold Zero – The Last Stand	PC	Juni 2002
Disney's Donald Duck Quack Attack	Cube	3. Mai 2002
Disney's Tarzan Freeride	Cube	3. Mai 2002
Enclave: Crimson Divide	Xbox	Mitte Juni 2002
Gauntlet Dark Legacy	Cube Xbox	Juni 2002
Gun Vehicle	GBA	Juni 2002
Hunter	Xbox	Juni 2002
Kult-Game: Out Numbered	PC	Juni 2002
Medabots AX: Metabee	GBA	1. Juli 2002
Medabots AX: Rokusho	GBA	1. Juli 2002
Planet der Affen	PS	16. Mai 2002
Spy Hunter	Cube Xbox	Juni 2002
Star X	GBA	Mai 2002
Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf	PS	1. Juni 2002
Tom & Jerry in Fists of Fury	PC	16. Mai 2002
Vampire Night	PS 2	12. Juni 2002
VIP	GBA/PS 2	20. Juni/27. Juni 2002
Worms Blast	Cube	30. Mai 2002
AUFBAUSPIELE		
Der Planer 3	PC	Juni 2002
Far West	PC	Juni 2002
Port Royale	PC	Juni 2002
DENKSPIELE		
Chessmaster	GBA	18. Juli 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Frogger's Adventures	PS 2	Mai 2002
Muppet Pinball Mayhem	GBA	6. Juni 2002
Pinball Challenge Deluxe	GBA	27. Juni 2002
Scooby-Doo: The Motion Picture	GBA	Ende Juni 2002
AUFBAUSPIELE		
Dancing Stage Konamix	PS	Juli 2002
PRÜGELSPIELE		
Kabuki Warriors	Xbox	3. Quartal 2002
Virtua Fighter 4	PS 2	8. Mai 2002
PUZZLESPIELE		
Bonx	GBA	4. Juli 2002

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
RENNSPIELE		
4 x 4 Evolution 2	PC Xbox	21. Juni 2002
Driven	Cube	16. Mai 2002
Maniacs Racers Advance	GBA	Juni 2002
Monster Jam Maximum Destruction	PS 2/GBA	16. Mai/11. Juli 2002
Villeneuve Racing	PC/PS 2	Juni/Juli 2002
ROLLENSPIELE		
Colin McRae Rally 2.0	GBA	20. Juni 2002
Dokapon: Monster Hunter	GBA	27. Juni 2002
Final Fantasy 10	PS 2	29. Mai 2002
Final Fantasy Anthology	PS	15. Mai 2002
Icewind Dale 2	PC	Juli 2002
Jade Cocoon 2	PS 2	2. Mai 2002
Legend of Alon D'ar	PS 2	27. Juni 2002
Shadow Hearts	PS 2	2. Mai 2002
The Elder Scrolls: Morrowind	PC/Xbox	20. Juni/3. Quartal 2002
Zone of the Enders – Fist of Mars	GBA	Juni 2002
SIMULATIONSSPIELE		
DSF Fußballmanager 2002	PS	30. Mai 2002
The Amazing Virtual Sea-Monkeys	PS GBA	Ende Juni 2002
Total Soccer Manager	GBA	23. Mai 2002
SPORTSPIELE		
Bloody Bowl	PC	Ende Mai 2002
Disney Golf	PS 2	Juni 2002
ESPN International Winter Sports	Cube	Mai 2002
ESPN NBA 2 Night 2002	PS 2	Mai 2002
Fila: World Tour Tennis	GBA	Mitte Juli 2002
ISS 2 – International Superstar Soccer 2	PS 2 Cube Xbox	Mai 2002
Jimmy White's Cueball World	PS 2	Juni 2002
NHL Hitz 2002	Cube	Mai 2002
Red Card	Cube	Mai 2002
Pro Tennis WTA Tour	GBA	Mai 2002
Smash Court Tennis Pro Tournament	PS 2	Juni 2002
Tennis Davis Cup	GBA	30. Mai 2002
Tennis Master Series	PS 2	Juni 2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	GBA	27. Juni 2002
Tour de France	PS 2	Juni 2002
Toxic Grind	Cube Xbox	Ende Juli 2002
WM Nationalspieler	PC PS/PS 2	16. Mai/23. Mai 2002
STRATEGIESPIELE		
Age of Wonders 2	PC	7. Juni 2002
Commandos 2	PS 2 Xbox	31. Mai 2002
Kult-Game: Tridonis	PC	Juni 2002
Warcraft 3	PC	Juni 2002

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

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".

Dino Island[1]

[1]sprich: „Ailänd"

Aufbauspiel für PC | Ein Park voller Riesenechsen – hinein ins Vergnügen

INHALT

Auf einer tropischen Insel sind Sie Manager eines Vergnügungsparks der ganz anderen Art. Statt simpler Achterbahnen und Wurfbuden bieten Sie den zahlenden Gästen riesige Urzeitechsen, die donnernd durchs Unterholz stampfen. Sie beginnen mit einem leeren Park, aber einer einigermaßen vollen Brieftasche. Um die ersten Gäste anlocken zu können, haben Sie Einiges zu tun, damit später die Kasse klingelt: verschiedene Tiergehege anlegen, Restaurants für das leibliche Wohl der Besucher bauen, Souvenirläden aufmachen. Und damit die Touristen nicht durch den Morast wandern müssen, sind gut geplante Verbindungswege zwischen den Gebäuden und Gehegen wichtig. In die Käfige sperren Sie diverse Exemplare mehr oder minder blutrünstiger Dino-Arten.

Um zu verhindern, dass schlafende Saurier die Leute langweilen, müssen Sie dem Publikum Action vorsetzen. Ein Duell zweier gewaltiger Vertreter des Typs Tyrannosaurus Rex etwa oder ein Raptoren-Wettrennen. Wer dabei immer noch einschläft, ist herzlich ins parkeigene Labor eingeladen. Dort können Sie verschiedene Saurier-Arten miteinander kreuzen und so ganz neue Geschöpfe erschaffen. Beispielsweise einen T. Rex mit Hörnern oder einen Brontosaurus, der vom vegetarischen sanften Riesen zur Fleisch fressenden Bestie mutiert. 20 Echsentypen lassen sich mit 50 Elementen, wie Hörnern oder Federn, verfremden. Außerdem sorgen 30 verschiedene Hautoberflächen und Panzer für Abwechslung im Erscheinungsbild.

BEDIENUNG

„Dino Island" kann komplett mit der Maus gespielt werden. Die Bedienung ist in der Regel einfach, nur beim Erschaffen neuer Geschöpfe kommt man durch die Vielzahl der Möglichkeiten schon mal durcheinander. Hier fehlt dem Spiel noch eine Art Tutorial, das auch ungeübten Spielern einen schnellen Einstieg ermöglicht.



Echs – und hopp: ein T. Rex auf dem Sprung.



Saumüde Saurier: Noch sehen die Dinos im Park aus wie geparkt. Bringen Sie Action ins Spiel!

URTEIL

Die Dinos wirken trotz ihres teils gefährlichen Wesens allesamt sehr friedlich. Die Grafik ist kunterbunt und gut gelungen – wenn auch nicht herausragend. Insgesamt kommt das Thema eines urzeitlichen Vergnügungsparks überzeugend rüber. Sofern noch kleinere Ungereimtheiten, etwa die erwähnten Schwächen bei der Steuerung, ausgebügelt werden, erwartet den Hobby-Parkwächter ein durchaus „gutes" Spiel.

Dino Island

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Monte Cristo
Telefon	0211/3380050
Im Handel ab	Ende Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Port Royale[2] – Gold, Macht und Kanonen

[2]sprich: „Pohr Roial"

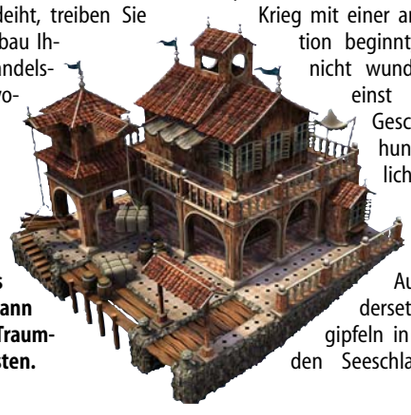
Aufbauspiel für PC | Karriere in der Karibik – vom Wrack in den Frack

INHALT

Auf Ihrem Weg in die „Neue Welt" stranden Sie als Leichtmatrose mit Ihrem beschädigten Schiff in der Karibik. Mit letzter Kraft retten Sie sich auf eine der zahlreichen Inseln und versuchen dort als Kaufmann Fuß zu fassen. Sobald ein erstes Lager errichtet ist, können Sie sich Gedanken über weitere Produktionsstätten machen. Während Ihre Stadt wächst und gedeiht, treiben Sie den Ausbau Ihrer Handelsflotte voran, bis Sie schließlich am Ziel Ihrer Träume sind: Gouverneur eines eigenen Inselparadieses!

Je höher Sie in der Hierarchie aufsteigen, desto wichtiger werden ein hohes Ansehen in der Stadt und gute politische Beziehungen. Der weitere Verlauf des Spiels steht Ihnen zur freien Gestaltung offen. Wenn Sie also keine Lust mehr haben, den gesetzestreuen Kaufmann zu mimen, können Sie trotzdem zu Reichtum gelangen – indem Sie sich kriegerischen Neigungen hingeben, eine andere Nation angreifen, deren Schiffe und Städte plündern. Wer allerdings heißen Krieg mit einer anderen Nation beginnt, darf sich nicht wundern, wenn einst lukrative Geschäftsbeziehungen plötzlich auf Eis liegen. Die kriegerischen Auseinandersetzungen gipfeln in aufreibenden Seeschlachten. Da ballern Sie Ihrem Gegner alles um die Ohren, was die Munitionsvorräte Ihres Kahns hergeben – von Schrot bis Kanonenkugeln.

Oder Sie lassen Ihrer Abenteuerlust freien Lauf, erkunden geheimnisvolle Inseln – und heben da so ganz nebenbei dieses oder jenes Piratennest aus …



Wie gewohnt: Wer es zu etwas bringt, kann sich ein Traumhaus leisten.

BEDIENUNG

Der Bildschirm wirkt für ein Aufbauspiel überraschend aufgeräumt. Dicke Menübalken, die das halbe Spielfeld verdecken, sucht man hier vergebens. Vielmehr gibt es einige wenige Basis-Schaltflächen, die erst nach einem Klick weitere Möglichkeiten offenbaren. Die Steuerung erfolgt überwiegend mit der Maus. Nur selten müssen Sie auch die Tastatur bemühen, etwa zur Vergrößerung oder Verkleinerung des Bildausschnitts.

URTEIL

Schön, dass der Spieler die Wahl hat, welche Karriere er in der Karibik einzuschlagen gedenkt – die sturen und starren Vorgaben anderer Spiele entfallen hier weitgehend. Da passt die besonders feine Grafik ins Bild: Selten wurde eine Computer-Inselandschaft so detailliert dargestellt. Und die Seeschlachten sind ein wahrer Augenschmaus. Wenn sich zwei Schiffe mit Kanonenkugeln befeuern, zaubern heftiger Wellengang sowie Rauch- und Feuereffekte einen Hauch klassischer Freibeuter-Filme auf den Bildschirm.

Der endgültige Test wird ergeben, ob das Spiel wirklich auf der „Sonnenseite" landet. Die Aussichten sind jedenfalls „sehr gut".



Flotte Aussichten: Ihre Schiffe laufen nach Monaten auf See wieder im Hafen ein – voll mit Handelsgut.

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ascaron
Telefon	05241/96660
Im Handel ab	Anfang Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 450/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Rollenspiel für Xbox |
Steigen Sie ein und monatelang nicht mehr aus – als Held in einer fremden Welt

The Elder Scrolls 3 – Morrowind

INHALT

Wer „The Elder Scrolls 3 – Morrowind" spielt, betritt eine komplett neue Welt und entwickelt dort ein zweites Ich – bis ins kleinste Detail. Und das in einer Umgebung, zu deren Erkundung Sie Wochen, wenn nicht gar Monate benötigen. Schier zeitlos auch die Vorgeschichte für ein Spiel dieser Machart: Ihre Spielfigur wacht in einem Sklavenschiff auf und leidet an Gedächtnisschwund. Der weitere Weg ist nicht vorgezeichnet – Sie haben das Ruder buchstäblich in der Hand.

Sie allein bestimmen die Richtung von Spielbeginn bis Spielende. Sprechen Sie mit den Bewohnern des Landes, um an Tipps und nützliche Informationen zu gelangen. Der eine oder andere Auftrag füllt Ihre Goldreserven. Davon kaufen Sie dann bei Händlern neue Waffen, Rüstungen, Tränke, Kräuter und unzählige andere Gegenstände. Denn eins ist sicher: Fernab von den Straßen belebter Städte tummeln sich Trolle, Schurken, Monster und andere Bösewichte. Morrowind lebt in erster Linie von Ihren Entscheidungen. Dank der enorm zahlreichen spielerischen Möglichkeiten ist es nicht möglich, eine genaue Zahl der spielbaren Figurenklassen festzulegen.

BEDIENUNG

Morrowind ist das erste komplexe Rollenspiel dieser Machart für eine Konsole. Dass so etwas bisher nur PC-Spielern vorbehalten war, ließ sich stets mit der nur schwer für Spieletastatur (Gamepad) umsetzbaren Bedienung erklären. Doch diese Operation ist hier gelungen. Der Hersteller ging sehr sorgfältig und überlegt ans Werk. Beim Umherlaufen, in Kämpfen oder beim Durchblättern der ewig langen Dialoge fielen keine Komplikationen mit der Spielsteuerung auf.

URTEIL

Morrowind hat klar erkennbare Höhen und Tiefen. Sicher: Eine derart ausgefeilte Landschaftsdarstellung mit hervorragenden Wasser- und Lichteffekten kann sich sehen lassen. Auch die verschiedenen Baustile der Gebäude in den geplanten 30 Städten sind eine Klasse für sich. Bekanntlich macht sich aber dort, wo Licht ist, auch Schatten breit, und der legt sich hier schwer auf die Bewegungsabläufe. Menschen und Monster stolpern etwas grobmotorisch durch die Welt – auch Ihre eigenen Kampfaktionen wirken schwerfällig und unbeholfen. Schwere Fehler gab's in der angespielten Vorversion auch – etwa Personen, die beim Laufen an irgendwelchen Objekten grundlos hängenbleiben.



3sprich „5 Elder Skrohls"

Schnell dämmert Ihnen: In den Siedlungen von „Morrowind" weht ein rauer Wind. Zwielichtige Gestalten machen die Straßen unsicher.

The Elder Scrolls 3 – Morrowind

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211/3380050
Im Handel ab	Herbst
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	69,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Profis
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC (im Juni)

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTESTS | FORTSETZUNG

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

Fußballspiel für Playstation 2 | Deisler kickt nicht mit, Holland auch nicht. Aber die WM kommt. Hier ein Vorgeschmack

INHALT

„Gehts raus, spielts Fußball und holts den Cup" – das rät „Kaiser Franz" Beckenbauer für gewöhnlich. Na, dann mal los. Das funktioniert ganz prima mit dem neuesten Spross der Electronic-Arts-Fußball-Serie. In „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002" geht es natürlich um die WM in Südkorea und Japan vom 31. Mai bis zum 30. Juni. Suchen Sie sich eine der 32 qualifizierten Mannschaften aus, und führen Sie Ihre Auswahl zum Titel. Bei den Freundschaftsspielen können Sie sogar unter 42 Teams wählen. Aber selbst hier sind die Holländer nicht dabei.

Natürlich hat der Hersteller wieder einige Neuerungen gegenüber den Vorgängern eingebaut. So verfügen die Mannschaften jetzt über einen mit einem Sternchen gekennzeichneten Superstar, den ganz besondere Fähigkeiten auszeichnen. Deutschland-Schreck Michael Owen rennt denn auch seinen Gegenspielern weg wie nichts. Außerdem sind die kickenden Akteure ihren lebenden „Originalvorlagen" wie aus dem Gesicht geschnitten. Auch die Darstellung der echten Stadien und des waschechten Publikums ist unglaublich nah an der Wirklichkeit. Lustiges – vielleicht nicht unbedingt nötiges – Extra in Sachen Steuerung: Jetzt können die Spieler den Ball auch „hoch halten", das heißt, mit regelmäßigem Tastendrücken jonglieren Sie die „Pille" auf Fuß, Knie oder Schulter.

BEDIENUNG

Das Pass- und Laufsystem aus „FIFA 2002" (siehe COMPUTER BILD-SPIELE 1/2002) ist weitgehend unverändert geblieben. Also: Schüsse und Pässe erreichen nicht automatisch das Ziel, sie müssen mit dem linken **Mini-Steuerknüppel** S. 168 schon die Richtung einschlagen, in die der Ball fliegen soll. Auch will die Länge des Passes anhand der Schussanzeige genau dosiert sein. Neu: Die Spieler rennen nicht mehr ohne Sinn und Verstand ins Aus, sondern machen sich an der Außenlinie ihre Gedanken und bleiben auf dem Feld.



Einer kam durch: Zur Halbzeit führt Deutschland gegen den amtierenden Weltmeister Frankreich mit 1:0. Nur ein hanebüchener Traum?

URTEIL

Das neue Fußball-Spiel bewegt sich auf hohem Niveau. Erstaunlich vor allem die Liebe zum Detail, denn die Mannschaften laufen in aktuellen Originaltrikots herum und kicken sogar mit dem neuen WM-Ball einer bekannten Sportartikelfirma aus Herzogenaurach. Im Spiel selbst gibt es, verglichen mit der bekannten „Normalversion" FIFA 2002, nur kleine Neuerungen. Dennoch: Ein dem hohen sportlichen Anlass angemessenes Spiel dürfte es allemal werden – so jedenfalls der erste Eindruck.

Wenn's ums Gelb geht: Brasilien will mit seiner Mannschaft, der „Celecao", natürlich den Weltmeistertitel zurückholen.

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/97582111
Im Handel ab	Ende April
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	61,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC, Xbox, Gamecube, PS

Prognose:



gut

Prisoner of War[1]

[1] sprich: „Prisener off Wohr"

Actionspiel für Xbox | Dieses Spiel wird Sie gefangen nehmen – suchen Sie Ihr Heil in der Flucht

INHALT

Lewis Stone, Pilot der britischen Luftwaffe, gerät im Zweiten Weltkrieges in deutsche Gefangenschaft und wird in ein Lager verschleppt. In der Rolle des gewitzten Piloten versuchen Sie so schnell wie möglich aus der Haft zu entkommen. Dabei hilft Ihnen kein Schießeisen – Sie sind allein auf Ihren klugen Kopf und die Hilfe Ihrer Mitgefangenen angewiesen. Es wird also kein Spaziergang, die Flucht will sorgfältig vorbereitet sein.

Jeder Tag im Lager ist streng geregelt. Morgens: antreten zum Hofappell. Mittags: Schlag 12 Uhr gibt's Essen. Und wehe, Sie tauchen nicht pünktlich im Speiseraum auf. Dann droht erstens Großalarm und zweitens isolierte Unterbringung. Um die Einzelhaft unbedingt zu vermeiden, müssen Sie Ihre geheimen Aktionen immer in die „Freizeit" verlegen. Schon vor der Flucht brauchen Sie ausgeprägte Schleicher-Qualitäten und vor allem die Fähigkeit, Wachen gezielt abzulenken.



Erst mal alles im Marsch: Zusammen mit einigen Kameraden werden Sie ins deutsche Kriegsgefangenenlager abgeführt. Hier bleiben Sie nicht, jede Wette.

BEDIENUNG

Sie navigieren per **Mini-Steuerknüppel** S. 168 durch das Gefangenenlager. Um mit einer Person zu sprechen, drücken Sie die **A**-Taste. Bevor Sie eine Tür öffnen, können Sie per **X**-Taste durchs Schlüsselloch linsen, um zu sehen, ob die Luft rein ist.



Auf der dunklen Seite der Nacht: Jetzt bloß nicht in den Lichtkegel der Suchscheinwerfer treten!

URTEIL

Wilde Schießereien oder ähnliche gewaltsame Auseinandersetzungen sind in „Prisoner of War" kein Thema. Seine ungeheure Faszination bezieht dieses Spiel allein aus den vielen Planungen und theoretischen Möglichkeiten zur Flucht. Nur mit einer Menge Grips können Sie die Wachen austricksen, sie ablenken und sich einen Weg aus dem Kriegsknast bahnen. Das ist schon in dieser Vorab-Version außergewöhnlich spannend und fordernd. Erster Eindruck: „sehr gut".

Prisoner of War

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Codemasters
Telefon	01908/7326861
Im Handel ab	Juli
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	69 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC, PS 2

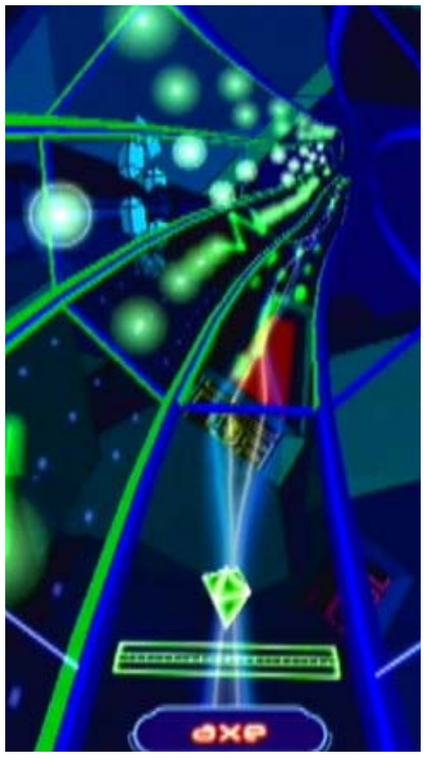
Prognose:



sehr gut

Frequency 2

Musikspiel für Playstation 2 | Hämmernde Beats, treibende Rhythmen – und Sie gucken in die Röhre



2sprich: „Friquenz"

Nicht am Ende des Tunnels: In dieser Röhre steht Ihnen eine lange musikalische Achterbahnfahrt bevor.

INHALT

Ihr Auftritt – aber bitte mit Taktgefühl. Und ohne Schwindelanfälle. Worum geht's? Vor allem: Wo geht's lang? Hier: Sie sausen durch eine Röhre. Ich-Perspektive macht die Fahrt zum wahren Trip. Nicht am Ende, sondern an den Wänden und auf dem Boden des Tunnels finden Sie kleine Lichtpunkte. Die symbolisieren verschiedene Tonspuren. Während Sie über die Punkte rasen, müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt die ins Bild eingeblendete Taste drücken. Schaffen Sie das ein paar Mal hintereinander, dann wird die Tonspur aktiviert. Geraten Sie aus dem Takt, so wird Ihre Energieleiste ein wenig gekürzt. Ihr Job: alle Tonspuren eines Songs komplett zu aktivieren, ohne vorher alle Energie einzubüßen.

BEDIENUNG

So sind sie, die Musikspiele: Spieletastatur (Gamepad) umklammern und den richtigen Knopf im richtigen Moment drücken. Das war's. Ach ja, die Tonspur wechseln Sie per Steuerkreuz.

URTEIL

Mit Worten lässt sich kaum ausdrücken, was hier abgeht. Da wird kein Techno-Fan ruhig bleiben. Wer in der Röhre auf Draht ist, macht aus Musikfetzen mitreißende Songs. Kein Wunder, wenn man weiß, dass so illustre Vertreter der Szene, wie DJ Q-Bert, die Dub Pistols, Paul Oakenfold und sogar Orbital, die Stücke beigesteuert haben – alles Namen, die für Top-Qualität stehen. Die abgefahrene Optik folgt den treibenden Beats. Während Sie sanft durch den Musiktunnel gleiten, werden Sie mit schicken Lichteffekten und Farbspielereien verwöhnt.

Die fertige Version könnte das Zeug haben, alle bisher dagewesenen Spiele dieses Typs zu deklassieren. Erster Eindruck: Da ist Musik drin – „sehr gut".



Geschwindigkeit ist eine Hetzerei: mit Höllentempo durchs Röhrenlabyrinth und dabei auch noch Musik machen – das wird ein Trip.

Frequency

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sony
Telefon	06102/4330
Im Handel ab	Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59 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. 168, 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. 168. 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.

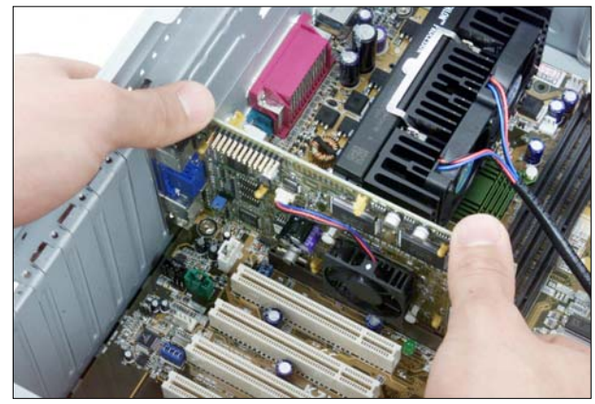
Funktionsprüfung Ton

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. 168 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. 168 bei einer **Farbtiefe** S. 168 von 32 **Bit** S. 168. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

DUNGE Siege 1

[sprich: „Dansches Sihdsch"]



Actionspiel für PC | Pflugscharen zu Schwertern: Weil die heimische Scholle bedroht ist, mausern Sie sich vom Landwirt zum Monster prügelnden Helden

Spieletricks siehe Seite 100

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Nichts Böses ahnend, gehen Sie, wie jeden Tag, Ihrer Arbeit auf Ihrer kleinen Farm am äußersten Ende des Königreiches Ehb nach, als sich plötzlich ein Freund blutüberströmt mit letzter Kraft auf Ihren Grund und Boden schleppt. Ein uraltes Böses sei zurück in der Welt und bedrohe alles Leben, erzählt er. Inständig bittet Sie der Sterbende, sein Schicksal einem Mann namens Gyorn in Stonebridge mitzuteilen, dann haucht er sein Leben aus. Nach so einem Erlebnis kann auch der friedlichste Rübenzüchter zum wütenden Kämpfer werden – da sind Sie keine Ausnahme. Also schnell zu Mistgabel oder Stuhlbein greifen und den Mördern Ihres Freundes zeigen, wie sich solche Probleme schnell und endgültig klären lassen. Die ersten Gegner, die behaarten, widerlichen „Krug", sind kein wirkliches Hindernis, doch Sie ahnen bereits nach wenigen Metern Entfernung vom heimischen



Ein hübscher Feuerkopf mit flammendem Schwert: Die Optik können Sie sich beim Start so aussuchen, für die brennende Klinge müssen Sie aber schon eine Weile spielen – sie ist selten.

Hof, dass Sie auf Ihrer Reise auch noch andere Kreaturen treffen werden: größere, dunklere, gefährlichere, die an einer gewaltfreien Konfliktlösung kein Interesse zeigen werden und auch der sportlichen Variante „Möge der Bessere gewinnen" nicht viel abgewinnen können. Und Sie werden Recht behalten …

Helden erschaffen, Monster verprügeln und magische Ausrüstung erbeuten: Hört sich nach einem klassischen Rollenspiel an – doch genau das ist „Dungeon Siege" nicht. Obwohl der Schatten des Mega-Erfolgs „Diablo 2" deutlich zu sehen ist und auch Ähnlichkeiten nicht von der Hand zu weisen sind, geht Dungeon Siege eigene Wege. Es beginnt schon mit dem Ende des Single-Daseins: Haben Sie sich in Diablo 2 noch allein in dunklen Höhlen herumgedrückt, so können Sie hier bis zu acht Helden anleiten. Befehle geben Sie entweder einzelnen Spielfiguren oder gleich einer ganzen Gruppe.

Es geht damit weiter, dass es die aus vielen (Action-)Rollenspielen bekannten Erfahrungspunkte nicht gibt. In Dungeon Siege werden Ihre Figuren besser, schneller, stärker oder klüger durch das, was sie tun. Lassen Sie einen Helden häufig zaubern, dann wachsen sein Zaubertalent und seine Intelligenz. Greift er zum Schwert, gehen Nahkampfwert und Stärke nach oben. Und spannt er oft die Bogensehne, so ist das gut für Geschicklichkeit und Fernkampf-Talent. Selbst Erfahrungspunkte verteilen können – oder müssen – Sie in Dungeon Siege nicht.

Daher wäre die Bezeichnung Rollenspiel auch unpassend: Dungeon Siege ist ein Actionspiel reinsten Wassers. Und was für eins: Außer einfacher Spielbarkeit hatten die Entwickler offenbar vor allem perfekte Optik im Focus, denn so hat ein Fantasy-Spiel noch nie ausgesehen. Dichte Wälder, grüne Lichtungen, dunkle Höhlen: Alles wirkt sehr lebendig und organisch und zieht den Spieler schnell ins Spielgeschehen. Möglicherweise werden Sie sich dabei ertappen, dass Sie einen Moment stehen bleiben, um die Aussicht von einer Klippe zu genießen, nachzu-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELVERLAUF



1 Das Versprechen: Als ein Freund tödlich verletzt auf Ihrer Farm ankommt, sagen Sie spontan zu, seinen letzten Wunsch zu erfüllen, bevor der Mann stirbt.



2 Ungebetene Gäste: Kurz darauf erscheinen seine Mörder auf Ihrem Hof. Doch Sie als Fachmann zeigen dem Bösewicht von der Krug-Rasse, was eine Harke ist.



3 Ein Freund, ein guter Freund: In den Grüften des Heiligen Blutes treffen Sie auf eine weitere Kämpferin für das Gute: Ulora (hinten), Ihre neue Begleiterin.



4 Viel Feind, viel Ehr': Auf dem Weg nach Stonebridge werden Sie immer wieder von ganzen Rudeln Krugs und deren bösartigen Hunden attackiert.



5 Vier gewinnt: In Stonebridge angekommen, nehmen Sie den Kämpfer Gyorn und den Zauberer Zed in Ihre Gruppe auf. Und Sie sprechen mit jedem Einwohner.



6 Ungeziefer: In den Ruinen von Wesrin Cross wäre wohl jeder Kammerjäger überfordert. Gegen die riesige Spinne helfen nur blanker Stahl und Magie.



7 Böse Mine im guten Spiel: Das Bergwerk in den Funkelhöhlen ist chronisch überfüllt – leider ausschließlich mit Kreaturen, die Ihren Helden das Dasein so sehr wie nur irgend möglich verkürzen wollen.



8 Gutes Gespräch: In Glacern treffen Sie auf den Herrscher der gesamten Region. Er ist an Ihren Berichten sehr interessiert und gibt Ihnen auch gleich einen neuen Auftrag: Der mächtige Magier Merik ist verschwunden, und Ihr Team soll ihn aufspüren.

schauen, was unter der Brücke liegt, auf der Sie stehen, oder die flackernden Schatten zu beobachten, die eine Fackel auf den Boden einer Höhle wirft. Die wohl bisher schönste Monsterhatz aller Zeiten – sofern Sie einen leistungsfähigen PC mit entsprechend guter Grafikkarte haben. Ansehnlich bleibt das Spiel aber auch auf älteren Computern.

Leider kann der Inhalt nicht mit der Optik konkurrieren: Die Handlung des Spiels hätte durchaus etwas facettenreicher ausfallen dürfen. Mit der nötigen Motivation zur Rettung des Königreichs müssen Sie sich schon selbst ausstatten – das Spiel hilft Ihrem Ehrgeiz leider wenig auf die Sprünge. Da ist erst der tote Kumpel, dann die Abwärtsbewegung der Lebensqualität, sobald das Böse erst einmal herrscht. Mehr gibt's nicht. Keine Schätze, keine Titel, keine Prinzessin – und die Geschichte wird auch nur alle paar Stunden weitererzählt, wenn Sie nämlich einen Abschnitt hinter sich gelassen und einen neuen Ort erreicht haben. Meist sehen Sie dann einen kurzen Film, der Ihnen einen neuen Auftrag und damit ein neues Reiseziel beschert. Die gesprochenen Texte dieser Szenen dürften übrigens vielen bekannt vorkommen, die in den vergangenen zehn Jahren ab und zu vorm Fernseher gesessen haben: Tommi Pieper, deutsche Stimme der außerirdischen Kultfigur „Alf", spricht in Dungeon Siege die meisten Figuren, denen Sie begegnen.

BEDIENUNG

Wo Kämpfe so im Vordergrund stehen wie in Dungeon Siege, sollten sie entsprechend einfach durchzuziehen sein. Das ist auch der Fall: Einen Gegner mit dem Mauszeiger berühren, anklicken – und schon stürzt sich



Ein Zwerg und seine Axt: in den meisten Fantasy-Welten ein dynamisches Duo.



9 Eiskalt erwischt: Irgendeine böse Macht hat Merik im ewigen Eis der Berghöhlen eingeschlossen. Nach eingehenden Beratungen Ihrer Gruppe, wie der Mann wohl zu befreien sei, wählen Sie die direkte Methode und schlagen einfach zu.



10 Vom Eise befreit: Nach seiner Befreiung hat Merik noch ganz andere Sorgen als Kopfschmerzen. Er vermisst seinen machtvollen Wächterstab, der in falschen Händen zur gefährlichen Waffe gegen die guten Kräfte im Land werden könnte.



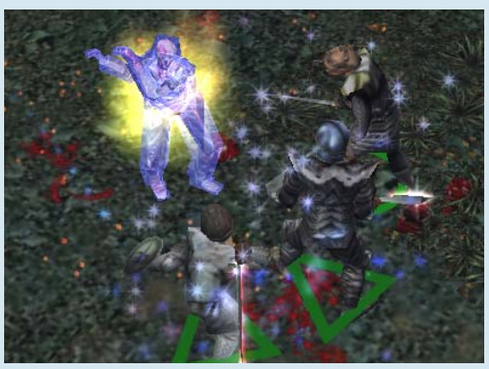
11 Da blickt man durch: Die Eiskrieger in der Höhle zerbrechen nach wenigen Schlägen in tausend Teile. Der weiße Drache ist leider schwerer zu besiegen.



12 Lagerfeuer-Romantik: Nach vielen unterirdischen Kämpfen sehen Sie endlich wieder Sonne – und Menschen. Sie finden ein Lager des fahrenden Volkes.



13 Hoch hinaus: In den Sümpfen müssen Sie gegen böse Hexen kämpfen. Eine verabschiedet sich gerade himmelwärts in eine hoffentlich bessere Welt.



14 Frostiger Empfang: Die Untoten auf dem verfluchten Friedhof im Sumpf sind durch einen Schlag mit dem Eisschwert zum Stillhalten zu bewegen.



15 Blitzschnell: In den Goblinhöhlen soll der Stab verborgen sein. Doch die findigen Bastler schicken Ihnen Maschinen entgegen, die Strom verschießen.



16 Panzerschlacht: Und das ist nicht alles, auch stark gepanzerte Granatwerfer stellen sich Ihnen in den Weg. Ob Sie so je den Wächterstab finden werden?

Dungeon Siege – Fortsetzung

Ihre gesammelte Truppe von einem bis acht Kämpfern auf Drache, Riese, Zombie, oder was sonst noch so die Welt von Ehb bevölkert. Aber auch die Tastatur kommt immer mal wieder zum Einsatz. Für die Pausenfunktion zum Beispiel. Oder um Ihre Leute geschlossen zum Waffenwechsel antreten zu lassen. Insgesamt verdient die Bedienung das Prädikat „anfängerfreundlich“, wenngleich der Maulesel, den Sie mitnehmen können, seinem Ruf manchmal gerecht wird. Ein wenig störrisch sind leider auch Ihre Recken ab und zu. Da brauchen Sie schon etwas Übung, bis alles reibungslos klappt.

Urteil

Möchten Sie gern eine Doktorarbeit über das Steigern von Charakterfähigkeiten verfassen oder mathematisch den Auftreffwinkel des Schwertes bestimmen, mit dem Sie den Vorderfuß eines Drachen attackieren, dann sollten Sie von Dungeon Siege die Finger lassen. Haben Sie aber Lust auf ein recht einfaches Action-Prügelspiel in Fantasy-Umgebung, das Sie für gut 30 Stunden an den Computer fesselt und eine spektakuläre Grafik auffährt, dann sollten Sie unbedingt zugreifen.

Im Prinzip reicht es nämlich zu Beginn aus, einfach einen Gegner als Angriffsziel auszuwählen und ihm Ihre ganze Meute auf den Hals zu hetzen, um ihn zu besiegen. Aber die taktischen Möglichkeiten, die Sie haben, sind vielfältiger, machen mehr Spaß, und werden im Verlauf des Spiels auch immer wichtiger. So stehen irgendwann auf Ihre Weisung hin die Nahkämpfer direkt am Feind, während Helden mit Pfeil und Bogen aus der Distanz schießen und Zauberer im Hintergrund Angriffs- und Heilzauber sprechen.

Für abgebrühte Fantasy-Kämpfer mit Superhelden-Erfahrung aus Diablo 2 oder „Baldur's Gate“ wird Dungeon Siege keine Herausforderung sein, Anfänger und Gelegenheitsspieler sind mit der Rettung von Ehb aber sicher gut und anspruchsvoll beschäftigt. In Abschnitten von drei bis vier Stunden kommt das Ganze besonders gut – so lange dauert es in etwa, einen Abschnitt, wie den Sumpf oder die Ruinen von Wesrin Cross, durchzuspielen.

Dungeon Siege ist wohl eine der simpelsten und optisch besten Möglichkeiten, ausgiebig Monster zu verprügeln. Daher lautet die Gesamtnote: „gut“. ■



Ein Fernkämpfer ist vor allem gegen gegnerische Zauberer oft Gold wert.



SPIELDETAILS

Vorsicht: Die „Krug“ sind ganztägig schlecht gelaunt.

Âchtung: Diese Viecher sind sauer und spucken Säure.

Ziemlich tot und doch auf Achse: ein Zombie.

So grün wie giftig: Ein Goblin greift zum Hammer.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dungeon Siege

Hersteller: **Microsoft**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,70**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	5%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	erstklassig		1,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/672255 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.microsoft.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/31760 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/251191 (0,12 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,73**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1072 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,75 Megabyte		2,66
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,33**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 100 Zaubersprüche, über 1000 Waffen		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		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,79**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		gut ←		**1,79**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		42,00 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,79 x 49,95 = 89,41 = befriedigend		

*ermittelt bei über 120 Händlern



Foto: AP

1 spricht: „Naska Räissing 2002 Ssisn"

NASCAR RACING 2002 SEASON

Rennspiel für PC | Mit über 300 Sachen und 750 PS durch die Steilkurve. Sicherheitsabstand? Können Sie vergessen!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Tourenwagen-Meisterschaften finden auch bei uns immer mehr Zuschauer – in den USA sind die Nascar-Rennen (Nascar steht für National Association of Stock Car Racing) seit Jahren ein Publikums-Magnet. Aufgemotzte Serienwagen, die mit einem normalen Ford Taurus oder GM Monte Carlo nicht mehr viel gemeinsam haben, jagen Wochenende für Wochenende von Februar bis September auf überwiegend ovalen Schnellstrecken um die Wette. Spitzengeschwindigkeiten bis zu 350 km/h sind keine Seltenheit, gefahren wird überwiegend im Windschatten des Vordermannes, von Sicherheitsabstand keine Spur. Da bleiben spektakuläre und bisweilen leider auch tragische Unfälle nicht aus.

In „Nascar Racing Season 2002" können Sie als Fahrer beim Kampf um den „Winston Cup" dabei sein. Einsteiger seien an dieser Stelle schon mal gewarnt: Trotz der Möglichkeit, ein vereinfachtes Fahren zu wählen (Arcade), handelt es sich bei diesem Spiel um eine lupenreine Autosimulation. Es geht also wirklich so zu wie bei der echten amerikanischen NASCAR-Meisterschaft. Nachwuchspiloten sind gut beraten, sich erst einmal den Fahrerlehrgang im Spiel anzuschauen. Vorausgesetzt, Sie sind des Englischen mächtig, erfahren Sie so eine Menge über Regelwerk, Fahrtechniken oder Rennstrategien – ohne ein dickes Handbuch wälzen zu müssen. Nach etwas Theorie können Sie sich an das Steuer eines der 750-PS-Boliden wagen. Aufgrund des Regelwerks unterscheiden sich die insgesamt 43 Fahrzeuge technisch kaum voneinander. Schließlich soll der bessere Fahrer, nicht der bessere Motor gewinnen. Der Versuch, auch technisch das Letzte aus dem Fahrzeug herauszuholen, ist indes legitim. In der Garage bietet sich dazu Gelegenheit. Vom Radsturz über die Stoßdämpfer bis zum Lenkeinschlag lässt sich der Wagen optimal an die Strecke anpassen. Sollten Sie jedoch Ihre Kfz-Mechanikerlehre noch vor sich haben, fahren Sie mit den Voreinstellun-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Eine authentische Rennsimulation wie diese spielen Sie vorzugsweise mit einem Lenkrad.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn Ihrer Karriere als Rennprofi tragen Sie Ihren Namen in die Fahrerdatenbank ein und suchen sich ein Auto Ihrer Wahl aus.



2 Das legendäre 500-Meilen-Rennen von Daytona leitet die neue Saison ein. Auf dem Speedway (Schnellstrecke) ist Vollgas angesagt.



3 Ein Rennwochenende besteht aus Training, Qualifikationslauf und Aufwärmrunden. Zunächst drehen Sie ein paar Übungsrunden.



4 Für eine bessere Übersicht wechseln Sie von der Innenraumansicht zur Fahrerperspektive. Nun folgt der wichtige Qualifikationslauf.



5 Wie in der Nascar-Rennserie üblich beginnen die Rennen mit einem „rollenden Start". Das heißt: In der ersten Runde darf nicht überholt werden, alle fahren brav hinter dem so genannten „Pace-Car" her. Doch sobald dieses Fahrzeug in der Boxengasse verschwindet, bricht die Hölle los. 36 mal 750 PS!



6 Es ist nicht einfach, Ihren anfänglich guten Startplatz zu verteidigen. Hinter Ihnen, vor Ihnen und neben Ihnen drängelt die Konkurrenz.



7 Nach 20 Runden (10 Prozent der Originalrennlänge) überqueren Sie die Ziellinie. Ein ehrbarer 12. Platz unter 36 Teilnehmern sichert 127 Punkte.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NASCAR 2002 SEASON RACING

FORTSETZUNG

gen sicherlich am besten. Andernfalls laufen Sie Gefahr, die Fahrzeugeinstellung zu „verschlimmbessern".

BEDIENUNG

Eine sensible Rennsimulation wie diese per Tastatur zu bedienen, ist zwar grundsätzlich möglich, gleicht aber dem sprichwörtlichen „Eierlauf". Viel zu sensibel reagiert das Fahrzeug auf Gas und Bremse. Dosiertes und gefühlvolles Beschleunigen und Bremsen ist nur mit einem so genannten analogen Eingabegerät wie Steuerknüppel oder Lenkrad samt Pedalen möglich. Bei solchen Geräten erkennt das Programm die Intensität und Geschwindigkeit der Eingabe und setzt dies entsprechend um. Idealerweise verfügt das Gerät zudem über einen so genannten Kraftrückkopplungseffekt (Force-Feedback). Eine solche mechanische Rückmeldung trägt nicht nur ungemein zum Realismus bei, sie stellt auch eine unschätzbare Hilfe dar. So können Sie regelrecht „fühlen", wie Ihr Wagen in den Kurven liegt, und einem etwaigen Unter- oder Übersteuern des Wagens entgegenwirken, bevor es zu spät ist.

URTEIL

21 verschiedene Renn-Ovale mit Steilkurven, zwei Straßenkurse, veränderliches Wetter, akkurater Sprechfunk, fotorealistische Grafik und ein authentisches Fahrgefühl, das seinesgleichen sucht. Die Liste der herausragenden Eigenschaften dieser Simulation ließe sich fortführen. Doch es gibt auch Einiges zu bemängeln: Das Spiel ist bis auf die gedruckte Anleitung komplett in Englisch, dazu kommt das ständige Im-Kreis-Fahren und dass sich das Spiel ausschließlich an eingefleischte Simulationsfans richtet. Ein schnelles Spiel zwischendurch ist nicht drin, schon wegen einer ärgerlichen Speicheroption, die einen zwingt, ein Rennen komplett durchzustehen. Pausieren dürfen Sie, so oft Sie wollen. Sind Sie fit in Englisch und suchen eine echte Rennsimulation, dann sind Sie mit dem Spiel „gut" bedient.



Ward Burton fährt einen Sieg ein.

Foto: Ullstein/AP

SPIELDETAILS



Sie können Ihr Fahrzeug nach Geschmack selbst „lackieren".



Nur Kino ist besser: Der gelungene Wiederholungsmodus.



Keine Seltenheit: spektakuläre Massenkarambolagen.



In der Innenansicht können Sie sich sogar umsehen.



Ihre Boxenmannschaft bei ihrer „bewegenden" Arbeit.

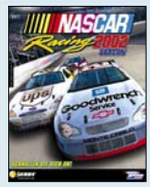


Technik, die begeistert: Wer mag, stellt alles von Hand ein.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Nascar Racing 2002 Season

Hersteller: **Sierra**

Version: 1,001

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,50**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	5%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt		1,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend		1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	enorm		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß		1,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	hochintelligent		1,00
SERVICE	**3%**			**1,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/994040 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sierra.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/0774353 (0,12 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/9940188 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**3,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (494 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,4141 Megabyte		1,64
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch		6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,67**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein		6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**3,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	23 Rennstrecken		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch		6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/43		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,89**
Aufwertung		unterstützt Eingabe-Geräte mit Rütteleffekt		**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**		**1,79**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		34,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		28 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,89 x 34,95 = 66,06 = befriedigend		

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie die Karriere in Angriff nehmen, müssen Sie sich einen Boxer basteln, der im Ring Ihre Interessen vertritt. Wie wär's mit „Hans Fux"?



2 Hans Fux wiederum braucht jemanden, der seine Interessen vertritt – oder zumindest so tut: einen Manager. Der Mann will Siege sehen!



3 Ein paar Kämpfe später: Fux hat soeben eine krachende Rechte einstecken müssen, das Veilchen ist unübersehbar. Da war Ihr Mann wohl eine Sekunde lang unkonzentriert. Nur mit schnellen Fäusten, perfekter Beinarbeit und einem guten Auge halten Sie den Gegner auf Trab.



4 Wieder ein ungleicher Kampf, jetzt mit anderen Akteuren. Nach einem guten Start kassiert Ihr aktueller Schützling (links) nur noch ein.



5 Den kurzzeitigen K.O. nehmen Sie aus der Ich-Perspektive wahr. Der Ring und seine Umgebung wirken doch arg verschwommen.



6 Doch mit einigen Tricks und einer Änderung der Kampftaktik können Sie den Kampf noch für sich entscheiden. Der Nächste bitte!



7 Bald im TV – jetzt schon auf der Mattscheibe: Lennox Lewis gegen Wladimir Klitschko. Und welcher ist Ihr persönlicher Favorit?

Kno King



Sportspiel für Playstation 2 | **Karriere als Prügelknabe: Boxen Sie sich durch**

INSTALLATION

Wenn Sie beim Starten des Spiels keine Boxhandschuhe tragen, müsste eigentlich alles locker von der Hand gehen. Sollten trotzdem Probleme auftauchen, schlagen Sie einfach auf Seite 142 nach.

INHALT

Vom Hinterhofschläger zum überbezahlten Profiboxer ist es ein weiter, schmerzhafter und spannender Weg. Doch als Boxneuling verfolgen Sie den hartnäckig, denn Sie haben nur eines im Sinn: Karriere bis zum Weltmeistertitel!

Zuerst stellen Sie in mühsamer Kleinarbeit einen Faustkämpfer nach Ihren Wünschen zusammen, wählen Gewichtsklasse und Aussehen. Dann dürfen Sie noch ein paar Punkte auf seine diversen Talente verteilen, etwa Kraft, Geschwindigkeit oder Ausdauer. Kaum haben Sie sich damit vertraut geamcht, die Rolle des soeben fertiggestellten Bastel-Boxers selbst zu spielen, schon bereitet Ihr Manager Sie auf den ersten Kampf vor. Das ist nur einer von 15, die Sie bestehen müssen, um eines Tages Weltmeister Ihrer Gewichtsklasse zu sein. Und ab in den Ring. Ring? Zu Beginn müssen Sie sich mit schmuddeligen Turnhallen begnügen, in die sich kein Zuschauer verirrt. Doch mit den Erfolgen werden die Arenen ansehnlicher. Den WM-Kampf schließlich tragen Sie unter dem Gejohle von 15 000 Boxfans auf „heiligem Boden" aus: im Cesar's Palace, Las Vegas.

Jeder Sieg trägt Ihnen wertvolle Erfahrungspunkte ein, die Sie auf Ihre Stärken verteilen können. Die Kämpfe sind zu Beginn so anspruchslos wie die Schauplätze. Ihre Gegner nehmen selten die Deckung zu Hilfe und fallen um wie die Fliegen. Doch je weiter Sie kommen, desto professioneller schlagen sich Ihre Herausforderer. Geschlossene Deckung und ein sehr gutes Auge sind dann Pflicht. Sie müssen den Kampfaufbau des Kontrahenten erkennen und perfekt parieren – nur dieser Weg führt zum Sieg. Den finalen Endkampf im Schwergewicht bestreiten Sie übrigens gegen keinen Geringeren als den legendären Muhammad Ali, dessen Schlaghagel Ihnen praktisch keine Chance auf einen Punktsieg lässt. Unter k.o. läuft da nichts.

BEDIENUNG

Die vielen verschiedenen Schläge, wie Jabs, Haken und Uppercuts, sind logisch auf die Knöpfe der Spieletastatur (Gamepad) verteilt. Allerdings werden ein paar Stunden vergehen, bis Sie alle Kommandos verinnerlicht haben. Beginnen Sie das Spiel am besten auf der leichtesten Einstellung „Rookie", um frühe Niederlagen zu vermeiden.

Besonders schwierig ist die Bedienung des **Ministicks** (Mini-Steuerknüppels) S. 168: Drücken Sie den nach vorn, so läuft Ihre Spielfigur auf den Gegner zu, auf Auslenkung nach rechts oder links umkreist sie ihn. Und jetzt kommt es ganz dicke: Wollen Sie im „In-Fight" die Schläge des Gegners auspendeln oder den Kopf zurückziehen, müssen Sie den Steuerknüppel nur ein ganz kleines Stück nach rechts, links, vorn oder hinten bewegen. Das wird im hektischen Kampf äußerst schwierig, das Spiel gewinnt dadurch aber deutlich an Realismus.

ckout s 2002

[1] sprich: „Nockaut"

GETESTET MIT
Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Knockout Kings 2002

Hersteller: **Electronic Arts**

Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Gameboy Color**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	ja
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,72**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ea.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/975820 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/97582111 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	45 Gegner, 3 Gewichtsklassen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,03**
Abwertung		Kommentator wiederholt sich ständig	+0,20

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,23**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,23 x 59,95 = 133,69 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

URTEIL

Selten hat ein Boxspiel an einer Spielekonsole mehr Spaß gemacht. Faustkämpfer, deren Bewegungen kaum von der Realität zu unterscheiden sind, vermitteln fast die greifbare Lebensnähe einer TV-Übertragung. Bis auf den Ring-Ansager fehlt hier nichts: Die Zuschauer quittieren jeden unerlaubten Tiefschlag mit Buh-Rufen, und wenn Sie selbst einen K.o.-Treffer einstecken, sehen Sie den Ring verschwommen. Sogar die Gesichter leiden unter den Attacken. Dicke Veilchen oder schlimmere Verletzungen sind keine Seltenheit. Und in den kurzen Wiederholungen sehen Sie die Gesichtszüge getroffener Athleten entgleisen.

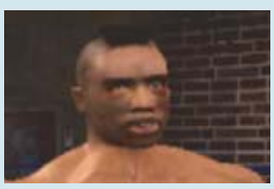
Einzig der happige Schwierigkeitsgrad und die ständig wiederholten Beiträge des englischen TV-Kommentators nerven. Dieses Spiel geht nicht k.o., auch nicht technisch. Es geht o.k., beherrscht den Ring mit „guter" Trefferquote. ■



Wo Lennox Lewis hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Wenn Sie gegen ihn antreten, brauchen Sie eine verdammt gute Taktik im Ring.

SPIELDETAILS

Jeden Kampf können Sie sich in einer Wiederholung ansehen.



Die Boxer tragen im Kampf deutliche Blessuren davon.



„Schwergewicht" wörtlich genommen – das sieht so aus.

Vor dem Spielstart wird die Tastenbelegung eingeblendet.



Ali gegen Frazier– das waren noch legendäre Begegnungen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Linker Haken
■ : Jab
● : Rechter Haken
▲ : Rechte Gerade

E.T.

Denk-/Knobelspiel für PC | 20 Jahre später: E.T. will immer noch nach Hause telefonieren

INSTALLATION

Bevor Sie E.T. auf den Heimweg ins All helfen können, muss sein Raumschiff erst auf der Festplatte Station machen. Landehilfen finden Sie in den Installationshinweisen auf Seite 142.

INHALT

Nur wenige Textzitate aus Filmen brachten es zum unsterblichen Klassiker. „Nach Hause telefonieren!" ist so eins. Auch 20 Jahre nach der Premiere von E.T. ist die traurig vorgetragene Bitte allgemeines Sprachgut. Und immer noch – oder schon wieder – versucht der auf der Erde gestrandete, unfreiwillige Held mithilfe einiger Menschenkinder in Richtung Heimatplanet abzuheben. Im Denkspiel „E.T. – Der Außerirdische" übernehmen Sie die Rolle des knuddeligen Schiffbrüchigen und müssen dafür sorgen, dass der Besucher vom anderen Stern alles für seinen Rückflug Nötige bekommt.

Also geleiten Sie den sympathischen Alien per Maus durch eine hübsch gestaltete, dreidimensionale Spielwelt, die sich eng an der Kinovorlage orientiert. Die ersten Utensilien zum Bau seines Senders findet E.T. im Elternhaus von Elliot und Gertie. Aber er kann die Teile nicht so ohne weiteres einsammeln. Erst will jeweils eins von insgesamt zwölf Knobelspielen gelöst sein. So muss E.T. etwa den Schlüssel zum verriegelten Dachboden finden, um dort Vaters Werkzeugkasten plündern zu können. Auch das ist gar nicht so leicht, denn auf dem Speicher stehen Kisten im Weg, die er in die richtige Reihenfolge schieben muss. Erst, wenn jede Kiste auf der richtigen Markierung steht, kommt



SPIELVERLAUF



1 Vor dem Haus steht das Raumschiff, mit dem E.T. auf der Erde notlanden musste. Nach einem Mausklick auf die Mappe startet das Spiel.



2 E.T. hielt sich im Geräteschuppen versteckt. Elliot, der Sohn des Hauses, begrüßt den Gast mit einer Mischung aus Angst und Neugier.



3 Elliot hat den den weit gereisten Besucher ins Haus geschmuggelt. Am nächsten Morgen bestaunen auch seine Geschwister Gertie und Michael das seltsame Wesen. Erst, wenn er allein und ungestört ist, kann E.T. das Material für seinen Funksender sammeln, um nach Hause zu telefonieren.



4 In Elliots Wandschrank findet E.T. Gertie mit einer verdorrten Pflanze. Wenn er die zum Blühen bringt, beginnt das Blumenspiel.



5 Die Aufgabe im Blumenspiel besteht darin, alle herunterfallenden Blätter den richtigen Topfpflanzen zuzuordnen.



6 E.T. durchsucht das Haus auf der Suche nach Teilen für seinen Sender. Zuerst muss er unbedingt den Türschlüssel zum Dachboden finden.



7 Das wäre geschafft – doch bevor E.T. auf dem Speicher ans Werkzeug des Hausherrn kommt, hat er eine Menge Kisten zu verschieben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

T Der Außerirdische

E.T. an die heiß begehrte Heimwerkerausrüstung.

Jedes Denkspiel besteht aus drei nach Schwierigkeitsgrad sortierten Aufgaben. Im Wohnzimmer des Hauses stolpert der tollpatschige Außerirdische zum Beispiel über das Bücherregal der Mutter. Natürlich muss er das angerichtete Chaos gleich wieder beseitigen und die Bücher in der richtigen Reihenfolge in die drei Regalfächer einsortieren. Der Rückweg durch Zeit und Raum ist eben mit allerlei allzu irdischen Hindernissen gepflastert …

BEDIENUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert und lässt Dank sehr eingängiger Bedienung dem Einstiegsfrust keine Chance. Die kindgerechte Aufmachung ist nett anzusehen und gibt dem angepeilten jüngeren Publikum keine Rätsel auf. Mit dem Mauszeiger (der natürlich wie E.T.s berühmter Leuchtfinger aussieht) weist der Spieler den kleinen Außerirdischen an, Gegenstände zu benutzen, oder schickt ihn durch die Gegend. Leider ist E.T. auf seinen kleinen Beinchen sehr langsam unterwegs. Und oft sind mehrere Mausklicks nötig, bis er einen Befehl korrekt befolgt, da sich der Leuchtfinger nur sehr ungenau bewegen lässt. Manchmal muss man sogar neben das Ziel klicken, damit E.T. es punktgenau erreicht.

URTEIL

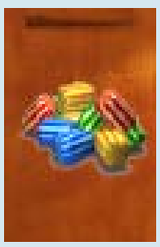
Während der überarbeitete Kinoklassiker auch nach 20 Jahren immer noch kurzweilige Unterhaltung bietet, wirkt dieses brandneue Spiel arg angestaubt. Zwar sieht die kleine Welt des verirrten Zwergs recht nett aus und ist der Filmszenerie gut nachempfunden. Doch E.T.s übertrieben träge Bewegungen und die lausige Mausteuerung setzen jedem Anflug von Spielspaß einen kräftigen Dämpfer auf.

Und die zwölf Denkaufgaben, ohne deren Lösung es keine Ausrüstung gibt, sind, freundlich gesagt, unterdurchschnittlich. Leute, so anspruchslos ist der Spieler-Nachwuchs nicht! Welches Kind räumt schon gerne sein Zimmer auf? Hat also Lust, ausgerechnet in einem Computerspiel heruntergefallene Bücher einzusortieren oder Kisten zu verschieben? E.T. – Der Außerirdische feiert auf der Leinwand ein grandioses Comeback, schmiert jedoch am PC gnadenlos ab. Gerade noch „befriedigend".

SPIELDETAILS



Eigene Tasche: Im Rucksack sammelt E.T. alles, was er zum Bau seines Senders benötigt.



Effektiver Trick: Mit den Bonbons aus Elliots Zimmer kann E.T. den Hund bestechen.



Exotische Technik: Der Kleiderbügel dient E.T. als Antenne.



Entriegelte Tür: Dieser Schlüssel öffnet den Dachboden.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



E.T. - Der Außerirdische

Hersteller: **Ubisoft**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Gameboy**	ja
Auch für **Gameboy Advance**	ja
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

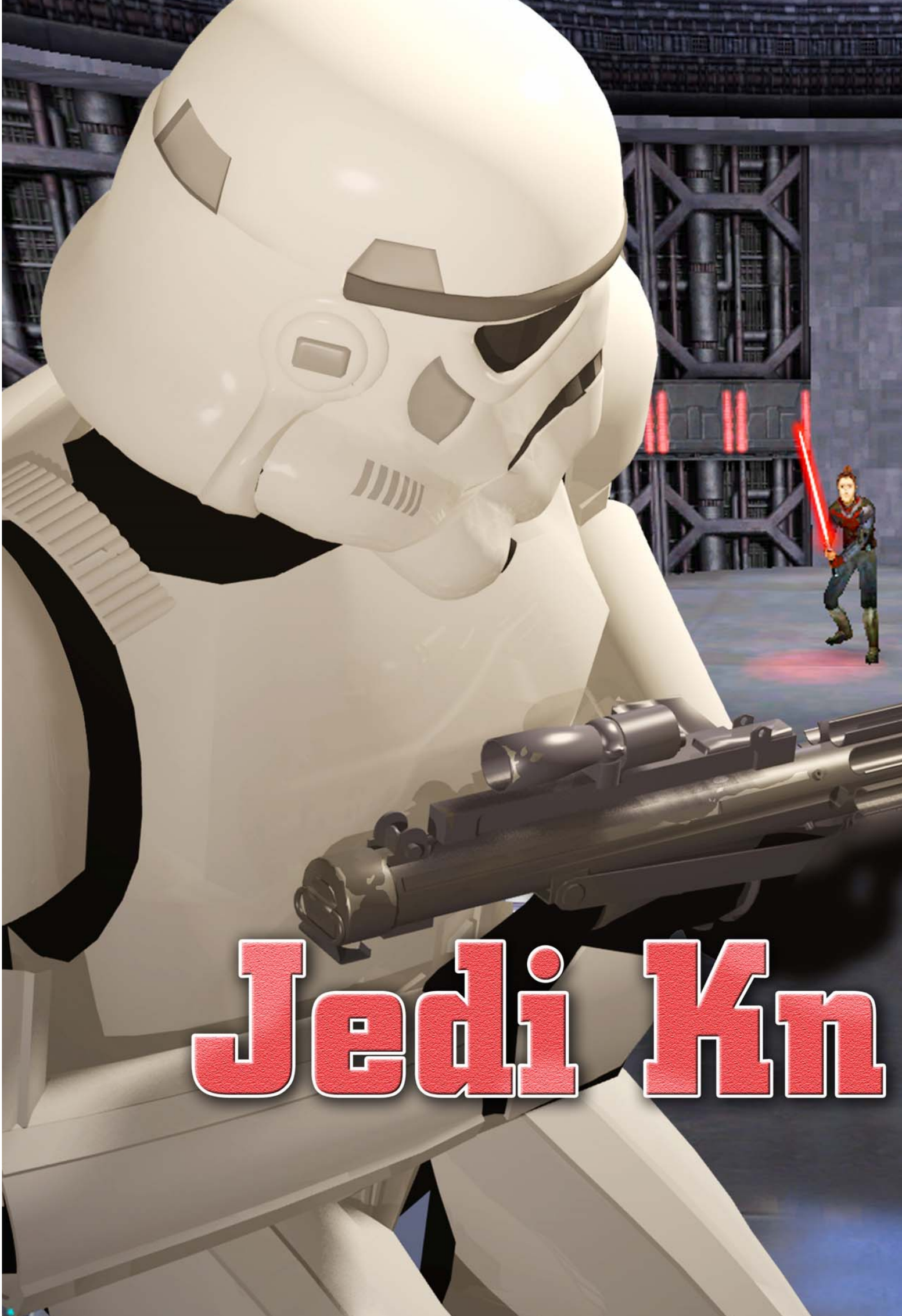
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,38**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	5%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	keine	6,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (77 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,17**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Denkspiele mit je 3 Schwierigkeitsstufen	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,90**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend	2,90
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	34,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	29,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,90 x 34,95 = 101,36 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Jedi Kn



STAR WARS ight 2 Jedi Outcast[1]

Actionspiel für PC | Das finstere Imperium ist immer noch nicht besiegt. Kann Kyle Katarn das Böse aufhalten, ohne der dunklen Seite der Macht zu verfallen?

Spieletricks siehe Seite 106

INSTALLATION

Wenn Sie gerade keinen freundlich piepsenden Roboter R2-D2 an Ihrer Seite haben, der Ihnen bei der Installation eines Spiels auf dem Stationscomputer unter die Arme greift, lesen Sie Seite 142.

INHALT

Stellen Sie sich vor, Sie seien ein Held. Ein mutiger, starker Krieger mit scharfem Schwert. Sie könnten sechs Meter hoch springen und Gegenstände allein mit der Macht Ihrer Gedanken verschieben oder durch die Luft schweben lassen. Dann sind Sie ein Jedi-Ritter, und das Schwert bezieht seine Schärfe aus gebündeltem Licht.

Vor fast 30 Jahren nahmen die Jedi ihren Kampf gegen die dunkle Seite der Macht auf. Im Kino-Klassiker „Star Wars" („Krieg der Sterne"), der später zum Teil vier einer schier unendlichen Geschichte erklärt wurde. Das Spiel „Star Wars – Jedi Knight 2: Jedi Outcast" setzt dort an, wo der sechste Teil, „Die Rückkehr der Jedi-Ritter", endete. Die Guten um den edlen Luke Skywalker haben den Todesstern des bösen Darth Vader zerstört und den Imperator vernichtet. Doch noch ist das Imperium nicht endgültig geschlagen – es gibt immer wieder Jedi, die mit der dunklen Seite der Macht liebäugeln.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Außenseiters Kyle Katarn. Von der Macht,

➔

[1] sprich: „Star Wohrs – Jedi Nait 2: Jedi Autkahst"

jener geheimnisvollen Kraft, die einem Jedi besondere Fähigkeiten verleiht, hatte Katarn sich verabschiedet, weil er den Verlockungen ihrer dunklen Seite stets nur mühsam widerstehen konnte. Jetzt ist er zusammen mit seiner Partnerin, der Pilotin Jan Ors, unterwegs und erledigt Routinejobs für die noch junge Republik.

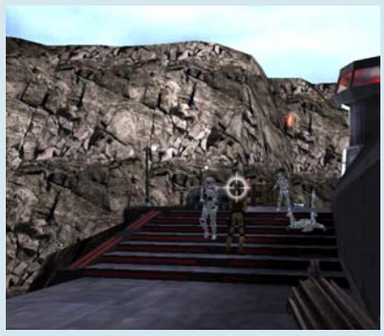
Zu Beginn des Spiels landen Sie auf dem Planeten Kejim. Auch hier haben Sie nur langweilige Routine erwartet, treffen aber auf imperiale Sturmtruppen. Die Soldaten in ihren abstoßenden weißen Kunststoffpanzern sind keine wirkliche Gefahr für einen Ex-Jedi und seine Pilotin. Wohl aber wecken sie deren Neugier. Also durchkämmen Sie den Stützpunkt, finden ein paar Gefangene und versuchen die zu befreien. Das geht leider nicht, ohne etliche „Plastikmännchen" mit dem Strahlengewehr in den Sondermüll zu befördern. Zum Glück haben die weißen Jungs überall in der verwinkelten Station Munition und Energiezellen liegen lassen, so dass Sie sich um Nachschub für Waffen und Schutzschild nicht sorgen müssen.

Sich durch die Station zu arbeiten, dürfte Ihnen schon eher Sorgen bereiten. Alle Tore sind mehrfach gesichert. Die Erbauer haben ein überaus kompliziertes System von Schaltern installiert, die sich teilweise nur mit geheimen Kommandos bedienen lassen. Um die richtigen Knöpfe zu finden, müssen Sie mitunter detektivischen Spürsinn auffahren. Und das schnell, denn in den langen, dunklen Gängen lauern nicht nur viele Gegner, sondern auch Selbstschussanlagen und tiefe Abgründe. Wer sich von der Macht losgesagt hat, sollte möglichst nicht dort hinein stürzen.

Von Routine keine Spur mehr – die Pirsch durch Kejim enthüllt Ihnen immer mehr Geheimnisse der neuen, dunklen Jedi. Und die wissen sich gegen Eindringlinge zu wehren. In der Artus-Mine bekommen Sie es mit großen Laufkampfrobotern zu tun. Gegen die stählernen Ungeheuer können Sie mit Ihrer leichten Bewaffnung nichts ausrichten. Um da heil durchzukommen, müssen Sie schon Kanonen des Gegners erobern.

Dennoch geht alles glatt – bis Sie auf den bösen Jedi Desann treffen. Der ist alles andere als ein netter Typ, nicht mal ein Mensch, sondern ein übles Geschöpf mit Echsenkopf. Im Kampf „Mann gegen Mann" haben Sie nicht den Hauch einer Chance – und Ihre Partnerin und Pilotin schon gar nicht …

SPIELVERLAUF



1 Aus der Routine wird plötzlich Ernst. Auf dem verlassen geglaubten Stützpunkt treffen Sie auf imperiale Sturmtruppen.



2 Die weißen Plastik-Kameraden sehen nicht nur zum Weglaufen aus, sondern ballern auch tüchtig um sich.



3 Sobald Sie alle Problem im Stützpunkt gelöst haben, besuchen Sie die Artus-Mine und treffen auf Kampfroboter.



4 In der Mine geht es heiß her. Nachdem Sie einige Gefangene befreit haben, kreuzen wieder mal Sturmtruppen Ihren Weg. In einer Reparaturwerkstatt entbrennen zwischen Tie-Bombern heftige Gefechte. Die hellen Typen von der dunklen Seite schwirren wie ein wild gewordener Bienenschwarm um Sie herum und feuern aus allen Rohren. Aber Sie zielen gut und treffen noch besser, so dass die vielen weißen Kameraden plötzlich nur noch Schwarz sehen.



5 Sie suchen nach einem Ausweg aus der Mine. Auf Ihrem Trip durch die Kanäle begegnen Sie bissigen Tierchen.



6 Wieder draußen, treffen Sie den fiesen Echsenmann Desann und seine Punk-Mieze, gegen die Sie keine Chance haben.



7 Nach der Niederlage gegen Desann machen Sie sich auf ins Tal der Jedi, um wieder zu Mächten zu kommen.



8 Auf Yavin treffen Sie den guten „alten" Luke Skywalker. Nach einigen Prüfungen bekommen Sie Ihr Lichtschwert zurück.



9 Die Suche nach Desann führt über den Schmugglerplaneten Nar Shaddaar. In einer düsteren Bar müssen Sie austeilen.



10 Na also, das Lichtschwert liegt so gut in der Hand wie früher. Ein paar gezielte Hiebe, und Ihre Feinde sehen Sterne.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

STAR WARS FORTSETZUNG

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Da hilft nur eins: Sie müssen Ihre verschütteten Jedi-Kräfte wieder beleben, um Desann jagen und besiegen zu können. Doch das geht nur an einem geheimen Ort: dem Tal der Jedi, das von der Macht durchströmt wird. Leider verraten Sie mit Ihrem Ausflug dorthin auch Desann den Standort des Tals – das gehörte zum Plan des finsteren Widersachers.

Auf dem Rebellenmond Yavin treffen Sie schließlich Luke Skywalker, den Anführer der Widerstandsbewegung. Nach allerlei Prüfungen bekommen Sie auch Ihr Lichtschwert zurück und können sich an Desanns Spur heften. Doch die Macht wird nur langsam wieder stark in Ihnen …

BEDIENUNG

Ritter mögen vielleicht im Mittelalter schwerfällig gewesen sein – in einer fernen Zukunft bewegen sie sich eher leichtfüßig. Kurz: An der Steuerung des Helden ist nicht das Geringste auszusetzen. Sie können das Abenteuer aus der Ich-Perspektive erleben oder Ihrem Helden über die Schulter schauen, was sich für Lichtschwert-Duelle empfiehlt, denn in Katarns Rücken genießen Sie die bessere Übersicht. Etwas ungewohnt: Zur Wahl der Waffen gesellt sich noch der Einsatz verschiedener Kräfte der Macht. „Macht-Griff" oder „Macht-Schub" sind auf die schwer erreichbaren Tasten F1 und F2 gelegt. Zum Glück können Sie die Einstellung ändern und sollten Knöpfe wählen, die Sie ebenso sicher wie bequem im Griff haben.

Unkomplizierte Menüs und kurze Ladezeiten der einzelnen Spielstufen runden das Bild von guter Bedienung ab.

URTEIL

Dieses Spiel erfreut Action-Fans, fordert aber auch Rätselfreunde tüchtig heraus. Komplizierte Türschaltungen zu entschlüsseln, artet schon mal in Arbeit aus – hier sind hammerharte Kopfnüsse bis an die Grenze der Fairness versteckt, und die Rätsellogik erschließt sich nicht immer aus dem Spielgeschehen. Aber komplizierte Denksportaufgaben waren schon immer ein probates Mittel, um aus einer etwas kurz geratenen Story ein etwas längeres Spiel zu machen. Auch mit diesem hier wären geübte Spieler wahrscheinlich in drei, vier Tagen fertig – wenn nicht einige knifflige Rätsel den Spielfluss mit Macht bremsten.

Anfängern bietet das Spiel aber durchaus ernsthafte und richtig schwierige Herausforderungen. Viel Feind, viel Ehr – hier ist ein ganzer Held gefordert. Optisch und akustisch ist das Spiel ein Leckerbissen, Star-Wars-Stimmung wie im Kino stellt sich vom ersten Augenblick an ein. Die Gegner bewegen sich realistisch und schnell, weichen geschickt aus, alle Spielszenerien sind sehr abwechslungsreich gestaltet und wirken beeindruckend wie auf der Leinwand. Fazit: Wenn die Macht immer mit Ihnen ist, werden Sie dieses Spiel mächtig mögen. Note: „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W : Vorwärts laufen
- S : Rückwärts laufen
- A : Nach links gehen
- D : Nach rechts gehen
- C : Ducken
- ␣ : Springen

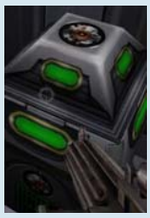
SPIELDETAILS



Rot steht für die Gesundheit, Grün für den Schutzschild.



Das Magazin ist voll, Sie haben noch 266 Schuss.


Keine Biotonne, sondern eine Batterie, an der Sie Ihren Schutzschild aufladen können.


Hübsch, aber auch gefährlich: Ihre Piloten-Partnerin Jan Ors.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars – Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Hersteller: **Activision**

Version: 1.02a

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger/Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,66**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	erstklassig		1,00
Geräusche	3%	erstklassig		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	hochintelligent		1,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.activision.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01908/24663 (1,86 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	09471/306948 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (601 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0781 Megabyte		1,28
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,17**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**			unspielbar		**5,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Aufgaben, 6 verschiedene Mehr-Spieler-Modi		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/32		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,73**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			gut	**1,73**
PREIS/LEISTUNG			**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)			44,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			1,73 x 49,99 = 86,48 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Superstars geben sich die Ehre. Im ausverkauften San-Siro-Stadion in Mailand tritt die Weltauswahl (rechts) gegen die Europa-Elf (links) an.



2 Schon wenige Minuten nach dem Anstoß verhilft Zidane mit einem tollen Pass der Europa-Auswahl zur ersten großen Chance.



3 Nach der Steilvorlage von Zidane fackelt Totti nicht lange – er steht völlig frei vor dem gegnerischen Torwart. Aus abseitsverdächtiger Position zieht der Mittelstürmer eiskalt ab. Im Bild gut zu erkennen: das Spielradar in der Mitte unten, das erheblich zur besseren Spielübersicht beiträgt.



4 In dem Wiederholungsmodus können Sie den Treffer genüsslich analysieren. Dabei lässt sich der Kamerawinkel nach Belieben verändern.



5 Zur Halbzeit führen die Europastars mit 2:0. Die Statistik informiert über alles Wichtige vom Eckballverhältnis bis zur Foul-Verteilung.



6 Die Weltauswahl macht Druck und arbeitet verbissen auf den Ausgleichstreffer hin. Bingo: Batistuta bejubelt in der 65. Minute sein Tor.



7 Doch auch eine Auswechslung in den Reihen der Weltauswahl vermag den Trend nicht umzukehren: „Europa" gewinnt die Begegnung 2:1.

Pro Ev

Fußballspiel für Playstation | Kurz vor der WM können die besten Mannschaften schon mal antreten

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Nun kommen auch fußballbegeisterte Besitzer der alten Playstation in den Genuss von „Pro Evolution Soccer", eines der wichtigsten Fußball-Videospiele überhaupt (Test der PS-2-Ausgabe in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002). Das Aufgebot der teilnehmenden Teams fällt mit 56 National- und 24 Vereinsmannschaften im Vergleich zu Konkurrenztiteln zwar verhältnismäßig mager aus. Dank „FiPro"-Lizenz läuft aber immerhin rund die Hälfte der Kicker mit Originalnamen auf. Fußballer südamerikanischer und afrikanischer Herkunft, die allesamt nicht der Spielergewerkschaft FiPro angehören, tragen dagegen leicht verfälschte Namen. Da muss man sich eben mit einem „Butastida" oder einem „Alber" zufrieden geben. Wer eine Speicherkarte hat, kann die verballhornten Wörter zwar in „Handarbeit" korrigieren, aber der grundsätzliche Makel bleibt.

Sie können die Weltmeisterschaft kaum noch erwarten? Hier dürfen Sie schon mal die spannendsten Begegnungen simulieren. Auch der Europameisterschaft steht nichts im Weg. Afrika-, Amerika-, Asien-Pokal – alles ist möglich. Oder reizt Sie der Ligabetrieb? Dann können Sie in einer Art Champions League um Auf- und Abstieg spielen. Freunde der deutschen Bundesliga müssen sich indes mit



olution Soccer

1

den international bekannten Teams, wie Dortmund, Leverkusen und Bayern, zufrieden geben.

Auf dem Platz kann das Spiel nahezu uneingeschränkt überzeugen. Taktische und technische Möglichkeiten sind im Grunde nur durch die Fußballregeln begrenzt. Als Trainer und Spieler in Personalunion können Sie jederzeit ohne Spielunterbrechung direkt ins Spielgeschehen eingreifen. Ob Abseitsfalle, Konterangriff oder Sturm über die Flügel – sämtliche taktischen Möglichkeiten können und sollten voll ausgeschöpft werden.

BEDIENUNG

Kenner der Serie werden keine Schwierigkeiten mit der komplexen Steuerung dieser Fußballsimulation haben. Nachwuchs-Dribbler sollten aber dringend einige Übungsrunden auf dem Trainingsplatz drehen. Zielhilfen für Ecken und Freistöße? Fehlanzeige, denn die gibt's im richtigen Fußball auch nicht. Wie bei Spielen dieser Art üblich, steuern Sie immer denjenigen der zehn Feldspieler, der den Ball führt oder ihm in der Verteidigung am nächsten ist.

Am Ball drehen Ihre Kicker dann so richtig auf. Durch einfachen Tastendruck werden Torschüsse, Flanken, Kopfbälle und Pässe ausgelöst. In der Verteidigung sind Grätschen, Zweikämpfe und sogar Feinheiten, wie Trikotzupfer, möglich. Besondere Aktionen, etwa Doppelpässe, Lupfer oder Finten, werden durch einprägsame Tastenkombinationen ausgelöst. Dem Sprint per **R1** kommt übrigens eine besondere Bedeutung zu. Naturgemäß ist der ballführende Spieler im vollen Lauf schneller, doch lässt sich der weit vorgelegte Ball auch leichter stibitzen, denn Schnelligkeit geht immer zu Lasten der Kontrolle. Wer hier den goldenen Mittelweg findet, dribbelt seine Gegner um den Verstand.

URTEIL

Wegen der enormen Spieltiefe und des offensichtlichen Sachverstandes der Entwickler kommt auch nach dem hundertsten Turnier keine Langeweile auf. Sie werden immer wieder Neues entdecken, Zufälle und Standardspielzüge tauchen nur sehr begrenzt auf. Im Gegenteil, Pro Evolution Soccer erscheint fast so facettenreich wie der Sport selbst. Bis auf wenige Ausnahmen (Abseits) können sogar die Schiedsrichter voll überzeugen. Wer von hinten in die Beine grätscht, ohne den Ball spielen zu können, bekommt die rote Karte.

Besonders das Spiel gegen Freunde macht richtig Spaß, da man stets die Kontrolle über das Geschehen hat. Eigene Patzer lassen sich nicht einfach auf die Programmierer abwälzen. Ärgerlich: Um die Menüführung auf „Deutsch" einzustellen, müssen Sie sich erst durch einige englische Unterpunkte quälen. Und die ebenfalls auf Wunsch deutschen Kommentare sind leider nicht „der Rede wert". Dennoch: Auch die Playstation-Version, eine spieltechnisch völlig deckungsgleiche Kopie der PS-2-Ausgabe, begeistert. Dass sie grafisch deutlich abfällt, liegt an der mittlerweile veralteten Technik der Konsole. Dennoch hat man sich bemüht, noch einmal alles aus der Playstation 1 herauszuholen. Ein durchweg „guter" Kick.

[1] sprich: „Pro Wellutschen Soccker"

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pro Evolution Soccer

Hersteller: **Konami**

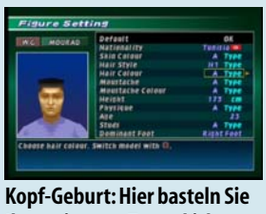
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Playstation 2**	ja
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,74**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja[2]	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	80 Mannschaften, 16 Stadien	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,16**
Abwertung		teilweise falsche Spielernahmen	**+0,15**
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,31**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		38 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,46 x 45 = 103,95 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Einstellung umständlich, daher Abwertung auf Note 6

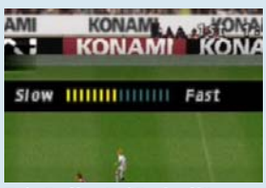
SPIELDETAILS



Kopf-Geburt: Hier basteln Sie Ihren eigenen Traumkicker.



Tor-Posten: Im Training üben Sie Standardsituationen.

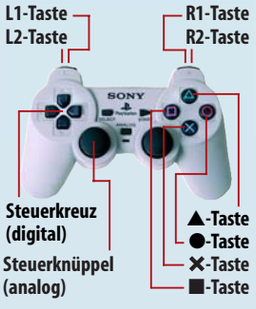


Zeit-Raffer: Bei Bedarf lässt sich das Spieltempo ändern.



Schuss-Bilanz: Sehenswerte Tore lassen sich aufzeichnen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



▲: Pass in den Raum
●: Flanke
■: Torschuss
R1: Sprinten



Actionspiele für PC |
Heiße Taktikgefechte im afrikanischen Wüstensand und in Osteuropas Wäldern

INSTALLATION

Wie Sie statt heißer Luft einen Wüsten-Feldzug auf Ihrer Festplatte installieren, lesen Sie in den Hinweisen auf Seite 142.

INHALT

Eine erfundene Zukunft: Im Jahr 2008 herrscht Krieg zwischen den afrikanischen Staaten Äthiopien und Eritrea. Ausgerüstet mit russischen Waffen gelingt es den Äthiopiern schnell, weite Teile Eritreas zu unterwerfen. Um den Krieg zu beenden, hat sich die Staatengemeinschaft UNO nun entschieden, mit militärischen Mitteln einzugreifen.

Als Vorhut werden die Besten der Besten vorausgeschickt: die Ghosts. Jetzt liegt es an Ihnen, diese Elitetruppe möglichst ohne Verluste durch das heiße Terrain zu führen, um in acht schwierigen Aufträgen zu beweisen, warum Sie zu den Besten gehören.

Das kürzlich erschienene Zusatzspiel „Desert Siege“ knüpft fast nahtlos an das vor einem guten halben Jahr veröffentlichte Hauptspiel „Ghost Recon“ an. Beide Spiele basieren auf den Romanen des Bestseller-Autors Tom Clancy. Die Sammleredition „Ghost Recon – Collector's Pack“ enthält beide Spiele sowie ein Strategiebuch für den ersten Teil, eine CD-ROM über die Entstehungsgeschichte des Spiels (leider auf Englisch) und einen Ärmelaufnäher der Ghosts.

Während Sie im ersten Teil russische Terroristen in 15 schwierigen Einsätzen in den Wäldern Osteuropas jagen müssen, schickt man Ihr Team in „Desert Siege" zum Einsatz in die bereits erwähnte afrikanische Wüste. So führt Sie Ihre erste Aufgabe von der Küste

➔

[1]sprich: „Tom Klancys Gohst Recken Kollecktors Päck"

SPIELVERLAUF



1 Sind Sie bereit für Ihren ersten Auftrag in den georgischen Wäldern? Auf der Einsatzkarte werden Ihnen Ihre Ziele und Aufgaben erklärt.



2 Anschließend müssen Sie erst einmal Ihre drei Teams zusammenstellen und sie für den folgenden Einsatz entsprechend ausrüsten.



3 Ihr erster Auftrag im Hauptprogramm von Ghost Recon führt Sie in die Berge und Wälder Georgiens, in denen sich russische Terroristen versteckt halten. Gerade wurde Ihr Team abgesetzt und sichert erstmal das umliegende Gebiet. Denn bereits hinter dem nächsten Baum könnte der Gegner lauern.



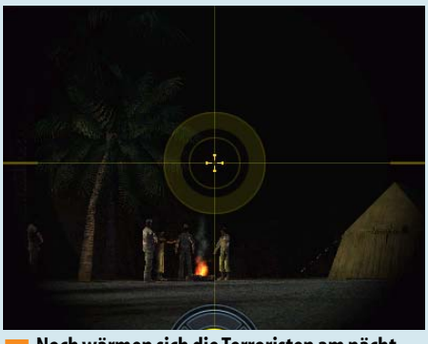
4 Ihre Ghosts haben ein russisches Terroristenlager aufgespürt. Jetzt heißt es schnell handeln, denn Ihre Gegner haben Sie bereits entdeckt.



5 In dem Wüstenfeldzug „Desert Siege“ muss Ihre Elitetruppe von der eriträischen Küste tief ins Feindesland eindringen.



6 Als Erstes treffen Sie auf ein gegnerisches Zeltlager am Strand. Soll Ihr Angriff Erfolg haben, müssen Sie Ihre Soldaten geschickt platzieren.



7 Noch wärmen sich die Terroristen am nächtlichen Lagerfeuer. Ihr Scharfschütze kann sie deshalb auch ohne Nachtsichtgerät gut sehen.

Ghost Recon Collector's Pack

FORTSETZUNG

Eritreas immer weiter ins Feindesland. Anfangs haben Sie es noch mit einzelnen Soldatengruppen und MG-Nestern zu tun. Beim zweiten Auftrag müssen Sie im Wettlauf gegen die Uhr eine Raffinerie vor der Zerstörung durch äthiopische Terroristen bewahren.

Im Spielablauf sind sich die Kampfhandlungen in Osteuropa und Afrika ähnlich. An beiden Kriegsschauplätzen kommandieren Sie aus drei Teams bestehende Eliteeinheiten durch die verschiedenen Einsätze. Der Spieler steuert dabei jeweils aus der Ich-Perspektive ein Mitglied der Teams selbst und kann den anderen, vom Computer gesteuerten „Team-Kollegen" direkte Befehle erteilen, außerdem den gerade gesteuerten Soldaten wechseln und so in die Haut jeder seiner Spielfiguren schlüpfen.

Gute Planung ist bei diesem Spiel wichtig. Denn als Nachwuchs-Rambos werden Ihre Elitesoldaten nicht alt. Nur wer geschickt seine Teams positioniert und sich lautlos an die Gegner heranpirscht, hat gegen die durchweg starken Gegner überhaupt eine Chance.

Während Ihnen im Hauptspiel in den Wäldern Osteuropas reichlich Deckung in Form von Bäumen und Büschen zur Verfügung steht, dominieren in der kargen Wüste Sand und Steine, die eine gute Tarnung erschweren. Daher sollten Sie besser vor jedem Sturmangriff die Gegend von Scharfschützen kontrollieren lassen oder zumindest mit dem Fernglas nach Gegnern Ausschau halten.

Spielerisch ähneln sich die Osteuropa- und die Wüsteneinsätze stark. Zwar gibt es in Afrika neue Gegner und Fahrzeuge, die Ihren Leuten das Überleben schwer machen, ansonsten wurde auf neue Elemente aber weitgehend verzichtet. Für Mehrspieler (leider nur in diesem Modus) gibt es außerdem im Zusatzprogramm vier neue Mehrspieler-Karten und Waffen.

BEDIENUNG

Bereits an der Bedienung erkennt der Spieler, dass bei Ghost Recon der Fokus nicht auf dem reinen Geballer liegt, sondern nur eine ausgeklügelte Strategie zum Erfolg führt. So wird das Spiel zwar überwiegend mit der Maus gespielt, doch ohne den gleichzeitigen Einsatz der Tastaturbefehle ist Ihre Aufgabe zum Scheitern verurteilt. Neben der inzwischen für das Genre der 3D-Egoshooter üblichen Steuerung der Spielfiguren über die Tastatur müssen Sie auch mit den Tasten an Ihre Teams Anweisungen verteilen sowie Waffen- und Stellungsbefehle geben. Wer bereits Erfahrungen mit 3D-Actionspielen gesammelt hat, wird jedoch schnell mit der Bedienung vertraut sein.

URTEIL

Zwei Einsätze zum Preis von einem: Wer im letzten Jahr Ghost Recon verpasst hat, bekommt jetzt mit dem „Collector's Pack" eine zweite Chance, sich für dieses Spiel zu begeistern. Neben dem Hauptspiel sorgt vor allem das seit kurzem erhältliche Zusatzspiel „Desert Siege" mit acht neuen Wüsteneinsätzen für spannende Unterhaltung. Wer bereits das Hauptspiel besitzt, sollte sich fragen, ob ihm nicht das Zusatzspiel „Desert Siege" für 19,95 Euro reicht. Sammler oder Neueinsteiger dagegen sind mit dem „Collector's Pack" gut bedient.

Mit der Mischung aus Planung und Action schießen sich die Ghosts locker auf ein „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [^] : Waffe wechseln
- [Y] : Nachladen
- [X] : Hinlegen
- [C] : Aufstehen
- [⇧] : Kommando-Karte
- [1], [2], [3] : Ihre drei Teams

SPIELDETAILS



Soldaten-Info: Achten Sie auf die Gesundheit Ihrer Ghosts.



Waffen-Info: Die Wahl der Waffe kann entscheidend sein.



Nur eine rechtzeitig geladene Waffe wird Ihnen nützen.



Orten Sie versteckte Feinde an Hand ihrer Geräusche.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ghost Recon Collector's Pack

Hersteller: **Ubisoft**

Version: 1.2.10.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.ubisoft.de

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,78**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ghostrecon.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1455 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,56**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	32 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	1,56

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,89**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Feldzüge, 8 zusätzliche Einsätze	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/36	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,80**
Aufwertung		Lösungsbuch für das Hauptprogramm	- 0,20
		CD-ROM zur Entstehungsgeschichte plus Ärmelaufnäher	- 0,10
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,50**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		55,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		45,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,50 x 55,95 = 83,93 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Genius Sound Maker 64: Funktion nur nach Minimieren der HWB; Diamond Monstersound MX 300; Terratec Xlerate PCI Sound; EWS 64 XL

Hier stand im Heft eine Anzeige.

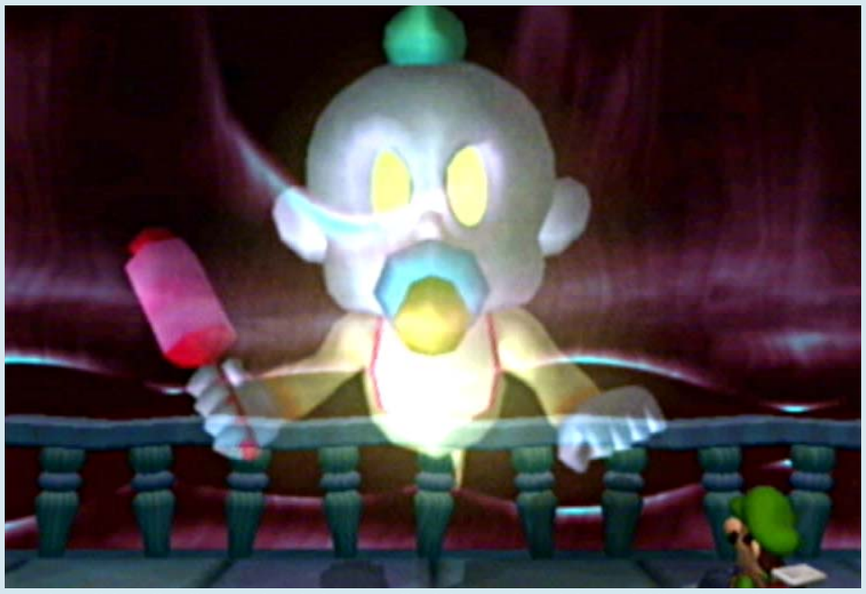
SPIELVERLAUF



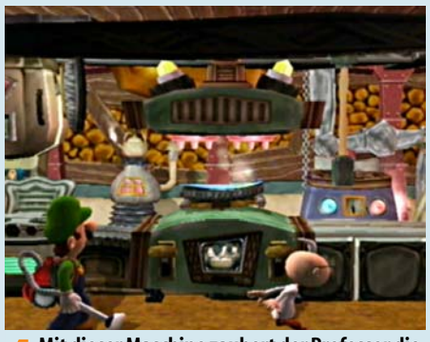
1 In seinem Labor erklärt Professor I. Gidd Luigi, wie er mit dem Staubsauger „Schreckweg 08/16" Gespenster das Fürchten lehren kann.



2 Dieser Geist wird unsichtbar, wenn Luigi ihn direkt anschaut. Um ihn einzufangen, muss der „Kammerjäger" den richtigen Moment abwarten.



3 Eigentlich wollte dieses Geisterbaby nur Ball spielen. Doch nachdem Luigi ihm den Ball mitten ins Gesicht geworfen hat, ist Schluss mit lustig. Der kleine Schreihals dampft den Geisterjäger auf Miniaturgröße ein und attackiert ihn mit seinen Spielsachen. Da sind gute Ideen gefragt.



4 Mit dieser Maschine zaubert der Professor die eingefangenen Geister wieder in die Gemälde zurück, aus denen sie entsprungen sind.



5 Ein Ball der schaurigen Art: Die Geister wiegen sich zu Walzerklängen auf der Tanzfläche. Luigi bereitet dem Spuk im Dreivierteltakt ein Ende.



6 In dieser Villa gibt es keine ungefährlichen Winkel. Im Flur wird Luigi von zwei Geistern überrascht, die von der Decke herunterhängen.



7 Eine geisterhafte Wahrsagerin gibt Luigi vage Hinweise auf den Verbleib seines Bruders. Vielleicht ist Mario ja doch noch zu retten.

Luigi's



Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | Toller Hauptgewinn: ein Traumhaus voller Plagegeister

gezogen hat, bewegt sich Madame von der Stelle, weil sie Angst um den Sitz der Frisur hat. Nun kann der Geisterjäger zuschlagen.

Ist ein Raum komplett entgeistert, erhält Luigi den Schlüssel zur Tür eines verschlossenen Zimmers. So arbeitet er sich nach und nach mit dem Staubsauger durch das riesige Anwesen, in dem irgendwo sein Bruder Mario stecken muss. Viel Glück bei der Suche!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gamecube in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Luigi kann sich eigentlich nicht daran erinnern, an einem Preisausschreiben teilgenommen zu haben. Doch der Brief in seinen Händen gratuliert ihm zum Gewinn einer pompösen Villa. In heller Freude verabredet er sich sofort mit seinem Bruder Mario zu einer Besichtigungstour. Als er das morsche Anwesen erreicht, ist aber weit und breit kein Mario zu sehen. Stattdessen jagen herumspukende Geister dem eben noch so glücklichen Gewinner einen Riesenschrecken ein.

Professor I. Gidd erforscht in seinem Labor im Garten der Villa schon lange diese seltsamen Phänomene. Er hat eine Technik entwickelt, um die Geister einzufangen und wieder in Gemälde zu verwandeln, die sie einmal waren. Nun rüstet er Luigi mit Staubsauger und Taschenlampe aus, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Obwohl ihm sein Herz schon längst in die Hose gerutscht ist, bricht Luigi zur Geisterjagd auf.

In den düsteren Fluren und Räumen der Villa tummeln sich die verschiedensten Gespenster. Geister der früheren Bewohner und Bediensteten spuken umher. Manche dieser (Un-)Wesen sind ganz einfach zu fangen. Luigi braucht sie nur mit seiner Taschenlampe zu erschrecken und dann schnell mit dem Staubsauger einzufangen. Andere lassen sich nur mit Tricks erwischen. Etwa ein weiblicher Geist, der sich vor einer Anrichte die blonden Haare kämmt und dabei gar nicht stören lässt. Erst nachdem Luigi mit dem Staubsauger die Vorhänge von den kaputten Fensterscheiben

BEDIENUNG

Sie sollten sich gut mit der Ausrüstung vertraut machen, bevor Sie sich an die ausgewachsenen Poltergeister wagen. Der abwechselnde Einsatz der Taschenlampe zum Erschrecken und des Staubsaugers zum Einfangen und Entsorgen der Geister erfordert etwas Übung. Dafür gibt es ein Trainingsgelände zu Spielbeginn. Etwas lästig ist, dass Sie einige wichtige Objekte nur umständlich mit einem speziellen Suchgerät, dem „Gameboy Horror", finden können. Der ist leider auch nötig, um stockfinstere Räume zu durchsuchen. Schade – das hemmt den Spielfluss.



Mit dem „Schreckweg 08/16 Staubsauger" von Professor I. Gidd wird Luigi zum professionellen Geisterjäger.

Mansion

1 Sprich: „Luidschis Mänschen"

URTEIL

In diesem Spukschloss hält man sich gerne auf. Hinter jeder Tür lauert eine neue Überraschung, ein interessantes Rätsel und ein weiterer Geist, der gefangen werden muss. Der Grafik mangelt es zwar an Details, doch die schummrigen Lichtverhältnisse und die gruseligen Geräusche sorgen für die richtige Atmosphäre. Wirklich Gänsehaut bekommt wohl niemand angesichts der knuddeligen Gespensterschar. Vielmehr sind die verrückten Grimassen, die der nervöse Luigi beim Anblick der Spukgespenster schneidet, immer für einen Lacher gut.

Zusätzliche versteckte Extras hätten die Geisterjagd noch etwas abwechslungsreicher gestalten können – der Besuch in der Villa wird kein langer Aufenthalt. Dennoch: An der Seite von Luigi werden Sie einige höchst amüsante Stunden erleben. Testurteil: „gut". ■



GETESTET MIT

Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Luigi's Mansion

Hersteller: Nintendo

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,56**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	nutzlos	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 große Spielstufen	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,31**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		gut	**2,21**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**60,00 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,21 x 60,00 = 132,60 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Viele Schlüssel muss Luigi den Geistern erst abjagen.



Auf dem „Gameboy Horror" ist ein Plan der Villa zu sehen.



Der Professor gibt Luigi nützliche Tipps für die Geisterjagd.



Beim Pilzkopf Toad können Sie den Spielstand speichern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R : Mit Staubsauger saugen
L : Mit Staubsauger blasen
A : Objekte untersuchen
B : Taschenlampe einschalten

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Warrior Kin

1

1 spricht: „Worri-er"

Strategiespiel für PC | Führen Sie Ihre Ritter zum Angriff – aber nehmen Sie verbeultes Blech in Kauf

INSTALLATION

Denken Sie mittelalterlich: Die Spielwelt von „Warrior Kings" ist eine Scheibe. Legen Sie also die Spiel-CD-ROM einfach in Ihren Computer ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Weitere Hinweise zur Kriegsvorbereitung geben Ihnen die Feldherren auf Seite 142.

INHALT

Das schreit nach Rache: Armeen von Dämonen und Schurken haben Ihre Heimatstadt in Schutt und Asche gelegt. Dabei ist auch Ihr Vater ums Leben gekommen. Zwar völlig geschockt und erbost, schalten Sie dennoch den Verstand ein und machen sich erst mal mit ein paar Gefolgsleuten aus dem Staub. Ein Boot bringt Sie und Ihre Mannen nach Angland – eine Insel, bevölkert von Barbaren und anderen fremdartigen Kulturen. Dort errichten Sie Ihr Lager und planen den großen Rachefeldzug gegen den bösen Baron Ragnar.

In Angland helfen Sie auch einem kleinen Dorf aus seiner Not. Unbarmherzige Barbaren hauen da nämlich alles zu Klump. Also führen Sie das Dorf erst zum Sieg – und dann selber an. Schicken Ihre Bauern los, die Felder bestellen, Holz hacken und später sogar in Goldminen arbeiten. Nach und nach erwei-

SPIELVERLAUF



1 Keine schönen Aussichten auf Ihre Heimat: Mit Katapulten und Feuerpfeilen nehmen Ragnars Truppen Ihr Zuhause auseinander.



2 Ein finsterer Priester der Gegner nimmt Ihren Vater gefangen und lässt ihn an Ort und Stelle mit Schwertern hinrichten.



3 In letzter Sekunde fliehen Sie mit Ihrer kleinen Truppe auf eine entlegene Insel – wollen aber den Mord an Ihrem Vater nicht ungesühnt lassen. Folglich müssen Sie Ihr Exil möglichst schnell erkunden. Dazu bilden Sie spezielle Truppenformationen, um auf Kämpfe vorbereitet zu sein.



4 Schnell überzeugen Sie die hiesigen Dorfbauern von Ihren Führungsqualitäten und sammeln Ressourcen für weitere Truppen.



5 Störenfriede, etwa die rot gekleideten Barbaren, halten Sie besser von Ihren Bauten fern – mit Bogenschützen und Lanzenträgern.



6 Den Bewohnern dieses kleinen, am Flusslauf versteckten Dorfs helfen Sie bei der Ernte – und werden zum Dank als Anführer akzeptiert.



7 Nach und nach wächst Ihre Macht. So sehr, dass Sie es jetzt sogar mit gewaltigen Dämonen aufnehmen können, wie diesem hier.

Warrior Kings – FORTSETZUNG

tern Sie so die Grenzen Ihres Reiches, bauen Wachtürme, Festungen, Wirtschaftsgebäude und rekrutieren Lanzenträger, Ritter oder auch Saboteure. 50 Typen von Einheiten und 40 Gebäudearten stehen Ihnen zu Diensten.

Ist die Verpflegung für Ihre Truppen ausreichend? Haben Sie auch an die Verteidigung Ihres Rittergutes gedacht? Dann kann der Marsch ins Feindesland losgehen. Die Lanzenträger voneweg, die schwere Kavallerie in der Mitte, dahinter, gut gedeckt, die Bogenschützen. Bis es schließlich Baron Ragnar an den Kragen geht, haben Sie viele Bündnisse geschlossen, ganze Barbarenstämme zerschlagen und Dämonen verjagt.

BEDIENUNG

Anfänger werden mit der Truppenführung Probleme haben. Die komplexe 3-D-Grafik des Spiels erfordert nämlich den geschickten Umgang mit Maus und Tastatur. Manchmal geht dabei die Übersicht flöten, da eine detaillierte Erklärung der Tastaturbefehle im Handbuch fehlt.

URTEIL

Die hübsche 3-D-Ansicht ermöglicht einen optisch sehr ansprechenden Burgen- und Dorfbau. Leider wirken Figuren und Landschaft etwas grob, wenn der Bildausschnitt sehr stark vergrößert wird. In „Warrior Kings" sind zahlreiche (gute) Elemente anderer Spiele vereint, etwa die unterschiedlichen Truppenformationen oder der Handel mit Ressourcen. Um die Rohstoffe richtig zu verteilen, brauchen Sie Verständnis für wirtschaftliche Zusammenhänge. Die Truppenführung erlaubt den gezielten Einsatz ausgeklügelter Formationen und Angriffsstrategien. Wirtschaftler und Kriegsstrategen kommen hier also gleichermaßen auf ihre Kosten.

Vorsicht: Der Kopierschutz der Spiel-CD-ROM kann technische Probleme verursachen. Nicht jeder PC liest die CD-ROM nach der Installation auf Anhieb korrekt. Der Hersteller hat bereits ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) versprochen. Trotz der Mängel „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [+] : Spieltempo erhöhen
- [–] : Spieltempo verringern
- [V] : Dörfer auswählen
- [C] : Pferdekarren auswählen
- [X] : Kampftrupps auswählen
- [Entf] : Eigenes Gebäude/eigene Einheit auflösen
- [BILD] : Blickwinkel nach oben verschieben
- [BILD↓] : Blickwinkel nach unten verschieben



Große Schlachten benötigen eine starke Führung. Haben Sie Mumm?

SPIELDETAILS



Mit der Mini-Landkarte behalten Sie stets den Überblick.



Pferdekarren transportieren Güter auf festgelegten Routen.



Aus diesem Steinportal schlüpfen finstere Dämonen.



Verlieren Sie Ihr Rittergut, so verlieren Sie auch das Spiel.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Warrior Kings

Hersteller: Virgin Interactive
Version: 1.1

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für Gameboy	nein
Auch für Gameboy Advance	nein
Auch für Gamecube	nein
Auch für Playstation	nein
Auch für Playstation 2	nein
Auch für Xbox	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,62**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71887 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.microids-support.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/391010 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/39101112 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,86**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (629 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0117 Megabyte	1,11
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	1,14

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,00**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00

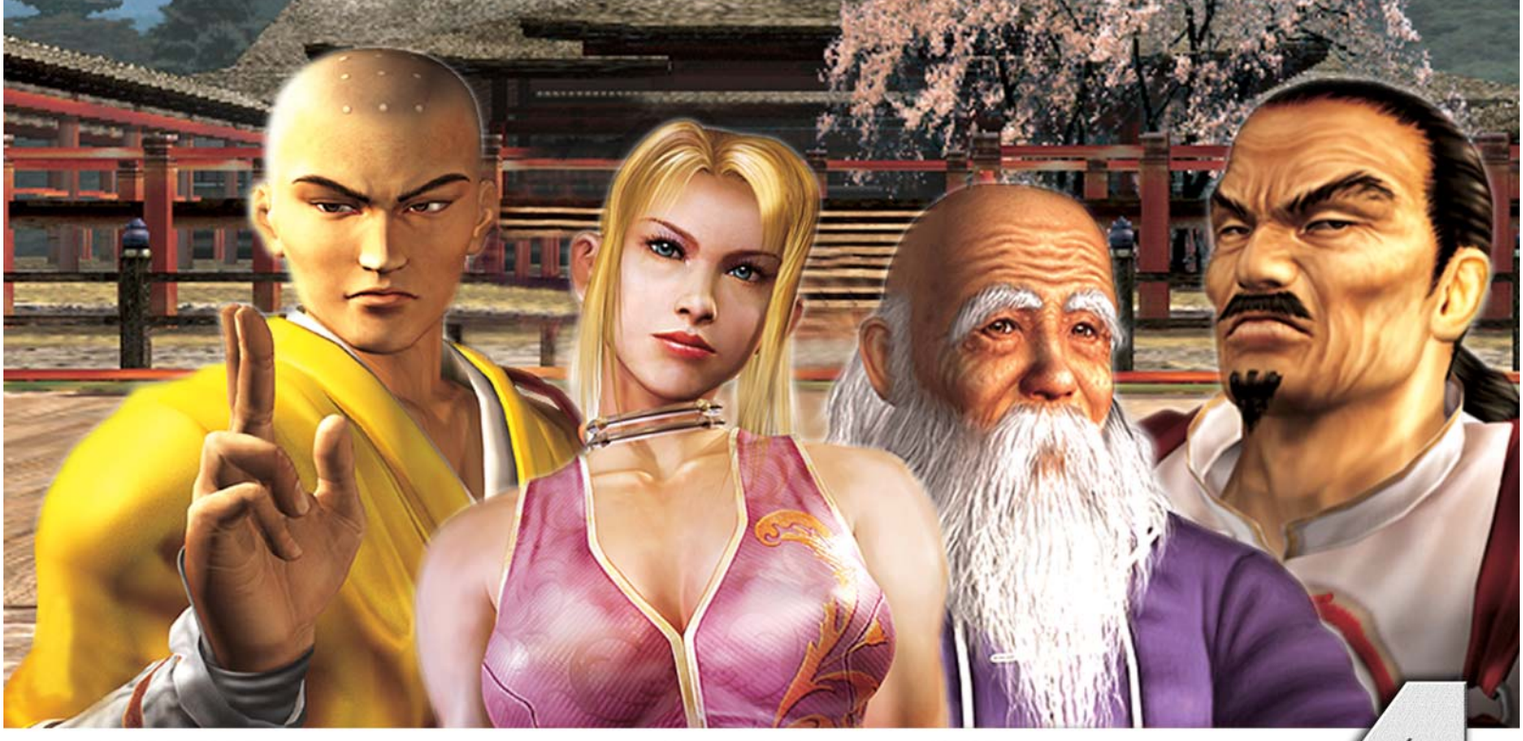
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Hauptaufgaben, 50 Kampfeinheiten	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,57**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend	2,57
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,57 x 44,99 = 115,62 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] nicht bestanden: EWS 64 XL

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Virtua Fighter 4

[1] sprich: „Wörtjua Faiter"

Prügelpiel für Playstation 2 | Eine Schlägertruppe mit Tradition – versammelt zum vierten Haudrauf-Wettbewerb

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Wieder steht ein Turnier zur Ermittlung des besten Kämpfers an. Und wieder trifft sich die Prügelspielfans vertraute Riege – übrigens sichtlich gealtert – zum Schlagabtausch: der mächtige Kung-Fu Kämpfer Lau Chan und seine leichtfüßige Tochter Pai, der Trunkenbold Shun-Di, die beiden schwergewichtigen Freistilringer Jeffry und Wolf und natürlich die wehrhaften Geschwister Bryant. Neu im Team sind der Shaolin-Mönch Lei Fei und die Ledernacken-Lady Vanessa Williams, die Ihnen mit ausgefeilten Konterattacken das Leben schwer machen wird.

Bei Spielbeginn entscheiden Sie sich zunächst für eine der zahlreichen Varianten. Entweder kämpfen Sie gegen immer stärker werdende Computergegner oder treten gegen einen Freund an oder entwickeln selbst einen Kämpfer, dessen Intelligenz im Spiel ständig zunimmt. Der studiert im Kampf die Bewegungen seiner Gegner genau und lernt so ständig

SPIELVERLAUF



1 Wählen Sie jene Spielfigur aus, die Ihnen am besten gefällt. Vanessa Lewis, zum ersten Mal dabei, gefällt Ihnen bestimmt.



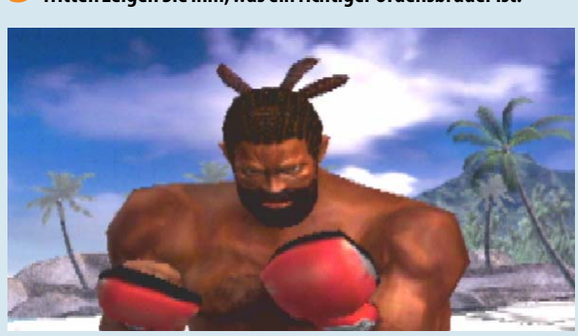
2 Sie haben den Shaolin-Mönch Lei Fei vorgezogen? Na dann, auf zum kalten Krieg neben einem verschneiten Landschloss.



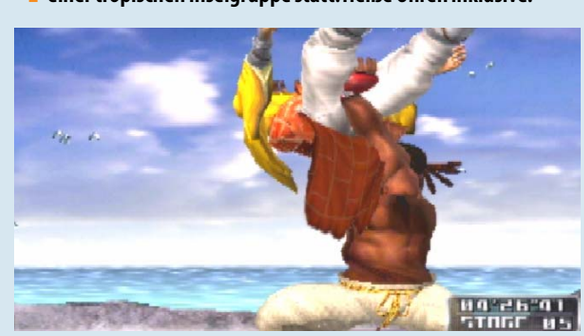
3 Lion Rafale hat nichts zu lachen. Mit schnellen Schlägen und Tritten zeigen Sie ihm, was ein richtiger Ordensbruder ist.



4 So lernt man die Welt kennen: Das nächste Duell findet auf einer tropischen Inselgruppe statt. Heiße Ohren inklusive.



5 Hier bittet der hünenhafte Jeffry zum Handarbeitskurs. Sein Kampfstil ist eine Mischung aus Boxen und Ringen. Vorsicht!



6 Zu spät – der braune Riese hat Sie gepackt und spielt „fliegender Mönch" mit Ihnen. Also gut, das Ganze noch mal von vorn.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Virtua Fighter 4 FORTSETZUNG

neue Attacken. Im nächsten Schritt machen Sie sich an die Auswahl einer Spielfigur Ihres Vertrauens. Wie gesagt – 13 Prügelpersonen stehen auf der Liste, also wählen Sie Ihren Kämpfer gewissenhaft.

Nach einem kurzen Film, der den Kampfschauplatz zur Einstimmung aus verschiedenen Perspektiven zeigt, geht's in die Vollen. Der Hüne Jeffry erwartet Sie auf einer Sandbank vor einer tropischen Insel zum Schlagabtausch, der Shaolin Lei Fei hat die Tore seines Klosters geöffnet, um Ihnen in der heiligen Stätte eine heidnische Abreibung zu verpassen. Können Sie einen Kampf für sich entscheiden, dann steht Ihnen binnen Sekunden der nächste Haudegen gegenüber. Und am Ende wartet das schier übermächtige Zwitterwesen Dural darauf, kräftig auszuteilen. Dieses Geschöpf vereint alle Talente der früheren Gegner und verbrät im furiosen Finale so nette Kampfstile wie „Drunken-Master-Kung-Fu".

BEDIENUNG

Wie bei Prügelspielen üblich, belegt auch „Virtua Fighter 4" nahezu alle Tasten der Spieletastatur (Gamepad) mit je einer Kampfaktion. Um einen schmerzhaften Körperwurf anzusetzen, müssen Sie zwei Knöpfe gleichzeitig drücken. Wer blind und wild einen Krieg der Knöpfe anzettelt, kommt jedoch nicht sehr weit. Ohne System und Verstand können Sie keine Begegnung für sich entscheiden. Da müssen Einsteiger schon ein paar schmerzhafte Lektionen einstecken.

URTEIL

Auf dem Schauplatz Playstation 2 legen die legendären Virtua-Fighter-Recken noch einen Zahn zu. Die Darstellung der Kämpfer glänzt mit ausgefeilter Gesichtsmimik, sogar einzeln bewegte Muskelgruppen unter der öligen Haut sind gut zu erkennen – besonders, wenn die Jungs und Mädels sich in der Pose des strahlenden Siegers präsentieren. Die perfekt gezeichneten Kampfschauplätze vermitteln eine wunderbare Stimmung und brauchen sich vor den Umgebungen des Xbox-Spiel „Dead or Alive 3" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2000) in punkto Detailreichtum nicht zu verstecken. Alles drin, alles dran, sogar im Kampf aufgewirbelter Sand oder Schnee fehlt nicht.

Leider trübt starkes Kantenflimmern den sonst durchgehend erfreulichen optischen Eindruck. Doch was soll's: Das Kampfsystem von Virtua Fighter gilt nicht umsonst als unübertroffen realistisch und ausgefeilt. Nur mit etlichen Übungsstunden, einem schnellen Auge und noch schnelleren Fingern bringen Sie es zum unschlagbaren Kumite-Meister. Doch mit diesem „guten" Spiel vergeht die Trainingszeit wie im Flug.



Den indianischen Schamanen Wolf Hawkfield treffen Sie in einer dunklen Spelunke, wo Sie unter dem Gejohle Hunderter Zuschauer gegen ihn antreten müssen.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Virtua Fighter 4

Hersteller: **Sega**

Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Gameboy Color**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,94**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	13 Spielfiguren, 5 Kampfmodi	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,76**
Abwertung		starkes Kantenflimmern	+0,20
TESTERGEBNIS		gut	**1,96**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		69,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		zum Testzeitpunkt kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,96 x 69,00 = 135,24 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

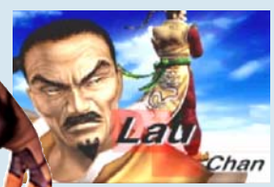
SPIELDETAILS



Der versoffene Kämpfer Shun Di torkelt durch die Arena.



Jeder Kampf wird in einer Wiederholung gezeigt.



Lau Chan – zum vierten Mal in Folge dabei.



Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Lau Chans Tochter.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Mittlerer Tritt
■ : Blocken
● : Harter Faustschlag
▲ : Leichter Faustschlag

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Pro7, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Galileo
The Game[1]

[1] sprich: „Se Gäim"

Quizspiel für PC | Wissenschaft, die Wissen schafft

INSTALLATION

Wenn Sie nicht raten, sondern wissen möchten, wie ein Spiel auf dem PC installiert wird, dann schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Beflügelt vom momentanen Erfolg diverser Quizshows im Fernsehen, erscheint zurzeit eine ganze Reihe von Computerspielen, in denen Sie den Kandidaten geben dürfen. Eines davon ist „Galileo – The Game". Es basiert auf der Fernsehsendung „Galileo" und verspricht zwar nicht das große Geld, immerhin aber spannende Unterhaltung. Und das ist ja auch schon was.

Allein, zu zweit oder zu dritt nehmen Sie also hinter den Kandidatenpulten Platz – pardon, an Ihrem Schreibtisch natürlich. Mangelt es Ihnen an menschlichen Mitspielern? Kein Problem: Dann springen flugs Computergegner ein. Jetzt heißt es nur noch: Finger auf die Antworttasten, volle Konzentration, und schon kann's losgehen. Los geht's allerdings ganz anders, als erwartet. Wo ist der „sympathische Moderator" Aiman Abdallah, der wirklich so heißt und laut Packung durchs Programm führen soll? Den sucht man vergebens. Stattdessen werden dem Spieler alle Fragen lieblos vor die Nase geknallt. Als plumpe Textzeile und ohne Sprachausgabe. Kurz darauf folgen drei Antwortmöglichkeiten und ein Zehn-Sekunden-Countdown. Je schneller Sie jetzt per Verstand, Zeigefinger und Tastatur die richtige Antwort geben, desto höher die Punktzahl, die Ihnen für diese Leistung gutgeschrieben wird.

Im Unterschied zur Fernsehsendung (und auch zum Packungstext) werden im Computerspiel nicht nur wissenschaftliche Fragen gestellt. Manchmal sollen Sie auch beantworten, welcher Partei Willy Brandt angehörte. Oder erraten, von welcher Firma die „supercoole Armbanduhr G-Shock" stammt. Keine Ahnung von der richtigen Lösung? Dann helfen Ihnen leider auch keine Joker aus der Misere. Wohl aber Ihre Konkurrenz. Denn deren Lösungsvorschlag ist – warum auch immer – ebenfalls auf dem Bildschirm zu sehen. Und da die Computergegner zwar immer lange überlegen, dann aber

SPIELVERLAUF



1 Zuerst geht's an die Spielerwahl. Drei männliche Teilnehmer? Dann muss einer die Frau spielen.



2 Den nördlichsten Punkt Norwegens kennen sowohl Marco (die Frau) als auch Jan und Arne. Es handelt sich dabei natürlich um das Nordkap.



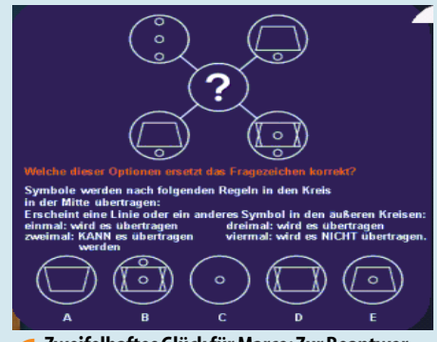
3 Schon bald aber die erste Enttäuschung: Jan hat leider keine Ahnung davon, wer den ersten Motorflug der Geschichte absolvierte.



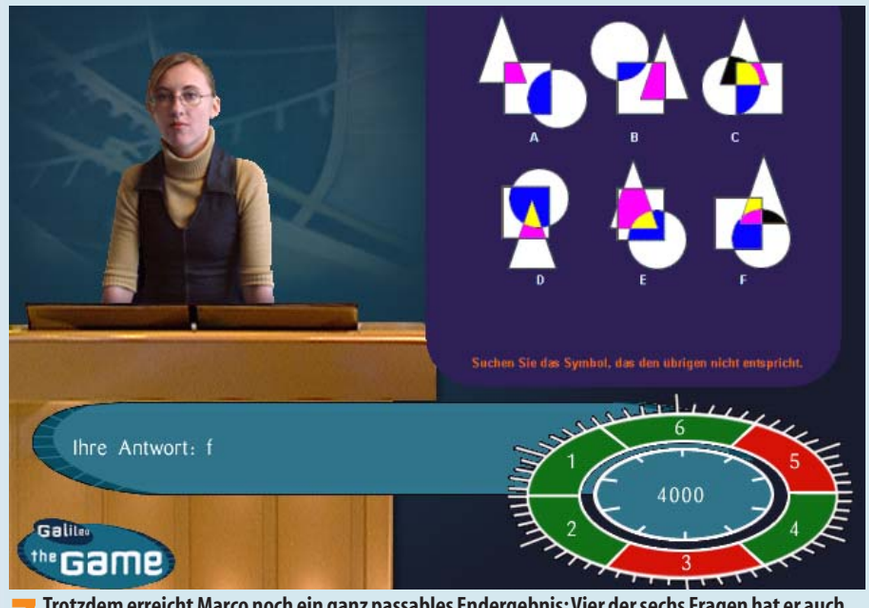
4 Dieser verhängnisvolle Fehler beendet Jans Quiz-Karriere. Mit 80 Punkten hat er gegen seine gebildeten Kontrahenten keine Chance.



5 In der zweiten Runde hat Arne das Nachsehen. Eine Detailfrage zur US-Raumsonde „Pathfinder" wirft den Kandidaten aus der Bahn.



6 Zweifelhaftes Glück für Marco: Zur Beantwortung sechs hammerharter Fragen der dritten Runde hat er im Durchschnitt nur 15 Sekunden Zeit.



7 Trotzdem erreicht Marco noch ein ganz passables Endergebnis: Vier der sechs Fragen hat er auch unter extremem Zeitdruck richtig beantwortet. Die Lösung der falsch beantworteten Rätsel wird in einer kurzen Filmsequenz nachgereicht. Und vielleicht klappt's ja im nächsten Anlauf noch besser!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Galileo The Game — FORTSETZUNG

meist richtig tippen, werden Sie zum Spicken förmlich genötigt.

Erst in der dritten Runde sind Sie auf sich allein gestellt. Die anderen Ratefüchse sind dann bereits ausgeschieden – und haben wahrscheinlich auch nicht das Verlangen, mit Ihnen zu tauschen. Denn nun gilt es, sechs superschwere Fragen innerhalb von nur neunzig Sekunden zu beantworten. Liegen Sie richtig, gibt's jeweils tausend Punkte. Kurz darauf ist das Spiel sang- und klanglos zu Ende.

BEDIENUNG

Mit der Steuerung kann man bei einem Quiz nicht viel falsch machen. Jeder der maximal drei Kandidaten muss sich drei Tasten merken, die für verschiedene Antwortmöglichkeiten stehen. Sitzt man zusammen mit zwei Kontrahenten vor der Tastatur, wird es schon mal eng. Wer zu viel Körperkontakt nicht schätzt, sollte also die Konkurrenz aus dem Computer bevorzugen.

URTEIL

Das ganze Leben ist ein Spiel. Sagt man. Das ganze Leben ist ein Quiz. Sagt Hape Kerkeling. Ist das tatsächlich der Fall, dann wünscht man niemandem ein Leben, so monoton und abwechslungsarm wie dieses Quiz.

Die Hersteller haben beim Versuch, die TV-Sendung umzusetzen, so ziemlich alles falsch gemacht, was sie falsch machen konnten. Es gibt keinen Moderator, nur langweilige schriftliche Fragen. Musik? Nein, Totenstille. Die Auftritte der Kandidaten sind so schlecht inszeniert, dass sie schon wieder unfreiwillig komisch wirken (siehe Spieldetails). Und der Packungstext verspricht viel mehr, als das Spiel halten kann: Statt der versprochenen „über 2500 Fragen" gibt's lediglich deren 2297. Zwar versuchten die Programmierer, mit einem zweiten Spielmodus mehr Abwechslung ins Geschehen zu bringen. Doch dummerweise löst sich dabei nach kurzer Spielzeit die Punktanzeige in Luft auf. Unschwer zu erraten, dass dieses Häufchen Elend selbst mit der „ausreichenden" Endnote noch sehr gut bedient ist.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- 1[1]: Spieler 1, Antwort 1
- 2[1]: Spieler 1, Antwort 2
- 3[1]: Spieler 1, Antwort 3
- 8[1]: Spieler 2, Antwort 1
- 9[1]: Spieler 2, Antwort 2
- 0[1]: Spieler 2, Antwort 3
- 1[2]: Spieler 3, Antwort 1
- 2[2]: Spieler 3, Antwort 2
- 3[2]: Spieler 3, Antwort 3

1 In der Zahlenleiste oben auf der Tastatur
2 Im Ziffernblock rechts auf der Tastatur

SPIELDETAILS



Denkwürdig: Sobald eine Frage gestellt wurde, fallen die Kandidaten in Grübelhaltung und schauen angestrengt in die Luft.



Zitterpartie: Mit diesem Gesichtsausdruck signalisieren die Ratefüchse, dass sie gespannt auf die richtige Lösung warten.



Durchhänger: Das war wohl nix. Auf eine falsch beantwortete Frage wird mit hängendem Kopf und Hundeblick reagiert.



Glückssache: Anders, wenn die drei Spieler die richtige Antwort wussten. Doch der Freudentaumel hält nicht lange an.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Galileo – The Game

Hersteller: **Blackstar Interacttive**
Version: 1.00 zero

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**3,56**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	5%	sehr gering		5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering		5,00
Bewegungsabläufe	3%	lächerlich		6,00
Musik	2%	fehlt		6,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering		5,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig		5,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/88025 (1,86 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.black-star.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06241/934940 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06241/934941 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (284 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**1,00**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	2297 Fragen		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt		6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,81**
Abwertung		Fehlerhafte Angaben auf der Verpackung		**+1,00**
TESTERGEBNIS		**ausreichend befriedigend**		**3,81**
PREIS/LEISTUNG				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		19,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		18,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,81 x 19,99 = 76,16 = befriedigend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Auf zu neuen Daten: Vor dem Start suchen Sie sich Ihren Lieblingswagen aus. Achten Sie dabei auf die technischen Details des Renners.



2 Ruhe vor dem Sturm: Sobald der Zähler in Bildmitte auf Null steht, geben Sie Vollgas und entfesseln die geballten Kräfte Ihres Autos.



3 In den Schmutz gezogen: keine Rallye ohne zünftiges Sandrennen. Doch was ein rechter Subaru Impreza ist, hat noch vor keiner noch so mulmigen Piste kapituliert. In der Wiederholung sehen Sie den vollendeten Drift durch eine lang gezogene Linkskurve.



4 Jenseits von Schweden: Die polaren Eis-Läufe haben's in sich. Spiegelglatte Strecken, verwegene Fahrer – eine harte nordische Kombination.



5 Nur Fliegen ist schöner: Beim Gewaltritt über vereiste Buckelpisten heben Sie schon mal ab. Dagegen hilft der beste Allradantrieb nicht.



6 Gesellschaft mit beschränkter Haftung: In einer üblen Kurve hat es den Peugeot 306 aus der Bahn geworfen. Das kostet wertvolle Zeit.



7 Ende einer Dienstfahrt: Ihr Co-Pilot und Sie haben einen guten Job gemacht und dieses Rennen gewonnen. Zwei einsame Fans jubeln Ihnen zu.

Ralli Challen

[1]spricht: „Rallisport Tschallensch"

Rennspiel für Xbox | Tollkühne Menschen auf holprigen Pisten – ab in die „Gefahren"-Zone!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Xbox an den Start bringen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Zu Beginn Ihrer Rallyekarriere suchen Sie sich aus dem üppig bestückten Fuhrpark eine Karre aus, die Sie in den Dreck fahren wollen. Alle renommierten Typen des echten Querfeldeinsports sind in der Fahrbereitschaft vertreten, und schon ihre holprigen Namen versprechen einen gewissen Rütteleffekt. Zwei Beispiele: Mitsubishi Lancer Evo IV oder Subaru Impreza WRX STI. Sie haben die Wahl zwischen PS und Drehmoment ohne Ende oder Bodenhaftung und Kurvenverhalten ohne Reue (für Einsteiger die bessere Entscheidung).

Auf dem ersten Kurs der Anfänger-Klasse fordern Streckenabschnitte, die auf Zeit gefahren werden, Ihr Lenkvermögen nur begrenzt heraus. Aggressive Kontrahenten sorgen indes dafür, dass es keine Spazierfahrt wird. Dennoch bleibt genügend „Ruhe", um sich mit dem Fahrverhalten der Rallyeautos auseinander- und mit dem Beifahrer zusammenzusetzen. Machen Sie sich schon mal mit dessen Ansagen vertraut – noch haben Sie es zwar mit weitläufigen Kurven und übersichtlichen Geraden zu tun, doch das wird sich sehr bald ändern.

Um in die jeweils folgende, deutlich schwierigere Rennriege aufzusteigen, müssen Sie in allen Rennen der unteren Ligen genügend Punkte sammeln. Es muss aber nicht immer der erste Platz sein. Verlassen Sie sich einfach auf Ihre persönlichen Vorlieben und Stärken. Wer auf Sand meist das Feld anführt, darf sich in den extrem schweren Eisrennen schon den einen oder anderen Ausrutscher leisten und wird trotzdem in die nächste Klasse versetzt.

An optimale Einstellung oder allfällige Reparaturen Ihres Autos brauchen Sie keine Gedanken zu verschwenden. Nach jedem Rennen wird die siegende Kiste wieder auf Vordermann gebracht und auf die Anforderungen der nächsten Strecke getrimmt. Sind Sie mit dem Feintuning dennoch nicht zufrieden, dann können Sie Details, wie Bremskraftverteilung oder Reifenprofil, aber auch gern selbst ändern.

Vier Rallyewettbewerbe und 25 legendäre Autos sind im Spiel. Hier finden Sie sogar antike Stücke wieder, etwa den Lancia Delta HF oder den tückischen, kurzen Audi Quattro S1 aus den 80er-Jahren. Viele dieser tollen Typen müssen Sie sich je-



Sport ge 1



doch buchstäblich erst er-fahren. In jeder neuen Klasse stehen dann mindestens drei neue Wagen bereit, mit denen Sie beweisen können, dass Sie auf Schotter nicht schlottern. Und nach jedem Rennen lehnen Sie sich entspannt zurück und analysieren in der Wiederholung Ihre Fehler.

BEDIENUNG

Per **R**-Taste geben Sie Gummi. Da dieser Knopf einen langen Weg hat, können Sie das Gas äußerst gefühlvoll dosieren, zum Beispiel mit halber Kraft durch langgezogene Kurven brausen. Mit ein bisschen Übung ist das schon bald kein Problem mehr. Mit der **L**-Taste gehen Sie in die Eisen – und auch die Bremskraft folgt jeder Nuance des „Pedaldrucks" präzise. In engen Haarnadelkurven ziehen Sie per **A**-Taste die Handbremse, deren Funktion sogar deutlich zu hören ist. Zwischen vier möglichen Perspektiven schalten Sie mit der **Y**-Taste um.

URTEIL

Zumindest grafisch macht kein anderes Rallyespiel so viel her. Perfekt und glaubwürdig gestaltete Umgebungen, ein gleichmäßig vorbei rasender Streckenrand ohne plötzlich ins Bild „ploppende" Objekte, Bäume und Sträucher wie vom ambitionierten Modellbauer – das kommt gut. Auch das Fahrverhalten, vom Rütteleffekt nahezu perfekt vermittelt, überzeugt. Nur die extrem sensible Handbremse hört sich deutlich besser an, als sie wirkt.

Leider sind die Landschaften zwar alles andere als lieblos, aber merkwürdig leblos – wie bei allen Konkurrenztiteln. Wo sind die vielen Zuschauer, die bei jedem echten Rallye-Ereignis alle Kurvenränder säumen? Und wo ist ein Co-Pilot, der seine Arbeit richtig macht? Der Gute sagt zwar den Verlauf der nächsten Kurve zwar exakt voraus, vergisst aber leider die Entfernungsangabe. Genaue Kurskenntnis brauchen Sie also schon selbst, und bis Sie die verinnerlicht haben, vergehen eine Menge Zeit und etliche Versuche. Was soll's, „Gefährt" und „Gefährte" kommen eben von „Gefahr". Trotzdem (oder eben deshalb) wird jeder wahre Rallyefreund mit diesem „guten" Spiel glücklich.



GETESTET MIT

Xbox

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ralli Sport Challenge

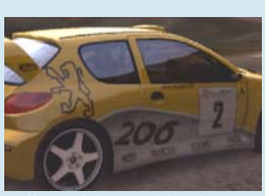
Hersteller: Microsoft

Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Gameboy Color**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,70**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playmore.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/31760 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/251191 (0,12 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Rallyearten, 25 Fahrzeuge	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,56**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,56**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		69,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigers Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,56 x 69,00 = 107,64 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Gelbe Gefahr: Das biestige Kurvenwunder Peugeot 206.

Rotes Mehr: PS satt im Mitsubishi Lancer Evolution IV.

Blaues Wunder: das Kraftpaket Subaru Impreza WRX STI.



Weißer Fleck: Audi Quattro S1 – historisch, hässlich, heftig.

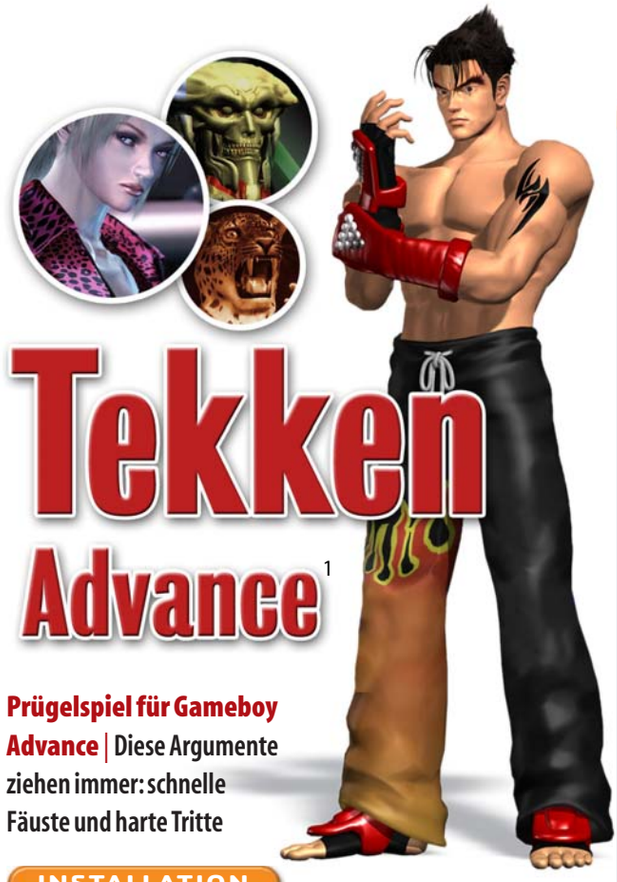
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Bremsen
R1: Gas geben
weiße Taste: Neustart
A-Taste: Handbremse

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Tekken Advance[1]

[1]sprich: „Äddwahnz"

Prügelspiel für Gameboy Advance | Diese Argumente ziehen immer: schnelle Fäuste und harte Tritte

INSTALLATION

Wie Sie Einlass zu diesem exklusiven Turnier erhalten, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Willkommen zum Kampfsport-Turnier „Eiserne Faust". Die zehn härtesten Erben Bruce Lees haben sich zusammengefunden, um unter sich auszufechten, wer die Nummer eins ist. Da treffen die verschiedensten Kampftechniken aus aller Welt aufeinander. Der muskulöse Japaner Jin bevorzugt Karate, die attraktive Irin Nina die Technik Aikido, der maskierte Mexikaner King Wrestling. Entsprechend vielfältig ist das Repertoire an Schlägen, Tritten und Würfen. Regeln gibt es keine. Wer am Boden liegen bleibt, hat verloren.

Außer dem normalen Turnier, in dem jeder für sich kämpft, gibt es noch die Tag-Version. Dabei werden Teams aus drei Kämpfern gebildet, die abwechselnd in den Ring steigen. In der Survival-Variante treten Sie nacheinander gegen alle Teilnehmer an, ohne dass zwischen den Kämpfen Ihre Energie wieder aufgefüllt wird. Es ist auch möglich, per Link-Kabel andere Spieler zu „verkloppen".

BEDIENUNG

Hier können Sie auch ohne überragende Fingerfertigkeiten mitmischen. Mit einer Taste wird geschlagen, mit der anderen getreten. Dann gibt es noch einen separaten Knopf für Würfe. Selbst willkürliche Kombinationen dieser Tastenbefehle führen meist zu effektiven Angriffsaktionen.

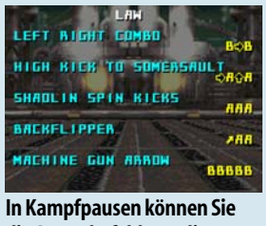
URTEIL

Den Sprung von der Playstation 2 (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2001) auf den Gameboy Advance hat „Tekken" nicht schadlos überstanden. Die Kämpferzahl ist von 32 auf 10 geschrumpft. Wegen der geringeren Tastenzahl reduziert sich auch die Aktionsvielfalt enorm. Die dreidimensionale Spielgrafik macht einen grobkörnigen Eindruck, Musik und Sprachausgabe schnarren unangenehm im Lautsprecher. Kurz gesagt: Der Gameboy Advance ist mit diesem Spiel überfordert. Trotzdem macht das Kräftemessen auch im Kleinformat Spaß. Die Steuerung ist schnell erlernt, Sie können sofort spektakuläre Kämpfe bestaunen. Diese Schläger sind kein Schlager, aber „befriedigend".

SPIELDETAILS



Ein gehorsamer Sparringspartner hilft Ihnen beim Training.



In Kampfpausen können Sie die Steuerbefehle studieren.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tekken Advance

Hersteller: Infogrames

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	ja
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,82**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71882 (1,24 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**5,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Kämpfer	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
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/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,68**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**2,68**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,68 x 49,95 = 133,87 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Ein harter Tritt gegen den Brustkorb haut Law um.



2 Yoshimitsu setzt ein Ninja-Schwert ein – unfair, oder?



3 Ein Salto, und Laws Füße treten in Kings Gesicht.



4 Gun Jack hat einen Schlag wie eine Dampframme.



5 Leichtfüßig wirbelt Hwoarang durch den Schnee.



6 Im Finalkampf geht's auf den bulligen Heihachi los.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Golden Sun

[1]sprich: „Gohlden Ssann"



Rollenspiel für Gameboy Advance | Es ist nicht alles Gold, was glänzt – entfesselte Mächte der Alchemie bedrohen die Welt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance zum Einsatz bringen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Schon seit Jahrhunderten sind die Mächte der Alchemie von der Bildfläche verschwunden. Ihr Geheimnis wird von den Weisen des Dorfes Vale bewacht. Doch nun wurde das Siegel gebrochen. Gierige Finger greifen nach der Alchemie und setzen sie wieder frei. Gerät sie in die falschen Hände, ist für das Schicksal der Welt das Schlimmste zu befürchten.

Schon treiben sich mysteriöse Gestalten im Dorf herum, und auch einige Bewohner sind im Trubel verschwunden. Die jugendlichen Helden Isaac und Garet werden ausgeschickt, die Vermissten zu suchen und die Welt vor weiterem Unheil zu bewahren. Die beiden sind nicht nur mutig, sondern auch im Besitz übersinnlicher Kräfte, mit denen sie Erdbeben auslösen, Wunden heilen und Gedanken lesen können.

Auf ihrer Reise treffen sie auch Dschinns. Diese Elementgeister schließen sich den Abenteurern an und verleihen ihnen zusätzliche Talente. Derart gewappnet, ziehen Isaac und Garet durch die Lande, lösen die Probleme anderer Menschen und finden neue Freunde. Letztendlich müssen sie herausfinden, wer oder was hinter den finsteren Mächten steht, die sich die Alchemie zu eigen machen wollen.

BEDIENUNG

Steuerung und Menüführung sind sehr schnell zu erlernen. Zudem erleichtern Hilfsfunktionen die Organisation der eigenen Heldentruppe. Ob Ausrüstungsgegenstände nützlich sind, sehen Sie sofort anhand von Pfeilen, die auf Änderungen der Kampffertigkeiten verweisen. Haben Sie neue Waffen erworben, dann bietet der aufmerksame Verkäufer im Geschäft auch gleich die Inzahlungnahme alter Schwerter und Rüstungen an.

URTEIL

Ein Abenteuer, wie es im Buche steht: Sie kämpfen gegen gefährliche Monster, lösen knifflige Rätsel und finden so manchen Schatz. In farbenfrohen Bildern entfaltet sich eine prächtige Spielwelt voller Überraschungen vor Ihren Augen. Trotzdem ist „Golden Sun" nur die Diät-Variante eines Rollenspiels. Gerade mal fünf vorgegebene Heldenfiguren, von denen der Anführer kaum zwei Wörter spricht, sind nicht viel. Auch Möglichkeiten, auf den Verlauf der Geschichte Einfluss zu nehmen, etwa verschiedene Handlungsstränge zu verfolgen, werden vermisst. Trotz der Schwächen in Sachen Spieltiefe ein fesselndes und „gutes" Spiel.

SPIELDETAILS



In heiligen Stätten werden verletzte Kämpfer verarztet.



In jedem Dorf gibt es einen Laden für Waffen und Rüstungen.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Golden Sun

Hersteller: **Nintendo**

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

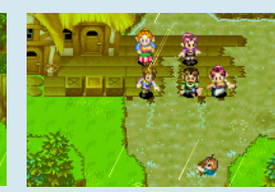
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	50%		2,48
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	nicht nötig, da vorgegeben	1,00
SERVICE	3%		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	5,4%		1,00
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	2%		2,00
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	bestanden	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	7%		5,29
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	9%		1,89
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Spielfiguren, 26 Zaubersprüche	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	100%		2,21
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	2,21
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		43,00 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,21 x 45,00 = 99,45 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

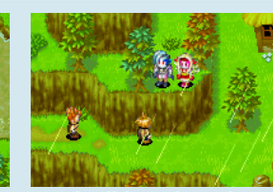
SPIELVERLAUF



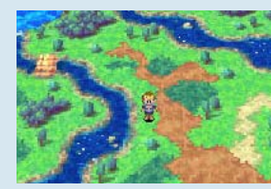
1 Ein Vulkanausbruch bedroht die Bewohner Vales.



2 Dieses Kind ist auch mit Magie nicht mehr zu retten.



3 Plötzlich tauchen seltsame Fremde im Dorf auf.



4 Isaac zieht aus, dem Treiben auf den Grund zu gehen.



5 Finstere Monster lauern den wackeren Helden auf.



6 Auf diesem Dorf lastet ein Fluch – vielleicht eine Spur?

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Zur Lösung dieses Entführungsfalls sind Dinokräfte gefragt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Fast möchte man meinen, die Dinosaurier-Insel sei ein Paradies: Ein strahlend blauer Himmel wölbt sich über endlosen Wiesen, dichten Büschen und sanften Hügeln. Die friedlichen Yoshi-Saurier ernähren sich von Früchten und sind überaus zutraulich. Eine Idylle, die Mario, Luigi und Prinzessin Peach bewogen haben, dort ihren Urlaub zu verbringen. Doch das stellt sich schnell als Fehler heraus – denn plötzlich verschwindet die Prinzessin spurlos. Auf der einst so friedlichen Insel sorgt mittlerweile der Bösewicht Bowser mit seinen Kumpanen für Unruhe.

Keinen Schritt kann man mehr sicher gehen, ohne auf einen der Randalebrüder zu treffen. Zudem machen Fleisch fressende Pflanzen, spukende Geister und tückische Lavaseen die Gegend unsicher. Das hält Mario natürlich nicht davon ab, nach seiner Freundin zu suchen. Der mutige Klempner hat schließlich einiges auf dem Kasten. Sammelt er die richtigen Extras ein, so wird er kurzzeitig unverwundbar, kann Feuerbälle werfen oder mit Hilfe eines Umhangs fliegen. Die gutmütigen Yoshis lassen sich als Reittiere nutzen. Auch sie haben so einige Tricks auf Lager, können etwa kleine Gegner verschlingen und dann Feuer spucken.

BEDIENUNG

Dieses reinrassige Geschicklichkeitsspiel stellt Ihre Fingerfertigkeit hart auf die Probe. In manchen Situationen benötigt man scheinbar übermenschliche Reaktion und ein paar Hände mehr, um heil durchzukommen. Tatsächlich kommt man aber auch mit Geduld und Spucke stets weiter. Denn das Spiel ist niemals unfair. Sie müssen halt nur die vielen Fähigkeiten Marios in den Griff kriegen. Zahlreiche Hinweise und eingestreute Übungspassagen machen das etwas leichter. Anfänger lernen den Umgang mit der komplexen Steuerung beim Spielen ganz nebenbei.

URTEIL

Hier wartet eine Wunderwelt voller witziger Überraschungen darauf, entdeckt zu werden. Stundenlanger Spielspaß ist garantiert. In 96 Spielstufen bekommen Sie es mit den verrücktesten Gegnern, den kniffligsten Rätseln, den gefährlichsten Fallen zu tun. Lassen Sie sich nicht von der knallbunten Comic-Grafik täuschen – auch ausgefuchste Spiele-Profis kommen auf ihre Kosten. Und das witzige Bonusspiel „Mario Bros." erlaubt bis zu vier Mitspielern hitzige Duelle. Testurteil: „gut".

SPIELDETAILS



Hat Mario die Feuerblume, kann er Feuerbälle werfen.



Mit der Feder im Gepäck fliegt Mario wie ein Vogel.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Super Mario World – Super Mario Advance 2

Hersteller: **Nintendo**

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

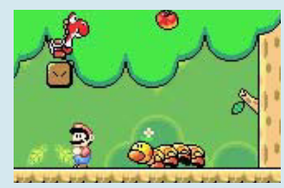
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,34**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	96 Spielstufen, Bonusspiel „Mario Bros."	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,09**
Aufwertung		sehr gute Mehr-Spieler-Unterstützung	**-0,50**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,59**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**45,00 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,59 x 45,00 = 71,55 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



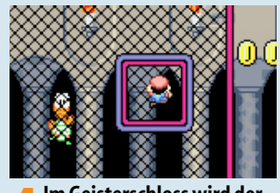
1 Mario nutzt Schildkrötenpanzer als Wurfgeschosse.



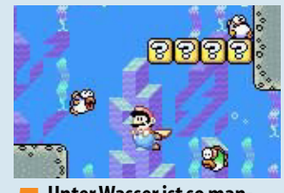
2 Der zahme, rote Yoshi-Saurier (oben) begleitet Mario.



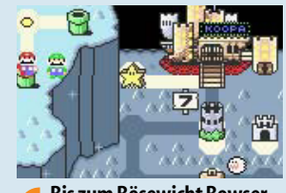
3 Vorsicht vor Seifenblasen, in denen Gegner stecken!



4 Im Geisterschloss wird der Klempner zum Kletterer.



5 Unter Wasser ist so mancher Schatz versteckt.



6 Bis zum Bösewicht Bowser ist es jetzt nicht mehr weit.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



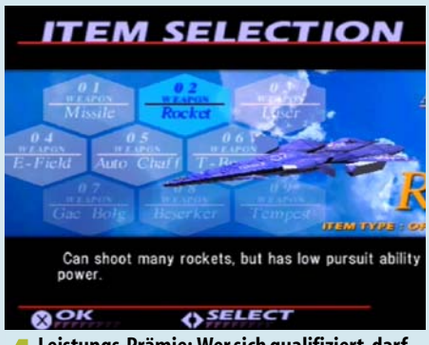
1 Mannschafts-Aufstellung: Bevor Sie abheben, können Sie je eins von vier Konstrukteursteams und Flugzeugen wählen.



2 Vorrunden-Spiel: Zum Rennen werden Sie erst zugelassen, wenn Sie den Qualifikationslauf überstanden haben. Das ist auch 2040 noch so.



3 Aufwärm-Training: Während der Qualifizierungsrunde sind Sie noch allein auf der Strecke. So können Sie sich ganz darauf konzentrieren, eine gute Rundenzeit vorzulegen. Denn je besser Ihre Zeit in der Qualifikation, desto besser Ihre Platzierung beim Start des Rennens.



4 Leistungs-Prämie: Wer sich qualifiziert, darf sein Flugzeug für das Rennen zusätzlich mit Waffen oder Schutzschilden ausrüsten.



5 Schuss-Stärke: Im Rennen wird scharf geballert – mit Lasersalven und Rempeleien versuchen Ihre Konkurrenten Plätze gut zu machen.



6 Sturm-Angriff: Im engen Energietunnel blockiert ein Gegner den Weg. Da hilft ein gezielter Schuss mit der Laserkanone weiter.



7 Tabellen-Platz: Sie liegen an vierter Position, sind aber noch nicht über den Berg. Nur wer auf der Leitung bleibt, hat eine Siegchance.



1sprich: „Dschett Aien Dschih Pih"

Rennspiel für PS 2 | Piloten auf Draht: flotte Flugzeugrennen über futuristische Energieleitungen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 an den Start bringen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Im Jahre 2040 verfügt die Menschheit mit der so genannten kalten Fusion über eine neue, nahezu unerschöpfliche Energiequelle. Und alsbald, wie könnte es anders sein, entbrennt zwischen skrupellosen Konzernen und Rebellen ein Kampf auf Leben und Tod um die neuartige Technik.

Ausgetragen wird der Streit mit Fluggeräten auf hoch über der Erdoberfläche verlegten Energieleitungen. So viel darf schon mal verraten werden: Es siegen die Rebellen unter ihrem Anführer Jet Jevons.

In der Zeit danach werden die Energieleitungen immer noch zu Flugzeugrennen genutzt – harte, nun aber friedliche Wettbewerbe. Acht Konstrukteursteams treten an, um bei diesem Grand Prix den Sieg abzuräumen.

Zu Beginn des Spiels stehen allerdings nur vier Rennställe zur Wahl, an die andere Hälfte kommen Sie erst nach einigen erfolgreich absolvierten Rennen.

Jedes Team schickt zwei Piloten an den Start, von denen einer auf Sieg fliegt, während der Kollege versucht, ihm Rückendeckung zu geben. In fünf Wettbewerben mit jeweils drei Streckenführungen müssen Sie jede Menge Geschick und fliegerisches Können aufbieten, um sich gegen die harte Konkurrenz zu behaupten. Denn bei Geschwindigkeiten von über 4000 Kilometern pro Stunde kann Sie schon



der kleinste Manövrierfehler aus der Bahn und damit von der Energie spendenden Leitung werfen. Vor jedes Rennen haben die Götter – oder wer auch immer – eine Qualifikationsrunde gesetzt, die Sie heil überstehen müssen, um überhaupt für den Meisterschaftslauf zugelassen zu werden.

Wer's packt, darf sich nach jeder wilden Jagd ein hilfreiches Stück Ausrüstung für das nächste Rennen aussuchen. Zur Wahl stehen diverse Waffen und Sicherheitsextras, etwa bessere Schutzschilde oder ein Flugbahnstabilisator.

BEDIENUNG

Alle Flugzeugtypen gehorchen der gleichen Steuerung. Mit der ✕-Taste beschleunigen Sie die höllische Maschine, per ■-Taste bremsen Sie den Flieger, und die ●-Taste aktiviert Teile der Ausrüstung, schießt etwa Raketen oder Laser ab. Anfänger sollten wegen früher Erfolgserlebnisse zunächst die automatische Steuerung wählen, da der ultraschnelle Gleiter sonst gern aus der Bahn fliegt. Alles in allem ist es mangels Präzision der Steuerung kein leichtes Unterfangen, die Flugzeuge auf den Energiebahnen zu halten. Von gutem Fluggefühl kann keine Rede sein.

URTEIL

Wer ein kostengünstiges und trotzdem gutes Spiel sucht, macht hier besser die Fliege. „Jet Ion GP" ist zwar preiswert, aber auch wirklich billig. Das Spiel ist lieblos programmiert, segelt technisch weit hinter dem Standard moderner, futuristischer Rennspiele und wird schnell langweilig. Mehr auf einmal kann man einem Spieler kaum antun. Jet Ion GP legt eine glatte Bruchlandung hin: gerade mal „befriedigend". ■

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Jet Ion GP

Hersteller: **Ubi Soft**
Version: 1.0

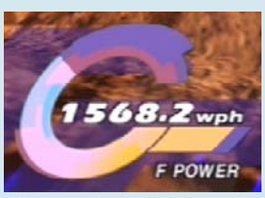
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,90**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	nutzlos	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn	5,00
Spannung	3%	zu wenig	5,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**4,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Rennstrecken mit je 3 Streckenführungen	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,34**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend ←	3,34
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		14,95 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		Spiel ist neu auf dem Markt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,34 x 15,31 = 51,14 = gut	

SPIELDETAILS



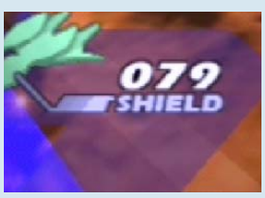
Farbpunkte auf dem Kurs zeigen die Position Ihrer Gegner.



Höchstgeschwindigkeit erzielt nur, wer in der Bahn bleibt.



Das Ausrüstungsfeld gibt über Ihren Waffenvorrat Auskunft.



Die Schildanzeige informiert über Schäden am Flugzeug.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Beschleunigen
■: Bremsen
●: Ausrüstung verwenden
R2: Kamerawinkel ändern

Ulti

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Dimensionssprung beantworten Sie Fragen einer Kartenlegerin. Die entscheidet, ob Sie eher der Krieger- oder der Magier-Typ sind.



2 Im Vorgarten Ihres texanischen Hauses wächst etwas Komisches: Das magische Portal befördert Sie direkt in die neue Welt Britannia.



3 Dort angekommen, schnappen Sie sich erstmal Schwert und Rüstung. Ein Priester vermisst die „Kerze der Liebe" – ein Job für Avatare.



4 Auf der langen Suche nach Ihrer Flamme zeigt sich auch ein Drachen äußerst hitzig. Mit Ihren Zaubern holen Sie das Flugmonster vom Himmel.



5 Was ein großer Drachen schon nicht schafft, reißt der bissige Höllenhund (Kreis) auch nicht mehr. Denn Sie haben vorgesorgt, eine Menge Kreaturen besiegt und so Ihren Helden immer stärker werden lassen. So zaubern Sie Schutzmauern aus Feuer und beschwören Dämonen, die Ihnen helfen.



6 Dann, in einer Nische in einem tiefen Tal, entdecken Sie den Schrein der Liebe. Mit Feuerzaubern bringen Sie eine Schale zum Brennen.



7 Plötzlich fährt ein Tempel aus dem Boden. Sie haben die Kerze der Liebe gefunden – eine Aufgabe ist gelöst. Eine von vielen …

Rollenspiel für PC |
In dieser Welt haben Sie neue Vorsätze: Kehren Sie zurück zu alten Tugenden

INSTALLATION

Freiwillig beschwört kein Mensch das Böse herbei. Doch genau das tun Sie, wenn Sie die Spiel-CD-ROM einlegen und auf „Installieren" klicken. Das Böse bahnt sich dann fast wie von selbst seinen Weg. Bekämpfen Sie es, indem Sie nach der Installation das Spiel starten und lösen. Vor weiteren Gehversuchen konsultieren Sie die Navigatoren auf Seite 142.

INHALT

Die Bewohner von Britannia halten den Atem an. Nicht etwa wegen Pestgeruchs, der über dieser mittelalterlich anmutenden Welt hängen könnte, sondern wegen neuer Besucher. Ein finsterer Dämon hat die Schreine der acht Tugenden (Mitgefühl, Rechtschaffenheit, Opferbereitschaft, Tapferkeit, Gerechtigkeit, Ehre, Spiritualität und Demut) in Besitz genommen und jede der Tugenden umgekehrt. Alle Bewohner der Welt sind also zu bösen Taten fähig. Aber dann kommen Sie als Avatar ins Spiel, und zwar durch ein magisches Tor aus einer Parallelwelt. Klar, dass es wieder Haue zwischen Gut und Böse gibt.

Ihr Weg führt Sie zunächst in die Hauptstadt des Landes, Britain. Ein Gespräch mit dem König mündet in Ihren ersten Auftrag. Hauptziel ist natürlich die Vertreibung des Bösen aus dem Land. Ein weiter Weg, wie sich später herausstellt. Denn bis Sie eine Figur erschaffen haben, die (nicht nur) Kampf- und Magie-Erfahrung gesammelt hat, vergehen Wochen. Und wie für ein Rollenspiel üblich, sind dabei Schätze und magische Artefakte zu suchen. Davon kaufen Sie dann neue Rüstungen, Schwerter, Äxte, Bögen und was Helden im Kampf gegen das Böse sonst noch brauchen. Belohnungen unterschiedlicher Art gibt's auch für kleine gelöste Nebenaufgaben. Helfen Sie beispielsweise Dorfbewohnern die kaputte Mühle zu reparieren, dann gibt's Punkte, Gold und neue Verbündete. Die Spielumgebung lässt allerlei flexible Handlungsweisen zu.

ma 9 Ascension

[1] spricht: „Assemschen"

BEDIENUNG

Gewöhnungsbedürftig: Per Maus und Tastatur bewegen Sie Avatar und Gegenstände. In Kämpfen ist schneller Zugriff auf Zauberbuch und Waffen notwendig. Und das sorgt in Stresssituationen schon mal für Knoten in den Fingern und bei Anfängern für ein wenig Frust.

URTEIL

„Ultima Ascension" ist der neunte Teil einer gewaltigen Spielereihe. Und auch der gewaltigste. Sie betreten ein Land nahezu unbegrenzter Möglichkeiten. Spielen an Klavieren, zünden Kerzen und Fackeln an, sammeln Kräuter und führen unzählige Dialoge mit anderen Personen. Ähnlich üppige Handlungsmöglichkeiten bieten nur wenige moderne Spiele. Leider ist das in filigraner Kleinarbeit entstandene Spiel nicht frei von Fehlern. So schweben einige Figuren oder Schätze merkwürdig in der Luft, und selbst Ihre Figur bleibt unnötig oft an Objekten hängen. Immerhin: Für zehn Euro erwartet Sie trotzdem wochenlanger Spielspaß. Das ist erfreulich und damit „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ⇨ : Schritt nach rechts
- ⇦ : Schritt nach links
- ⇧ : Nach vorne laufen
- ⇩ : Rückwärts laufen
- B : Rucksack öffnen
- J : Tagebuch öffnen
- S : Zauberbuch öffnen
- C : Klettern
- ⇄ : Kämpfe einleiten
- ▭ : Springen

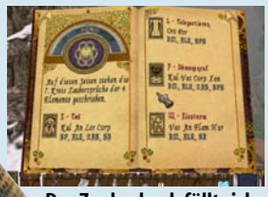
SPIELDETAILS



Händler verkaufen Ihnen Waffen und Ausrüstung.



Geordnet verstauen Sie die Gegenstände im Rucksack.



Das Zauberbuch füllt sich im Verlauf des Spiels.



Selbst Monster können freundlich sein, wie etwa dieser Kerl.

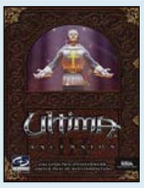


Wie gefällt Ihnen Ihre neue Kleidung? Als Avatar schlüpfen Sie in etwas andere Kostüme und eine komplett andere Welt: Britannia braucht Sie.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ultima 9 – Ascension

Hersteller: **Electronic Arts**
Version: 1.18f

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Gamecube**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Profis

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,40**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	5%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend		1,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.electronicarts.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/975820 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/97582111 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,90**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (891 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0664 Megabyte		1,26
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,28**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	34 bestanden, 2 nicht bestanden[2]		1,28
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,17**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei				**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja				1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Hauptaufgaben, sehr große Spielwelt				1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch				4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,30**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		gut ← sehr gut				**2,30**
PREIS/LEISTUNG						
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		9,95 €				
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		90 Mark				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,30 x 9,95 = 22,89 = sehr gut				

[2] Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D: Funktion nur nach Abschalten der HWB, Genius Sound Maker 64: Funktion nur nach Abschalten der HWB

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



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

INSTALLATION

So starten Sie

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

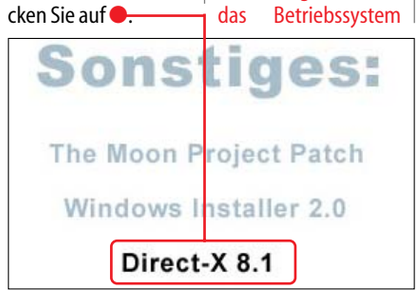
1 Legen Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster zu sehen, treffen Sie Ihre Auswahl.

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

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

Direct-X 8.1

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



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

Achtung: Wenn Sie das Betriebssystem Windows 95 verwenden, sollten Sie Direct-X 8.1 **nicht** installieren. Andernfalls sind Probleme mit Windows nicht auszuschließen. Installieren Sie in diesem Fall lieber Direct-X 8.0a, das Sie auf den COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROMs in den Ausgaben 11/2001, 12/2001 und 1/2002 finden. Windows XP-Nutzer brauchen Direct-X 8.1 ebenfalls nicht zu installieren. Die aktuelle Version ist im Betriebssystem bereits enthalten.

2 Klicken Sie im folgenden Fenster auf Überspielen, danach zwei Mal auf Ja. Klicken Sie dann auf das Feld OK, um die Installation abzuschließen.

Acrobat Reader 5.0

1 Um das Programm zu installieren, klicken Sie auf Acrobat Reader 5.0. Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des Programms auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie die vorher. Klicken Sie dazu erst auf Start, Programme, Adobe, Adobe Acrobat und dann auf Uninstall Acrobat Reader.

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

3 Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter.

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

Windows Installer

1 Auf einigen Computern muss erst die neueste Version des Windows-Installer-Dienstes installiert werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf die Zeile Windows Installer 2.0.

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

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

Earth 2150 – The Moon Project



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 266 MHz
- 32 **Megabyte** S.168 **Arbeitsspeicher** S.168
- 385 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/ME/XP
- **Direct-X** S.168 Version 8.0

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „The Moon Project“ vorzubereiten, klicken Sie auf



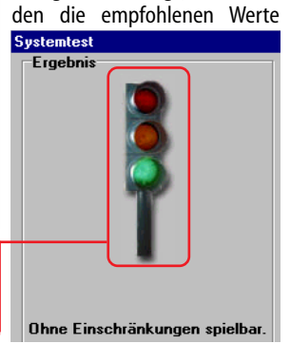
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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. The Moon Project kann ohne Probleme installiert und danach auch gespielt werden. Neben dem Ampelsymbol lesen Sie Einzelheiten über die Prüfung. Sie sehen das komplette Testergebnis.

Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers.

Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte



	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	266 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	32 MB	512 MB
Betriebssystem	Windows 95/98/XP	Windows 95/98
Direct-X	8	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	6X
Speicherplatz	385 MB	C: 2850 MB frei D: 899 MB frei E: 23548 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an – das Spiel läuft vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

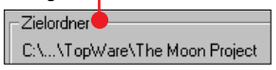
4 Schließen Sie danach das Resultate-Fenster mit einem Klick auf OK. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über und können das Spiel jetzt installieren.

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels The Moon Project mit einem Mausklick auf die Zeile Überspielen vor.

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

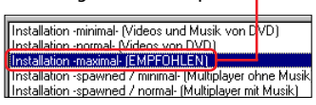
The Moon Project | Fortsetzung

7 Jetzt wird ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vorgeschlagen. Übernehmen Sie



den Vorschlag, indem Sie auf Weiter klicken.

8 Anschließend können Sie die Größe der Installation auf der Festplatte festlegen. Je mehr Daten auf der Festplatte gespeichert werden, desto schneller läuft in der Regel später das Spiel. Wählen Sie daher nach Möglichkeit die Option



Unter den Optionen sehen Sie jeweils, wie viel Festplattenspeicher benötigt wird und wie viel noch frei ist.



9 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter.

10 Danach wird die Programmgruppe TopWare\The Moon Project im Programm-Ordner von Windows erstellt. Klicken Sie hier einfach auf Weiter, um fortzufahren.

11 Klicken Sie dann erneut auf Weiter. Ein blauer Laufbalken zeigt Ihnen dann den Fortschritt der Installation an.

12 Schließlich wird ein weiteres neues Fenster geöffnet, in das Sie Ihren Namen eintragen können. Tippen Sie beispielsweise Orlando ein, und klicken Sie danach auf OK.

13 Vergewissern Sie sich noch, dass ein Haken vor Indeo 5 installieren gesetzt ist, und klicken Sie danach auf Fertig stellen.

14 Jetzt folgt der Installationsschritt für die Wiedergabe der Videos im Spiel. Klicken Sie auf Next >.

15 Daraufhin folgen die Lizenzbestimmungen. Nehmen Sie die mit einem Klick auf Yes an.

16 Das anschließend vorgeschlagene Zielverzeichnis nehmen Sie mit einem Klick auf Next > an.

17 Danach werden verschiedene Installationsarten angeboten. Belassen Sie es bei der Voreinstellung Typical, klicken Sie auf Next >, und klicken Sie danach auf Ja.

18 Klicken Sie in den nächsten zwei Schritten jeweils auf Next >. Klicken Sie danach auf OK.

Patch installieren

1 Das Spielverbesserungs-Programm (Patch) zu The Moon Project behebt noch einige Fehler. Um es zu installieren, klicken Sie nach Installation des Spiels auf The Moon Project Patch, dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf Ja, dann zwei Mal auf OK.

Anleitung lesen

1 Klicken Sie dazu rechts auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung. Die können Sie per Druck auf →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▼ und ▲ durchlesen.

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



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

Spiel starten

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

2 Klicken Sie danach auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, TopWare und The Moon Project. Klicken Sie anschließend auf The Moon Project, um das Spiel zu starten.

3 Beim ersten Start des Programms müssen Sie zunächst einige Einstellungen für das Spiel festlegen. Unter



können Sie zwischen zwei Grafikbeschleunigungsarten wählen, display Direct3D oder OpenGL Hardware (optional). Lassen Sie die Voreinstellung unverändert. Die untere Einstellung sollten Sie nur wählen, wenn Sie eine moderne Grafikkarte mit ausgereiften Steuerungsprogrammen (Treibern) haben.

4 Rechts können Sie unter Video Modus eine Bildauflösung wählen, etwa 640x480x16.

5 Klicken Sie danach auf Test, um die Grafikeinstellung zu überprüfen. Anschließend wird das Ergebnis neben der ausgewählten Bildauflösung angegeben, hier OK 122.70.

6 Wer einen schnellen Computer hat, kann per Klick eine höhere Auflösung festlegen, zum Beispiel 1024x768x32. Sie müssen gegebenenfalls erst ein paar Mal auf ▼ klicken, um diese Auflösung auswählen zu können. Testen Sie auch diese Auflösung, wie in Schritt 5 beschrieben.



7 Stellen Sie jetzt noch rechts unter Sound die Einstellung auf Autoerkennung. Die beste Einstellung wird dann automatisch ermittelt.

8 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK.

9 Im Hauptmenü des Spiels wählen Sie eine von drei Rassen aus, zum Beispiel Eurasian Dynasty.

10 Tippen Sie dann unter Neuer Spieler nach einem Klick in dieses Feld Ihren Namen ein, beispielsweise Orlando.

11 Mit einem Klick auf Spiel beginnen und danach einem auf den Eintrag Neues Spiel starten starten Sie ein neues Spiel.

Spiel beenden

1 Klicken Sie im Spiel am unteren Bildrand auf Menü, danach auf Ende. Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf Ja.

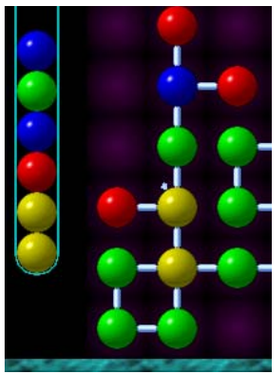
2 Wieder im Hauptmenü zurück, klicken Sie auf Spiel verlassen.

3 Mit einem Klick auf Ja schalten Sie wieder zur Windows-Oberfläche.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, auf TopWare, The Moon Project und dann auf Uninstall The Moon Project. Klicken Sie im nächsten Fenster auf Weiter und danach ein Mal auf die Schaltfläche Ende.

Atom und Molekül



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Atom und Molekül, dann auf Überspielen.

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

3 Klicken Sie danach auf Weiter, um fortzufahren.

4 Den Vorschlag für den Zielpfad C:\Programme\AuMDX auf der Festplatte übernehmen Sie, indem Sie auf Weiter klicken.

5 Danach wird im Programm-Menü von Windows die Programmgruppe AuM DX angelegt. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche Weiter, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

6 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Installieren. Dann zeigt ein Laufbalken den Fortschritt der Installation an.



7 Klicken Sie zum Schluss auf Fertig stellen.

Spiel starten

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

2 Klicken Sie danach auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und AuM DX. Mit einem Klick auf Atom und Molekül DX 2.0 starten Sie das Hauptprogramm.

3 Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf



4 Tippen Sie einen Spielernamen ein, beispielsweise Orlando, und klicken Sie danach auf OK.

Spiel beenden

1 Klicken Sie im Spiel zunächst auf Beenden und dann auf Ja.

2 Mit einem Klick auf OK verlassen Sie das Spiel.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Programme, AuM DX und Atom und Molekül DX deinstallieren.

2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Schaltfläche Ja, dann auf die Schaltfläche OK.

Gold Gun



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Gold Gun und anschließend rechts auf Überspielen. Dann startet das Installationsprogramm. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Weiter.

2 Anschließend folgen die Lizenzbestimmungen.



Wählen Sie hier mit einem Mausklick die obere Option



aus, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren.

3 Klicken Sie dann erneut auf Weiter.

4 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis. Klicken Sie hier



einfach auf die Schaltfläche Weiter. Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation an: .

5 Klicken Sie zum Schluss noch auf die Schaltfläche Fertig stellen.

Spiel starten

Mit einem Klick auf Beenden wird die CD-ROM-Oberfläche ausgeblendet. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol. Mit zwei weiteren aufeinander folgenden Mausklicks geht es dann direkt ins Spiel.





Spiel beenden

Drücken Sie im Spiel einfach zweimal hintereinander auf Esc, um das Spiel zu beenden und wieder zur Windows-Oberfläche zu schalten.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel wieder von der Festplatte löschen möchten, klicken sie zunächst auf Start.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Eintrag Programme.

3 Ziehen Sie danach den Mauszeiger nach rechts auf GoldGun.

4 Klicken Sie anschließend auf Uninstall GoldGun.

5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Ja. Dann wird das Spiel von der Festplatte entfernt.

Virtual Stratton



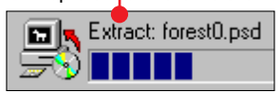
Spiel installieren

1 Klicken Sie im Hauptmenü der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM zunächst auf Virtual Stratton und anschließend auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von „Virtual Stratton".

2 Zunächst wird Ihnen ein Installationsverzeichnis angeboten. Klicken Sie hier einfach auf Next >.



3 Danach werden die Dateien kopiert. Klicken sie anschließend auf Close.



Spiel starten

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

2 Klicken Sie danach auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programs und Virtual Stratton. Klicken Sie auf Run Virtual Stratton.

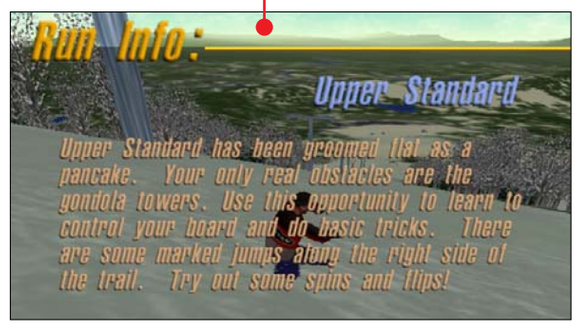
3 Klicken Sie dann noch auf Start Game. Tippen Sie danach einen Spielernamen ein, etwa Orlando. Drücken Sie anschließend ↵.

4 Dann sehen Sie das Hauptmenü. Drücken Sie hier



einfach ↵, um mit dem Spiel zu beginnen.

5 Anschließend folgt ein Informationsbildschirm.



Drücken Sie ↵.

Spiel beenden

Drücken Sie im Spiel einfach vier Mal hintereinander Esc, um zu Windows zurückzuschalten.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Programs, Virtual Stratton. Klicken Sie schließlich auf Uninstall Virtual Stratton.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Next >.

3 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Ja.

4 Mit einem Klick auf die Schaltfläche Close schließen sie den Löschvorgang ab.

Gniffel



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Gniffel

2 Klicken Sie anschließend rechts auf Überspielen. Daraufhin startet automatisch das Installationsprogramm von „Gniffel".

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

4 Dann wird Ihnen ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Klicken Sie auf Weiter. Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation an .

5 Klicken Sie zum Schluss auf Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

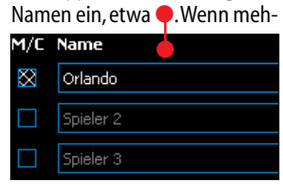
Spiel starten

1 Um Gniffel zu starten, müssen Sie auf Beenden klicken, damit die CD-ROM-Oberfläche ausgeblendet wird. Klicken Sie danach doppelt auf



2 Klicken Sie im Hauptmenü auf Neues Spiel.

3 Klicken Sie danach in das Feld neben Spieler 1, löschen Sie mit ← den Namen, und tippen Sie einen eigenen Namen ein, etwa Orlando. Wenn mehrere Mitspieler teilnehmen sollen, aktivieren Sie mit einem Klick auf ☒ weitere Felder.



4 Klicken Sie anschließend auf OK, um das Spiel zu beginnen.

Spiel beenden

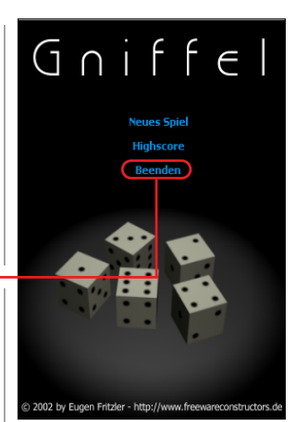
1 Klicken Sie im Spiel auf Spiel beenden.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf Ja. Mit einem Klick auf im Hauptmenü schalten Sie wieder zu Windows zurück.

Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf Gniffel entfernen.



3 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja, um den Löschvorgang abzuschließen. Das Spiel ist damit von der Festplatte entfernt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Earth 2150

The Moon Project[1]

[1] spricht: „Öö 2150 – Se Muhn Prohdschecktt"



Strategiespiel für PC | Drei verfeindete Riesenstaaten kämpfen ums Überleben. Ergreifen Sie Partei für LC, ED oder UCS

Spielverlauf siehe Test Heft 11/2000, Seite 84

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bildausschnitt verschieben





Um den sichtbaren Bildausschnitt zu verschieben, bewegen Sie die Maus ohne Tastendruck hin und her.

Blickwinkel ändern





Den Blickwinkel aufs Schlachtfeld ändern Sie, indem Sie die *rechte* Maustaste gedrückt halten und die Maus vor und zurück bewegen.

Blickrichtung drehen





Halten Sie die *rechte* Maustaste gedrückt und bewegen die Maus seitlich, so betrachten Sie das Geschehen von allen Seiten.

Vergrößern und verkleinern







Zum Vergrößern und Verkleinern beide Tasten drücken und die Maus vor und zurück bewegen oder am Mausrad drehen.



Einheiten auswählen





Um eine Einheit auszuwählen, klicken Sie die an. Die Einheit wird mit einem grünen Balken markiert.

Einheiten bewegen





Um eine Einheit zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, danach auf den Zielort.

Die Minikarte



Auch mithilfe der Minikarte lassen sich Einheiten bewegen. Mit der linken Maustaste eine Einheit anklicken, dann das Ziel auf der Minikarte. Die Einheit fährt dorthin. Klicken Sie mit der *rechten* Taste auf einen Punkt der Karte, so erscheint der sofort im Bildausschnitt.





Mehrere Einheiten auswählen





Um mehrere Einheiten auf einmal auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste neben diese Einheiten. Halten die die Taste gedrückt, und ziehen Sie den Mauszeiger über die auszuwählenden Einheiten. Alles innerhalb des grünen Gitters ist ausgewählt, wenn Sie die Taste loslassen.

Gebäude errichten bei UCS und ED







1 Gebäude werden bei den Parteien UCS und ED auf die gleiche Art errichtet. Klicken Sie zuerst auf Ihr Baufahrzeug. Daraufhin wird am rechten Bildrand ein Menü aufgeklappt.

2 Klicken Sie in diesem Menü auf das Gebäude, das Sie errichten möchten. Über die vier Karteikartenreiter am oberen Rand lassen sich die verschiedenen Gebäudeklassen wählen.

3 Klicken Sie auf den Ort, an dem das Gebäude stehen soll. Das Baufahrzeug fährt dorthin und beginnt mit dem Bau. Erscheint der Grundriss rot, kann an diesem Ort nicht gebaut werden.

Gebäude errichten bei der LC







1 Bei der Lunar Corporation (LC) läuft das Errichten von Gebäuden etwas anders ab. Klicken Sie dazu erst auf die Registerkarte „Bauen“ am unteren Bildrand.

2 Dann sehen Sie alle Gebäudetypen, die zur Verfügung stehen. Wählen Sie eines aus, und klicken Sie dann auf den Ort der Spiel-Landschaft, an dem das Gebäude entstehen soll.

3 Erscheint der Grundriss grün, wird einige Zeit nach dem Mausklick das Gebäude aus der Erdumlaufbahn geliefert. Bei rotem Grundriss einen anderen Bauplatz wählen.

Fahrzeuge bauen





1 Das Zusammenschrauben von Fahrzeugen funktioniert bei allen drei Parteien gleich. Klicken Sie zunächst auf das Gebäude, in dem das Fahrzeug produziert werden soll. Natürlich können nur in geeigneten Gebäuden Fahrzeuge hergestellt werden.

2 Am rechten Bildrand sehen Sie ein Menü, in dem Sie das zu produzierende Fahrzeug auswählen können. Klicken Sie dazu mit der Maus darauf. Wenn Sie mehrfach klicken, werden mehrere Fahrzeuge eines Typs hergestellt. Deren Zahl lässt sich ablesen (Kreis).

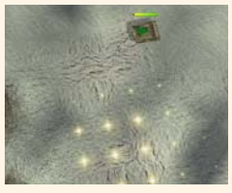
Angreifen





Im Spiel werden Sie immer wieder kämpfen. Wenn Sie auf Gegner treffen, markieren Sie eine oder mehrere Ihrer Einheiten und klicken dann auf die Gegner. Ein rotes Kreuz erscheint, und der ausgewählte Gegner wird attackiert.

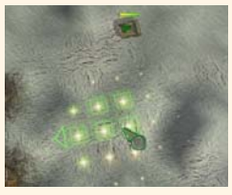
ED: Bodenschätze abbauen





1 Unter den Leuchtpunkten verbergen sich Bodenschätze. Mit einem Baufahrzeug hinfahren.

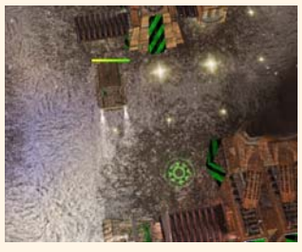
2 Auf das Baufahrzeug klicken und eine Mine auswählen. Die finden Sie im Register unter W.





3 Bauen Sie dann die Mine direkt auf den Bodenschätzen. Lassen Sie Platz für eine zweite Mine.

4 Bauen Sie jetzt eine Raffinerie. Die stellt Credits her, mit denen Sie Einheiten bauen können.



5 Klicken Sie auf einen Transporter, auf die Mine und dann auf die Raffinerie. Der Transporter bringt die Bodenschätze in die Raffinerie, wo sie verarbeitet werden.

UCS: Bodenschätze abbauen





1 Bei der UCS schicken Sie das Baufahrzeug zum Rohstofffeld mit den leuchtenden Punkten.

2 Bauen Sie in der Nähe eine Raffinerie, in der die Rohstoffe in Credits umgewandelt werden.





3 Wählen Sie die Zivilproduktion aus, um Erntefahrzeuge zu bauen. Rechts erscheint ein Menü.

4 Klicken Sie dort mehrfach auf „Erntefahrzeug“, dann werden diese Einheiten hergestellt.



5 Zum Abbau klicken Sie auf ein Erntefahrzeug, auf die Bodenschätze und anschließend auf die Raffinerie.

LC: Bodenschätze abbauen



1 Als Anführer der LC klicken Sie zunächst am unteren Bildrand auf „Bauen“ (Kreis).



2 Klicken Sie dann auf die Mine (Kreis), und bauen Sie die direkt auf dem Rohstofffeld.



3 Die Mine schwebt heran, Förderung und Verarbeitung der Bodenschätze beginnen.

ED – Die erste Aufgabe: Sibirien



Wenn Sie auf der Seite der **Eurasian Dynasty (ED)** spielen, haben Sie zum Start zwei Aufgaben zur Auswahl. Hier wird die Aufgabe „Sibirien" erklärt. Nachdem Sie Ihre Truppen ins Einsatzgebiet gebracht haben, geht es darum, Frachtfahrzeuge zu einem Stützpunkt durch feindliches Gebiet zu eskortieren.

Sie fahren bei 1 los und treffen dann bei 2 auf die ersten Gegner. Nach dem ersten und jedem weiteren Scharmützel müssen Sie unbedingt warten und den mitgenommenen Reparaturfahrzeugen Zeit geben, die beschädigten Einheiten zu flicken, sonst haben Sie Schwierigkeiten, die Frachter heil zum Ziel zu bringen. Damit die Hubschrauber repariert werden können, müssen diese gelandet werden. Die Frachter folgen Ihnen nur, wenn die Strecke wirklich frei ist. Lassen Sie sich nicht irritieren, wenn Sie die Frachter zwischendurch nicht sehen – sie sind dennoch da. Wenn Sie neben der Strecke gegnerische Einheiten bemerken, die nicht angreifen, attackieren Sie besser nicht.

Wenn Sie Ihren Weg fortsetzen, warten die nächsten Gegner bei 3 auf Ihren Geleitzug. An der Brücke 4 sind ebenfalls Feinde versteckt. Bei 5 gibt es das nächste kleinere Gefecht. Bei 6 kommen Sie an eine merkwürdige und komplizierte Brückenkonstruktion, die Sie nur bei Tageslicht überfahren sollten. Ist es dunkel, warten Sie einfach bis zum Tagesanbruch. Ihre Kampfeinheiten schicken Sie nach 7, von wo aus Sie heftig angegriffen werden. Aber wenn Sie Ihre Panzer und Hubschrauber stets repariert haben, dürfte dieser Kampf kein Problem darstellen. Bei 8 finden Sie einige Artefakte, die Sie einsammeln sollten. Wenn die gegnerischen Einheiten alle niedergekämpft sind, schicken Sie Ihre Panzer und Hubschrauber nach 9. Ist alles frei, bewegen sich die Frachtfahrzeuge ganz von alleine dorthin. Sind alle Frachter heil angekommen, ist die Aufgabe in Sibirien gelöst, und Sie können mit der nächsten Herausforderung fortfahren.



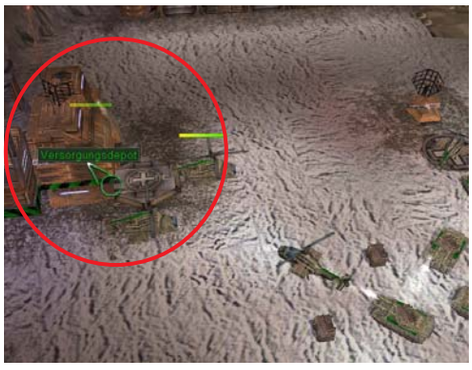
1 Zu Beginn sehen Sie Ihre Truppen, die ins Einsatzgebiet müssen. Klicken Sie dazu auf die Weltkugel (Kreis) und dann im nächsten Menü auf „Sibirien" (weißer Kreis).



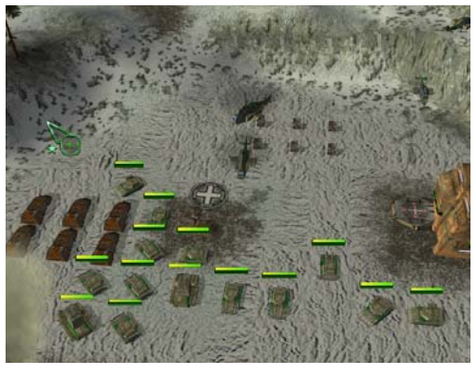
2 Zwischen Basis und Einsatzgebiet schalten Sie mit M hin und her. Beladen Sie den Hubschrauber mit Einheiten, wählen ihn aus und klicken dann auf „Sibirien" (Kreis).



3 Schalten Sie zum Einsatzgebiet, wählen Sie den Hubschrauber aus, und klicken auf „Entladen" (Kreis). Den Transportvorgang müssen Sie zweimal machen.



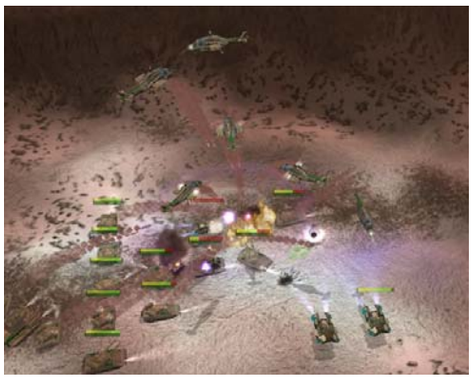
4 In der Basis müssen die Transporthubschrauber aktiviert werden. Klicken Sie auf einen Hubschrauber (Bojar) und dann auf die Versorgungsbasis (Kreis).



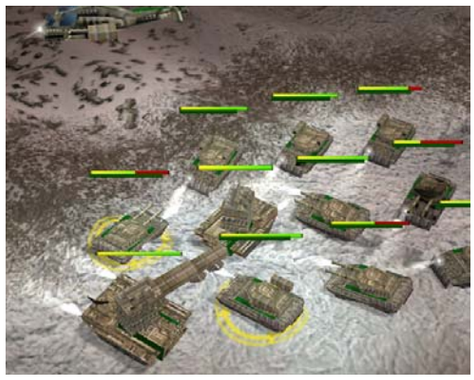
5 Gruppieren Sie dann Ihre Kampfeinheiten. Wählen Sie alle Kampfhubschrauber aus, halten Strg fest und drücken 1. Für die Panzer nehmen Sie Strg und 2.



6 Starten Sie dann, indem Sie immer zuerst mit der Gruppe Hubschrauber und dann mit den Panzern vorsichtig ein Stück vorrücken. Folgen Sie der Straße.



7 Wenn Sie mit den Hubschraubern auf Gegner stoßen, fliegen Sie ein Stück zu den Panzern zurück. Die Gegner folgen und werden von Ihren Panzern aufgerieben.



8 Nach jedem Kampf müssen Sie warten, bis der mitfahrende Reparaturpanzer die beschädigten Einheiten wieder zusammengeflickt hat.



9 Ist die Strecke frei, folgen Ihnen die Frachtfahrzeuge (Kreis). Diese sind an den blauen Scheinwerfern zu erkennen und dürfen von Gegnern nicht zerstört werden.

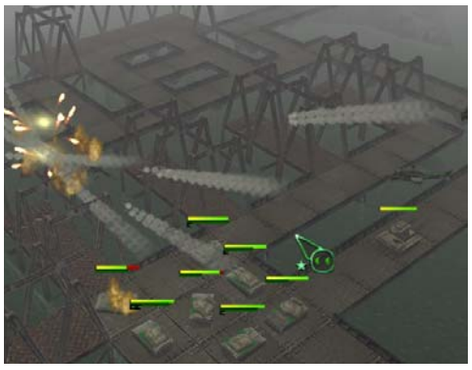
ED – Die erste Aufgabe: Sibirien (Fortsetzung)



10 An der Brücke 4 kommt es ebenfalls zu einem heftigen Gefecht, aber Ihre reparierten Panzer knacken diesen Gegner leicht.



11 Sie kommen zu der unübersichtlichen Brückenkonstruktion bei 6. Warten Sie hier, bis es Tag wird, dann fällt die Orientierung leichter.



12 Wenn Sie Panzer und Hubschrauber in Richtung 7 schicken, werden Sie sofort angegriffen. Aber auch diese Gegner sind keine Gefahr.



13 Verlassen Sie mit den Kampfeinheiten die Brücke Richtung 7 und fahren Sie aufs Land. Das Gefecht dort gewinnen Sie leicht.

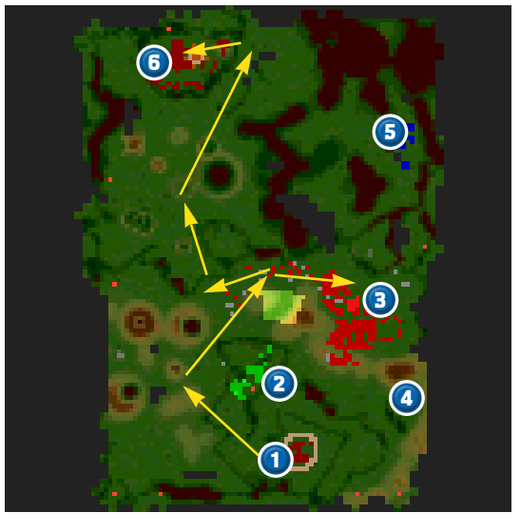


14 Befehlen Sie die Kampfeinheiten zu den Artefakten bei 8, und sammeln Sie diese ein. Fahren Sie dann in Richtung Basis 9.



15 Wenn alle Frachter (Kreis) in einem Stück in der Basis angekommen sind, haben Sie die erste Aufgabe bewältigt.

UCS – Die erste Aufgabe: Florida

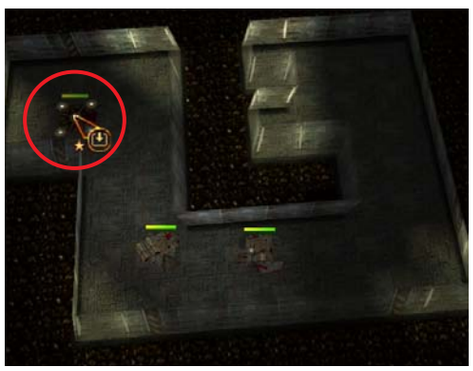


In der ersten Aufgabe für die **United Civilized States (UCS)** sollen Sie zwei schwere Kampfroboter möglichst ohne Schrammen zu einem Stützpunkt 6 bringen. Allerdings sollen Sie vorher noch an Ihrem Stützpunkt bei 3 mindestens den Gegenwert von 50 000 Credits an Rohstoffen abbauen. Allerdings machen Ihnen Gegner bei 2 und bei 5 das Leben schwer.

Sie starten mit den Robos bei 1 im Untergrund. Lassen Sie sich dann erstmal an die Oberfläche transportieren. Jetzt müssen Sie den gegnerischen Stützpunkt 2 möglichst weiträumig umgehen und zu Ihrem Stützpunkt 3 gelangen. Sind die Robos unterwegs, setzen sie im Stützpunkt die Produktion von Kampfrobotern, den Erzabbau, die Forschung und auch die Zivilproduktion in Gang. Bauen Sie Ernte- und Baufahrzeuge, und schicken Sie die fliegenden Erntefahrzeuge zum Rohstofffeld bei 4. Die erdgebundenen Ernter beackern das Rohstofffeld direkt neben der Basis. Südlich, nordöstlich und nordwestlich der Basis sollten Sie jetzt viele Wachtürme bauen. An jeder Stelle etwa 30. Diese werden schnell angegriffen, deshalb müssen Sie stets für Nachschub an Türmen sorgen.

Wenn das klappt, dann brauchen Sie um Ihre Basis und die notwendigen 50 000 Credits keine Sorgen zu haben. Es dauert eine Zeit, während der Sie ebenfalls ständig weiter Kampfroboter bauen. Achten Sie nur darauf, dass die beiden großen, sehr kampfstarken und robusten Roboter, mit denen Sie gestartet sind, nicht beschädigt werden.

Haben Sie mindestens 50 000 Credits beisammen, dann stellen Sie eine Gruppe aus Kampfrobotern und den beiden Riesen-Robos zusammen und setzen sich in Richtung 6 in Bewegung. Unterwegs dürfte es noch ein kleineres Gefecht geben, was aber unkritisch abläuft. Am Stützpunkt dann müssen die Riesen-Robos in den Keller zur Startrampe gebracht werden.



1 Sie starten im Keller. Bringen Sie die beiden Robos zum Transporterpunkt (Kreis). Schalten Sie mit ⇄ zur Oberfläche, um die Reise zu starten.



2 In der Basis 3 setzen Sie derweil die Produktion in Gang. Klicken Sie auf die Zivilproduktion, und stellen Sie Ernte- und Baufahrzeuge her.



3 Rufen Sie mit F1 das Konstruktionsfenster auf und bauen dort Kampfroboter zusammen, damit diese in der Mech-Produktion hergestellt werden können.

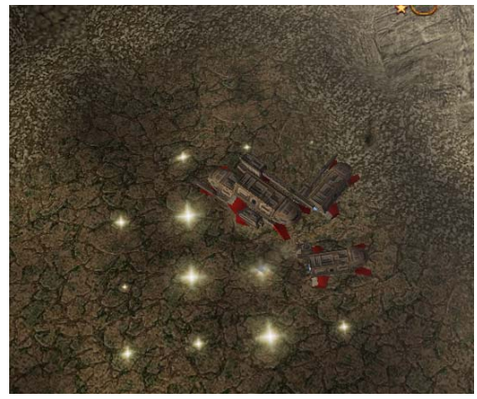
UCS – Die erste Aufgabe: Florida (Fortsetzung)



4 Auf dem Rohstofffeld neben der Basis sind fliegende Erntefahrzeuge. Wählen Sie diese aus, und schicken Sie sie zu einem neu entdeckten Rohstofffeld.



5 Ein weiteres Feld befindet sich bei 4, teilweise vom Kriegsnebel verdeckt. Bauen Sie erdgebundene Erntefahrzeuge, die Sie zum Feld neben der Basis schicken.



6 Die fliegenden Ernter machen sich auf den Weg zum neuen Feld. Werden beide Felder gleichzeitig abgebaut, haben Sie 50 000 Credits noch schneller zusammen.



7 In der Mech-Produktion (Kreis) müssen Sie jetzt schnell ständig neue Kampfroboter herstellen. Und errichten Sie eine zweite Mech-Produktion.



8 Im Süden, im Nordosten und Nordwesten der Basis bauen Sie dann viele Verteidigungstürme, mindestens jeweils 20 bis 30, an denen sich Angreifer festbeißen.



9 Von Süden her kommt der erste Angriff. Schicken Sie die neuen Kampfroboter ins Gefecht, und bauen Sie weiter Türme. Die Riesen-Robos sollten Sie raushalten.



10 Aber gleichzeitig werden Sie auch im Nordwesten der Basis attackiert. Deshalb sind die Türme so wichtig, die Sie automatisch verteidigen.



11 Haben Sie alle Angriffe abgewehrt und die 50 000 Credits erzeugt, bilden Sie eine Gruppe aus Riesen-Robos und den neuen Kampfrobotern.



12 Setzen Sie die Gruppe in Richtung der Basis 6 in Marsch. Unterwegs kann es zu kleineren Angriffen kommen. Lassen Sie sich nicht in Gefechte verwickeln.



13 Wenn sie weitermarschieren, werden die Gegner, die Ihnen folgen, Opfer der Verteidigungstürme Ihrer Basis bei 6. Bringen Sie die Gruppe also dort hin.

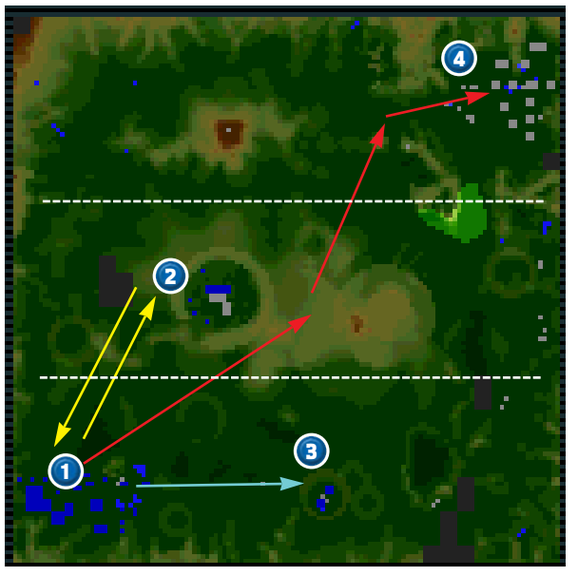


14 Schicken Sie dann die beiden Riesen-Robos auf die Transporter-Felder. Sie werden dort in den Untergrund gebracht.



15 Hier müssen die Robos nur noch zur Startrampe (Kreis) befehligt werden, und die Aufgabe ist ebenfalls erfolgreich gelöst.

LC – Die erste Aufgabe: Invasion



Die erste Aufgabe für die **Lunar Corporation (LC)** ist es, die Invasion des Mondes durch die UCS zu verhindern. Dabei gibt es ein heftiges Bombardement im Gebiet zwischen den beiden gestrichelten Linien.

Ihre Basis bei 4 wird von gegnerischen Truppen angegriffen und ist nicht zu retten. Sie müssen sich auf die andere Basis bei 1 verlassen. Dort sind diverse Kampfeinheiten stationiert. Befehlen Sie zuerst sechs dieser Einheiten zu den Forschungsstationen bei 2 (gelber Pfeil), damit diese mit dort gelagerten Schilden ausgerüstet werden. Danach geht's wegen des Bombardements zurück zur Basis 1. Bei 3 müssen zwei Minen errichtet werden. Lassen Sie die Minen wie immer aus der Umlaufbahn liefern, damit Credits erzeugt werden.

Setzen Sie dann einen kompletten Produktionskreislauf in Gang. Bauen Sie weitere drei Hauptbasen, produzieren Sie Versorgungsflieger, konstruieren und stellen Sie Kampfeinheiten her. Sie sollten etwa 20 bis 30 bewaffnete Fahrzeuge zur Verfügung haben. Setzen Sie einige von denen zur Sicherheit nach 3 in Marsch (türkiser Pfeil). Die Minen sollten gegen eventuelle gegnerische Angriffe beschützt werden.

Haben Sie die Produktion angekurbelt, kommen auch bald schon Gegner von Norden. Diese sollten Sie allerdings problemlos abwehren können. Ist das geschafft und haben Sie Ihre Truppen gut verstärkt, sollten Sie (rote Pfeile) in Richtung der neuen gegnerischen Basis 4 marschieren. Durchqueren Sie schnell das Gebiet, das bombardiert wird, und greifen Sie die Gegner an. Dieser Kampf ist schnell gewonnen, wenn Sie mit etwa 20 Kampfeinheiten aufmarschiert sind. Attackieren Sie immer mit allen Einheiten eine gegnerische Einheit oder ein Gebäude, die dadurch sehr schnell in Schutt und Asche gelegt werden. Sind alle Einheiten und Gebäude des Gegners zerstört, haben Sie diese erste Aufgabe erfolgreich gemeistert.



1 In der Basis bei 1 warten schwere Kampfmaschinen auf den Einsatz. Starten Sie einen Produktionskreislauf, bauen Sie neue Hauptbasen.



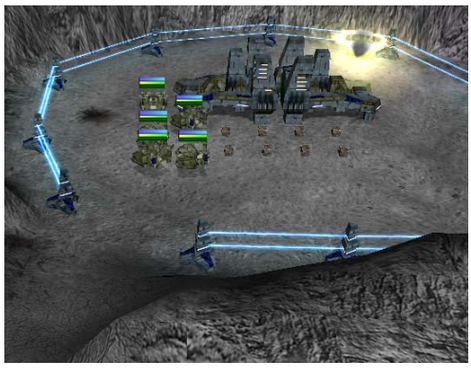
2 Die Basis bei 4 wird angegriffen und ist nicht zu retten. Versuchen Sie es gar nicht erst, Sie würden nur Ihre Kampfkraft aufreiben.



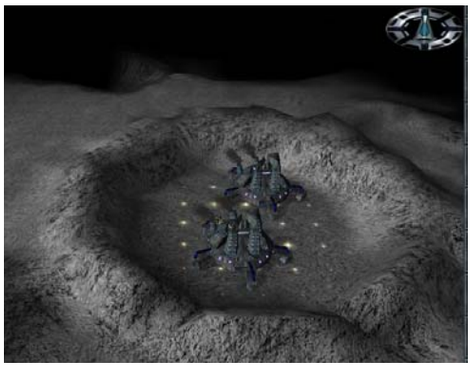
3 Konstruieren Sie neue Kampfmaschinen im Konstruktionszentrum. Kombinieren Sie dabei Fahrzeuge mit den verschiedenen Waffen.



4 In der Hauptbasis werden nicht nur Kampfeinheiten hergestellt, sondern auch Versorgungsflieger, die Sie für den Munitionstransport brauchen.



5 Schicken Sie die schweren Kampfmaschinen zu den Forschungsstationen bei 2. Beim Überfahren der Schilde werden die Maschinen mit diesen ausgestattet.



6 Bei 3 bauen Sie zwei Minen, in denen Credits für Ihre Rüstungsproduktion erzeugt werden. Nutzen Sie den Platz so, dass auch zwei Minen gut hinpassen.



7 Nach einiger Zeit kommen aus dem Norden Gegner, die Ihre Basis angreifen. Wenn Sie aber fleißig Kampfeinheiten hergestellt haben, ist das kein Problem.



8 Setzen Sie dann Ihre Truppen nach Norden in Marsch. Durchqueren Sie schnell das Bombengebiet, kurz vor der Basis 4 warten dann Gegner auf Sie.



9 Greifen Sie dann die gegnerische Basis an, und zerstören Sie alle Einheiten und Gebäude. Wenn Ihnen das gelungen ist, haben Sie diesen Auftrag geschafft.

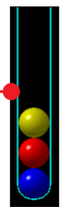
SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Atom und Molekül

Denk-/Knobelspiel für PC | Chemie auf die einfache Art: Basteln Sie Atome zu passenden Molekülen zusammen

Spieleinstieg

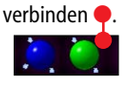
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Sobald das Spiel begonnen hat, sehen Sie auf der linken Seite Kugeln in eine Röhre fallen.



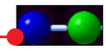
Diese Kugeln stellen Atome dar – und die müssen miteinander zu Molekülen verknüpft werden.

2 Platzieren Sie die erste Kugel auf dem Spielfeld. An der Zahl der weißen Punkte, die die Kugeln umkreisen, sehen Sie, wie viele Verbindungen ein Atom eingehen kann. Rote Atome können eine Verbindung eingehen, grüne zwei, blaue Atome ermöglichen drei Verbindungen, und an gelbe Atome können sogar vier andere Teilchen andocken.

3 Sobald Sie einige Atome auf das Spielfeld gesetzt haben, können Sie die nun miteinander verbinden. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger zwischen zwei Atome. Falls die sich verbinden lassen, nimmt der Mauszeiger die Form eines Pfeils an.

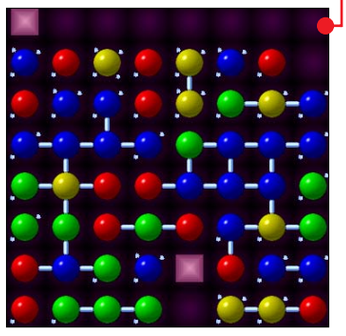


4 Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste zwischen beide Atome, um die Verbindung herstellen.



Verbindungen können Sie auch wieder auflösen, indem Sie mit der linken Maustaste auf ein Atom klicken. Das Teilchen wird dann durch das unterste Atom aus der Röhre ersetzt.

5 Stellen Sie im Lauf des Spiels möglichst viele Moleküle her. Behalten Sie dabei aber immer die Anzahl der Kugeln in der Röhre im Auge. Sobald die Röhre voll ist, geht das Spiel nämlich vorzeitig zu Ende.



Gold Gun[1]

Actionspiel für PC | Dieses Spiel sorgt für eine „Bombenstimmung" – wenn man den richtigen Spieleinstieg kennt

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

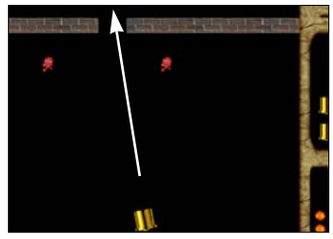
2 Sie steuern die Kanone mit einer Kombination aus Tastatur und Maus. Mit der Maus bewegen Sie die Kanone, mit den Pfeiltasten ändern Sie die Schussrichtung. Ziel in jeder Spielstufe (Level) ist, die Sterne abzuschießen.

3 Im ersten Level ist zunächst ein Hindernis zu überwinden: Schießen Sie mit der linken Maustaste so lange auf den Stein in der Mitte, bis der zerbricht. Passen Sie aber auf, dass



Sie nicht von der zurückprallenden Kugel selbst getroffen werden – in diesem Fall büßen Sie nämlich ein „Leben" ein. Im Übrigen noch ein kleiner Tipp: Falls Ihnen plötzlich die Munition ausgeht – per Klick mit der *rechten* Maustaste laden Sie nach.

4 Ändern Sie dann mit den Pfeiltasten die Position der Kanone so, dass Sie leicht schräg in die neue Öffnung hineinschießen können (Pfeil), und schießen Sie beide Sterne ab.



5 Dann geht's zum nächsten Level. Schießen Sie auch hier alle Kugeln ab. Passen Sie aber auf, dass die feindliche Kanone (Kreis) Sie nicht trifft.



Virtual Stratton[2]

Sportspiel für PC | Zeigen Sie in waghalsigen Sprüngen, was Sie als Snowboarder draufhaben

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

2 Sie steuern den Snowboarder mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓.



3 Sobald Sie sich einem Hindernis nähern, gehen Sie in die Hocke, indem Sie Strg gedrückt halten.



4 Am höchsten Punkt des Hindernisses lassen Sie Strg los. Versuchen Sie mit den Tastensymbolen →, ←, ↑ und ↓ eine Kombination zu schaffen – aber fallen Sie dabei nicht hin.



5 Legen Sie an jedem dieser Hindernisse erfolgreich einen halsbrecherischen Trick hin, und kommen Sie schließlich sicher ins Ziel.



Gniffel

Denk-/Knobelspiel für PC | Eine „Kniffel"-Variante für zwischendurch. Hier einige Tipps, damit es nicht zu „gnifflig" wird

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Die Kniffel-Regeln werden hier als bekannt vorausgesetzt. Rechts sehen Sie den noch leeren Spielblock.



2 Klicken Sie auf mit der linken Maustaste auf Würfeln.

3 Dann wird das Ergebnis des Wurfs gezeigt, hier ⚄⚂⚂⚂⚂.

4 In diesem Fall bietet sich an, die drei Würfel mit der ⚂ zu behalten und mit den beiden restlichen erneut zu würfeln. Klicken Sie dazu die Würfel an, die Sie behalten wollen. Die werden daraufhin rot markiert. Die restlichen Würfel kommen wieder in den „elektronischen" Würfelbecher: ⚀⚀⚀⚀⚀. Klicken Sie dann wieder auf Würfeln.

5 Glück gehabt! Die Chance auf einen „Gniffel" steigt: ⚂⚃⚂⚂⚂. Sie haben jetzt bereits vier Dreier. In diesem Fall sollten Sie wieder alle Würfel mit der Augenzahl drei markieren, indem Sie die anklicken und mit dem verbleibenden ein letztes Mal würfeln.

6 Das ging knapp am „Gniffel" vorbei: ⚂⚂⚂⚂⚂. Aber immerhin – ein achtbares Ergebnis, mit dem Sie einen ordentlichen 3er eintragen können. Klicken Sie also in das Feld neben 3er. Dann werden Ihnen dort 12 Punkte gutgeschrieben. Anschließend ist der Computergegner an der Reihe. Wenn der seine drei Würfe gemacht hat, sind Sie wieder dran.

[1] sprich: „Gohld Gann"

[2] sprich: „Wörtju-el Stratten"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DUNGEON Siege

Actionspiel für PC | Viele Helden, noch mehr Feinde: Was tun, um dem Bösen im Lande Einhalt zu gebieten? Auf den nächsten Seiten steht's!

Spielverlauf siehe Test Seite 26

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Mauszeiger-Bedeutungen



Weißes Schwert: Damit können Sie Ihre Gruppe von Ort zu Ort bewegen.



Rotes Schwert: Der Mauszeiger berührt einen Gegner. Mit Linksklick angreifen!



Blaues Schwert: Aktivierter Zauberer sieht Gegner. Mit Rechtsklick zaubern!



Hand: Mit diesem Symbol können Sie etwas öffnen, aufheben oder einschlagen.

Bewegen

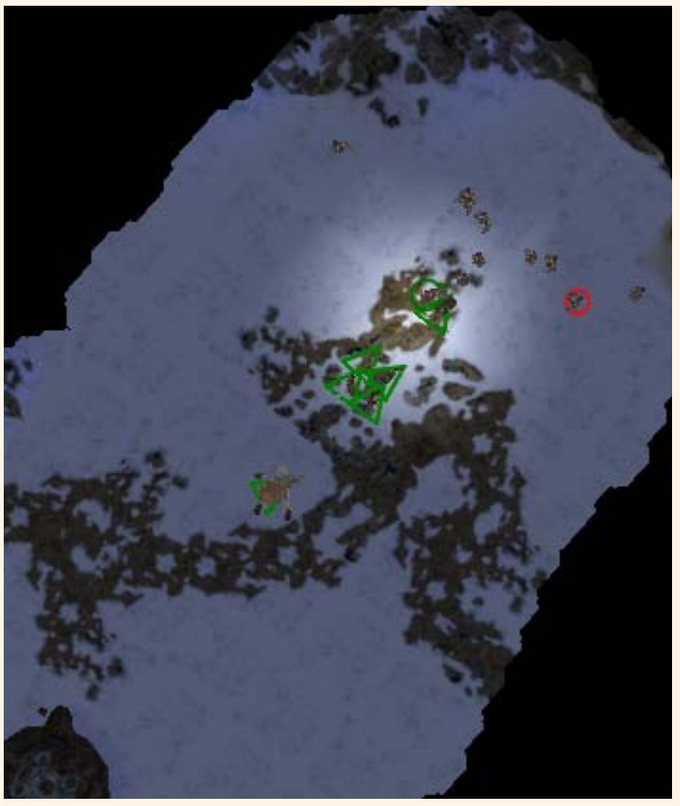


Um die Gruppe zu bewegen, ziehen Sie den Mauszeiger aufs gewünschte Ziel und klicken mit der linken Maustaste.



Schon laufen Ihre Helden dorthin und bleiben stehen. Sind Gegner in Sichtweite, wird in der Regel attackiert.

Karte



Die Übersichtskarte können Sie mit [⇄] einblenden und wieder wegschalten. Hier sehen Sie genau den Bereich, den Sie mit Ihrer Gruppe schon erkundet haben, und den, der noch entdeckt werden muss (schwarz). Alle Mitglieder Ihrer Gruppe werden mit grünen Symbolen markiert, alle Gegner sind rot unterlegt. Mit dieser Ansicht lässt sich ein Gebiet sehr gut absuchen. Einen Nachteil gibt es aber: Schatzkisten können Sie so nicht erkennen. Daher: Immer wieder zurückschalten!

Kampfbefehle



Die Kampfbefehle unten rechts im Bild sind wichtig für den Erfolg. Unter „Angreifen" 1 haben Sie drei Einstellungsmöglichkeiten. Zeigt das linke Feld Grün, greifen Sie alles an, was Ihre Männer und Frauen sehen. Grün in der Mitte heißt: Greifen sie nur Gegner in der Nähe an. Steht Grün rechts, bleiben Ihre Helden, wo sie sind – egal, was passiert. Ähnlich verhält es sich mit „Verteidigung" 2. Links bedeutet, Ihre Gruppe wehrt sich, indem sie zuerst zuschlägt. Mitte heißt, nur Gegner, die angreifen, werden bekämpft. Rechte Position der grünen Fläche besagt, dass Ihre Leute gar nichts unternehmen, auch wenn sie übel verprügelt werden – eine Möglichkeit, die Sie wohl nicht brauchen. Unter 3 können Sie entscheiden, mit welcher Priorität angegriffen werden soll. Grün links: Die Gruppe greift den nächsten sichtbaren Gegner an. Mitte: Die Gruppe greift den stärksten sichtbaren Gegner an. Rechts: Die Gruppe attackiert den schwächsten sichtbaren Gegner. Die Felder bei 4 lassen Ihnen die Wahl zwischen verschiedenen Formationen, die sich bereits aus den Punkten auf den Feldern erahnen lassen. Welche Sie nehmen, ist Geschmackssache, so lange Sie daran denken: Zauberfähige müssen so stehen, dass die Nahkämpfer sie gut schützen können. Mit Knopf 5 schalten Sie den Folgemodus an oder aus. Solange er aktiviert ist, folgen alle Figuren dem Helden, den Sie gerade bewegen.

SPIELTIPPS

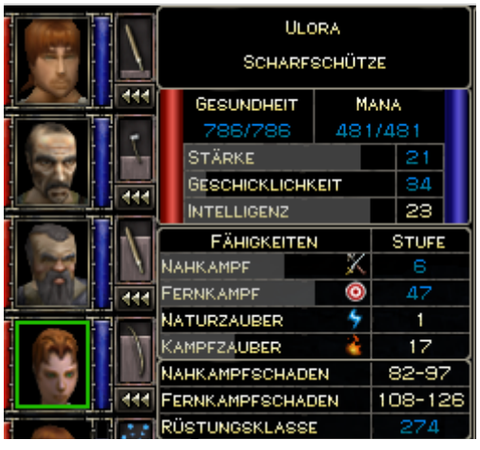
Heldenentwicklung



1 Zu Beginn des Spiels dürfen Sie einen Helden selbst erschaffen, ihm Namen und Aussehen geben. Wie er oder sie sich entwickelt, liegt dann an Ihrer Spielweise. So lange Ihr erster Held noch allein durch die Gegend zieht, müssen Sie ihn nicht in eine Richtung spezialisieren. Später sollten Sie entscheiden, ob er ein Kämpfer oder Zauberer werden soll, denn beides zugleich klappt nicht.



2 Kurz vor Ende des Spiels hat ein guter Kämpfer ungefähr solche Werte. Wichtig dabei ist, dass Sie ihn in Nah- und Fernkampf entwickeln, denn häufig lassen sich Gefechte komplett mit Fernkampfwaffen gewinnen – falls Ihre Helden die guten Waffen verwenden können, die viel Schaden anrichten. Dazu braucht man außer viel Stärke reichlich Geschicklichkeit.



3 Eine sinnvolle Variante ist ein Fernkämpfer-Spezialist mit Erfahrung im Nahkampf (zum Steigern der Stärke) und Zauberfähigkeit (zum Heilen und Attackieren). Wenn Sie über drei gute Kämpfer verfügen, ist eine solche Figur für Platz vier eine gute Möglichkeit. Mit Stärke über 20 und Geschick über 30 kann diese Figur fast jede schwere Fernwaffe verwenden.



4 Was bei Kämpfern eine gute Idee ist, klappt bei Zauberfähigen überhaupt nicht: Mischen Sie hier nicht die Disziplinen, sondern entscheiden Sie sich entweder für einen Natur- oder einen Kampfzauberer. Ohne diese Spezialisierung kommen Sie an die machtvollen Sprüche jenseits der Zauberstufe 30 nämlich nicht heran, weil Sie schlicht nicht genug Stufen erreichen.



5 Ein Zauberer, der in seiner Disziplin über 40 Stufen besitzt, ist eine Figur, die mit Feuerbällen oder dem Beschwören mächtiger Kreaturen eine Hilfe im Kampf darstellt und mehr kann, als nur Gefährten heilen. Intelligenz entscheidet auch über die Anzahl der Manapunkte, also ist ein kluger Zauberer auch ein mächtiger. Stärke, die Lebenspunkte gibt, braucht er dann wenig.



6 Da Sie mit sieben Helden gut durch das Spiel kommen können, sollten Sie als achtes Mitglied Ihrer Gruppe einen Maulesel mitnehmen. Der Grund ist auf dem Bild klar zu sehen – er kann eine Menge Ausrüstung schleppen und spart so viel Platz bei den einzelnen Charakteren. Leider stellt er sich im Kampf nicht sehr klug an, Sie müssen daher immer auf das Tier achten.

Ausrüstung



Weiß: Ein Gegenstand, dessen Name in Weiß auf dem Bildschirm steht, ist ein ganz normaler, nicht magischer Gegenstand. Besonders bei Rüstungen kann sich auch Weiß als nützliche Ausrüstung erweisen, da hier die Verteidigungszahl entscheidend ist. Also lieber eine weiße Rüstung mit 200 Punkten Verteidigung als eine magische mit Boni, die aber nur den Verteidigungswert 150 aufweist. Achten Sie beim Ausrüsten darauf.



Blau: Blaue Gegenstände haben eine bis zwei magische Verbesserungen. Das können zusätzliche Schadenspunkte bei Waffen sein oder ein Bonus für Lebens- oder Magiepunkte. Wie fast alle Gegenstände, haben auch die meisten magischen bestimmte Mindestwerte, um genutzt werden zu können. Bei Waffen sind die Schadenspunkte der wichtigste Wert, achten Sie beim Aussuchen also vor allem auf erhöhten Schadenswert.



Braun: Braun dargestellte Gegenstände haben Vor- und Nachteile. Sie geben einen Bonus auf bestimmte Werte, beispielsweise Lebenspunkte. Dafür ziehen sie bei anderen Werten ein paar Prozent ab, üblicherweise bei Manapunkten. Trotz einiger Abzüge können braune Gegenstände gut sein, denn einen Nahkämpfer stört es zum Beispiel wenig, wenn ihm einige Manapunkte fehlen, sofern er dafür Lebensenergie erhält.



Violett: Violette Gegenstände haben mehr magische Verbesserungen als blaue. Damit sind sie in der Regel deutlich besser – aber auch seltener. Bei solcher Ausrüstung können Sie es in Kauf nehmen, ein paar Punkte Rüstungsschutz zu verlieren, die Vorteile sind es meist wert. Bis Sie sich beim Händler von einem solchen Gegenstand trennen, sollten Sie sicher sein, dass kein Gruppenmitglied ihn noch nutzen kann.



Gelb: Gelbe Gegenstände sind die besten im Spiel. Sie haben die meisten magischen Verbesserungen und keinerlei Abzüge in anderen Bereichen. Gelbe Gegenstände sind sehr selten, Sie werden kaum mehr als 20 im gesamten Spiel finden. Wie bei jeder anderen Ausrüstung sind gelbe Artefakte meist für einen bestimmten Beruf gedacht, wie hier für Zauberfähige. Verkaufen Sie den Gegenstand nur, wenn kein Magier ihn nutzen kann.



Grün: Grüne Gegenstände sind immer Naturzaubersprüche. Sie können in Zauberbüchern verwahrt und von jedem benutzt werden, der die Fähigkeitsstufe in Naturzaubern aufweist. Achten Sie hier vor allem auf Heilzauber, die wichtigsten Sprüche im Spiel. Dazu sollten Sie Ihren Zauberfähigen im Bereich Natur auch einen Angriffszauber als aktiven Spruch verpassen. Nehmen Sie immer den mächtigsten!



Orange: Orangefarbene Gegenstände sind immer Kampfzaubersprüche. Auch die können in Zauberbüchern aufgehoben werden und nehmen so im normalen Gepäck keinen Platz weg. Auch hier sollten Sie auf Heilsprüche achten, die es bei den Kampfzaubern ebenfalls gibt. Dazu kommen vor allem Feuerzauber, mit denen Sie Gegner aus der Ferne attackieren können. Einen davon sollten Ihre Kampfzauberer aktivieren.



Verwandeln: Der beste Weg, in der Wildnis wieder zu Platz im Gepäck zu kommen, besteht in der Anwendung des „Verwandeln"-Zaubers. Damit wandeln Sie alle Gegenstände außer Sprüchen und Tränken in Goldmünzen um. Zwar würden Sie beim Händler mehr dafür bekommen, wenn aber kein Händler da ist, bekommen Sie wenigstens etwas Geld. Wandeln Sie zuerst weiße Gegenstände um, da ist der Verlust gering.

Kampftaktiken



Der halbe Sieg im Kampf ist die richtige Aufstellung. Stellen Sie immer Ihre kräftigen Nahkämpfer nach vorn und die angreifbaren Zauberfähigen dahinter. Zauberer sollten nie in Nahkämpfe verwickelt werden!



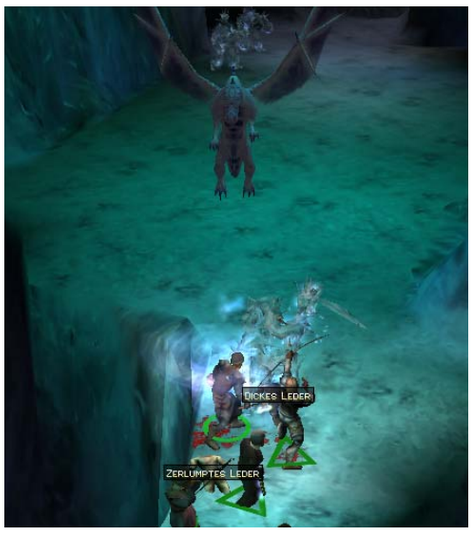
Sparen Sie nicht bei Tränken! Sie finden viele, es gibt sie auch zu kaufen. Also: Falls ein Kampf Ihnen mulmig wird, und Sie Angst haben, Helden zu verlieren, einfach und schnell mit [H] einen Heiltrank verabreichen.



Das gilt sinngemäß auch für die Zauberfähigen: Wenn Sie der Meinung sind, Ihre Zauberer könnten ein wenig mehr Mana vertragen, flößen Sie ihnen mit [M] einen Manatrank ein. Sicher ist sicher!



1 Um Kämpfe gegen eine Übermacht zu gewinnen, verwenden Sie die Anlock-Methode. Befehlen Sie Ihren Helden, die Stellung zu halten, und schicken Sie dann einen langsam vor, bis ein Gegner angreift.



2 Ziehen Sie ihn dann schnell zu den anderen Figuren zurück, und attackieren Sie den Gegner erst, wenn er dicht herangekommen ist. So können Sie ihn in aller Ruhe besiegen, ohne dass seine Kollegen es merken.



3 Sogar Drachen können Sie recht problemlos bezwingen, wenn die fliegenden Schuppenträger keine Unterstützung von anderen Monstern erhalten. Können Sie eine Horde nicht besiegen, teilen Sie sie so!



1 Die richtige Aufteilung ist entscheidend: Hier sehen Sie eine riesige Furie im Hintergund, die besiegt werden muss. Schicken Sie nur Ihre Nahkämpfer nach vorn, und behalten Sie die Zauberer im Hintergrund.



2 Während Ihre starken Kämpfer Auge in Auge mit dem hässlichen Feind stehen, schicken die Zauberfähigen von hinten grüne Giftwolken und andere Angriffszauber, außerdem die Heilzauber auf die Gruppe.



3 So lange genug Mana zum Heilen da ist, werden Sie recht schnell und einfach auch mit großen Kreaturen fertig. Und wenn es doch mal eng wird: Auch ein Rückzug kann helfen, weil er Zeit zum Heilen bringt.

Große Gegner

Die Riesenspinne



1 Auf den ersten großen Gegner treffen Sie am Ende der Ruinen von Wesrin Cross: Eine Riesenspinne versperrt den Weg zum Ausgang. So besiegen Sie das Vieh: Schicken Sie zwei Nahkämpfer nach vorn, um die Spinne mit Äxten oder Schwertern anzugreifen. Mindestens ein Charakter sollte im Hintergund bleiben und Heilzauber auf die vorderen Kämpfer sprechen. Die meisten Spieler dürften an dieser Stelle vier Helden im Gefolge haben.



2 Nutzen Sie also den vierten Mann entweder auch zum Heilen oder zum Fernkampf. Achten Sie im Kampf auf die Lebensanzeige der vorderen Kämpfer. Falls Sie bemerken, dass der oder die Heiler nicht mehr nachkommen, lassen Sie die Nahkämpfer Heiltränke trinken, um wieder frische Kräfte zu schöpfen. Nach etwa zwei Minuten sollte Ihre Heldengruppe das Monster besiegt haben. Es fällt dann, wie links zu sehen, in sich zusammen. Der Weg ist frei!

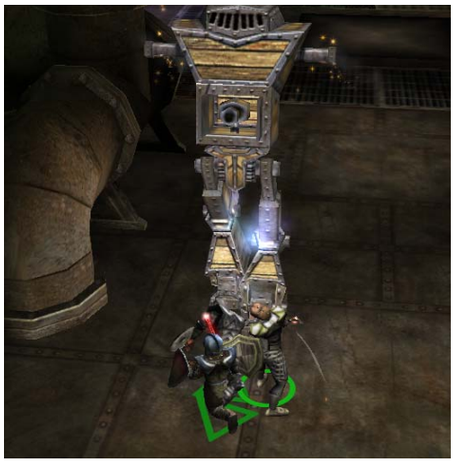
Der Riesenroboter



1 Endlich haben Sie in den Goblinhöhlen den vermissten Wächterstab entdeckt, doch der Obergoblin schickt zu dessen Schutz seinen größten Roboter gegen Ihre Helden. Der verfügt über diverse Fernkampfwaffen und wird sofort damit beginnen, Ihre Zauberfähigen zu beschießen. Mit etwa 3000 Punkten Lebensenergie ist die künstliche Kreatur ein zäher Gegner. Schicken Sie also zuerst Ihre gesamte Gruppe wieder aus …



2 … dem Raum, in dem sie gerade steht. Bringen Sie dann Ihre Zauberer und Fernkämpfer hinter der Ecke in Sicherheit, und geben Sie ihnen den Kampfbefehl „Stellung halten". Damit stellen Sie sicher, dass die Zauberer nicht wieder in den Raum zurücklaufen, um zu helfen, und dann einen schnellen Tod erleiden. Heilen können sie aber trotzdem sehr gut, da die Heilzauber teilweise beträchtliche Reichweiten haben.



3 Sind die Zauberer in Sicherheit, schicken Sie Ihre Nahkämpfer wieder zurück in den Raum und lassen Sie sie den Roboter angreifen. Heilung gibt's entweder von den Zauberfähigen oder durch einen kräftigen Schluck aus mitgeführten Heiltränken. Attackieren Sie den Roboter lange genug, werden ihm irgendwann die Arme mit den Gewehren abfallen. Nun ist er völlig harmlos geworden, und Sie können auch die Zauberer wieder dazuholen.



4 Wenn Ihre Nahkämpfer den Roboter besiegt haben, zerfällt das gute Stück in etliche Teile und lässt auch ein paar nützliche Gegenstände fallen, die Sie sofort aufsammeln sollten. Jetzt wird der Chefgoblin nochmals auftauchen, Ihnen aber keinen weiteren Gegner in den Weg schicken. Holen Sie also Meriks Wächterstab aus dem Käfig. Wundern Sie sich aber nicht, falls Sie Merik in Ihrem Team haben: Er kann seinen eigenen Stab eventuell noch nicht benutzen.

Gresh, der Totenbeschwörer



1 Auf dem Weg zur Festung Kroth stoßen Sie auf den bösen Totenbeschwörer Gresh. Wenn Sie mit Ihrer Gruppe nahe genug herangelaufen sind, beginnt ein kurzer Film, in dem sich Gresh kurz vorstellt und Ihnen den Tod androht. Sobald der Film beendet ist, beginnt die Schlacht. Laufen Sie sofort zurück, und achten Sie vor allem auf das Maultier. Falls es nicht nachkommt, steuern Sie es von Hand einzeln.



2 Verstecken Sie Ihr Team hinter einem der beiden Felsvorsprünge, entweder links oder rechts. Bald kommen die ersten Skelettkrieger hinterher, aber nur in kleinen Gruppen, ohne Unterstützung durch untote Bogenschützen. Drei Nahkämpfer mit Heilzauberunterstützung sollten mit den bleichen Kriegern wenig Probleme haben. Insgesamt müssen Sie fünf Schwertkämpfer und zwei untote Hunde besiegen.

Gresh, der Totenbeschwörer



3 Ist Ihnen das gelungen, lässt sich auch Gresh persönlich sehen. Attackieren Sie ihn sofort, auch wenn seine Bogenschützen Sie beschießen. Heiler und Heiltränke sollten lange genug helfen. Der Totenbeschwörer ist zäh: mehrere tausend Lebenspunkte und vernichtende Feuerbälle als Waffe. Hier müssen Ihre Nahkämpfer Einiges einstecken, also behalten Sie ihre Werte immer gut im Auge – gegen Gresh stirbt es sich leider sehr schnell.



4 Irgendwann ist auch der stärkste Totenbeschwörer besiegt und löst sich in Feuer auf. Nun können Sie in aller Ruhe die restliche untote Brut besiegen. Nehmen Sie sich eventuell noch übrig gebliebene Hunde und vor allem die Bogenschützen vor. Hier können die Zauberfähigen wieder Angriffszauber nutzen. Wenn alle vernichtet sind, können Sie die Gegenstände auf dem Schlachtfeld einsammeln und endlich weiter in die Festung von Kroth gehen.

Der Lindwurm



1 Sie erhalten den Auftrag, die Mutter aller Drachen zu besiegen, bevor die bösen Secks sie befreien und gegen die Welt einsetzen können. Wenig später stehen Sie dem riesigen Biest tatsächlich gegenüber. Wenn Sie ankommen, schläft die Echse allerdings noch. Sobald Sie eine Truhe oder Vase in der Nähe öffnen, wird das Tier aber wach. Beginnen Sie den Angriff damit, Ihre Nahkämpfer in die Schlacht zu schicken, damit sie mit Schwert und Axt angreifen.



2 Stellen Sie nun Ihren besten Heiler in Zauberreichweite zu den Nahkämpfern auf, und befehlen Sie ihm, unter allen Umständen die Stellung zu halten. Wann immer die Kämpfer gesundheitliche Probleme haben, wird er jetzt automatisch heilen – so lange das Mana reicht. Geben Sie dieser Figur deshalb vorher unbedingt viele Manatränke, denn der Drachenkampf wird etliche Minuten dauern und jede Menge Mana verbrauchen.



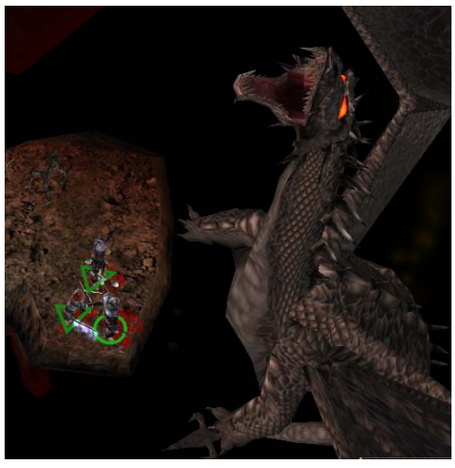
3 Halten Sie die restlichen Figuren im Hintergrund, aber in Zauberreichweite zum Heiler. Geben Sie auch ihnen den Befehl, die Stellung zu halten, und schalten Sie alle, die ihn beherrschen, ebenfalls auf Heilzauber. Dabei spielt es keine Rolle, ob es ein hochstufiger oder minderer Zauber ist. Hauptsache, der Heiler kann von möglichst vielen Figuren geheilt werden, an ihm hängt schließlich der gesamte Angriff. Wenn er stirbt, ist der Kampf verloren.



4 Feueratem ist die erste Angriffsart des Lindwurms: Haben Sie die Figuren aufgestellt, wie beschrieben, wird nur der Heiler davon betroffen. Allerdings verliert er in rasantem Tempo Lebensenergie. Zwei heilende Figuren sollten ihn also wieder zu Kräften bringen, sobald der Feuerangriff des Drachen vorüber ist. In dieser Zeit passiert Ihren Nahkämpfern übrigens gar nichts, sie können in aller Ruhe auf den Drachen einprügeln.



5 Der zweite Angriff des Monsters ist eine Schockwelle, die es durch Aufrichten und Fallenlassen des eigenen Körpers auslöst. Diese Attacke wirkt nur auf Ihre Nahkämpfer, die alle davon betroffen sind. Jetzt muss der Heiler mit kräftigen Zaubern, wie „Wind der Heilung", für schnelle Genesung sorgen. Beobachten Sie auch hier die Gesundheitsanzeigen der Kämpfer. Wird es knapp, lassen Sie sie am Heiltrank nippen und den Heiler am Manatrank.



6 Nach schier endlosen Minuten hat der Drache endlich seine mehr als 20 000 Lebenspunkte verloren und stürzt in die Tiefe. Wenn alles nach Plan lief, ist keine Ihrer Figuren dabei zu Tode gekommen. Allerdings haben Sie eventuell kaum noch Tränke übrig. Der riesige Drachenschatz, der in der Höhle verteilt liegt, sollte dafür aber entschädigen. Außer guten Waffen und Rüstungen liegen dort auch neue Tränke und jede Menge Gold zum Einkaufen.



STAR WARS Jedi Knight 2 Jedi Outcast

Actionspiel für PC | Mit Lichtschwert und Laserwaffe gegen die Schergen des Imperiums. COMPUTERBILD-SPIELE verrät, wie Sie sich am besten durchschlagen

Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegen



Vorwärts: Um unerschrocken vorwärts zu stürmen, drücken Sie W. Dann geht es ab durch die Mitte.



Rückwärts: Sollte geordneter Rückzug angesagt sein, drücken Sie S. Ihr Mann weicht zurück.



Nach rechts: Manchmal hilft nur Ausweichen. Per Druck auf D schicken Sie den Jedi nach rechts.



Nach links: Empfiehlt sich ein Ausfallschritt zur anderen Seite, so drücken Sie A, und es geht nach links.



Springen: Sie streben nach Höherem oder wollen ein Hindernis überwinden? ␣ drücken.



Ducken: Um abzutauchen, drücken Sie C. Daraufhin robbt der Jedi sogar durch flachste Gänge.

Feuern



Per Druck auf die linke Maustaste wird die Waffe abgefeuert. Mit der *rechten* Maustaste lässt sich die Zweitfunktion der Waffe auslösen, beispielsweise Schnellfeuer.

Datenpad



Alle wichtigen Daten zur aktuellen Aufgabe rufen Sie im „Datenpad" per Druck auf ⇄ ab.

Inventar



Mit A und Ö sehen Sie Ihr Inventar durch. Mit ↵ benutzen Sie einen Gegenstand.

Werfen

1 Zum Werfen die linke Maustaste gedrückt halten und zielen. Dann die Taste loslassen.

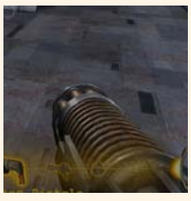


2 Je länger Sie die Maustaste gedrückt halten, desto weiter fliegt das Wurfgeschoss.

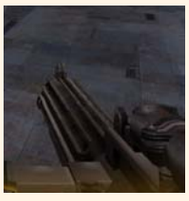


Waffe wechseln

1 Schneller Waffenwechsel geht durch Drehen am Mausrad flott von der Hand.



2 Welche Waffe gewählt wird, hängt davon ab, ob Sie vor- oder rückwärts drehen.



Nachtsichtgerät



Mit ⇇ aktivieren Sie das Nachtsichtgerät. Damit kann Ihr Jedi auch in dunklen Gängen alles sehen. Achtung: Die Batterie ist schnell leer, setzen Sie das Ding sparsam ein.

Elektro-Fernglas



1 Mit G benutzen Sie das Elektro-Fernglas. Mit der linken Maustaste wird dann der Bildausschnitt vergrößert.



2 Drücken Sie die *rechte* Maustaste, so „zoomen" Sie wieder vom Kern des Geschehens weg und gewinnen Überblick.

Die erste Aufgabe: Kejim



1 Sie starten mit Jan bei einer imperialen Raumfähre. Dahinter sind einige Soldaten, die sich mit gezielten Schüssen leicht aus dem Weg räumen lassen.



2 Dann klettern Sie auf den kleinen Vorsprung rechts. Unten kommt ein Offizier um die Ecke gelaufen. Ein paar gezielte Schüsse stoppen den Mann.



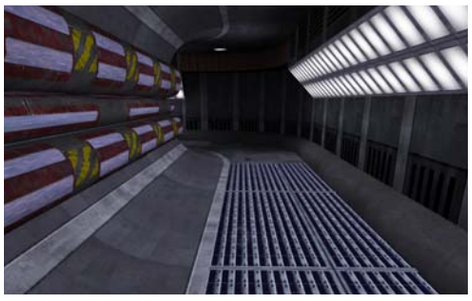
3 Dann geht's nach rechts auf einen Vorplatz. Von dort und von rechts feuern imperiale Soldaten. Laufen Sie nach rechts um die Ecke (Pfeil).



4 Auch dahinter lauern Truppen. Im Gebäude schalten Sie den Offizier aus, nehmen die Codekarte und fahren per Lift nach oben. Das Schaltpult (Kreis) mit E aktivieren.



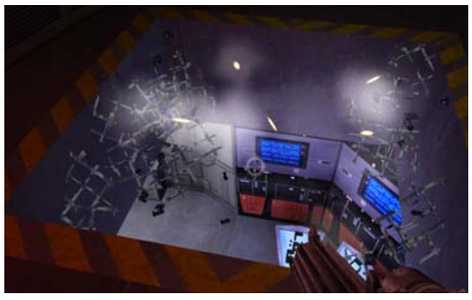
5 Sobald Sie die Soldaten unschädlich gemacht haben, laufen Sie abwärts, setzen sich an die Kanone und feuern aus Tor. Es explodiert, Sie können eintreten.



6 Per Fahrstuhl geht's nach unten. Der Lift fährt leer wieder nach oben, Sie springen ab und durch eine Tür in einen Gang. Laufen Sie zuerst nach rechts.



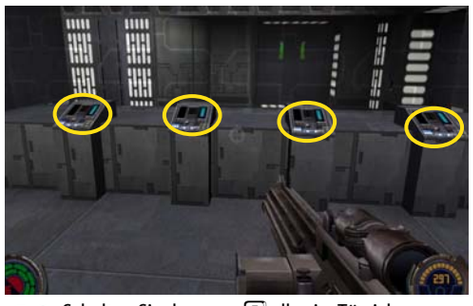
7 Schalten Sie dann mit E den Strom ab, und laufen Sie den Gang zurück in die andere Richtung. Hinter dem Generator geht es wieder per Aufzug nach oben.



8 In dem dunklen Raum oben zerstören Sie ein Gitter und springen nach unten. Im Kontrollraum steht ein Offizier mit dem Rücken zu Ihnen.



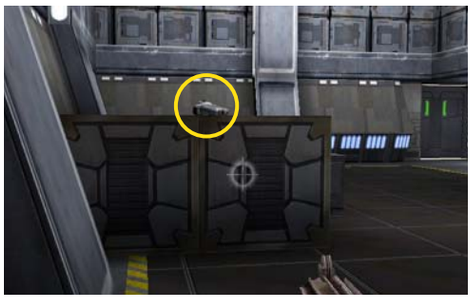
9 Mit einem gezielten Schuss können Sie diesen imperialen Offizier ausschalten, ohne dass er die Chance hat, Alarm auszulösen.



10 Schalten Sie dann per E alle vier Türsicherungen (Kreise) aus. Danach kommt Jan sofort durch jene Tür beim Fahrstuhl, an der sie zurück geblieben war.



11 Aus dem Kontrollraum geht's nach rechts und dann nach links. Durch das Tor gelangen Sie in einen Lagerraum mit ein paar versprengten Soldaten.



12 Auch im nächsten Raum warten Soldaten. Wenn Sie mit denen fertig sind, nehmen Sie das Nachtsichtgerät (Kreis) und fahren mit dem Lift rechts hinten.



13 Eine Etage tiefer ist es so dunkel, dass Sie das Nachtsichtgerät brauchen. Kriechen Sie an den Kisten vorbei, bis Sie an einen Durchgang kommen.

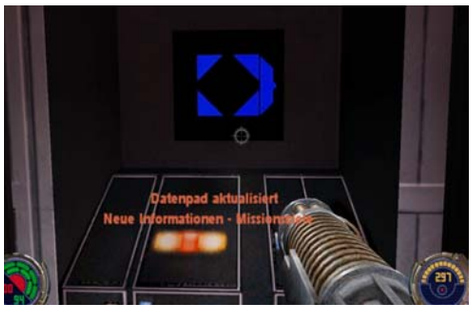


14 In dem Raum hinter dem Durchgang halten sich Offiziere und Soldaten auf. Mit einigen Thermaldetonatoren lösen Sie dieses Problem.



15 Am Schaltpult öffnen Sie per Druck auf E alle drei Bereiche der Station. Dann schnell weiter nach links und durch das Tor.

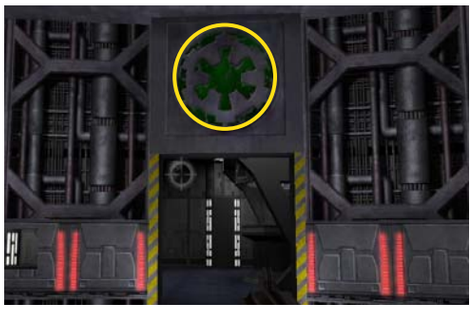
Die erste Aufgabe: Kejim (Fortsetzung)



16 Bevor Sie den Raum verlassen, gehen Sie noch zum Schaltpult mit diesem blauen Symbol. Das Symbol wird automatisch im Datenpad gespeichert.



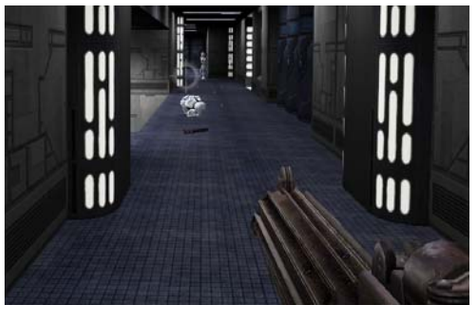
17 Laufen Sie dann eine Treppe nach oben (Vorsicht, Soldaten!) , dann zwei Mal nach links, bis Sie zu dieser Kreuzung zweier Stege kommen.



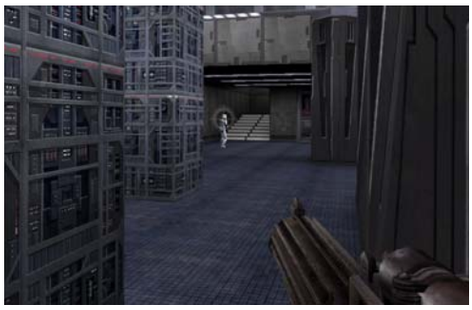
18 Gehen Sie nach links bis zum Tor mit dem grünen Symbol (Kreis). Aber keinen Schritt weiter – hinter dem Tor wartet ein automatisches Geschütz.



19 Blicken Sie vorsichtig um die Ecke, und zerstören Sie mit einigen gezielten Schüssen die gefährliche Waffe an der Decke (Kreis).



20 Gehen Sie dann durch das Tor und weiter nach rechts. Im Gang die Soldaten bekämpfen und den Offizier im Wachraum hinter Ihnen ausschalten.



21 Laufen Sie weiter in den Gang und sofort nach links unten. In einem Raum voller merkwürdiger Pfeiler sind wiederum Soldaten zu bekämpfen.



22 Bei der weiteren Pirsch durch diesen Raum gelangen Sie wieder zu einem Schaltpult. Sie rufen Jan zu Hilfe, die auch schnell kommen will.



23 Plötzlich kommt ein Hilferuf von Jan rein – sie hat Probleme mit einigen Soldaten. Also eilen Sie ihr zu Hilfe und räumen mit den Gegnern auf.



24 Dann führen Sie Jan zum Schaltpult. Die Pilotin macht sich an die Arbeit und versucht sich in die Schaltkreise der Station einzuloggen.



25 Sie durchsuchen die folgenden Räume und müssen sich dabei ständig Ihrer Haut wehren. Hinter dieser Tür ist der Schalter für eine automatische Waffe.



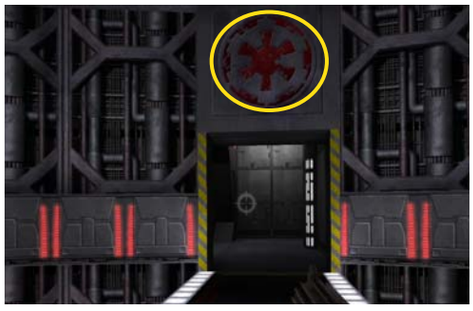
26 In einem Raum daneben finden Sie eine Energiezelle (Kreis). Gut, denn damit können Sie Ihre Schutzschilde wieder aufladen.



27 Wenn Sie wieder zur Kollegin Jan zurücklaufen, passieren Sie linkerhand einen weiteren Raum, der von einigen Soldaten bewacht wird.



28 In diesem Raum finden Sie auch das Schaltpult mit dem grünen Symbol. Stellen Sie sich davor, und das Symbol wird im Datenpad gespeichert.



29 Sie verlassen dann diesen Bereich in Richtung Stegkreuzung und gehen weiter zum Tor mit dem roten Symbol (Kreis).



30 Auch hier hat das Imperium eine automatische Waffe angebracht. Doch ein paar gezielte Feuerstöße machen aus dem Ding Schrott.

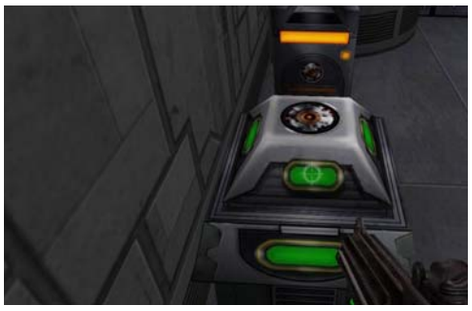
Die erste Aufgabe: Kejim (Fortsetzung)



31 Auch dahinter warten wieder imperiale Soldaten und ein Wachmann am Tor, die allesamt unschädlich gemacht werden müssen.



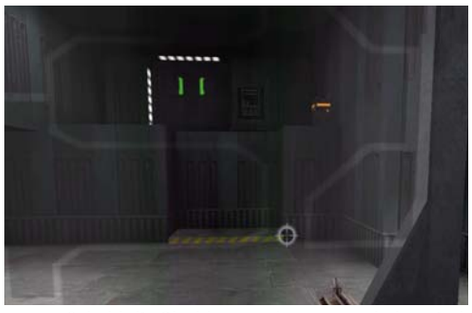
32 Wenn Sie weiter geradeaus laufen, kommen Sie an einen Gang, in dem aus geborstenen Rohren Gas ausströmt, das sich entzündet hat.



33 In einer Ecke finden Sie unter dieser Gasflamme eine Schild-Batterie, an der Sie Ihren Schutzschild unbedingt erneut aufladen sollten.



34 Verlassen Sie den Gang mit den Flammen dann im Laufschritt. Er wird hinter Ihnen zusammenbrechen. Im nächsten Raum: Kampfroboter (Kreis).



35 Sobald die Blechkameraden ausgeschaltet sind, stellen Sie sich in den kleinen Lift und fahren nach oben. Dort gibt's noch ein paar Kampfroboter.



36 Wenn Sie mit den mechanischen Truppen fertig sind, laufen sie über den Gang und springen am Ende nach unten in eine Öffnung.



37 Die Soldaten dort dürften für einen Jedi kein wirkliches Problem darstellen. Nur wenige Feuerstöße, und Sie haben freie Bahn.



38 Hier finden Sie auch das letzte Symbol – und zwar das rote –, das Sie in Ihrem Datenpad speichern müssen. Stellen Sie sich einfach vor das Schaltpult.



39 Laufen Sie wieder zurück zur Stegkreuzung. Mit dem Lift fahren Sie nach oben zum Kontrollraum, in dem Soldaten und Offiziere Wache schieben.



40 Die Männer in den weißen Plastikanzügen feuern zwar wie wild um sich, können Sie aber nicht aufhalten. Gehen Sie zum Schaltpult (Kreis).



41 Schalten Sie das Pult ein. Dann geht's zum gegenüberliegenden Pult auf der anderen Seite der runden Halle (Kreis). Aktivieren Sie auch dieses.



42 Dann nichts wie zurück in den Kontrollraum, aus dem Ihnen plötzlich wieder „frische" Soldaten entgegenkommen. Na ja, Sie wissen, was zu tun ist …



43 Gehen Sie zum Pult in der Mitte der Stegkreuzung, und stellen Sie alle Symbole genau nach den Vorlagen in Ihrem Datenpad ein.



44 Sie brauchen keine Bedienungsanleitung: Betätigen Sie einfach alle Schalter der Apparatur. Daraufhin fährt die letzte noch fehlende Brücke aus.



45 Sie können über die Brücke gehen und haben die Aufgabe damit gemeistert. Doch das war's noch lange nicht. Es warten noch viele weiße Plastikmänner.

[1] sprich: „Tschihts"

Geheime Tricks (Cheats)[1]

Sonic Advance für Gameboy Advance

Immer mit einem einsamen Sonic von Spielstufe zu Spielstufe zu eilen, mag auf Dauer etwas langweilig werden. Mit diesem Trick können Sie dem rasenden Igel seinen Freund Tails an die Seite stellen

1 Schieben Sie das Spielmodul in den Gameboy Advance, und starten Sie das Spiel wie gewohnt. Betätigen Sie im Start-Bildschirm die **Start**-Taste.



2 Wählen Sie im folgenden Menü mit dem Steuerkreuz die gewünschte Spielvariante, und drücken Sie die **A**-Taste.



3 Sind Sie zum Auswahlmenü für die Spiel-Figuren gelangt, drücken Sie nacheinander ↑, →, ↓, →, L, →, R, → und abschließend die **A**-Taste. Nun beginnen Sie ein Spiel, in dem sich Sonic, der schnellste Igel aller Zeiten, nicht mutterseelen allein, sondern gemeinsam mit Tails ins Abenteuer aufmacht.



Aliens versus Predator[2] 2 Version 1.0 für PC

Setzen Ihnen die außerirdischen Gegner stärker zu, als Ihnen lieb ist? Mit den folgenden Tricks werden Sie jedes Alien ohne große Probleme los

1 Beginnen Sie das Spiel in gewohnter Weise.

2 Drücken Sie an einer beliebigen Stelle im laufenden Spiel auf ↵.

3 Daraufhin öffnet sich unten auf dem Bildschirm ein kleines Fenster



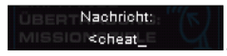
in dem Sie über die Tastatur Zeichen eingeben können.

4 Betätigen Sie ⇧, und halten Sie die Taste gedrückt, während Sie . drücken. Achtung: Es erscheint daraufhin nicht das Zeichen, das auf der Taste markiert ist, sondern „<"



.

5 Lassen Sie beide Tasten los, und geben Sie in kleinen Buchstaben das Wort **cheat** ein



.

6 Anschließend halten Sie wieder ⇧ gedrückt, während Sie die Taste . betätigen. Auch in diesem Fall erscheint nicht das Zeichen auf der Taste, sondern „>"



.

7 Drücken Sie ␣, und geben Sie anschließend einen der unten aufgeführten Cheats ein, zum Beispiel



. Beenden Sie die Eingabe mit ↵, und schon weisen Sie die Aliens dank unerschöpflicher Feuerkraft in die Schranken. Sie können mehrere der Codes nacheinander aktivieren, müssen dafür allerdings jeweils bei Schritt **2** beginnen. Um einen Cheat abzuschalten, geben Sie ihn auf die beschriebene Weise erneut ein.



Eingabetext	Wirkung
mpcanthurtme	Sie werden unverwundbar.
mpbunker	Ihre Munitionsvorräte sind unerschöpflich.
mpshuckit	Sie besitzen alle Waffen mit jeweils voller Munition.
mpkohler	Die Munitionsvorräte Ihrer Waffen werden aufgefüllt.
mpbeamme	Dieser Code versetzt Sie an den Startpunkt des Levels zurück.
mpsixthsense	Sie gehen glatt durch die Wand.
mpicu	Die Ich-Perspektive wechselt zur Verfolger-Draufsicht.

Die Monster AG für Gameboy Advance

Das Problem: Sie kommen mit dem blauen Sulley nicht über einen bestimmten Level hinaus. Die Lösung: Helfen Sie dem flauschigen Pelztier mit den richtigen Tastenkombinationen, und Sie können selbst unbezwingbar scheinende Spielstufen überspringen

1 Beginnen Sie das Spiel wie gewohnt. Drücken Sie im Start-Bildschirm die **Start**-Taste.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz das Passwortfeld Password aus, und drücken Sie zur Bestätigung die **A**-Taste.

3 Im Passwortmenü geben Sie die nebenstehenden



Codes ein. Die entsprechenden Buchstaben und Zahlen wählen Sie mit dem Steuerkreuz aus und bestätigen sie jeweils mit der **A**-Taste. Haben Sie so alle sechs Zeichen eingegeben, drücken Sie abschließend ein weiteres Mal die **A**-Taste, und das Spiel beginnt in dem gewünschten Level.



Eingabe	Wirkung
Level 1	QMB2V8
Level 2	MKB2Z7
Level 3	6RB!7G
Level 4	JSCBN
Level 5	GFW2VB
Level 6	HFW03K
Level 7	GJC87D
Level 8	VJC99Z
Level 9	LJDOBJ
Level 10	NJX2VN
Level 11	6MX23J
Level 12	LTD!SK
Level 13	FTD!9X
Level 14	8JFOD9
Level 15	CNY1XK
Level 16	!TF!5P
Level 17	FVGZBQ
Level 18	GVG0V9
Level 19	CVG23H
Level 20	KYZ27D
Level 21	VVG!9D
Level 22	DCG!!J

[2] sprich: „Ahliens woßes Pridäter"

Amped: Freestyle Snowboarding[1] für Xbox

Noch mehr Spaß im „g'führigen" Schnee werden Ihnen diese verrückten Tricks bereiten

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

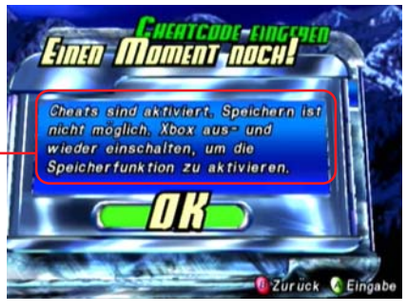
2 Wählen Sie im Hauptmenü mit der **A**-Taste den Menüpunkt Optionen und dann [redacted].

3 Im so aufgerufenen Menü können Sie nun, Buchstabe für Buchstabe, die rechts aufgeführten Passwörter mit Steuerkreuz und **A**-Taste eingeben, um die jeweiligen geheimen Tricks zu aktivieren. Achten Sie bei der Eingabe unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung. Mit Umschalt wechseln Sie von Klein- auf Großbuchstaben und umgekehrt.

4 Ist die Eingabe komplett, wählen Sie Fertig, um das Spiel zu starten. Falls Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie diese Meldung ●.



Snowboard fahren in Vollendung – mit diesen Cheats kein Problem.



Eingabetext	Wirkung
GimmeGimme	Freie Wahl der Spielstufen.
StickiT	Alle Sprünge perfekt.
WhirlyGig	Super-Spins vorführen.
MegaLeg	Geringere Schwerkraft.
buzzasaW	Bäume sind keine Hindernisse mehr.
ZiPster	Sie können sich frei auf der Piste bewegen.
RidinwRaven	Versteckte Fahrerin Raven freischalten.
ChillinwSteezy	Versteckten Fahrer Steezy freischalten.

[1] spricht: „Ämpt: Frih-Stail Snohbohrding"

Splashdown[2] für Playstation 2

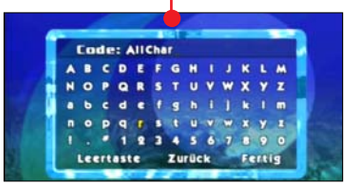
Mit Vollgas durch die Wellenberge. So machen Sie die Konkurrenz richtig nass

1 Starten Sie das Spiel „Splashdown", wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt Optionen an.

3 Halten Sie nun die **R2**-Taste gedrückt, und drücken Sie nacheinander folgende Tasten:
↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,■,●,■,●.

4 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie die rechts aufgeführten geheimen Tricks durch Eingabe von Passwörtern aktivieren ●.



Eingabetext	Wirkung
Passport	Alle Strecken freischalten.
AllChar	Alle Fahrer freischalten.
LaPinata	Alle Klamotten freischalten.
Festival	Alle Videos freischalten.
F18	Bestzeitrennen gegen ein Jagdflugzeug.
IBelieve	Bestzeitrennen gegen ein Ufo.
AllOutAI	Höherer Schwierigkeitsgrad.
Hobble	Niedrigerer Schwierigkeitsgrad.



Sie können sogar gegen ein Ufo Rennen fahren.

[2] spricht: „Splläschdaun"

NHL Hitz 2002 für Xbox

Coole Tricks auf kaltem, schnellem Eis. So spielen Sie Ihre Gegner an die Bande

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie Spielvariante, Mannschaften und Spieler nach Wunsch.

3 Im darauf folgenden Ladebildschirm können Sie die unten aufgeführten Tastenkombinationen benutzen, um die geheimen Tricks zu aktivieren. Dafür haben Sie nur wenige Sekunden Zeit. Ist die Eingabe richtig, erscheint oben links der Name des Tricks auf Englisch ●.



Eingabetext	Wirkung
XX→	Spieler hat großen Kopf.
XXX→	Spieler hat Riesenkopf.
XXYY←	Alle Spieler haben große Köpfe.
XXXYYY←	Alle Spieler haben Riesenköpfe.
XXY→	Keine Zuschauer mehr.
YBB→	Die Spieler fallen bei Kollisionen wie Dominosteine um.
XYYB←	Schneefall.
XYYYYB←	Regen..
XYYYBB↓	Tennisball als Puck.
XYYYBBB←	Hockeyball als Puck.
XYYB↑	Großer Puck.
XXXYYB↑	Riesiger Puck.
XXXYBBB→	Unendlich viel Turbo.



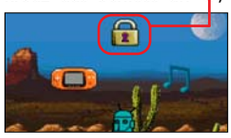
Eishockeyspieler mit Riesenköpfen. Dieser Trick dürfte kaum hilfreich sein – aber sicher sehr lustig.

Planet der Affen für Gameboy Advance

Affen an der Nase herumzuführen, ist mit diesen Kniffen ganz einfach

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz das Schloss an ●,



und drücken Sie die **A**-Taste.

3 In diesem Menü können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um in die verschiedenen Spielstufen zu gelangen ●.



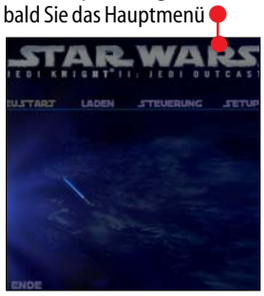
Eingabe	Spielstufe
64N4HY	Stufe 2.
F5BMGF	Stufe 3.
B1SKZR	Stufe 4.
76FNHB	Stufe 5.
P7GRXK	Stufe 6.
6B7VM#	Stufe 7.
QK6293	Stufe 8.
JDDUTJ	Stufe 9.
046PJ#	Stufe 10.
3#9QLS	Stufe 11.
C12KYY	Stufe 12.

Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast[1] für PC

1 sprich: „Star Wohrs: Jedi Nait 2 – Jedi Autkahst"

Sternenkrieger, aufgepasst: ein paar geheime Tricks, und die Macht wird mit Ihnen sein!

1 Legen Sie die **CD-ROM** S.168 ins Laufwerk ein und starten Sie das Spiel wie gewohnt. Sobald Sie das Hauptmenü



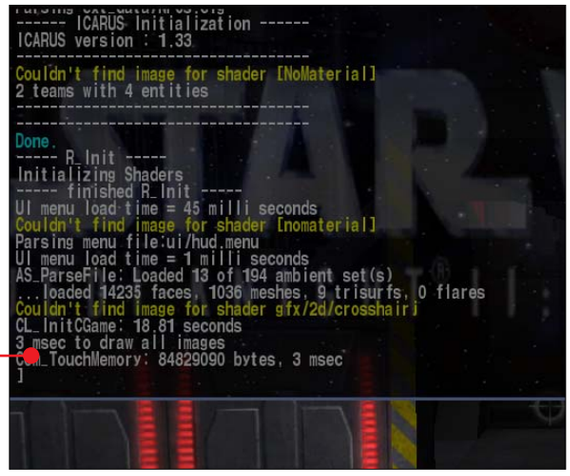
sehen, starten Sie ein neues Spiel oder laden einen gespeicherten Spielstand – wie üblich.

2 Drücken Sie im laufenden Spiel bei gehaltener ⇧-Taste auf ^.

3 Ein Menü klappt auf. Drücken Sie ein Mal ←, damit die Eingabemarke (der Cursor) am Anfang der Zeile steht.

4 Tippen Sie dann die Buchstabenfolge `devmapall` ein, und drücken Sie ↵. Sie sehen zwar keine Bestätigung, die geheimen Tricks (Cheats) sind damit aber freigeschaltet. Sie können jetzt einen der Begriffe aus dem Kasten rechts eintippen, um einen der Cheats zu aktivieren.

5 Tippen Sie beispielsweise `noclip` ein, und drücken Sie ↵. Zur Bestätigung sehen Sie dann `noclip ON` auf dem Bildschirm.



6 Drücken Sie anschließend bei gehaltener ⇧-Taste auf ^, um das Menü wieder zu schließen. Damit haben Sie den so genannten Flugmodus



eingeschaltet, der Kyle erlaubt, durch Wände zu gehen. Erneutes Eintippen des Begriffs `noclip` schaltet diesen Modus wieder aus.

Eingabetext	Wirkung
god	Unverwundbarkeit.
undying	999 Einheiten Lebensenergie, und Kyle kann nicht sterben.
notarget	Kyle wird für die Gegner unsichtbar.
noclip	Flugmodus wird aktiviert, Kyle kann durch Wände gehen.
kill	Kyle begeht Selbstmord.
taunt	Kyle spielt mit seiner Waffe.
give all	Kyle erhält alle Waffen und volle Energie.
give ammo	Mehr Munition.
give health	Kyle erhält volle Gesundheit zurück.
give armor	Mehr Schilde.
victory	Kyle macht eine spöttische Bemerkung.
drive_atst	Kyle erhält einen ATST und steuert ihn.
thereisnospoon	Kurze Zeitlupe im Stil des Films „Matrix".
r_showtris 1	Spielumgebung wird als Gittermodell dargestellt.
r_showtris 0	Spielumgebung wird in der Normalansicht dargestellt.

Deep Fighter[2] für PC

2 sprich: „Dihp Faiter" 3 sprich: „Se Ssimpsens Rohd Räidsch"

Alle Unterwasserwelten auf einen Blick – mit dem folgenden geheimen Trick können Sie alle Spielstufen direkt anwählen

1 Legen Sie die **CD-ROM** S.168 ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

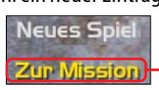
2 Sobald Sie das Hauptmenü sehen,



tippen Sie diesen Begriff ein: `laststabatsubballadbyus`. Die Buchstabenfolge erscheint nicht im Bild. Zur Bestätigung hören Sie jedoch das Piepen eines Echolots.

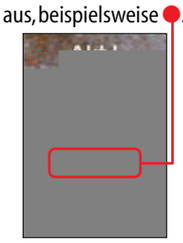
3 Klicken Sie danach auf Neues Spiel.

4 Außer den üblichen Möglichkeiten steht in der Spielauswahl ein neuer Eintrag.

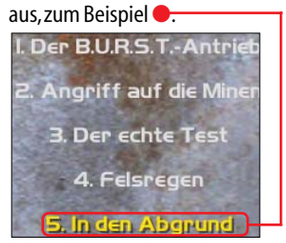


Klicken sie ihn an.

5 Jetzt stehen Ihnen verschiedene Hauptspielstufen direkt zur Verfügung. Wählen Sie mit einem Mausklick eine aus, beispielsweise.



6 Wählen Sie danach per Klick eine Unter-Spielstufe aus, zum Beispiel.



Schon können Sie sich in ein neues Abenteuer stürzen.

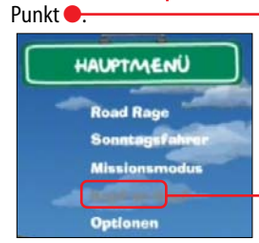


The Simpsons Road Rage[3] für PS 2

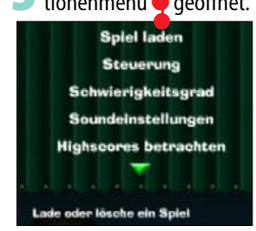
Da staunt nicht nur Homer Simpson. Mit versteckten Tricks entlocken Sie dem Spiel weitere witzige Dinge

1 Legen Sie die **CD-ROM** S.168 ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald Sie das Hauptmenü des Spiels sehen, wählen Sie mit einem Klick den Punkt.



3 Daraufhin wird das Optionenmenü geöffnet.



Drücken Sie hier gleichzeitig **L1** und **R1**. Halten Sie die beiden Tasten weiterhin gedrückt – andernfalls funktionieren die Schummeltricks nachher nicht.

4 Jetzt können Sie eine der Tastenkombinationen aus dem unten stehenden Kasten ausprobieren. Drücken Sie beispielsweise nacheinander ▲,▲,■,●.

5 Lassen Sie dann **L1** und **R1** wieder los, und drücken Sie ▲, um das Optionenmenü wieder zu verlassen.

6 Starten Sie ein Spiel Ihrer Wahl. Jetzt machen Sie mal auf ganz andere Art die Straßen unsicher – in einer roten Seifenkiste nämlich.



Tastenkombination	Wirkung
▲,▲,■,●	Sie steuern eine rote Seifenkiste.
▲,▲,●,✕	Sie steuern einen Nuklear-Linienbus.
▲,▲,▲,▲	Ihnen stehen zusätzliche Kameraperspektiven zur Wahl.
✕,✕,✕,✕	Sie fahren bei Nacht.
●,●,●,●	Alle Figuren am Straßenrand sind nur zweidimensional.
▲,▲,✕,✕	Ein Gitternetz um alle Objekte markiert deren Berührungspunkte.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

WISSENSCHAFTLICHER TEST

Spielend abnehmen?

Rennspiel, Action, Strategie: Der Kalorienverbrauch ist unterschiedlich



Hier sind nicht nur Monster zum Abschuss freigegeben – auch überschüssige Pfunde. Aber können Sie gleichzeitig Kalorien und Gegner jagen? COMPUTERBILD-SPIELE hat sieben Spiele auf den medizinischen Prüfstand geschickt. Mit verblüffenden Resultaten



Maß-Nahme: Sportmediziner Marcus Schöb (31) misst Redakteur Richters Größe: 1,78 m.

1sprich: „Äidsch off Emmpeiers" 2sprich: „Hahf Laif Bluh Schifft" 3sprich: „Grong Prih"

Freitag, 15. März 2002, 13 Uhr. An der Alster in Hamburg hält ein schwarzes Auto vor Alstermed, einem Institut für Leistungsdiagnostik und Trainingssteuerung. Der Fahrer steigt aus, schleppt Taschen, Kartons und einen großen Fernseher in die sterilen Räume der medizinischen Labors. Mit im Gepäck: vier Spielekonsolen, mehrere Spieletastaturen (Gamepads), ein tragbarer Computer, eine Tanzmatte, bunte Rasseln, ein Lenkrad und sieben Spiele. Die Alstermediziner begegnen der ungewöhnlichen Wagenladung reserviert, gehen dem Mann aber doch helfend zur Hand. Der gibt sich als Thomas Richter zu erkennen – Redakteur von COMPUTERBILD-SPIELE. Er will genau wissen, ob es möglich ist, durch intensives Spielen abzunehmen. Sehr genau.



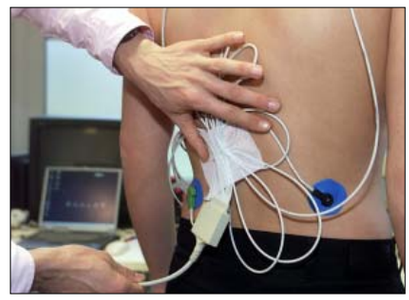
Waage-Mut: 71,7 kg – Thomas Richter (27) hat Idealgewicht.

Keine moderne Medizin ohne Messtechnik: Richter wird an Brust und Rücken mit rund 50 000 Euro teuren Präzisionsgeräten verkabelt. Die Maschinen zeichnen akkurat die Herzfrequenz des Probanden auf. Eine via Schlauch mit den Apparaturen verbundene Gummimaske gibt Auskunft über Atemrhythmik und Sauerstoffaufnahme. Ein eigens dafür programmierter Computer errechnet aus dem Mix aller Werte nahezu exakt den Energieverbrauch der Testperson.

Atem- und Herzfrequenz werden zunächst am „passiven", entspannten Menschen ermittelt. Doch dann geht's zur Sache: Während Richter im Strategiespiel „Age of Empires"[1] Dörfer baut und sich mit Gegnern herumschlägt, kommentiert Sportmediziner und Messprofi Marcus Schöb (31), die Untersuchung: „Interessant – in den ersten zehn Spielminuten hat sich die Art und Weise der Energiebeschaffung verändert. Zunächst fing der Körper bei diesem Spiel an, Fett zu verbrennen, ging aber dann zur Zuckerverbrennung



Draht-Sache: Auf die Haut geklebte Kabel …



… leiten die Messdaten zum Analysecomputer.



Lage-Bericht: Kurz vor dem Test misst Mediziner Schöb zum Vergleich den Ruhepuls.

Auch die nächsten beiden Durchgänge, mit dem Actionspiel „Half-Life – Blue Shift“[2] (deutsche Version) und dem Rennspiel „Grand Prix 3“[3], ersetzen kein Fitness-Training. Trotz waghalsiger Spring-, Schieß- und Fahrmanöver mit Maus, Tastatur und Lenkrad das gleiche ernüchternde Resultat: Der Kalorienverbrauch entspricht ungefähr dem unter Ruhebedingungen.

Aber jetzt kommt's: Ausgerechnet eine der ruhigsten bekannten „Sportarten“ bricht das Gesetz der Serie – ein erster Erfolg zeichnet sich mit dem simulierten Angeln im Dreamcast-Spiel „Sega Marine Fishing[4]“ ab. Richter schwingt mit vollem Körpereinsatz die elektronische Angel und zieht vor dem Bildschirm dicke Karpfen an Land. Schöb misst und konstatiert: „Herzfrequenz, Kalorienverbrauch und Sauerstoffaufnahme entsprechen denen bei einem flotten Spaziergang – rund 305 Kilokalorien pro Stunde.“



Luft-Prinzip: Redakteur Richter am Strategiespiel „Age of Empires“. Die Gummimaske erlaubt exakte Ermittlung der Sauerstoffaufnahme.

Obwohl die beklemmende Gummimaske seine Gesichtszüge entstellt, sieht man Thomas Richter die Enttäuschung über das Resultat an. Schlachten schlagen und dabei abnehmen? Das wär's doch gewesen – aber offenbar sind Strategiespiele keine idealen Schlankmacher.



Takt-Gewühl: Das Musikspiel „Samba de Amigo“ verlangt vollen Körpereinsatz mit Rasseln.

Für den nächsten Test legt Richter die Angel beiseite, spitzt die Ohren und greift zu handlichen Rhythmusinstrumenten. Das Spiel: „Samba de Amigo“. Der Job: Rasseln schwingen im Takt brasilianischer Klänge. Der Sportmediziner Schöb verbucht eine weitere Leistungssteigerung: „Das war schon ein bisschen besser, bisher der höchste Energieverbrauch – aber nur unwesentlich über dem beim Angeln.“ Noch will sich Redakteur Richter nicht geschlagen geben. Aus einer Tasche kramt er die mitgebrachte Playstation 2 und startet das Sportspiel „International Track & Field“[5]. Beim Stabhochsprung, Dauerlauf und Schwimmen legt sich Richter besonders ins Zeug, hämmert heftig in die Tasten des Gamepads, die hier in möglichst schneller Folge zu drücken sind. Aber der Kalorienverbrauch steigt erst mit der letzten Disziplin, dem Gewichtheben. 414 Kilokalorien in der Stunde – immerhin, das entspricht etwa einer kleinen Pizza.



Renn-Erfahrung: Angestrengt dreht Thomas Richter im Formel-1-Spiel „Grand Prix 3“ am Lenkrad. Der Puls rast trotzdem nicht.

Erst beim letzten Testspiel gerät der Redakteur richtig ins Schwitzen und kriegt im wahrsten Sinne des Wortes sein Fett weg: Zu Disneys „Dschungelbuch Groove Party“[6] hüpft Richter im Takt der Musik auf einer Tanzmatte herum. Marcus Schöb staunt über das seltsame Spiel und über den Kalorienverbrauch: „577 Kilokalorien in der Stunde. Das entspricht immerhin dem Energieverbrauch beim Dauerlauf mit etwa zehn Kilometern pro Stunde. Das ist schon o.k., nicht so schlecht.“

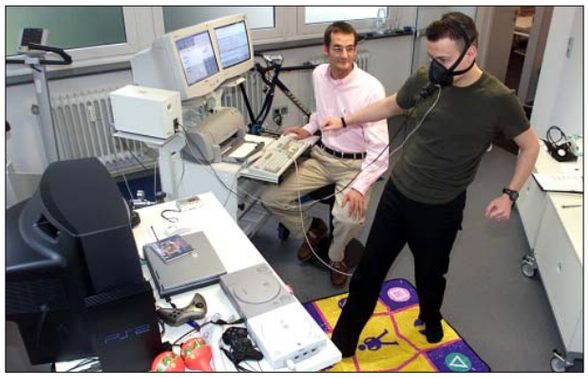
Taugen derlei Spiele also wirklich als Diät- und Sportersatz? Schöb: „Also, bei dem Tanzspiel müsste man schon richtig Gas geben und das auch permanent – eine Stunde am Stück, damit sich was tut. Das Problem dabei sind die kurzzeitigen Belastungen.“ Der Mediziner spielt damit auf die „Zwangspausen“ an, also Ladezeiten und Bedienung der Optionsmenüs zwischen den heißen Phasen des Abzappelns. „Aber Sie kommen da teilweise schon in Bereiche, die wirklich richtigem Sport entsprechen. Spieler mit Bluthochdruck oder solche ab 50 Jahren sollten sich vor der Benutzung einer Tanzmatte untersuchen lassen. So etwas könnte den Gesundheitszustand beeinflussen.“

Tut der Sportmediziner diese Form des „Sports“ mit einem Lächeln ab? Nicht unbedingt: „In 90 Prozent der Spiele tut sich nicht viel. Beim Rassel- oder Tanzmattenspiel passiert schon mehr – da ist der Energieverbrauch schon ernst zu nehmen. Um die Fettreserven zu reduzieren, muss ich dauerhaft spielen, sonst bringe ich bloß die Zuckerreserven runter. Für dauerhafte Gewichtsreduzierung ist auch eine Ernährungsumstellung wichtig. Essen Sie beim Spielen Chips und Pizza und trinken dabei auch noch Cola, dann sieht es schlecht aus mit dem Abnehmen.“

Verstanden – wer sich vor dem Bildschirm richtig ins Zeug legt, kann damit seine Schlankheitskur immerhin unterstützen. Verzichten Sie also auf Chips und Cola, trinken Sie viel Wasser, und wagen Sie den Fitness-Trip auf der Tanzmatte. Auf Dauer purzeln also auch beim Spielen ein paar Pfunde. Mehr nicht – aber auch nicht weniger. ■



Fang-Schaltung: Marcus Schöb amüsiert sich über die elektronische Angel, mit der Richter voll konzentriert Karpfen an Land zieht.



Herz-Rhythmus: Auf der Tanzmatte geht's zur Sache. 138 in der Minute – der Puls steigt schnell. Der Kalorienverbrauch ebenfalls.

Kalorienverbrauch pro Stunde am Spielgerät

Spiel	Eingabegerät/System	Herzschläge pro Minute (max.)	Sauerstoffaufnahme pro Minute (in Millilitern)	Energieverbrauch pro Spielstunde
Age of Empires	Maus/PC	111	426	127 Kcal
Half-Life – Blue Shift (dt. Version)	Maus und Tastatur/PC	82	427	128 Kcal
Grand Prix 3	Lenkrad und Pedale/PC	84	422	126 Kcal
Sega Marine Fishing	Angel/Dreamcast	129	1017	305 Kcal
Samba de Amigo	Rasseln/Dreamcast	126	1058	317 Kcal
International Track & Field	Spieletastatur/PS 2	100	1380	414 Kcal
Dschungelbuch Groove Party	Tanzmatte/PS	138	1924	577 Kcal

[2] sprich: „Hahf Leif – Blu Schift“ [3] sprich: „Intenäschenel Träck and Fihld“ [4] sprich: „Gruhf Parti“

Schöner s

Alte PC-Gehäuse im neuen Gewand: Wie Bastler



Aufreißer

PC-Gehäuseschmuck für Liebhaber und ganz alte Hasen.



Glühwurm

Für 150 Euro Materialkosten gab Thomas Kölling dem PC eine schimmernde Innenbeleuchtung.



Der Unheimliche

Für alle Freunde der Nacht, die es etwas düsterer lieben. Diese schaurig-schöne Lackierung zeigt den PC von einer ungewohnten Seite.





Signal Rot

Rot ist eine Signalfarbe, aber auch so ist dieses Modell ein echter Hingucker – man hört förmlich die Motoren röhren.

Warum müssen PC-Gehäuse eigentlich immer trist und grau sein? Immer mehr Spiele-Fans, wie Thomas Kölling (18) aus Schlossvippach, träumen von einem PC, den sonst keiner hat.

Nachdem Kölling im Internet Fotos von Computern entdeckt hatte, die nur noch wenig mit den gewohnten, hässlich-grauen Kisten gemein hatten, gab es für ihn kein Halten mehr. Mit Buntlack, Plexiglas und verschiedenen Materialien, wie Kork und Metall, die er sich im Baumarkt besorgt hatte, ging er an die Arbeit. Und die war stellenweise nicht von schlechten Eltern. Vor allem das von innen beleuchtete Drachensymbol hatte es in sich: „War schon ziemlich aufwendig“ (Foto Mitte links). Kölling glaubt, dass in naher Zukunft „schöne“ Computer durchaus den Weg in den Handel finden werden: „Ich denke, der Trend geht dahin, dass einige Hersteller die fertigen Gehäuse mit netten Extras, wie runden oder eckigen Fenstern, ausliefern werden.“ Bis es so weit ist, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE eine Auswahl besonders origineller Gehäuse aus privaten Bastelwerkstätten.

Aber Vorsicht: Wer bei seinem eigenen Computer Hand anlegen will, sollte unbedingt vorher den Netzstecker ziehen und sich ein wenig mit Elektronik auskennen. Arbeiten am **Netzteil** S.168 des Computers darf nur ein Fachmann vornehmen. Anleitungen und weiter führende Informationen gibt es im Internet unter den beiden Adressen www.overclocking.treiber-world.com und www.bigdigi.de.

pielen

ihre Spiele-Computer aufmotzen

Der Rustikale

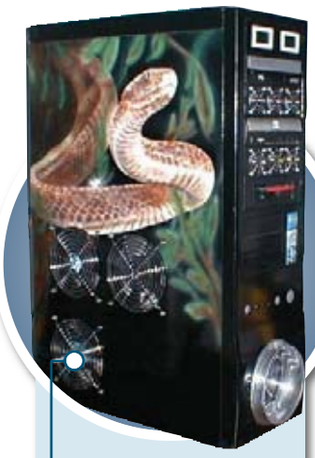
Der hier passt bestimmt gut in Omas Eichenschrankwand. Etwas für Nostalgiker.





Fell-Versuch

Zum Arbeiten und Spielen ist das edle Pelz-Modell fast zu schade. Eigentlich gehört es direkt auf den Laufsteg.



Giftzahn

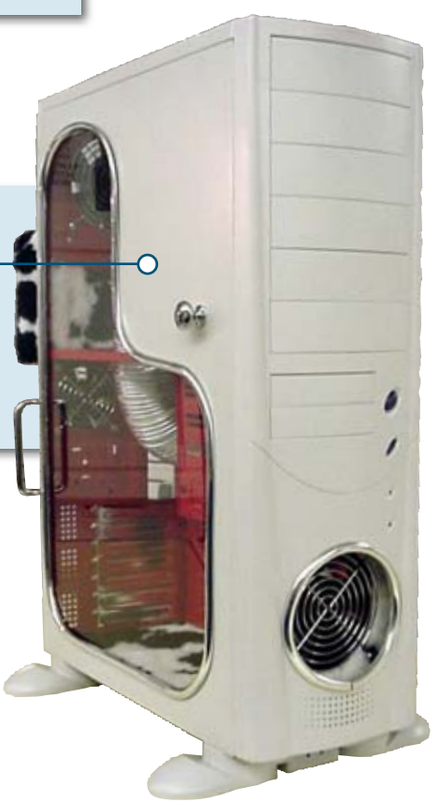
Artenvielfalt: Mit dieser Spritzlackierung wird aus der grauen Maus eine angriffslustige Schlange.



Rinderzimmer



Nein, in diesem Gehäuse steckt keine Mini-Molkerei, wenngleich nicht nur die Kuhfell-Auskleidung daran erinnert.



Flammenspiel

Dieser Gehäuse-Umbau ist ein echt heißer Ofen. Durch die Glasscheibe sieht man auch gleich, wo's brennt.



GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Electronic Arts verlosen Preise im Gesamtwert von 6216 Euro. Viel Glück!

12 Xbox-Pakete

Gewinnen Sie eines von zwölf Exemplaren der brandneuen Microsoft Xbox – jeweils mit dem Spiel „Genma Onimusha" von Electronic Arts







12 Mal das Spiel „Genma Onimusha" von Electronic Arts
Wert jeweils: 69 Euro

Als furchtloser Ninja kämpfen Sie im Japan des Mittelalters gegen einen dämonischen Fürsten. Nur mit viel Geschick und einem scharfen Verstand können Sie das Rätsel um Geister, Wiederauferstehung und eine wunderschöne Prinzessin lösen.



12 Mal die Xbox von Microsoft
Wert jeweils: 449 Euro

Die neue Spielekonsole aus dem Hause Microsoft wird von einem Pentium-3-Prozessor angetrieben, hat ein DVD-Laufwerk, eine Festplatte mit maximal10 Gigabyte Speicherplatz, neueste Grafiktechnik und einen Netzwerkanschluss. Und natürlich ist eine Spieletastatur (Gamepad) im Lieferumfang enthalten.

So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Auf welcher Seite wird eine Testtabelle besonders verständlich erklärt?

Einfach im Inhaltsverzeichnis nachschauen, Seitenzahl aufschreiben, und – mit etwas Glück – gewinnen. Also greifen Sie zum Telefonhörer und rufen Sie diese Nummer an:

Telefon:
0190/241900
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

Postkarte:
COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel"
20623 Hamburg

E-Mail:
preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben.

Einsendeschluss ist Freitag, der 31. Mai 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.

Computer Spiele & MAD präsentieren:

Comic des Monats



Scart © 2002 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2002. EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: SOUNDKARTEN

Volle Dröhnung

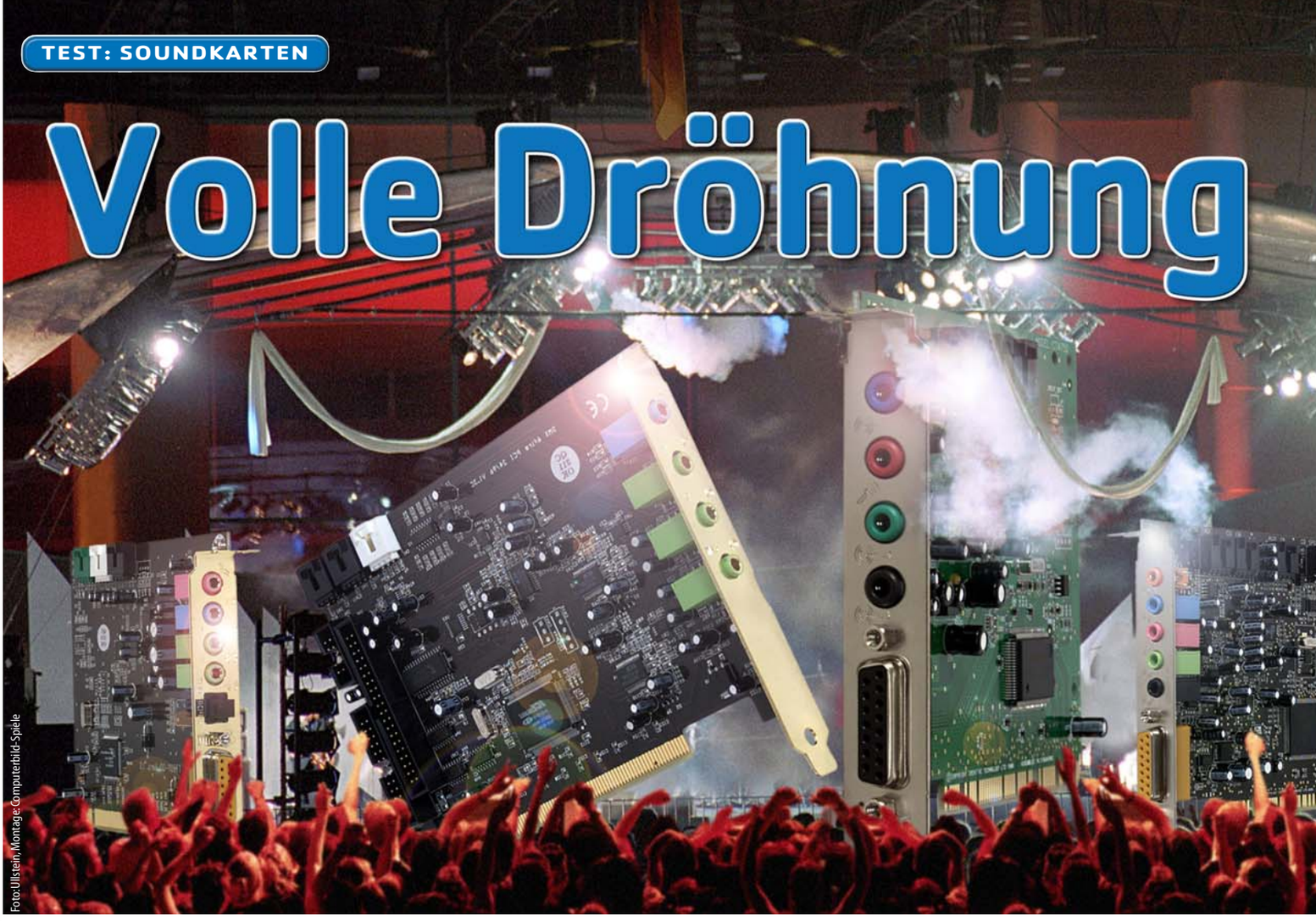


Foto: Ullstein, Montage: Computerbild Spiele

Geht mit aktuellen Soundkarten so richtig die Post ab? Oder sollte man das Geld lieber in ein Ticket für „Rock am Ring" investieren? Erst lesen, dann kaufen: COMPUTERBILD-SPIELE hat acht Nachwuchsmucker auf ihre Konzertreife geprüft

Nerven zerfetzend sägende Gitarren. Ein erbarmungslos pumpender Bass, der die Magengrube in rhythmische Schwingungen versetzt, während das Trommelfell unter einem urgewaltigen Schlagzeug-Gewitter ächzt. Zugegeben, Rockkonzerte sind nicht unbedingt das Tagesgeschäft einer Soundkarte. Computerspiele schon. Und deren Tonabteilung ist nicht minder anspruchsvoll. Immerhin muss die Elektronik hier einen bunten Mix aus Musik, Sprache und allerlei Geräuschen bewältigen, ohne in einem mulmigen Klangbrei abzusumpfen. Testbühne frei für acht Soundkarten der neuesten Generation.

Kein Vergnügen ohne Arbeit: Rockarenen müssen aufgebaut werden, Soundkarten eingebaut. Jedenfalls die meisten. Computer aufschrauben, Soundkarte montieren und verkabeln, PC wieder zuschrauben – die alte Leier gilt für sieben der acht Testkandidaten. Das ist in etwa so „befriedigend" wie Bon Jovis Soundcheck – eben nur für hart gesottene Fans ein Spaß. Dass es auch viel einfacher geht, zeigt die „Soundblaster Extigy" von Creative Labs. Die wird einfach hingestellt und mit der **USB-Buchse** S.168 des Computers verbunden – Note „sehr gut".

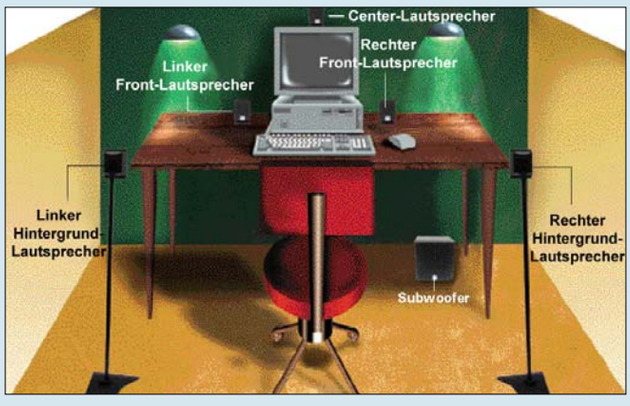
Ganz ohne Generalprobe, also Installation der notwendigen Steuerungsprogramme (Treiber), geht es aber auch in diesem Fall nicht. Folglich besteht Erklärungsbedarf. Das heißt: Ein ausführliches Handbuch, das jeder auf Anhieb versteht, ist Pflicht. Doch offenbar sind Bedienungsanleitungen noch immer eine größere Herausforderung für Entwicklungsingenieure als die Abmischung eines Stones-Konzerts für Tontechniker. Als akzeptabel und damit „befriedigend" gingen die Druckwerke der Soundkarten „Creative Labs Sound Blaster Audigy Platinum", „Terra Tec DMX 6fire 24/96", „Terra Tec DMX 6fire LT" und „Seismic Edge PSC 705" durch. Etwas wortkarg und allenfalls „ausreichend" gaben sich die übrigen vier Begleithefte.

Nicht jeder, der eine Soundkarte kauft, spielt damit nur. Mancher macht auch Musik am PC. Also sollte das neue Arbeitsgerät die passende Serienausstattung mitbringen. COMPUTERBILD-SPIELE vergab daher Pluspunkte für mitgelieferte Programme zum Bearbeiten von **MIDI**- S.168 und **Klangdateien** S.168. Auch die **analogen** S.168 und **digitalen** S.168 Ein-/Ausgänge wurden im redaktionseigenen Testlabor gewissenhaft gezählt, ihre Summe bewertet. Bemerkenswert gut schnitt die Creative Labs Sound Blaster Audigy Platinum ab: zwei Programme zum Bearbeiten von MIDI- und Klangdateien, sechs analoge Eingänge, vier analoge Ausgänge, drei digitale Eingängen, zwei digitale Ausgänge. **Firewire-Anschluss** S.168 und drahtlose Fernbedienung für etliche Wiedergabefunktionen machen die Soundkarte zum komfortablen Kleinstudio. Auch die Terra Tec DMX 6fire 24/96 bewies mit fünf analogen Eingängen, drei analogen Ausgängen, zwei digitalen Eingängen und einem digitalen Ausgang mehr Kontaktfreude als so mancher verschrobene Rockstar. Das wird jeder Musikfreund „gut" finden.

Wenn eine Gruppe den Auftritt vergeigt, verheddert sich der beste Toningenieur hilflos in seinen Strippen und Steckern. Auch Sie können mit all dem schönen Serienzubehör Ihrer neuen Karte wenig anfangen, wenn deren Sound nicht stimmt. Also hat COMPUTERBILD-SPIELE im redaktionseigenen Testlabor für Sie die Klangwiedergabe der Testkandidaten untersucht – vom höchsten bis zum tiefsten Ton. Das war die

WAS IST EINE 5.1-SOUNDKARTE?

Eine 5.1-Soundkarte hat einen 5.1-Dolby-Decoder an Bord. Der macht es möglich, Töne digital auf bis zu sechs getrennte Lautsprecherkanäle zu verteilen – vorausgesetzt, sie wurden auch so aufgenommen. Um die Fähigkeiten einer solchen Soundkarte zu nutzen, benötigen Sie ein Lautsprechersystem aus Boxen für links und rechts vorne, links und rechts hinten, einer Centerbox (vorn Mitte) und einer Bassbox. Sind die alle korrekt aufgestellt, erzielen Sie damit verblüffenden Raumklang. Für die räumliche Tonwiedergabe in Spielen brauchen Sie eine Soundkarte, die mit EAX-Technik arbeitet (siehe übernächste Doppelseite „Die getesteten Produkte kurz vorgestellt").



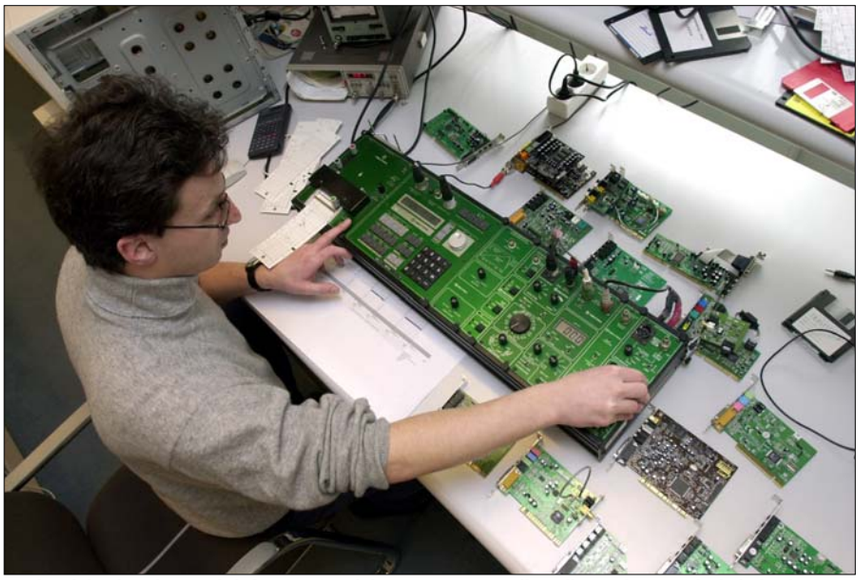
Willkommen im Beben: Eine 5.1-Soundkarte und ein passendes Lautsprechersystem mit sechs Boxen sorgen für „volle Dröhnung" aus allen Raumwinkeln.



Stunde der Terra Tec DMX 6fire 24/96. Ihre Wiedergabe blieb in allen Tonlagen originalgetreu. Und sie verzerrte selbst aufgenommene Töne bei der Wiedergabe so gut wie gar nicht. Volle Dröhnung ohne Misstöne, das war der Redaktion eine „gute" Konzertkritik wert. Vertrauen (englisch: „Trust") ist gut, Kontrolle ist besser: Nur knapp „befriedigend" spielte die „Trust Sound Expert Digital Surround 5.1" auf. Mit zu heftigen Störungen bei der Wiedergabe selbst aufgenommener Töne fiel sie beim Fachpublikum durch. Einem Nachwuchsmusiker hätte man geraten: Tour abbrechen, noch mal fleißig üben, neues Demoband einschicken.

Fazit: Als ausgebuffter Rockprofi erwies sich die Sound Blaster Audigy Platinum von Creative Labs. Gute Tonqualität und sehr ordentliche Ausstattung qualifizierten sie für Platz eins. Zu Ohrensausen und anderen Nebenwirkungen könnte aber der empfohlene Verkaufspreis führen: 279 Euro sind ein Haufen Eintrittsgeld. Wer sparen muss und deshalb Tonschwächen in Kauf nehmen will, sollte denn doch der Sound Expert Digital Surround 5.1 von Trust vertrauen. Die kostet nur knapp 44 Euro. Klarer fallen Preis-Leistungs-Siege selten aus. Und was soll's – auch Altstar Mick Jagger trifft bis heute selten genau den Ton …

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE



Testbetrieb mit Höhen und Tiefen: Das Spezialmessgerät „Neutrik Audiograph 4000" deckt jede Klangverfälschung im hörbaren Frequenzbereich von 20 Hertz bis 20 Kilohertz gnadenlos auf.

Die Redaktion hat acht aktuelle Soundkarten im redaktionseigenen Testlabor umfangreichen Prüfungen unterzogen.

SERVICE

Pluspunkte gibt es für eine lange Garantiezeit sowie für möglichst kostengünstige Hilfe am Telefon und im Internet.

INSTALLATION

Die Installation der Soundkarte sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme mit der Inbetriebnahme haben.

Das Überspielen der Steuerungsprogramme (Treiber) sollte vollautomatisch ablaufen, ohne dass Ihnen komplizierte Einstellungen überlassen bleiben. Andernfalls gibt's kräftige Punktabzüge.

AUSSTATTUNG

COMPUTERBILD-SPIELE überprüft unter anderem Zahl und Typ der **analogen** S.168 und **digitalen** S.168 Anschlüsse einer Soundkarte. Außerdem legt die Redaktion Wert darauf, dass die **optischen** S.168 und **koaxialen** S.168 digitalen Ein-/Ausgänge gleichzeitig nutzbar sind. Mit einigen Soundkarten können Sie mehr als zwei Tonspuren gleichzeitig aufnehmen. Dieses Extra wird positiv bewertet.

Gegenstand eines weiteren Prüfpunktes sind die **Abtastfrequenzen** S.168 der digitalen und der analogen Ein-/Ausgänge. Je mehr Abtastfrequenzen möglich sind, desto mehr unterschiedliche Geräte können Sie anschließen (Beispiel: CD-Spieler 44,1 kHz, DVD-Spieler mit Dolby-Digital-Signal 48 kHz). Leider gibt es darunter nur wenige Geräte, die hohe Abtastfrequenzen wiedergeben beziehungsweise einspeisen können. Deshalb wird die höchstmögliche Frequenz, 96 **Kilohertz** S.168, geringer bewertet als etwa die vielfach übliche Frequenz von 48 Kilohertz.

Eine Soundkarte sollte Klangdaten von mehreren Programmen gleichzeitig wiedergeben können, etwa die Tonkulisse eines Abenteuerspiels und die zugehörige Hintergrundmusik. Ist das nicht der Fall, droht eine schlechte Bewertung.

Mit einem **DVD-ROM-Laufwerk** S.168 im Computer können Sie Videofilme in guter Qualität wiedergeben. Doch nicht alle Soundkarten ermöglichen die Wiedergabe des auf Video-DVDs gespeicherten Heimkinoton-Tons gemäß der Norm **Dolby Digital** S.168. COMPUTERBILD-SPIELE überprüft das mit dem DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0".



Geschickt eingefädelt: Soundkarten-Einbau im Testlabor.

KLANGQUALITÄT

Klangtreue bei Wiedergabe: Die COMPUTERBILD-SPIELE-Experten geben ein Testsignal von einer CD mit der Soundkarte wieder. Das Signal enthält alle für das menschliche Gehör wahrnehmbaren Frequenzen (20 bis 20 000 **Hertz** S.168) in exakt gleicher Lautstärke. Das Spezialmessgerät „Neutrik Audiograph 4000" erfasst den Lautstärkepegel am analogen Ausgang der Soundkarte über den gesamten Frequenzbereich, ermittelt so den **Frequenzgang** S.168 und zeichnet ihn als Diagramm auf. Im Idealfall ist das eine waagerechte Linie, die besagt: Alle Tonhöhen werden in der gleichen Lautstärke wiedergegeben. Das wäre „sehr gut". Die Prüfung der Klangtreue bei Aufnahme/Wiedergabe erfolgt prinzipiell genauso. Nur kommt das Testsignal in diesem Fall nicht von einer CD, sondern es wird über den analogen Eingang der Soundkarte aufgenommen.



Schräge Musik: Hier wird jede Tonverzerrung entlarvt.

STÖRGERÄUSCHE

COMPUTERBILD-SPIELE misst, wie viele Störgeräusche, etwa Rauschen und Brummen, die Soundkarte während der Wiedergabe erzeugt. Dazu wird ein von der Soundkarte abgegebenes Tonsignal mit dem Profimessgerät „Measuring Amplifier" vom Hersteller Brüel & Kjaer erfasst. Danach wird das Tonsignal abgeschaltet. Normalerweise darf die Soundkarte dann kein messbares Signal mehr von sich geben. Was sie jetzt noch „verlauten" lässt, sind Störgeräusche, die in einer zweiten Messung exakt ermittelt werden Die Differenz beider Messergebnisse ist der so genannte Geräuschspannungsabstand (angegeben in **Dezibel** S.168). Je größer der ist, desto geringer rauscht und brummt es.

Zur Messung der Klangverzerrungen wird der **Klirrfaktor** S.168 ermittelt. Dazu gibt die Karte einen Ton mit einer Frequenz von einem Kilohertz wieder. Das besonders genaue Messgerät „Hameg Distortion Meter" ermittelt am analogen Ausgang der Soundkarte, wie stark der Originalton verzerrt wird.

PREIS/LEISTUNG

Aus einer sehr einfachen Rechnung ergibt sich der Preis-Leistungsindex: Das Testergebnis wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Beispiel: Eine Soundkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 125 Euro. Aus 2,0 mal 125 ergibt sich der Indexwert 250. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungsnoten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „befriedigend".

bis 100	sehr gut
100,01 bis 200	gut
200,01 bis 300	befriedigend
300,01 bis 400	ausreichend
400,01 bis 500	mangelhaft
über 500,01	ungenügend

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

1sprich: „Kriätif Läbbs Ssaund Blahster Ohdidschi Plätinem" 2sprich: „Faier" 3sprich: „Ssaund Blahster Ohdidschi Plläier"

MODELL / HERSTELLER	Gewichtung	Platz 1: SOUND BLASTER AUDIGY PLATINUM[1] / Creative Labs	Note	Platz 2: DMX 6FIRE[2] 24/96 / Terra Tec	Note	Platz 3: DMX 6FIRE[2] LT / Terra Tec	Note	Platz 4: SOUND BLASTER AUDIGY PLAYER[3] / Creative Labs	Note
SERVICE	**7%**		**2,42**		**2,28**		**2,28**		**2,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3,00%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,00%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,00%	00353/1/4380000 (0,123 €/Min.)	1,98	02157/817914 (0,123 €/Min.)	1,98	02157/817914 (0,123 €/Min.)	1,98	00353/1/4380000 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00	Deutsch (www.terratec.com)	1,00	Deutsch (www.terratec.com)	1,00	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	089/9928710 (0,123 €/Min.)		02157/81790 (0,123 €/Min.)		02157/81790 (0,123 €/Min.)		089/9928710 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	089/99287122 (0,123 €/Min.)		02157/817922 (0,123 €/Min.)		02157/817922 (0,123 €/Min.)		089/99287122 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,05**		**2,67**		**2,67**		**3,76**
Installation (Soundkarte und Steuerungsprogramm, überprüft)	2,00%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,50%	nein (2,1954 Megabyte)	6,00	nein (3,1866 Megabyte)	6,00	nein (2,8508 Megabyte)	6,00	nein (63,8976 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,40%	ja (2,1463 Megabyte)	2,47	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (17,9159 Megabyte)	5,23
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,00%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**		**3,00**		**3,00**		**4,00**
Handbuch (Umfang/Verständlichkeit, überprüft)	2,00%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	etwas knapp	4,00
BEDIENUNG	**4%**		**1,75**		**1,75**		**2,00**		**1,75**
Gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe (überprüft)	2,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
Lautstärke mit Sondertasten der Tastatur einstellbar (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Effekte (überprüft)	1,00%	wenige (Raumklang und Equalizer)	4,00	wenige (Raumklang u. RIAA-Entzerrer)	4,00	sehr wenige (Sensaura 3D)	5,00	wenige (Raumklang u. Equalizer)	4,00
AUSSTATTUNG	**37%**		**2,20**		**2,39**		**2,45**		**2,52**
Gleichzeitge Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren (überprüft)	1,00%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Gleichzeit. Verwend. der Soundkarte mit mehr. Programmen (überprüft)	3,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
Tonnormen am digitalen Ausgang (Dolby Digital/DTS, überprüft)	2,00%	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,67	ja (mit mitgelieferten Programmen, Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	1,00	ja (mit mitgelieferten Programmen, Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	1,00	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,67
Sechs-Kanal-Kinoton-Ausgang (5.1 Format, überprüft)	2,00%	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,33	ja (mit mitgelieferten Programmen, Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	1,00	ja (mit mitgelieferten Programmen, Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	1,00	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,33
Analoge Eingänge (überprüft)	2,00%	sehr viele (3 x Line, 1 x Mikrofon, 2 x CD oder Aux intern)	1,00	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 2 x CD oder Aux intern)	1,00
Analoge Stereo-Ausgänge (überprüft)	2,00%	sehr viele (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	1,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00
Digitale Eingänge (überprüft)	2,00%	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial, 1 x S/P-DIF intern)	3,00	wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF intern)	4,00	wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1x S/P-DIF intern)	4,00	sehr wenige (1 x S/P-DIF intern)	5,00
Digitale Ausgänge (überprüft)	2,00%	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial)	3,00	wenige (1 x S/P-DIF optisch)	4,00	wenige (1 x S/P-DIF optisch)	4,00	wenige (1 x S/P-DIF koaxial)	4,00
Gameport-/MIDI-Anschluss (überprüft)	2,00%	nein/ja	3,50	nein/ja	3,50	nein/nein	6,00	ja/ja	1,00
Digitale Ein-/Ausgänge gleichzeitig nutzbar (optisch und koaxial, überprüft)	2,00%	nein/ja	3,50	nein/nein	6,00	nein/keine koax. Ein- und Ausgänge	6,00	nein/nein	6,00
Ein-/Ausgänge gleichzeitig von unterschiedl. Programmen nutzbar (überprüft)	1,00%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	keine koaxialen Ein- und Ausgänge	6,00	nein/nein	6,00
Mögliche Abtastraten bei Wiedergabe über den analogen Ausgang (überprüft)	2,00%	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00
Mögliche Abtastraten bei Aufnahme über den analogen Eingang (überprüft)	2,00%	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13
Mögliche Abtastraten/Abtasttiefe bei Wiedergabe über den digitalen Ausgang (Herstellerangabe, überprüft)	2,00%	viele (44,1 kHz, 48 kHz)/ sehr wenige (24 Bit)	2,00	sehr viele (32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)/sehr viele (8 Bit, 16 Bit, 24 Bit)	1,00	sehr viele (32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)/sehr viele (8 Bit, 16 Bit, 24 Bit)	1,00	viele (44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)/keine Angaben	2,00
Mögliche Abtastraten/Abtasttiefe bei Aufnahme über den digitalen Eingang (Herstellerangabe, überprüft)	2,00%	viele (32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)/ sehr wenige (24 Bit)	2,00	viele (32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz) /sehr viele (8 Bit, 16 Bit, 24 Bit)	2,00	sehr viele (32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)/sehr viele (8 Bit, 16 Bit, 24 Bit)	1,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz)/keine Angaben	3,00
Mischpultfunktionen (überprüft)	1,00%	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus- und Eingangskanal, Lautstärke Panorama/Monokanal, Stille, Einstellungen speicherbar	2,25	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Ausgangs-und Eingangskanal, Lautstärke Panorama/Monokanal, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille, Pegel, Einstellungen speicherbar	1,00	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Ausgangskanal, Lautstärke pro Eingangskanal, Lautstärke Panorama/Monokanal, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille, Pegel, Einstellungen speicherbar	1,00	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Ausgangskanal, Lautstärke pro Eingangskanal, Lautstärke Panorama/Monokanal, Stille, Einstellungen speicherbar	2,25
Umlenken der Signale auf andere Ein- oder Ausgänge (überprüft)	1,00%	Analogeingang auf Digitalausgang, Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang, Abtastratenwandler	2,88	Analogeingang auf Digitalausgang, Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang, mehrere Ziele möglich	2,88	Analogeingang auf Digitalausgang, Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang,	4,13	Analogeingang auf Digitalausgang, Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang, Abtastratenwandler	2,88
Unterstützte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	1,00%	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00
Unterstützt Spiele-Raumklangformat EAX (überprüft)	2,00%	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00
Programm zum Erstellen von MP3-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Programm zum Wandeln von MP3- in WAV-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Programm zur Bearbeitung von Klang-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Ausführung der Ein- und Ausgänge	0,00%	4 x Cinch, 2 x Klinke 6,3 mm, 5 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter		5 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter		5 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter		5 x Klinke 3,5 mm	
Weitere mitgelieferte Programme (überprüft)	0,00%	Creative Playcenter 3, Remote Center, Oozic Reactor, Vienna Sound Fond Studoi 2.3, Recycle Live, Arturia Storm, Mixmeister, Ulead Vidiostudio 4.0 Basic SE, Unibrain Firenet		Power DVD 3.0, Sonic Laundry, Logic Fun, Feurio CD Writer, Wave Lab RIAA Plug IN, Acrobat Reader 5.0, sehr viel Freeware und Shareware		Power DVD 3.0, Sonic Laundry, Logic Fun, Feurio CD Writer, Wave Lab RIAA Plug IN, Acrobat Reader 5.0, sehr viel Freeware und Shareware		Oozic Player, Firenet 2.0, Mix Meister 3.03, Sonicbox IM Tuner, Storm Player Edition, EAX-Spiel „Giants Citizen Kabuto", Creative Recorder	
Mitgeliefertes Zubehör	0,00%	Infrarot-Fernbedienung, CD-Audio-Kabel (analog), 2 MIDI-Adapter, Firewire Kabel		Frontmodul, CD-Audio-Kabel (analog), 2 Adapter 6,3 mm auf 3,5 mm Klinke		CD-Audio-Kabel (analog)		CD-Audio-Kabel (digital)	
QUALITÄT	**44,6%**		**1,79**		**1,53**		**1,79**		**1,99**
Klangtreue bei Wiedergabe (Frequenzgang, gemessen)	10,00%	originalgetreu (98,80%)	1,12	originalgetreu (99,80%)	1,02	originalgetreu (99,80%)	1,02	originalgetreu (97,00%)	1,30
Klangtreue bei Aufnahme/Wiedergabe (Frequenzgang, gemessen)	10,00%	originalgetreu (98,80%)	1,12	originalgetreu (99,70%)	1,03	originalgetreu (98,40%)	1,16	fast originalgetreu (95,00%)	1,50
Tonstörungen bei Wiedergabe (Klirrfaktor/Quantisierungs-verzerrungen/Geräuschspannungsabstand, gemessen)	12,00%	gering (0,06%/0,0011%/ 94,7 dB)	3,02	gering (0,01%/0,0007%/ 92,9 dB)	2,56	gering (0,01%/0,0010%/ 87,5 dB)	3,09	gering (0,07%/0,0014%/ 93,8 dB)	3,28
Tonstörungen bei Aufnahme/Wiedergabe (Klirrfaktor, gemessen)	8,00%	nicht hörbar (0,07%)	1,24	nicht hörbar (0,04%)	1,14	nicht hörbar (0,02%)	1,07	nicht hörbar (0,08%)	1,28
Wiedergabe-Verzögerung (Latenz, überprüft)	3,00%	etwas hoch (750,00 ms/2,00 ms)	3,25	gering (176,00 ms/4,00 ms)	2,10	etwas hoch (576,00 ms/4,00 ms)	3,25	etwas hoch (750,00 ms/2,00 ms)	3,25
Maximaler Ausgangspegel (gemessen)	0,80%	sehr hoch (2,20 Volt)	1,00	sehr hoch (2,10 Volt)	1,00	hoch (1,42 Volt)	2,35	sehr hoch (2,20 Volt)	1,00
Maximaler Eingangspegel (Line-Eingang, gemessen)	0,80%	sehr hoch (1,95 Volt)	1,12	sehr hoch (2,20 Volt)	1,00	sehr hoch (2,40 Volt)	1,00	sehr hoch (3,20 Volt)	1,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,08**		**2,00**		**2,15**		**2,35**
AUFWERTUNG		Fernbedienung mitgeliefert Frontmodul **Firewire-Anschluss** S.168	**- 0,05** **- 0,05** **- 0,10**	Plattenspieler-Anschluss Frontmodul	**- 0,05** **- 0,05**			Firewire-Anschluss	**- 0,10**
ABWERTUNG		Frontmodul belegt Einbauschacht	**+ 0,05**	Frontmodul belegt Einbauschacht	**+ 0,05**	Digitale Ein- und Ausgänge belegen zusätzl. Steckplatz	**+ 0,05**	MIDI-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz	**+ 0,05**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,93**	**gut**	**1,95**	**gut**	**2,20**	**gut**	**2,30**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**mangelhaft**		**ausreichend**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**279,00 €**		**255,13 €**		**149,00 €**		**129,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand)		**212,00 € (Xello Computer, Hamburg, 040/7673270)**		**199,00 € (Xello Computer, Hamburg, 040/7673270)**		**132,00 € (HD Computer, Berlin, 030/6959718)**		**73,00 € (Xello Computer, Hamburg, 040/7673270)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,93 x 279,00 = 538,47 = ungenügend		1,95 x 255,13 = 497,50 = mangelhaft		2,20 x 149,00 = 327,80 = ausreichend		2,30 x 129,00 = 296,70 = befriedigend	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: SOUNDKARTEN FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

1sprich: „Kriätif Läbbs Ssaund Blahster Extidsch!" 2sprich: „Laif" 3sprich: „Salsmick Edsch" 4sprich: „Trasst Ssaund Expört Didschitel Ssörraund"

MODELL / HERSTELLER	Gewichtung	Platz 5: SOUND BLASTER EXTIGY[1] – Creative Labs	Note	Platz 6: SOUND BLASTER LIVE![2] 5.1. DIGITAL – Creative Labs	Note	Platz 7: SEISMIC EDGE[3] PSC 705 – Philips	Note	Platz 8: SOUND EXPERT DIGITAL SURROUND[4] 5.1. – Trust	Note
SERVICE	**7%**		**2,42**		**2,42**		**2,57**		**2,28**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3,00%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,00%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,00%	00353/1/4380000 (0,123€/Min.)	1,98	00353/1/4380000 (0,123 €/Min.)	1,98	0800/1817143 (kostenlos)	1,00	02821/58835 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00	Englisch (www.pcsound.philips.com)	5,00	Deutsch (www.trust.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	089/9928710 (0,123 €/Min.)		089/9928710 (0,123 €/Min.)		08001/802089 (kostenlos)		02821/58810 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	089/99287122 (0,123 €/Min.)		089/99287122 (0,123 €/Min.)		keins		02821/58850 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,83**		**2,78**		**3,19**		**3,35**
Installation (Soundkarte und Steuerungsprogramm, überprüft)	2,00%	sehr einfach	1,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,50%	nein (31,4163 Megabyte)	6,00	nein (0,2457 Megabyte)	6,00	nein (13,6970 Megabyte)	6,00	nein (35,5450 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,40%	ja (24,2769 Megabyte)	5,49	ja (0,1843 Megabyte)	1,43	ja (4,1041 Megabyte)	3,03	ja (6,9058 Megabyte)	3,63
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,00%	Englisch	5,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**		**4,00**		**3,00**		**3,50**
Handbuch (Umfang/Verständlichkeit, überprüft)	2,00%	etwas knapp	4,00	etwas knapp	4,00	akzeptabel	3,00	etwas knapp	3,50
BEDIENUNG	**4%**		**2,00**		**1,75**		**2,00**		**1,75**
Gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe (überprüft)	2,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
Lautstärke mit Sondertasten der Tastatur einstellbar (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Effekte (überprüft)	1,00%	sehr wenige (Raumklang)	5,00	wenige (Raumklang u. Equalizer)	4,00	sehr wenige (Raumklang)	5,00	wenige (einige Raumklangeffekte)	4,00
AUSSTATTUNG	**37%**		**2,53**		**2,62**		**2,90**		**2,78**
Gleichzeitge Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren (überprüft)	1,00%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Gleichzeit. Verwend. der Soundkarte mit mehr. Programmen (überprüft)	3,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	nicht möglich	6,00
Tonnormen am digitalen Ausgang (Dolby Digital/DTS, überprüft)	2,00%	nein	5,49	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,67	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,67	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,67
Sechs-Kanal-Kinoton-Ausgang (5.1 Format, überprüft)	2,00%	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,33	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,33	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,33	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3-0 Pro)	2,33
Analoge Eingänge (überprüft)	2,00%	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon)	3,30	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 2 x CD oder Aux intern)	2,90	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 2 x CD oder Aux intern)	2,90	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70
Analoge Stereo-Ausgänge (überprüft)	2,00%	sehr viele (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	1,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00
Digitale Eingänge (überprüft)	2,00%	wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial)	4,00	sehr wenige (1 x S/P-DIF intern)	5,00	keine	6,00	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial, 1 x S/P-DIF intern)	3,00
Digitale Ausgänge (überprüft)	2,00%	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial)	3,00	wenige (1 x S/P-DIF koaxial)	4,00	wenige (1 x S/P-DIF koaxial)	4,00	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial)	3,00
Gameport-/MIDI-Anschluss (überprüft)	2,00%	nein/ja	3,50	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
Digitale Ein-/Ausgänge gleichzeitig nutzbar (optisch und koaxial, überprüft)	2,00%	nein/ja	3,50	keine optischen Ein- u. Ausgänge	6,00	nein/ja	3,50	nein/ja	3,50
Ein-/Ausgänge gleichzeitig von unterschiedl. Programmen nutzbar (überprüft)	1,00%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Mögliche Abtastraten bei Wiedergabe über den analogen Ausgang (überprüft):	2,00%	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00
Mögliche Abtastraten bei Aufnahme über den analogen Eingang (überprüft):	2,00%	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00
Mögliche Abtastraten/Abtasttiefe bei Wiedergabe über den digitalen Ausgang (Herstellerangabe, überprüft)	2,00%	etwas wenige (48 kHz, 96 kHz)/ keine Angaben	3,00	wenige (48 kHz)/keine Angaben	4,00	etwas wenige (48 kHz, 96 kHz)/ keine Angaben	3,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz)/keine Angabe	3,00
Mögliche Abtastraten/Abtasttiefe bei Aufnahme über den digitalen Eingang (Herstellerangabe, überprüft)	2,00%	sehr viele (32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)/keine Angaben	1,00	viele (32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)/keine Angaben	2,00	keine/keine Angaben	6,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz)/keine Angabe	3,00
Mischpultfunktionen (überprüft)	1,00%	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Eingangskanal, Lautstärke Panorama/Monokanal, Stille	3,50	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Ausgangskanal, Lautstärke pro Eingangskanal, Lautstärke Panorama/Monokanal, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille, Einstellungen speicherbar	1,63	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Ausgangskanal, Lautstärke pro Eingangskanal, Lautstärke Panorama/ Monokanal, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille	2,25	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Ausgangskanal, Lautstärke pro Eingangskanal, Lautstärke Panorama/ Monokanal, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille	2,25
Umlenken der Signale auf andere Ein- oder Ausgänge (überprüft)	1,00%	Analogeingang auf Digitalausgang, Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang, Abtastratenwandler	2,88	Analogeingang auf Digitalausgang, Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang,	3,50	Analogeingang auf Analogausgang,	5,38	Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang,	4,13
Unterstützte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	1,00%	etwas wenige (ASIO, Direct Sound)	3,00	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00	viele (ASIO, WDM, Direct Sound)	2,00	etwas wenige (ASIO, Direct Sound)	3,00
Unterstützt Spiele-Raumklangformat EAX (überprüft)	2,00%	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00
Programm zum Erstellen von MP3-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Programm zum Wandeln von MP3- in WAV-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Programm zur Bearbeitung von Klang-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Ausführung der Ein- und Ausgänge	0,00%	1 x Cinch, 7 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter		5 x Cinch		5 x Klinke 3,5 mm		2 x Cinch, 5 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter	
Weitere mitgelieferte Programme (überprüft)	0,00%	Mix Meister, IM Tuner, Creative Play Center, Creative Mini Disc Studio, Creative Recorder		Sonic Foundry Acid Xpress 2.0c, Creative Play Center 2, Oozic Player, Rage eRacer, Mix Meister3.03 OEM		Acid Xpress 2.0c, Audio Pix 1.0.67, Yamaha Soft Synthesizer S-YXG50 3.13.23, Yamaha XG Player 4.0.1.23		Talk Media Ring 99, Studio Mixer, XG Player, Audio Rack, Acrobat Reader, Yamaha Soft Synthesizer S-Yx50	
Mitgeliefertes Zubehör	0,00%	externes Netzteil, Infrarot-Fernbedienung, USB-Kabel, Vertikale Ständer		CD-Audio-Kabel (analog)		CD-Audio-Kabel (analog)		Kabel für Zusatzmodul	
QUALITÄT	**44,6%**		**2,06**		**2,13**		**1,86**		**3,42**
Klangtreue bei Wiedergabe (Frequenzgang, gemessen)	10,00%	originalgetreu (96,70%)	1,33	originalgetreu (98,60%)	1,14	originalgetreu (98,00%)	1,20	fast originalgetreu (93,80%)	1,62
Klangtreue bei Aufnahme/Wiedergabe (Frequenzgang, gemessen)	10,00%	originalgetreu (96,25%)	1,38	originalgetreu (97,20%)	1,28	originalgetreu (95,20%)	1,48	fast originalgetreu (93,60%)	1,64
Tonstörungen bei Wiedergabe (Klirrfaktor/Quantisierungs-verzerrungen/Geräuschspannungsabstand, gemessen)	12,00%	noch gering (0,07%/ 0,0013%/84,0 dB)	3,61	noch gering (0,21%/ 0,0011%/83,5 dB)	3,57	gering (0,02%/0,0045%/ 93,3 dB)	3,24	zu stark (3,14%/0,0079%/ 78,7 dB)	5,20
Tonstörungen bei Aufnahme/Wiedergabe (Klirrfaktor, gemessen)	8,00%	nicht hörbar (0,08%)	1,28	sehr gering (0,30%)	2,05	nicht hörbar (0,03%)	1,10	störend (2,42%)	5,49
Wiedergabe-Verzögerung (Latenz, überprüft)	3,00%	etwas hoch (750,00 ms/46,00 ms)	3,25	etwas hoch (750,00 ms/46,00 ms)	3,25	gering (204,00ms/46,00 ms)	2,35	etwas hoch (557,00 ms/47,00 ms)	3,25
Maximaler Ausgangspegel (gemessen)	0,80%	sehr hoch (2,00 Volt)	1,00	sehr hoch (2,15 Volt)	1,00	sehr hoch (2,20 Volt)	1,00	etwas gering (0,94 Volt)	3,47
Maximaler Eingangspegel (Line-Eingang, gemessen)	0,80%	sehr hoch (2,10 Volt)	1,00	sehr hoch (2,30 Volt)	1,00	sehr hoch (2,54 Volt)	1,00	sehr hoch (1,95 Volt)	1,12
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,39**		**2,39**		**2,40**		**3,03**
AUFWERTUNG		Fernbedienung mitgeliefert	**- 0,05**						
ABWERTUNG								Digitale Ein- und Ausgänge belegen zusätzlichen Steckplatz	**+ 0,05**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,34**	**gut**	**2,39**	**gut**	**2,40**	**befriedigend**	**3,08**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**		**befriedigend**		**befriedigend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**199,00 €**		**89,90 €**		**99,90 €**		**43,87 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand)		**155,00 € (Xello Computer, Hamburg, 040/7673270)**		**38,90 € (Rosenberger, Karlstein, 06188/990326)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,34 x 199,00 = 465,66 = mangelhaft		2,39 x 89,90 = 214,86 = befriedigend		2,40 x 99,90 = 239,76 = befriedigend		3,08 x 43,87 = 135,12 = gut	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht neue Soundkarten einem harten und ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Soundkarten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keine der getesteten Soundkarten durfte mehr als 300 Euro kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden in diesem Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Soundkarten werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden diese Modelle häufig unter fehlerhaften oder teilweise nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die getesteten Soundkarten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Soundkarten-Hersteller sicherten der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion zu, dass die Geräte nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Handel erhältlich sein werden.



Haste Töne? Oder ist Ruhe im Karton? Acht Soundkarten im Vergleichstest.

Platz 1 – Creative Labs Sound Blaster Audigy Platinum – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	279,00 €



Besonderheit: Im Lieferumfang der „Soundblaster Audigy Platinium“ von Creative Labs befindet sich eine kabellose Fernbedienung. Die ermöglicht nicht nur das Regeln der Lautstärke, sondern auch das „Springen“ zum nächsten oder vorherigen Titel beim Abspielen von Musik-CDs. Bequem vom „Ohren“-Sessel aus.

Pluspunkte
- Originalgetreue Klangwiedergabe
- Geringe Tonstörungen
- Gute Ausstattung
- Fernbedienung
- Frontmodul
- Firewire-Anschluss S.168

Minuspunkte
- Sehr hoher Preis
- Frontmodul belegt Einbauschacht
- Kein Spielgeräte-Anschluss

Infos bei: Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 2 – Terra Tec DMX 6fire 24/96



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	255,13 €



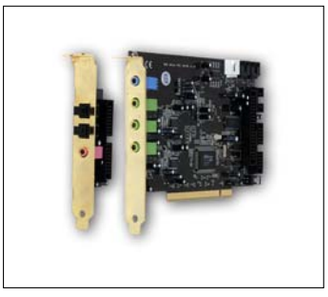
Besonderheit: Die „DMX 6fire 24/96“ ist zweiteilig. Außer der eigentlichen Soundkarte zum Einbau in den Computer gibt es ein separates Anschlussmodul. Es findet in der PC-Front Platz und wird über das abgebildete Anschlusskabel mit der Soundkarte verbunden. So haben Sie alle Anschlüsse in Reichweite.

Pluspunkte
- Originalgetreue Klangwiedergabe
- Geringe Tonstörungen
- Gute Ausstattung
- Plattenspieler-Anschluss
- Frontmodul

Minuspunkte
- Sehr hoher Preis
- Frontmodul belegt Einbauschacht
- Kein Spielgeräte-Anschluss

Infos bei: Terra Tec, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 3 – Terra Tec DMX 6fire LT



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	149,00 €



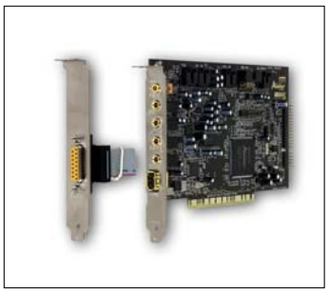
Besonderheit: Die „DMX 6fire LT“ von Terra Tec hat an einer zweiten Gehäuseblende je einen **optisch-digitalen Ein- und Ausgang** S.168. Vorteil: Über den Ausgang kommen, gute PC-Lautsprecher vorausgesetzt, Musik und Spielgeräusche in wesentlich besserer Klangqualität. Nachteil: Die Karte belegt zwei Steckplätze.

Pluspunkte
- Originalgetreue Klangwiedergabe
- Geringe Tonstörungen
- Gute Ausstattung

Minuspunkte
- Digitale Ein- und Ausgänge belegen zusätzlichen Steckplatz
- Kein Spielgeräte-Anschluss

Infos bei: Terra Tec, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 4 – Creative Labs Sound Blaster Audigy Player



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	129,00 €



Besonderheit: Die „Sound Blaster Audigy Player“ von Creative Labs verfügt über einen **Firewire-Anschluss** S.168 . Das ist eine in der Unterhaltungselektronik weit verbreitete Anschlussnorm für Computer und andere elektronische Geräte, etwa digitale Videokameras. Damit wird eine schnelle Datenübertragung zwischen zwei Geräten erzielt.

Pluspunkte
- Originalgetreue Klangwiedergabe
- Geringe Tonstörungen
- Firewire-Anschluss

Minuspunkte
- Etwas knappes Handbuch
- Nur ein Digitalausgang
- MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz

Infos bei: Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 5 Creative Labs Sound Blaster Extigy



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	199,00 €



Besonderheit: Die „Sound Blaster Exigy" von Creative Labs wird nicht in den Computer eingebaut, sondern einfach mit seinem **USB-Anschluss** S.168 verbunden. Dadurch entfallen jegliche Montagearbeiten. Installation und Inbetriebnahme der Soundkarte sind denkbar einfach und bereiten auch Anfängern keine Probleme.

- ⊕ Sehr einfache Installation
- ⊕ Originalgetreue Klangwiedergabe
- ⊕ Fernbedienung
- ⊖ Sehr hoher Preis
- ⊖ Etwas knappes Handbuch
- ⊖ Kein Spielgeräte-Anschluss

Infos bei: Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 6 Creative Labs Sound Blaster Live! 5.1 Digital



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	89,90 €

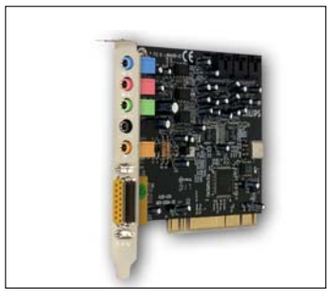


Besonderheit: An der Außenseite der „Sound Blaster Live! 5.1 Digital" befindet sich ein Digitalausgang. Sofern Sie genügend hochwertige Lautsprecher am Computer betreiben, können Sie über diesen Ausgang Musik in sehr viel besserer Tonqualität hören als per Analogbuchse.

- ⊕ Originalgetreue Klangwiedergabe
- ⊖ Etwas knappes Handbuch
- ⊖ Nur ein Digitalausgang

Infos bei: Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 7 Philips Seismic Edge PSC 705



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	99,90 €



Besonderheit: Direkt auf der „Seismic Edge PSC 705" von Philips befindet sich dieser Anschluss. Über ein spezielles Kabel wird der Tonausgang des **CD-ROM-Laufwerks** S.168 mit dieser Buchse verbunden. Vergessen Sie diese Verbindung herzustellen, dann hören Sie nichts, wenn Sie beispielsweise eine Musik-CD abspielen.

- ⊕ Originalgetreue Klangwiedergabe
- ⊕ Geringe Tonstörungen
- ⊖ Nur ein Digitalausgang
- ⊖ Keine digitalen Eingänge vorhanden

Infos bei: Philips, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Platz 8 Trust Sound Expert Digital Surround 5.1 — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	43,87 €



Besonderheit: Das separate Bauteil der „Sound Expert Digital Surround 5.1" wird über ein spezielles Kabel mit der Soundkarte verbunden. An der Außenseite befinden sich je ein digitaler Ein- und Ausgang, sowohl in optischer (schwarz), als auch in koaxialer Form (gelb). Nachteil: Dadurch wird ein zusätzlicher Steckplatz im Computer belegt.

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Fast originalgetreue Klangwiedergabe
- ⊖ Etwas knappes Handbuch
- ⊖ Hohe Tonstörungen
- ⊖ Digitale Ein-und Ausgänge belegen zusätzlichen Steckplatz

Infos bei: Trust, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Was ist eine Environmental Audio Extension[1] (EAX)?

Die Tonwiedergabetechnik EAX kam erstmals 1998 als Version 1.0 zum Einsatz. Sie gab Spieleherstellern die Möglichkeit an die Hand, ihre Produkte mit einer räumlich wirkenden Tonwiedergabe (Surround) zu veredeln. Die Version 2.0 erlaubte es dann schon, zu den Spielumgebungen passende Hall- und Echoeffekte in die Spiele zu programmieren.

Beim Kauf einer Soundkarte sollten Sie deshalb unbedingt darauf achten, dass sie mit EAX zusammenarbeitet. Immerhin gibt es deutlich über 200 PC-Spiele mit EAX-Ton. Spielt die Soundkarte da nicht mit, dann bleiben Ihnen die tollen Geräuscheffekte und damit eine Menge Spaß verborgen.



Auf dieses Zeichen sollten Sie beim Kauf einer Soundkarte achten.

Die neueste Entwicklung heißt übrigens EAX-Advanced HD. Damit wird es in Spielen sogar möglich, Geräusche zu orten – natürlich nur über ein richtig aufgestelltes Mehrkanal-Boxensystem. Beispiel: Sie befinden sich in einem Raum der Spielwelt und können, wie im richtigen Leben, ermitteln, aus welcher Richtung Geräusche, Sprache oder Musik kommen – und sei es aus einem angrenzenden Nebenraum. Ferner können Sie anhand der Hall- und Echogeräusche die „tatsächliche" Größe des Raums einschätzen. So wird etwa der Gong einer Standuhr in einem großen Saal langen Nachhall verursachen, während Gelächter aus einem Flur jenseits des Saales eher leise und gedämpft klingt.

[1] sprich: „Inwaiementel Ohdio xtenschen"

Nicht getestet, weil . . .

Die Firma Anubis präsentierte kürzlich ihre neueste Soundkarte: die „Typhoon Acoustics 7 X-Fire"[2]. Das Paket enthält zwei Bauteile – eine **PCI-Steckkarte** S.168, die in den Computer eingebaut wird, und einen Einschub für die PC-Front. Dort können Sie dann folgende Anschlüsse bequem von vorn erreichen: **optischen** S.168 und **koaxialen** S.168 Ein- und Ausgang, analogen Ein- und Ausgang, den Gameport (Spielgeräte-Anschluss), Mikrofon-Eingang, **Firewire-Anschluss** S.168 und zwei **USB-Buchsen** S.168. Die Typhoon Acoustic 7 X-Fire ist ab sofort für 99 Euro im Handel. In dieses Testfeld hätte die recht preisgünstige Soundkarte gut gepasst. Leider traf sie zu spät in der Redaktion ein.

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



Direkter Kontakt: Bei diesem Modell erreichen Sie alle Anschlüsse bequem an der Front des Computers.

[2] sprich: „Taifuhn Äckustiks Ex-Faier"

TEST: SPIELEKONSOLEN

Würfel-Spiel



Dreier-Pasch: Am dritten Mai kommt die dritte Spielekonsole der neuen Generation auf den deutschen Markt. COMPUTERBILD-SPIELE hat den kleinen Würfel Nintendo Gamecube mit Xbox und Playstation 2 (PS 2) im ausführlichen Test verglichen

Der japanische Spiele-Spezialist Nintendo will mit dem Gamecube die Erfolgsstory des 32 Millionen Mal verkauften N 64 fortsetzen. Klar ist jetzt schon: Der Würfel wird gefallen. 1,5 Kilogramm leicht, nur 16 Zentimeter breit, 11 hoch, 20 tief, perfekt geformt bis hin zum Tragegriff – ein gelungener Wurf. Das Ganze in „Profi"-Schwarz oder „Pausen"-Lila. Knalliges Orange kommt Ende des Jahres.

Kantig, praktisch, bunt. Aber auch gut? Drei unabhängige Prüfinstitute und das COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabor haben es für Sie herausgefunden. Erster Pluspunkt: Die Inbetriebnahme des Würfels ist weniger knifflig als „Kniffel". Netzstecker in die Steckdose, Scartkabel vom Cube zum Fernseher, Spieletastatur (Gamepad) anschließen, alles einschalten, auf der TV-Fernbedienung „AV" drücken, Spiel ins Laufwerk und losdaddeln. Das ist ebenso „gut" wie selbstverständlich, denn auch PS 2 und Xbox setzen kein Ingenieurstudium voraus.

Aber braucht man akrobatische Fähigkeiten, um die Tasten des Gamepads korrekt zu sortieren? Nein, im Gegenteil: Handhabung „sehr gut", Griffgefühl und Erreichbarkeit aller Bedienelemente jeweils „gut". Das bedeutet einen knappen Sieg der Knöpfe – die PS-2-Tastatur schnitt in allen drei Prüfpunkten „gut" ab, das Gamepad zur Xbox vermittelt lediglich „gutes" Griffgefühl. Handhabung und Erreichbarkeit sind nur „befriedigend", weil das Ding etwas groß geraten ist.

An Gamecube und Xbox kann sich jeweils ein ganzes Spieler-Quartett mit vier Gamepads vergnügen. „Gut" gemacht, vier gewinnt. Die PS 2 bereichert nur das Leben zu zweit mit Spielspaß – das ist ein wenig dünn und nur „ausreichend". Um Spielstände sichern zu können, benötigen Sie für Gamecube und PS 2 eine Speicherkarte für je rund 25 Euro. Das galt noch vor kurzem als normal, ist heute aber nur noch „ungenügend". Denn die Xbox setzt Maßstäbe mit ihrer eingebauten Festplatte, die eine Archivierung Tausender von Spielständen ohne Zusatzgerätschaften ermöglicht. Besser geht's nicht. Note: „sehr gut".

Gamecube und PS 2 können keine selbst gebrannten Musik-CDs abspielen – weder **CD-Rs** S.168 noch **CD-RWs** S.168. Ob jemand allen Ernstes diese Fähigkeit von einer Spielekonsole erwartet, sei dahingestellt. Trotzdem: In allen Punkten „ungenügend", weil die Xbox zumindest Musik-CD-RWs akzeptiert („sehr gut"), allerdings auch keine Musik-CD-Rs („ungenügend"). Fertige CDs aus dem Plattenladen laufen sowohl in der PS 2 als auch in der Xbox. Das brachte den Geräten eine Aufwertung der Endnote um 0,10 ein. Da Nintendo dem Gamecube ein abweichendes Scheibenformat verordnet hat, nimmt er ohnehin weder CDs noch **Video-DVDs** S.168 an, während sich PS 2 und Xbox durchaus als Filmvorführer eignen (die Xbox allerdings nur mit dem Zusatzgerät „DVD-Playback-Kit" für 49,99 Euro). Auch das belohnte COMPUTERBILD-SPIELE mit um 0,10 gelifteten Gesamtnoten.

Weil die PS 2 auch alle „alten" Spiele des Vorgängermodells Playstation problemlos verdaut – ein nicht zu unterschätzender Kostenfaktor –, verbesserte sie ihr Testergebnis um weitere 0,30 Notenstufen.

Musik mag Freude machen, Radau nicht. Bei der Ermittlung der Betriebsgeräusche erwies sich der Gamecube mit nur 2,4 **sone** S.168 als leisestes Gerät. Der geringe Lärmpegel ist ein „guter" Wert. Die Xbox kam auf 2,8 sone. Trockene Ziffern, die eine äußerst knappe Differenz vermuten lassen. Dennoch stört das Laufgeräusch zuweilen, rechtfertigte nur die Note „befriedigend". Die Playstation 2 schließlich nervt mit lauten 4,5 sone. Sonys Techniker haben gerade mal für „ausreichenden" Schallschutz gesorgt.

In Bremen sind Spezialisten für die Messung der Bildqualität zu Hause. Deren Chef im Institut Innovationstechnik ist öffentlich bestellter Gutachter für Bildaufnahme- und -wiedergabegeräte. Er attestierte dem Gamecube eine akzeptable und damit „befriedigende" Bildqualität. Bemängelt wurden unscharfe Darstellung von Texten und unzureichende Detailauflösung, während die Szenenwiedergabe des kleinen Würfels in Ordnung geht. Insgesamt liegen Gamecube und PS 2 mit der Note „3,33" gleichauf. Die Xbox kam dagegen auf „2,83" – auch „befriedigend", aber doch um eine halbe Note besser.

Ein Trio auf Tournee: Bremen ist zwar für Stadtmusikanten berühmt, aber die Überprüfung der Tonqualität vertraut COMPUTERBILD-SPIELE den geschulten Ohren und teuren Messinstrumenten im Labor von AV t.o.p., München, an. Urteil der dortigen Fachleute: Die Wiedergabe vom höchsten bis zum tiefsten Ton meistert der Nintendo-Würfel „gut"

MIT DEM GAMECUBE INS NETZ

An der Unterseite des Gamecubes befindet sich der rechts abgebildete Anschluss. In absehbarer Zeit (Datum noch nicht bekannt) wird es möglich sein, dort ein Modem anzuschließen und dann per Internet gegen Kontrahenten in aller Welt zu spielen.



Tor zur Welt: Modembuchse des Gamecubes für Internet-Spiele.

(**Frequenzgang** S.168 siehe Seite 134, maßstabsbedingt mit wenigen Details), nur geringfügig schlechter als die PS 2. Aus der Xbox ließen sich allerdings „sehr gute" Klänge zaubern.

Wenn es um mechanische Belastung geht, werden Geräte nirgends so perfekt gequält wie im Augsburger Labor von Fujitsu-Siemens. Dort steht eine Maschine, die alle Knöpfe eines Gamepads 120000 Mal drückt. Bleibende Eindrücke hinterließ sie damit auf der Gamecube-Tastatur nicht. Alle Bedienelemente funktionierten nach der Tortur genauso „sehr gut" wie vorher. Auch die beliebte klebrige Coladusche und die Berieselung mit fein gesiebter Asche blieben ohne Wirkung. Freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe? Oder gar 100 Stürze in der Falltrommel? Nintendos Spieletastatur zeigte sich so robust, als sei sie genau dafür gebaut. Die Eingabegeräte der Konkurrenz sind aber genauso widerstandsfähig.

Und was ist, wenn der Würfel fällt? Der 80-Zentimeter-Abwurf blieb auch dem Gamecube selbst nicht erspart. Resultat: Er lief so gut wie eh und je. Lediglich die Gehäuseklappe sprang auf, daher nur „gut". Aber der Deckel ließ sich problemlos wieder schließen. Natürlich sollten Sie den Cube nicht zum Würfelspiel missbrauchen, aber sollten Sie mal über die Anschlusskabel stolpern und das gute Stück vom Tisch reißen – kein Drama. „Gut" hielt sich auch die zu Boden gegangene Xbox, nur ihre teils abgelöste Frontblende zeugte vom Sturzflug. Schwere innere Verletzungen legten indes die PS 2 lahm: Die Platine zur Stromversorgung riss ab. Kein Saft, null Funktion – klar „ungenügend".

Fazit: Der Würfel fiel auf Platz drei. Die beiden Konkurrenten können halt ein bisschen mehr, und von einem brandneuen Produkt hätte COMPUTERBILD-SPIELE eine bessere Bildqualität erwartet. Platz eins für die Xbox. Ordentliche Bildqualität, sehr gute Tonwiedergabe, umfangreiche Ausstattung, keine wirklichen Schwächen – das ist der Stoff, aus dem Testsiege sind.

Der neue Preis von 299 Euro macht die Xbox zwar nicht zum Schnäppchen, rechtfertigt aber trotzdem die zweite Auszeichnung als Preis/Leistungssieger. Die PS 2, mit 306,95 Euro geringfügig teurer, dazu noch ein wenig schwächer, ist daneben nicht gerade ein Sonderangebot. Und die 249 Euro für den Gamecube relativieren sich durch dessen dürftige Ausstattung. Doch kein so guter Wurf, der kleine Würfel.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat die Sony Playstation 2, die Microsoft Xbox und den Nintendo Gamecube einem Vergleichstest unterzogen. Die Prüfungen erfolgten im eigenen Labor und in drei unabhängigen Instituten.

INSTALLATION

Die Redaktion überprüft, wie einfach sich Spielekonsolen anschließen und in Betrieb nehmen lassen. Die Beschreibung aller dazu nötigen Schritte sollte im Handbuch so verständlich abgefasst sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben.

SPIELETASTATUR

Wie gut sind die Tastaturen der Konsolen ausgestattet, und wie liegen sie in der Hand? Zehn erfahrene Spieler aus der Redaktion erproben die kleinen Steuergeräte unter den Aspekten Handhabung, Erreichbarkeit der Bedienelemente und Griffgefühl. Außerdem wichtig: Wie viele Bedientasten gibt es, sind **Mini-Steuerknüppel** S.168, **Zusatzstift** S.168 und **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.168 vorhanden?

SPIELEKONSOLE

Auch an den Konsolen selbst sind leicht erreichbare Bedienelemente ein Pluspunkt. Ferner wird bewertet, wie viele Spieletastaturen sich anschließen lassen und ob eine Speicherung der Spielstände ohne Zusatzausrüstung möglich ist.

BILDQUALITÄT

Das Institut Innovationstechnik Bremen ist auf Messungen der Bildqualität spezialisiert. Es nimmt die Konsolen buchstäblich unter die Lupe. Mehrere Experten überprüfen die Genauigkeit der Wiedergabe. Dabei werden Unschärfen oder Verzerrungen gnadenlos aufgedeckt. Eine Spezialkamera vergrößert die Bilder so stark, dass kein Fehler verborgen bleibt. Die Beurteilung der Wiedergabequalität erfolgt getrennt für Texte, Grafiken und bewegte Szenen.



Unter Druck: Jede Taste wird 120000 Mal betätigt.



Fotos: Weber, Beckefeld

Experten im Spiel: Innovationstechnik Bremen prüft die Bildqualität, hier die des Gamecubes.

TONQUALITÄT

Im Labor der Münchner HiFi-Experten von AV t.o.p. Messtechnik geht kein Ton ins Leere: Hoch empfindliche Messgeräte ermitteln, wie präzise die Tonwiedergabe ist. Denn nichts ist beim Spielen ärgerlicher, als noch nicht einmal die gesprochenen Anweisungen zu verstehen. Natürlich spielt dabei die Qualität des Fernsehers eine große Rolle. Um dessen Einfluss auszuschließen, erfolgen die Messungen direkt am Tonausgang der Spielekonsole.

FALLTEST

Ein harter Brocken für die Prüflinge ist der Falltest. Zunächst lässt eine Spezialapparatur Tastaturen und Konsolen aus 80 Zentimetern (Schreibtischhöhe) fallen. Die Tastaturen müssen anschließend noch 100 Umdrehungen im „Schleudergang" der so genannten „Falltrommel" überstehen. Diese erhebliche mechanische Belastung sollte möglichst keine sichtbaren Schäden oder gar Funktionsstörungen an den Geräten verursachen.

VERSCHLEISSTEST

Halten die Tastaturen eine normales Einsatzdauer lang durch? Der Langzeit-Test erfolgt automatisch und im Zeitraffer: Eine aufwendige Apparatur betätigt alle Knöpfe und Tasten 120000 Mal. Mit „sehr gut" urteilt die Redaktion nur, wenn anschließend alle Tasten noch einwandfrei arbeiten.

STAUBTEST

Oft liegen die Geräte Monate lang herum und stauben voll. Im Test wird diese allmähliche Verunreinigung mit extrem fein gesiebter Asche nachgestellt. Auch nach dieser „Schnellverstaubung" müssen alle Bedienelemente problemlos funktionieren.



Für alle Fälle: abstürzender Gamecube im Härtetest.

FLÜSSIGKEITSTEST

Dass beim Spielen mal ein Glas Cola umkippt und sein klebriger Inhalt sich auf die Tastatur ergießt, ist ärgerlich. Aber leider nicht ungewöhnlich. Also gehört die Dusche mit Zuckerbrause zum Testprogramm. Unmittelbar danach gibt es einen ersten Funktionstest. Ein zweiter folgt nach 24 Stunden, wenn der Koffein-Sprudel trocken ist.

PREIS/LEISTUNG

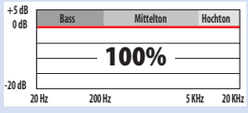
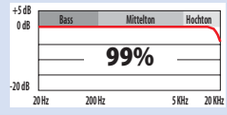
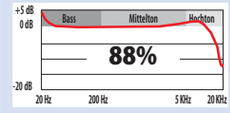
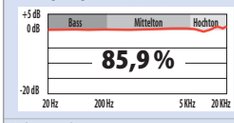
Der Preis-Leistungs-Index ergibt sich aus einer einfachen Berechnung: Der Gerätepreis wird mit dem Testergebnis multipliziert. Beispiel: Eine Konsole mit dem Testergebnis „gut" (2,0) kostet 100 Euro. Daraus folgt ein Index von 200. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungsnoten, im Beispiel ein „gut", ablesen.

bis 165	sehr gut
165,01 bis 330	gut
330,01 bis 495	befriedigend
495,01 bis 660	ausreichend
660,01 bis 825	mangelhaft
über 825,01	ungenügend

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger
Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

[1]sprich: „Maikrosoft" [2]sprich: „Ssohni Plai-Stäischen" [3]sprich: „Gaimkjuhb"

MODELL / HERSTELLER	Gewichtung	Platz 1: XBOX Microsoft[1]	Note	Platz 2: PLAYSTATION[2] 2 Sony	Note	Platz 3: GAMECUBE[3] Nintendo	Note
SERVICE	**7%**		**2,86**		**3,13**		**4,14**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	0800/1812968 (kostenlos)	1,00	01805/766977 (0,12 €/Min.)	1,96	01900/00000 (1,51 € pro Anruf)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.de)	6,00	keine (www.playstation.de)	6,00	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Kosten, überprüft)	0%	keins		01805/252586 (0,12 €/Min.)		01805/005806 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Kosten, überprüft)	0%	keins		06102/433333 (0,123 €/Min.)		keins	
INSTALLATION	**6%**		**1,67**		**1,67**		**1,67**
Handbuch (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00
Sprache (überprüft)	2%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Inbetriebnahme (überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
TASTATUR	**14%**		**2,93**		**2,79**		**2,79**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	einfach	2,00	sehr einfach	1,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	gut	2,00	gut	2,00
Griffgefühl der Spieletastatur (überprüft)	2%	angenehm	2,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00
Anzahl der Bedienungstasten (überprüft)	2%	groß (11)	2,00	groß (11)	2,00	durchschnittlich (9)	3,00
zusätzliche(r) **Ministeuerknüppel** (Ministick) S.168 (Anzahl, überprüft)	2%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle) S.168 (überprüft)	2%	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
Kabellänge (gemessen)	1%	sehr groß (3,00 m)	1,00	normal (2,00 m)	3,00	normal (2,00 m)	3,00
KONSOLE	**16%**		**2,57**		**4,65**		**4,08**
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	2%	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00
Anschlüsse für Spieletastaturen (Anzahl, überprüft)	3%	groß (4)	2,00	gering (2)	4,00	groß (4)	2,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Musik CD-R S.168 abspielbar (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Musik CD-RW S.168 abspielbar (überprüft)	2%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Betriebsgeräusch (Lautstärke, gemessen)	3%	etwas laut (2,8 sone)	2,69	laut (4,5 sone)	3,82	leise (2,4 sone)	2,42
Stromverbrauch (An/Bereitschaft/Aus, gemessen)	1%	zu hoch (69/1/1Watt)[4]	6,00	sehr hoch (32/1/0 Watt)	5,00	zu hoch (23/21/1 Watt)[4]	6,00
BILDQUALITÄT	**24%**		**2,83**		**3,33**		**3,33**
Bildgröße (überprüft)	3%	normal (Bildhöhe etwas begrenzt, etwas gestaucht und verschoben)	3,00	normal (Bildhöhe etwas begrenzt, etwas gestaucht und verschoben)	3,00	normal (Bildhöhe etwas begrenzt, etwas gestaucht und verschoben)	3,00
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/Helligkeitsverteilung, überprüft)	3%	verfälscht (zu geringe Sättigung, blasse Darstellung)	4,00	verfälscht (zu geringe Sättigung, blasse Darstellung)	4,00	verfälscht (zu geringe Sättigung, blasse Darstellung)	4,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	3%	hoch (Bildpunktverschiebungen)	4,00	hoch (störendes Halbbildflimmern)	4,00	hoch (Flimmern bei bewegten Hintergrundbildern)	4,00
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	3%	normal (guter Kontrast, geringe Helligkeit)	3,00	normal (guter Kontrast, geringe Helligkeit)	3,00	normal (guter Kontrast, geringe Helligkeit)	3,00
Textwiedergabe (überprüft)	2%	akzeptabel (guter Zeichenkontrast, Zeichentrennung nicht ausreichend)	3,00	verfälscht (leicht unscharf)	4,00	verfälscht (Darstellung unscharf und Zeichentrennung teilw. nicht ausreichend)	4,00
Grafikwiedergabe (überprüft)	5%	gut (nahezu realistisch)	2,00	gut (nahezu realistisch)	2,00	akzeptabel (Detailwiedergabe unzureichend)	3,00
Szenenwiedergabe (überprüft)	5%	gut (nahezu realistisch)	2,00	verfälscht (blockweiser Hintergrundaufbau, keine flüssigen Bewegungen)	4,00	akzeptabel (Bewegungen teilweise unrealistisch)	3,00
TONQUALITÄT	**11%**		**1,34**		**2,01**		**2,41**
Klangtreue Wiedergabe (**Frequenzgang** S.168 -Abweichung von 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	8%	originalgetreu (99 %)	1,10	fast originalgetreu (88 %)	2,20	fast originalgetreu (85,9 %)[5]	2,41
 Im Idealfall ist der Frequenzgang eine gerade Linie, so wie hier.							
Verzerrungen (Klirrfaktor bei 1 **kHz** S.168 , gemessen)	3%	gering (0,28 %)	1,98	sehr gering (0,14 %)	1,49	nicht messbar	6,00
ROBUSTHEIT	**18%**		**1,22**		**2,11**		**1,22**
Falltest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Falltest Spielekonsole (überprüft)	4%	leichte Beschädigung (Frontblende löst sich, Funktion o.k.)	2,00	nicht bestanden	6,00	leichte Beschädigung (Gehäuseklappe aufgesprungen, Funktion o.k.)	2,00
Verschleißtest Spieletastatur (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
MITGELIEFERTES ZUBEHÖR	**4%**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
Anschlusskabel für Fernseher (überprüft)	2%	Scart-Anschlusskabel	2,00	Scart-Anschlusskabel	2,00	Scart-Anschlusskabel	2,00
Spiele (überprüft)	2%	kein Spiel mitgeliefert	6,00	kein Spiel mitgeliefert	6,00	kein Spiel mitgeliefert	6,00
SONSTIGES	**0%**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
Lieferumfang (überprüft)	0%	Konsole, Spieletastatur, Scart-Anschluss-kabel, Scart-Adapter, Stromkabel		Konsole, Spieletastatur, Scart-Anschluss-kabel, Scart-Adapter, Stromkabel		Konsole, Spieletastatur, Scart-Anschluss-kabel, Scart-Adapter, Stromkabel	
erhältliches Zubehör (überprüft)	0%	Modul zum Speichern von Spielständen, Steuer-knüppel, Lenkrad, Fernbedienung für den DVD-Spieler, Adapter für Antennenanschluss, RGB-Anschlusskabel		Modul zum Speichern von Spielständen, Steuer-knüppel, Lenkrad, Fernbedienung für den DVD-Spieler, Adapter für Antennenanschluss, RGB-Anschlusskabel		Modul zum Speichern von Spielständen, Lenkrad, Adapter für Antennenanschluss, RGB-Anschlusskabel	
Gesamtzahl der für die Konsole erhältlichen Spiele	0%	etwa 40 Spiele		etwa 900 Spiele		etwa 20 Spiele zum Verkaufsstart am 3. Mai	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,33**		**3,01**		**2,99**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt in Spieletastatur eingebaut Musik-CDs abspielbar Festplatte eingebaut	**- 0,20** **- 0,10** **- 0,30**	Spiele für Playstation 1 verwendbar Rütteleffekt in Spieletastatur eingebaut Musik-CDs abspielbar **Video-DVDs** S.168 abspielbar Einschub für Festplatte vorhanden **optisch-digitaler Tonausgang** S.168	**- 0,30** **- 0,20** **- 0,10** **- 0,10** **- 0,10** **- 0,10**	Rütteleffekt in Spieletastatur eingebaut	**- 0,20**
ABWERTUNG		kein Antennenanschlusskabel mitgeliefert Video-DVDs nur mit „DVD-Playback-Kit" abspielbar	**+ 0,10** **+ 0,10**	kein Antennenanschlusskabel mitgeliefert	**+ 0,10**	kein Antennenanschlusskabel mitgeliefert	**+ 0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,93**	**gut**	**2,21**	**befriedigend**	**2,89**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**mangelhaft**		**mangelhaft**	
Preis (laut Hersteller)		**299,00 €**		**306,95 €**		**249,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand)*		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**279,00 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,93 x 299,00 = 277,07 = ausreichend		2,21 x 306,95 = 678,36 = mangelhaft		2,89 x 249,00 = 719,61 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern
[4]abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam [5]mittels Spektrumanalyse gemessen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt



Die Xbox ist seit knapp drei Monaten im Handel, Sonys PS 2 seit 18 Monaten.

COMPUTERBILD-SPIELE hat drei Spielekonsolen einem Vergleichstest unterzogen – Playstation 2, Xbox und Gamecube. Die Auswahlkriterien:

- Die Spielekonsolen sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Spielekonsolen nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Die Neue: Nintendo nannte seine Würfelkonsole Gamecube.

Platz 1 Microsoft Xbox

Computer Spiele Test-Sieger

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	299,00 €

- Sehr gute Tonqualität
- Akzeptable Bildqualität
- Spieletastatur mit angenehmem Griffgefühl



Besonderheit: Mit dem DVD-ROM-Laufwerk der Microsoft Xbox können Sie sowohl Musik-CDs als auch **Video-DVDs** S.168 abspielen – jedenfalls prinzipiell. Um



tatsächlich Filme von DVD sehen zu können, benötigen Sie jedoch das „DVD-Playback-Kit" (unteres Bild). Das kostet 49,99 Euro und ist überall zu haben, wo es die Xbox gibt.

- Sehr hoher Preis
- Musik CD-Rs nicht abspielbar
- DVDs nur mit „DVD-Playback-Kit" abspielbar
- Nur deutschsprachige DVDs abspielbar
- Keine Fernbedienung für den DVD-Spieler mitgeliefert

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim

Platz 2 Sony Playstation 2



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	306,95 €

- Gute Tonqualität
- Spiele für Playstation 1 abspielbar
- DVD-Filme abspielbar
- Spieletastatur gut zu handhaben und mit angenehmem Griffgefühl



Besonderheit: An der Rückseite der Playstation 2 befindet sich ein Einschub zum Einbau einer Festplatte. Die wird im Sommer zusammen mit Tastatur, Maus, VGA-Adapter zum Anschluss eines Computer-Bildschirms und Netzwerkkarte angeboten (Verkaufspreis steht noch nicht fest). Das Paket soll die Spielekonsole zum vollwertigen PC machen.



- Sehr hoher Preis
- Speichern von Spielständen nicht ohne Zusatzgeräte möglich
- Musik CD-Rs und CD-RWs nicht abspielbar
- Nur deutschsprachige DVDs abspielbar
- Keine Fernbedienung für den DVD-Spieler mitgeliefert

Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg

Platz 3 Nintendo Gamecube



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	249,00 €

- Gute Tonqualität
- Akzeptable Bildqualität
- Spieletastatur mit angenehmem Griffgefühl

Besonderheit: In der neuen Konsole Nintendo Gamecube arbeitet der **Grafikprozessor** S.168 „Flipper" vom kanadischen Hersteller ATI mit einer **Taktfrequenz** S.168 von 162 **Megahertz** S.168. Er soll für höchste Detailgenauigkeit in Spielen sorgen. Für Tempo ist der „Gekko"-Prozessor von IBM zuständig. Der wird laut Nintendo mit einer Taktfrequenz von 485 Megahertz angetrieben.

- Hoher Preis
- Speichern von Spielständen nicht ohne Zusatzgeräte möglich
- Musik CDs nicht abspielbar
- Video-DVDs nicht abspielbar

Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim

Meine Meinung



Ingolf Leschke
Redakteur

Die Redaktion attestierte dem Gamecube eine „befriedigende" Bildqualität. In dieser Disziplin muss sich der kleine Würfel keinesfalls hinter der großen Sony Playstation 2 verstecken. Doch die magere Ausstattung wurde Nintendos neuer Konsole zum Verhängnis: Mit dem Gerät können Sie weder DVD-Filme noch Musik-CDs abspielen. Auch einen Festplattenanschluss sucht man vergebens – von einem eingebauten Speichermedium zur Archivierung der Spielstände ganz zu schweigen. Genau in diesen Bereichen sammelten die beiden Konkurrenzprodukte wertvolle Pluspunkte. Weiterer Nachteil (verglichen mit der Playstation 2): Die Spiele für das Vorgängermodell N 64 laufen nicht auf dem Gamecube, da Nintendo jetzt Acht-Zentimeter-CDs statt der Spielmodule verwendet. Deshalb wird für alle, die bereits eine Playstation haben, auch nach diesem Test die PS 2 erste Wahl bleiben – weil sie auch alle Spiel-CD-ROMs für das Vorgängermodell problemlos verdaut. Ein DVD-Spieler ist auch schon drin, und demnächst wird sich die kleine Konsole mittels Festplatte, Netzwerkkarte, VGA-Adapter, Tastatur und Maus auch zu einem nahezu vollwertigen Computer mausern.

Wer dagegen Bild- und Tonqualität höher schätzt als eine Riesenauswahl an Spielen, der wird ohne Zögern zum Test- und Preis-Leistungssieger greifen – zur Xbox

Schade: Nintendo hat bei der Entwicklung des Gamecubes den aktuellen Trend zum Multifunktionsgerät verpasst.



Spielernatur: Gamecube ohne Sonderfunktion.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Getty Images, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Am Ball bleiben

Neue Betriebssysteme und alte Spiele – geht das gut? Nicht immer. So manche kampferprobte Mannschaft akzeptiert nun mal keinen neuen Trainer. Und so weigern sich leider auch ein paar betagte Spiele, mit der jüngsten Microsoft-Windows-Generation zusammenzuarbeiten. Doch manchmal helfen ein paar Kniffe, den Widerstand der alten Kämpen zu unterlaufen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, mit welchen Tricks Sie auch unter Windows XP am Ball bleiben

Heinz Schmieder ist sauer. Nicht genug damit, dass der 26-jährige Student aus Rostock viele Stunden damit verbracht hat, das Betriebssystem „Windows 98" von seinem PC zu löschen und stattdessen den Nachfolgetyp „Windows XP" zu installieren. Nein, es kam noch schlimmer: „Soul Reaver"[1] und „Evil[2] Twin", gleich zwei seiner Lieblingsspiele, funktionieren nicht mehr. Wie gesagt, Heinz Schmieder ist sauer.

Und damit steht er nicht allein. Viele Computerbesitzer mussten mit dem Wechsel auf das neue Betriebssystem ähnlich unschöne Erfahrungen machen. Zwar verträgt sich Windows XP mit den meisten, auch älteren Spielen, doch es gibt Ausnahmen. Darunter sind auch bekannte und beliebte Titel, wie der Aufbau-Hit „Anno 1602" oder das Unterwasser-Spektakel „Aquanox". Und sogar einige Folgen der Action-Abenteuer-Reihe „Tomb Raider"[3] könnten mit dem neuen Basisprogramm Probleme bekommen. Die Symptome: abbrechende Installationen oder Starts, Tonaussetzer, schwer ruckelnde Grafik, Systemabstürze. Das muss aber nicht sein: In vielen Fällen helfen kleine Tricks, die Spielfreude auch unter dem neuen „Mannschaftsboss" XP zu erhalten.

Das erste Mittel gegen XP-Probleme sollte die Kompatibilitätsanpassung sein. Scheußliches Wortungetüm, aber eine relativ schnelle und leichte Sache. Dahinter steckt die Möglichkeit, dem Spiel vorzugaukeln, der PC arbeite gar nicht mit XP, sondern mit einem älteren Windows. Das ist zum Beispiel die beste Lösung für Heinz Schmieders Soul Reaver. Wie's geht, steht im Kasten „Kompatibilität anpassen".

Funktioniert dieser Trick nicht, dann sollten um ihren Spielspaß gebrachte XP-Nutzer zunächst ihre Steuerungsprogramme (Treiber), etwa die für Grafik- und Soundkarte, auf den neuesten Stand bringen. Dazu bieten sich mehrere Möglichkeiten an. Zum Beispiel eine schriftliche Bitte an die Hersteller der Karten, die neuen Treiber auf CD-ROM mit der Post zu schicken. Schneller ist indes der Weg übers weltweite Datennetz: einfach die Internet-Adresse des Herstellers eingeben und sich von der Startseite über „Support" oder „Downloads" bis zu den neuesten Treiber-Versionen durchklicken. Lesen Sie dazu auch den „Ratgeber" in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001.

Es geht aber noch komfortabler. Auf Wunsch übernimmt Windows XP den Detektiv-Job nämlich selbst. Entweder vollautomatisch oder auf Befehl per Mausklick fahndet das Betriebssystem nach aktuellen Treibern und installiert sie auch gleich. Mehr dazu im Kasten „Treiber über Windows XP aktualisieren". Dort stellt COMPUTERBILD-SPIELE allerdings nur die halbautomatische Suchmethode vor, die ausschließlich auf Ihren Befehl loslegt – nicht ungefragt. Voraussetzung für eine erfolgreiche Suche ist in jedem Fall natürlich, dass es für ein Spiel überhaupt Treiber gibt, die das XP-Problem lösen.



Gute Chancen für den bösen Zwilling: Mit dem richtigen Trick läuft „Evil Twin" auch mit XP.

Das gilt auch für Spielverbesserungs-Programme (Patches). Anders als Treiber greift solche Software nicht in Programme für die Hardware ein, sondern direkt in die Spiele, um etwaige Programmierfehler darin zu beheben. Für einige Spiele, zum Beispiel „Evil Twin", gibt es spezielle Windows-XP-Patches. Im Kasten „Patches aus dem Internet laden" zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie an die Verbesserungsprogramme gelangen.

Wer sich eingehend mit den Tricks und Kniffen auf den folgenden Seiten beschäftigt, kann seinen Computer anschließend wieder für wichtigere Dinge nutzen. Etwa zum Spielen.

[1] sprich: „Ssohl Rihwer" [2] sprich: „Ihwel" [3] sprich: „Tuhm Räider"

RATGEBER-THEMEN

Spielstände sichern	Heft	5/2002
Spielen mit Windows XP	**Heft**	**6/2002**
Spiele an langsame Computer anpassen	Heft	7/2002
Treiber aktualisieren	Heft	8/2002
Monitor optimal einstellen	Heft	9/2002

Kompatibilität anpassen

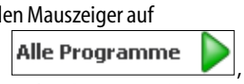
Der einfachste und damit erste Weg, XP-Probleme von Spielen zu lösen, führt über die Kompatibilitätsanpassung. Die ist mit wenigen Mausklicks erledigt. Beispiel: „Soul Reaver" von Eidos Interactive

1 Klicken Sie in der linken, unteren Ecke der Windows-Oberfläche auf



.

2 Damit öffnen Sie das Windows-Startmenü. Ziehen Sie den Mauszeiger auf



, um das Programm-Menü aufzurufen.

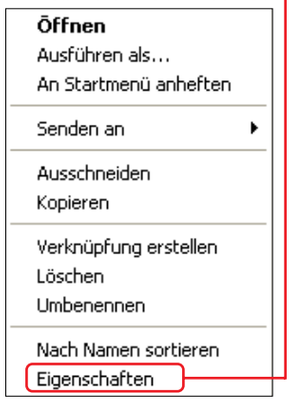
3 Ziehen Sie darin den Mauszeiger auf den Ordner, der das Spiel enthält. Der Ordner trägt in der Regel den Namen des Herstellers. Im Falle „Soul Reaver" ist das Eidos Interactive.

4 Daraufhin wird ein Menü geöffnet, das einen Ordner mit dem Namen des Spiels enthalten sollte. In diesem Beispiel ist das also Soul Reaver. Ziehen Sie den Mauszeiger darauf.

5 Mit dieser Bewegung öffnen Sie ein weiteres Menü. Klicken Sie darin mit der *rechten* Maustaste auf die Programmverknüpfung, über die Sie sonst (per Linksklick) das Spiel starten würden.

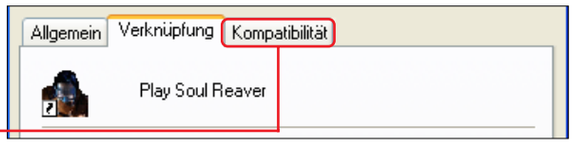


6 Ein neues Menü wird geöffnet. Klicken Sie darin auf



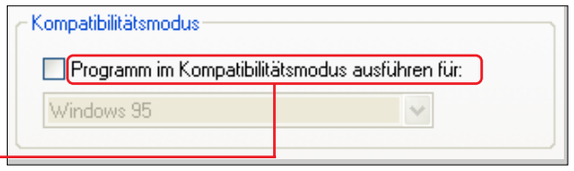
.

7 Daraufhin wird ein Fenster mit der Bezeichnung Eigenschaften von Play Soul Reaver geöffnet. Klicken Sie darin auf den Karteireiter



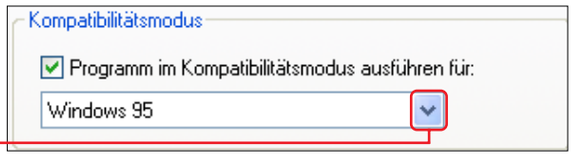
.

8 Damit rufen Sie eine Karteikarte auf, über die Sie das Spiel einem anderen Betriebssystem anpassen können, obwohl Ihr PC mit Windows XP läuft. Klicken Sie auf



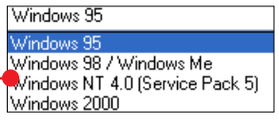
.

9 Nun können Sie jenes Betriebssystem auswählen, auf das dieses Spiel ursprünglich zugeschnitten war. Die nötige Information finden Sie auf der Verpackung oder in der Bedienungsanleitung des Spiels. Wurde es zum Beispiel für Windows 95 programmiert, dann lesen Sie ab Schritt 11 weiter. Basiert es dagegen, wie „Soul Reaver", auf einem anderen System, so klicken Sie auf



.

10 Ein Menü zur Auswahl verschiedener Betriebssysteme klappt auf. Klicken Sie auf das passende Betriebssystem. Für „Soul Reaver" ist es Windows 98 / Windows Me.



11 Klicken Sie nun auf OK, um die Anpassung abzuschließen. Sollte das Spiel trotz der Änderung noch immer nicht ordnungsgemäß laufen, so wiederholen Sie die Schritte 1 bis 9 beziehungsweise 10 und wählen ein anderes Betriebssystem – auch, wenn das Spiel nicht ausdrücklich darauf abgestimmt ist. Probieren kann sich lohnen. Das gilt auch für die Einstellungen, die sich auf derselben Karteikarte im Feld vornehmen lassen. Einzeln oder in Kombination – auch mit einem geänderten Kompatibilitätsmodus – aktiviert, können sie zum Erfolg führen. Ihre Auswahl erfolgt, wie in Schritt 10 beschrieben, per Mausklick. Versuch macht klug. Natürlich können Sie auf die hier gezeigte Weise auch andere „bockige" Spiele dazu bringen, mit Windows XP zusammenzuarbeiten.



Treiber über Windows aktualisieren

Manchmal garantiert schon die neueste Version eines Steuerungsprogramms (Treiber) für Grafik- oder Soundkarte ungetrübten Spielspaß mit Windows XP. Dessen Hersteller Microsoft bietet dafür sogar einen eigenen Internet-Service an

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt, und klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf



.

2 Im daraufhin geöffneten Windows-Startmenü klicken Sie auf Hilfe und Support.

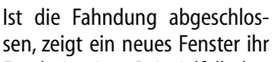
3 Damit öffnen Sie das Fenster Hilfe- und Supportcenter. Klicken Sie in dessen rechter Hälfte auf



. Daraufhin eventuell erscheinende Sicherheits-Warnungen quittieren Sie jeweils mit einem Mausklick auf Ja.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Updates suchen.

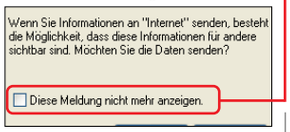
5 Windows XP sucht nun im Internet nach so genannten Updates, also aktuellen Versionen von Treibern für Grafik- und Soundkarte sowie andere Komponenten Ihres Computers. In einem Fenster informiert Windows XP über den Fortschritt der Suche.



Ist die Fahndung abgeschlossen, zeigt ein neues Fenster ihr Ergebnis. Im Beispielfall hat Windows XP zwei neue Treiber gefunden. Klicken Sie auf

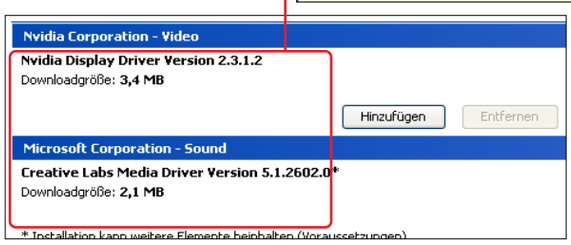


Falls Sie dann das Fenster Internet Explorer sehen, klicken Sie auf Ja, damit es verschwindet. Soll das Fenster künftig nicht mehr zu sehen sein, so klicken Sie zuvor oder bei nächster Gelegenheit auf



.

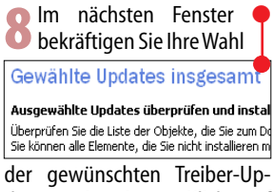
6 Daraufhin sehen Sie in der rechten Hälfte des großen Fensters unter Treiberupdates, welche neuen Treiber-Versionen, die bislang noch nicht auf Ihrem Computer installiert sind, Windows XP gefunden hat, zum Beispiel



. Mit einem Mausklick auf Hinzufügen wählen Sie die Treiber aus, die Sie aus dem Internet herunterladen und installieren möchten.

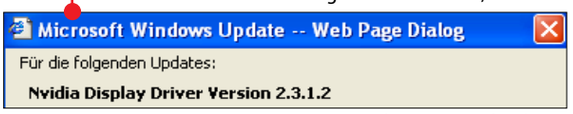
7 Danach klicken Sie auf Updates überprüfen und installieren. Falls Sie daraufhin wieder das Fenster Internet Explorer sehen, verfahren Sie, wie in Schritt 5 beschrieben.

8 Im nächsten Fenster bekräftigen Sie Ihre Wahl

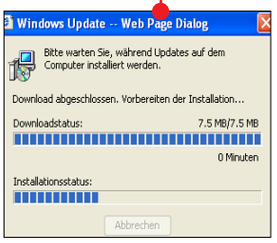


der gewünschten Treiber-Updates mit einem Klick auf Jetzt installieren.

9 Im folgenden Fenster sehen Sie dann eine Liste aller Treiber, die Sie zum Herunterladen aus dem Internet ausgesucht haben.

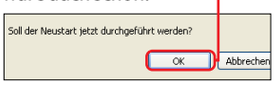


Klicken Sie darin auf die Zeile Ich stimme zu. In einem neuen, kleineren Fenster



können Sie daraufhin den Fortschritt des Ladevorgangs verfolgen.

10 Allerdings sind die neuen Treiber-Versionen nicht gleich nach Beendigung des Überspielens aus dem Internet wirksam. Die neuen Programme arbeiten, wie immer, erst dann, wenn der Computer neu gestartet wurde. Den Neustart leiten Sie im folgenden Fenster ein. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche



. Das war's auch schon.

Patches aus dem Internet laden

Vor allem ältere Spiele machen unter dem neuen Betriebssystem Probleme. Allerdings können bei einigen betagten Titeln maßgeschneiderte Windows-XP-Patches, also Spielverbesserungs-Programme, aus dem Internet dagegen helfen. Meistens stehen die auf den offiziellen Seiten der jeweiligen Spieleherstel-ler zum Herunterladen bereit. Das gilt auch für „Evil Twin“ von Ubi Soft

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt. Lesen Sie dazu auch die „Ratgeber“-Folge „Spielen im Internet“ in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002.

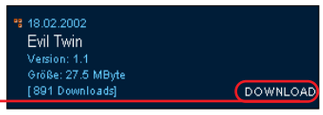
2 Tippen Sie auf der Startseite Ihres Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse des Spieleherstellers ein, für „Evil Twin“ Adresse www.ubisoft.de. In der Regel finden Sie die Adresse auf der Verpackung oder in der Bedienungsanleitung des Spiels – außerdem hinten im „Service“-Teil dieses Hefts.

3 Sobald die gewählte Internet-Seite fertig aufgebaut ist, klicken Sie auf ●.

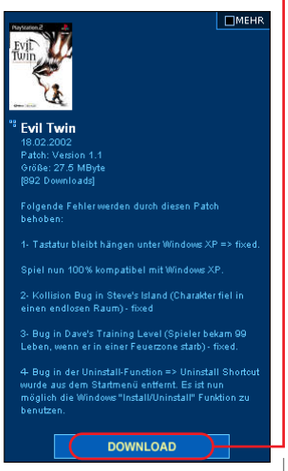


4 In der linken Spalte der nächsten Seite klicken Sie auf PATCHES.

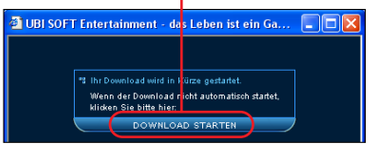
5 Damit öffnen Sie eine weitere Seite mit einem Feld für die alphabetische Suche nach Spielen. Klicken Sie darin auf den Buchstaben E für „Evil Twin“ und im nächsten Fenster auf ●.



6 Sie sehen eine neue Internet-Seite. Arbeiten Sie sich hier mit Klicks auf ▼ so weit nach unten durch, bis Sie den Eintrag ● sehen. Klicken Sie ihn an.



7 Daraufhin sehen Sie ein kleines Fenster. Sollte der Ladeprozess nicht nach einigen Sekunden automatisch starten, so klicken Sie darin auf ●.



8 Im Fenster Dateidownload klicken Sie auf Speichern.

9 Nun wählen Sie den Ordner, in dem Sie den Patch speichern möchten, zum Beispiel Speichern in: Eigene Dateien, und klicken auf Speichern. Sollte der gewünschte Ordner nicht in dem Feld Speichern in: stehen, so klicken Sie daneben auf ▼. Wählen Sie den Ordner im daraufhin aufklappenden Menü per Klick auf ● aus, und klicken Sie auf Speichern.

10 Sie sehen daraufhin das Fenster ●. Klicken Sie zunächst auf ●, im nächsten Fenster Eigene Dateien dann doppelt auf ●. Lesen Sie weiter ab Schritt **14**.



11 Sehen Sie dagegen das Fenster „Download beendet“ nicht, so klicken Sie in der linken, unteren Ecke der Windows-Oberfläche auf Start, um das Startmenü zu öffnen.

12 Klicken Sie anschließend auf Arbeitsplatz.

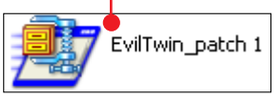
13 In der linken Spalte des nächsten Fensters klicken Sie auf den Eintrag Eigene Dateien, dann in der rechten Hälfte doppelt auf den Ordner ●.

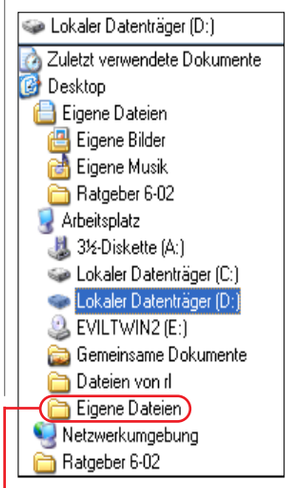


14 Klicken Sie in der linken Spalte des folgenden Fensters auf ●.

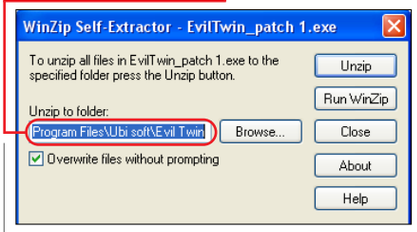
15 Damit öffnen Sie das nächste Fenster Extrahier-Assistent. Klicken Sie darin sowie im nächsten Fenster jeweils auf Weiter > und anschließend auf die Schaltfläche Fertig stellen.

16 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf den Ordner ●.





17 Im nächsten Fenster prüfen Sie den vorgegebenen Verzeichnis-Pfad ●. Der muss in der Regel zu dem Ordner führen, in dem Sie das Spiel installiert haben. Stimmt der angegebene Verzeichnis-Pfad nicht, dann landet der Patch an einer falschen Stelle und funktioniert nicht. Wenn Sie wissen, wo das Spiel auf der Festplatte abgelegt ist, machen Sie mit Schritt **23** weiter.

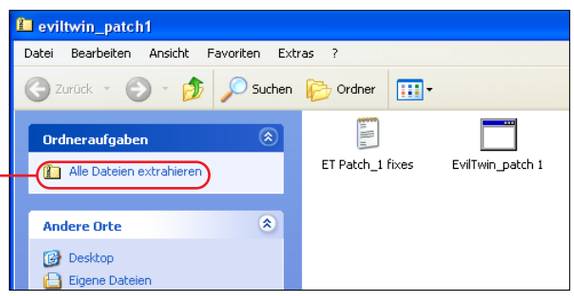


18 Falls Sie den Pfad zum Spiel allerdings vergessen haben, können Sie ihn einfach und schnell wiederfinden. Klicken Sie dazu auf Start. Im daraufhin aufklappenden Startmenü klicken Sie auf Alle Programme.

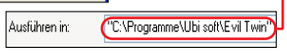
19 Im folgenden Menü klicken Sie auf den Ordner, in dem Sie das Spiel bei der Installation gespeichert haben. In diesem Beispiel ist das Ubi soft. Anschließend klicken Sie auf Evil Twin.

20 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf die Schaltfläche Evil Twin.

21 Damit öffnen Sie ein neues Fenster. Klicken Sie darin auf Eigenschaften.

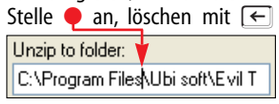


22 Sie sehen das Fenster Eigenschaften von Evil Twin. Außer anderen Informationen ist darin auch der Verzeichnispfad zum gesuchten Ordner aufgeführt ●. Merken oder notieren Sie sich nun den Pfad,

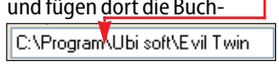


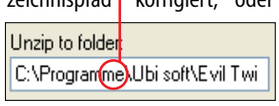
und vergleichen Sie ihn mit dem des Patches. Um das aktuelle Fenster zu schließen, klicken Sie auf ☒.

23 In diesem Beispiel ist der Verzeichnis-Pfad fehlerhaft angegeben. Um ihn zu korrigieren, klicken Sie die Stelle ● an, löschen mit ←



das Wort Files bis Program und fügen dort die Buchstaben me ● an. Ist der Verzeichnispfad korrigiert, oder



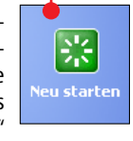


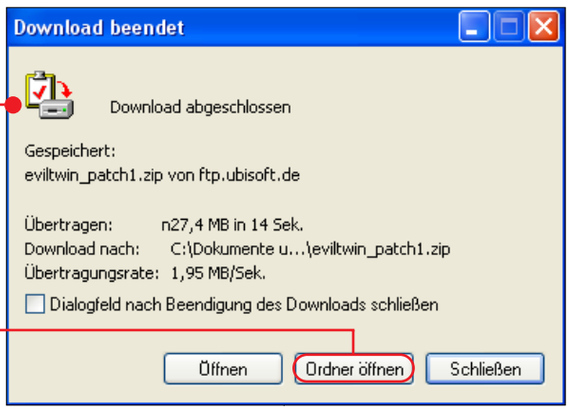
war er von vornherein in Ordnung, so klicken Sie auf Unzip, OK und schließlich auf Close.

24 Damit ist der Patch zwar installiert, aber noch nicht wirksam. Um ihn zu aktivieren, müssen Sie den Computer neu starten. Klicken Sie dazu auf Start.

25 Damit öffnen Sie das Windows-Startmenü. Klicken Sie darin unten rechts auf Ausschalten.

26 Im nächsten Fenster klicken Sie auf ●. Fertig. Nach dem automatischen Neustart des Computers sind alle Probleme des Spiels „Evil Twin“ mit dem Betriebssystem Windows XP gelöst.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

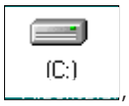
Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

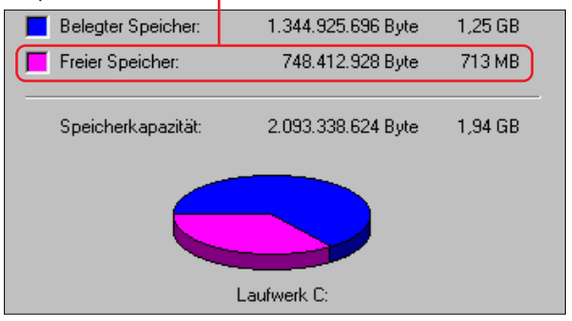
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

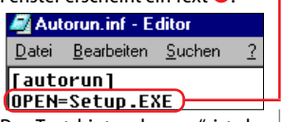


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

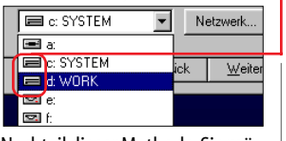
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



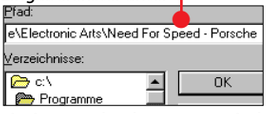
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.168 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter

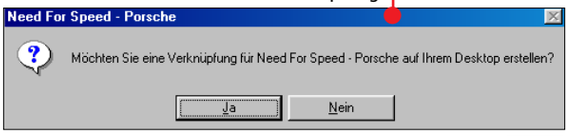


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so

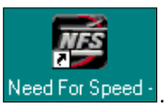


oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

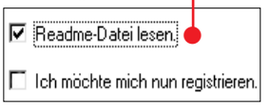
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

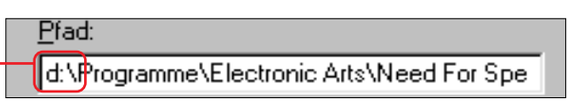
Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

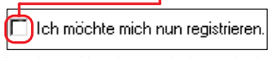




Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

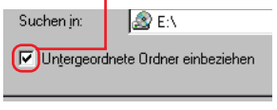
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

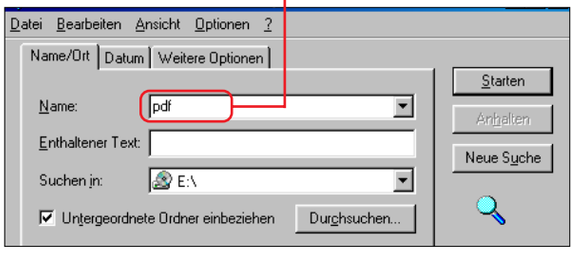
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

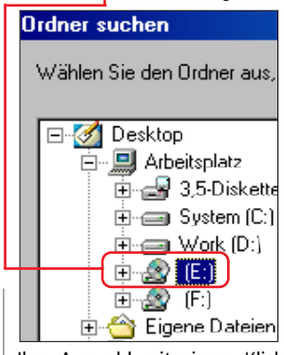
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





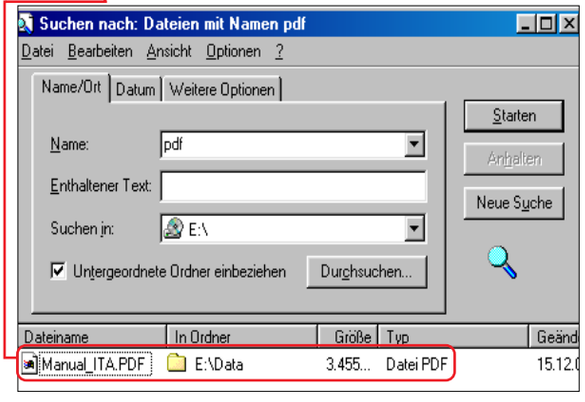
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



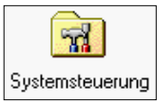
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

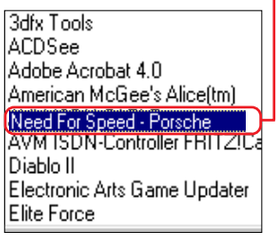


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel.



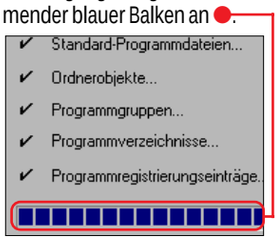
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.



Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.168 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.

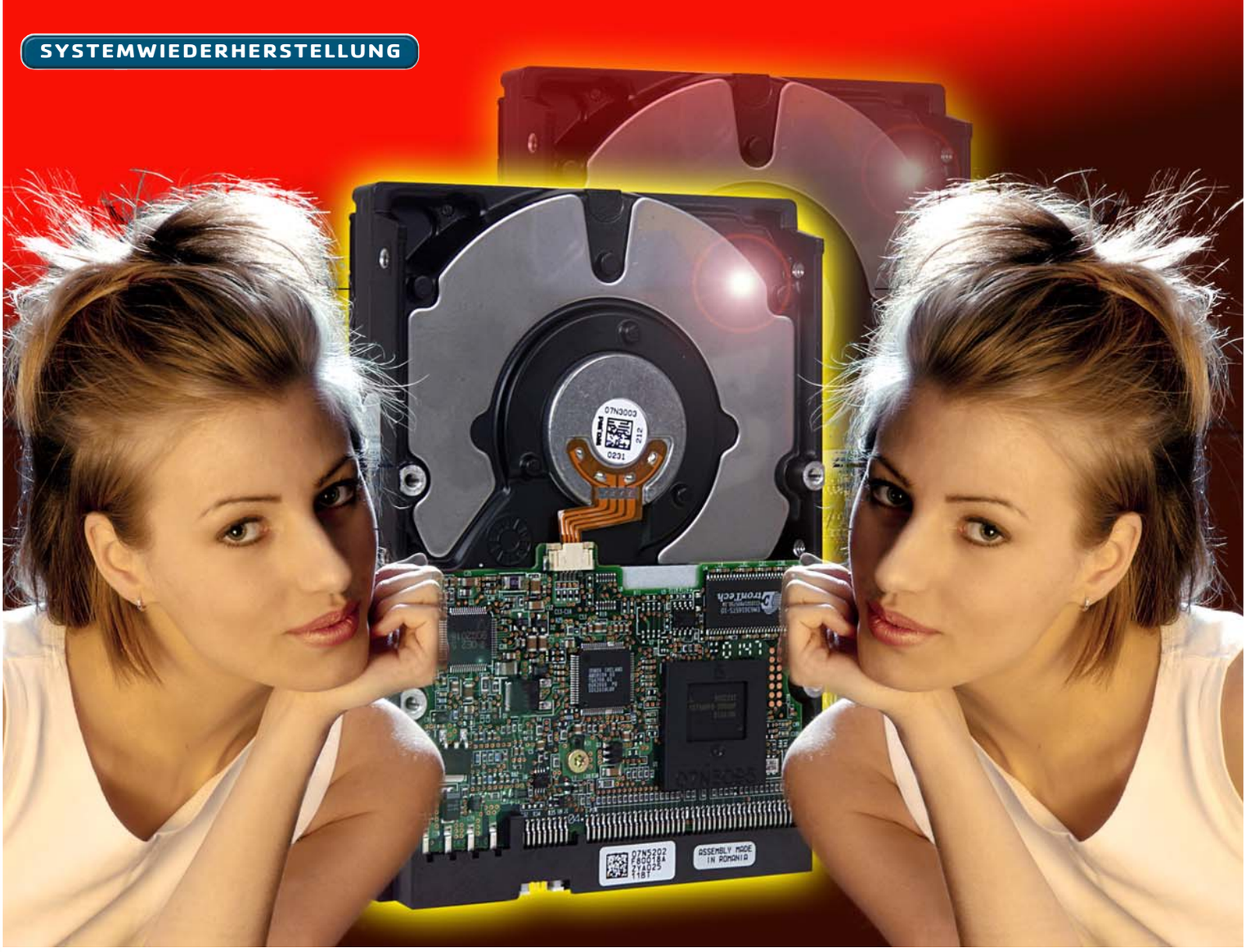
Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



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.

SYSTEMWIEDERHERSTELLUNG



Zwei sind besser

Spiel installiert – Windows hinüber? Gehen Sie bei der Installation von Spielen lieber auf Nummer Sicher – spezielle Programme helfen dabei

Stefan Heinrichs (36) aus Mainz ist ein leidenschaftlicher Spieler – immer auf der Suche nach neuen Erlebnissen am PC. Sobald eine neue Probierversion (Demo) eines Spiels im Internet erhältlich ist, lädt er sie herunter und probiert sie aus. Nach ein paar Tagen wird das Programm dann wieder von der Festplatte entfernt. Normalerweise geht das problemlos, doch dann: Seit der Installation eines Actionspiels spinnt der Computer: unerklärliche Abstürze, Tonaussetzer und Ruckler. Auch andere Spiele funktionieren nicht mehr richtig.

Eine eilig vorgenommene Deinstallation führt nicht zum Erfolg – die Spiel-Demo war offensichtlich schlampig programmiert. Frustriert bricht Heinrichs die Suche nach dem Fehler ab und installiert schließlich Windows neu.

Dabei hätte sich der Spiele-Fan absichern können – beispielsweise mit dem kostenlosen Programm W.O.R.C. Diese Software analysiert und speichert die aktuelle Systemkonfiguration von Windows 95 oder 98. Sobald Sie etwa ein Spiel installieren, verändert sich zwangsläufig einiges im System. Programmordner kommen hinzu, Verknüpfungen werden erzeugt und Einträge in die so genannte Windows-Registrierung erstellt. W.O.R.C vergleicht dann die Situation vor und nach der Installation des Spiels und führt die Änderungen detailliert auf. Sie haben damit die Möglichkeit, alle Einträge einzeln unter die Lupe zu nehmen. Mit einem simplen Tastendruck können Sie alle Änderungen problemlos wieder rückgängig machen.

Was so einfach klingt, birgt allerdings auch Risiken: W.O.R.C löscht die ausgewählten Einträge nämlich, ohne erneut nachzufragen. Es ist daher nicht für Programme geeignet, die sich tief in das Windows-System „eingraben", wie etwa das Office-Paket von Microsoft, das eine Vielzahl von Systemdateien verändert. Aus diesem Grund sollten Sie W.O.R.C auch nicht dazu benutzen, Steuerungsprogramme (Treiber) zu entfernen.

Bei Spielen ist das anders: W.O.R.C. bietet die Möglichkeit, sie unkompliziert und rückstandsfrei von der Festplatte zu löschen. Eine ähnliche Funktion ist in Windows ME oder XP übrigens bereits eingebaut. Deren „Systemwiederherstellung" setzt so genannte Wiederherstellungspunkte. Treten nach einer Installation Probleme auf, dann können Sie einen früheren Wiederherstellungspunkt auswählen und so wieder ein stabiles Windows „restaurieren". Allerdings sollten Sie vorher das Spiel deinstallieren. Windows entfernt nämlich nicht das komplette Programm, sondern löscht nur die Einträge in der Windows-Registrierung vollständig.

Einen Schritt weiter gehen Programme, die so genannte **Images** S.168 erstellen. Dabei wird gleich von einer kompletten Festplatte beziehungsweise **Partition** S.168 eine Sicherungskopie angelegt. Ein Vertreter dieser Gattung ist das kommerzielle „Drive Image"[1]. Der Vorteil dieser Programme liegt darin, dass auch das Betriebssystem Windows komplett gesichert werden kann. Arbeitet Windows nicht mehr, dann können Sie sich eine aufwendige Neuinstallation des Betriebssystems ersparen. Die Image-Datei macht es nämlich möglich, Windows innerhalb weniger Minuten voll funktionstüchtig auf die Festplatte zurückzuspielen. Einzige Voraussetzung ist eine zweite Partition oder Festplatte mit genügend freiem Speicherplatz. Drive Image mit seinem hohen Nutzwert müssen Sie in jedem Fall kaufen. Deshalb kann COMPUTERBILD-SPIELE Ihnen leider auch keine kostenlose Probierversion anbieten.

Lesen Sie auf den folgenden Seiten, wie Sie sich bei der Installation von Spielen absichern. Für ungetrübtes Vergnügen – mit Netz und doppeltem Boden.

[1] spricht: „Draif Immidsch"

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

Benchmark-Programme	Heft	3/2002
Notebooks über USB verbinden	Heft	4/2002
Schummeln in Multiplayer-Spielen verhindern	Heft	5/2002
Systemwiederherstellung	**Heft**	**6/2002**
Eigenes PPP-Protokoll für DSL-Nutzer einrichten	Heft	7/2002

W.O.R.C. installieren

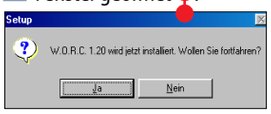
W.O.R.C bekommen Sie im Internet unter
home.arcor.de/anbra

1 Sobald Sie das kostenlose Programm W.O.R.C aus dem Internet heruntergeladen haben, klicken Sie doppelt auf das Symbol



.

2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet.



Klicken Sie in diesem Fenster auf die Schaltfläche Ja, um fortzufahren. Daraufhin wird das Installationsprogramm von W.O.R.C gestartet.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie einfach auf Weiter >.

4 Dann können Sie Detailinformationen zum Programm lesen. Mit einem erneuten Klick auf Weiter > leiten Sie zum nächsten Schritt über.

5 Ein Zielordner wird angegeben: C:\Programme\Worc. In diesem Ordner wird Worc auf der Festplatte installiert. Klicken Sie wiederum auf die Schaltfläche Weiter >. Damit akzeptieren Sie den vom Programm vorgeschlagenen Zielordner und gelangen zum nächsten Schritt.

6 Anschließend wird im Programm-Menü von Windows eine neue Programm-Gruppe angelegt.



Vergewissern Sie sich, dass vor Keine Programm-Verknüpfungen erzeugen kein Haken gesetzt ist, und klicken Sie anschließend auf Weiter >.

7 Klicken Sie dann auf Installieren. Dann beginnt die eigentliche Installation. Ein blauer Balken zeigt Ihnen den Fortschritt der Installation an.

8 Klicken Sie zum Schluss noch auf die Schaltfläche Fertig stellen, um die Installation des Programms wieder zu verlassen.

W.O.R.C. starten und einrichten

Hier lesen Sie, wie Sie mit W.O.R.C Ihre Systemdateien aufzeichnen, um Sie später mit neu installierten Programmen zu vergleichen

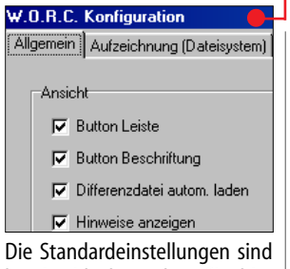
1 Klicken Sie zunächst auf Start, und ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme, anschließend auf Worc. Klicken Sie daraufhin auf Worc.

2 Sie sehen den Hauptbildschirm von W.O.R.C.



Klicken Sie darin zunächst auf den Menüeintrag Einstellungen, dann auf Konfiguration.

3 Im daraufhin geöffneten Konfigurationsmenü von W.O.R.C. können Sie grundlegende Programmeinstellungen vornehmen.



Die Standardeinstellungen sind bereits ideal, so dass Sie hier nur wenig ändern müssen. Klicken Sie also lediglich auf Aufzeichnung (Dateisystem).

4 Das folgende Untermenü erlaubt Ihnen zu entscheiden, was W.O.R.C. beim späteren Vergleich berücksichtigen soll – von einzelnen Dateien bis hin zu ganzen Laufwerken. Dennoch sollten Sie auch hier die Einstellungen nicht antasten, um ein möglichst objektives Ergebnis zu erzielen.



Veränderungen empfehlen sich nur, wenn Sie absolut sicher sind, bestimmte Dateien beziehungsweise Verzeichnisse von der Überprüfung ausnehmen zu können. Dann erreichen Sie mit den Auswahleinschränkungen ein höheres Arbeitstempo, und das Ergebnis liegt schneller vor. Wenn Sie also beispielsweise das Verzeichnis „Eigene Dateien" nicht überprüfen wollen, dann klicken sie unter der Rubrik Verzeichnisse ignorieren auf und wählen dann mit einem Klick Eigene Dateien aus. Klicken Sie dann auf OK. Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf , um den Ordner auf die Ausschluss-Liste zu setzen. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert die Auswahl beziehungsweise der Ausschluss einzelner Dateien unter den Rubriken Dateien sichern und Dateien ignorieren.

5 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Ok.

6 Jetzt können Sie mit einem Klick auf das Symbol



eine Aufzeichnung des Systems erstellen. Anschließend wird das System durchsucht.

7 Jetzt können Sie das gewünschte Spiel installieren. W.O.R.C. kann dabei im Hintergrund weiter laufen – muss aber nicht. Sie können es auch per Klick auf beenden. Der Einfachheit halber wird in diesem Beispiel auf das Spiel „Earth 2150 – The Moon Project" zurückgegriffen, das Sie auf der aktuellen Heft-CD-ROM finden. Legen Sie die ein, und installieren Sie das Spiel. Eine genaue Anleitung zur Installation von Earth 2150 – The Moon Project finden Sie in der Rubrik „Spiele auf CD-ROM in diesem Heft".

8 Nach der Installation des Spiels klicken Sie im Hauptmenü von W.O.R.C. auf



.

Wenn Sie W.O.R.C zuvor beendet haben, gehen Sie zunächst noch einmal gemäß Schritt 1 vor und lesen dann hier weiter.

9 Anschließend sehen Sie die Resultate.

Dateisystem: Hinzugekommene Verzeichnisse	
C:\Programme\TopWare\	hinzugek
C:\Programme\TopWare\The Moon Project\	hinzugek
C:\Programme\TopWare\The Moon Project\Music\	hinzugek
C:\Programme\TopWare\The Moon Project\WDFiles\	hinzugek
C:\WINDOWS\Startmenü\Programme\TopWare\	hinzugek
C:\WINDOWS\Startmenü\Programme\TopWare\The	hinzugek
Dateisystem: Gelöschte Verzeichnisse	
Dateisystem: Hinzugekommene Dateien	

Zur besseren Übersicht können Sie den Fensterausschnitt auch per Klick auf vergrößern.

10 Unter Verändert sehen Sie die Verzeichnisse, die sich im Vergleich zur vorherigen Aufzeichnung geändert haben. Unter Veränderung sehen Sie auch die Art der Veränderung, nämlich ob Verzeichnisse hinzugekommen oder entfallen sind. Unter Aktion schließlich gibt W.O.R.C an, ob es diese Aktionen rückgängig machen kann oder nicht. Vor Aktionen, die rückgängig gemacht werden können, befindet sich in der ersten Spalte jeweils ein . Hier können Sie durch Entfernen des Hakens per Klick darauf noch einzelne Verzeichnisse vom späteren Wiederherstellungsprozess ausnehmen. Angenehmer Nebeneffekt: Sie sehen auf einen Blick, welche Bereiche auf der Festplatte ein installiertes Programm belegt.

11 Klicken Sie jetzt auf Datei und danach auf Differenzdatei als Text speichern. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie die aufgezeichneten Veränderungen als Textdatei auf der Festplatte speichern. Tippen Sie hinter Dateiname: einen Namen für die Datei ein, in diesem Fall also beispielsweise Earth 2150. Mit einem Klick auf Speichern wird die Datei abgespeichert.

12 Jetzt können Sie W.O.R.C. zunächst mit einem Klick auf



beenden und sich dem Spiel widmen. Zwischendurch sollten Sie den Computer neu starten, denn viele Probleme im Zusammenhang mit Spielen treten überhaupt erst nach einem Neustart auf. Installieren Sie in der Zwischenzeit aber keine anderen Programme. Das verfälscht die Ergebnisse und verringert die Erfolgsquote, wenn Sie einzelne Aktionen rückgängig machen möchten.

13 Starten Sie anschließend das Programm W.O.R.C gemäß Schritt 1 neu.

14 Nun können Sie entscheiden, wie Sie mit der Systemaufzeichnung weiter verfahren möchten. Sofern unmittelbar nach der Installation des Spiels Probleme auftraten, können Sie die Änderungen am System wieder rückgängig machen. Lesen Sie dazu bei Schritt 17 weiter.

15 Wenn sich das System „normal" verhält, das heißt, wenn keinerlei Abstürze oder andere Ausfälle auftreten, dann können Sie W.O.R.C. dazu veranlassen, diese Systemänderung zu übernehmen. Klicken Sie zu diesem Zweck auf



.

16 Klicken Sie im darauf folgenden Fenster auf Ja. Die Änderungen werden endgültig übernommen, und die Aufzeichnung wird gelöscht. Lesen Sie dann bei Schritt 18 weiter.

17 Sollten Sie dagegen den Zustand des Systems vor Installation des Spiels herstellen wollen, dann klicken Sie auf



.

Klicken Sie danach auf Ja, um den Vorgang abzuschließen, und erneut auf Ja, um die Aufzeichnung wieder zu löschen.

18 Klicken Sie anschließend auf



, um das Programm W.O.R.C wieder zu beenden.

SYSTEMWIEDERHERSTELLUNG FORTSETZUNG

Image mit W.O.R.C. erstellen

W.O.R.C. bietet die interessante Möglichkeit, von einem fertig installierten Spiel eine komplette Kopie (Image) zu erstellen. So können Sie danach das Spiel von der Festplatte löschen und bei Bedarf ohne Original-CD-ROM wieder aufspielen

1 Vollziehen Sie die Schritte 1 bis 13 aus „W.O.R.C. starten und einrichten“ nach.

2 Klicken Sie dann auf Image und danach auf Erstellen.

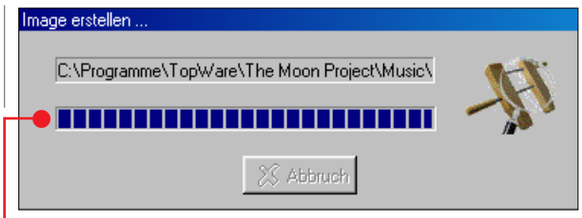
3 Im daraufhin geöffneten Fenster tippen Sie neben Dateiname: den Namen des Images ein, beispielsweise earth2140. Beachten Sie, dass ein Image, je nach Größe des Spiels, sehr viel Platz auf der Festplatte verschlingen kann. Wenn also auf Festplatte **C** nicht mehr genügend Platz vorhanden ist und Sie eine weitere **Partition** S.168 beziehungsweise Festplatte eingerichtet haben, dann klicken Sie oben neben Speichern in: auf ▼. Wählen Sie anschließend beispielsweise Data (E:) aus.

4 Erstellen Sie der Übersichtlichkeit halber einen neuen Ordner, indem Sie auf



klicken und den Ordner beispielsweise Worc Image nennen. Öffnen Sie ihn dann mit einem Doppelklick.

5 Klicken Sie danach auf Speichern. Sie sehen dann ein neues Fenster, und das Image wird erstellt.



6 Auch wenn das Fenster verschwindet, schließen Sie damit noch nicht das Programm. Es kann durchaus im Hintergrund noch arbeiten. Sie erkennen das am rot leuchtenden Punkt. Warten Sie ab, bis die Anzeige auf Grün wechselt.

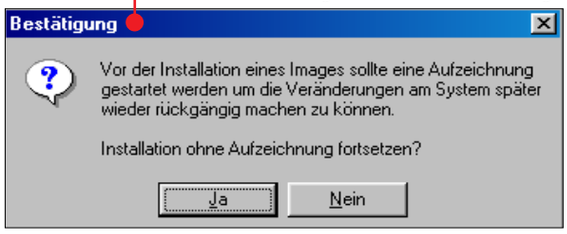
7 Nun können Sie mit dem Spiel nach Belieben anhand der Möglichkeiten verfahren, die im Kasten „W.O.R.C. starten und einrichten“ auf der vorhergehenden Seite beschrieben sind. Wie Sie ein Image wieder herstellen, ist im nächsten Kasten beschrieben.

Image mit W.O.R.C. wiederherstellen

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie ein Image, das Sie mit W.O.R.C erzeugt haben, wiederherstellen und so Spiele ohne die üblichen Benutzereingaben installieren können

1 Starten Sie W.O.R.C., wie in Schritt 1 im Kasten „W.O.R.C starten und einrichten“ beschrieben.

2 Klicken Sie danach auf Image, anschließend auf Installieren. Falls noch keine neue Systemaufzeichnung erfolgt ist, sehen Sie daraufhin dieses Fenster.



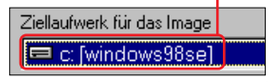
Klicken Sie auf Nein, nehmen Sie eine Systemaufzeichnung vor, wie in Schritt 6 des Kastens „W.O.R.C starten und einrichten“ beschrieben, und kehren Sie an diese Stelle zurück.

3 Anschließend wird ein neues Fenster geöffnet. Hier müssen Sie das Verzeichnis angeben, in dem Sie das Image gespeichert haben. Dem Beispiel aus dem Kasten „Image mit W.O.R.C erstellen“ oben folgend, klicken Sie neben dem Eintrag Suchen in: auf ▼, um ein Menü zu öffnen.

4 Wählen Sie mit einem Klick Data (E:) aus. Öffnen Sie anschließend Worc Image per Doppelklick.

5 Klicken Sie die Datei earth2140.wim an, und klicken Sie danach auf Öffnen.

6 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster müssen Sie das Ziellaufwerk auswählen.



Wenn Sie das Spiel ganz normal installiert haben, müssen Sie hier nichts ändern.

Andernfalls klicken Sie auf ▼ und wählen das richtige Ziellaufwerk aus. In beiden Fällen müssen Sie aber darauf achten, dass auf dem Ziellaufwerk genügend freier Speicherplatz vorhanden ist. Klicken Sie danach auf Ok. Dann wird das Image wieder hergestellt. Sobald die Leuchte Grün zeigt, ist das Programm wieder installiert – und zwar ohne die während der Installation üblichen Benutzereingaben.

7 Klicken Sie dann auf



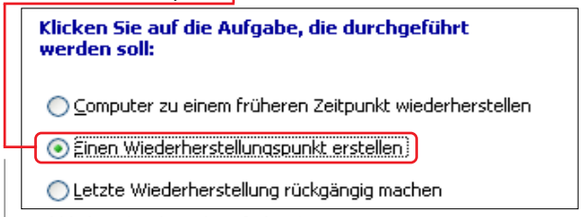
und beenden Sie so das Programm. Nun können Sie wieder spielen.

Systemwiederherstellung unter Windows ME und XP

Windows ME und XP haben bereits eine eingebaute Funktion zur Systemwiederherstellung. Lesen Sie am Beispiel von Windows XP, wie sie funktioniert

1 Klicken Sie zunächst auf Start und danach auf Alle Programme. Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Zubehör und auf Systemprogramme. Klicken Sie auf Systemwiederherstellung.

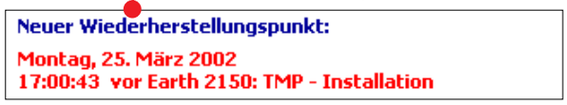
2 Im rechten Teil des daraufhin geöffneten Fensters können Sie zwischen verschiedenen Optionen wählen. Windows erstellt in unregelmäßigen Abständen automatisch so genannte Wiederherstellungspunkte. Besser ist es allerdings, vor einer Installation selbst einen solchen Wiederherstellungspunkt zu setzen, um größtmögliche Kontrolle über die Systemwiederherstellung zu haben. Wählen Sie daher die mittlere Option aus,



und klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter >.

3 Dann müssen Sie den Wiederherstellungspunkt genau beschreiben. Tragen Sie als Bezeichnung beispielsweise vor Earth 2150: TMP - Installation ein. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Erstellen.

4 Daraufhin wird bestätigt, dass der Punkt erfolgreich erstellt wurde.



Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Schließen, um die Systemwiederherstellung zu beenden.

5 Danach können Sie beispielsweise „Earth 2150 – The Moon Project“ von der aktuellen Heft-CD-ROM installieren. Installationstipps finden Sie in der Rubrik „Spiele auf CD-ROM in diesem Heft“.

6 Wenn Sie nun den Zustand von Windows vor der Installation dieses Spiels wieder herstellen möchten, gehen Sie zunächst gemäß Schritt 1 vor.

7 Wählen Sie danach per Klick auf die folgende



Option aus, und klicken Sie anschließend auf Weiter >.

8 Wählen Sie im Kalender das Datum aus, an dem



Sie den Wiederherstellungspunkt gesetzt haben. In diesem Beispielfall müssten Sie dazu März 2002 (mit Klicks auf < und >) und das Datum 25 auswählen. Dann wird rechts die Beschreibung des Wiederherstellungspunktes angegeben.



9 Klicken Sie danach auf Weiter >.

10 Klicken Sie im nächsten Bild erneut auf Weiter >. Daraufhin wird Windows automatisch beendet und dann der Zustand des Systems vor der Installation des Spiels wiederhergestellt.

11 Nach einem Neustart des Computers bestätigt Windows mit einer Meldung, dass die Wiederherstellung erfolgreich verlaufen ist.



Klicken Sie zum Abschluss auf OK.

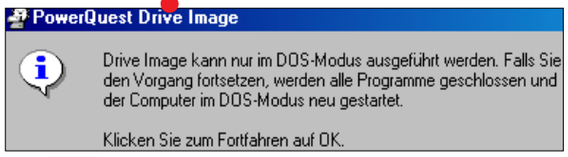
Sicherheitskopie von Windows mit Drive Image

Mit Drive Image können Sie ganze Festplatten sichern und sogar eine Sicherheitskopie von Windows anlegen. Wichtig: Die Festplatte braucht zwei Partitionen S.168

1 Installieren Sie Drive Image nach den Vorgaben des Herstellers.

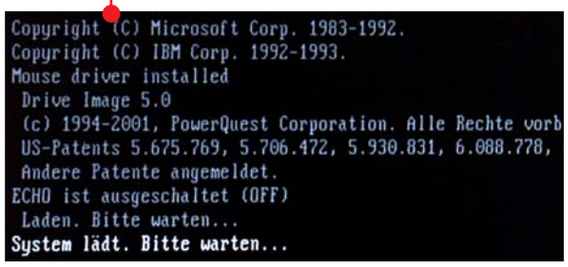
2 Klicken Sie anschließend auf Start, Programme, PowerQuest Drive Image 5.0 und danach auf Drive Image DOS.

3 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie



auf OK, um fortzufahren. Windows wird beendet und anschließend der Computer neu gestartet.

4 Allerdings wird nicht Windows gestartet, sondern der Computer für Drive Image vorbereitet.



Anschließend sehen Sie das Hauptmenü von Drive Image. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche.



5 Daraufhin zeigt das Programm Drive Image Ihnen eine Liste aller gefundenen Partitionen.



Drive Image kann eine komplette Kopie eines oder mehrerer Laufwerke erstellen. Dabei wird der aktuelle Inhalt der Festplatte erfasst und ein so genanntes **Image** S.168, also ein Bild oder Abbild, erstellt. Wählen Sie hier Laufwerk **C** aus, indem Sie per Klick einen Haken vor den oberen Eintrag setzen 1 C:.

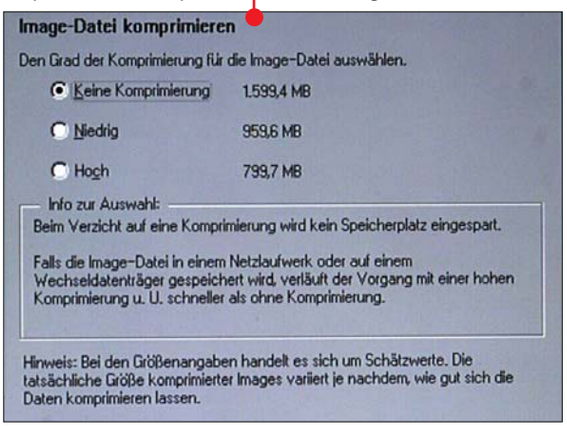
6 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter >, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

7 Jetzt können Sie dem Image einen Namen geben. Wichtig: Wenn Sie ein Image von Windows anlegen wollen, so können Sie das nur auf einer zweiten Partition tun. Klicken Sie daher auf Durchsuchen.

8 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie neben Laufwerke: auf ▼. Ein Auswahlmenü klappt auf. Wählen Sie darin eine andere Festplatte als **C** aus, beispielsweise E: BACKUP. Jetzt müssen Sie unter Dateiname: noch einen Namen für das Image eintippen, etwa win98.

9 Klicken Sie danach auf OK. Mit einem Klick auf Weiter > leiten Sie zum nächsten Schritt über.

10 Im darauf folgenden Fenster können Sie den Grad der Komprimierung der Dateien festlegen, also bestimmen, wie weit die Dateien zusammengestaucht werden sollen. Je stärker die Komprimierung, desto weniger Festplattenplatz wird beansprucht.



Allerdings dauert das Erstellen des Images etwas länger. Bei einer Größe von mehr als einem **Gigabyte** S.168 bietet sich ein hoher Komprimierungsgrad an. Wählen Sie daher per Klick die zuletzt angebotene Option Hoch 799,7 MB aus, und klicken Sie anschließend auf Weiter >.

11 Danach sehen Sie eine Zusammenfassung aller zum Erstellen des Images erfolgten Einstellungen.



Klicken Sie auf Fertig stellen. Die Image-Datei wird erstellt. Blaue Laufbalken zeigen den Fortschritt des Vorgangs.

12 Zum Schluss erfolgt die Meldung, dass der Vorgang erfolgreich abgeschlossen worden ist. Klicken Sie auf OK, um wieder ins Hauptmenü zu schalten.

13 Klicken Sie danach auf Beenden, um Drive Image zu beenden und den Computer mit Windows neu zu starten.

Image mit Drive Image wieder herstellen

Sollte Windows beschädigt sein, können Sie jetzt bequem dessen Image zurück kopieren. Windows ist auf diese Weise mit nur wenigen Handgriffen wieder eingerichtet

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Programme, PowerQuest Drive Image 5.0 und Drive Image DOS. Sollte Windows gar nicht mehr starten, müssen Sie Drive Image mit den bei der Installation des Programms erstellten Notfalldisketten starten.

2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

3 Danach wird Windows beendet und Drive Image geladen. Klicken Sie im Hauptmenü auf.



4 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Durchsuchen. Klicken Sie dann unter dem Eintrag Laufwerke: auf ▼, und wählen Sie die Partition aus, in der Sie das Image von Windows gespeichert haben, in diesem Beispiel E: BACKUP.

5 Klicken Sie dann die Image-Datei WIN98.PQI an.

6 Mit einem Klick auf OK schließen Sie dieses Fenster wieder.

7 Klicken Sie danach auf Weiter >.

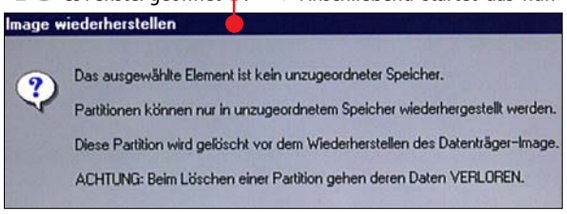
8 Wählen Sie jetzt die Partition aus, die Sie ersetzen möchten. Hier ist es wiederum wichtig, unbedingt Laufwerk **C** auszuwählen.

1 C: SYSTEM

Beachten Sie auch, dass alle Änderungen, denen das System nach dem Erstellen der Image-Datei unterworfen war, nicht berücksichtigt werden.

9 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter >.

10 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet.



Klicken Sie darin auf OK.

11 Die Dateien werden kopiert. Blaue Laufbalken informieren Sie über den Fortschritt des Vorgangs.



12 Sobald alles kopiert ist, klicken Sie auf OK. Damit schalten Sie wieder ins Hauptmenü zurück.

13 Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Beenden, um Drive Image zu beenden. Anschließend startet das nun mehr wieder voll funktionstüchtige Windows erneut.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	629 474	+ 0,8
GAME STAR	323 952	+ 6,9
PC GAMES	251 770	+ 6,8
BRAVO SCREEN FUN	195 902	+ 6,1
KIDS ZONE	85 567	- 12,7
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	85 252	+ 72,3
PC ACTION	84 654	- 15,1
PLAY ZONE	71 818	+ 15,8
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	53 939	- 33,7
PLAY THE PLAYSTATION	49 467	- 31,7
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN	46 300	- 54,4
N ZONE	28 496	- 43,0
PSG	25 850	- 2,8
GBX	–[2]	–[1]
BIG N	–[2]	–[1]
PLAYERS	–[2]	–[1]
CHEATZ 'N' GAMEZ FOR PLAYSTATION 2	–[2]	–[1]
MANIAC	–[2]	–[2]

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 1. Quartal 2002 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1] keine Vergleichszahlen verfügbar [2] nicht gemeldet. Stichtag 17. 4. 2002





Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Dungeon Siege: Test-Premiere – Action-Rollenspiel im Vergleich zu Diablo 2

Inhalt:
19 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Tony Hawk 3, Zanzarah

Weitere Themen:
Skipark Manager, Gilbert Goodmate, Monsterville

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Onimusha 2: Der Action-Schocker im Vorabtest

Inhalt:
27 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: FIFA Fußball WM 2002, Grandia 2, Vampire Night

Weitere Themen:
Mr. Moskeeto, Conflict Zone, WTA Tour Tennis

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Crash Bandicoot XS: Neue Abenteuer der Beutelratte

Inhalt:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Die Gilde, Maximo, Worms Blast, Rayman Rush

Weitere Themen:
Herdy Gerdy, Die Sims: Urlaub total, Aquanox

CD-ROM: keine
Preis: 2,20 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
FIFA 2002 gegen ISS 2: Spiel dich zum Weltmeister

Inhalt:
39 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Freedom Force, Ice Age, Mr. Moskeeto, Pro Rally 2002

Weitere Themen:
DTM Race Driver angespielt, 1. Teil Japan-Special

CD-ROM: keine
Preis: 2,35 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Die Monster AG: Komplett gelöst

Inhalt:
Alle Missionen von Hidden and Dangerous, Platinum-Lösung für Metal Gear Solid, Tipps zu RTL Skispringen mit Martin Schmitt

Weitere Themen:
Mehr als 250 Schummeltricks

CD-ROM: keine
Preis: 2 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Shadow Man: The Second Coming

Inhalt:
27 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Conflict Zone, Space Race, Herdy Gerdy

Weitere Themen:
Komplettlösungen zu ICO, News vom PS-2-Zubehörmarkt

CD-ROM: keine
Preis: 3,10 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Tomb Raider 2: Lara Crofts heißes PS-2-Debut

Inhalt:
24 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Red Card, Gran Turismo 3 A-spec, Dark Summit

Weiteres Thema:
Sechs Kino-Filme im Test, darunter: Planet der Affen

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Schummeltricks zu Tomb Raider 4 auf der Playstation

Inhalt:
Mehr als 800 Cheats zu mehr als 500 Spielen, darunter: Gauntlet: Dark Legacy, ESPN: International Track & Field

Weitere Themen:
Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, Dino Crisis 2

CD-ROM: keine
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Metal Gear Solid 2 inklusive Lösung für Tanker-Sektion

Inhalt:
Vorstellungen von mehr als 40 Spielen, darunter: Halo, Tekken 4, Dragonball Z, Wave Race: Blue Storm, Donkey Kong Racing

Weitere Themen:
Zehn Poster

CD-ROM: keine
Preis: 4,95 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Dragon Ball: Wissenswertes zum Kultspiel

Inhalt:
18 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Rayman Rush, Mega Man X6

Weitere Themen:
Onimusha 2, Summoner 2, DTM Race Driver, FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Final Fantasy 10: Debüt auf der deutschen PS 2

Inhalt:
Tekken 4: Brandneue Details, Star Wars Jedi Starfighter

Weitere Themen:
Freekstyle, Rainbow Six: Raven Shield

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Gamecube-Sonderteil: Luigi's Mansion, Waverace Blue Storm, Star Wars Rogue Leader und andere

Inhalt:
Final Fantasy 10

Weitere Themen:
Tekken 4, Virtua Fighter 4

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Dungeon Siege: Großer Test mit rasselnden Schwertern

Inhalt:
Heroes of Might & Magic 4, Might & Magic 9

Weitere Themen:
Der große BPjS-Report, DTM Race Driver

CD-ROMs: 2
Preis: 4,85 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Command & Conquer: Generals: Genaue Details

Inhalt:
Mafia im Test, Dungeon Siege in der Vorabversion

Weitere Themen:
Sudden Strike 2, Tipps und Tricks zu Dungeon Siege

CD-ROMs: 2 plus DVD-ROM
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 5/2002

Topthema:
Mr. Moskeeto piesackt jetzt auch in Deutschland

Inhalt:
Tekken 4 und Commandos 2 angespielt

Weitere Themen:
Star Wars: Jedi Starfighter, All Star Baseball 2003

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Ausführlicher Test von Dungeon Siege

Inhalt:
Test von Arx Fatalis, Hardware-Beratung

Weitere Themen:
Vorschau zu Republic und Neues von Sid Meier

CD-ROM: 1
Preis: 1,95 Euro



Ausgabe: 6/2002

Topthema:
Tekken 4: Japanische Version für Handkanten-Profis

Inhalt:
Tomb Raider: Next Generation, Final Fantasy 10

Weitere Themen:
Star Wars Jedi Starfighter, Star Trek Voyager Elite Force

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 5/2002

Topthema:
Mario auf dem Gamecube: Tennis, Sunshine, Golf

Inhalt:
21 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: E.T.: Der Außerirdische

Weitere Themen:
Biene Maja, Invader

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro

FÜR SIE GELESEN

n-tv.de

Der Nachrichtensender **N-TV** berichtet auf seinen Internet-Seiten über die Handy-Generation und bezieht sich dabei auf eine weltweit gelaufene Studie:

„Die Hände junger Menschen hätten sich unter dem Einfluss von Mobiltelefonen und Gameboys verändert. Bei Menschen unter 25 sei nunmehr der Daumen beweglicher als die übrigen Finger. Instinktiv



Daumen hoch: Gameboy-Spieler benutzen den Zeigefinger immer seltener.

benutze die junge Generation den Daumen, wo die Älteren den Zeigefinger einsetzten. Die Studie habe ergeben, dass ungeübte Nutzer mit einem oder mehreren Fingern auf der Tastatur von Mobiltelefonen tippten – junge Leute dagegen sehr schnell mit beiden Daumen. Die hohe Beweglichkeit des Daumens bei Jugendlichen sei darauf zurückzuführen, dass diese bereits mit Geräten wie Mobiltelefonen und Gameboys groß geworden seien, die mit dem Daumen bedient werden."

WELT am SONNTAG

Computerspiele sind nützliche Babysitter und Lehrer, meint die **WELT AM SONNTAG**:

„‚Dürfen wir Playstation spielen?' Klar dürfen sie, dann sind sie wenigstens ruhig. Denken die Eltern, doch da irren sie. Kaum ist das Gerät mit einem Abenteuerspiel gefüttert, geht die Diskussion los: ‚Versuch mal, mit dem Feuerlöscher in den



Familienfest: Mit „Parappa 2" tanzen auch Mama und Papa.

Laser zu sprühen.', Was passiert, wenn wir die Flasche da ausschütten?' Überraschung: Computerspiele – zumindest deren neueste Generation – sind eine famos gesellige Angelegenheit. Schon bald sitzen auch die Erzeuger vorm Schirm, raten, diskutieren mit. Will man – wie von Pädagogen gern empfohlen – Kindern Bildung in aktivem Erleben und sinnlichem Spiel vermitteln, an dem idealerweise die Eltern teilnehmen, sind die oft gescholtenen Videogames ideal. Computerspiele haben ihren schlechten Ruf als moderne Babysitter und Lehrer zu Unrecht. In Wahrheit fördern die besten unter ihnen Musikalität und Orientierungsvermögen, Kombinationsgabe und Teamwork. Das ist mehr als man von Murmeln und Sandkästen behaupten kann. Auch der Vorwurf, Videospiele verleiteten Kinder zu untätigem Herumsitzen, ist falsch. In ‚Parappa the Rapper II' üben sie rhythmischen Sprechgesang. Praktisches Lernen also, Bildung vom Bildschirm."

DER SPIEGEL

Das Nachrichtenmagazin **DER SPIEGEL** schreibt unter dem Titel „Hier kommt die Maus" vom Niedergang der populären Comic-Figur Micky Maus und dem gleichzeitigen Siegeszug der Computerspiele:

„Die sinkende Auflage stoppen will Micky-Maus-Chefredakteur Peter Höpfner mit einem Relaunch des Comic-Klassikers – und verstört damit die Traditionalisten unter den

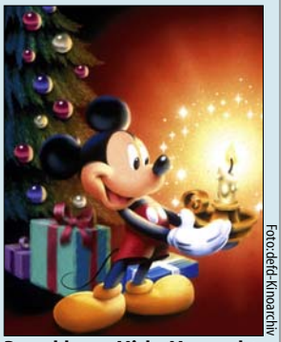


Foto: defd-Kinoarchiv

Der schlauen Micky Maus geht kein Licht auf. Gegen Computerspiele ist sie ohne Chance.

Maus-Fans. Von früheren Auflagenhöhenflügen mit über einer Million Exemplaren kann die einstmals größte Jugendzeitschrift der Welt nur noch träumen: Im vierten Quartal 2001 fand Micky Maus nur noch 383 000 Käufer. Allerdings geht es auch den konkurrierenden Jugendcomics zu japanischen Trickserien nicht besser. ‚Die wahre Konkurrenz sind vielmehr die teuren Computerspiele, so Höpfner. So sei es bereits ein Gewinn, ‚wenn die Auflage konstant bleibt'."

Max

In Deutschland treffen sich Tausende mit ihren Computern zum Netzwerkspiel. Das weiß die Illustrierte **MAX** – und sie räumt mit Vorurteilen auf:

„Allein in Deutschland gibt es zwei Millionen Spielbesessene, die entweder ihre Mitspieler online treffen oder wochenends ihre Rechner unter den Arm klemmen und auf LAN-Partys gehen. Es werden Weltmeisterschaften ausgetragen. In Russland und Korea kann man damit richtig Geld verdienen. Michael Rogosch alias Kalaschni hat als einer der ersten Deutschen in Korea auf dem Siegertreppchen gestanden. ‚Das ist unser Lothar Matthäus,' sagt LAN-Party-Teilnehmer ‚Wigger' voller Ehrfurcht, als der blasse Kalaschni vorbeischleicht. ‚Was Matthäus in den



Foto: Ullstein Meyer

Internet(t): Auf LAN-Partys trifft man nahezu jeden Typ.

Beinen hat, hat er in den Fingern.' Das Bild vom Computer-Freak als pickeligem Kassengestellträger ist wohl doch nur eine Karikatur. Hier sitzen Langhaar-Death-Metaller neben Tommy-Hilfiger-Beaus und gescheitelten BWL-Typen."

Bild Woche

Mit moderner Männerwirtschaft beschäftigt sich die **BILD-WOCHE** in der Kolumne „Max – Hier schreibt mein Papa":

„Mama ist weg. Sie macht wie jedes Jahr Urlaub von ihren Männern – und verzehrt sich schon auf dem Flughafen vor Heimweh und Sorgen. Kann man Max (nächste Woche 9) und Papa wirklich alleine lassen? Man kann! Die Männerwirtschaft funktioniert prima. Max daddelt am Gameboy so lange, wie er lustig ist. Max kriegt jeden Tag sein Leibgericht. Und Max und Papa kaufen sich erst mal drei neue Computerspiele. Immerhin ist die Küche aufgeräumt, als Mama wieder nach Hause kommt."



Max kommt auch mal ohne Mama klar.

Testspiegel – So bewerten die Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PC ACTION	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 1. QUARTAL 2002 (IVW-GEPRÜFT)	629 474	323 952	251 770	195 902	85 252	84 654	71 818
DREAMCAST							
Shen Mue 2	1,77			Note 1-			
GAMECUBE							
Luigi's Mansion	2,21			Note 2			
GAMEBOY ADVANCE							
Advance Wars	1,46						
Crash Bandicoot XS	2,54						
Ecks vs. Sever	2,00						
Golden Sun	2,21						
Sonic Advance	2,41						
Super Mario World – Super Mario Advance 2	1,59						
Tekken Advance	2,68						
GAMEBOY COLOR							
Lufia – The Legend Returns	2,45						
Monster AG	2,47						
PC (COMPUTER)							
Black & White: Insel der Kreaturen	2,51	75 % Spielspaß	72 %	Note 2		71 % Spielspaß	
Car Tycoon	3,07	52 % Spielspaß	36 %			47 % Spielspaß	
Civilization 3	1,37	91 % Spielspaß	85 %			88 % Spielspaß	
Comanche 4	2,81	90 % Spielspaß	83 %			84 % Spielspaß	
Command & Conquer – Renegade	2,35	87 % Spielspaß	72 %	Note 2+		75 % Spielspaß	
Cultures 2 – Die Tore Asgards	2,26	83 % Spielspaß	84 %	Note 1-		75 % Spielspaß	
Die Gilde	2,46	65 % Spielspaß	87 %	Note 2-		85 % Spielspaß	
Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	1,88	87 % Spielspaß	82 %	Note 2		81 % Spielspaß	
Dungeon Siege	1,78					86 % Spielspaß	
E.T. – Der Außerirdische	2,90						
Echelon	1,87		77 %			70 % Spielspaß	
Elfenwelt	4,34		54 %				
Galileo – The Game	3,81						
Ghost Recon – Collector's Pack	1,50	82 % Spielspaß	79 %				
Mechwarrior 4 – Black Knight	2,01	89 % Spielspaß	80 %				
Monster AG	3,13		52 %	Note 3			
Nascar Racing 2002 Season	1,78	87 % Spielspaß					
Popstars	2,75						
Pro Train	2,45					81 % Spielspaß	
Rayman M	2,31		61 %			56 % Spielspaß	
Salt Lake 2002	2,69	76 % Spielspaß		Note 3+		65 % Spielspaß	
Scan Command: Jurassic Park	2,70						
Serious Sam: The Second Encounter	2,03	84 % Spielspaß	73 %	Note 2		81 % Spielspaß	
Silent Hunter 2	1,99	82 % Spielspaß					
Ski Park Manager	4,71						
Star Trek Armada 2	2,07	83 % Spielspaß	79 %			78 % Spielspaß	
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	1,73	88 % Spielspaß	90 %	Note 1-		91 % Spielspaß	
Tropico: Paradise Island	2,17	87 % Spielspaß	82 %	Note 1			
UEFA Champions League 2001/2002	2,69	63 % Spielspaß	73 %	Note 4		64 % Spielspaß	
Virtua Tennis	2,38	83 % Spielspaß	86 %			84 % Spielspaß	
Warlords Battlecry 2	1,62	72 % Spielspaß	72 %			76 % Spielspaß	
Warrior Kings	2,57	81 % Spielspaß	69 %	Note 1-		76 % Spielspaß	
PLAYSTATION							
Pro Evolution Soccer	2,3			Note 1			
PLAYSTATION 2							
007 – Agent im Kreuzfeuer	2,21			Note 1	82 % Spielspaß		85 %
Ace Combat – Distant Thunder	2,13				80 % Spielspaß		85 %
Baldur's Gate – Dark Alliance	1,75			Note 2+	90 % Spielspaß		88 %
Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	2,49			Note 1-	83 % Spielspaß		81 %
Devil May Cry	1,37			Note 1-	88 % Spielspaß		85 %
Drakan 2 – The Ancient Gates	1,74			Note 2	86 % Spielspaß		
ESPN International Winter Sports 2002	2,11						74 %
Herdy Gerdy	2,76				79 % Spielspaß		78 %
ICO	1,89			Note 2+	83 % Spielspaß		85 %
Knockout Kings 2002	2,23						73 %
Maximo	1,95			Note 2+	83 % Spielspaß		
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	1,07			Note 1	90 % Spielspaß		94 %
Monster AG	2,53			Note 3	60 % Spielspaß		73 %
Rayman M	2,38				70 % Spielspaß		84 %
Shadowman 2 – The Second Coming	2,61			Note 2	79 % Spielspaß		83 %
Virtua Fighter 4	1,96			Note 1			
XBOX							
Dead or Alive 3	1,83			Note 1-			
Halo	1,4			Note 1			
Oddworld – Munch's Oddysee	1,78			Note 2			
Project Gotham Racing	2,08			Note 1			
Ralli Sport Challenge	1,55						

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Briefe an die Redaktion

COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“,
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de

Die Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Fantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Missgeschick? Wo war denn der Gamecube-Test?

In Ihrer Ausgabe 4/2002 las ich auf der letzten Seite in der Rubrik „Im nächsten Heft“ die Ankündigung eines Tests vom neuen Gamecube. Doch leider war der Test in Heft 5 nicht vorhanden. War das ein Missgeschick? Oder war es gewollt? Ich jedenfalls war enttäuscht, da ich mich einen Monat darauf gefreut hatte.



Keine runde Sache: der Gamecube

Christian Petri, Kirchhain

Es tut uns leid, wenn wir Sie enttäuscht haben. In der Vorschau kündigt die Redaktion an, welche Themen im nächsten Heft behandelt werden sollen. Leider halten viele Spiele- und Geräte-Hersteller die Termine nicht ein, die sie uns angekündigt hatten. Im Falle des Gamecubes waren die Testgeräte von Nintendo zugesagt, doch dann kam es zu Verzögerungen, auf die wir als Redaktion keinen Einfluss hatten. Wir hoffen, dass der ausführliche Gamecube-Test in dieser Ausgabe Sie zufrieden stellt. Die Redaktion

Im Testen die Besten

Ich muss Euer Heft wirklich loben, es gefällt mir. Es bietet wirklich Abwechslung: Leserbriefe, Anleitungen, Cheats, Tricks ...

Ich staune, wie Ihr zum Beispiel die Xbox und die PS 2 (COMPUTERBILD-SPIELE Ausgabe 4/2002) testet, Euch Mühe macht, günstige Preise neuer Spiele zu ermitteln... Alle Achtung, weiter so!

André Stapf, per E-Mail



Die Xbox und die PS 2 waren im COMPUTER-BILD-SPIELE-Vergleichstest.

Neues Wertungssystem nötig?

Wir müssen an Ihrem Magazin leider Kritik üben. Zu den Spieletests: Die sollten ausführlicher sein, besonders beim Titelthema. Außerdem kommen die Tests viel zu spät (Beispiel: „Command & Conquer: Renegade“). Und: Wir finden, Sie sollten Ihr Bewertungssystem überdenken und erneuern. Ein Wertungssystem in Prozent würde auch einen Vergleich mit anderen Magazinen erleichtert. Übrigens sollten Sie den Preis eines Spiels nicht überbewerten.

Sebastian Zilch, Christian Deisenroth und Johannes Meinhardt, per E-Mail

Das Spiel des Monats in Heft 5/2002 – Command & Conquer: Renegade – wurde auf insgesamt elf (!) Seiten (sechs Seiten Test, fünf Seiten Tricks) vorgestellt.





Action pur: Auf elf Seiten geht's ums Spiel des Monats „C&C Renegade“.

Übrigens: Während andere Spielemagazine auch unfertige Vorab-Versionen von Spielen testen, wartet COMPUTERBILD-SPIELE immer die endgültigen Versionen ab, die Sie später genau so und nicht anders kaufen können. Denn was nützen Ihnen denn Tests von Spielen, die Monate vor Verkaufsstart in manchen Zeitschriften gedruckt werden, aber mit dem fertigen Produkt wenig zu tun haben?

Die Redaktion testet PC-Spiele im übrigen ausführlich mit 36 verschiedenen Computer/Grafikkarten-Kombinationen. Insgesamt fließen 27 Einzelbewertungen in die Gesamtnote ein. Heraus kommt eine nachvollziehbare und anschauliche (Schul-)Note. Wer es gerne besonders exakt hat, findet dahinter immer auch einen Zahlenwert mit zwei Nachkommastellen. Das ist viel genauer als etwa eine Wertung wie „9 von 10 Punkten“.

Wenn der Preis Sie weniger interessiert, dann orientieren Sie sich in den Tabellen einfach nur an der oberen, der Qualitätsnote. Ist Ihnen das Preis-Leistungs-Verhältnis dagegen einen Blick wert, dann beziehen Sie die darunter aufgeführte Preis-Leistungs-Note in Ihre Kaufentscheidung ein.

Die Redaktion

Gute Tests, tolle Gestaltung

Ich möchte ein großes Lob aussprechen, denn Sie testen wirklich sehr gut. Zudem ist die Zeitschrift auch noch sehr hübsch gestaltet. Sie gefällt mir so gut, dass ich seit kurzem auch Abonnent Ihrer Spiele-Zeitschrift bin.

Christian Schramm, Storkow

Alte Spiele auf dem neuen XP

Seit kurzem besitze ich einen neuen Computer mit dem Microsoft-Betriebssystem Windows XP. Ich wollte natürlich auch versuchen, den Inhalt meiner älteren COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROMs darauf zu installieren. In COMPUTERBILD-SPIELE 5/2002 schreiben Sie, dass die meisten Spiele auch unter XP laufen. Meine Fragen: Was passiert, wenn ich versuche, alte Spiele zu installieren? Kann ich etwas kaputt machen, wenn es nicht klappt? Über Antwort freut sich Ihr Leser

Armin Dechant, per E-Mail

Die meisten Computerspiele, auch die älteren, laufen auf dem neuen Betriebssystem Windows XP. COMPUTERBILD-SPIELE bemüht sich natürlich, in Zukunft nur Spiele auf der Heft-CD-ROM anzubieten, die mit Sicherheit keine Probleme machen.

Sollten Sie alte Spiele dennoch nicht zum Laufen bekommen, dann schauen Sie doch einfach ins Kapitel „Ratgeber“ dieser Ausgabe. Dort wird unter dem Titel „Am Ball bleiben“ leicht verständlich erklärt, wie Sie Ihre alten Spiele am besten an das neue Betriebssystem gewöhnen.



Verträgt sich mit den meisten Spielen: das neue Betriebssystem von Microsoft „Windows XP“.

Und wenn's dann aber partout nicht klappen will, müssen Sie das Spiel eben einfach wieder entfernen. Viel Spaß beim Spielen mit dem Betriebssystem „Windows XP“ wünscht Ihnen die Redaktion

Nicht nur für PC-Spieler

Ich bin nicht zufrieden, dass Sie nicht nur PC-Spiele, sondern so viele Konsolenspiele testen. Ihre Zeitschrift heißt „COMPUTERBILD-SPIELE", und sie sollte weniger mit Konsolen zu tun haben. Außerdem beklage ich, dass sie zu viel Werbung in Ihrem Heft haben, was mich beim Lesen stört. An der CD-ROM habe ich auch noch eine Kritik. Sie könnten Ihre CD-ROM mit Videos von neuen Spielen, Extras zu Spielen (wie Burgen zu „Stronghold“) und Patches (Spielverbesserungs-Programme) bestücken.

Manuel Murrenhoff, per E-Mail

COMPUTERBILD-SPIELE möchte für PC- und Konsolenspieler lesenswert sein. Daher finden Sie im Heft Tests für alle „Plattformen“. Vorteil: Sie können sich grundsätzlich auch über solche Spiele informieren, die für Ihre Plattform noch nicht erschienen sind, und wissen immer, was in der PC- und Konsolen-Welt „angesagt“ ist. Zur Heft-CD-ROM: Geschmäcker sind nun mal verschieden. Viele Leser wollen „drauflos spielen“ und finden großen Gefallen an den vielen Spielen, die auf der CD-ROM angeboten werden. Und für PC-Spieler, die auf Langzeitspaß stehen, gibt es ja mindestens eine umfangreiche Vollversion auf jeder CD-ROM. Ab und an finden Sie dort auch Demos. Das kostet Platz. Um möglichst viele Spiele für alle Leser unterzubringen, verzichten wir auf Patches auf der CD-ROM. Diese nutzen ohnehin nur den Lesern, die ein bestimmtes Spiel haben. Hilfestellung beim Finden von Patches bietet die Internet-Seite www.computerbildspiele.de. *Zur Werbung: Ohne sie müssten Zeitungen und Zeitschriften im Handel sehr viel teurer angeboten werden. Außerdem bieten Anzeigen viele interessante Produktinformationen – und einige sind ja auch recht witzig. Die Redaktion*

Halo: Combat Evolved[1]

Lösungsbuch | Aber „Halo": Für den ersten Action-Kracher auf der Xbox bietet Prima jetzt die Lösung

Sie landen als Masterchief mitten im interstellaren Krieg, um die Menschheit zu beschützen. Dabei soll Ihnen das gut aufgemachte Buch in DIN-A4-Format helfen. Auf den ersten Blick scheint das zu gelingen.

Die Bilder sind farbig und klar, Einzelheiten deutlich zu erkennen. Auch inhaltlich fehlt nur wenig: So gibt es komplette Lösungswege für alle zehn Spielstufen (Level) inklusive detaillierter Karten sämtlicher Gebiete vom Raumschiff „Pillar of Autumn" bis hin zum Planeten Halo, dazu ausführliche Informationen zu allen Waffen, Fahrzeugen und Gegnern, außerdem Mehrspielerstrategien und -karten sowie Kampftaktiken. Allerdings hätten sowohl Taktik-Tipps als auch Lösungswege mehr Tiefe vertragen können. So fehlt zwischen zwei aufeinander folgenden Bildern schon mal ein ganzes Stück Weg im Spiel, so dass sich dem Spieler nicht unbedingt erschließt, wie er von A nach B kommt. Und: Die so genannten Hinweise bringen oft nichts Neues. Ein Tipp wie „Zögern Sie nicht, Ihre Wumme ordentlich Blei spucken zu lassen" ist bei einem „Ballerspiel" ja nicht der Rede wert. Für „Halo"-Fans lohnt sich der Kauf des Buches dennoch, denn Aufmachung und lockerer Schreibstil machen einfach Spaß und übertünchen die kleinen Mängel.



[1]sprich: „Hälloh Kommbätt Iht wolvd"

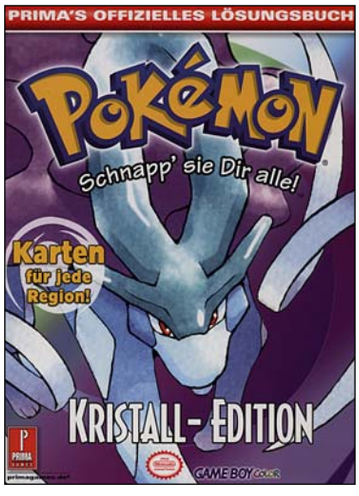
Buch-Preisung: Bunte Bilder, tolle Texte.

Halo: Combat Evolved, Prima Games, 146 Seiten, 14,94 €, ISBN 3-934783-93-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Pokémon Kristall-Edition

Lösungsbuch | Wie, noch nicht alle Pocket-Monster beisammen? Dieses Lösungsbuch hilft Ihnen, wirklich sämtliche Ihrer possierlichen, kleinen Lieblinge zu fangen. Es beginnt mit einer recht ausführlichen Einführung in die Geheimnisse der Kristall-Edition für Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance. Sie erfahren alles über Pokébälle, Attacken-Typen und was Sie sonst wissen müssen. Hilfreiche Spieltipps folgen auf den nächsten Seiten, etwa Antworten auf Fragen wie: „Was sind Entwicklungssteine?" oder „Wie erhöhe ich den Zufriedensheitsfaktor?"



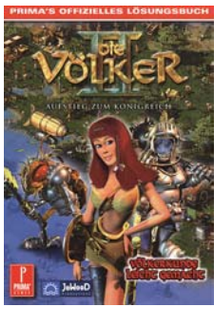
Die Kristall-Welt besteht aus der Johto- und der Kanto-Region. Für beide hält diese Veröffentlichung Wege zur schnellen Lösung bereit. Interessanter und dem Spielspaß dienlicher ist aber die liebevolle Begleitung Schritt für Schritt durch den beschwerlichen Weg. Da werden beispielsweise die Karten für beide Gebiete ausführlich beschrieben. Und natürlich fehlt auch der umfangreiche Pokédex nicht. Hier erfährt der Leser, zu welchen Formen sich das berühmteste Monster Pikachu und seine Kollegen im nächsten Schritt entwickeln. Ein ausführlicher, aber schlicht gestalteter Katalog aller Gegenstände mit Beschreibung, Fundort und Preis, tabellarisch festgehaltenen Attacken sowie ein Kalender der Ereignisse runden das Buch ab. Auch wegen der farbenfrohen, großzügigen Gestaltung ist dieser Leitfaden zu empfehlen.

Pokémon Kristall-Edition, Prima Games, 146 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-934783-83-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Die Völker 2: Aufstieg zum Königreich

Lösungsbuch | Sie wollen die Pimmons, Amazonen und Sajikis näher kennenlernen? Diese Völker kommen im zweiten Teil des Strategiespiels zum Zuge und werden im Prima-Games-Buch bis ins kleinste Detail vorgestellt. In leicht verständlichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen führen Sie die Autoren ans Ziel. Dabei müssen Sie nicht auf Grundlagen verzichten: Haargenaue Beschreibungen der Gebäude von der Schamanen-Hütte bis zum Sechs-Familien-Haus fehlen nicht. Genauso wenig wie die Produktionsketten vom Brot über Fleisch und Eisen bis hin zu Luxusgütern. Erprobte Strategien und Taktiken zu Kriegsführung und Siedlungsaufbau sowie die übersichtliche Schilderung der Bonusmission komplettieren die Tipps und Tricks für das österreichische Wuselspiel.



Unzeitgemäß dagegen die optische Aufmachung: Alle Abbildungen sind in tristem Schwarz-Weiß gehalten. Wer sich daran jedoch nicht stört, wird mit diesem Buch viel Freude beim „völkeln" haben.

Die Völker 2: Aufstieg zum Königreich, Prima Games, 162 Seiten, 12,75 €, ISBN 3-934783-75-9

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elixier der Macht

Lösungsbuch | Weiter wird gesiedelt, was das Zeug hält. Und natürlich gesellt sich der erfahrene Autor Markus Betz gerne dazu und bringt wie schon bei den Vorgängern aus der Sybex-Reihe auch das Lösungsbuch zu den Trojanern heraus.

Im vierten Siedler-Teil treibt Morbus seine finsteren Machenschaften! Er beginnt mit seinem bösen „Dunklen Volk" seinen Kampf gegen die friedliche Siedler-Welt.

Doch, keine Angst: Betz bietet dem Trojaner-Nachwuchs in der Siedlerwelt wieder die besten und grundlegenden Strategien an – sei es zur sicheren Defensivtaktik gegen die fiesen Bösewichte oder zum erfolgreichen Siedeln. Alle 28 Aufgaben stellt der Autor detailliert vor. Selbstverständlich fehlen auch die ausführlichen Beschreibungen der Trojaner-Eigenschaften ebenso wenig wie nützliche Erläuterungen zu Besonderheiten des Zusatzprogramms (Add-On). Vorteile des Buches: Die übersichtliche Aufmachung mit gelungenen Farbbildern erleichtert den Überblick.

Genauso helfen leicht verständliche Anweisungen dem Leben in der neuen (Siedler)-Welt. Doch es gibt auch einen Nachteil: Informationen über geänderte Baukosten im Vergleich zu „alten" Siedler-Völkern sind nicht im Buch enthalten, sie müssen im Internet nachgeschlagen werden. Dennoch: Insgesamt lohnt sich diese Anschaffung für angehende Trojaner allemal.



Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elixier der Macht, Sybex Verlag, 130 Seiten, 10,95 €, ISBN 3-8155-5203-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

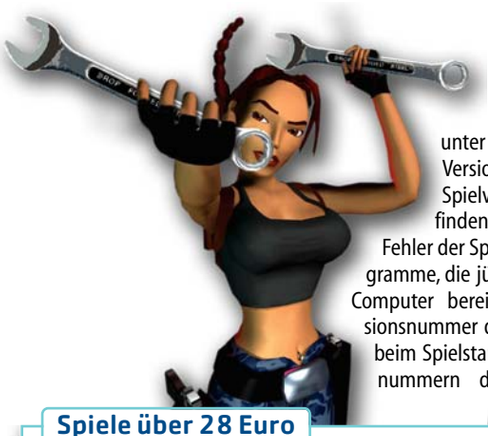
SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Das offizielle Buch zu Stronghold	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5113-7
2	Spiele-Geheimnisse	15,31 Euro
	Data Becker	3-8158-1660-2
3	Diablo 2: Lord of Destruction	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9108-9
4	Baldur's Gate 2	9,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9090-2
5	Das Counter Strike 1.3 (dt. Version) Profibuch	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9109-7
6	Diablo 2	12,76 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
7	Flight Simulator 2002	9,95 Euro
	Data Becker	3-8158-2244-0
8	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1
9	Das offizielle Buch zu Microsoft Train Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5220-6
10	Age of Empires 2: The Age of Kings	14,95 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand



Spielverbesserungs-Programme (Patches) und aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber)

Jeden Monat neu!

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95/98/ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann auf „Eigenschaften", anschließend auf „Geräte-Manager". Klicken Sie dann auf das +-Zeichen vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen wird ein Fenster mit der Registerkarte „Treiber" geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche „Treiber-Info" zeigt die Version des Steuerungsprogramms. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol und dann auf „Eigenschaften" geklickt haben, klicken Sie die Fläche „Hardware" an. Klicken Sie auf „Geräte-Manager", dann auf das +-Zeichen vor dem Gerätetyp. Sobald Sie dann die Treiber-Registerkarte angeklickt haben, sehen Sie die Versionsnummer.

Unter den meistverkauften Spielen, ermittelt von Media Control, werden selbstverständlich keine Titel von Spielen genannt, die nur für Erwachsene freigegeben sind.

Spiele über 28 Euro

1	**Command & Conquer: Renegade** • Version 1.015 vom 2. März 2002 (4,5 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/renegade_1015_german.zip	
2	**Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben** COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.	
3	**Die Gilde – Handel, Habsucht & Intrigen** • Version 1.01 vom 22. März 2002 (5,1 MB) ds1.jowood.at/diegilde/Die_Gilde_Patch_1_01.zip	
4	**Civilization 3** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
5	**Empire Earth** • Version 1.0.4.0 vom 22. November 2001 (1,7 MB) ftp://sierra.de/sierra-empireearth.de/patches/EE_1000-1040_ENDE.exe	
6	**Die Sims (DVD-Box)** • Version 1.1 (2,8 MB) www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html	
7	**Stronghold** • Version 1.2 vom 5. April 2002 (9 MB) ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe	
8	**Jedi Knight 2: Jedi Outcast** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
9	**Dark Age of Camelot** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
10	**Harry Potter und der Stein der Weisen** • Version 1.1 (5,5 MB) ftp://159.153.177.50/DOWNLOADS/PATCH/hp-update-deu.zip	
11	**Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben** COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.	
12	**Operation Flashpoint** • Version 1.46 vom 4. März 2002 (6 MB) www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4_v146.zip	
13	**Fußball Manager 2002** • Version 1.12 vom 29. Januar 2001 (13 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2002_v112.zip	
14	**FIFA Football 2002** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
15	**Star Trek: Bridge Commander** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
16	**Silent Hunter 2** • Version 1.1 vom 3. April 2002 (22 MB) ftp.ubisoft.de/silenthunter2/sh2_patch11_german.zip	
17	**RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt** • Version 1.46 vom 14. Februar 2002 (0,2 MB) www.thq.de/html/pccd/231/downloads/Skispringen2002_V146.zip	
18	**Wer wird Millionär? 2. Edition** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
19	**Zoo Tycoon** • Version 10.9 vom 20. Dezember 2001 (1,5 MB) download.microsoft.com/download/zootycoon/Patch/1.0b/WIN98MeXP/EN-US/zoo.exe	
20	**Salt Lake 2002** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
21	**Cultures 2** • Version vom 28. März 2002 (0,1 MB) cultures2.jowood.de/show.php?RubrikIdentifier=369&lang=de	
22	**Nascar Racing Season 2002** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
23	**Die Siedler 4** • Version 2.4.1090 vom 21. März 2002 (11,3 MB) ftp.ubisoft.de/siedler4/s4_1090_all.zip	
24	**Patrizier 2** • Version 1.30 vom 10. September 2001 (2,3 MB) ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/patch130.exe	
25	**Star Wars – Galactic Battlegrounds** • Version 1.1 vom Dezember 2001 (2,1 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip	
26	**Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB) download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe	
27	**Microsoft Flight Simulator 2002** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
28	**Cossacks – European Wars** • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB) www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.php	
29	**F1 2001** • Version 1.0.7.4beta vom 29. Januar 2002 (9,5 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/f12001_update.zip	
30	**Warrior Kings** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	

Spiele unter 28 Euro

1	**Sven – Bomwollen** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
2	**Anno 1602** • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB) ftp://ftp.sunflowers.de/pub/patches/anno1602patch5_ger.exe	
3	**Diablo 2** • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (5,1 MB) ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109d.exe	
4	**Half-Life (deutsche Version)** • Version 1.1.0.8 vom 19. September 2001 (69 MB) ftp://sierra.de/half-life.de/patches/1005-/ghl1108.exe	
5	**Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
6	**Serious Sam – The Second Encounter** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
7	**Sim City 3000** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
8	**Biathlon 2002** • Version 1 vom 12.Februar 2002 (3,6 MB) www.infogrames.de/games/pc/biathlon_2002/biathlonpatch.exe	
9	**Gothic** • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB) www.3dgamers.com/dl/games/gothic/gothic_patch_108k.exe.html	
10	**Summoner** • Version 1.40 vom 8. Januar 2002 (0,3 MB) www.summoner.4players.de/downloads/sumgr-1xx-140.exe	
11	**Hugo XL** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
12	**North vs. South** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
13	**Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 22. März 2001 (5 MB) ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe	
14	**Die Siedler 3** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB) ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe	
15	**Tropico** • Version 1.07 vom 17. Februar 2002 (0,7 MB) ftp.take2.de/patches/trop107.exe	
16	**Heroes of Might & Magic 3** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
17	**Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	
18	**SWAT 3** • Version 2.1 vom 22. November 2001 (19,3 MB) ftp://havas.de/sierra-swat.de/patches/swat3_21up_de.EXE	
19	**Need for Speed – Brennender Asphalt** • Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB) ftp://159.153.177.50/downloads/patch/nfs4_v444.zip	
20	**Monopoly Tycoon** kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar	

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** • Version 21.81 vom 9. Oktober 2001 (4,3 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-2181.exe

2 **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** • Version 15.020 vom 25.Ferbuar 2002 (6,9 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-XP-15020.exe

3 **Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE** • Version 7.66 vom 22. März 2002 (7,8 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/FDX8500LE/3DPFDX8500LE_9X_766.exe

4 **Asus V8200** • Version 27.42 vom 21. März 2002 (4,5 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/winme9x_2742.zip

5 **Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen** • Version 28.32 vom 21. März 2002 (8,1 MB)
download.nvidia.com/windows/28.32/28.32_win9x.exe

6 **Matrox G 450/550** • Version 6.82.016 vom 27. Februar 2002 (6,5 MB)
www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_682.cfm

7 **Videologic Vivid!** • Version 1.04.14.28 vom 22. Januar 2002 (7 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/Vivid/Drivers/viv37141w9x.exe

8 **ATI Radeon-Serie** • Version 4.13.9016 vom 20. März 2002 (6 MB)
www.ati.com/support/drivers/winme/WMERADEON4139016.html

9 **MSI StarForce822** • Version 27.20 vom März 2002 (4,6 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nv9x_2720.zip

10 **Elsa Gladiac 920** • Version 4.13.01.2311 vom 7. Dezember 2001 (6,8 MB)
ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA9XME.EXE

11 **Elsa Gloria 2** • Version 4.13.01.2832 vom 28. März 2002 (7,9 MB)
195.127.122.75/internet/ElsaFilearea.nsf/dateien/E8966F71F81B41AEC1256A63003E3CED?opendocument

12 **Elsa Synergy 3** • Version 4.13.01.2832 vom 28. März 2002 (7,9 MB)
195.127.122.75/internet/ElsaFilearea.nsf/dateien/F1125FDD9201B1F2C1256A08005D81F4?opendocument

13 **Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie** • Version 27.50 vom 14. März 2002 (6,6 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=388

14 **Anubis Typhoon Matrix II MX 64MB** • Version 12.41 vom 22. September 2001 (4,6 MB)
/www.typhoonline.com/anubis_english/drivers/51003_E_2_WIN.ZIP

Soundkarten

1 **Terratec SoundSystem DMX – XFire 1024** • Version 5.12.01.3057 vom 13. Februar 2002 (10 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMXXfire/Driver/XFire_Drv_WDM_98ME_full_5.12.01.3057.exe

2 **Terratec EWS88 MT/D** • Version 5.0.2000 Build 121 vom 15. Februar 2002 (0,1 MB)
ftp://ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Driver/EWS88_Drv_WDM_5.0.2000Build.121.exe

3 **Terratec EWX 24/96** • Version 5.0.2000 Build 121 vom 15. Februar 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build121.exe

4 **Terratec DMX 6fire Basic / LT / 24/96** • Version 5.0.2000.123 vom 21. März 2002 (1,6 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Driver/DMX6fire_Drv_WDM_5.0.2000.123.exe

5 **Hercules Gamesurround Muse** • Version 6.33 vom 26. Februar 2002 (3 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEXL/GMXL_98SE-ME-2K-XP_633.exe

6 **Hercules Fortissimo 2** • Version 1.50 vom 26. Februar 2002 (17 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/FORTI2/GFIIv150.exe

7 **Creative Labs Soundblaster-Live-Serie** • Playcentre 2.52 vom 4. Februar 2002 (9 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=384

8 **Creative Sound Blaster Extigy** • Version vom 5. April 2002 (2,2 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=391

9 **Creative Labs Soundblaster AWE 64** • Version 2.3 vom 10. August 2001 (2,3 MB)
ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/sbpci/vienna23.zip

10 **Genius SoundMaker Live** • Version 2.01 vom 26. Dezember 2001 (1,2 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/fmwdm.exe

11 **Video Logic SonicFury** • Version 4.12.1 vom 27. Februar 2002 (20 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/SonicFury_WDM_4142.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

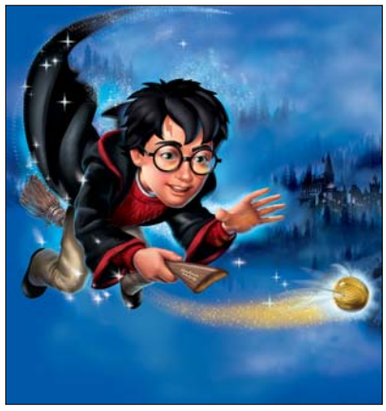
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Harry Potter wirklich bezaubernd?

Ich habe folgendes Problem mit dem Spiel „Harry Potter und der Stein der Weisen". Nach Erlernen des „Flipendo-Zaubers" gelangt man nach einer Zwischensequenz in einen Raum, in dem man die Anwendung des Zaubers üben soll. Dort soll sich in einem Torbogen ein Fass befinden, das bewegt werden muss. Dieses Fass wird nicht dargestellt. Ein neuer Grafiktreiber brachte auch keine Änderung zu Stande. Woran könnte es denn noch hängen? Was kann ich noch versuchen ?

Hans-Peter Beier, per E-Mail



Besser pesen: Mit dem Patch macht der Ritt auf dem Besen mehr Spaß.

Das Problem müsste mit dem Spielverbesserungs-Programm (Patch) behoben sein, das Sie im Internet unter[1] finden. Außerdem sollten Sie vor dem Spielstart alle laufenden Hintergrundprogramme bis auf Explorer *und* Systray *beenden. Drücken Sie dazu gleichzeitig die Tasten* Strg, Alt *und* Entf. *Im daraufhin geöffneten Fenster* **Anwendung schließen** *klicken Sie mit der linken Maustaste auf die zu entfernende Zeile, wie zum Beispiel* HyperSnap-DX, *und dann auf* Task beenden. *Wiederholen Sie diesen Vorgang so oft, bis Sie lediglich noch die beiden Zeilen* Explorer *und* Systray *in diesem Fenster sehen.*

Die Redaktion

[1] ftp://159.153.177.50/DOWNLOADS/PATCH/hp-update-deu.zip

Erst Geduld, dann Action

Ich wollte mal fragen, ob das Spiel „Prisoner of War" schon im Handel ist (für Playstation 2).

Marcel Sauerhoff, Datteln

Prisoner of War, ein Actionspiel um die Fluchtversuche alliierter Kriegsgefangener aus deutschen Lagern im Zweiten Weltkrieg, kommt laut Hersteller Codemasters am 21. Juni dieses Jahres für PC, Playstation 2 und Xbox auf den Markt.

Die Redaktion



Das Spiel nimmt Sie gefangen: „Prisoner of War".

Abo! Aber wo?

Kann man eure Zeitschrift abonnieren? Wenn ja, wo?

Lisa-Marie Zindler, per E-Mail

Klar kann man COMPUTERBILD-SPIELE abonnieren. Wenden Sie sich bitte an folgende Adresse: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Telefon 01805/900999 (0,12 Euro pro Minute), Fax: 01805/988889 (0,12 Euro pro Minute). Auch per E-Mail können Sie Ihr Abonnement ordern, unter: asvabo@dsb.net. Die Redaktion

Solide Hilfestellung

Ich habe zwei Fragen:
1. Wie lautet die ISBN-Nummer des Lösungsbuches zu „Metal Gear Solid" für die PS One?
2. Kann man (wenn ja, wo) im Internet die „Special Missions" zu Metal Gear bestellen?

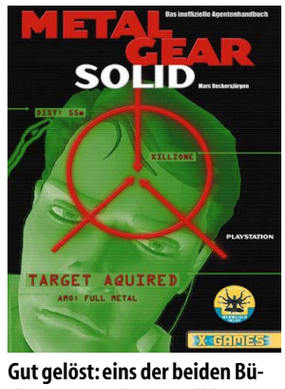
Christoph Stein, Heber

1. *Zum Playstation-Agententhriller Metal Gear Solid sind zwei Lösungsbücher erschienen. Das von Marc Beckersjürgen trägt die ISBN-Nummer 3-827290562 und ist bei Pearson Education Deutschland GmbH, Verlag Markt+Technik, Martin-Kollar-Str. 10 - 12, 81829 München herausgekommen. Telefonisch erreichen Sie den Verlag unter 089-46003222 (Buchinformation und Bestellhotline). Im Internet geht's unter www.mut.de.*

Das zweite stammt von James M. Ratkos und Elizabeth Hollinger und ist bei Prima Games erschienen. Die ISBN-Nummer lautet: 3-933841089. Weitere Informationen finden Sie unter: germany@primagames.com.

2. *Im Internet kann man die Special Missions, ein Zusatzspiel zu Metal Gear Solid, beim Internet-Versender www.theokranz.de bestellen.*

In beiden Fällen dürfte aber auch der Fachhandel eine gute Alternative sein. Die Redaktion



Gut gelöst: eins der beiden Bücher zu „Metal Gear Solid".

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.

Gute Verbindung: PS mit PC

Ich habe mir eine Playstation 2 gekauft und möchte sie gerne am PC laufen lassen oder zumindest über den Monitor, weil mein Fernseher manchmal nicht geht. Ist das möglich?

Falco Seitz, per E-Mail

Um PS, PS 2, Xbox, Gamecube oder Dreamcast an den PC-Monitor anzuschließen, benötigen Sie eine so genannte VGA-Box. Die wandelt das PAL-Signal, das die Playstation 2 liefert, in ein VGA-Signal um, mit dem der Monitor etwas anfangen kann. Auf einem PC-Monitor erreicht man so dank der größeren Anzahl der ***Bildpunkte*** S. 168 *eine bessere Darstellung. Das Anschließen der VGA-Box ist nicht sonderlich schwer. Sie wird ganz einfach mit der Konsole (Video-Ausgang) und dem Monitor verbunden.*

Führend im Markt sind die Geräte der Firma Redant, unter anderem vertrieben vom Unternehmen Lik-Sang. Die benötigten Kabel werden mitgeliefert. Bestellen können Sie im Internet unter www.lik-sang.com. Per Fax erreichen Sie die Vertriebsfirma unter der Nummer 089/244373359. Weitere Anbieter der VGA-Box im Internet siehe[2]. Sollten Sie online nicht fündig werden, dann wenden Sie sich ganz einfach an den gut sortierten Fachhandel. Die Redaktion



Konsole an PC-Monitor: bessere Bilder mit der VGA-Box.

[2] www.xbox-online.net/flash/multivgabox.htm
www.tikal.de/shop/p164.html, www.hongkonfun.de

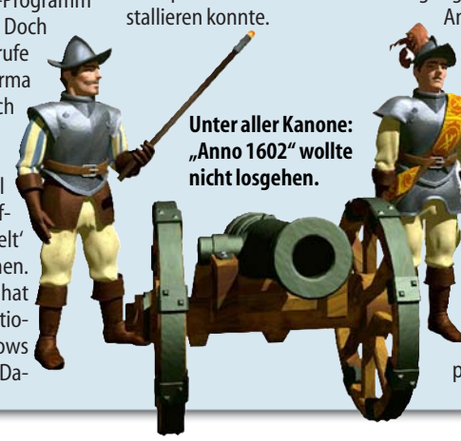
ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Lange hat sich nichts getan

Dennis B.[3] ist traurig. Seit drei Monaten wartet er auf ein Spielverbesserungs-Programm für „Anno 1602". Doch trotz mehrerer Anrufe bei der Herstellerfirma Sunflowers hat sich nichts getan:

„Ich habe das Spiel ‚Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt' geschenkt bekommen. Die Installation hat nicht richtig funktioniert (unter Windows XP, Anm. der Red.). Daher habe ich bei der Firma Sunflowers angerufen. Sie haben mir den Kompatibilitätsmodus vorgeschlagen. Der hat es aber auch nicht zum Laufen gebracht. Dann wollte die Firma von mir die Adresse haben, weil sie mir einen Patch (Spielverbesserungs-Programm, Anm. der Red.) zuschicken wollte. Bis heute vergingen fünf Anrufe und drei Monate, in denen ich das Spiel immer noch nicht installieren konnte.



Unter aller Kanone: „Anno 1602" wollte nicht losgehen.

COMPUTERBILD-SPIELE hakte bei Sunflowers' PR-Chefin Susanne Schäfer nach. Die leitete das Problem sofort an den Kundenservice weiter. Und der ließ keine Zeit verstreichen, setzte sich schnell mit dem Kunden in Verbindung.

Dennis B. hat jetzt sein Spielverbesserungs-Programm. „Der Kunde bekommt von uns auf alle Fälle ein kleines Entschuldigungsschreiben und ein paar Anno-1602-Geschenkartikel dazu als Wiedergutmachung", verspricht Susanne Schäfer.

Eine schnelle, unkomplizierte Lösung – auf die hätte Sunflowers aber auch selbst kommen können. Und vor allem ein paar Wochen eher.

[3] Name ist der Redaktion bekannt.

Fehler im System

Ich habe versucht, das Spiel „Baldur's Gate 2: Schatten von Amn" zu installieren, aber mitten in der Installation kommt diese Fehlermeldung:
fehler bei der komponentenübertragung
komponente: Required_Data
dateigruppe: hd0_music
datei: data3.cab
beschreibung: die angegebene datei wurde nicht gefunden.

Aber als mein Freund das Spiel von denselben CD-ROMs auf seinem Computer installierte, zeigte das Spiel keine Fehlermeldung, die Installation funktionierte.
Frithjof Hesse, per E-Mail



Denkerpose: „Baldur" ist manchem Computer „überlegen".

Leider gibt es für diese Art der Fehlermeldung keine generelle Problemlösung, weil der Fehler systemabhängig ist. Reinigen Sie zuallererst die CD-ROM mit einem weichen, trockenen Tuch. Da das Spiel bei Ihrem Freund funktioniert, ist aber anscheinend bei Ihnen Windows durch eines oder mehrere Programme „verkorkst". Leider hat nicht einmal Microsoft eine genaue Erklärung dafür. Dieser Fehler soll vor allem bei Spielen auftreten, die den Installshield als Installations-Programm verwenden. Oder es liegt vielleicht am CD-ROM-Laufwerk, das die Daten nicht korrekt übertragen hat.

Probieren Sie einmal folgende Schritte aus: Bevor Sie das Spiel installieren, löschen Sie den Inhalt des Ordners C:\WINDOWS\TEMP beziehungsweise Ihres Ordners für temporäre Dateien (sofern Sie den Standardordner geändert haben). Starten Sie danach den Computer neu, und versuchen Sie anschließend erneut, das Spiel zu installieren. Beenden Sie vor der Neuinstallation unbedingt alle anderen eventuell laufenden (Hintergrund-) Programme (siehe auch links, „Harry Potter"). Sollte auch danach keine erfolgreiche Installation möglich sein, so ist wahrscheinlich, dass Ihr CD-ROM-Laufwerk Probleme mit den Spiel-CD-ROMs hat. Dann bleibt nur der Versuch einer Installation von einem anderen CD-ROM-Laufwerk aus (sofern vorhanden).

Die Redaktion

Absturz! Was jetzt?

Vor einigen Wochen habe ich mir das Spiel „Theme Park World" im Sonderangebot gekauft. Als ich das Spiel installierte, lief alles noch glatt. Auch als ich es startete, ging alles noch gut. Und als ich dann einen neuen Park eröffnen und mit dem eigentlichen Spiel beginnen wollte, kam der Ladebildschirm. Dann stürzte das Spiel ab, und ich sah den Windows-Desktop. Erst bezahlt man Geld für das Spiel, und dann wird man gebeten, sich bei Problemen an den Hilfe-Service zu wenden. Doch Hilfe bekommt man ja doch nicht!
Tobias Siebert, per E-Mail



Ätsch: Mit den neuesten Treibern und Spielverbesserungs-Programm geht's rund in der „Theme Park World".

Hier handelt es sich wahrscheinlich um ein Problem mit den installierten Steuerungsprogrammen (Treibern). Sie müssen also die Treiber für Grafik- und Soundkarte erneuern. Die aktuellen Versionen finden Sie auf den Internet-Seiten der Hersteller. Falls Sie keinen Internet-Anschluss haben, können Sie sich auch per Post an die Firmen wenden. Sollte es dann immer noch nicht funktionieren, versuchen Sie das Spielverbesserungs-Programm (Patch) zu installieren. Sie bekommen es bei Electronic Arts auf der Internet-Seite www.electronicarts.de oder per Post. Adresse: Electronic Arts, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	37,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
ACTION									
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS 2	1,07	52,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS 2	1,38	52,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
3	Halo	Microsoft	Xbox	1,41	59,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Ghost Recon – Collector's Pack	Ubi Soft	PC	1,50	45,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	53,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS 2	1,74	53,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	39,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	42,00 €	6/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
10	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	39,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
11	ICO	Sony	PS 2	1,90	53,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Maximo	Electronic Arts	PS 2	1,95	52,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	51,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Mechwarrior 4 – Black Knight	Microsoft	PC	2,02	18,87 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2 Interactive	PC	2,04	21,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
16	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS 2	2,13	55,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS 2	2,21	53,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
18	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	41,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	Shadowman 2 – The Second Coming	Acclaim	PS 2	2,62	49,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
20	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi Universal	PC	2,70	38,34 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
21	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	37,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	42,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
AUFBAUSPIELE									
1	Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	Ubi Soft	PC	1,89	29,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Tropico: Paradise Island	Take 2 Interactive	PC	2,17	17,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Cultures 2 – Die Tore Asgards	JoWood	PC	2,27	38,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Die Gilde	Infogrames	PC	2,46	38,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	17,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	16,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Car Tycoon	Fishtank Interactive	PC	3,08	34,21 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
BRETTSPIEL									
1	Elfenwelt	Vivendi Universal	PC	4,34	24,90 €	3/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
DENK-/KNOBELSPIELE									
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	53,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
2	E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	PC	2,90	29,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
FLUGSIMULATION									
1	MS Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	69,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
FUSSBALLSPIEL									
1	Pro Evolution Soccer	Konami	PS	2,31	38,00 €	6/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
2	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2 Interactive	PC	2,69	12,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	50,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS 2	1,42	43,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	42,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	57,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Tetris Worlds	THQ Entertainment	GBA	1,84	44,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	60,00 €[1]	6/2002	Nintendo	Großostheim	01805/005806

[1] Preis laut Hersteller

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

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
6	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	41,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Disney's Atlantis	THQ Entertainment	GBA	2,33	29,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
8	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	52,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Rayman M	Ubi Soft	PS 2	2,38	53,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	49,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
11	Spyro: Season of Ice	Vivendi Universal	GBA	2,42	29,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
12	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	48,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Monster AG	THQ Entertainment	GBC	2,47	32,00 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
14	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	PS 2	2,49	45,97 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Monster AG	Sony	PS 2	2,54	29,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
16	Crash Bandicoot XS	Vivendi Universal	GBA	2,55	35,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
17	Herdy Gerdy	Eidos	PS 2	2,77	49,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
18	Monster AG	JoWood	PC	3,13	26,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
MANAGERSPIEL									
1	Ski Park Manager	Virgin Interactive	PC	4,71	36,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
MUSIKSPIEL									
1	Popstars	Blackstar Interactive	PC	2,76	22,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
PRÜGELSPIELE									
1	Dead or Alive 3	Microsoft	Xbox	1,83	56,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
2	Virtua Fighter 4	Sony	PS 2	1,96	69,00 €[1]	6/2002	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
3	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	49,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
QUIZSPIELE									
1	Der große IQ-Test	Koch Media	PC	2,63	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Galileo – The Game	Blackstar Interactive	PC	3,81	18,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
RENNSPIELE									
1	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	49,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi Universal	PC	1,79	28,00 €	6/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
3	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	59,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	22,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
ROLLENSPIELE									
1	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS 2	1,76	55,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	42,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,00 €	3/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	39,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SIMULATIONEN									
1	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	41,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Achterbahn Designer	Disney Interactive	PC	2,22	31,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Pro Train	NBG	PC	2,45	29,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	42,39 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SPORTSPIELE									
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS	1,41	38,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	36,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
3	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	50,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
4	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	54,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	59,95 €[1]	6/2002	Electronic Arts	Köln	0221/975820
6	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	45,00 €[1]	5/2002	Koch Media	Planegg	089/85795425
7	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	26,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	29,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
STRATEGIE									
1	Civilization 3	Infogrames Deutschland	PC	1,37	44,90 €	3/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	39,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	39,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	38,81 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	26,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Warrior Kings	Virgin Interactive	PC	2,57	44,99 €[1]	6/2002	Virgin Interactive	Hamburg	040/391010

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3D-BRILLEN								
1	3D Revelator	Elsa	2,87	19,00 €	3/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
2	3D Revelator Infrarot	Elsa	3,06	30,75 €	3/2001	Computer Concept	Gnarrenburg	04763/1072
3	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030/63975735
4	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	166,17 €[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106/351081
5	VR100	Asus	3,98	52,49 €[1]	3/2001	Asus	Ratingen	02102/95990
DVD-ROM-LAUFWERKE								
1	SD-616	Samsung	1,95	67,00 €	4/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	67,00 €	4/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	DVD-A06SW	Pioneer Electronics	2,13	95,00 €	4/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Relisys DVD-16/40 RE	Teco	2,43	73,50 €	4/2002	W.-E. Computer	Waldmohr	06373/891386
5	SD-M 1612	Toshiba	2,46	65,00 €	4/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
6	DVD-116	Pioneer Electronics	2,71	67,00 €	4/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
FESTPLATTEN								
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	138,24 €	3/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	159,00 €	3/2002	PC-King	Troisdorf	02241/881765
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	162,00 €	3/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
4	SP-8004	Samsung	2,20	149,39 €	3/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	135,00 €	3/2002	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	SV-8004 H	Samsung	2,32	149,39 €	3/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
7	ST 360021 A	Seagate	2,38	120,00 €	3/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
8	Diamond Max D540X 4D 40 GB	Maxtor	2,50	89,38 €	3/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
9	WD 400 BB	Western Digital	2,52	99,24 €	3/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
10	WD 400 EB	Western Digital	2,60	86,55 €	3/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Radeon 8500	ATI	1,43	165,00 €	2/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
2	Radeon 7500	ATI	1,46	79,00 €	2/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
3	Vivid! XS TV-Out	Videologic	1,57	73,00 €	2/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	3D Prophet 3	Guillemot	1,62	339,90 €	2/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
4	Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500	Guillemot	1,62	405,00 €	2/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
6	3D Prophet 4500 64 MB TV-Out	Guillemot	1,65	88,32 €	2/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
6	Gladiac 511 TV-Out	Elsa	1,65	92,00 €	2/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
8	Vivid!	Videologic	1,74	73,00 €	2/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
9	3D Blaster Geforce 3	Creative Labs	1,95	269,00 €	2/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
10	3D Blaster Geforce 2 MX 200	Creative Labs	3,23	53,22 €	2/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS								
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	385,00 €	7/2001	PC-S-O-S	Kassel	0561/2888874
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI	2,04	268,00 €	7/2001	Computer Concept	Gnarrenburg	04763/1072
3	3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Hercules	2,28	109,93 €	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
4	Gladiac 511 PCI	Elsa	2,38	137,03 €	7/2001	Weber System	Berlin	030/2124840
5	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	152,88 €[1]	7/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
6	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	86,92 €	7/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
7	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	91,52 €[1]	7/2001	Jetway	Duisburg	0203/450890
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	DSP-400	Plantronics	2,37	72,50 €	9/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	45,00 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
3	DSP-500	Plantronics	2,50	76,50 €	9/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
4	DSP-300	Plantronics	2,65	65,00 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	55,00 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	Axis-002	Labtec	2,81	32,00 €	9/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
7	Typhoon Silver Crest	Anubis	2,86	9,18 €[1]	9/2001	Anubis	Saarbrücken	0681/988060
8	Axis-502	Labtec	2,87	24,00 €	9/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
9	Axis-302	Labtec	3,33	19,00 €	9/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	123,00 €	10/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System	Anubis	2,90	69,00 €	10/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	A.2600 Compact Surround Power	Philips	3,17	90,50 €	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/933317
4	Soundman SR-30	Logitech	3,18	73,00 €	10/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
5	Soundman S-20	Logitech	3,45	49,00 €	10/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
6	Edge-418	Labtec	3,48	67,00 €	10/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
7	Pulse-424	Labtec	3,54	62,00 €	10/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
8	Sound Link Cronos SL-8235	Interact	3,70	65,96 €	10/2001	Saturn	Hamburg	040/309580
9	Soundworks Slim 500	Creative Labs	3,71	77,00 €	10/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
10	Spin-50	Labtec	3,89	18,00 €	10/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
LENKRÄDER FÜR DREAMCAST								
1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	58,80 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	61,36 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64								
1	V3 FX Racing Wheel (N 64)	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 (N 64)	Interact	2,36	58,00 €	1/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Top Drive Roadster (N 64)	Logic 3	3,39	71,56 €[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive Plus (N 64)	Logic 3	3,41	86,89 €[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Top Drive 3 (N 64)	Logic 3	4,18	40,39 €	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Shock 2 Racing Wheel (N 64)	Guillemot	5,40	51,13 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
LENKRÄDER FÜR PC								
1	Vibration Feedback Rallymaster 2	Trust	1,93	61,61 €[1]	1/2002	Trust	Kleve	02821/58810
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel (PC)	Guillemot	1,94	63,00 €	1/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel	Guillemot	2,01	109,00 €	1/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	99,00 €	1/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
5	Formula 1 Racemaster 3	Trust	2,06	43,97 €[1]	1/2002	Trust	Kleve	02821/58810
6	FX-UL Force RS	Act Labs	2,13	174,86 €[1]	1/2002	Act Labs	Weertzen	01805/125133

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
7	Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	Guillemot	2,20	69,00 €	1/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
8	Typhoon Vibration Power Wheel	Anubis	2,50	50,62 €[1]	1/2002	Anubis	Saarbrücken	0681/988060
9	R80 Sports Wheel	Saitek	2,96	29,00 €	1/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
10	Pace Racing Wheel SV-6670	Interact	3,76	66,46 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
11	Ultra Racer SV-284	Interact	4,32	20,45 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2								
1	Blue Thunder Racing Wheel SV-4320	Interact	1,83	102,25 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel (PS 2)	Guillemot	2,00	37,32 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	57,78 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	36,00 €	1/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	66,44 €[1]	1/2002	Vidis	Hamburg	040/5148400
6	Ultra Racer SV-1124	Interact	3,19	30,67 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Driving Force	Logitech	4,01	97,00 €	1/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
MÄUSE FÜR PC								
1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	43,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	43,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	22,00 €	4/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	38,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
5	AMI Mouse optical	Trust	1,87	36,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	17,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
7	Opto-Maus 3 Button	Poso Electronic	2,19	25,54 €[1]	4/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
7	Wheel Mouse Optical (Hama)	Hama & Co	2,19	35,28 €[1]	4/2001	Hama & Co	Monheim	09091/5020
9	Optical Mouse	Dexxa	2,22	30,68 €[1]	4/2001	Dexxa	Essen	06105/289022
10	Optical Mouse (Vivanco)	Vivanco	2,25	35,76 €[1]	4/2001	Vivanco	Ahrensburg	04102/231235
MODEMS (ANALOG)								
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	64,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161/787677
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	47,00 €	5/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	Microlink 56k Fun 2	Elsa	2,76	52,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Microlink 56k Internet 2	Elsa	2,87	62,00 €	5/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
5	Microlink 56k Fun USB	Elsa	3,03	57,00 €	5/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
6	56k V92 External Modem	Trust	3,25	44,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805/606065
7	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	55,00 €	5/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
8	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161/787677
PLAYSTATION-BILDSCHIRME								
1	PS One 5,6" Flatscreen	Brooklyn	3,18	193,78 €[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
2	Display One 5"	Big Ben	3,40	153,36 €[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	183,55 €[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
SCHNURLOSES NETZWERK								
1	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	296,04 €[1]	12/2001	Siemens	München	keins
SOUNDKARTEN								
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	224,00 €	6/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	207,00 €	6/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	126,00 €	6/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	106,60 €	6/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	161,90 €	6/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
6	Sound Blaster Live! 5.1 Digital	Creative Labs	2,39	39,00 €	6/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
7	Seismic Edge PSC 705	Philips	2,40	75,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
8	Sound Expert Digital Surround 5.1	Trust	3,08	43,87 €[1]	6/2002	Trust	Kleve	02821/58810
SPIELEKONSOLEN								
1	Xbox	Microsoft	1,93	299,00 €[1]	6/2002	Microsoft	Unterschleißheim	089/31760
2	Playstation 2	Sony	2,21	279,00 €	6/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
3	Gamecube	Nintendo	2,89	249,00 €[1]	6/2002	Nintendo	Großostheim	0130/5806
4	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	99,00 €	6/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
5	Pokémon Mini	Nintendo	3,65	49,99 €[1]	4/2002	Nintendo	Großostheim	0130/5806
SPIELEMÄUSE								
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	35,00 €	4/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
SPIELEPISTOLEN FÜR DREAMCAST								
1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	35,79 €[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	30,17 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION								
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	40,88 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	20,45 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	17,90 €	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	51,10 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	P7K Light Gun PS 4005B	Logic 3	2,64	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
7	Predator Plus PS 4000	Logic 3	2,82	35,79 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR DREAMCAST								
1	Quantum Fighter Pad	Interact	1,75	28,40 €	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
2	Sun! Dream Controller	Sunflex	2,24	25,54 €[1]	6/2000	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR NINTENDO 64								
1	Thrustmaster Trilogy 64	Guillemot	2,20	20,45 €	6/2000	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Trident Pro Pad 64	Logic 3	2,32	15,31 €[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Thrustmaster Stingray 64	Guillemot	2,32	19,94 €[1]	6/2000	Guillemot	Nürnberg	0211/338000
4	G 64 Basic Controller	Gamester	2,40	17,87 €	6/2000	Gamer's Point	Karlsruhe	0721/9335710
4	Super Pad 64 Plus SV-300	Interact	2,40	25,56 €[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
6	6T4 Pad	Logic 3	2,43	20,43 €[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
7	Controller Plus 64	Joytech	2,50	19,88 €	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC								
1	P 2000 Tilt Pad	Saitek	1,44	33,22 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
2	Eliminator Shock	Gravis	1,82	51,08 €[1]	11/2001	Gravis	10 0XD London	07138/300386
3	P 750 Digital Gamepad	Saitek	1,91	25,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	P 1500 Rumble Pad	Saitek	1,93	33,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
5	Sight Fighter Vibration Feedback	Trust	2,07	34,56 €[1]	11/2001	Trust	Kleve	02821/58810
6	Destroyer Tilt	Gravis	2,11	30,98 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
7	Action Gamepad	Logitech	2,21	24,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
8	Sidewinder Game Pad USB	Microsoft	2,26	24,00 €	11/2001	MCS	Dresden	0351/4598315
9	Thrustmaster Digital Gamepad	Guillemot	2,31	15,33 €[1]	11/2001	Guillemot	Nürnberg	0211/338000
10	Axis Pad SV-6511	Interact	2,32	40,90 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION								
1	PS 2 D-Force 2 Pad	Brooklyn	1,75	30,65 €[1]	11/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
2	PX 1500 Double Shock Pad	Saitek	2,00	18,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	Thrustmaster Shock 2 Analog Controller	Guillemot	2,08	14,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Thrustmaster Shock 2 Ultra Analog Controller	Guillemot	2,10	21,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
5	Interceptor Gamepad SV-4211	Interact	2,24	25,56 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
6	Storm Chaser SV-4230	Interact	2,52	35,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
7	Sight Fighter PSX	Trust	2,64	20,45 €[1]	11/2001	Trust	Kleve	02821/58810
8	Dual Impact 2 SV-4210	Interact	2,74	29,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
9	Dual Analog Joypad	Brooklyn	3,42	20,43 €[1]	11/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
10	PX 1000 Pad	Saitek	4,37	15,31 €[1]	11/2001	Saitek	München	089/5467570
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Eliminator Precision Pro	Gravis	2,19	38,86 €	12/2001	Gravis	Schwaigern	07138/300386
2	Top Gun Fox 2 Shock	Guillemot	2,27	39,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Cyborg 3D USB Gold	Saitek	2,36	33,00 €	12/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
4	Cyclone FX SV-6631	Interact	2,38	66,44 €	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800233
5	Top Gun Afterburner 2	Guillemot	2,50	52,00 €	12/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
6	Predator QZ 500	Trust	2,56	33,73 €[1]	12/2001	Trust	Kleve	02821/58810
7	Predator EP 300	Trust	2,63	19,91 €[1]	12/2001	Trust	Kleve	02821/58810
7	Wingman Attack 2	Logitech	2,63	21,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
7	Cyclone 3D SV-244	Interact	2,63	30,67 €[1]	12/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
10	Destroyer Xtreme	Gravis	2,65	17,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Pitue Press

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	Mo-Fr 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-So 13-17 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805/216699	05207/995500	■ 01805/258383	■ 01805/258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	ehapa.funonline.de
Eidos	22767	Hamburg	01908/39572	01907/71885	◆ 01908/39572	◆ 01908/39582	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01907/71880	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	0221/975820	0221/97582111	◆ 01907/76633	◆ 01907/87906	Mo-Sa 9.30-13 und 14-17.30 Uhr	0221/97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	82152	Planegg	01801/185795	089/85795160	■ 01805/252006	■ 01805/252006	täglich 7-24 Uhr	089/85795160	www.empireinteractive.com
Fishtank Interactive	81373	München	0751/861944	0751/861472	■ 0751/861944	■ 0751/861944	Mo-Fr 16-19 Uhr	keins	www.fishtankgames.de
Hasbro Interactive[1]	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	◆ 01907/71882	◆ 01907/71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Ikarion	52064	Aachen	0241/4701520	0241/4701525	■ 0241/4701520	■ 0241/4701520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241/4701525	www.ikarion.de
Infogrames Deutschland	60314	Frankfurt/Main	01907/71882	06103/334222	◆ 01907/71882	◆ 01907/71883	täglich 14-21 Uhr	01603/334600	www.infogrames.de
Innonics	30169	Hannover	0511/33613790	0511/33613777	■ 0511/33613790	■ 0511/33613790	Mo-Fr 9-18 Uhr	0511/33613777	www.innonics.net/de/home
Koch Media	82152	Planegg	089/85795425	089/85795241	■ 01805/585795	■ 089/85795425	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	keins	www.kochmedia.de
Konami	60437	Frankfurt/Main	069/98557320	069/98557377	◆ 01908/24694	◆ 01908/24694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069/98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241/701871	05241/701875	■ 05241/701874	■ 05241/701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/701875	www.fun-and-magic.de
Microprose	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	◆ 01907/71882	◆ 01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089/31760	01805/251191	■ 01805/672255	■ 01805/672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408/959209	02408/959135	■ 02408/959209	■ 02408/959209	Mo - Fr 14 - 17, Di auch 9 - 12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805/005806	06026/950308	■ 01805/005806	◆ 01900/000000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026/950308	www.nintendo.de
Novitas	38104	Braunschweig	0531/215340	0531/2153411	■ 0531/2153424	■ 0531/2153424	Mo-Fr 8-16 Uhr	0531/2153411	www.greenpepper.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327/9970	02327/997411	■ 02327/997550	■ 02327/997550	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Ravensburger Interactive	88214	Ravensburg	0751/861047	0751/861941	■ 0751/8619-44	■ 0751/861944	Mo-Do 16-19 Uhr	keins	www.ravensburger.de
Sega	40549	Düsseldorf	0211/563450	0211/56345100	■ 01803/000410	◆ 01907/80009	täglich 0-24 Uhr	keins	www.sega-europe.com/deutsch/home.php
Simaviator	32825	Blomberg	05236/888671	05236/888670	■ 05236/888671	■ 05236/888669	Mo, Mi, Fr 14-16 Uhr	05236/888670	www.simaviator.de
Softgold Computerspiele	41564	Kaarst	02131/607-0	02131/607-111	■ 01805/605511	◆ 01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	www.thq.de
Software 2000	23701	Eutin	04521/80040	04521/800488	◆ 01905/72000	◆ 01905/72000	Mo-Do 8.15-18, Fr 8.15-14 Uhr	04521/800430	www.software2000.de
Sony	63263	Neu-Isenburg	06102/4330	06102/433555	■ 01805/766977	◆ 01905/78578	Mo-Fr 10-20 Uhr	01905/85255 (Abruf)	www.playstation.de
Sunflowers Interactive	63225	Langen	06103/20630	06103/2063-217	◆ 01905/10550	◆ 01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing! Entertainment	41564	Kaarst	02131/40660	02131/4066440	■ 02131/4066499	■ 02131/40660	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131/4066440	www.swing-games.com
Take 2 Interactive	80798	München	089/278220	089/27822111	■ 01805/217316	◆ 01908/7326836	Mo-Fr **S**: 8-24 Uhr, **T**: 12-20 Uhr[2]	keins	www.take2.de
Tandem Verlag	53639	Königswinter	02223/91650	02223/916590	■ 01805/606010	■ 01805/606010	Mo-So 13-18 Uhr	089/60601006	www.tandem-verlag.de
THQ Entertainment	41564	Kaarst	01805/605511	02131/607111	■ 01805/605511	◆ 01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	■ 030/5363580	■ 030/5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800151	■ 01805/554938	◆ 01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	■ 040/89703322	◆ 01905/80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	◆ 01907/71887	◆ 01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907/71889 (Abruf)	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805/0774353	06103/9940155	■ 06103/994040	■ 01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	www.universalinteractive.de
Wanadoo	52076	Aachen	02408/959209	02408/959135	■ 02408/959209	■ 02408/959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12 Uhr	keins	www.wanadoo-edition.com

■ bis zu 0,123 Euro pro Minute ▲ bis zu 0,24 Euro pro Minute ▼ bis zu 0,49 Euro pro Minute ◆ mehr als 0,49 Euro pro Minute

[1] siehe auch Infogrames [2] **S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern, um zu erfahren, was Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seiten erklärt die Redaktion viele im Heft verwendeten Fachwörter.



Foto: Mauritius; Jiri Hubatka

Abtastfrequenz
Die Abtastfrequenz gibt die Qualität digitaler Klang- oder Bilddaten an. Je höher die Abtastfrequenz, mit der analoge Informationen (etwa eine Konzertaufnahme) in digitale Daten (zum Beispiel den Inhalt einer Musik-CD) umgewandelt werden, desto besser ist die Qualität der digitalen Aufnahme, desto umfangreicher werden allerdings auch die dabei erzeugten Daten.

Analoger Ein- und Ausgang
Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit dem AUX-Eingang von Stereo-Anlage oder Cassettenrecorder verbunden werden.

Analog-Stick
Siehe Spieletastatur.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Programme und Daten in den Arbeitsspeicher. Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Bildpunkt
Das auf einem Monitor dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, Fachbegriff: Pixel. Die Bildpunkteanzahl, auch Bildauflösung genannt, gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, beispielsweise 800 mal 600 oder 1024 mal 768 Bildpunkte. Je höher die Bildpunkteanzahl, desto genauer und besser ist die Darstellung.

Bit
Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert 0 oder 1.

Byte[1]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht Bit.

CD-ROM-Laufwerk
Ein CD-ROM-Laufwerk ist ein CD-Spieler für den Computer. Es kann Musik-CDs wiedergeben, doch seine Hauptaufgabe besteht im Abspielen von Daten-CD-ROMs.

Dezibel
Maßeinheit für die Angabe von Lautstärken und Lautstärkeverhältnissen, etwa des so genannten Geräuschspannungsabstands einer Soundkarte. Je höher der Wert in Dezibel, desto geringer das Rauschen.

Digitaler Ein- und Ausgang
Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen Informationen, etwa Musik, digital in Form von **Bits** und **Bytes**.

Direct-X
Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt.

Dolby Digital 5.1
Sorgt für Raumklang auf „5 plus 1" Kanälen (fünf im Raum verteilte Boxen plus ein **Subwoofer**).

DVD
DVD bedeutet „Digital Versatile Disc"[2]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (Video-DVD). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem so genannten DVD-Brenner selbst beschreiben können. DVD-Rs lassen sich nur ein Mal beschreiben. DVD-RWs und DVD+RWs können mehrmals beschrieben und wieder gelöscht werden. Dahinter stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmen. Welcher Leer-DVD-Standard für den Computer sich am Markt durchsetzen wird, ist zurzeit noch unklar.

DVD-ROM-Laufwerk
Mit einem DVD-ROM-Laufwerk lassen sich digitale Daten – zum Beispiel Computerprogramme, Videofilme oder Musik – von einer **DVD** lesen und auf dem PC-Bildschirm wiedergeben.



DVD-Spielfilme
Siehe **DVD**.

Fire-Wire[3]-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.

Frequenzgang
Am Frequenzgang lässt sich die Qualität eines Wiedergabegerätes, zum Beispiel einer Soundkarte, ablesen. Werden alle Frequenzen eines Testsignals gleich laut, also unverfälscht, wiedergegeben, dann ist das Diagramm des Frequenzgangs eine waagerechte Linie. Werden einzelne Töne zu laut oder zu leise wiedergegeben, so zeigt das Diagramm in diesen Bereichen „Wellen".

Geschwindigkeits-/Schubregler
Siehe **Joystick**.

Gigabyte
Ein Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

Gigahertz
Giga = 1 Milliarde, 1 Gigahertz = 1 Milliarde **Hertz**.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, etwa 3D-Landschaften, selbst und entlastet so den Haupt-**Prozessor** des Computers.

Hertz
Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Image[4]
Das englische Wort für „Abbild" steht im Computer-Sprachgebrauch für die Kopie des Inhalts eines kompletten Datenträgers, zum Beispiel einer CD-ROM, auf der Festplatte.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Kilohertz
Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

Klangdatei
Klangdateien mit Musikstücken können z. B. via **MIDI** zur Bearbeitung und/oder Speicherung in den PC übertragen werden. Klangdateien werden im Gerät selbst (interner Speicher) oder auf speziellen Speicherkarten (Cards, Cartridges) gespeichert.

Klirrfaktor
Der Klirrfaktor gibt an, wie stark ein Gerät ein Tonsignal im Vergleich zum Originalton verfälscht (verzerrt). Diese Verzerrungen werden bei festgelegter Lautstärke gemessen und in Prozent angegeben. Je größer der Prozentwert, desto verzerrter der Ton.

Koaxialer Ein- und Ausgang
Zum Übertragen von hochfrequenten Signalen, etwa digitalen Signalen von Soundkarten oder Radioprogrammen im Kabelnetz, werden koaxiale Kabel ver-

Steuerknüppel (Joystick)
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.



[1] sprich: „Bait" [2] sprich: „Didschitel Wörsetail Disk" [3] sprich: „Faier-Waier" [4] sprich: „Immidsch" [5] sprich: „Memmeri Kahrd" [6] sprich: „Mjusikel Instrements Didschitel Interfäiß" [7] sprich: „Periffereel Komponhents Interkonneckt" [8] sprich: „Seckend Lewwel Kätsch" [9] sprich: „Ssabbwuhfer"

wendet, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind.

Megabyte
Eine Megabyte sind 1024 **Byte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Memory Card[5]
Eine Memory Card ist eine Speicherkarte für Daten, etwa Spielstände. Sie wird in Spielekonsolen, zum Beispiel die Playstation, eingesetzt.



MIDI-Datei
„MIDI" steht für „Musical Instruments Digital Interface"[6], auf Deutsch: „digitale Schnittstelle für Musikinstrumente". Das ist ein Standard zur Verbindung von Computern und elektronischen Musikinstrumenten. Eine MIDI-Datei enthält keine kompletten digitalisierten Klänge, sondern lediglich Angaben zu den gespielten Tönen und den dafür verwendeten Instrumenten. Ein MIDI-fähiges Gerät kann diese Datei dann wiedergeben, indem es die entsprechenden Instrumente simuliert und damit die Noten abspielt. Nachteil des Verfahrens: Die Qualität der abgespielten Musikstücke ist sehr stark von der verwendeten Soundkarte abhängig. Musik-Dateien im MIDI-Format haben die Datei-Endung „.mid".

Ministeuerknüppel
Auch: Analogstick. Einzelheiten siehe **Spieletastatur**.

Musik-CD-R
Eine ein Mal beschreibbare Leer-CD, die mit Musikinformationen bespielt wurde.



Musik-CD-RW
Eine mit Musik bespielte CD-RW. Solche CD-RWs können immer wieder gelöscht und mit einem CD-Brenner neu beschrieben werden.

Netzteil
Das Netzteil eines Computers transformiert die 230 Volt Netzspannung auf die vom Computer benötigte geringere Spannung herunter.

Optischer Ein- und Ausgang
Über die so genannten optischen Ein- und Ausgänge werden Daten digital mittels Lichtleiterkabel als Lichtimpulse übertragen.

Partition
Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – zum Beispiel eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise C, D oder E) zu.

PCI-Steckplatz
PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[7]. Auf Deutsch heißt das in etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte". Dabei handelt es sich um einen Standard für Computer-Steckkarten. Der PCI-Standard hat vor einigen Jahren die langsameren ISA- und VESA-Standards abgelöst.

Pixel
Pixel sind die Punkte, aus denen sich im Computer gespeicherte Bilder zusammensetzen. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto mehr Details zeigt das Bild.

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des PC. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen.

Scart-Kabel/Scart-Anschluss
Scart heißt der auch als Euro-AV bekannte Anschluss an Videogeräten (zum Beispiel Fernseher oder Videorecorder). Es ist eine 21-polige, genormte Verbindung für Bild- und Tonsignale.



Second-Level-Cache[8]
Als Cache werden verschiedene Zwischenspeicher bezeichnet, die die Datenübertragung zum Beispiel zwischen dem **Prozessor** und dem Hauptspeicher oder dem Hauptspeicher und der Festplatte beschleunigen. Das Verfahren ist immer das gleiche: Häufig benötigte Daten werden im schnellen Cache-Speicher zwischengelagert und sind so schneller verfügbar. Ein moderner Prozessor hat mehrere solcher Cache-Speicher, üblicherweise einen First-Level-Cache (Erste Stufe) und einen Second-Level-Cache (Zweite Stufe).

Subwoofer[9]
Subwoofer sind Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also ganz tiefe Töne, wiedergeben.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz gibt in **Megahertz** an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet.

USB-Buchse/Steckplatz
An eine USB-Buchse können Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde. Der „universelle serielle Bus" (USB) ist eine relativ neue Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Der PC erkennt Zusatzgeräte mit USB-Anschluss automatisch und installiert – falls nötig – die erforderlichen Steuerungsprogramme (Treiber). USB-Geräte können im laufenden Betrieb an- und abgestöpselt werden.



Zwischenspeicher
Im Zwischenspeicher von Windows lassen sich Texte oder Bilder zwischenspeichern und in andere Programme kopieren, zum Beispiel Grafiken aus einem Grafikprogramm in den Text einer Textverarbeitung. Vorsicht: Bei jedem Neustart von Windows werden die Daten in dieser Zwischenablage unweigerlich gelöscht.

Spieletastatur (Gamepad)
Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem Analog-Stick kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links".



Das **Steuerkreuz** kennt nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „keine Richtung".

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
123 Multimedia	137
Adidas	63
Ak tronik Software	75
Amazon.de	155
AMS	80, 81
Ascaron	119
Auto-BILD.de	121
AVM Computersysteme	67
BV der deutschen Volks-und Raiffeisenbank	77
COMPUTER-BILD	167
COMPUTERBILD-SPIELE	151
CDV AG	129
Commerzbank	51
CompuTel	157
DAC GmbH	79
debitel	13
Dell Computer GmbH	16, 17
Deutsche Expert	35, 171
Deutsche Telekom	35
Eidos interactive	7, 54, 55, 122, 123
Electronic Arts	61
Ernst Klett	2
Gruner & Jahr Verlag AG	Beilage
Guillemot GmbH	15
GyroTwister	19
Honda Motor	45
Infogrames	22, 23, 86, 87, 158, 159
Logitech	72, 73
Masterfoods	59
Messe Leipzig	163
Microsoft	11, 113
Nintendo	43
S.A.D.	172
Saturn	64, 65
Selling points	33, 135
SMS Online GmbH	21
Strato AG	99
Symantec	141
terre des hommes	19
THQ	127
Tiscali	91
Victoria	69

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Ältere COMPUTER-BILD-SPIELE-Ausgaben können Sie nachbestellen. Jedes Heft kostet 2,40 Euro (bis 3/2002) bzw. 2,70 Euro (ab 4/2002) zzgl. 75 Cent für Versand (Überweisungsträger liegt bei). Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Bitte schicken Sie Ihre Bestellung per Post oder Fax an:

Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE
Postfach 3601, 20350 Hamburg
Tel. 01805/262615
(0,12 Euro/Minute)
Fax 040/34729528

Die Ausgaben 1,3,7,10/2000 und 1/2001 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro (3 Mark) frankierten DIN-A4-Rückumschlages schickt Ihnen die Redaktion gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 5. Juni im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Grand Prix 4

Wer soll Michael Schumacher in dieser Saison denn bloß noch den WM-Titel in der Formel-1 streitig machen? Vielleicht Sie, zu Hause am PC oder der Xbox? COMPUTERBILD-SPIELE hat beim Test über die volle Renndistanz alles im Auge: Traktionskontrolle, Heckspoiler-Verformungswinkel, und natürlich den Spielspaß.



Star Wars: Rogue Leader

„Die Macht ist stark in diesem da", sprach einst der böse Darth Vader. Ob er Sie gemeint hat? Das können Sie jetzt am Gamecube, der neuesten Konsole auf dem Markt, herausfinden. Alles über den Krieg der Sterne als „Würfel"-Spiel im nächsten Heft.



FIFA 2002

Stellen Sie sich vor, es ist Fußball-Weltmeisterschaft – und Sie spielen mit. Kein Problem mit dem neuesten Spiel für alle Kicker-Freunde. Wenn die Stars am PC-Bildschirm auflaufen, sind die Redaktions-Schiedsrichter dabei. Wie Figo fummelt, Beckham ballert und jede Mauer vor Zidane zittert, lesen Sie im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Final Fantasy 10

Fliegende Schiffe, böse Monster und edle Helden, so weit das Auge reicht: Für Fans der Playstation gibt's nur eine wahre Rollenspiel-Reihe: die Final-Fantasy-Serie. Auch der zehnte Teil stellt jeden Spieler wieder vor gewaltige Herausforderungen – die Sie mit den umfangreichen Tipps der Experten von COMPUTERBILD-SPIELE garantiert etwas leichter meistern. Hilfestellung im nächsten Heft.

RATGEBER



Alt und schnell?

Eigentlich funktioniert der betagte Computer noch tadellos – nur neue Spiele, die grafisch aufwendig sind und viel Speicherplatz brauchen, laufen auf Ihrem leicht angestaubten PC nicht? Vielleicht tun Sie dem Gerät unrecht, und es könnte mehr, wenn man es nur ließe! COMPUTERBILD-SPIELE zeigt im nächsten Heft, mit welchen Tricks Sie optimale Leistung aus älteren Computern holen.

HARDWARE



Foto: Silvestris

Spezial total

Es gibt Spiele, da wünscht man sich, es gäbe speziell dafür hergestellte Bedienungsgeräte. Und manchmal gehen solche Wünsche in Erfüllung, etwa mit der Flugsimulatoren-Tastatur (Foto). COMPUTERBILD-SPIELE stellt im nächsten Heft diesen und weitere vier „Spezialisten" vor. Alle werden in knallharten Einzeltests auf Tauglichkeit, Robustheit und einfache Handhabung geprüft.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de

Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.

Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef

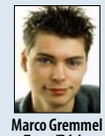

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Richter
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Detlev Neumann
Ratgeber


Stefan Mehmke
Service


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Volker Clasing, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel. 01805/900999 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/988889 (€ 0,12/Minute), E-Mail: asvabo@dsb.net. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführer:** Christian Nienhaus. **Geschäftsleitung:** Ulrike Fröhling, Holger Martens, Gregor Stemmle. **General Manager:** Erik Peper. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.3 vom 1.1.2002. **Vertriebsleitung:** Gregor Stemmle (Gesamt), Stefan Dierks, Jochen Mohr. **Produktionssteuerung:** Wolfgang Schubring. **Text- und Nachrichtensysteme:** Knut Hansen. **Verlag und Druck:** Axel Springer Verlag AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen.