8/2002
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 €

08

SPIELETESTS



Geiseldrama – wie mit Bruce Willis
Action Stirb langsam - Nakatomi Plaza

Formel 1: Alle Fahrer, Teams, Strecken
Rennspiel Grand Prix 4



HARDWARE

Test: 8 brandneue Grafikkarten
Welche ist das Geld wert?

GÜNSTIGE SPIELE



SPIELETRICKS



























PLUS: Tricks zu allen Spielen, allein 10 Seiten zu Commandos

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Zusätzlich zur Super-Vollversion „Commandos – Hinter feindlichen Linien" präsentieren wir Ihnen, liebe Leser, in diesem Heft gleich zehn Seiten Tipps zu dem spannenden Strategiespiel. Und obendrein geheime Tricks (so genannte Cheats), damit Sie auch den hartnäckigsten Gegner überrumpeln können. Außerdem, und das sind Sie von uns gewohnt, erklären wir auf sechs Seiten Installation und korrekte Einstellung aller zehn Spiele und der zwei Demos der Heft-CD-ROM: ganz leicht Bild für Bild, Schritt für Schritt. Damit kann wirklich jeder die Spiele installieren, spielen und später wieder löschen – einfacher geht's nicht. Das schafft wohl keine andere Bedienungsanleitung. Die Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß beim Spielen!

Computer Spiele INTERN



Am Bildschirm: Layouter Arne Bahruth. Rechts der unvollständige, darunter der fertige Titel.

● Eine der wichtigsten Seiten von COMPUTERBILD-SPIELE ist der Titel. Der wird mit besonders viel Liebe und Sorgfalt layoutet. Für dieses Heft schuf Arne Bahruth (30) eine opulente Grafikvielfalt. Über eine Woche probierte der Layouter an seinem Apple Macintosh G4 in Rücksprache mit der Chefredaktion immer wieder neue Ideen aus – bis alle mit dem Ergebnis zufrieden waren. Abends entspannt sich der Hamburger Jung beim Segeln oder auf seinem Motorrad, einer Kawasaki Zephir.

● Redakteur Boris Connemann (27) durfte nicht so schnell sein: Der gab in Kiel dem Norddeutschen Rundfunk ein TV-Interview, spielte vor laufender Kamera das Playstation- 2-Spiel „Final Fantasy 10" (Bild links oben) und gab den begeisterten Zuschauern des Schleswig-Holstein-Magazins echte Profi-Tipps. Getestet hatte COMPUTERBILD-SPIELE das Spiel bereits für Heft 7/2002.





Auf dem Bildschirm: Boris Connemann beim NDR-Interview.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Spiele-Hitliste 10
Bunt gemischt 12
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele ... 14
Vorserientests
PC **Celtic Kings** Strategie (ab September 2002) 17
PC **Dinosaur Digs** Strategie (ab August 2002) 18
PC **Emergency 2** Strategie (ab August 2002) 16
PS 2 **Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva** Rennspiel (ab 17. Juli 2002) 18
PS 2 **Pro Evolution Soccer 2** Fußballspiel (ab 30. Oktober 2002) ... 19
PC **Project Nomads** Action (ab September 2002) 16

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 22
Die Testtabelle verständlich erklärt 23
PS 2 **Britney's Dance Beat** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 60
PC **Dino Island** Managerspiel (im Handel) 34
PS **Dragon Ball Final Bout** Prügelspiel (im Handel) 32
PC **Grand Prix 4** ..... TITELTHEMA 46
PC **Industrie Gigant 2** Managerspiel (im Handel) 50
PC **Neverwinter Nights** Rollenspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 24
PC **Next Generation Tennis – US Open** Sport (im Handel) 66
Cube **Pikmin** Strategie (im Handel) 38
PC **Port Royale – Gold, Macht und Kanonen** Aufbauspiel (im Handel) 40
PC **Stirb Langsam – Nakatomi Plaza** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 56
Cube **Super Smash Bros. Melee** Prügelspiel (im Handel) 70
PS 2 **Tour de France** Sportspiel (im Handel) 30
PC **WM Nationalspieler** Fußballspiel (im Handel) 64
GBA **Zone of the Enders – The Fist of Mars** Strategie (im Handel) 74

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Der König von Mallorca** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 78
PS **Italian Job** Rennspiel (im Handel) 76

SPIELETRICKS

PC **Astro Man** ..... TITELTHEMA 98
PC **Burger Mania** ..... TITELTHEMA 98
PC **Click'n Slide** ..... TITELTHEMA 98
PC **Commandos – Hinter feindlichen Linien** .. TITELTHEMA 88
PC **Crystal Racer** ..... TITELTHEMA 100
PC **Der Industrie Gigant 2** ..... TITELTHEMA 110
PC **Dunlop Drivers Cup 2002** ..... TITELTHEMA 100
PC **Hellcarrier** ..... TITELTHEMA 100
PC **Net Mühle** ..... TITELTHEMA 100
PC **Neverwinter Nights** 102
PC **Port Royale – Gold, Macht und Kanonen** 108
PC **Rox** ..... TITELTHEMA 101
PC **Takatis** ..... TITELTHEMA 101
Geheime Tricks (Cheats) 116

MAGAZIN

Lachnummer: Die dümmsten Fehler in Spielen 122
Messe-Vorschau: Games Convention Leipzig 124
Gewinnspiel 126
Comic 128

HARDWARE

Vergleichstest: acht Grafikkarten ..... TITELTHEMA 130
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 131
Testergebnisse im Detail 132
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 136

RATGEBER

Steuerungsprogramme aktualisieren 138
So installieren Sie ein Spiel 142

PROFI-ECKE

Geldfalle! Schutz vor 0190-Einwahlprogrammen 144

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 148
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 150
Briefe an die Redaktion 152
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 154
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 156
Spielebücher-Kritiken 158
Marktübersicht 160
Fachbegriffe einfach erklärt 166
Telefonnummern der Spielehersteller 168
Inserentenverzeichnis 169

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 170
Impressum 170

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Commandos – Hinter feindlichen Linien"** TITELTHEMA, **„Burger Mania"** TITELTHEMA, **„Crystal Racer"** TITELTHEMA, **„Astro Man"** TITELTHEMA, **„Click'n Slide"** TITELTHEMA, **„Dunlop Drivers Cup 2002"** TITELTHEMA, **„Rox"** TITELTHEMA, **„Net Mühle"** TITELTHEMA, **„Hellcarrier"** TITELTHEMA, **„Takatis"** TITELTHEMA.
Probierversionen (Demos): **„Sudden Strike 2"** TITELTHEMA, **„Michael Schumacher Racing World Kart 2002"** TITELTHEMA,
Sonstiges: **Acrobat Reader 5.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.1** (Steuerungsprogramm), **Microsoft Windows Installer 2.0**

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 80
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 128 - 129



Der Hit: „Commandos – Hinter feindlichen Linien".

Titel: Foto: Tele Press; Pandis, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Meldungen

Eiertanz der Vampire

Verwirrspiel um „Vampire Night“[1]: Der Hersteller Sony gab zunächst bekannt, dass die Auslieferung des Titels in Deutschland gestoppt sei. „Die Veröffentlichung ist auf unbestimmte Zeit verschoben“, hieß es. Hintergrund ist die aktuelle Diskussion um verschärfte Jugendschutzbestimmungen. Sonys Zögern sorgte indes für allgemeine Verwunderung in der Branche, denn die deutsche Version des PS-2-Spiels ist ab 16 Jahren freigegeben. Kurz vor dem ursprünglich geplanten Erscheinungstermin im Juni gab der Konzern dann doch grünes Licht. Die Begründung diesmal: Das Spiel stelle im Sinne des Gesetzes keine Gefährdung für die Jugend dar.

Die Barbaren kommen

Der Luxemburger Spielehersteller TDK Mediactive hat sich die Lizenz am Film- und TV-Actionhelden „Conan – Der Barbar“ gesichert. Der weltberühmte Grobmotoriker mit dem schlagkräftigen Schwert wird laut TDK künftig auch die Hauptrolle in Spielen für fast alle Konsolen übernehmen.



Foto: Cinetext

Massenwirkung: Film-„Conan“ Ralf Möller (42).

Die Balken fliegen

Die Fangemeinde wird es freuen: „Star Trek Voyager: Elite Force“[2] für PS 2 erscheint nun auch in einer deutschen Version für das hier übliche Fernsehsystem **PAL** S.166, und zwar ohne die für solche Umsetzungen typischen schwarzen Balken. Bei Redaktionsschluss dieses Heftes wurde der 5. Juli als Auslieferungstermin gehandelt.

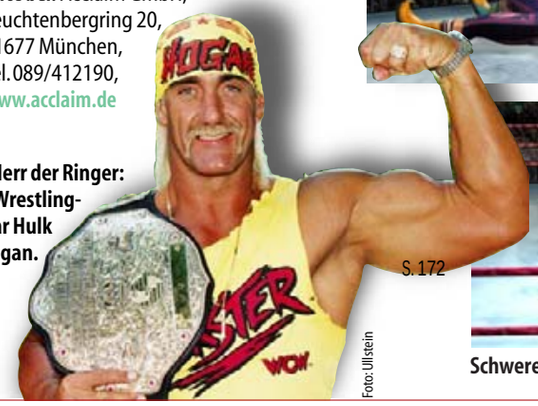
1 spricht: „Wämmpeier Neit“ 2 spricht: „Star Treck Voläidscher lääit Forß“ 3 spricht: „Leddschends off Ressling“ 4 spricht: „Se forgotten Bättels“ 5 spricht: „Fäntem Kräsch“ 6 spricht: „Ssannschain“

Legends of Wrestling[3] 2

Wer wird Würgermeister?

Sportspiel für Gamecube, Playstation 2 und Xbox | Hulk Hogan ist der heiße Riese der Freistilringer-Szene. Schon dem ersten „Wrestling“-Spiel verlieh der berühmte blonde Hüne den Charme eines Prügel-Promi-Treffs. Auch im zweiten Teil können Sie per Tastendruck die Fäuste des Großmeisters schwingen lassen. Und nicht nur die: Außer Hulk stehen weitere 65 Stars der Klopper-Riege, etwa „Andre ‚The Giant‘“ oder „Jerry ‚The King‘ Lawler“ als Ringer im Ring. Mit im Paket ist ein **DVD-Video** S.166 über Wrestling-Legenden und ihren Werdegang.

Angekündigt für: November 2002
Preis: Preis noch nicht bekannt
Infos bei: Acclaim GmbH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Tel. 089/412190, www.acclaim.de



Herr der Ringer: Wrestling-Star Hulk Hogan.



Starker Auftritt: Meister Hogan ist gut zu Fuß.



Schweres Los: Das dicke Ende kommt nach.

S.172

Foto: Ullstein

IL-2 Sturmovik – The Forgotten Battles[4]

Da brennt die Luft

Ergänzungs-CD-ROM zur Flugsimulation für PC | Die Zahl der Hobbyflieger in der Rolle sowjetischer Kampfpiloten ist seit November 2001 Legion. Damals erschien „IL-2 Sturmovik“ am Himmel über Europa. Mit „The Forgotten Battles“ gibt’s demnächst Nachschub für den historischen Luftkampf. Der tobt wieder im Zweiten Weltkrieg, aber diesmal dürfen Sie die Seiten wechseln: Außer sowjetischen Fliegern stehen Ihnen auch deutsche und englische Flugzeuge offen. Die neue Einsatzplanung sieht Luftgefechte über Ungarn und Finnland vor.



Ruhe vor dem Sturm: IL-2 Sturmovik im gemütlichen Formationsflug.

Angekündigt für: Herbst 2002
Preis: 35,76 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050 www.ubisoft.de

Phantom Crash[5]

Vom Blech verfolgt

Actionspiel für PC und Xbox | Tokio im Jahr 2031. Japans Riesenstadt ist im Smog versunken und nicht mehr bewohnbar. Doch ein paar abenteuerlustige Jugendliche nutzen die menschenleere Megametropole für Stellvertreterkriege: In drei Stadtteilen schicken sie Kampfroboter, so genannte Scoobees, an die Front. Die stählernen Kameraden rücken einander mit Maschinengewehren, Raketenwerfern und Granaten aufs Blech, können sich im „Häuserkampf“ verstecken und sogar vorübergehend ganz unsichtbar machen. Auch dann verraten sie sich allerdings zuweilen durch Geräusche. Dem Anführer der siegreichen Eisenkrieger winkt ein Preisgeld. Und das lässt sich prima in neue Waffen und Robo-Tuning investieren.

Angekündigt für: Oktober 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Phantagram Interactive, Humboldtstr. 12, 85609 Dornach, Tel. 089/94490270, www.phantagram.de



Heiße Ware: Spiel mit dem Feuer.



Weiche Knie: x-beiniger Roboter.

Super Mario Sunshine[6]

Handwerk hat Konjunktur

Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | Der kleine Klempner mit Schnauzbart, Blaumann und roter Schirmmütze ist fast so bekannt wie Lara Croft und mindestens ebenso präsent auf dem Bildschirm. Super Mario, Maskottchen und Aushängeschild des japanischen Spielekonzerns Nintendo, darf natürlich auch im Gamecube-Sortiment nicht fehlen. Das neue Abenteuer dürfte optisch alles übertreffen, was Mario-Fans bisher gewohnt sind.

Die Story spielt auf einer tropischen Insel. Dort musste die Urlaubssaison abgebrochen werden, weil ein übler Geselle das kleine Paradies verwüstet hat. In der Rolle des emsigen Klempners sollen Sie nun wieder Ordnung ins Chaos bringen. Wer sie daran hindern will, wird per Wasserpumpe außer Gefecht gesetzt. Übrigens: Etliche bekannte Nintendo-Figuren machen „Urlaub“ auf dem exotischen Eiland, zum Beispiel die Prinzessin Peach, das Pilzmännchen Toad und der Drache Yoshi.



Wassermarsch: spritziges Spiel mit Mario.



Einfach mal abhängen: Klempner im Urlaub.

Angekündigt für: Ende 2003
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, Stockstädter Str. 12, 63760 Großostheim, Tel. 01805/005806, www.nintendo.de

Dinotopia

Ach du dickes Ei

Action-Abenteuer für Gameboy Advance und PC | Die Kinderbücher der „Dinotopia"-Reihe wurden millionenfach verkauft – in 30 Ländern und 18 Sprachen. Mit dem Gameboy Advance lassen sich die populären Abenteuer demnächst nachspielen. Eine PC-Version wird später nachgereicht. Zum Start des Spiels, in dem der Held Clayton nach geklauten Tyrannosaurus-Eiern sucht, wird der Fernsehsender RTL die gleichnamige Miniserie ausstrahlen. Die sechs TV-Folgen kosteten satte 80 Millionen Dollar und sind reich an Spezialeffekten.

Angekündigt für:
November 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: TDK mediactive, Z.I. Bommelscheuer/ PO-Box 120, L-4902 Bascharage, Tel. 00352/50501277, www.tdk-mediaactive.com



Gute Kopfarbeit: Umgang mit Dinos erfordert intelligente Lösungen.



Für meine Zukunft seh' ich Blau: Raumschiff im Anflug auf Mutter Erde.

Haegemonia: Legions of Iron[7]

Mars macht mobil

Strategiespiel für PC | Weltraumschlachten wie im Kino verspricht Wanadoos neuer Titel „Haegemonia: Legions of Iron", der – so der Hersteller – eine neue Ära für Strategiespiele einläuten soll. In immerhin 38 Sonnensystemen muss sich der Spieler gegen Erdlinge und feindliche Außerirdische, die so genannten Solons, behaupten. Der ganze Ärger beginnt, als sich Erde und Mars zerstreiten, weil die 700 Millionen Mars-Kolonisten und ihre riesige Raumflotte dem guten alten Heimatplaneten zu gefährlich werden. Der Mars macht mobil … Laut Hersteller werden in Haegemonia: Legions of Iron Strategie- und Rollenspiel-Elemente gemixt. Der Spieler mimt einen Schiffsoffizier, der mehr und mehr lernt, entsprechend mehr Verantwortung bekommt und am Ende fast all-mächtig wird. Ob Sie zum Sternen-General taugen, beweisen Sie in einem komplett dreidimensional dargestellten Weltraum.

Angekündigt für: Sommer 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Wanadoo, Pascalstr. 17, 52078 Aachen, Tel. 02408/959135, www.cryo-interactive.de

Gothic[8] 2

Tarnum ist alles

Rollenspiel für PC | Drei Gefangenenlager und ein Held – das klingt unspektakulär, aber „Gothic" wird unter Kennern als bestes Rollenspiel des Jahres 2001 gehandelt. Und der noch nicht ganz fertige zweite Teil brachte es auf der diesjährigen E 3 in Los Angeles (siehe Heft 7/2002) schon vorab zur Auszeichnung als bestes Rollenspiel der Messe. In „Gothic 2" übernehmen Sie erneut die Rolle des Helden Tarnum, der diesmal König Rhobar und sein Reich vor dem drohenden Untergang retten muss. Ursache des absehbaren Ruins ist chronischer Erzmangel. Ohne die magische Kraft der blauen Steine sind die Armeen nicht in der Lage, das Land gegen die angreifenden Orks zu verteidigen.

Schon Gothic gewährte dem Spieler weit gehende Handlungsfreiheit in einer riesigen, dreidimensionalen Welt. Für Teil zwei versprechen die Entwickler noch riesigere Areale, die zum Schauplatz einer atmosphärisch dichten, ungeheuer spannenden Geschichte werden. Kürzlich wurde die offizielle Internet-Seite zu Gothic 2 eingerichtet: www.gothic2.de. Reinschauen lohnt sich auf jeden Fall!



Baufortschritt: Statt einfacher Hütten gibt's diesmal Fachwerk.



Die Idylle trügt: Im Wald und auf der Heide lauern böse Gefahren.

Angekündigt für Oktober 2002
Preis : noch nicht bekannt
Infos bei: Jowood AG, Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102/81680



Haarige Angelegenheit: Hier geht's dem Ork ans Fell.

Kurz vorgestellt

Fußball für 1 Euro

Nach der WM genau das Richtige für „Football Fans"[9]: Das gleichnamige Handyspiel gibt's im Internet beim Mobilfunk-Anbieter Vodafone unter www.vodafone.de – für nur einen Euro. Das Spiel enthält nicht weniger als 32 Mannschaften. Für die Aufstellung Ihrer Traumelf nebst Ersatzspielern sorgen Sie natürlich selbst. Und dann schicken Sie die Kicker in eine von vier Spielvarianten: Freundschaftsspiel, K.O.-Modus, Liga-Modus oder WM-Modus.

Im Kriechgang

Das Spielprinzip kennen Sie vom Handy („Snake"), die Älteren auch noch vom Uralt-Computer Commodore 64: Eine Schlange muss durch ein Labyrinth gesteuert werden und frisst alles, was im Weg ist. Je mehr das Kriechtier in sich hineinstopft, desto länger wird es. Entsprechend schwieriger ist es dann, das Reptil durch den Irrgarten zu leiten. Für PC kommt das alte Spiel jetzt mit neuer Raumgrafik unter dem Namen „Axy Snake[10] 3D". Für 14,99 Euro ist der moderne Klassiker ab sofort zu haben.
Infos bei: rondomedia, Tel. 02166/618660, www.rondomedia.de



Für Schlangenbeschwörer: modernisierter Klassiker.

Lara im Mini

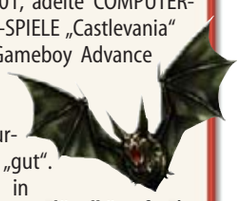
Lara Croft, die berühmteste Spielheldin aller Zeiten, ist begehrt wie eh und je. Deshalb setzt sie ihre Reize und Waffen jetzt auch in „Tomb Raider"[11] für Taschencomputer ein. Das Spiel kostet 24,95 Euro. Wer Lara im Mini erst mal kennen lernen möchte, findet im Internet unter www.tombraidertogo.com eine kostenlose Kurzversion zum Herunterladen.
Infos bei: Eidos GmbH, Tel. 01908/39572

7 spricht: „Häjimonnia: Lihdschens off Aien" 8 spricht: „Gossick" 9 spricht: „Furtbohl Fans" 10 spricht: „Axi Snaik" 11 spricht: „Tuhmm Räider"

Kurz vorgestellt

Schloss mit lustig

Vor einem Jahr, in Heft 8/2001, adelte COMPUTER-BILD-SPIELE „Castlevania" für Gameboy Advance mit dem Testurteil „gut". Fans in der ganzen Welt sahen das genauso, das Spiel wurde über 500 000 Mal verkauft. Im September steht Ihnen das düstere Schloss des Grafen Dracula wieder offen – dann gibt's den zweiten, lustigen Teil „Castlevania: Harmony of Dissonance"[1]. Der Preis ist noch nicht bekannt.



Flügelkämpfe: Ein Vampir greift an.

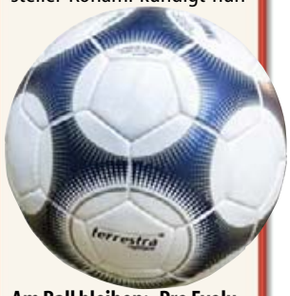
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069/98557320, www.konami-europe.com

Krach im Miezhaus

Kostenlos im Internet zum Herunterladen gibt's „Plastic Kitten"[2]. In der Rolle des Kätzchens ziehen Sie gegen Katzenmusik zu Felde, bekämpfen die bösen Mächte der Volksmusik. Dazu müssen Sie sich im Gehirn des Oberbösewichts Dr. Hi-No[3] einnisten und durch fünf knifflige Spielstufen knobeln. Die Adresse: www.muschihaus.de

Evolution im Fußball

800 000 Mal wurde „Pro Evolution Soccer"[4] für Playstation 1 und 2 in Europa verkauft. (COMPUTERBILD-SPIELE bewertete beide Versionen mit „gut", Hefte 1/2002 und 6/2002.) Hersteller Konami kündigt nun



Am Ball bleiben: „Pro Evolution Soccer 2" kommt.

für Oktober „Pro Evolution Soccer 2" an, einen „intensiv überarbeiteten Nachfolger" für PS 2. Der Preis steht noch nicht fest.

Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069/98557320, www.konami-europe.com

1 sprich: „Kahßelwänja Harmeni off Dissonänz" 2 sprich: „Plästic Kitten" 3 sprich: „Heino" 4 sprich: „Pro Iwelutschen Soccker" 5 sprich: „Mettel Gihr Ssolid 2: Ssabbstänz" 6 sprich: „No Änschels" 7 sprich: „Nihd for Sspihd Hott Porßjuht" 8 sprich: „Sstjuart Littel"

Metal Gear Solid 2: Substance[5]

Jetzt geht's an die Substanz



Erweiterte Spannbreite: Superheld Solid Snake kommt bald auch für PC und Xbox – hoffentlich gestochen scharf …

Actionspiel für PC, Xbox und Playstation 2 | „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" erschien bereits im März – exklusiv für PS 2 (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002, Urteil: „sehr gut"). Jetzt gibt's Nachschub, und zwar auch für PC- und Xbox-Spieler. „Metal Gear Solid 2: Substance" ist eine erweiterte Version des zweiten Teils. Die Substanz im Einzelnen: das komplette Spiel „Sons of Liberty", dazu fünf so genannte „Snake Tales", in denen Solid Snake unter Ihrer Anleitung taktische Sonderaufgaben erfüllen muss, außerdem alternative Handlungsstränge für Sons of Liberty und nicht weniger als 200 Trainings-Spielstufen.



Rollkommando: Snake als Tony Hawk getarnt.

Angekündigt für: 1. Quartal 2003 (Xbox), Erscheinungstermine für PC und PS 2 stehen noch nicht fest
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069/98557320, www.konami-europe.com

No Angels[6]

Fragen an die Engelgeneration

Quizspiel für PC | Quirlig, hübsch, stimmgewaltig und zurzeit total angesagt: das weibliche Popquintett „No Angels", dessen zweites Album „Elle'Ment" ganz frisch auf dem Markt ist. Für alle Fans der forschen Fünf gibt's das passende Rundum-Glücklich-Multimediapaket. Inhalt: ein Quiz im Stil des TV-Erfolgs „Wer wird Millionär?" mit 3000 Fragen zur Band, dazu Biografien der Stars, weitere persönliche Infos, Autogrammkarten und Poster zum Ausdrucken, Videoclips, Konzertmitschnitte und, und, und …

Bereits im Handel
Preis: 19,99 Euro
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907/71882, www.infogrames.de



Fünf ist Trümpf: Nadja (20), Vanessa (21), Sandy (21), Jessica (25), und Lucy (26) – „No Angels" von links.

Foto: ddp

Need For Speed Hot Pursuit[7] 2

Die Karossen der Bosse

Rennspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube | Träumen Sie von einem Ferrari 360 Spider? Oder üben Sie fleißig, den Namen Lamborghini Murciélago korrekt auszusprechen? Die beiden Nobel-Italiener sind nur zwei von 20 Supersportwagen der Kategorie „unerschwinglich", die im neuesten Teil der Rennspiel-Reihe „Need für Speed" Ihren exklusiven Fuhrpark bilden. Die flotte Flotte steht bereit für gepflegte Rennen auf 20 Strecken durch reizvolle Landschaften. Vorbei an endlosen Traumstränden, wildromantischen Wasserfällen und Vulkanen, die mindestens so viel Feuer haben wie Ihr Edel-Renner. Der Ausritt im Traumauto muss nicht einsam machen: Am geteilten Bildschirm können zwei, mit der PC-Version im **Netzwerk** S. 166 oder Internet bis zu acht Spieler dem Ferrari-Hengst oder dem Lambo-Kampfstier die Sporen geben.



Eiliges Blechle: Landpartie im Ferrari.

Angekündigt für September 2002
Preis: 64,99 (PS 2), die Preise für PC, Xbox und Gamecube stehen noch nicht fest
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221/975820, www.electronicarts.de

Stuart Little[8] 2

Einmal Mäuschen spielen

Actionspiel für PC | Am 29. August kommt „Stuart Little 2" in die Kinos. Wer nicht so lange abwarten mag, sollte zum gleichnamigen Computerspiel greifen, das laut Hersteller Infogrames schon gut einen Monat vor dem Start des Films kommt und sich streng an dessen Inhalt orientieren soll. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des kleinen Stuart, der „etwas anderen" Maus. Ihr Job ist, das geliebte Vögelchen Margalo aus den Fängen eines bösen Falken zu befreien. Und das erfordert vor allem Geschick. Über fünf Spielstufen müssen Sie Ihr Können im Flugzeug, auf dem Skateboard oder beim Fußballspiel beweisen. Sonst heißt es: aus die Maus.

Angekündigt für 25. Juli 2002
Preis: 29,99 Euro
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907/71882, www.infogrames.de

Kurzer Mausflug: Stuart Little im Doppeldecker.



Der richtige Mauskick: Stuart dreht mit jedem Transportmittel auf, das ihm unter die Füße gerät.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Platzkonzept

Der „Big Ben 8 Meg Memory Expander“ soll das lästige Wechseln voller Playstation-2-Speicherkarten überflüssig machen. Das Gerät mit Steckplatz für eine handelsübliche Speicherkarte erweitert deren Kapazität um acht **Megabyte** S. 166. Achtung: Ohne Karte funktioniert der Zusatzspeicher nicht. Der 8 Meg Memory Expander kostet 24,99 Euro und ist ab sofort im Handel.



Acht-Zentrum: Erweiterung für PS-2-Speicherkarten.

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

Mausputz

Klassische Computermäuse, die Bewegungen per Hartgummikugel erfassen und auswerten, verschmutzen sehr schnell. Dann ist ein präzises Ansteuern von Symbolen auf dem Bildschirm nicht mehr möglich. Also benötigt die Maus regelmäßige Wartung: Boden öffnen, Kugel herausnehmen und reinigen, Rädchen und Kontakte putzen. Den



Putz-Blitz: der Mausreiniger.

„Hama Mausreiniger“ dagegen brauchen Sie nur auf das Loch der Kugelkammer zu setzen und leicht anzudrücken. Dann fahren kleine Bürsten aus und befreien die kleinen Räder vom groben Schmutz. Den Hama Mausreiniger gibt es ab sofort für acht Euro im Handel.

Infos bei: Hama & Co GmbH, Dresdner Str. 9, 86653 Monheim, Tel. 09091/5020, www.hama.de

1 sprich: „Raiß-Star“ 2 sprich: „Lodschiteck Frihdem Kordless Dschoi-Stick“ 3 sprich: „Kloh“ 4 sprich: „Lodschiteck Nettwäi Kontrohler“



Familien-Ausflug: Wer mit „Race-Star“ am Computer Auto fährt, infiziert offenbar seine ganze Sippe mit heftigem Rennfieber.

Ziegler Race-Star[1]

Rennelement

Der „Race-Star“ von Ziegler ist fast ein halber Rennwagen. In diesem Cockpit nach Formel-Eins-Vorbildern nehmen Sie auf einem Schalensitz Platz und freuen sich über lebensnahes Fahrgefühl. Lenkrad („Guillemot Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel“ für PC) sowie Gas- und Bremspedal sind fest montiert, und zwar dort, wo sie hingehören. Das Lenkrad lässt sich auch gegen ein Konsolen-Exemplar tauschen. Billig zu haben ist das perfekte Rennvergnügen nicht: 1598 Euro veranschlagt Ziegler für den Race-Star. Bestellt werden kann das Cockpit auf der Internet-Seite www.race-star.com oder unter der Fax-Nummer 08253/999747.

Infos bei: Ziegler GmbH, Schrobenhausener Str. 56, 86554 Pöttmes, Tel. 08253/99970, www.ziegler-gmbh.com



Schlitten-Fahrt: „Race-Star“, Cockpit für Rennspiele.

Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick[2]

Startfreigabe

Ab November dürfen sich Fans von Flugsimulationen wirklich frei wie ein Vogel fühlen. Der Steuerknüppel „Freedom 2.4 Cordless Joystick“ hängt nämlich nicht mehr am Kabel. Vielmehr erfolgt die Signalübertragung per Funk zu einem Empfängerbaustein an der **USB-Buchse** S. 166 des Computers. Zu den Bedienelementen gehören **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S. 166, **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S. 166 und zehn Tasten. Alle Knöpfe des Joysticks können Sie per Steuerungsprogramm (Treiber) individuell mit Wunschfunktionen belegen. Der Freedom 2.4 Cordless Joystick wird voraussichtlich ab November im Handel sein. Der empfohlene Verkaufspreis steht noch nicht fest.



Funk-Verkehr: drahtloser Steuerknüppel.

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

Pier 57 Claw[3]

Mausekralle

Für PC-Actionspiele, die meist den Einsatz von Maus und Tastatur erfordern, gibt's demnächst „Claw“ (auf Deutsch: „Klaue“, „Kralle“). Die Supermaus übernimmt laut Hersteller Pier 57 die Aufgaben der Tastatur gleich mit. Dazu trägt sie sechs in Fingerspitzenhöhe angebrachte Knöpfe, die per Steuerungsprogramm (Treiber) mit jeweils bis zu 30 Funktionen belegt werden können (Werksangabe). Das alles soll ohne Verkrampfungen zu handhaben sein. Marktstart und Preis der Claw stehen noch nicht fest. Für den Betrieb des kompakten Spielsteuergerätes brauchen Sie einen PC mit einer freien **USB-Buchse** S. 166 und (mindestens) das Betriebssystem Windows 98.



Steuer-Gehilfe: „Claw“, eine Maus, die auch diverse Tastaturfunktionen übernimmt.

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

Logitech Netplay Controller[4]

Doppelknopfspiel

Das „Linux Kit“ öffnet der Spielekonsole Playstation 2 von Sony per Modem das Internet (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 5/2002). Um dessen Angebot nutzen zu können, brauchen Sie allerdings eine „klassische“ Schreibtastatur. Logitech hat die kurzerhand mit einer Spieletastatur (Gamepad) kombiniert. Das gemischte Doppel heißt „Netplay Controller“ und lässt sich teilen, damit Sie sich beim Spielen nicht mit der sperrigen und schweren Buchstabenabteilung herumplagen müssen. Das zweiteilige Gamepad ist links und rechts angedockt und lässt sich ohne die Tastatur zusammenstecken. Schade: Auch dann ist es noch ungewöhnlich groß. Verkaufsstart und Preis des Netplay Controllers stehen zurzeit noch nicht fest.



Links/Rechts-Kombination: Die beiden äußeren Baugruppen der PS-2-Internet-Tastatur ergeben ein halbwegs handliches Gamepad.

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

PNY Verto MX 420 PCI

Normenreichtum

Wer einen Computer mit **Hauptplatine** S.166 ohne **AGP-Anschluss** S.166 hat, kann dennoch eine moderne Grafikkarte einbauen. Die „Verto MX 420 PCI" von PNY hat einen **PCI-Anschluss** S.166, arbeitet mit dem Nvidia-**Grafikprozessor** S.166 „Geforce 4 MX 420" und bietet 64 **Megabyte** S.166 **Grafikspeicher** S.166. Zur Ausstattung gehört ein **S-Video-Ausgang** S.166 zur Bildwiedergabe auf einem Fernsehgerät. Die Verto MX 420 PCI ist für 149 Euro ab sofort im Handel.

Infos bei: PNY GmbH, Peter-Hoffmann-Str. 33, 50996 Köln, Tel. 02236/336310, www.pny-europe.com



Kontakt-Pflege: Grafikkarte mit PCI-Anschluss.

Guillemot Hercules Prophetview[6] 920 DVI

Spielfläche

Digitale **TFT-Displays** S.166 waren bisher nur bedingt zum Spielen geeignet. Schnellen Bewegungen verpassten die Flachbildschirme gern eine Art „Schlierenbildung": Der „Hercules Prophetview 920 DVI" von Guillemot soll mit den störenden Fahnen aufräumen. Er schafft eine Folge von maximal 30 Bildern pro Sekunde (Standard sind 25). Sein **DVI-Anschluss** S.166 soll ein besonders scharfes und störungsfreies Bild garantieren. Allerdings benötigen Sie dafür auch eine Grafikkarte mit DVI-Ausgang (siehe Vergleichstest Grafikkarten in der Rubrik „Hardware" in diesem Heft). Per **S-Video-Eingang** S.166 kann der Monitor direkt an einer Spielekonsole betrieben werden, so Guillemot. Die höchste **Auflösung** S.166 des 17-Zoll-Bildschirms (43,2 Zentimeter Diagonale) beträgt 1280 x 1024 Bildpunkte. Im Handel ist der Hercules Prophetview 920 DVI ab sofort – für 930 Euro.

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



Schnell-Transporter: „Hercules"-Flachbildschirm liefert 30 Bilder pro Sekunde.

Western Digital Fire Wire[5] 120 GB

Außenposten

Die „Fire Wire 120 GB" von Western Digital ist eine externe **Festplatte** S.166. Voraussetzung für deren Betrieb ist ein Computer mit **Fire-Wire-Buchse** S.166. Diese Technik erlaubt die Übertragung von 50 **Megabyte** S.166 Daten pro Sekunde, bremst also die Festplatte nicht durch stockenden Informationsfluss aus. Das Fassungsvermögen der Fire Wire 120 GB beträgt 120 **Gigabyte** S.166 – also ist ausreichend Platz da für Daten, Spiele und Arbeitsprogramme. Großer Vorteil dieses Speichermediums ist, dass es nicht fest in den Computer eingebaut, sondern außen angeschlossen wird. Die Platte bleibt also mobil und lässt schnellen Datenaustausch zwischen nicht vernetzten Computern zu. Erhältlich ist die Fire Wire 120 GB ab sofort für rund 500 Euro.

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München, Tel. 089/9220060, www.westerndigital.de



Spiel-Platz: externe Festplatte.

Essential Reality P5 Glove[7]

Fingerübung

Der „P 5 Glove" von der amerikanischen Firma Essential Reality ist ein Handschuh, der Ihre Hand- und Fingerbewegungen in Befehle für den Computer umsetzt und so Spielfiguren steuert. Die Signale werden ohne Kabel per Infrarot zu einem Empfänger am PC übertragen. Der P 5 Glove wird im Herbst zunächst auf dem US-Markt für etwa 130 Dollar eingeführt. Wann und zu welchem Verkaufspreis das Gerät in den deutschen Einzelhandel kommt, steht zurzeit noch nicht fest.

Infos bei: Essential Reality, LLC 49 W. 27 th Street, Suite 7, East New York, NY 10001, USA, www.essentialreality.com



Einsatz-Greif: Handschuh für die Spielsteuerung.

Kurz vorgestellt

Lademeister

Kabellose PC-Spieletastaturen (Gamepads) brauchen eine eigene Stromversorgung. Das heißt auch: Vielspieler müssen ständig Batterien kaufen oder Akkus aufladen. Mit dem Gamepad „P 3000" von Saitek wird das etwas einfacher. Zwei Akkus nebst Ladestation werden gleich mitgeliefert. Ansonsten gibt's zehn Bedientasten, ein Steuerkreuz und zwei **Mini-Steuerknüppel** S.166. Das P 3000 soll im Herbst auf den deutschen Markt kommen. Der Verkaufspreis steht noch nicht fest.



Energie-Bündel: Gamepad plus Ladegerät.

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

Sprechmittel

Für das Internet-Spiel gegen Kontrahenten in aller Welt ist ein Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) praktisch Pflicht. Playstation-2-Spieler, die noch keines haben, könnten es mit dem neuen „Logitech Socom Headset"[8] versuchen. Es wird mit der **USB-Buchse** S.166 der Sony-Konsole verbunden. Zur Ausstattung gehören ein **Mono**- S.166 Kopfhörer, drei Meter Anschlusskabel und ein laut Hersteller hochwertiges Mikrofon. Wann das Socom Headset auf den deutschen Markt kommt, ist noch nicht bekannt. Ein Verkaufspreis steht ebenfalls noch nicht fest.

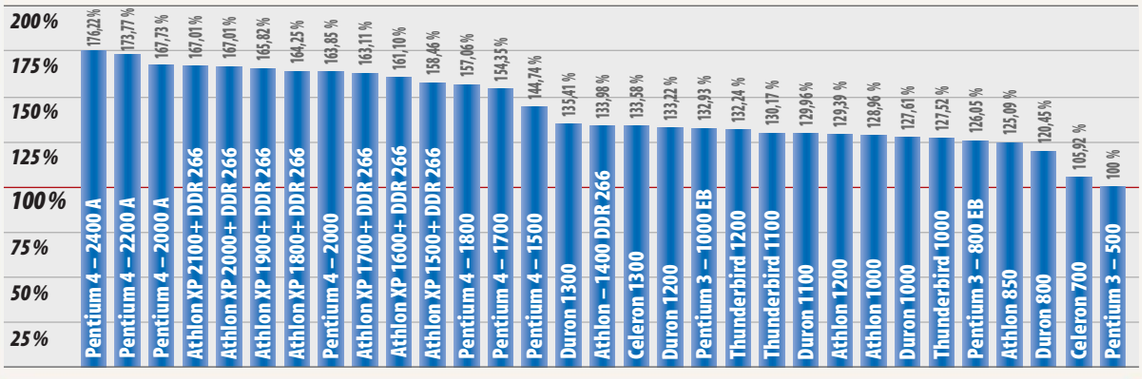


Wort-Spiel: Verständigung im Internet per Headset.

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

Computer Spiele: DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

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



5 spricht: „Western Didschitel Fater Waler" 6 spricht: „Glihmoh Horkjules Proffirwjuh" 7 spricht: „Issenschel Rälälti Pi Faif Glawv" 8 spricht: „Lodschitech Sokom Hedd-Sert"

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Dungeon Siege	Action	gut	Microsoft	12 Jahren
2	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive	18 Jahren
3	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
4	Heroes of Might & Magic 4	Strategie	gut	Infogrames	12 Jahren
5	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Action	gut	Activision	16 Jahren
6	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Sudden Strike 2	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
8	Medal of Honor – Allied Assault	Action	–	Electronic Arts	18 Jahren
9	Die Gilde	Aufbauspiel	gut	Jowood	8 Jahren
10	Empire Earth	Strategie	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
11	Civilization 3	Aufbau-Strategie	sehr gut	Infogrames	6 Jahren
12	Hotel Gigant	Managerspiel	befriedigend	Jowood	3 Jahren
13	Command & Conquer – Renegade	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
14	Stronghold	Strategie	sehr gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
15	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	–	Activision	6 Jahren
16	Might and Magic 9	Rollenspiel	–	Infogrames	12 Jahren
17	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action	gut	Electronic Arts	6 Jahren
18	Zanzarah – Das verborgene Portal	Rollenspiel	gut	THQ	6 Jahren
19	Star Wars – Galactic Battlegrounds	Strategie	–	Electronic Arts	12 Jahren
20	Global Operations	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
2	Dragon Ball – Final Bout	Action	–	Infogrames	6 Jahren
3	Final Fantasy Anthology	Rollenspiel	–	Sony	3 Jahren
4	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action	gut	Electronic Arts	6 Jahren
5	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
6	FIFA Football 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Digimon World	Abenteuer Interactive	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
8	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	–	Activision	6 Jahren
9	BDFL Manager	Managerspiel	–	Codemasters	3 Jahren
10	Rayman Rush	Geschicklichkeisspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Final Fantasy 10	Rollenspiel	gut	Sony	12 Jahren
2	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
3	Virtua Fighter 4	Prügelspiel	gut	Sony	12 Jahren
4	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive	18 Jahren
5	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Action	sehr gut	Konami	16 Jahren
6	BDFL Manager 2002	Managerspiel	–	Codemasters	3 Jahren
7	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Action-Abenteuer	–	Eidos Interactive	16 Jahren
8	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	sehr gut	Activision	6 Jahren
9	FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
10	State of Emergency	Action	–	Take 2 Interactive	18 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

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

GAMECUBE

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

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Kristall-Edition[2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Harry Potter und der Stein der Weisen[2]	Rollenspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
3	Pokémon – Goldene Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon – Trading Card Game[1,2]	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon – Silberne Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
6	The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr 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	Harvest Moon 2[2]	Simulation	gut	Ubi Soft	6 Jahren
10	Wario Land 3[1,2]	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	Microsoft	16 Jahren
2	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
3	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
4	Project Gotham Racing	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
5	Gun Valkyrie	Action	–	Infogrames	6 Jahren
6	Star Wars: Obi Wan	Action	–	Electronic Arts	12 Jahren
7	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
8	Rallisport Challenge	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
9	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	–	Activision	3 Jahren
10	Oddworld: Munch's Oddysee	Geschicklichkeitsspiel	gut	Microsoft	12 Jahren

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Spiderman
Der erfolgreichste Filmstart aller Zeiten: Alle wollen „Spiderman“ in Action sehen, Fans machen Jagd auf die Plakate. Wer keine Lust auf ausverkaufte Kinos hat, kann sich die Zeit mit dem Spiel „Spiderman – The Movie“ vertreiben (gibt's für PC, PS 2, Gamecube und Xbox). Das ist nämlich auch nicht von schlechten Eltern und hält sich sehr dicht an die Filmvorlage – COMPUTER-BILD-SPIELE fand es schlicht „gut“ (Test der PS-2-Version in Heft 7/2002). Kurz: Die Szene hat ihren Sommerhit.

Verlierer

Gamblexx
Nur ein kurzes Gastspiel auf dem Zeitschriftenmarkt gab der Hubert Burda Media Verlag mit seinem Spielemagazin „Gamblexx“. Der Verlag warb damit, für 1,95 Euro das preisgünstigste Spielemagazin mit CD-ROM anzubieten. Ursprünglich erschien das Heft sogar alle zwei Wochen. Offensichtlich entwickelte sich die Auflage nicht ganz so gut, wie geplant, denn schon nach wenigen Ausgaben stellte Burda Gamblexx auf den üblichen Monatsrhythmus um. Und dann kam das vorläufige Aus. Mit der Ausgabe 6/2002 erschien Gamblexx wohl zum letzten Mal.

IN

- Mit Freunden um die Wette Gameboy spielen – der Gewinner kriegt ein Eis
- Spiderman im Kino sehen und anschließend zu Hause nachspielen – schafft Abstand zum Alltag
- Allein zu Haus? – die perfekte Voraussetzung für ein Actionspiel mit voller Lautstärke und fettem Bass!

OUT

- Spiele-Hotlines mit ewig langer Warteschleife – das kostet Geld und Nerven ohne Ende
- Beim Spielen die Hausaufgaben vergessen – erst die Arbeit, dann das Vergnügen
- Endlose Ladezeiten – wer rastet, der rostet!

1sprich: „Kingdem Harts“ 2sprich: „Westlaif Fän-O-Mänia“

Aline im Wunderland

1,68 Zentimeter klein, blond, grüne Katzenaugen – die Schauspielerin Aline Hochscheid (26), bekannt aus „Herzschlag“ und „Verbotene Liebe“, aktuell auf dem Bildschirm präsent als Fluglehrerin Vera Martens in „Der Landarzt“.

Privat beschäftigt sich Aline gern mit Playstation oder Gameboy. „Dann spiele ich ‚Tony Hawk's Skateboarding‘, weil es Spaß macht, die ganzen Tricks zu können, die ich mich auf einem echten Board nie trauen würde. Ganz früher fand ich ‚Wintergames‘ toll. Und jede Art von Autorennen mag ich.“ Alines Wunsch an die Spielehersteller: „Ich würde es gut finden, wenn ich virtuell absolut in ein Spiel eingebunden wäre. Zum Beispiel, dass ich wirklich renne, wenn die Figur läuft.“ Nun, ein elektronisches Wunderland dieses Typs dürfte nur noch eine Frage der Zeit sein … Eine Weisheit hat die Schauspielerin auch noch parat: „Das perfekte Spiel ist das wahre Leben!“



Foto: Brill

Schauspielerin Aline Hochscheid (26) spielt gern Skate mit Tony Hawk.

Disneys Hundertschaft

100 Disney-Figuren in einem einzigen Spiel – das hat den Japanern gut gefallen. 850 000 Exemplare des PC-Titels „Kingdom Hearts“[1] wurden im Land der aufgehenden Sonne bisher verkauft. Hier zu Lande ist die Veröffentlichung des Spiels für Ende des Jahres geplant. Und weil Japan so auf Kingdom Hearts abgefahren ist, denkt Disney bereits darüber nach, den Inhalt in weiteren Medien zu vermarkten. Comics zum Spiel gibt's bereits, an einem TV-Format wird derzeit gewerkelt, und ein Kinofilm erscheint durchaus denkbar. „Wir holen bereits jetzt alle Divisionen der Walt Disney Company ins Boot, um Kingdom Hearts auf allen Plattformen zu vermarkten und so zum Franchise-Thema auszuweiten. Wir denken dabei an die ganze Bandbreite vom Comic bis hin zur TV-Serie“, sagt Cornelia Fausel, Pressemanagerin bei Disney Deutschland.



Fünf-Prozent-Partei: fünf von 100 Disney-Figuren aus „Kingdom Hearts“.



Otto-Rennen: Das knallrote Ferrari-Gamepad für schnell entschlossene Abonnenten – find' ich gut.

Roter Renner: Ferrari-Gamepad

Achtung, Rennspiel-Fans – in die Startlöcher! Der Otto-Versand und COMPUTERBILD-SPIELE haben das richtige Angebot für Siegertypen: Wer jetzt COMPUTERBILD-SPIELE für ein Jahr bestellt, bekommt als Dankeschön eine knallrote Spieletastatur im Ferrari-Design für Playstation 1 und 2. Geben Sie Gas, denn das Pad gibt's nur für kurze Zeit in limitierter Auflage. Einfach 01805/636663 anrufen und unter dem Kennwort „Otto“ Ihr persönliches Abo bestellen – dann gibt's die Tastatur mit dem eingebauten Renn-Feeling frei Haus. Und übrigens: Wer aufmerksam im neuen Otto-Katalog blättert, wird dort eine Menge Interessantes für Spielefans finden.

Test the Westlife

Nett und verschärft angesagt – die fünf Jungs von der irischen Popgruppe Westlife. Gute Nachrichten für die (überwiegend weibliche) Fangemeinde: Für PC und Playstation gibt es das Fanpaket „Westlife Fan-O-Mania“[2]. Die Reportage über einen Tag im Leben der süßen Sängerknaben gewährt Einblicke in den Tourbus und ins Tonstudio, schaut hinter die Bühne und öffnet die Hotelzimmer. Aber die Attraktion ist ein Quiz mit über 500 (!) Fragen zur Band. Wer die alle richtig beantwortet, spielt Interviews der Jungstars frei. Preis: 25 Euro (PC), 30 Euro (PS).



Foto: Fotex

Weiße Pracht: die Jungs von Westlife.

Schonzeit für Tiere



Foto: gettyimages

Guten Freunden gibt man ein Küsschen.

Im Internet finden Sie unter www.bildschirmschoner.de das kostenlose Bildschirmschoner-Spielchen „Tapp und Tabby“, das Ihnen Hund oder Katze zur Wahl stellt. Oder gleich beide. Wie ein Tamagotchi seligen Angedenkens will das elektronische Haustierchen gehegt und gepflegt werden. Gassi gehen, füttern, streicheln, spielen – das volle Programm eben. Kleine „Unfälle“ inklusive: Ab und zu hinterlässt das Kätzchen schon mal Kratzspuren an Möbeln, oder der ach so liebe kleine Hund verrichtet kurzerhand sein Geschäft auf dem Teppich. Da zeigt sich schnell, ob Sie ein Händchen und ein Herz für Tiere haben …

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele: Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUER		
Disney's Dschungelbuch	GBA	22. August 2002
Disney's Peter Pan: Return to Neverland	GBA	1. August 2002
Kong	GBA	4. Juli 2002
Largo Winch	PC PS PS 2 Xbox Cube	September 2002
Myst 3: Exile	PS 2 Xbox	5. September 2002
Project Zero	PS 2	28. August 2002
Sabrina	GBA	19. September 2002
ACTION		
Batman Vengeance	PC	25. Juli 2002
Buffy The Vampire Slayer	Xbox	26. Juli 2002
Delta Force Task Dagger	PC	26. Juli 2002
Der Anschlag	PC PS 2 GBA	3. Quartal 2002
Dexter's Laboratory Mandark's Labor	PS	11. Juli 2002
Drakan	PS 2	3. Juli 2002
Hunter	Xbox	Juli 2002
Kult Game: Out Numbered	PC	Juli 2002
Mafia	PC	3. Quartal 2002
Medabots AX: Metabee	GBA	25. Juli 2002
Medabots AX: Rokusho	GBA	25. Juli 2002
Medal of Honor Underground	GBA	12. September 2002
Megaman 2	GBA	5. September 2002
Men in Black 2: Alien Escape	PS 2	Juli 2002
Moorhuhn 3	GBA GBC	18. Juli 2002
Reign of Fire	PS 2 Xbox	September 2002
Stuart Little 2	PC PS	3. Quartal 2002
Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf	PS	4. Juli 2002
Top Gun	Cube	Juli 2002
VIP	PS 2 GBA	25. Juli 2002
Worms Blast	Cube GBA	3. Quartal 2002
Worms World Party	GBA	19. September 2002
AUFBAUSPIELE		
Far West	PC	16. August 2002
DENKSPIELE		
Dexter's Laboratory Chess Challenge	GBA	19. September 2002
FUSSBALLSPIELE		
Football Mania	PC	5. Juli 2002
This is Football 2003	PS 2	3. Quartal 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Akira Psycho Ball	PS 2	Juli 2002
Animaniacs – Full Fat	GBA	Anfang August 2002
Ape Escape 2	PS 2	3. Quartal 2002
Muppet Pinball Mayhem	GBA	4. Juli 2002
Peter Pan	PS PS 2	3. Quartal 2002
Pinball Challenge Deluxe	GBA	4. Juli 2002
Super Bust a Move 2	PS 2	15. August 2002
Tetris Worlds	PS 2	Mitte August 2002
Zoo Cube	Cube GBA	Juli 2002

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
MANAGERSPIELE		
DSF Fußballmanager 2002	PC	5. September 2002
PRÜGELSPIELE		
Capcom vs. SNK Pro	PS	12. Juli 2002
Deathrow	Xbox	5. September 2002
Punch Kings	GBA GBC	Juli 2002
Street Fighter 3 Alpha	GBA	5. September 2002
Ultimate Fighting Championship Throwdown	PS 2	5. September 2002
PUZZLESPIELE		
Bonx	GBA	5. September 2002
RENNSPIELE		
Antz Extreme Racing	PC PS 2 Xbox GBA	5. Juli 2002
Chase	Xbox	26. September 2002
Colin McRae Rally 2.0	GBA	26. September 2002
Colin McRae Rally 3.0	PS 2 Xbox	27. September 2002
F1 2002	Cube	26. Juli 2002
Fire Bugs	PS	3. Quartal 2002
Formel 1 Arcade	PS	17. Juli 2002
GT Concept 2002 Tokio Geneva	PS 2	17. Juli 2002
Monster Jam Maximum Destruction	PS 2 GBA	25. Juli 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS 2	6. September 2002
Riding Spirits	PS 2	26. September 2002
Smuggler's Run Warzones	Cube	19. Juli 2002
ROLLENSPIELE		
Evolution Worlds	Cube	26. September 2002
Icewind Dale 2	PC	Juli 2002
Legend of Alon D'ar	PS 2	1. August 2002
The Elder Scrolls 3: Morrowind	PC Xbox	3. Quartal 2002
Wizardry Summoner	GBA	15. August 2002
SIMULATIONEN		
The Partners	PC	September 2002
Trainz	PC	Juli 2002
SPORTSPIELE		
Aggressive Inline	Cube GBA	August 2002
Disney Golf	PS 2	23. August 2002
Fila: World Tour Tennis	PC Xbox	Mitte Juli 2002
Freekstyle	PS 2	26. Juli 2002
Madden NFL 2003	PC	23. August 2002
Sid Meier's Sim Golf	PC	5. Juli 2002
Slam Tennis	PS 2 Xbox	Juli 2002
SSX Tricky	Cube	4. Juli 2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	GBA	18. Juli 2002
Transworld Surf	PS 2	Juli 2002
STRATEGIE		
Disciples 2	PC	Juli 2002
Emergency 2	PC	26. Juli 2002
Kult Game: Trinodis	PC	Juli 2002

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

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".

Project Nomads[1]

1 sprich: „Prodscheckt Nomads"

Actionspiel für PC | Auf einem Asteroiden durch Raum, Zeit und Feindgebiet – guten Flug!

INHALT

Der Planet der Nomads wurde durch eine riesige Katastrophe zerstört. Die wenigen Überlebenden driften auf seinen Bruchstücken durchs All und machen sich gegenseitig das (Über-)Leben schwer. Der Spieler übernimmt die Rolle der mystischen Susie, des cleveren John oder des bärenstarken Goliath. Egal, welche Figur Sie wählen – jede sucht voller Rachedurst die Verursacher des Desasters.

Damit Ihr fliegender Stein jeder Gefahr trotzen kann wie ein Fels in der Brandung, rüsten Sie ihn mit allen Mitteln hoch. Dazu zählen eine umfangreiche Bewaffnung, Steuereinrichtungen, um den Brocken lenken zu können, und Fabriken, in denen neue Flugapparate entstehen. Mit der Zeit verwandeln Sie den Felsen so in eine fliegende Festung. Auf Ihrem Weg durch ferne Galaxien begegnen Sie den Asteroiden der ehemaligen „Mitbewohner", die Ihnen heftige Kämpfe liefern – aber auch fette Beute, sofern Ihre Truppe den Sieg davonträgt. Zwischendurch müssen Sie sich auch um den Rohstoffnachschub kümmern und Handel treiben, um Ihrer Splittergruppe das Überleben zu sichern.

BEDIENUNG

Die Bedienung der begutachteten unfertigen Version ist noch arg gewöhnungsbedürftig. Ihre Spielfigur lässt sich zwar mit den Pfeiltasten ordentlich leiten, doch die Navigation des fliegenden Ungetüms, das Feuern und Aufbauen gehen nur schwer von der Hand. Hier sollte sich bis zum Serienstart noch einiges tun.

URTEIL

„Project Nomads" sieht fantastisch aus. Die fast grenzenlose 3D-Welt der rasenden Asteroiden ist großartig gestaltet, die Geschichte mit Liebe gesponnen. Langzeitmotivation scheint garantiert, zumal alle Sinne perfekt bedient werden: Eine grandiose Geräuschkulisse verwöhnt die Ohren, und die Wortbeiträge des Schauspielers Joachim Kerzel, noch besser bekannt als deutsche Synchronstimme des US-Superstars Jack Nicholson, sorgt für wahrhaftige Filmatmosphäre. Fazit: Wenn noch an der Steuerung gearbeitet wird, ist ein „gutes" Spiel im Anflug. Davon ist die Redaktion felsenfest überzeugt.



Mein Felsen ist meine Burg. Wer seinen fliegenden Stein am besten mit Waffen aufmotzt, ist am Ende der Sieger.

Project Nomads

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	CDV
Telefon	0721/972240
Im Handel ab	September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	steht noch nicht fest
System	PCWin 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 600/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	49,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox

Prognose:



gut

Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life[2]

2 sprich: „Imördschenzi 2 – Si altimäit Fait for Laif"

Simulation für PC | „Den Einsatzkräften bot sich ein Bild der Verwüstung …" Und was für eins

INHALT

Schwerer Unfall am Bahnübergang. Ein Auto ist wegen Spritmangels auf den Gleisen liegen geblieben. Der herannahende Zug konnte nicht mehr bremsen, hat den Wagen voll erfasst und ein paar hundert Meter mitgeschleift. Und doch haben die Pkw-Insassen den Aufprall wie durch ein Wunder überlebt. Jetzt zählt jede Sekunde: Schicken Sie Polizei, Feuerwehr und Rettungswagen zum Unfallort, so schnell es geht. Sichern Sie die Unfallstelle, und leisten Sie den Verletzten erste Hilfe. Achten Sie auf jedes Detail. So ist es zum Beispiel lebenswichtig, alle Signale entlang der Bahnstrecke auf Rot zu stellen – denn wenn ein Zug auf dem Gegengleis in die Unfallstelle donnert, gibt's ein Inferno.

In 25 sehr unterschiedlichen Rettungseinsätzen müssen Sie Ihr Koordinationstalent unter Beweis stellen. Ereignen sich zu Beginn noch vergleichsweise simple Verkehrsunfälle, so erwarten Sie im weiteren Spielverlauf wahre Katastropheneinsätze, etwa nach einem Vulkanausbruch oder einem Meteoriteneinschlag mitten im Wohngebiet. Ein Fall für Rettungskräfte aus dem ganzen Land. Und Sie als Krisenmanager an der Schaltstelle. Stress pur.



Alle Zufahrtsstraßen sind abgesperrt – der Geiselgangster sitzt in der Falle.

Mehr als 40 Einheiten, vom Streifenwagen über Rettungshubschrauber bis zur Hundestaffel, unterstehen Ihrer Einsatzleitung. Besonderer Clou ist der Satellitenwagen der Feuerwehr. Setzen Sie den ein, dann sehen Sie auf einem Radarschirm in der Zentrale alle derzeit aktiven Kräfte.

BEDIENUNG

Mit einem Mausklick wählen Sie die gewünschten Einsatzfahrzeuge aus und schicken sie zum Zielort. Um stets den Überblick im Katastrophenchaos zu behalten, können Sie in der Einsatzzentrale alle wichtigen Informationen abrufen.

URTEIL

Es erinnert ein bisschen an früher, als auf dem Wohnzimmerteppich mit Spielzeugautos Einsätze von Polizei und Feuerwehr nachgespielt wurden. Mit „Emergency 2" am Computer entwickelt dieses alte Thema eine neue Dimension. Nie war es spannender und kniffliger, Menschen aus brenzligen Lagen zu retten. Es sei denn, im richtigen Leben.



Massenkarambolage auf der Autobahn – jetzt müssen Sie Ihr ganzes Organisationstalent einsetzen, um Menschenleben zu retten.

Emergency 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Take 2
Telefon	089/278220
Im Handel ab	Anfang August
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P 3 600/ 128 MB
Wahrscheinlicher Preis	29,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Celtic Kings – Rage of War[3]

Strategiespiel für PC | Im Jahr 50 vor Christus. Römer versuchen Gallien zu erobern. Das ist schwer, wie man weiß …

INHALT

Julius Cäsar will ganz Europa erobern. Die Völker nördlich und westlich der Alpen leiden bereits unter seiner Herrschafft. Doch Teutonen, Kelten und Gallier geben nicht auf. Zauberkundige Druiden und mutige Helden ziehen in den Kampf gegen die Eroberer aus dem Süden. Das Kommando über die Kelten liegt in Ihrer Hand.

Im Strategiemodus können Sie Ihr Feldherrengeschick unter Beweis stellen, Dörfer erobern, Abgaben kassieren, Nahrungs- und Goldversorgung sichern. Zur Verteidigung, aber auch, um neue Außenposten zu errichten und Dörfer zu erobern, sollten Sie Truppen ausrüsten und trainieren. Vorher müssen Sie natürlich in der Schmiede Äxte, Speere und das Reiten „erfinden". Im Druidenhaus beschäftigen Sie Heilkundige, die verletzte Soldaten versorgen.

Damit Ihre Männer nicht führungs- und kopflos durchs Land streifen, engagieren Sie in der Arena einen oder mehrere Helden – starke Kämpfer und Befehlshaber, die aus jeder normalen Truppe eine schlagkräftige Formation schmieden. Im Lauf der Spiels gewinnen Helden und Truppen an Erfahrung und werden zu immer besseren Kämpfern.

Wer mühsame Aufbauphasen und schwere Schlachten weniger schätzt, darf gern eine Gruppe gallischer Helden kommandieren, die Julius Cäsar Widerstand leisten, natürlich mithilfe geheimnisvoller Druiden. Ob die auch „Zaubertrank" zu brauen verstehen?

Ein bisschen „bezaubernd" können auch Ihre Helden eingreifen, die selbst den einen oder anderen wirksamen Spruch drauf haben.

BEDIENUNG

Die Bedienung orientiert sich am Standard vieler anderer Strategiespiele und ist simpel. Alle Figuren werden mit ein paar Mausklicks kommandiert. Die wenigen Symbole und Menüs auf dem Bildschirm sind leicht zu verstehen.

URTEIL

Eine gelungene Optik und eine passende, spannende Musik verleihen „Celtic Kings – Rage of War" eine tolle Atmosphäre. Der harte Kampf der Kelten, Teutonen und Gallier gegen die Römer könnte sich genauso abgespielt haben. Die Spielszenarien sind sehr groß geraten, die Aufgaben faszinierend und abwechslungsreich. Fazit: Die Keltenkönige müssen sich zwar gegen die Römer behaupten, aber gewiss nicht gegen kleinliche Zensoren aus der Spiele-Fachpresse. Und den Löwen zum Fraß vorgeworfen werden sie schon gar nicht. Das wird ein „gutes" Spiel.



[3]spricht: „Seltik Kings – Raidsch off Wohr"

Keltische Könige im Schlachtengetümmel. Die ordentlichen Römer haben gegen solche Barbarenhorden nicht wirklich eine Chance.

Celtic Kings – Rage of War

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Wanadoo
Telefon	02408/959209
Im Handel ab	September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	steht noch nicht fest
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300 / 64 MB
Wahrscheinlicher Preis	39,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTESTS

Dino Digs

Zusatzprogramm zum Aufbauspiel für PC | Saurier mischen Ihren friedlichen Tierpark auf – zoo weit kann's kommen

INHALT

Als „Zoo Tycoon" haben Sie seit Monaten an Ihrem kleinen Privatzoo gebastelt. Die mühsame Aufzucht aller zwölf Großkatzenarten hat sich ausgezahlt, Ihre Anlage ist wegen fairer Eintrittspreise äußerst beliebt, und sogar der träge Pandabär hat sich endlich bequemt, eine Familie zu gründen. Was nun? Der Zoo braucht neue Attraktionen, sein Direktor neue Herausforderungen. Da kommen die 20 Saurier des Zusatzprogramms „Dino Digs" gerade recht. Bauen Sie neue Gehege, und stellen Sie darin gefräßige Raptoren, gemütliche Brontosaurier und den gigantischen Tyrannosaurus Rex zur Schau.

Aber machen Sie sich keine Illusionen. Die Riesenechsen sind nicht leicht zu halten. Zäune unter Strom und schwer gesicherte Tore sind Pflicht, sonst verwechselt T. Rex Ihre Besucher mit der täglichen Futterration. Und Mangel an zahlenden Gästen können Sie sich überhaupt nicht leisten, denn schon die „legalen" Mahlzeiten der vorsintflutlichen Viecher kosten Unsummen.



Die Natur findet immer einen Weg. Selbst in Gefangenschaft legen die Dinos von Zeit zu Zeit Eier, aus denen Nachkommen schlüpfen.

BEDIENUNG

Mit der Maus haben Sie den Zoo voll im Griff. Nur die vielen verschiedenen Auswahlfelder fordern Neulingen einige Einarbeitungszeit ab – selbst dann, wenn sie das Basisspiel Zoo Tycoon perfekt beherrschen.

URTEIL

Den bislang so beschaulichen Tierpark um Dinos zu bereichern – das ist eine echte Maßnahme. Die Besucherzahlen werden förmlich explodieren. Der Spielspaß sowieso, schon allein wegen des unberechenbaren Verhaltens der Riesenechsen. Und seien Sie ehrlich: Ein bisschen Chaos hat der verträumte zoologische Garten dringend gebraucht. Die Dinos bringen einfach noch mehr Leben in die Bude. Schon deshalb machen sie einen „guten" Eindruck.



Rette sich, wer kann! Die Riesenechsen haben die Zäune ihrer Gehege niedergetrampelt und machen Jagd auf die Zoobesucher.

Dino Digs

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089/31760
Im Handel ab	August
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2-300 64 MB RAM
Wahrscheinlicher Preis	29 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva

Rennspiel für Playstation 2 | Hier heizen die wilden Träume ehrgeiziger Automobil-Ingenieure über die Piste

INHALT

Wem normale Straßenautos auf Dauer zu langweilig sind, der kommt bei diesem Rennspiel voll auf seine Kosten. Denn von den 97 Karossen, die hier an den Start gehen, existieren viele nur als Prototypen und einige lediglich als Skizzen auf dem Reißbrett. Dazu gehört etwa der 600-PS-Supersportwagen Volkswagen W12, der schon Dutzende Geschwindigkeitsrekorde aufgestellt hat und unter dem Namen „Nardo" in Kleinserie gehen sollte (die es nun aber doch nicht geben wird). Auch dabei: der Toyota Pod, das Auto, das denken, sprechen und lächeln kann. Die meisten Wagen dürfen Sie erst fahren, nachdem Sie diverse Fahrprüfungen im Spiel bestanden haben.

Von den fünf Strecken sind drei bereits aus „Gran Turismo 3 A-spec" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2001) bekannt. Dabei geht es etwa durch die Schweizer Alpen oder an den Stränden Tahitis vorbei. Es stehen sowohl Rallyes als auch Sportwagenrennen auf dem Programm. Zwei Spieler können am geteilten Bild gegeneinander fahren. Mit Verbindungskabeln, sechs PS 2 und ebenso vielen Spiele-CD-ROMs sind sogar Rennen mit sechs Teilnehmern möglich.



Pod, der niedliche Toyota-Prototyp, beim Familienausflug.

BEDIENUNG

Nicht Realismus, sondern Spielspaß steht bei „Gran Turismo Concept 2002" im Vordergrund. Das heißt, Sie müssen nicht erst eine Ausbildung zum Testpiloten ablegen, um hier mitmischen zu können. Selbst Anfänger kommen dank diverser Fahrhilfen mit der präzisen und einfach gestalteten Steuerung sofort klar.

URTEIL

Die große Zahl äußerst interessanter Prototyp-Autos erfreut, aber die wenigen Strecken und Spielvarianten fallen negativ auf. Anfängern dürften der niedrige Schwierigkeitsgrad und die vorzügliche Steuerung entgegen kommen. Doch auch Profis bekommen einiges geboten – allerdings wohl nur für kurze Spielzeit. Die fantastische Grafik tröstet über so manches Manko hinweg. Das Renngeschehen hat echte Rasse und Klasse. Ein „guter" erster Eindruck.



Eine Rennstrecke führt durch die Hochhausschluchten von Tokio. Im Bild: ein Lexus SC 430 – klarer Heimvorteil.

Gran Turismo Concept 2002 Tokio - Geneva

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sony
Telefon	06102/4330
Im Handel ab	17.07.2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	2/6
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	39,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Pro Evolution Soccer 2

2 sprich: „Pro Zwelluhrzehen Ssocker"

Sportspiel für Playstation 2 | Die Weltmeisterschaft ist zwar vorbei, aber der Ball rollt weiter



Freistöße werden aus dem Blickwinkel des Schützen ausgeführt. So können Sie viel besser zielen.

INHALT

Leider können Sie die WM in diesem Spiel nicht neu auflegen. Es steht zwar noch nicht fest, welche Mannschaften in der fertigen Version zur Auswahl stehen, aber die großen Stars, wie Ronaldo und Batistuta, werden voraussichtlich fehlen. Denn die Lizenz reichte nicht für die richtigen Spielernamen südamerikanischer und osteuropäischer Mannschaften.

Das Spiel bietet aber eine äußerst sinnvolle Verbesserung im Vergleich mit dem Vorgänger (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002). Wird ein Kicker mit der gelben Karte verwarnt, so spielt er mit einem gelben Symbol überm Kopf weiter. Damit sind Sie gewarnt und können ihn im nächsten Zweikampf bremsen, damit er nicht gleich vom Platz gestellt wird. Bei Duellen sollten Sie sowieso sehr vorsichtig sein, denn der Schiedsrichter pfeift selbst kleine Rempeleien als Foul. Ein gutes Stellungsspiel gewinnt damit erheblich an Bedeutung. Kleine Fehler werden nämlich umgehend bestraft.

BEDIENUNG

Ihre Elf haben Sie dank präziser Steuerung bestens im Griff. Selbst brasilianische Dribbel-Künste sind kein Problem. Außer dem ballführenden Spieler hört auch der Rest der Mannschaft weitgehend auf Ihr Kommando. Sie können nämlich die Entscheidung des Computers, welchen Spieler Sie zu steuern haben, stufenweise beschränken oder erweitern. So gewinnen Sie zusätzliche Freiheiten oder geben lästige Aufgaben ab. Je nachdem, wie gut Sie mit dem Spielaufbau zurecht kommen.

URTEIL

Verbesserungen gab es zwar nur im Detail, aber in der Summe runden sie sich zu einem überzeugenden Gesamtbild. Realistisch gezeichnete Spielerfiguren, die ihren lebenden Vorbildern durchaus ähneln und sich sogar ähnlich bewegen, lassen Fußballfieber aufkommen. Dank präziser Steuerung und optimierten Ballverhaltens haben Sie enorm viele Aktionsmöglichkeiten für spannende, abwechslungsreiche Begegnungen. „Gute" Aussichten für die kommende Saison.



Die gelbe „1" über dem deutschen Spieler zeigt, dass der Mann bereits verwarnt wurde. Den sollten Sie also aus Zweikämpfen heraushalten.

Pro Evolution Soccer 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069/98557320
Im Handel ab	Oktober 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	4/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 192, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

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

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

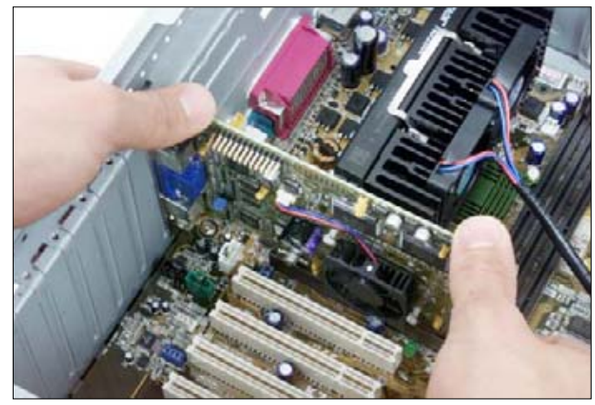
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 192 am meisten Spaß. Also testet die Redaktion jedes Spiel auf allen 26 Prüf-Computern mit je zwei Bildauflösungen – ein Mal mit der vom Spiel vorgegebenen und ein Mal mit der bei Spielern sehr beliebten Auflösung von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S. 192 bei einer **Farbtiefe** S. 192 von 32 **Bit** S. 192. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

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	⓯
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	⓰
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	
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.

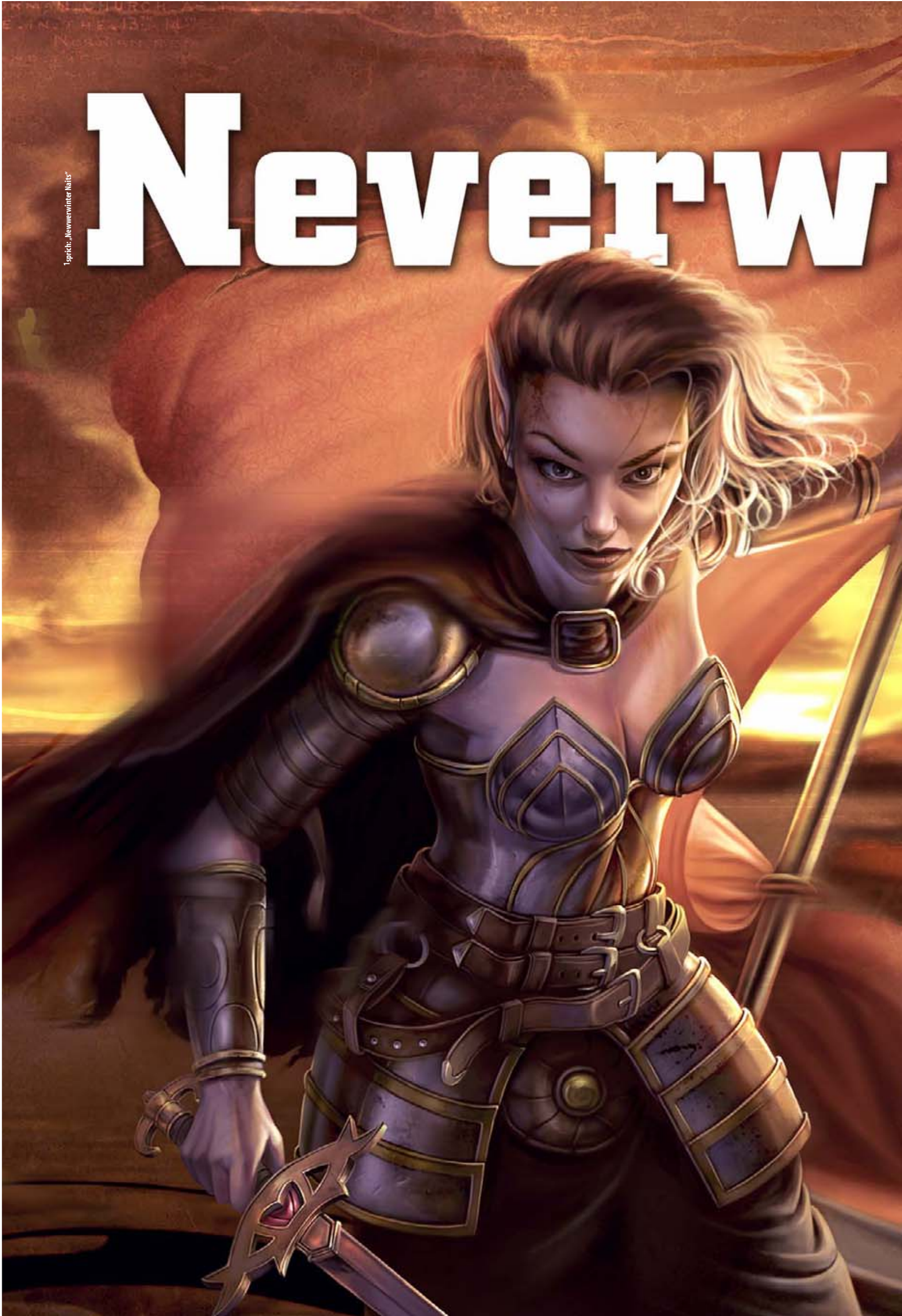
㉑ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

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.

Neverw



„sprich: „Nevwverwinter Naits"

inter Nights 1

Rollenspiel für PC | Eine Pestepidemie rafft die Bürger der Stadt Niewinter dahin. Nur einer kann die schreckliche Seuche stoppen – Sie! Spieletricks siehe Seite 102

INSTALLATION

Wer das Mittel gegen Pest beschaffen kann, wird auch die Installation bewältigen. Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei Problemen schlagen Sie einfach auf Seite 142 nach.

INHALT

Jahrelang führt Fürst Nasher nun schon seinen aussichtslosen Kampf. Die Stadt Niewinter im Königreich Tiefwasser konnte sich bis jetzt erfolgreich gegen alle Angriffe des barbarischen Nordlandes zu Wehr setzen. So galt sie dann schon fast als Oase in einem Landstrich des Chaos' und Verderbens. Doch seit einigen Wochen wütet die Pest in Niewinter – das Schlimmste, was der kleinen Stadt je hätte passieren können. Nun wird die einstige Trutzburg langsam von innen geschwächt: Ehemals aufmerksame Wachen werden zu winselnden Pestopfern, und die Bürger verstecken sich aus Angst vor dem schwarzen Tod in ihren Häusern. Fürst Nasher sucht verzweifelt nach dem Ursprung allen Übels. Immer an seiner Seite: die vertraute Beraterin Aribeth von Tyr.

Der wissenschaftlich versierten Hofdame ist es gelungen, ein Heilmittel gegen die Pest zu finden. Das Reagens wird aus vier Zutaten gemixt. Aribeth hatte vier seltene Geschöpfe aus Tiefwasser gefangen, aus denen die Bestandteile gewonnen werden. Leider wurden die Kreaturen bei einem Überall auf das Schloß befreit und sind jetzt überall in Niewinter verstreut.

Die Ausreißer zu finden und so dafür zu sorgen, dass die Medizin gebraut werden kann, ist Ihr Job – das Richtige für einen jungen, ehrgeizigen Absolventen der Akademie von Niewinter. Also machen Sie sich auf den Weg durch die verlassenen Straßen Ihrer Heimat. Erste Aussagen apathisch herumlungernder Wachleute deuten darauf hin, dass sich eine der gesuchten Kreaturen im Halbinselviertel der Stadt befindet.

Nachdem Sie sich beim Schmied mit Ausrüstung und Heiltränken eingedeckt haben, stoßen Sie das schwere Eisentor zu diesem verrufenen Quartier auf. Das freundliche Empfangskomitee besteht, wie kaum anders erwartet, aus Dieben und anderem Gesindel. Doch Sie wären kein Gesandter des Fürsten Nasher in geheimer Mission, wenn Sie nicht spielend mit dem Pack fertig würden. Ein paar Revierkämpfe mit dem Pöbel, und Sie haben die erste Zutat im Gepäck. Und so ziehen Sie weiter, durch jedes Planquadrat der sterbenden Stadt, lösen Rätsel und besiegen schließlich die nächste der lebenden Zutaten im Kampf. Ein Beispiel: Im Bettlerviertel müssen Sie erst dem Geheimnis einer Untotenplage auf die Spur kommen, die das Gebiet im Würgegriff hält. Erst wenn Sie den hinterhältigen Totenbeschwörer, den Drahtzieher der Heimsuchung, dingfest gemacht haben, gibt es eine Chance, das nächste „Gesundheits-Wesen" aufzuspüren.

Auf Ihrem abenteuerlichen Weg der „Zu-

Neverwinter Nights FORTSETZUNG

tatenbeschaffung“ wird eines mit der Zeit offenbar: Hinter dem Verschwinden der lebenswichtigen Kreaturen steckt eine Verschwörung. Der „Kult des Auges“ hält die Geschöpfe absichtlich gefangen, um die Stadt Niewinter nachhaltig zu schwächen. Doch allen Sorgen und Bedrohungen zum Trotz gelingt es Ihnen, alle Ingredienzen für den Pest-Impfstoff einzusammeln: die Locke einer Dryade, das Herz eines Yan-Ti, das Gehirn eines Intellektfressers und die Feder eines Schreckhahns. Das medizinische Ritual kann beginnen, der Heiltrank gemixt werden.

Doch die feierliche Zeremonie wird jäh gestört: Aus einem magischen Portal fallen Angreifer ein und stehlen das unersetzliche Serum. Sollte das der Lohn Ihrer ungeheuren Mühen gewesen sein? Während Sie durch das magische Portal steigen, um die Aggressoren zu verfolgen, verhallt Aribeths Stimme langsam in der Ferne, und Ihnen dämmert so einiges. Sollte ein alter Bekannter der Beraterin falsches Spiel treiben? Wenn ja, können Sie den Verräter stellen und dem Königreich von Tiefwasser seinen einstigen Glanz verleihen?

Dass Sie den Jungakademiker spielen, heißt nicht, Sie seien auf eine Rolle festgelegt. Im Gegenteil: Zu Beginn des Spiels stehen Figuren aus sieben Völkern und elf Klassen zur Wahl. Es liegt also an Ihnen, ob Sie zur Unterstützung des obligatorischen Schwertes auch das Zauberbuch des Hexenmeisters oder den Bogen eines Waldläufers zur Hand nehmen. Jeder Charakter hat seine Vor- und Nachteile: Der Kämpfer entscheidet fast jeden Nahkampf für sich, steht aber vor verschlossenen Türen oder Fallen wie der sprichwörtliche „Ochs vorm Berg“. In solchen Situationen bewährt sich eher ein Dieb oder gar ein Schurke, dem die Fähigkeit Schlösser zu knacken praktisch in die Wiege gelegt wurde. Oder ein erfahrener Magier – der murmelt nur ein wenig vor sich hin, und schon springt das Schloss auf.

Im Lauf der Zeit können Sie Ihre Figur, wie üblich, mit Erfahrungspunkten aufwerten, ihr neue Talente zuweisen oder bestehende verbessern. Alle Gegenstände, die Sie auf Ihrer Reise finden, kommen in den Rucksack. Von der Kampfausrüstung über allerlei Tränke bis hin zu Ringen, Ketten und Schriftrollen haben Sie immer alles dabei. Die Höchstlast sollte allerdings nicht überschritten werden. Ihr Kämpfer würde dann nur noch ächzend durch die Szenerie kriechen, als hätte auch ihn bereits die Seuche erwischt.

BEDIENUNG

Sie sehen Ihre Spielfigur stets von schräg oben, können die Kamera aber nach Belieben drehen und näher an die Szene heranfahren. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf die Spielfigur, so wird ein rundes Menü geöffnet, aus dem Sie alle Aktionen wählen können. Zum Beispiel „Angriff“: Nähert sich ein Feind, so schlägt der Held ohne Zögern zu. Auch wenn Sie vor einer verschlossenen Tür oder Truhe stehen, zeigt das Kreismenü auf Rechtsklick, welche Möglichkeiten Sie haben, das Schloss zu sprengen.

Kämpfe laufen rundenbasiert ab, die Kontrahenten schlagen also abwechselnd zu. Sie können das Spiel auch jederzeit anhalten, um die nächste Aktion sorgfältig zu planen. Zur schnellen



Tief unter der Erde sehen Sie gegen die Gegner keine Sonne. Sie müssen alle Kräfte bündeln, um den Kreaturen heimzuleuchten.



1 Zu Beginn des Spiels müssen Sie einen Charakter nach Wahl erschaffen. Lesen Sie unbedingt alle Anmerkungen aufmerksam durch.



2 Aribeth von Tyr bittet Sie um Hilfe. Ihr Auftrag: einen Impfstoff gegen die Pest beschaffen, die in Niewinter wütet und die Bürger dahinrafft.



6 Der alte Knast ist gar nicht ganz verlassen: Ein paar freche Häftlinge wollen Ihnen ans Leder, aber denen verpassen Sie „kritische Treffer“.



7 Hinter jeder Ecke lauern neue Gefahren. Im fahlen Fackelschein leuchten Sie ein paar bösen Buben mit Ihrem Schwert ordentlich heim.



8 Leider steht noch etwas zwischen Ihnen und der ersten Zutat: dieser kräftige Oger. Sie sind jedoch bestens in Form – schon bald gibt er auf.



9 Höchste Zeit, ein wenig vom anstrengenden Kampf auszuruhen. Bei der Rast regeneriert sich die Spielfigur vollständig. Und weiter geht's.



12 Nachdem Sie die erste Zutat bei Aribeth abgeliefert haben, kommen Sie der zweiten auf die Spur – im schäbigen Bettlerviertel.



13 Zuerst kaufen Sie sich beim Dorfschmied eine neue Ausrüstung. Allerdings verhökert der die feinen Sachen zu Wucherpreisen.



17 Als Sie dem Dieb durch ein Portal folgen, bietet sich Ihnen ein Bild des Grauens: Leichen auf dem Vorplatz eines düsteren Schlosses.



18 Inzwischen haben Sie sich zu einem stattlichen Ritter in goldener Rüstung entwickelt. Doch für Eitelkeit bleibt keine Zeit.



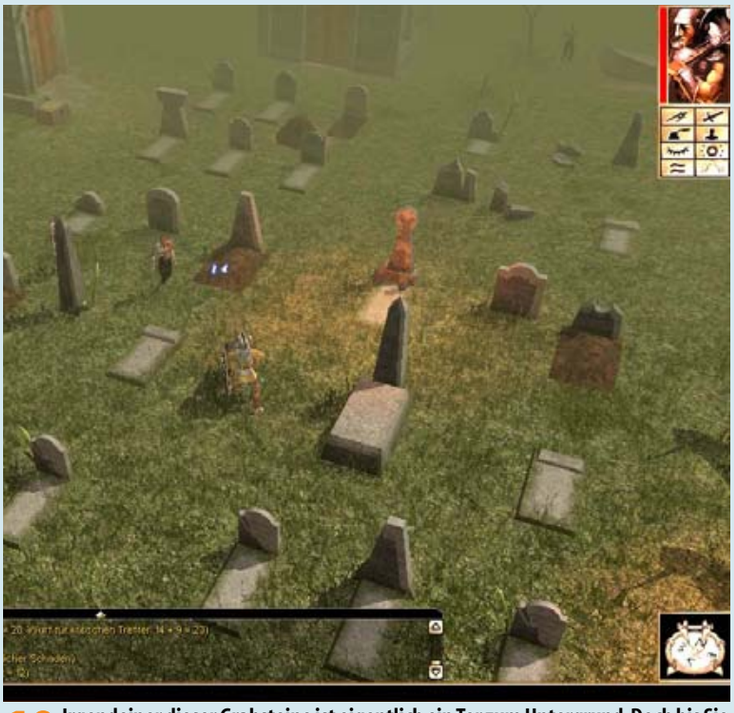
3 Auf Ihrer Erkundungstour durch das nächtliche Niewinter entdecken Sie allerlei nützliche Gegenstände. In einer Kiste finden Sie einen Heiltrank (Kreis) .



4 Sie suchen das erste von vier Lebewesen, aus denen das Serum gebraut wird. Im Halbinselviertel hilft Ihnen die Gelehrte Seidos Sabile bei der Fahndung.



5 Aus Seidos Sabiles Hinweisen schließen Sie unschwer, dass sich die „Zutat" im Keller des verlassenen Gefängnisses versteckt hält. Also tauchen Sie ab.



10 Irgendeiner dieser Grabsteine ist eigentlich ein Tor zum Untergrund. Doch bis Sie den Zugang finden, müssen Sie sich einer ganze Armee von Zombies erwehren. Doch klapprige Untote sind für einen Helden wie Sie keine echte Herausforderung.



11 Da ist dieser Herr schon ein etwas anderes Kaliber. Der Zauberer Meldanen hält eine der Kreaturen, die Sie für den Impfstoff benötigen, gefangen. Mit seinem faulen Zauber „Rindenhaut" kann er Ihnen aber fast nichts anhaben. Nur ruhig Blut!



14 Im Boden versteckte Fallen sollten Sie möglichst umgehen – es sei denn, die lassen sich entschärfen. Treten Sie drauf, kann Ihr Spiel sehr schnell aus sein.



15 Großinsekten haben die unangenehme Eigenart, Gift zu versprühen. Ihr Held ist dann für kurze Zeit kampfunfähig. Es sein denn, er trinkt „Segen".



16 Sie wähnen sich am Ziel Ihrer Mission: In einer feierlichen Zeremonie wird das Heilmittel gegen die Pest gebraut – und nur Sekunden später geklaut.



19 Sie sollten jede Kiste oder Truhe genau durchsuchen, sofern die nicht durch eine Falle gesichert ist. Fehlt der Schlüssel, dann zerschlagen Sie das Möbel.



20 Dieser Dämon fordert Sie nicht zum Kampf heraus, sondern bittet Sie lediglich, ihn aus seinem magischen Gefängnis zu befreien. Werden Sie das tun?



21 Der Hexe und ihrer Armee aus Höllenhunden und Zombies müssen Sie allerdings furchtlos gegenübertreten. Der Weg zum Sieg ist eine harte Tour …

Neverwinter Nights FORTSETZUNG

Anwendung von Heiltränken oder magischen Gegenständen im Kampf stehen zwölf Fächer bereit, die die gewünschten Gegenstände aufnehmen. Mit speziellen Tastenkombinationen kann sich der erfahrenen Abenteurer 24 weitere Fächer erschließen.

URTEIL

„Neverwinter Nights" ist ohne Zweifel der zurzeit heißeste Anwärter auf den Titel „bestes Rollenspiel". Der Spieler hat die (seltene) Chance, sich vollständig in der vielschichtigen, von unvorhergesehenen Wendungen und Überraschungen durchzogenen Geschichte aus Liebe, Tod und Verrat zu verlieren. Und die Spielwelt lässt Ihnen fast grenzenlose Freiheit. Erfolgserlebnisse inklusive: Alle Türen, Kisten und Schränke werden Sie mit entsprechendem Geschick aufkriegen, alle Personen sind prinzipiell gesprächsbereit. Schier perfekte Grafik macht die vielschichtige Fantasiewelt glaubwürdig. Zaubersprüche möchte man am liebsten dauernd aufsagen, nur um in den Genuss der damit einher gehenden irrwitzigen Lichteffekte zu kommen.

Wo viel Licht ist, ist aber bekanntlich auch Schatten: Leider sind nicht alle Dialoge der Spielfiguren auch Gegenstand der Sprachausgabe. Folglich müssen Sie sich so manches Mal durch ellenlange Textpassagen arbeiten, um nur ja keinen wichtigen Hinweis zu verpassen. Und geben die Figuren dann doch mal Laut, werden Sie sich wünschen, sie hätten den Mund gehalten – die deutsche Übersetzung ist schlicht lächerlich.

Rollenspiel-Neulinge seien gewarnt: Trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrades erwartet Sie hier ein echtes Schwergewicht. Zwar werden alle Funktionen und Gegenstände ausführlich erklärt, doch ohne reichlich Übung werden Sie selbst das nicht verstehen. Aber was soll's – Sie haben 100 Stunden Zeit. Nutzen Sie die. Ungefähr so lange braucht ein unerfahrener Abenteurer für den Weg durch dieses „gute" Spiel.

In dunklen Wäldern treffen Sie auf schreckliche Monster. Aber mit Schwert und Zauberei hriegen Sie die schon klein.

SPIELDETAILS



Magische Portale kürzen lange Reisen erheblich ab.



Wird Ihnen das Spiel gar zu düster, greifen Sie zur Fackel.



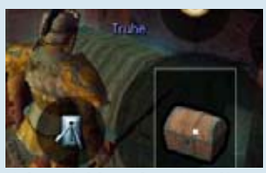
Das Auswahlmenü für Angriffsarten ist eine runde Sache.



In der Truhe liegt die Kraft – durchsuchen Sie alle Möbel.



Im Tempel des Tyr gewährt man Ihnen medizinische Hilfe.



Keinen Schlüssel zur Hand? Schlagen Sie die Truhe kaputt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt

- F1 : Schwert ziehen
- F2 : Ansprechen
- F3 : Ansehen
- F4 : Schweigen
- F5 : Untersuchen
- F6 : kleiner Heiltrank
- F7 : großer Heiltrank
- F8 : heftiger Angriff



GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Neverwinter Nights

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907/71882 (0,12 €/Min.) Fax 06103/334222 (0,123 €/Min.)
Version: 1.14
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,04**
Spieleinstieg	6%	Sehr schöne, verständliche Einführungen.	1,00
Langzeitspaß	5%	In der riesigen Welt von Niewinter können Sie über 100 spannende Stunden zubringen.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Jedes kleinste Detail ist zu erkennen.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr abwechslungsreich und „echt".	1,00
Musik	2%	Stimmungsvolle Melodien, immer passend.	1,00
Geräusche	3%	Ein paar Beispiele: blubbernde Abwasserkanäle, berstendes Holz, vorlaute Gegner.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Einige Äußerungen sind etwas unpassend.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Jeder Dialog auch als Text dargestellt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie das komplexe Spielgeschehen voll im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Spannende Geschichte und langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad sorgen für Spielspaß in höchster Vollendung.	1,00
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
INSTALLATION	**5,4%**		**1,73**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1943 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,9297 Megabyte	2,39
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl** / **Bildpunktezahl**	**2,96**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt / mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / ruckelt	2,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	unspielbar / 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%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	60 Monsterarten, 7 Rassen, 11 Klassen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	1/64	0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,63**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,63**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		45,95 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,63 x 49,90 = 81,34 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Genius Sound Maker 64 : Funktion nur nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung; Media Planet PCI cristal 4280: funktioniert nicht.

SPIELVERLAUF



1 Kein Titel ohne Training. Wer im Winter ackert, muss im Sommer nicht zu sehr leiden. Der Athlet im Bild übt für kräftezehrende Bergetappen.



2 Start zur ersten Etappe der Tour. Für die schöne Küstenstraße haben Sie keinen Blick, sondern nur das Hinterrad des Vordermanns im Visier.



3 Sie fühlen sich fit und haben schnell ein paar Plätze gutgemacht. Eine steife Brise bläst von der Seeseite, also suchen Sie den Windschatten des Vordermanns auf. Dann können Sie eine Weile mit „halber Kraft" fahren. Aber das Tempo ist hoch, und Sie müssen erst mal zur Gruppe aufschließen.



4 Hier ist das Etappenziel schon in greifbarer Nähe, das Gerangel um die besten Sprintpositionen beginnt. Jetzt bloß nicht stürzen.



5 Das wäre geschafft. Für einen Tour-Neuling ist die Platzierung gar nicht schlecht. Aber zum gelben Trikot hat's bei weitem nicht gereicht.



6 Auf der nächsten Etappe gibt es schon am Start Rangeleien. Alle Teams wollen sich vorm Aufstieg in die Berge die besten Plätze sichern.



7 Die Straße steigt an, die Schwierigkeit auch. Jeder Tritt schmerzt, die Oberschenkelmuskulatur verhärtet sich. Riskieren Sie keinen Krampf!



Sportspiel für Playstation 2 | Strampeln Sie ums gelbe Trikot – bewältigen Sie die Tour spielend

INSTALLATION

Rad fahren ist schwieriger als die Installation dieses Spiels. Sollten Sie dennoch in einer Etappe hängenbleiben, dann lesen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Der Juli – Monat der Tour de France. Vom Prolog am 6. Juli an müssen 21 Mannschaften mit je neun Fahrern in drei Wochen die 3300 Kilometer lange Runde durch Frankreich bewältigen. Bis zum großen Finale am 28. Juli auf den Champs-Elysées in Paris. Die schlechte Nachricht vorweg: Viel vom berühmtesten Radrennen der Welt werden Sie im Spiel „Tour de France" nicht wiederfinden. Wer Originaletappen oder gar alle Mannschaften erwartet, wird enttäuscht. Das Team Telekom fehlt ebenso wie U.S. Postal, die Mannschaft des letztjährigen Toursiegers Lance Armstrong.

Allerdings drehen viele andere bekannte Riegen am Rad: Ibanesto.com, Crédit Agricole, Kelme oder Once sind dabei und stehen auch Ihnen offen. Irgendwann. Zu Beginn Ihrer Sportkarriere strampeln Sie sich erst mal in einer völlig unbekannten Mannschaft ab. Die bedeutenden Profi-Truppen sind erst an Ihnen interessiert, wenn Sie einige Erfolge vorweisen können. Klein wie sein Kollegenkreis sind zunächst auch das Bankkonto und die sportlichen Fähigkeiten des Pedalritters Ihrer Wahl. Durch Training und Ruhepausen können Sie die Talente des Radlers gezielt



Einmal durch Frankreich und zurück. Die Tour ist das härteste Radrennen der Welt.



1 spricht: „Tuhr de Frongs"

steigern, seine Ausdauer und Fitness allmählich auf Wettbewerbsniveau liften. In allerlei kleinen Kirmesrundfahrten können Sie durch Siege die Ranglistenposition verbessern und mit den eingefahrenen Preisgeldern das Bankkonto füllen.

Weiter geht's mit dem Einerlei von Training, Rennen und Ruhepausen, bis endlich im Juli die Tour de France auf dem Plan steht. Mit sechs Etappen. Tempo in der Ebene, Ausdauer am Berg, Augenmaß und Lenkkunst bei der Abfahrt, schließlich der entscheidende „Ritt" durch Paris sind die größten Herausforderungen.

Am Ende gibt's, wie bei der echten Tour, bunte Textilien. Außer dem berühmten gelben Trikot für den Sieger sind Hemden für den besten Sprinter, den Bergspezialisten und den stärksten Jungprofi im Angebot. Ach ja, einen dicken Scheck streichen Sie auch noch ein. Sogar dann, wenn Sie nur ins Ziel kommen. Wenn Sie das Bare in bessere Ausrüstung – leichte Pedale, leichter Rahmen – investieren, dann reicht's vielleicht im nächsten Jahr schon für den Sieg.

Im Spiel sehen Sie Ihren persönlichen Fahrer von hinten und können ihn durch Drücken der ✕-Taste zu kräftigem Antritt animieren. Aber: Das Durchhaltevermögen der Pixel-Pedaleure ist nicht minder begrenzt als die Kondition ihrer Vorbilder. Treiben Sie Ihren Mann zu hart bergauf, dann wird er irgendwann am Straßenrand stehen und erschöpft nach Luft schnappen.

BEDIENUNG

Die Steuerung per Spieletastatur (Gamepad) ist ein Kinderspiel. Sie brauchen nur wenige Tasten, um zu treten, zu bremsen, Wasser zu trinken und sich Windschatten zeigen zu lassen.

URTEIL

Dass die Tour auch nicht annähernd nachempfunden wurde und wichtige Mannschaften fehlen, wird Radsport-Fans sauer aufstoßen. Auch scheinbare „Kleinigkeiten", wie Kamera-Motorräder, Materialwagen oder Positions- und Zeitanzeigen wurden eingespart. Und taktische Aspekte des Zusammenspiels einer Mannschaft spielen keine Rolle. Sie fahren immer für sich und nutzen den Windschatten beliebiger Fahrer, nicht vor allem den Ihrer Teamkollegen.

Gut eingefangen ist die beim Radfahren immer nötige Balance zwischen Einsatz und Erschöpfung: Wer zu heftig losradelt und seine Kondition gleich zu Beginn einer Etappe verpulvert, hat an der letzten Steigung keine Chance mehr. Das Spiel ist erfreulich einfach, doch große Erfolge erfordern einige Übung. Die Fahrer bewegen sich realistisch, die Geräusche sind etwas zurückhaltend. Das Publikum etwa könnte sich getrost nachdrücklicher bemerkbar machen. Fazit: ein solides und gelungenes Sportspiel mit kleinen Mängeln. Kein Anwärter aufs gelbe Trikot, aber „befriedigend".

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tour de France

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

Hersteller: **Konami**

Info: Tel. 069/98557320 (0,12 €/Min.) Fax 069/98557377 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,29**
Spieleinstieg	6%	Mit wenig Übung kommen Sie in Fahrt.	1,50
Langzeitspaß	5%	Immer nur treten und lenken ist nicht ewig spannend. Und: zu wenige Strecken.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Platte Zuschauer, aber mächtige Berge.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Nicht wie bei Jan Ullrich, aber es reicht.	2,00
Musik	2%	Übliches Konsolen-Gedudel, passt schon.	3,00
Geräusche	3%	Anfeuerungen wirken etwas flach, Schreie der Fahrer manchmal albern.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sind nicht im Spiel.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Ohne Probleme zu verstehen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur können Sie schwungvoll losradeln.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wer Radrennen mag, ist gut bedient, mit der Tour de France hat das Spiel allerdings wenig zu tun.	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	fünf Modi, elf Strecken	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,47**
Abwertung		Einige Mannschaften tragen keine Originalnamen.	+ 0,15
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,62**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		61,33 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		53,85 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,62 x 61,33 = 160,68 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Hier sehen Sie Tempo 1, Windrichtung 2 und die Position anderer Fahrer 3.



Im Streckenprofil lassen sich Steigungen und die eigene Position in der Etappe ablesen.



Diese Einblendung zeigt Ihren Rang im gesamten Rennen und die gefahrene Zeit. Platz 31 ist für den Anfang o.k.



Dieser Balken zeigt Ihre Kraftreserven: alles im grünen Bereich. Hellblaue Punkte symbolisieren Trinkflaschen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

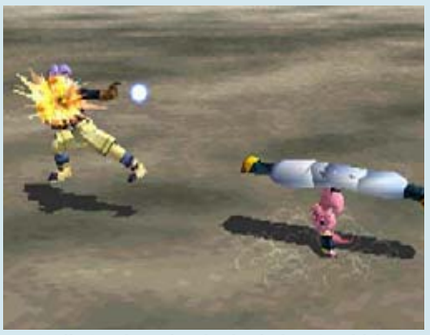


✕: Treten (wiederholt drücken, um aus dem Sattel zu gehen)
■: Bremsen
●: Windschatten zeigen (an/aus)
▲: Trinken

SPIELVERLAUF



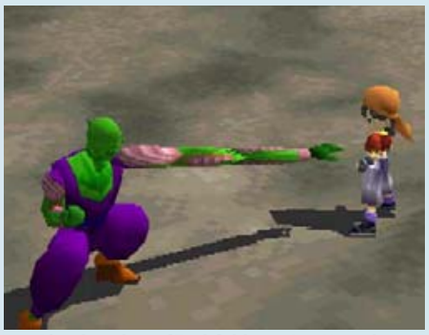
1 Gegen Majin Boo (links) hat der große Gohan so seine Probleme. Fußfeger sind gegen den kleinen flinken Gegner ein effektives Mittel.



2 Majin Boo beweist akrobatisches Geschick: Im Handstand wirbelt er mit den Füßen durch die Luft und teilt kräftige Tritte in alle Richtungen aus.



3 Cell (links) hat die mächtigsten Angriffstechniken aller Kämpfer auf Lager. Hier schleudert er seinem Gegner Vegeta, der gehörigen Sicherheitsabstand hält, einen Energieball entgegen. Im Nahkampf hätte Vegeta gegen den großen, kräftigen Cell nicht den Hauch einer Chance.



4 Piccolo geht auf Tuchfühlung. Der Namek-Krieger streckt seinen Arm meterweit aus und jagt Pan damit einen gehörigen Schrecken ein.



5 Frieza (links) und Pan haben den Kampfort ein paar Meter über den Erdboden verlegt. In Panik sieht Pan eine Killerkugel auf sich zukommen.



6 Patt-Situation zwischen Goku (links) und Piccolo. Die Energiebälle der beiden Hitzköpfe treffen und neutralisieren sich in der Luft.



7 Im Finale gibt es doch noch einen Triumph für Son-Goku. Sein Rivale Cell liegt geschlagen am Boden und möchte gar nicht mehr aufstehen.

Dragon Final Bout

1

Prügelspiel für Playstation | Außerirdische sind keine Menschen. Also haben sie übermenschliche Kräfte. Und teilen unmenschlich aus

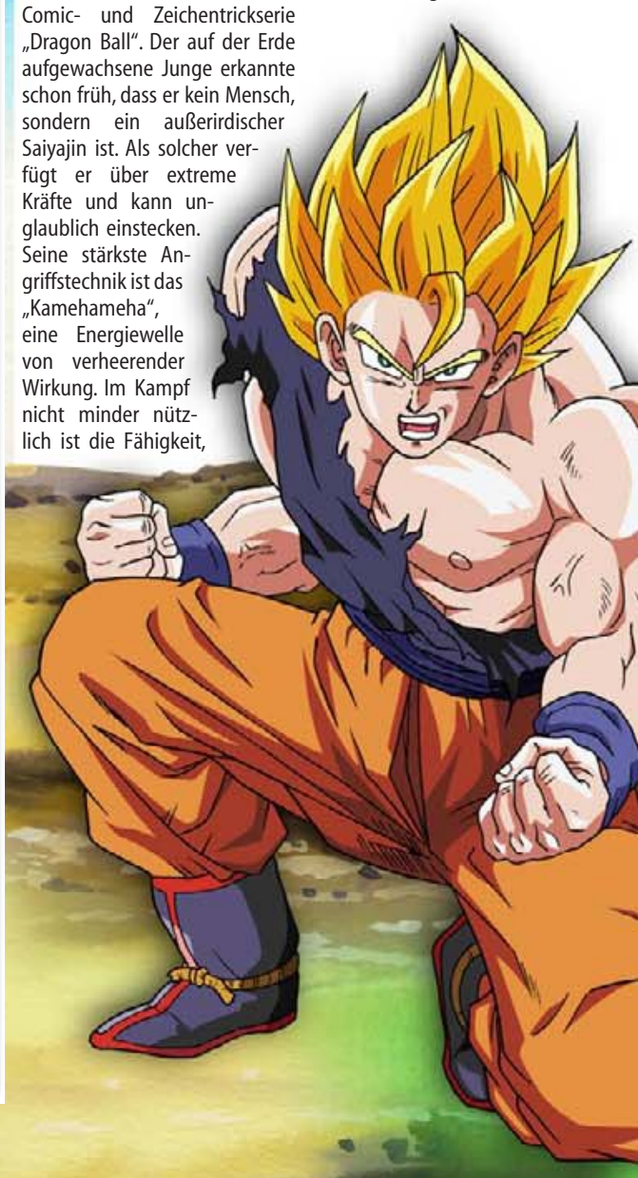
INSTALLATION

Ein Playstation-Spiel in Gang zu bekommen, erfordert keine übernatürlichen Fähigkeiten. Bei Problemen hilft Seite 142.

INHALT

Die zehn mächtigsten Kämpfer des Universums treten zum Schlagabtausch an. Allen voran Son-Goku, Held der bekannten Comic- und Zeichentrickserie „Dragon Ball". Der auf der Erde aufgewachsene Junge erkannte schon früh, dass er kein Mensch, sondern ein außerirdischer Saiyajin ist. Als solcher verfügt er über extreme Kräfte und kann unglaublich einstecken. Seine stärkste Angriffstechnik ist das „Kamehameha", eine Energiewelle von verheerender Wirkung. Im Kampf nicht minder nützlich ist die Fähigkeit, der Schwerkraft zu trotzen und in der Luft zu schweben. Doch diesen Trick haben auch die anderen Saiyajin auf Lager, die am Turnier teilnehmen, etwa Trunks und Vegeta. Folglich toben oft wilde Luftkämpfe über den Bildschirm.

Die Fähigkeiten aller Raumrecken lassen sich durch gezieltes Training verbessern. Übung ist nicht ganz unwichtig, denn so mancher Teilnehmer hat mit erheblichen Handicaps zu kämpfen. So kann der große und schwerfällige Cell Angriffen nicht ausweichen, sondern muss effektive Verteidigungstechniken erlernen. Die kleine Pan dagegen hat auf geringer Distanz keine großen Chancen und sollte sich daher auf ihre Spezialtechnik, den Adlerangriff, konzentrieren.



Ball

[1]sprich: „Drääggen Bohl Fäänel Baut"



Sie können alleine gegen den Computer ankämpfen oder das Turnier mit einem Freund austragen. Auch eine Klopperei mit acht Teilnehmern ist möglich. Dann laufen alle Duelle einzeln hintereinander.

BEDIENUNG

Angesichts äußerst träger Bewegungen der Kämpfer möchte man meinen, das Turnier finde unter Wasser statt. Auch Steuerbefehle werden derart verzögert befolgt, dass Sie das Kampfgeschehen nie voll unter Kontrolle haben. Schläge, Tritte und Feuerbälle gehen regelmäßig ins Leere. Auch auf jene Tastenkombinationen, die ihre Spezialangriffe auslösen sollten, reagieren die sturen Außerirdischen nur widerwillig. Ein Supertanker lässt sich zielgenauer manövrieren.

URTEIL

Bereits vor fünf Jahren erschien dieses Spiel in Japan – und hat erst jetzt den Weg nach Europa gefunden. Das stolze Alter merkt man der müden Keilerei deutlich an. Lächerliche Kampfhandlungen in Zeitlupe, grob gezeichnete Figuren und armselige Kulissen geben ein mieses Gesamtbild ab. Die unansehnliche Optik passt so gar nicht zur farbenfrohen, dynamischen Dragon-Ball-Zeichentrickserie. Nur Kampfgeräusche und Musikbegleitung repräsentieren ein heute noch akzeptables Niveau.

Das Spiel leidet sehr unter der schwammigen Steuerung, die jeden Anflug von Spaß im Keim erstickt. Eigentlich schade, denn die Idee mit dem effektiven Trainingsprogramm für Kämpfer ist im Prinzip ein origineller Ansatz. Fazit: Technischer K.O., „ausreichend". ■

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dragon Ball – Final Bout

Hersteller: **Infogrames**
Info: Tel. 01907/71882 (1,24 €/Min.)
Fax 06103/334222 (0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**4,63**
Spieleinstieg	6%	Selbst mit Übung hat man noch Probleme.	4,00
Langzeitspaß	5%	Wegen der schlechten Spielqualität ist man für den geringen Umfang dankbar.	5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ordentliche Figuren, schwache Kulissen.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Alle Kämpfer bewegen sich sehr träge.	4,50
Musik	2%	Passende Melodien, aber auch Gedudel.	3,50
Geräusche	3%	Die Kampfgeräusche schnarren zwar ein wenig, passen aber zum Geschehen.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Kämpfer sprechen leider nur Japanisch.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Viele Einblendungen sind Kauderwelsch.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Steuerung per Spieletastatur ist äußerst ungenau, Figuren reagieren zeitverzögert.	5,00
Faszination der Spielwelt	18%	Fans der Comics und Zeichentrickfilme werden sich über diesen katastrophalen Auftritt ihrer Lieblingshelden ärgern.	5,00
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
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**4,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Kämpfer	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,72**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**ausreichend** ←	**3,72**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,72 x 29,99 = 111,56 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



▲: Energie entladen
●: Treten
■: Schlagen
✕: Blocken
R1: Schweben
R2: Meteoritenschlag starten
Steuerkreuz: Kämpfer durch Arena bewegen

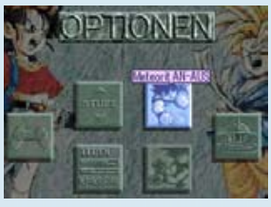
SPIELDETAILS



Der rote Balken oben zeigt die Lebenskraft, der orangefarbene darunter die Energiereserven des Kämpfers. Die Energie lässt sich im Kampf durch gleichzeitigen Druck auf ✕ und ■ aufladen.



Im Acht-Spieler-Turnier kämpfen immer zwei gegeneinander. Der Sieger kommt weiter.



Den Einsatz des extrem gefährlichen Meteoritenangriffs können Sie verbieten.

SPIELVERLAUF



1 Noch herrscht idyllische Ruhe auf dem sonnigen Eiland. Doch schon in Kürze werden Sie hier einen Freizeitpark der besonderen Art eröffnen.



2 Im Forschungslabor verhelfen Sie längst ausgestorbenen Urzeit-Echsen zu neuem Leben und schaffen durch Kreuzung neue Arten.



3 Die Größe der Gehege sollte zu Format und Anzahl der dort eingesperrten Saurier passen. Achten Sie stets darauf, niemals einen Fleisch- und einen Pflanzenfresser in einen Käfig zusammenzustecken. Andernfalls fressen Ihre Touristenattraktionen sich gegenseitig auf.



4 Auf Ihren Farmen züchten Sie Schweine und Blumen als Dinofutter. Fleißige Arbeiter bringen die Mahlzeiten dann in die Gehege.



5 Die Fütterung Ihrer Dinosaurier erfolgt zu festgelegten Zeiten. Für Ihre Gäste sind die Mahlzeiten eine willkommene Abwechslung.



6 Steigern Sie die Zufriedenheit und Ausgabenfreude Ihrer Gäste unbedingt mit Restaurants, Eisbuden und kleinen Fahrgeschäften.



7 Selbst gestaltete Dino-Vorführungen sind ein wahrer Zuschauermagnet. Am besten bieten Sie Zirkus-Shows für jeden Geschmack an.



Managerspiel für PC | Ab in den Exoten-Zoo: Ergreifen Sie die Zucht

INSTALLATION

Warten Sie mit der Installation nicht, bis auch noch die Computer ausgestorben sind, sondern folgen Sie vorher den Hinweisen auf Seite 142.

INHALT

Möchten Sie im Urlaub mal so richtig die Saurier rauslassen? Dann verbringen Sie die schönsten Wochen des Jahres am besten auf „Dino Island“. Allerdings sollten Sie sich vorher im Büro gut erholt haben – die etwas anderen Ferien sind ein Knochenjob. Als Manager, Wissenschaftler und Architekt in Personalunion lenken Sie die Geschicke der ganzen Dinosaurier-Insel. Konkret: Sie verwalten den Tierpark und sind für das Wohlergehen Ihrer Echsen und der Besucher verantwortlich.

Die späten Nachfahren der Urzeit-Monster dürfen Sie selbst züchten und großziehen. Dafür steht Ihnen ein großzügig ausgestattetes Forschungslabor zur Verfügung, in dem Sie nach Herzenslust Dinos klonen und kreuzen können. Wie mag wohl die Mischung aus einem angriffslustigen Tyrannosaurus Rex und einem gutmütigen Pflanzenfresser aussehen? Irgendwie putzig, zumindest, so lange er noch klein ist. Ihren genetischen Experimenten sind praktisch keine Grenzen gesetzt. Theoretisch auch nicht, denn der Spielhersteller verspricht Milliarden von Kombinationsmöglichkeiten.

Sie können Ihrem Publikum also die verrücktesten tierischen Attraktionen vorsetzen. Aber:



Island

1 [sprich: „Ailänd"]

Der moderne Freizeitkonsument erwartet mehr als Viecher von Vorgestern. Ohne Rahmenprogramm wären Ihre Gäste schnell gelangweilt – also steigern Sie mit allerlei Buden, Karussells und Restaurants die Zufriedenheit der Besucher, ziehen ihnen möglichst viel Geld aus der Tasche, investieren es in Ihren Betrieb und vor allem in Dino-Futter. Die hungrigen Biester fressen Ihnen nämlich die Haare vom Kopf.

Sieben in diverse Einzelaufträge unterteilte Spielaufgaben sind zu lösen. Als Belohnung für jeden erfolgreich absolvierten Job gibt's einen kurzen, aber urkomischen Trickfilm.

BEDIENUNG

Die erste Spielaufgabe macht Sie mit allen Facetten Ihrer anspruchsvollen Tätigkeit vertraut. Übersichtliche Menüs und eine angenehme Spielsteuerung per Maus machen die Tastatur fast überflüssig. Und wenn die Programmierer es noch geschafft hätten, die Zoom-Funktion (Bildausschnittvergrößerung) auf das Rollrädchen der Maus statt auf die Pfeiltasten zu legen, gäbe es an der Bedienung gar nichts auszusetzen.





Aus dem Ei gepellt: Schon stapft der kleine Klon-Dino munter durchs Gehege.

SPIELDETAILS



Per Klick auf das Gebäude-Symbol stellen Sie Attraktionen in den Park.



Ein Klick aufs Mikroskop führt Sie ins Forschungslabor zur Dino-Zucht.

URTEIL

Endlich mal ein Managerspiel, in dem es nicht in erster Linie um das Anhäufen von Geld und Sachwerten geht. Dino Island steht und fällt mit der Anziehungskraft selbst gezüchteter Dinosaurier. Mit jeder verwegenen Kreuzung wecken Sie das Interesse anderer Parkbesucher. Noch nie waren abgedrehte Experimente mit Erbgut so ungefährlich und derart spaßig. Wer die kontinuierlich schwerer werdenden vorgegebenen Aufgaben alle bewältigt hat, darf im freien Spiel weitermachen – muss aber nicht, denn die Spannung lässt dann doch merklich nach. Doch trotz leichter Schwächen in Sachen Langzeitmotivation stapfen die lustigen Dinos von der Insel „gut" einher. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dino Island

Hersteller: Ubisoft
Info: Tel. 0211/3380050 (0,12 €/Min.) Fax 0211/33800115 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,24**
Spieleinstieg	6%	Erste Aufgabe als gute Übungslektion.		2,00
Langzeitspaß	5%	Motivation nimmt nach dem Durchspielen der sieben Aufgaben deutlich ab.		3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	„Kuschelige" Dinos, netter Freizeitpark.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	Bewegungen etwas eckig, aber o.k.		2,50
Musik	2%	„Tropischer" Sound – stört nicht.		3,00
Geräusche	3%	Bis auf vereinzelte Tierlaute herrscht zu viel Stille im Vergnügungspark.		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Das Dino-Klonen ist ein stummer Job.		6,00
Texte/Untertitel	2%	Einprägsame Texte erläutern die Aufgaben.		2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus machen Sie sich Insel und Dinos kinderleicht untertan.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Ein Traum wird wahr: Klonen Sie die Vergangenheit in die Zukunft, und bauen Sie Ihren eigenen Freizeitpark.		1,50
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/bv/support)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,33**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (422 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0156 Megabyte		1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**1,64**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024 x 768 x 32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**2,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 Spielaufgaben plus freies Spiel		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,18**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**gut**		**2,18**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		24,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		22,85 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,18 x 24,95 = 54,39 = gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Am frühen Morgen ruft Olimar eine Horde blauer Pikmin aus ihrem Raumschiff. Auch heute muss die Truppe ein Bauteil finden.



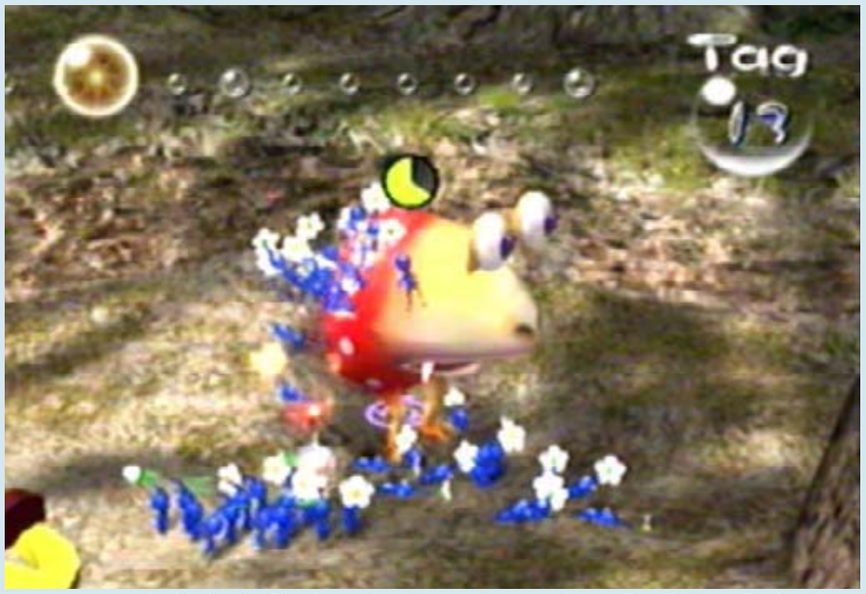
2 Die Expedition ist nicht ungefährlich. Ein Käfer greift an, hat aber gegen die erdrückende Übermacht der Außerirdischen keine Chance.



3 Die Pfütze ist für blaue Pikmin kein Hindernis. Während ihre andersfarbigen Artgenossen ertrinken würden, spazieren sie einfach durch.



4 Olimar hat ein weiteres Teil seines abgestürzten Raumschiffs entdeckt. Der Stoßdämpfer liegt allerdings direkt neben einem Riesenkäfer.



5 Zuerst muss das bissige Großinsekt aus dem Weg geräumt werden, weil es die Route für den Abtransport des Stoßdämpfers blockiert. Olimar wirft dem erschrockenen Käfer blaue Pikmin auf den Rücken, die ihm gehörig zusetzen. Gegen diese Angriffstaktik ist das träge Krabbeltier machtlos.



6 Nun ist harte Arbeit angesagt. 30 Pikmin werden gebraucht, um den Stoßdämpfer zurück zu Olimars Raumschiff zu transportieren.



7 Der Schwertransport ist ohne weitere Zwischenfälle an der Rakete angekommen. Der Stoßdämpfer wird an Ort und Stelle eingebaut.



Strategiespiel für Gamecube | Für 30 Tage Häuptling kleiner Zwiebelköpfe draußen im All – der Job mit der schrillen Trillerpfeife hat was

INSTALLATION

Wie Sie einem Gamecube-Spiel zeigen, wer hier der Häuptling ist, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Der Astronaut Olimar hat eine Bruchlandung auf einem fernen Planeten hingelegt. Sein Raumschiff wurde dabei nahezu vollständig zerstört. Immerhin hat er noch für 30 Tage Sauerstoff. Nicht viel Zeit, um die 30 abgefallenen Teile seines Gefährts wiederzufinden. Doch es naht Hilfe von unerwarteter Seite. Olimar entdeckt ein fremdes Raumschiff, das Samen ausspuckt. Aus denen wachsen zuerst Blumen und dann kleine Wesen mit Zwiebelköpfen – die „Pikmin". Die friedlichen Wesen befolgen die Kommandos des Astronauten, folgen ihm auf Schritt und Tritt, räumen ihm Hindernisse aus dem Weg und kämpfen mit den Vertretern der angriffslustigen Tierwelt des Planeten.

Wenn sie Bauteile des Wracks finden, schaffen sie die ohne Murren zum Landeplatz. Denn in der Gruppe sind die winzigen Pikmin bärenstark. Bis zu 100 der kleinen Wesen können sich zusammenschließen und dann auch die stärksten Gegner besiegen. Zudem gibt es drei Arten mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Die roten Pikmin sind sehr kampflustig und völlig unempfindlich gegen Feuer. Die blauen Pikmin können als einzige durchs Wasser laufen, ohne zu ertrinken. Gelbe Pikmin kann Olimar an unzugängliche Stellen werfen. Dabei nehmen sie keinen Schaden, sind aber sehr von Nutzen, transportieren zum Beispiel Steinbomben zur Sprengung von Felswänden.

Die unterschiedlichen Begabungen der drei Pikmin-Typen müssen Sie geschickt einsetzen. Aber bitte nur tagsüber. Denn sobald es dämmert, sollten alle Pikmin wieder an Bord ihres sicheren Raumschiffs sein, sonst werden sie von nachtaktiven Tieren gefressen. Erst am nächsten Morgen können Sie die fleißige Truppe wieder auf Trümmersuche durch die fünf riesigen Territorien des Planeten schicken.



Der kleine Astronaut Olimar kommandiert eine bunte Truppe von wuseligen Pikmin.



Außerdem gibt es noch eine alternative Spielvariante. In der geht es darum, innerhalb eines Tages so viele Pikmin wie möglich zu züchten. Dazu sind Pflanzen oder Insekten des Planeten zu den Raumschiffen der Pikmin zu bringen, die daraufhin wieder Samen ausspucken, aus denen neue Pikmin wachsen.

BEDIENUNG

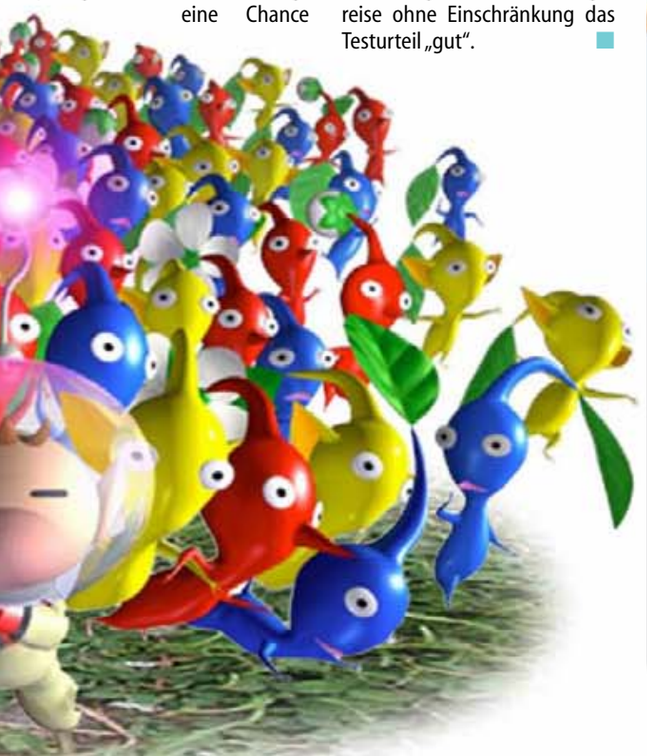
Die Horde wuseliger Pikmin in den Griff zu bekommen, ist fast so anstrengend, wie einen Sack Flöhe zu hüten. Mit dem linken Steuerknüppel steuern Sie den kleinen Astronauten und einen Zielkreis, um den Pikmin Befehle zu erteilen. Kommandos geben Sie dann per Tastendruck mit zwei Tonhöhen aus der Trillerpfeife. Die Pfiffe veranlassen die Pikmin, sich zu gruppieren oder nach Farben sortiert aufzustellen. Mit dem rechten Steuerknüppel weisen Sie der treuen Truppe dann spezielle Aufgaben zu. Lenken Sie die Wichtel etwa zu einem Insekt, so greifen sie es automatisch an.

URTEIL

Wer auf der Suche nach einer frischen Spielidee ist, sollte den putzigen Pikmin unbedingt eine Chance geben. Die kleinen Außerirdischen haben ein ausgeprägtes Eigenleben. Immer wieder brechen einzelne Pikmin aus der Gruppe aus, weil sie eine interessante Pflanze oder sonst irgendwas entdeckt haben, und müssen wieder eingefangen werden. Die Pikmin stöhnen bei der Arbeit, stolpern beim Laufen und jubeln, wenn sie wieder ein neues Bauteil zum Raumschiff gebracht haben. Schon bald hat man das Gefühl, die Pflichten eines Kindergärtners oder eines Sportlehrers übernommen zu haben, der mit der Trillerpfeife Kommandos gibt.

So kindlich und farbenfroh das ganze Geschehen auch wirkt – Sie werden es auch mit knallharten Aufgaben zu tun bekommen. Der Weg zu einigen Teilen ist derart schwierig, dass nur wahre Strategen sie innerhalb der Tagesfrist erreichen und bergen können. Leider verliert man in den ausgedehnten Waldgebieten trotz Übersichtskarte leicht die Orientierung, weil die Landschaft nicht sehr abwechslungsreich gestaltet ist.

Unfair ist das Spiel aber nie, allenfalls fürs Gehör: Die Begleitmusik nervt bisweilen mit schrillen Tönen und schrägen Melodien. Trotzdem verdient diese originelle Entdeckungsreise ohne Einschränkung das Testurteil „gut“.



GETESTET MIT

Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pikmin

Hersteller: Nintendo

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

Altersempfehlung	ab 10 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Für kein anderes System erhältlich	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,15**
Spieleinstieg	6%	Hilfreiche Tipps gibt es im ganzen Spiel.	2,00
Langzeitspaß	5%	Diese Bauteilsuche wird Sie bis zur letzten Schraube an den Bildschirm fesseln.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Alles schön bunt, aber etwas detailarm.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Jeder Pikmin hat sein Eigenleben.	2,00
Musik	2%	Oft nervend, manchmal aber auch passend.	3,50
Geräusche	3%	Die gleichen Geräuscheffekte wie in Zeichentrickfilmen – das passt ganz gut.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Keine Sprachausgabe, nur Pikmin-Gepiepse.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Amüsantes Tagebuch des Astronauten.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit den Steuerknüppeln der Spieletastatur haben Sie die Pikmin-Horde voll im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Auf diesem exotischen Planeten gibt es viel zu entdecken – und die putzigen Pikmin muss man einfach ins Herz schließen.	1,50
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
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 große Spielwelten, 3 Pikmin-Arten	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,00**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,90**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		60,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		49,95 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,90 x 60 = 114 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

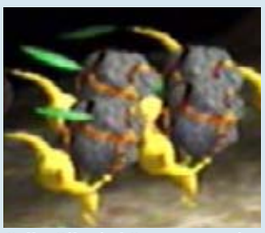
SPIELDETAILS



Aus solchen Blöcken produzieren die Pikmin-Schiffe Samen.



Olimar muss jeden einzelnen Pikmin selbst ernten.



Gelbe Pikmin können gut mit Steinbomben umgehen.

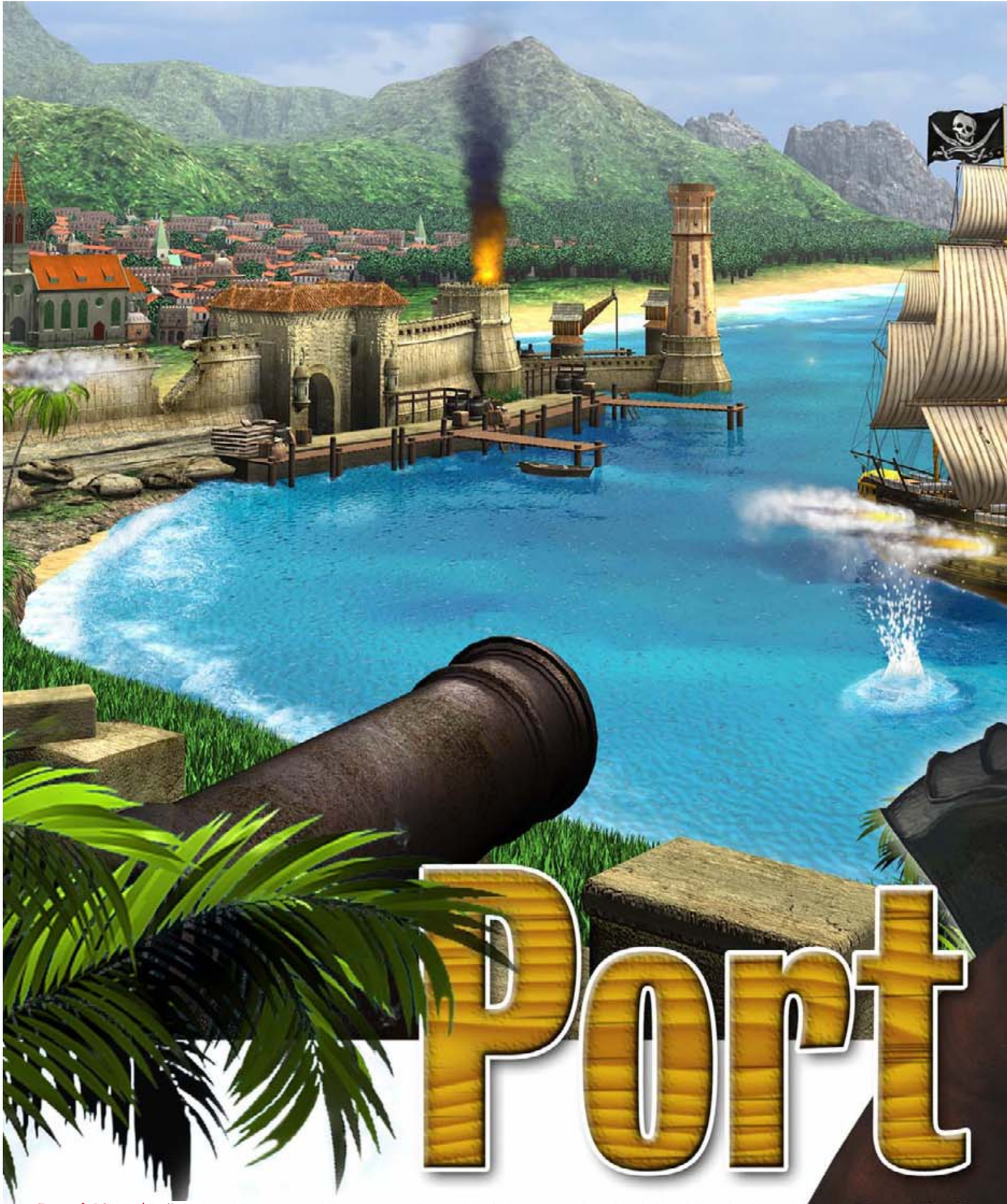


Die Statistik informiert täglich über die Pikmin-Population.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Pikmin pflücken/werfen
B: Pikmin rufen
X: Pikmin nach Farben sortieren und entlassen
C-Steuerknüppel: Pikmin-Gruppe kommandieren
linker Steuerknüppel: Zielkreis und Olimar bewegen



Port Gold,

Aufbauspiel für PC | Treiben Sie (sich) in der Karibik rum. Als Pirat oder als Händler

Spieletricks siehe Seite 108

INSTALLATION

Damit Sie die Installation nicht versenken, wie ein Seeräuber Ihren Schiffskonvoi, empfiehlt die Redaktion einen Blick ins Logbuch auf Seite 142. Schlecht aber ist: Findet das Installationsprogramm ältere Steuerungsprogramme (Treiber) für die Grafikkarte in Ihrem PC, so schlägt das Spiel vor, sie durch jüngere Versionen auf der CD-ROM zu ersetzen. Dazu wird das Verzeichnis angegeben, in dem der Treiber „versteckt" ist. Weitere Hilfestellung gibt es nicht. Die Erkennung alter Treiber funktioniert auch nicht immer einwandfrei. COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt: auf jeden Fall zunächst mit den alten Treibern spielen und nur bei Problemen die jüngere Version installieren.

INHALT

Christoph Columbus landete 1492 auf seinem Weg nach Indien bekanntlich nicht dort, sondern in der Karibik – unter anderem auf Jamaika. In den folgenden Jahrhunderten wurden die idyllischen Trauminseln zum Schauplatz eines zähen Ringens der europäischen Großmächte um die Vorherrschaft in der neuen Welt. Spanien, England, Frankreich, auch Hol-



Royale

Macht und Kanonen

[1] sprich: „Por Roial"

land gründeten Städte, trieben Handel und beuteten die neuen Kolonien aus. Piraten wurden per Kaperbrief „autorisiert", die Handelsschiffe anderer Nationen aufzubringen und auszurauben. Der englische Freibeuter Sir Henry Morgan wurde ein richtiger Volksheld. Und die jamaikanische Stadt Port Royal war ein pulsierendes, sehr sündhaftes Handelszentrum. Genau dort können Sie im Spiel zu Ruhm und Geld kommen: als verwegener Pirat oder als ehrbarer Händler.

Für Freizeit-Freibeuter gilt: Nur die Menge macht's. Sie müssen so viele Schiffe wie möglich entern und plündern. Je mehr Sie erbeuten, desto besser können Sie Ihre Flotte ausstatten – mit bester Bewaffnung und Besatzung. Der Gouverneur Ihrer Heimatinsel stellt Kaperbriefe aus, die es Ihnen ganz offiziell gestatten, Schiffe fremder Nationen auszurauben. So legitimiert, gehen Sie mit Ihrem Kahn zwischen den wenigen großen (Jamaika, Barbados, Kuba, Haiti) und unzähligen kleinen karibischen Inseln in Lauerstellung, warten, bis Ihnen ein mit wertvollen Gütern beladener Handelssegler vor die Kanonen fährt, und versenken ihn. Natürlich nicht, ohne vorher die Ladung kassiert zu haben. Mit der Zerstörung feindlicher Schiffe verschaffen Sie sich im Heimathafen Achtung und Anerkennung. Und einem prominenten Piraten schustert der Gouverneur schon mal lukrative Spezialaufträge zu.

So wildromantisch das Piratenleben auch sein mag – das Risiko ist immer an Bord. Denn die ehrbaren Krämerseelen schlafen nicht, rüsten ihre Handelsschiffe ebenfalls mit Kanonen und bewaffneten Besatzungen aus. Es kann also durchaus passieren, dass Sie vor einem braven, aber unerschrockenen Kauffahrer die Segel streichen müssen.

Da drängt sich die Alternative auf, lieber gleich eine Laufbahn als seriöser Händler zu starten und fette Gewinne einzustreichen, indem Sie billig kaufen und teuer verkaufen. Das klappt natürlich nur, wenn Sie den Markt beobachten und die Preise für Holz, Tabak, Baumwolle, Rum oder Fleisch im Kopf haben. Wer genügend finanzielle Reserve angehäuft hat, kann selber als Produzent auftreten, Kartoffeln und Kakao anbauen, Holz schlagen oder Rum brennen. Das erfordert allerdings Managerqualitäten, denn natürlich braucht ein Plantagenbesitzer Arbeiter. Und die wollen Lohn sehen.

Ob Krimineller oder Kaufmann – erst mit dem Erfolg wächst die Erfahrung. Sie starten in jeder Branche mit der wenig schmeichelhaften Berufsbezeichnung „Gehilfe", können es aber über die Laufbahn des „Matrosen" bis zum „Kapitän" bringen. Und wer weiß, vielleicht adelt Ihre Nation Sie später sogar mit dem Gouverneursposten. Sie kommen als Engländer, Holländer, Franzose oder Spanier ins Spiel – zu einem Zeitpunkt Ihrer Wahl: 1570, 1600, 1630 oder 1660.

Die Geschichte spielt an drei „Schauplätzen". In den Hafenstädten, der Basis Ihres Gewerbes, die Sie allmählich ausbauen. Zur See, wo Sie Ihre Schiffe durch erbitterte Seeschlachten gegen finstere Piraten steuern. Und in den Büchern, denn das Studium langer Waren- und Handelstabellen bleibt Ihnen nicht erspart – egal, auf welcher Seite Sie stehen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Die Karibik – unendliches Inselreich. Erforschen Sie die Weiten des Meeres.

SPIELVERLAUF



1 Blaues Meer, weißer Sand und kühle Drinks. Doch im Port Royale des Jahres 1631 denken Sie nicht an Ferien, sondern an Ihre Karriere.



2 Als Händler brauchen Sie drei Dinge: Schiff, Schotter und eine Menge Schwein. Denn beim Wareneinkauf will Sie jeder beschummeln.



3 Dann aber ist es geschafft. Ihr Bauch ist zwar noch nicht voll, aber dafür der Ihres Schiffs (weißer Kreis). Vollbeladen mit Waren, wie Kartoffeln, Holz oder Fleisch, geht es nach Haiti zur Stadt Port-au-Prince. Die gehört zwar den Spaniern, aber Sie machen beim Verkauf der Ladung einen netten Gewinn.



4 Ein neues Schiff? Klar, das bezahlen Sie aus der Rumkasse. Denn Sie konnten beim Verkaufen richtig fette Profite einstreichen.



5 Nach dem flotten Einkauf geht es zum Gouverneur. Der sieht zwar wie ein Lackaffe aus, hat aber das Sagen – und einen Auftrag für Sie.



6 Nachdem Sie für den Gouverneur neue Städte entdeckt haben, bauen Sie in Port Royale eine Fleischfarm auf. Genug Geld haben Sie ja jetzt.



7 Doch die Sache hat einen Enterhaken. Ein Pirat lauert Ihnen auf. Hoffentlich haben Sie genug Kanonen an Bord, um Ihren Wohlstand zu retten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen FORTSETZUNG

BEDIENUNG

So ein Aufbauspiel ist Klicksache. Wer Gewinn machen will, muss jede Tonne einzeln verkaufen und die Preisentwicklung stets im Auge haben. Sinnvoll und logisch gestaltete Menüs erleichtern die Buchhaltung. Dagegen geriet das Steuern der Schiffe in Seeschlachten eher gewöhnungsbedürftig, zumal Ihre Möglichkeiten, in Manöver direkt einzugreifen, begrenzt sind.

URTEIL

„Port Royale" fährt ein komplexes und spannendes Handelsszenario auf, liefert überdies das politische und geschichtliche Umfeld gleich mit. Die Programmierer haben versucht, die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts nachzubilden. Der Versuch ist durchaus gelungen. Es macht Spaß, unter realistischen Bedingungen eine Handelsflotte aufzubauen, wenngleich im Laufe der Zeit die Attacken der Piraten immer lästiger werden. Anfängern wird der wiederholte Verlust ganzer Schiffskonvois schnell den Wind aus den Segeln nehmen. Der Einstieg wird sowieso zum Geduldsspiel, denn Sie müssen nicht nur Regeln lernen, sondern auch Warenpreise ohne Ende auswendig können. Karibisches Feuer ins Spiel bringen aber Spezial-Jobs im Dienste Ihres Gouverneurs.

Leider ist das Spiel nicht frei von kleinen Fehlern. Schaffen Sie es, einem Seeräuberschiff zu entkommen, so wird das schon mal mit der Falschmeldung „Pirat besiegt" quittiert. Außerdem legen Ihre Schiffe auf der Flucht merkwürdige und unnötige Umwege zurück. Wer das Spiel beenden möchte, sollte einen Absturz einkalkulieren. Auf den meisten Testcomputern war das der Regelfall. Mittlerweile gibt es, nur wenige Tage nach Erscheinen des Spiels, schon ein Spielverbesserungs-Programm (Patch). Trotzdem: Diese Seefahrt ist zwar nicht lustig, macht aber süchtig. Jedenfalls bis zu einem gewissen Grade, denn irgendwann wird jedem noch so engagierten Kaufmann das ewige Handeln wie eine Flaute vorkommen. Doch alles in allem hat Port Royale immer eine Handbreit Wasser unterm Kiel. Urteil: „befriedigend".



Wer den Papagei im Hafen füttert, entlockt ihm aktuelle, brandheiße Tipps.

SPIELDETAILS



Komplizierte Knopfarbeit: Über diese Schaltflächen navigieren Sie Ihre Schiffe durch die Seeschlachten.



Radikale Rüstungskontrolle: Hier prüfen Computer-Kapitäne, ob ihre Flotte gleichmäßig bewaffnet ist.



Alternativer Anbau: Rum oder Kakao – Zutaten für Lumumba.



Klein-Karibik: Jeder weiße Fleck steht für eine Stadt.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Port Royale – Gold, Macht und Kanonen

Hersteller: Ascaron
Info: Tel. 05241/96660 (0,12 €/Min.) Fax 05241/966610 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0.0
Spielverbesserungs-Programm Version 1.1 (Patch)
erhältlich unter www.ascaron.de

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,79**
Spieleinstieg	6%	Gründliches Handbuchstudium ist nötig.		4,00
Langzeitspaß	5%	Handel und Aufbau zunächst spannend, auf die Dauer aber wird die Klickerei dann öde.		3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Städte wirken lebendig, aber eintönig.		2,50
Bewegungsabläufe	3%	In Seeschlachten segeln die Schiffe realistisch.		2,00
Musik	2%	Dramatisches Gedudel passt gut zum Spiel.		2,00
Geräusche	3%	Der Kanonendonner hört sich wie Knallplätzchen an, das Klingeln in der Kasse tönt blechern.		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Vom Start abgesehen, kaum vorhanden.		5,00
Texte/Untertitel	2%	Wirken sehr ausgefeilt und professionell.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus kommen Sie in allen Situationen am besten klar.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Viel Klickerei, aber auch viel Spannung. Am PC entsteht die Karibik des 16. Jahrhunderts. Leider keine Endlosfaszination.		2,50
SERVICE	**3%**			**1,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	05241/96690 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ascaron.com)		1,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,72**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel		4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (463 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,332 Megabyte		1,58
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	ausführlich		**2,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,60**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Maus nicht sichtbar	Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	**6,00**
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%	vier Nationen, vier Startjahre		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,46**
Abwertung		diverse technische Fehler		+0,20

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,66
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	39,85 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805-774232)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,66 x 49,99 = 132,97 = mangelhaft

ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Grand Pr



Rennspiel für PC | Wenn die Festplatte zum Rennstall wird und der Bildschirm zur Boxengasse, dann heißt es: PC, go!

INSTALLATION

Die Installation sollte so reibungslos ablaufen wie Schumis souveräne Rennen. Bei Startproblemem schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Michael Schumacher hat dieses Jahr WM-Punkte gesammelt wie andere Leute Briefmarken. Das böse Wort von der „Formel Langweilig" kreist über den Stammtischen. Ferrari dominiert, kann sich übers Jahr nur selbst schlagen. Soll das so weitergehen? Zumindest am PC dürfen Sie dieser Entwicklung entgegen steuern. Oder natürlich selbst in Schumis roten Renner steigen und hart daran arbeiten, dass Ferrari weiterhin an der Spitze steht. Ganz wie Sie wollen. Was Sie dazu benötigen? Einen schnellen Computer, „Grand Prix 4", möglichst ein Lenkrad und überlegenes Reaktionsvermögen. In der Rolle des Formel-1-Piloten Ihrer Träume dürfen Sie dann nach Lust und Laune die Saison 2000/2001 auf der Basis aller Originaldaten nachspielen und den Rennstall Ihrer Wahl in 17 spannenden Rennen zu Ruhm und Ehre fahren.

Bevor Sie sich ans Steuer wagen, sollten Sie unbedingt einen Blick in den Info-Teil („Gpaedia") werfen. Der bringt Ihnen alles Wissenswerte nahe, von der richtigen Boxenstrategie bis zu den optimalen Fahrzeugeinstellungen. Das muss reichen, denn Trainingsrunden für Formel-1-Novizen sieht das Spiel nicht vor. Von der Theorie geht's vielmehr direkt in die harte Praxis. Die ersten freien Rennen dürfen Sie allerdings gern mit elektronischer Unterstützung bestreiten. Die vom Computer gewährten Fahr- und Bremshilfen können Sie dann nach und nach abschalten und so den Schwierigkeitsgrad des Spiels allmählich auf anspruchsvolles Grand-Prix-Niveau liften.

ix 4

1 Sprich: „Grong Prih"

Sobald Sie mit den zickigen Fahreigenschaften der PS-Boliden vertraut sind, stehen Ihrem Weltmeistertitel eigentlich nur noch ein paar Formel-1-Läufe im Wege. Jedes Rennwochenende besteht aus freiem Training, Qualifikation, Aufwärmrunde und Rennen. Nur wer jede Strecke kennt wie seine Westentasche, hat eine Chance auf Punkte oder gar einen Platz auf dem Siegertreppchen.

Wer nicht gerne allein am PC durch Kurven jagt, findet im so genannten „Hot-Seat"-Modus eine interessante Alternative zum geteilten Bildschirm oder zum WM-Zirkus im Netzwerk. Dann fahren bis zu 22 Teilnehmer nacheinander. Der Computer übernimmt in jeder Mitspieler-Runde Ihr Auto, bis Sie wieder an der Reihe sind. Das liest sich etwas sperrig, bietet aber Spannung pur!

SPIELVERLAUF



1 Beginn der Formel-1-Saison in Melbourne. Statt Michael Schumacher sitzen Sie zur Qualifikation am Steuer des Ferrari F 2001.



2 „Qualifikation" heißt nicht „Fahrschule". Sie sind nicht allein auf der Strecke. Hier setzen Sie zum Überholen eines Benetton-Fahrers an.



3 Die Vorentscheidung ist gefallen. Für einen Formel-1-Neuling haben Sie sich achtbar geschlagen: Platz 10 in der Startaufstellung.



4 Spannung und Nervosität im Gasfuß steigen. Nur noch Sekunden, dann sind alle Lichter der Startampel (Kreis) aus – und die Hölle bricht los.



5 Nach einem furiosen Start können Sie einige Plätze gutmachen und finden sich an vierter Stelle im Feld wieder. Vielleicht reicht es ja noch für einen Platz auf dem Treppchen. Die eingeblendete „Überkopf-Perspektive" ist übrigens ein guter Kompromiss aus bester Übersicht und Realitätsnähe.



6 Allmählich setzt leichter Regen ein. Zeit für einen Boxenstopp mit Reifenwechsel. Großartig: die perfekt in Szene gesetzten Mechaniker.



7 Die Boxenstrategie hat sich bewährt. Mit frischen Regenreifen enteilen Sie der Konkurrenz spielend und dürfen Ihren ersten Sieg feiern.

Grand Prix 4 FORTSETZUNG



Nachzügler Jaguar R3: Teamchef Niki Lauda wartet auf Siege seiner Fahrer Eddie Irvine und Pedro de la Rosa.

BEDIENUNG

Es ist nicht empfehlenswert, eine derart komplexe Rennsimulation ohne PC-Lenkrad in Angriff zu nehmen. Allenfalls ein Steuerknüppel (Joystick) garantiert eine ähnlich perfekt dosierte Steuerung, die der Rennwagen präzise umsetzt. Aber nur ein Lenkrad vermittelt authentisches Rennfieber. Und natürlich sollte es per Rütteleffekt unmissverständlich über den Straßenzustand informieren.

URTEIL

Zwar ermöglichen fünf Schwierigkeitsstufen und neun einstellbare Fahrhilfen auch Einsteigern einen halbwegs einwandfreien Auftritt im Formel-1-Zirkus, doch sobald Sie die Fahrzeugdaten der Realität annähern, geht's knallhart zur Sache. Dann macht auch Grand Prix 4 wieder deutlich, warum sich diese legendäre Rennspiel-Reihe mit Fug und Recht „Simulation" nennen darf. Wer diese Herausforderung auch in fortgeschrittenen Schwierigkeitsstufen meistert, darf eigentlich auch auf die echte Piste. Das gilt sinngemäß (und umgekehrt) auch für das Schrauberhandwerk: Wer Anpressdruck oder Radsturz optimieren möchte, sollte besser einen Kfz-Meisterbrief in der Tasche haben. Haben Sie nicht? Es gibt Schlimmeres, Sie kommen auch mit den voreingestellten Werten recht gut über die Runden.

Immense Einstellmöglichkeiten, tolle Grafik, Funkverbindung zur Boxentruppe, das alles kombiniert mit akkurat ins Spiel gebrachter Fahrphysik, machen Grand Prix 4 zum Siegertyp unter den Formel-1-Simulationen. Einzige Macke: die etwas zurückgebliebene geistige Reife der computergesteuerten Fahrer. In kaum einem echten Rennen gibt es so viele Auffahrunfälle wie in diesem Spiel. Trotzdem oder gerade deshalb: COMPUTER-BILD-SPIELE wünscht Ihnen eine „gute" Fahrt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Die schnellsten Runden drehen Sie mit dem Lenkrad.



SPIELDETAILS



Gut in Formel: Das Lexikon „GPaedia" weiß (fast) alles.



Beeindruckend: Sie können die Telemetriedaten ausdrucken.



Boxenstopp: Die Wagen lassen sich jeder Strecke anpassen.



Im Blickpunkt: realistische Sicht durchs Helmvisier.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Grand Prix 4

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907/71882 (0,12 €/Min.) Fax 01603/334222 (0,123 €/Min.)
Version: 1.00
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfäger
Auch für	Xbox

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,64**
Spieleinstieg	6%	Leider fehlt eine echte „Fahrschule".		2,50
Langzeitspaß	5%	Enormer Langzeitspaß dank immenser Optionsvielfalt und Spieltiefe.		1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte, nahezu perfekte Darstellung.		1,50
Bewegungsabläufe	3%	Glaubwürdige und realistische Fahrphysik.		1,00
Musik	2%	Nicht sehr abwechslungsreich, aber gut.		2,00
Geräusche	3%	Beeindruckende Motoren- und „Werkstattgeräusche" beim Boxenstopp.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Präziser, etwas knapper Boxenfunk.		1,50
Texte/Untertitel	2%	Besonders im Infoteil umfangreich, nützlich.		1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit einem Lenkrad lassen sich die Autos nahezu perfekt steuern.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Fahrer, Teams und Strecken der Saison 2001 wurden bis ins Detail nachgebildet. Besonders positiv: veränderliches Wetter.		1,50
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.de.infogrames.com)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,93**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (442 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1484 Megabyte		1,39
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	23 bestanden, 2 nicht bestanden[1]		**1,40**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,20**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	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%**			**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Fahrzeuge, 17 Strecken		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/22		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,92**
Aufwertung		Rüttelfunktion möglich		**-0,10**

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,82**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	45,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,82 x 49,90 = 90,82 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Turtle B Montego A 3D und Typhoon Sound-Card Easy Live3 Wave Imp.PCI: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DER INDUSTRI GIGANT 2

Managerspiel für PC | Vorsprung durch Technik: Helfen Sie der industriellen Evolution auf die Sprünge Spieletricks siehe Seite 110



INSTALLATION

Obwohl es zu Beginn Ihrer Unternehmerkarriere noch keine Computer gab, verträgt sich „Der Industrie Gigant 2" problemlos mit der Festplatte. Falls nicht, lesen Sie den EDV-Leitfaden für angehende Fabrikbosse auf Seite 142.

INHALT

Fernsehen in Schwarzweiß, Telefone mit Wählscheibe und Züge mit Dampflokomotiven kennen Sie wahrscheinlich aus dem Museum. Im vergangenen Jahrhundert bestimmten solche Antiquitäten den Alltag. Als „Industrie Gigant" werden Sie diese Produkte der Vergangenheit selbst herstellen und so die industrielle Entwicklung der letzten hundert Jahre durchspielen. Das nötige Startkapital steht bereit, der Kalender zeigt das Jahr 1900 – also steht einer amüsanten Zeitreise durch die wechselhafte Geschichte Ihrer eigenen Firma nichts mehr im Wege.

Womit Sie Ihr Geld verdienen und hoffentlich reich werden, bleibt Ihnen überlassen. Es muss nicht unbedingt eine Fabrik sein. Auch Großlandwirte können zu Großverdienern werden, wenn sie genügend Bauernhöfe in die Landschaft

SPIELVERLAUF



1 Haben Sie sich für eine Spielart entschieden, dann fehlen Ihrem Unternehmen nur noch ein Name und ein einprägsames Markenzeichen.



2 Ihre Firma steht und fällt mit dem Erfolg der Verkaufsstätten. Hier ist es ein Baumarkt , in dem Sie Ihre Werkzeuge verkaufen können.



3 Ein Klick auf den Baumarkt genügt, um das zugehörige Informationsmenü aufzurufen. Gleichzeitig werden in der Stadt alle Gebäude grün gefärbt, die im Einzugsbereich Ihres Baumarktes liegen. Wichtig ist, dass Sie beim Verkaufen stets auf die Balance von Angebot und Nachfrage achten.



4 Ohne Rohstoffe keine Waren. Suchen Sie zu Spielbeginn auf der Karte nach Lagerstätten (Kreis), und heben Sie die Bodenschätze.



5 Liegt Ihr Kaufhaus in der Nähe eines Lagers, dann läuft der Warentransport automatisch, ohne dass Züge oder Lastwagen benötigt würden.



6 Wenn Sie Produktionsketten für komplexe Waren aufbauen, etwa Werkzeuge, konzentrieren Sie die Betriebe möglichst an einem Ort.



7 Haben Sie Ihre vorgegebenen Produktions- und Verkaufsziele erreicht, gilt die Spielaufgabe als abgeschlossen. Das ist Planwirtschaft …

DER INDUSTRIE GIGANT 2

FORTSETZUNG



Kein Erfolg ohne Laster – so hübsch verpackt kommen Ihre Waren an.

setzen und ihre Brötchen mit dem Verkauf von Agrarprodukten verdienen. Mehr und schnelleren Gewinn verspricht indes der Bau von Fabriken, die Werkzeuge oder Autos herstellen. Um derart hoch entwickelte Waren fertigen zu können, müssen Sie aber zunächst für einen reibungslos funktionierenden Produktionskreislauf sorgen. Die Herstellung von Werkzeugen erfordert zum Beispiel ein Holzfällerlager, ein Sägewerk, schließlich eine Fabrik, die das angelieferte Rohmaterial zu Hämmern und Hobeln verarbeitet.

Im Lauf des Spiels werden Ihre Werke mehr als 160 Produkte unterschiedlichster Art herstellen. Natürlich immer nur solche, die zur jeweils aktuellen Spiel-Zeit tatsächlich bereits erfunden waren. Anlagen zur Herstellung so neumodischer Dinge wie Computer oder Skateboards können Sie also erst errichten, wenn Ihr Konzern unter Führung der mittlerweile dritten oder vierten Generation bis in die Gegenwart überlebt hat. Wie die Produkte, so wandeln sich auch die Transportmittel, mit denen Sie Ihren Warenausstoß in die Lager schaffen. Wo anfangs schnaufende Dampfzüge die Güter befördern, sorgen später schnelle Dieselloks und schließlich sogar Flugzeuge für punktgenaue Just-in-Time-Lieferung.

Achtung: Die schönsten Produkte nutzen Ihnen nichts, wenn kein Mensch sie kauft. Prägen Sie sich daher die Grundregeln der Marktwirtschaft ein, bevor Sie entscheiden, welche Fabrik wo was herstellen soll. Nur wenn Ihr Angebot sich reger Nachfrage erfreut, wird aus Ihrer kleinen Firma ein Wirtschaftsimperium.

BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich angenehm mit der Maus steuern. Die Tastatur wird allenfalls für ein paar Kurzbefehle benötigt. Wer das Vorgängerspiel noch als kompliziert empfunden hat, wird sich über die erheblich verbesserte, jetzt praktisch selbsterklärende Bedienung freuen. Klicks ohne Ende durch etliche Menüs gehören der industriellen Vergangenheit an. Und der Schwierigkeitsgrad lässt sich in drei Stufen Ihrem wirtschaftlichen Erfahrungshorizont anpassen.

URTEIL

Wenn Sie bisher dachten, Wirtschaft sei eine langweilige Angelegenheit, so lagen Sie ohnehin falsch. Und Industrie Gigant 2 wird sie klar eines Besseren belehren. Selten hat eine Managerkarriere im Spiel so viel Spaß gemacht. Trotz oder gerade wegen ausgeprägten Realismus' und anspruchsvoller Komplexität. Exakte Planung ist Pflicht und wird Ihnen zu keinem Zeitpunkt öde vorkommen – zumal gut gemachte „Hausaufgaben" Erfolgserlebnisse und volle Kassen garantieren. Die Entwickler dieser spannenden Simulation haben „gut" gewirtschaftet.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Im Baumenü finden Sie alle wichtigen Informationen zur Errichtung Ihrer Firmengebäude – egal, ob es um Produktionsstätten 1, Lager 2 oder den Hauptsitz 3 geht.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Industrie Gigant 2

Hersteller: Jowood
Info: Tel. 06102/8168168 (0,12 €/Min.) Fax 06102/8168169 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,51**
Spieleinstieg	6%	Es ergeben sich schnell erste Erfolge.		2,50
Langzeitspaß	5%	Reich werden macht immer wieder Spaß und stellt Sie jedes Mal vor neue Aufgaben.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Hübsche Spielzeugwelt, realitätsnah.		2,50
Bewegungsabläufe	3%	Leider zu eckig, fürs Spiel aber zweitrangig.		4,00
Musik	2%	Anfangs nett, nervt aber schnell.		3,00
Geräusche	3%	Viele Produktionsstätten erkennt man an ihren Geräuschen – leider nicht alle.		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gesprochen wird hier leider nicht.		6,00
Texte/Untertitel	2%	In der Wirtschaft zählen Zahlen, nicht Texte.		4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus werden Sie am einfachsten und schnellsten wohlhabend.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Sehr komplexe, aber auch spannend zu spielende Welt der Wirtschaft, in der man immer neue Strategien anwenden kann.		2,00
SERVICE	**3%**			**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06102/8168168 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.industriegigant2.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,81**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (345 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,875 Megabyte		2,70
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	ausführlich		**2,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**1,88**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	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%**			**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 Spielaufgaben plus „freies" Spiel		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/vier		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,03**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		gut		**2,03**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		44,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		39,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,03 x 44,99 = 91,33 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Stirb langsam

Nakatomi Plaza

Actionspiel für PC |
Es ist nie zu spät. John McLane geht noch lange nicht in Rente

INSTALLATION

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



INHALT

Mit glatten 14 Jahren Verspätung erscheint das offizielle Spiel zum ersten Teil der Filmtrilogie „Stirb langsam“. Erinnern Sie sich? Schon 1988 spielte Bruce Willis den New Yorker Polizisten John McLane, der Weihnachten mit seiner Familie in Los Angeles verbringen möchte. Im 40-stöckigen Hochhaus Nakatomi Plaza, am Arbeitsplatz seiner Frau, wird der Beamte auf Urlaub zufällig Zeuge einer Geiselnahme. Skrupellose Banditen wollen den dort ansässigen Konzern um 640 Millionen Dollar in Form von Inhaberaktien erleichtern. Doch die Gangster haben ihre Rechnung ohne McLane gemacht. Angetrieben von der Sorge um seine Frau – und von tadellosem Berufsethos – verwickelt er die an Zahl und Bewaffnung haushoch überlegenen Hausbesetzer in ein Nerven aufreibendes Katz- und Mausspiel.



SPIELVERLAUF



1 In der Empfangshalle des Nakatomi-Plaza fragen Sie nach dem Aufenthaltsort Ihrer Frau Holly McLane. Noch scheint alles friedlich.



2 Doch keine fünf Minuten später werden Sie schon Zeuge eines Überfalls. Skrupellose Terroristen nehmen Angestellte als Geiseln.



3 Von der Toilette aus konnten Sie das Drama unbemerkt verfolgen. Mit Ihrer Dienstpistole haben Sie gegen die vielen Gangster keine Chance. Also müssen Sie zunächst unentdeckt fliehen, um die Polizei zu alarmieren. Vorsicht: Sobald Sie enttarnt sind, ist das Spiel zu Ende!



4 Schon recht bald können Sie einem Spitzbuben die Maschinenpistole „abschwatzen". Ab jetzt zahlen Sie's den Hausbesetzern heim.



5 Die Desperados haben Bomben gelegt, um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen. Da trifft es sich gut, eine Kneifzange (Kreis) zu finden.



6 Das war knapp. Keine Sekunde zu früh gelingt es Ihnen, die Sprengsätze zu entschärfen. Jetzt aber raus aufs Dach und per Funkgerät …



7 … einen Notruf absetzen. Zunächst mag Ihnen niemand glauben, was hier vorgefallen ist. Es scheint, als müssten Sie da allein durch.

Stirb langsam – FORTSETZUNG

Ach, was heißt „er“. Da Bruce Willis gerade nicht greifbar ist, müssen Sie die Rolle des unerschrockenen Polizisten im Kampf gegen eine ganze Schwadron schäbiger Schurken spielen. Mit der lumpigen Dienstpistole sehen Sie gegen die hochgerüsteten Gangster keinen Stich. Also knöpfen Sie zunächst dem ersten Übeltäter, der leichtsinnig Ihren Weg kreuzt, die Maschinenpistole ab. Dann kann's losgehen. Ab sofort sind die schrägen Vögel nicht mehr vor Ihnen sicher.

In 30 Einsätzen durchforsten Sie den fast menschenleeren Wolkenkratzer nach bösen Buben und guten Gegenständen. Das Spiel hält sich weitgehend an die Filmvorlage. Also lösen Sie zuerst falschen Feueralarm aus und nutzen die allgemeine Verwirrung, um vom Dach aus mit einem erbeuteten Funkgerät Hilfe zu rufen. Der Rest ist bekannt (wenn nicht, fragen Sie Ihre Eltern): Die Verstärkung lässt auf sich warten, ein paar schwerfällige Polizeibürokraten und Einsatzkommandos halten Sie irrtümlich für den Feind, und so bleiben Sie im Grunde allein gegen die „Mafia“.

An einigen Stellen im Spiel müssen Sie schnell den richtigen Gegenstand einsetzen, oder den passenden Hebel betätigen – noch anspruchsvoller sind die Aufgaben indes nicht. Das Spiel läuft linear ab und folgt dem klassischen Action-Schema: einem vorgegebenen Weg folgen, einen Haufen Gegner aus dem Verkehr ziehen, und zwischendurch bei netten Zwischensequenzen entspannen.

BEDIENUNG

Auf McLanes Spuren wandeln Sie per Maus und Tastatur. Leider ist den Entwicklern ein dicker Patzer unterlaufen: Es ist nicht möglich, jeder Waffe eine eigene Taste zuzuweisen, wie das in Actionspielen sonst üblich – und praktisch – ist. Stattdessen müssen Sie immer erst die Taste für eine kleine oder jene für eine große Waffe drücken und dann per Mausrad die Wunsch-Wumme rauspicken. Dieser Umstand kostet im Kampf wertvolle Zehntelsekunden.

URTEIL

Nun ja, die Entwickler haben sich bemüht. Aber während der Film auch nach 14 Jahren noch spannend ist, stakst das Spiel vergleichsweise müde daher. Es ist eben ein klassischer Vertreter der Gattung Actionspiel – nicht mehr. Aber auch nicht weniger. Vereinzelt gibt es sogar fordernde und durchaus spannende Passagen.

Andererseits fallen die dummen und geradezu lebensmüden Gegner unangenehm auf. Eingeschlafene Sprüche (Kostprobe: „Du nervst!“) sind wirklich kein Wesensmerkmal von Top-Terroristen. Dazu kommen gelegentliche Programmierfehler, die sich nur durch das Laden eines bestehenden Spielstands entschärfen lassen. Das alles trübt den Spielspaß. Knallharte Fans des Films und Action-Neulinge werden dem ziemlich matten Spektakel aber vielleicht ein „befriedigendes“ Spielerlebnis abgewinnen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

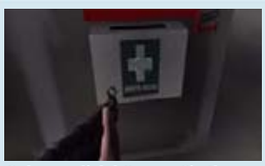
Linke Maustaste: Schießen

W: Vorwärts bewegen
S: Rückwärts bewegen
A: Nach links bewegen
D: Nach rechts bewegen

1: Primärwaffe aktivieren
2: Sekundärwaffe aktivieren



SPIELDETAILS



Gelegentlich können Sie Ihre Gesundheitswerte auffrischen.



Das Feuerzeug sorgt in dunklen Schächten für Erleuchtung.



Mit dem Feuerlöscher bekämpfen Sie kleine Flammenherde.



Die Anzeige der nächsten Aufgaben verlangt gute Augen.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Stirb langsam – Nakatomi Plaza

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel.01805/0774353(0,12 €/Min.) Fax06103/994040 (0,123 €/Min.)
Version: 1.00
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,70**
Spieleinstieg	6%	Unkomplizierter Spieleinstieg.		2,00
Langzeitspaß	5%	30 Spielstufen, rund 30 Stunden Spieldauer, auf die Dauer etwas eintönig.		3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Recht langweilige Umgebungsgrafiken.		3,00
Bewegungsabläufe	3%	Bewegungen der Gegner relativ ungelenk.		3,00
Musik	2%	Nicht ganz filmreif, aber gut.		2,00
Geräusche	3%	Durchaus realistisch, besonders die Waffengeräusche wirken beängstigend echt.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Bruce Willis' Synchronstimme lässt grüßen.		2,00
Texte/Untertitel	2%	Übersichtlich und brauchbar.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Waffenauswahl erfordert übertriebene Tastatur-Akrobatik.		3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Plus: Das Spiel hält sich größtenteils an die Filmvorlage. Minus: Die Aufgaben in den Spielstufen wiederholen sich zu oft.		3,00
SERVICE	**3%**			**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/994040 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.stirblangsam.sierra.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,49**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (613 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2031 Megabyte		1,45
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp		**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**2,56**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	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%	30 Spielstufen, 5 Waffen und 7 Gegenstände		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,19**
Abwertung		Diverse „Hänger“ im Spielablauf erfordern bisweilen einen Neustart.		**+0,50**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,69**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45,00 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		27,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,69 x 45,00 = 121,05 = mangelhaft		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Britney's Dance Beat[1]

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Hier ist er: der Rhythmus, bei dem jeder mit muss

INSTALLATION

Vor Britneys erster Gesangseinlage steht das Einlegen der Spiel-CD-ROM. Wenige Sekunden später geht's los. Es sei denn, Ihre Playstation tanzt aus der Reihe. Wie Sie das verhindern, steht auf Seite 142.

INHALT

„Hallo, ich bin Britney Spears", stellt sich Ihnen eine Zeichentrick-Blondine kurz nach Spielstart in englischer Sprache vor und zwinkert Ihnen dabei zuckersüß zu. Sie starte bald eine neue Tour, erzählt die Comic-Britney, ein paar frische Tänzer könne sie da gut gebrauchen. Dann sind Sie an der Reihe. Nach Britneys Pfeife tanzen ist angesagt. Und der wahre Fan frohlockt – nichts lieber als das!

Und schon beginnt der Hupfdohlen-Spaß: Wählen Sie aus drei weiblichen und drei männlichen Tänzern Ihren Favoriten, und begleiten Sie den jungen Hüpfer vom Vortanzen bis ins Finale. Während Britney unermüdlich „Baby One More Time" trällert, hopsen Sie gegen einen der fünf Kontrahenten um die Wette.

Beinarbeit ist nur bedingt im Spiel, denn es kommt natürlich darauf an, im richtigen Moment die auf dem Bildschirm eingeblendeten Knöpfe zu drücken. Fünf

SPIELVERLAUF



1 Sechs hippe Tänzer stehen Ihnen zur Wahl. Ob Zottelkopf, Fönfrisur oder langes Haar – alle Kandidaten können gleich gut hopsen.



2 Doch das Hüpfen muss zuvor trainiert werden: Befindet sich der grüne Balken auf einem roten Kreis, drücken Sie die ●-Taste.



3 Kurze Zeit später spielen Sie Rob und treten gegen Leana an. Britney Spears fleht im Hintergrund: „Hit Me Baby One More Time".



4 Gegen Enrique wird's schon schwerer: Während sich Britney auf der Leinwand sexy bewegt, kommen Sie arg ins Schwitzen.



5 Richtig anstrengend wird es im Duell gegen Carla. Die schickt Ihnen ständig zusätzliche Tanzschritte. Doch Sie bleiben standhaft.



6 In Carlas Rolle geht's weiter. Ihre Gegnerin Leana ist gut – aber nicht gut genug. Der rote Balken belegt: Sie liegen deutlich vorn.



7 Die Führung halten Sie auch im Zweikampf gegen Elisa. Da Sie kurz zuvor zehn perfekte Tanzschritte in Folge absolvierten, wird Elisas Schrittfolge komplizierter. Überstehen Sie dieses Vortanzen als Sieger, dann müssen Sie nur noch gegen Britney Spears bestehen. Viel Glück!

[1] sprich: „Britnais Dähnz Biht"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Britney's Dance Beat FORTSETZUNG

Mal lauschen Sie dem seichten Britney-Pop und dürfen dabei weder zu früh, noch zu spät in die Tasten hauen. Zu viele Fehl-„Tritte", und Sie müssen von vorn beginnen.

Gelingen Ihnen zehn perfekte Tanzschritte in Folge, dann setzen Sie Ihren Co-Tänzer automatisch einer kleinen Gemeinheit aus. Die beeinflusst dann zum Beispiel seine Tanzschritte, und er hat Mühe, im Takt zu bleiben. Aber freuen Sie sich nicht zu früh – das kann Ihnen genauso gut passieren.

In der Vorrunde werden die fünf Lieder nur zur Hälfte gespielt. Anschließend dürfen Sie die gleichen Songs noch einmal in voller Länge durchtanzen. Und dann die ganz große Herausforderung: Britney höchstselbst als Endgegner. Zeigen Sie dem Superstar, wo die Musik spielt.

Grafisch ist das Ganze recht hübsch aufbereitet. Während Sie im Vordergrund die Beine schwingen, läuft im Hintergrund das passende Musikvideo. Die Kamera ist immer in Bewegung. Leider bekommt der Spieler davon kaum was mit, denn seine Augen bleiben auf die eingeblendeten Tanzschritte fixiert.

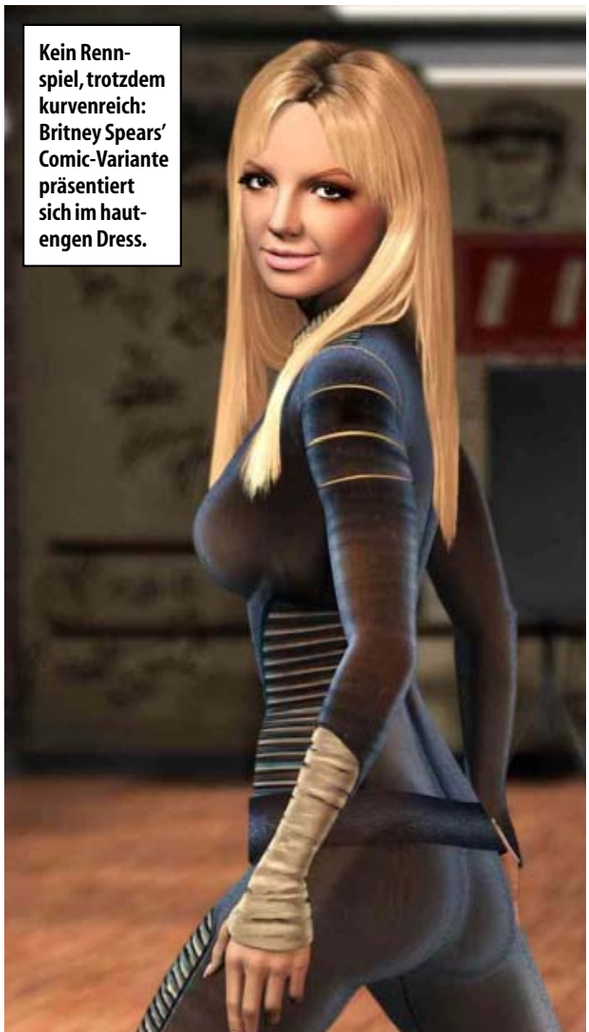
BEDIENUNG

Zu Beginn noch ein Kinderspiel, wird die Steuerung wenig später zum Krampf. Vier verschiedene Tasten in einer Sekunde – da kommen selbst Drücker-Profis ins Schwitzen. Außerdem wird der tausendste Versuch, ins Finale zu gelangen, schon mal mit Muskelzuckungen im Daumen bestraft. Dieses Spiel garantiert Anspannung statt Entspannung. Alternativ können Sie das Spektakel auch noch realistischer gestalten und die Playstation mit einer Tanzmatte verbinden. Damit wird die Pop-Akrobatik aber so kompliziert, dass Ihr Gesamtsieg in weite Ferne rückt.

URTEIL

„Britney's Dance Beat" ist superschnell zu erlernen, aber unglaublich schwer zu gewinnen. Und so will man die Spieletastatur (Gamepad) am Anfang gar nicht mehr aus der Hand legen. Trotzdem mag die Redaktion kein Loblied anstimmen. Der große Spielspaß ist nämlich nicht von Dauer. Nur fünf Lieder – das ist eindeutig zu wenig und geht auch eingefleischten Britney-Fans irgendwann auf die Ohren. Da können selbst sechs Videos mit Blicken hinter die Kulissen von Britneys Bühnenshow und fünf Konzertmitschnitte nicht viel retten. Allenfalls im Mehr-Spieler-Modus verliert das allgemeine Abzappeln seinen Reiz nicht ganz so schnell.

Britney Spears mag sich nicht immer streng an die Noten halten – COMPUTERBILD-SPIELE schon: „befriedigend".



Kein Rennspiel, trotzdem kurvenreich: Britney Spears' Comic-Variante präsentiert sich im hautengen Dress.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Britney's Dance Beat

Hersteller: THQ
Info: Tel. 01805/605511 (0,12 €/Min.)
Fax: 02131/607111 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Gameboy Advance, PC

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,23**
Spieleinstieg	6%	Spielprinzip sehr leicht zu verstehen.	1,50
Langzeitspaß	5%	Leider gibt's nur fünf Lieder, dazu elf Filme mit Konzertberichten.	5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Tänzer und Bühnen sind schön anzusehen.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Tanzschritte wirken realisitisch.	2,00
Musik	2%	Bekannte, zu oft wiederholte Hits.	3,50
Geräusche	3%	Hier und da ein Piepen und ein Rauschen – nichts Besonderes also.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Britney klingt etwas hohl.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Die wenigen Texte sind verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur (Gamepad) geht's gut, mit der Tanzmatte fast gar nicht.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Das Vortanzen findet auf fünf verschiedenen Bühnen statt. Viel zu sehen gibt's hier also nicht.	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thq.de)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Lieder, 6 Spielfiguren	5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Tanzmatte	2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,58**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend ausreichend**	**2,58**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,58 x 39,95 = 103,07 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Video-Einblicke hinter die Kulissen: Britney ungeschminkt.



Flotter Regentanz: Schlechtwetter-Konzertmitschnitt.



Erleben Sie die Sängerin hautnah beim Hüftwackeln …



… oder beim Ritt auf dem Rücken eines Co-Tänzers.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Tanzschritt
■ : Tanzschritt
● : Tanzschritt
▲ : Tanzschritt

Steuerkreuz (digital):
Tanzschritte

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Nach der Wahl Ihrer Lieblingsmannschaft können Sie die Rahmenbedingungen festlegen, etwa die Spielzeit oder das Wetter.



2 Sobald die beiden Mannschaften ins Stadion eingelaufen sind, wird die Aufstellung der Spieler bekannt gegeben.



3 Gleich geht's los – Anstoß zum großen Spiel England gegen Deutschland. Leider muss die deutsche Mannschaft gegen die Briten im grünen Zweittrikot auflaufen. Da die Engländer bereits die Seitenwahl gewonnen haben, bleibt den „grünen Jungs" wenigstens der Anstoß.



4 Oha – jubelnde Engländer im Strafraum sind kein gutes Zeichen. Gerade hat die deutsche Mannschaft den ersten Treffer kassiert.



5 Auch das noch – eine rote Karte für einen Verteidiger der deutschen Elf. Fouls vor dem eigenen Strafraum sollten Sie besser vermeiden.



6 Kennen Sie etwa keinen der deutschen Kicker im Spiel? Dann tragen Sie einfach die Originalnamen selbst in die Aufstellung ein.



7 Nach der knappen deutschen Niederlage gegen die Engländer konnte Brasilien ohne großen Widerstand die Weltmeisterschaft gewinnen.



Foto dpa

Fußballspiel für PC | Hier kommt der Kick für die WM-Nachspielzeit

INSTALLATION

Sie wissen doch: Das Runde muss ins Eckige, also die CD-ROM ins passende Laufwerk. Bei Problemen mit der Installation schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Die Fußballweltmeisterschaft ist gelaufen. Lief alles, wie Sie dachten? Wenn nicht: besser machen! Spielen Sie die jüngst verflossene WM in Korea und Japan zu Hause am Computer nach. Oder biegen Sie sich ein Turnier in Ihrem Sinne hin. Mit „WM Nationalspieler" läuft ein neuer Kandidat aufs Feld, der um den Meistertitel in der Liga der Computer-Fußballspiele kämpft. Allerdings auf verlorenem Posten, denn der „Neue" entpuppt sich schnell als alter Bekannter, als Fortsetzung des legendären „Kick Off" 1 und 2, das Ende der Achtzigerjahre Fußballfans zu La-Ola-Wellen animierte. Der Ruhm von damals ist längst verblasst.

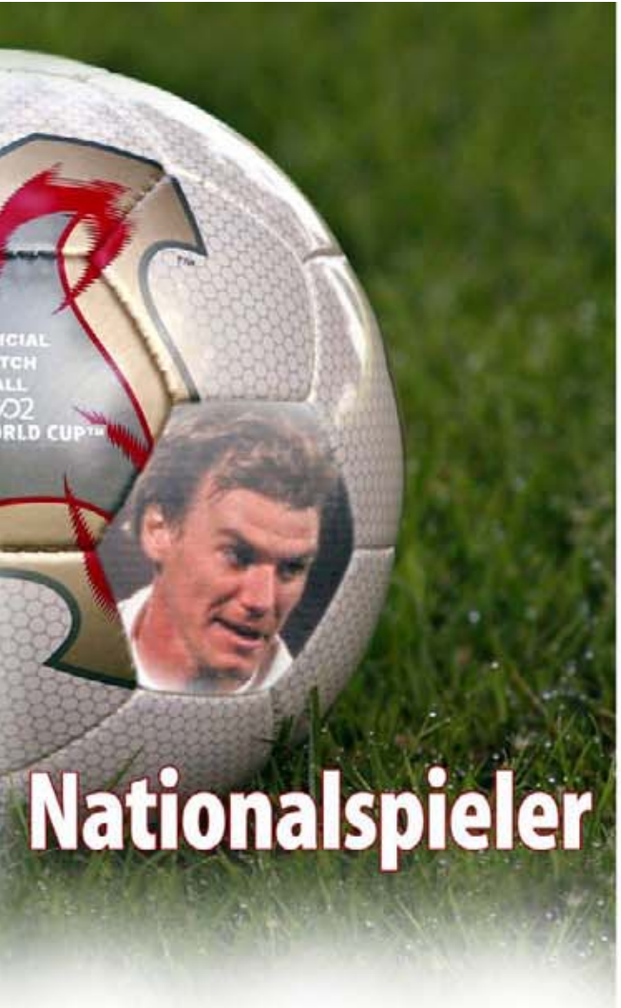
Heute muss sich der Kicker-Veteran gegen eine spielerisch erstklassige Konkurrenz behaupten. Schon die Perspektive öffnet den Blick zurück in eine vergangene Spielära: Als „König Fußball" am Bildschirm verfolgen Sie die Begegnungen von schräg oben, als seien Sie über den Kickertisch in der Eckkneipe gebeugt. Und das hier gebotene Turnier fährt zwar alle erdenklichen Teams von A wie Albanien bis Z wie Zypern auf, doch mit der 2002er WM und Ihren Teilnehmern hat das genauso wenig zu tun, wie die Fantasienamen mit den Personalausweisen der wahren Kicker. Immerhin dürfen Sie die Jungs umbenennen. Ihre Lieblingsmannschaft kämpft sich durch sechs Spielvarianten, wenn Sie es ihr abverlangen. Für Ungeduldige gibt's den Schnellstart mit ausgesuchten Spitzenmannschaften, Genauigkeitsfanatiker spielen WM-Qualifikation und -Turnier durch oder versuchen sich im Liga- und Pokal-Modus. Zur Entspannung darf es dann auch mal ein Freundschaftsspiel sein. Wer

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Steuerkreuz:
Ausgewählten Spieler bewegen

1. Schusstaste
2. Passtaste
3. Heber





sich einspielen muss, kann in aller Ruhe (und ohne Gegner) Freistöße, Ecken und Elfmeter trainieren.

BEDIENUNG

Bis Sie es schaffen, den Ball zu halten, Pässe zu schlagen oder gar ein herausgespieltes Tor zu schießen, ist eine gewisse Einspielzeit nötig. Anders, als von ähnlichen PC-Spielen gewohnt, klebt der Ball nämlich nicht am Fuß des Kickers, sondern bleibt realistisch im Rollen. Dribblings und Einzelaktionen sind dadurch aber meist zum Scheitern verurteilt. Ohne Spieletastatur (Gamepad) kassieren Sie auf jeden Fall eine Packung. Leider ist die Steuerung auch damit etwas unpräzise, so dass erfolgreiche Passkombinationen zur Glückssache verkommen. Gerade in hektischen Situationen offenbart die Spielregie deutliche Schwächen.

URTEIL

Ob der vom Bayern Alexander Zickler höchstselbst empfohlene Titel WM Nationalspieler überhaupt die Qualifikation zur WM geschafft hätte (wie Herr Zickler selbst), ist mehr als fraglich. Denn sowohl technisch als auch spielerisch ist dieser Bildschirm-Kick nicht mehr auf der Höhe der Zeit und den Konkurrenten in den meisten Belangen unterlegen. Und trotz seiner Minimalgrafik läuft das Spiel auf einigen Computern nicht ruckelfrei.

Fans der alten Kick-Off-Spiele sollten ruhig mal einen Blick riskieren, da sie mit der Steuerung vertraut sein dürften und vielleicht gerne mal einen Nostalgie-Abend am PC genießen. Alle anderen sollten WM Nationalspieler antesten und dann entscheiden, ob sie sein Zweitliga-Niveau als „befriedigend" empfinden.

SPIELDETAILS



Im Minifeld haben Sie stets den Spielaufbau Ihrer Elf im Blick.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



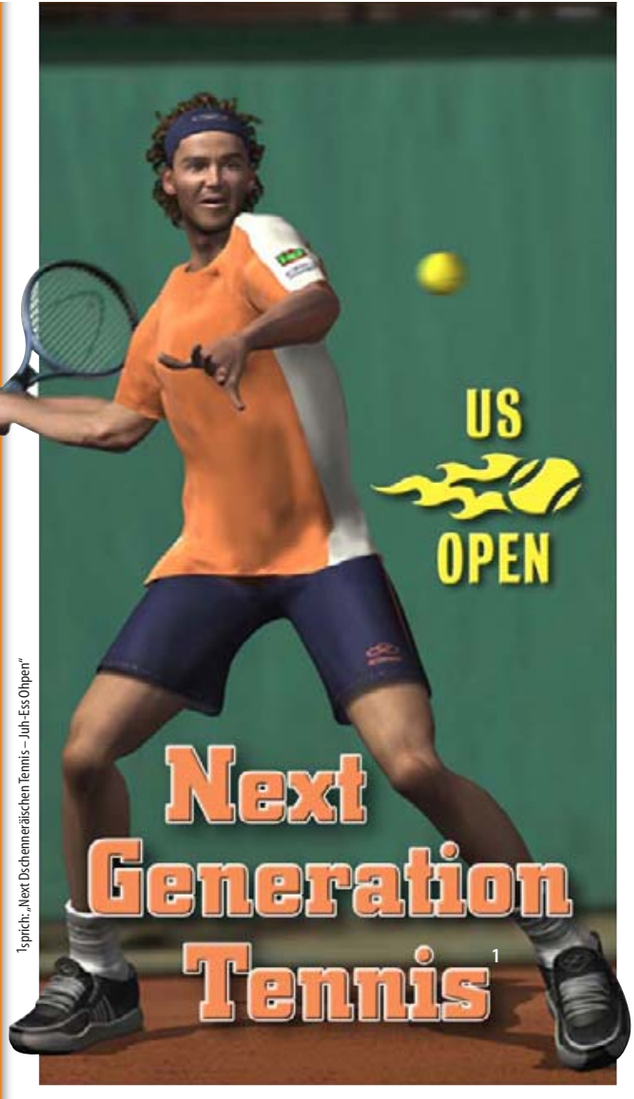
WM Nationalspieler

Hersteller: Ubisoft
Info: Tel. 0211/3380050 (0,12 €/Min.) Fax 0211/33800151 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Playstation 2
PS one

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**3,93**
Spieleinstieg	6%	Es dauert eine Halbzeit, bis es rund läuft.		3,00
Langzeitspaß	5%	Immer neue Spielbegegnungen und Turniere, Spieler lassen sich stark verändern.		2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Stadien und Figuren in Minimalgrafik.		4,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Spielfiguren bewegen sich realistisch.		2,50
Musik	2%	Die Synthesizermusik tut richtig weh.		5,00
Geräusche	3%	Wenn das Publikum im Stadion singt und brüllt, kommt Fußballstimmung auf.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nur Karten statt Kommentare.		6,00
Texte/Untertitel	2%	Kaum Texte und Statistiken.		5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Auch mit Spieletastatur sind präzise Pässe und Dribblings Glückssache.		5,00
Faszination der Spielwelt	18%	Keine echten Spielernamen, langweilige Stadien und unrealistische Ballführung – das kann nicht begeistern.		4,50
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
INSTALLATION	**5,4%**			**2,31**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (62 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp		**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**2,12**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	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%**			**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	WM-Turnier, Freundschaftspiele, Liga, Pokal		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur		2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,91**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,91**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		26,85 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,91 x 29,95 = 87,15 = befriedigend		

*ermittelt bei über 120 Händlern



[1] sprich: „Next Dschenneräischen Tennis – Juh-Ess Ohpen"

Sportspiel für PC | Den Filz dreschen wie die Profis – werden Sie zum Tennis-Ass

INSTALLATION

Kondition, Schlagkraft und Schnelligkeit brauchen Sie, um ein Tennis-Star zu werden. Zum Installieren dieses Spiels reicht dagegen eine kurze Handbewegung, um auf Seite 142 zu blättern. Da steht, wie's geht.

Wie's nicht gehen sollte, zeigt Ihnen anschließend das Installations-Programm. Denn es startet auch dann, wenn es gar nicht mehr gebraucht wird – bei jedem erneuten Einlegen der Spiel-CD-ROM.

INHALT

Stellen Sie sich dem Wettkampf im weißen Sport, treten Sie rund um den Globus gegen die Besten der Besten an. Und zwar in der Rolle eines Weltklassespielers Ihrer Wahl. Sechs männliche und vier weibliche Tennisprofis freuen sich darauf, in Ihrem Auftrag Preisgelder einzusammeln. Zum Beispiel die Damen Chanda Rubin, Barbara Schett und Virginie Razzano. Oder die Herren Gustavo Kuerten, Tim Henman und Nicolas Kiefer. Entscheiden Sie sich getrost für die hübscheste Stellvertreterin oder den ansehnlichsten Platzhalter. Anders als ihre realen Vorbilder bringen die Computer-Sportler auf dem Court nämlich alle die gleiche Leistung.

Im Karriere-Modus dagegen stehen zehn frei erfundene Tennisspieler zur Wahl. Jeder hat andere Fertigkeiten – keiner ist perfekt. Entscheiden Sie sich etwa für ein Aufschlag-Ass, dann müssen Sie mit Schwächen bei Grundlinien- und Volleyschlägen rechnen. Doch keine Angst: Hartes Training bügelt die Schwächen nach und nach aus. Immerhin acht verschiedene Schlagtechniken lassen

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Topspin schlagen
B: Lob schlagen
C: Slice schlagen
X: Flachen Ball schlagen
Y: Linken Sidespin schlagen
Z: Rechten Sidespin schlagen
Steuerkreuz: Laufen

SPIELVERLAUF



1 Konzentration schon beim Aufschlag: Links neben dem Spieler baut sich ein roter Balken auf. Ist er voll, muss die Schlagtaste gedrückt werden.



2 Um dem Gegenüber Druck zu machen, sollten Sie möglichst früh nah ans Netz gehen und ihm Schmetterbälle vor die Füße knallen.



3 Im nächsten Spiel: Starke Cross-Schläge quer übers Feld sind unerreichbar. Da kann Ihr Gegner (unten) nur noch hinterhergucken.



4 Nach jedem Punkt wird der aktuelle Spielstand eingeblendet. Das armselige Aussehen des Publikums sticht dabei besonders ins Auge.



5 Auch im Doppel müssen Sie erfolgreich bestehen, wenn Sie in der Weltrangliste ganz nach oben wollen. Mit vier Spielern auf dem Platz wird das Siegen etwas härter. Denn Ihr vom Computer gesteuerter Partner weiß durch seine taktischen Fähigkeiten nicht wirklich zu begeistern.



6 Die letzte der drei Disziplinen ist das gemischte Doppel. Beim Ausspielen Ihrer Gegner ist dabei etwas mehr Taktik gefragt als im Einzel.



7 Nach jedem Match gibt es eine statistische Aufschlüsselung des Ergebnisses, anhand derer Sie die Schwächen Ihres Spielers erkennen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Next Generation Tennis US OPEN

FORTSETZUNG

sich einüben. Jede erfolgreich absolvierte Trainingseinheit führt zu mehr Kraft und Geschick auf dem Tennisplatz (siehe Spieldetails).

Während das gut durchdachte Spielprinzip liebevolle Entwicklungsarbeit vermuten lässt, beweist die Darstellung der Turniere leider das Gegenteil. Die Tennisplätze wirken viel zu sauber. Kein Staub wirbelt auf, wenn Spieler über den Platz hechten, alles bleibt statisch und bewegungslos. Noch schlimmer: Die Anzeige der Ballgeschwindigkeit zeigt immer den gleichen Wert, die Zuschauer auf den Tribünen sehen aus wie Pappaufsteller, und die Gesichter der Pappaufsteller ähneln einer unappetitlichen Pizza.

Den Spielfluss stört gelegentlich auftretendes, kurzes Bildruckeln – besonders bei Aufschlägen wird das unangenehm. Dann verhindern die winzigen Aussetzer nämlich exaktes Zielen und korrektes Timing. Auch die folgende Situation ist leider nicht selten: Ihr Spieler zieht bei der Ballannahme den Schläger ganz durch, steht in einer optimalen Schlagposition … und verfehlt – aber nur scheinbar. Denn kurz darauf wechselt die gelbe Filzkugel urplötzlich doch noch die Richtung und begibt sich auf den Weg in die gegnerische Hälfte.

Erschwert wird die Steuerung durch kaum lenkbare Aufschläge. Bei Versuchen, knapp an die Linie zu schlagen, verfehlt der Ball fast immer das angepeilte Ziel.

URTEIL

„Next Generation Tennis – US Open" ist wahrlich kein Kandidat für die Sportspiel-Weltrangliste. Die fünf Spielmodi versprechen auf den ersten Blick zwar eine Menge Abwechslung. Doch dann enttäuschen lausige technische Umsetzung und der zu niedrige (nicht einstellbare) Schwierigkeitsgrad. Letzten Endes besiegen Sie jeden Kontrahenten mit Leichtigkeit, wenn Sie ganz monoton immer den gleichen Cross-Schlag anwenden. Zudem bringen sich die Computer-Gegner durch Aufschlag-Doppelfehler häufig selbst in die Bredouille. Auch beim Duell gegen menschliche Spieler, wahlweise an einem Computer oder per **Netzwerk** S.166, wollen sich keine langen Ballwechsel einstellen. Motivation? Fehlanzeige.

Das in Heft 5/2002 getestete „Virtua Tennis" ist um Längen besser. Das aktuelle Spiel ist ein Lust-Killer mit der sportlichen Qualität und Attraktivität eines unbedeutenden Provinzclubs. Knapp „befriedigend".

BEDIENUNG

Für Tastaturspieler ist diese Neuerscheinung kein Geschenk. Vier Tasten zum Laufen und weitere sechs für die verschiedenen Schläge – damit kommen selbst Profis an der PC-Tastatur kaum zurecht. Eine Spieletastatur (Gamepad) ist also dringend zu empfehlen. Doch auch damit dauert die Eingewöhnungszeit überdurchschnittlich lange. Für hohe, schnelle, flache und angeschnittene Bälle gibt es jeweils einen eigenen Knopf.



Tim Henman hat es gewaltig hinter den Ohren.

SPIELDETAILS



Immer an der Wand lang: Training ohne Mitspieler.



Dreschen Sie Ihre Aufschläge in die grün markierten Felder.



Hohe Lob-Bälle müssen über die Glaswand hinweg fliegen.



Schmetterbälle sollten möglichst im Seitenbereich landen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Next Generation Tennis – US Open

Hersteller: Wanadoo
Info: Tel. 02408/959209 (0,12 €/Min.) Fax 02408/959135 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0.0.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung ab 6 Jahren
Geeignet für Anfänger
Auch für Playstation 2, Gameboy Advance

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,82**
Spieleinstieg	6%	Dauert wegen komplizierter Steuerung lange.	4,00
Langzeitspaß	5%	Kaum Motivation wegen erheblicher Schönheitsfehler und geringen Schwierigkeitsgrades.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figuren sehr detailliert, Umgebung statisch.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Abwechslungsarm, teilweise etwas ruckelnd.	4,50
Musik	2%	Musik gibt's nur in den Menüs.	4,00
Geräusche	3%	Die Geräusche sind realistisch. Beim Applaus gibt es zu wenig Variationen.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Stimmen der Sprecher sind o.k.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Erklärungen der Spielmodi zu knapp.	3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Gamepad geht's am besten. Doch die Eingewöhnung dauert lange.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Verschiedene Tennisplätze realistisch darzustellen, ist eigentlich nicht schwer. Hier schaut das Ergebnis aber arg dürftig aus.	4,00
SERVICE	**3%**		**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02408/959209 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ngt-game.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**2,11**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (622 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 einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	sehr knapp	**4,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,20**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl** / **Bildpunktezahl**	**3,44**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt / mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler / schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei / ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Spieler, 5 Spielmodi, 17 Plätze	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/vier	0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,13**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend** ←	**3,13**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,13 x 29,95 = 93,74 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] Terratec DMX XFire 1024: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Pikachu (links) ist selbst mit Waffengewalt nicht zu besiegen. Samus Aran muss auf die Unterstützung anderer Pokémon zurückgreifen.



2 Abwechslung im Kampfgeschehen: In dieser Spielstufe muss Link möglichst viele Zielscheiben innerhalb eines Zeitlimits zerstören.



3 Hier treffen gleich vier Nintendo-Stars aufeinander. Prinzessin Peach hat gerade den unförmigen Kirby mit einer gnadenlosen Linken aus der Arena gefegt. Nun warten die Riesenechse Bowser (links) und Captain Falcon brav darauf, von der schlagkräftigen Adeligen umgehauen zu werden.



4 Die beiden Ice Climber verteidigen ihren verschneiten Berg mit riesigen Hämmern. Link geht mit Schwert und Schild zum Angriff über.



5 Die Erzrivalen Mario und Bowser kriegen sich mal wieder in die Haare. Der kräftige Schienbeintritt des Klempners hat schmerzhafte Folgen.



6 Zwei Hitzköpfe auf der Autobahn: Bowser hat in dieser Spielstufe nur sieben Sekunden Zeit, um Captain Falcon von der Straße zu fegen.



7 Im Finale tritt Mario gegen einen riesigen Handschuh an, der ihm mit kleinen Sticheleien und klatschenden Ohrfeigen ans Leder will.

Super Bros.

1spricht„Ssüper Smäsch Brassers Millin"

Prügelspiel für Gamecube | Bei diesem Familienfest fliegen die Fäuste – und die Fetzen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gamecube in Betrieb nehmen, ohne dass die Fetzen fliegen, steht auf Seite 142.

INHALT

Was Donald Duck und Micky Maus für Walt-Disney-Fans sind, verkörpern Mario und Donkey Kong für die Nintendo-Gemeinde: Superstars mit Millionen Freunden auf der ganzen Welt. Und nur zwei von vielen, denn im großen Hause Nintendo ist Platz genug für Comic-Helden ohne Ende. Das Pokémon Pikachu etwa, den Schwertkämpfer Link, die Prinzessin Zelda. Auch die Sternchen aus der zweiten Reihe drängt es ins Rampenlicht, zum Beispiel den Weltraumpiloten Fox McCloud und den Saurier Yoshi. Und so treffen sich gleich 20 Promis aus der Nintendo-Welt zum Kampfturnier. Nur, um einander kräftig auf die Mütze zu geben. Denn dem Sieger winken alles überstrahlender Ruhm und eine Heldenstatue als Trophäe.

Genauso ungewöhnlich wie die Turnierteilnehmer ist auch das Regelwerk. Aber einfacher: Es wird solange gekämpft, bis ein Kontrahent aus der Arena fliegt. Alle Tricks, Kniffe und Griffe sind erlaubt. Schläge, Tritte, Kopfnüsse, Feuerbälle – keine Technik ist tabu. Jeder Kämpfer beherrscht vier davon. So schießt Pikachu Blitze auf seine Gegner, Yoshi wirft mit Eiern, Link schleudert den Bumerang. Zudem kann jeder von diversen Waffen Gebrauch machen, die zufällig im Ring auftauchen. Das können Schusswaffen sein oder ein bestens als Prügel geeigneter Regenschirm oder ein Froster zum Schockgefrieren der Gegner.

Der Spieler darf solo gegen Computergegner antreten oder mit bis zu drei Freunden um die Heldentrophäe streiten. Auch schlagkräftige Duos zum Kampf Zwei-gegen-Zwei lässt das Spielsystem zu.

BEDIENUNG

Bei dem wilden Durcheinander auf dem Bildschirm verliert man schon mal den Überblick und die Kontrolle über seinen Kämpfer. Da hilft dann nur noch, verzweifelt auf die Sprung-Taste einzuhämmern, um den eigenen Helden vorm Absturz in die Tiefe und in die Bedeutungslosigkeit zu retten. In weniger hektischen Momenten ist aber durchaus taktisches Vorgehen möglich. Dann hüpfen Sie gezielt den Extras hinterher, die in der Arena auftauchen, und verteilen ne-



Die Nintendo-Stars Yoshi, Fox McCloud und Mario freuen sich schon auf eine ordentliche Keilerei.

Smash Melee

1

benbei Backpfeifen in alle Himmelsrichtungen. Das gelingt dank genauer Steuerung per Analogstick (Mini-Steuerknüppel) und leicht zu lernender Tastenbelegung recht schnell. Und wenn Sie sich an das Chaos im Ring gewöhnt haben, sind spannende und abwechslungsreiche Kloppereien möglich.

URTEIL

In diesem Spiel steckt viel mehr, als man nach dem ersten flüchtigen Blick annehmen mag. Die Kämpfe gehen rasant ab und stecken voller Überraschungen. Während Sie Ihren Gegner umhauen, müssen Sie etwa gleichzeitig auf ein Ei achten, damit es nicht zerbricht, oder ganze 200 Münzen einsammeln. Und zwischen den wilden Duellen toben auch noch schräge „Pausenfüller", die Sie zwingen, einen Berggipfel zu erklimmen oder Zielscheiben zu zerschießen.

Fans der Nintendo-Klassiker werden sich über ein Wiedersehen mit vielen bekannten Figuren und Kulissen freuen – da gibt's die Rennbahn aus „F-Zero" oder den Berg aus „Ice Climber". Allerdings sind einige Hintergrundgrafiken eher lieblos ins Bild gesetzt. Und so manche Begleitmusik entpuppt sich als schlecht sitzender alter Hut, der auf die Ohren drückt. Wegen der vielen Ideen und Überraschungen wird dieses Spiel aber nicht so schnell langweilig, sondern schlägt sich verdammt „gut".



GETESTET MIT

Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Super Smash Bros. Melee

Hersteller: Nintendo

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

Altersempfehlung	ab 10 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Für kein anderes System erhältlich	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,12**
Spieleinstieg	6%	Totale Hektik erschwert den Durchblick.	3,50
Langzeitspaß	5%	Das einfältige Gekloppe gewinnt durch die eingestreuten Überraschungen an Charme.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bunte, aber detailarme Kulissen und Figuren.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Figuren bewegen sich etwas hölzern.	3,00
Musik	2%	Passende, aber etwas grelle Melodien.	3,00
Geräusche	3%	Hier knallt und zischt es an jeder Ecke, dass man meint, es sei schon wieder Silvester.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nur kurze Ansagen vor und nach Kämpfen.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Viele Infos zu Spielvarianten und Figuren.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur bekommt man die Kämpfe nicht jederzeit in den Griff.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wer die alten Spiele-Hits von Nintendo kennt, wird sich über ein Wiedersehen freuen. Ansonsten nur Mittelmaß.	3,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.nintendo.de)	1,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	ausführlich	**2,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**4,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Spielfiguren, 23 Kampfarenen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,44**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,34**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		60,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden0	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,34 x 60,00 = 140,40 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Turniersiege werden mit barer Münze belohnt. Und die verjuxen Sie bei einem Lotteriespiel, in dem Sie Trophäen gewinnen können. Erfolgreiche Kämpfer können bis zu 300 solcher Nintendo-Figuren sammeln.



Kämpfe lassen sich jederzeit für eine Zeitlupenwiederholung stoppen.



Der Abspann ist ein Ballerspiel, in dem Sie die Namen der Programmierer ins Fadenkreuz nehmen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

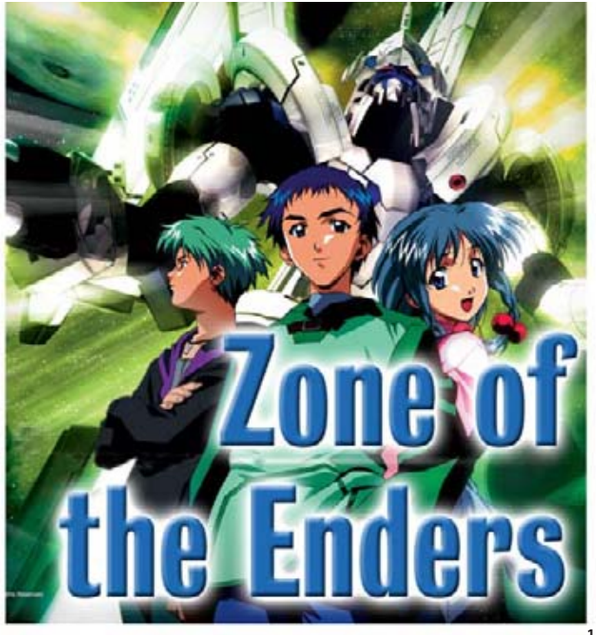


A: Standardangriff
B: Spezialangriff
Z: Gegner greifen
X + Y: Springen
L + R: Schild einsetzen

Analoger Steuerknüppel: Kämpfer bewegen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 sprich: „Sohn off 5 Enders: Se Fisst of Mars"

Strategiespiel für Gameboy Advance | Gibt es Leben auf dem Mars? Und wie – da prügeln sich riesige Kampfroboter

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance zum „Leben" erwecken, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Im Jahr 2173. Längst hat die Menschheit Kolonien im Weltraum gegründet. Auch auf dem Mars haben sich irdische Siedler breit gemacht. Die Daheimgebliebenen nennen diese Abenteurer „Enders", weil sie am Ende der Zivilisation hausen. Aber nicht einmal dort sind die Pioniere vor den Machtkämpfen der Menschheit sicher. Ihre Unabhängigkeitsbestrebungen werden von der Erde aus mit militärischer Gewalt unterdrückt.

Bei einem Raumschiffabsturz landet der 17-jährige Cage mitten im Krisengebiet und schließt sich einer Widerstandsbewegung an. Fortan kämpft er als Pilot eines Kampfroboters gegen die rücksichtslosen Erdtruppen. Zusammen mit einer Handvoll Freiheitskämpfer greift er überall ein, wo Not am Mann ist, befreit etwa ein besetztes Krankenhaus oder beschützt Demonstranten.

Jeder Kampfeinsatz ist in drei Abschnitte gegliedert: Nach der Einsatzbesprechung müssen Sie Ihre Truppen möglichst geschickt auf dem Schlachtfeld aufstellen und dabei beachten, dass die diversen Kampfroboter und Panzer von unterschiedlicher Reichweite und Bewaffnung sind. Wenn der Kampf dann losbricht, sitzen Sie selbst im Cockpit.

BEDIENUNG

Den strategischen Teil des Spiels erschweren viele englische Menübezeichnungen und Befehle. Wer mit diesem Kauderwelsch erst einmal vertraut ist, hat mit dem Kommando seiner Truppen aber kein Problem mehr. Auch der Kampfeinsatz geht locker von der Hand. Mit dem Steuerkreuz versuchen Sie den Gegner ins Fadenkreuz zu nehmen und abzuschießen. Dank präziser Steuerung treffen Sie meistens.

URTEIL

Die Kriege auf dem Mars sind eine recht spannende Geschichte. Auf dem Schlachtfeld müssen Sie abwechselnd taktische Fähigkeiten und schnelle Reaktion beweisen. Leider sind Sie gezwungen, vor und nach jedem Kampf schier endlose Dialoge der Akteure zu ertragen. Die Zwiegespräche werden als Texttafeln eingeblendet und ermüden auf die Dauer den härtesten Freiheitskämpfer. Freunde japanischer Zeichentrickfilme werden sich über Grafik und Musikuntermalung freuen. Zu einem mehr als „befriedigenden" Gesamteindruck reicht's aber nicht.

SPIELDETAILS



Aufbau: Die Bewaffnung der Roboter lässt sich erweitern.



Auftakt: Gegenüberstellung der Gegner vor dem Kampf.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Zone of the Enders: The Fist of Mars

Altersempfehlung **ab 10 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Für kein anderes System erhältlich

Hersteller: **Konami**
Info: Tel. 069/98557320 (0,12 €/Min.) Fax 069/98557377 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,81**
Spieleinstieg	6%	Unnötig schwer, weil Hilfe-Funktion fehlt.	3,50
Langzeitspaß	5%	Die ausladende Geschichte und die vielen Schlachten werden Sie länger beschäftigen.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Moderner Stil japanischer Zeichentrickfilme.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Es gibt fast nur Standbilder zu sehen.	5,00
Musik	2%	Sehr passende Science-Fiction-Klänge.	2,50
Geräusche	3%	Die Kämpfe der Riesenroboter werden von krachenden Explosionen begleitet.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Auf Sprachausgabe wurde verzichtet.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Endlose Dialogtexte erschlagen den Spieler.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Steuerkreuz und den Tasten haben Sie volle Kontrolle über Ihre Armee.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die interessante Science-Fiction-Geschichte und die spannenden Kämpfe leiden etwas unter den zu langen Texteinblendungen.	2,50
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**6,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	30 Spielstufen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,57**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,57**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		56,22 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		37,85 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,57 x 56,22 = 144,49 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Aufruhr bei einer Demonstration gegen Steuererhöhungen auf dem Mars.



2 Mächtige Kampfroboter der erdentreuen Regierung greifen die Zivilisten an.



3 Die Rebellen (blau) stellen sich schützend zwischen Demonstranten und Polizei (rot).



4 Kampfroboter der Regierung und der Widerstandskämpfer liefern sich Gefechte.



5 Die Demonstranten nutzen das Kampfgetümmel, um nach Süden zu flüchten.



6 Endlich in Sicherheit – die Demonstranten sind aus der Einkesselung entkommen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zehn Jahre Gefängnis liegen hinter Ihnen. Ihre Freundin will Sie überraschen und holt Sie mit der Karosse eines Botschafters ab.



2 Das Auto ist natürlich geklaut, so dauert es nicht lange, bis Ihnen die ersten Gesetzeshüter im Nacken sitzen. Die Jagdsaison hat begonnen.



3 Bevor Sie im rettenden Versteck untertauchen können, müssen Sie Ihre Verfolger abschütteln. Also: Gas geben, und ab durch die Mitte.



4 Mit einer „Ehrenrunde" haben Sie die Polizei verwirrt und dürfen nun endlich Ihr Ziel ansteuern – immer dem roten Pfeil nach (Kreis).



5 Den nächsten Auftrag ziehen Sie im schnellen Nobelcabrio durch. Die Polizei ist diesmal nicht wirklich das Problem. Die knappe Zeitvorgabe wird Ihnen allerdings zu schaffen machen: In nur gut einer Minute müssen Sie den Bahnhof erreichen, um dort einen Informanten zu treffen.



6 Höchste Eisenbahn – die Pfeile (Kreis) zeigen: nur noch wenige Meter zum Ziel. Doch die Zeit läuft unerbittlich, bald ist „der Zug abgefahren".



7 Geschafft! In allerletzter Sekunde haben Sie den Treffpunkt erreicht. Keine Zeit zum Verschnaufen, das nächste Abenteuer wartet schon.



The Italia

Rennspiel für PC | Wer von Polizei und Mafia verfolgt wird, muss verteufelt schnell sein. Basta

INSTALLATION

Ein Spiel auf der Playstation ins Rennen zu bringen, ist einfacher, als Spaghetti zu kochen. Sollten dennoch Probleme auftauchen, so schlagen Sie einfach auf Seite 142 nach.

INHALT

In diesem rasanten Rennspiel schlüpfen Sie in die Rolle des verwegenen Gangsters Charlie Croker. Ihr Traum ist, die italienische Mafia um vier Millionen Dollar zu erleichtern. Kein ungefährliches Unterfangen. Ausgebrütet haben Sie das dicke Ei in England. Zehn Jahre unter der Obhut Ihrer Majestät hinter schwedischen Gardinen – Zeit genug, um ein neues, ganz großes Ding auszuhecken. Es soll der Coup Ihres Lebens werden.

Ihre Freundin Lorna meint es besonders gut und holt Sie vor dem Knast ab – mit der geklauten Limousine eines Botschafters. Da fackeln die Gesetzeshüter nicht lange, und schon tobt die schönste Verfolgungsjagd mitten durch die Londoner City. Und Sie haben nicht nur rasende Staatsdiener im Nacken. Linksverkehr, unachtsame Passanten, rote Ampeln und eine erbarmungslos ablaufende Uhr machen die Fahrt zum Höllentrip.

Nach genau diesem Schema laufen alle vierzehn Aufträge ab. Verfolgt von Polizei und/oder Mafia, müssen Sie zur richtigen Zeit den richtigen Ort erreichen. Anfangs eben in London, später in Turin, wo wenigstens rechts gefahren wird. Zum Schluss geht's sogar noch durch die Alpen, steile und lebensgefährliche Passstraßen rauf und runter. Ein roter Pfeil im Bild hilft bei der Orientierung. Der freundliche Wegweiser ist bitter nötig, denn die weitläufigen Straßennetze erlauben viele Abkürzungen und Schleichwege, so dass Sie





n Job [1]

[1] spricht: „S'italjan Dschobb"

sich der Lösung jedes Auftrags auf diversen Pfaden nähern können. Jede bestandene Prüfung wird mit neuen Autos belohnt – das motiviert zusätzlich.

BEDIENUNG

Die Fluchtautos durch den dichten Verkehr zu lenken, ist mit der Playstation-Spieletastatur (Gamepad) kein Problem. Wahlweise per Steuerkreuz oder **Mini-Steuerknüppel** (Ministick) S.166 jagen Sie Ihre tief fliegende Kiste durch den Großstadtdschungel. Gut: Wer mit der vorgegebenen Tastenbelegung nicht zufrieden ist, passt sie kurzerhand seinen Vorstellungen an. Schlecht: Sie haben Ihren Wagen stets aus der Verfolgerperspektive im Blick – die (nicht nur) in solchen Spielen viel spannendere Fahrersicht ist nicht vorgesehen.

URTEIL

Ein rasanter Rennspaß, der jetzt für relativ wenig Geld zu haben ist und viel aus der guten, alten Playstation 1 herausholt. Sicher: Das interessante Spielprinzip wurde vom Erfolgsspiel „Driver" abgekupfert. Doch die Entwickler haben es fertig gebracht, witzige und fordernde Aufträge in eine spannende Geschichte zu streuen. Lange Ladezeiten bremsen die wilde Hatz zwar ein wenig aus, doch zum Ausgleich lässt ein variabler Schwierigkeitsgrad auch Einsteigern eine Chance. Und die zwei Spielvarianten „Zerstörer" oder „Etappenziel" verlängern den Spielspaß über den eigentlichen „Italian Job" hinaus.

Ein echter Mehr-Spieler-Modus fehlt dieser gekonnten Raserei zur Perfektion. Dennoch: PS-Bändiger auf der Suche nach einem „etwas anderen" Rennspiel sind mit diesem Schnäppchen zum Preis zweier Pizzen nebst Getränken wirklich „gut" bedient.



Das Original: Der klassische Mini ist Geschichte, sein Nachfahre hat Speck angesetzt. Aber hier hat der Kleine noch seinen großen Auftritt.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Italian Job

Hersteller: **Codemasters**
Info: Tel. 01908/7326861 (1,24 €/Min.)
Fax 089/49991500 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	**ab 6 Jahren**
Geeignet für	**Anfänger**
Für kein weiteres System geplant	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,17**
Spieleinstieg	6%	Einfacher Spieleinstieg auch für Anfänger.	1,50
Langzeitspaß	5%	Oft mehrere Lösungswege für die 14 Aufträge, dazu zwei fordernde Spielvarianten.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Grob, kantig, nicht mehr zeitgemäß.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Fahrverhalten der Autos glaubwürdig.	2,50
Musik	2%	Im Stil der Sechziger, bisweilen störend.	3,00
Geräusche	3%	Polizeisirenen etwas untypisch, andererseits passende Brems- und Kollisionsgeräusche.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Halbwegs treffende Kommentare im Filmstil.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz und knapp, aber hinreichend präzise.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur lässt sich frei belegen, die Autos sind jederzeit beherrschbar.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Städte London, Turin und die zwei Alpenstrecken sind detailliert in Szene gesetzt: hoher Wiedererkennungswert.	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/7326861 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.rockstargames.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Aufträge und 14 Fahrzeuge	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,93**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**1,93**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		14,99 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		40,00 €	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,93 x 14,99 = 28,93 = sehr gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Plötzlich auftauchende Rampen laden zu wilden Sprüngen ein.



Wenn die Polizei Sie überholt, ist das Spiel meist gelaufen.



In der Variante „Zerstörer" fahren Sie Slalom um „Hütchen".



Der Picadilly Circus in London ist mit Liebe zum Detail gemacht.

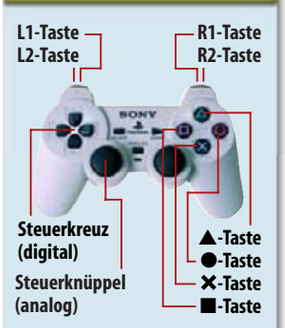


Vor jedem Auftrag gibt es eine kurze filmische Einweisung.



Spielvarianten (Checkpoint/Zerstörer) werten das Spiel auf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



▲: Handbremse ziehen oder lösen
✕: Auto beschleunigen
■: Bremsen
R1: Hupe
Analoger Steuerknüppel oder digitales Steuerkreuz: Auto lenken

SPIELVERLAUF



1 Nach der Landung bessern Sie (der Typ in der Mitte) erst mal Ihre Urlaubskasse auf, indem Sie ein paar Passanten um Peseten erleichtern.



2 Der Raubzug bringt Ihnen viele Punkte ein, aber wenig Freunde. Erst im Hotel sind Sie vor Ihren aufgebrachten Verfolgern sicher.



3 Es wird Zeit, sich beim zünftigen Eimersaufen von den Strapazen zu erholen. Sieger ist, wer noch steht, wenn der Sangria-Kübel leer ist. Prost!



4 Um an Trinkgeld zu kommen, schrecken Sie auch vor Kellnerjobs nicht zurück. In dieser Bar sorgen männliche Gäste für warme Atmosphäre.



5 Der „Wet-T-Shirt-Wettbewerb" sorgt dann wieder für Abkühlung. Mit der Wasserpistole machen Sie die Badenixen nass, und per Greifarm dürfen Sie ihnen erst das T-Shirt, später sogar die Bikinis vom Leib reißen. Aber erst, wenn die Damen sich umgedreht haben, sonst gibt's Backpfeifen statt Punkte.



6 Genug Geld angespart? Dann verprassen Sie es großzügig in einer Strandbar, um so viele Frauen wie möglich abzuschleppen.



7 Fragen Sie nicht, was um Himmels Willen eine „Edel-Mietze" sein soll. Sie haben eine ordentliche „Frauenquote" erzielt, und nur darum geht es.



Der König von Mallorca

Geschicklichkeitsspiel für PC | **Sommer, Sonne, Sangria – Ballermann macht's möglich**

INSTALLATION

Wie Sie Ihren Computer reif für die Insel machen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Die besonders von deutschen Urlaubern geflutete Balearen-Hauptinsel wird in diesem Spiel wieder einmal zu Unrecht Schauplatz wilder Saufgelage, abgedrehter Partys und plumpen Anbaggerns, bis der Arzt kommt. Dabei hat die schöne Insel weit mehr zu bieten. Aber davon wollen Sie, der künftige „König von Mallorca", natürlich nichts wissen. Schließlich sind Sie nicht wirklich zum Vergnügen hier.

In fünf (nicht aufeinander aufbauenden) Spielstufen müssen Sie Ihre Qualifikation zum trinkfesten Oberproll unter Beweis stellen. Erste Herausforderung: Rempeln Sie im Dauerlauf vom Flughafen zum Hotel so viele Passanten an, wie möglich. Zielsicher geschubste Unfallgegner verlieren nämlich Wertsachen, die Sie sich schleunigst aneignen sollten. Mit den gestohlenen Preziosen und Peseten suchen Sie Zuflucht in der Herberge. Und wie auf Befehl zerstreut sich die Meute wütender Verfolger daraufhin schlagartig in alle Winde .

Im nächsten Spielabschnitt geht es um eine Disziplin, die schon seit Jahren hoffnungslos out ist: fröhliches Eimersaufen. Leeren Sie einen Kübel Sangria, wie es sich gehört – mit dem Strohhalm. Natürlich im zünftigen Wettbewerb. Zwei angeblich durch „ausgeklügelte Computerlogik" gesteuerte Gegenspieler versuchen mitzuhalten. Stehen Sie noch, wenn der Pegel gefallen ist, gibt's ein Preisgeld.

Dennoch müssen Sie anschließend einer „geregelten" Arbeit nachgehen. Ausgerechnet in einer Bar für Homosexuelle. Hier müssen Sie unter Zeitdruck fünf Tische bedienen, ohne dabei die tanzenden Kerle zu berühren. Die nehmen Tuchfühlung nämlich persönlich, baggern Sie kräftig an und stehlen Ihre kostbare Zeit. Vor dem großen Finale steht dann noch der „Wet T-Shirt Contest" auf dem Reiseplan. Drei leicht bekleidete Damen stehen auf der Bühne und freuen sich darauf, mit einem gezielten Strahl aus Ihrer Wasserpistole nassgespritzt zu werden. Sobald das Hemdchen dann nahezu durchgeweicht ist, drehen sich die Damen verlegen um – und Sie dürfen das feuchte Kleidungsstück stibitzen. Auch vor Bikini-Ober- und Unterteilen müssen Sie nicht halt machen. Aber Vorsicht: Verpassen Sie den richtigen Moment, gibt's was auf die Finger.

Schließlich haben Sie in einer Strandbar die einmalige Chance, Ihr angespartes Geld unter die weibliche Bevölkerung zu bringen. Per Zufallsgenerator nähern sich verblüffend hässlich gezeichnete Computerladys Ihrem Tisch, denen Sie dann diverse Getränke spendieren dürfen, damit sie Ihnen eine Weile Gesellschaft leisten. Anschließend dürfen Sie Ihre Eroberungen nach Belieben angraben, begrapschen oder sogar beleidigen. Eine wahrhaft groteske Vorstellung. Haben Sie alle Peseten verbraten, geht's ab ins Hotelzimmer, und das „Abenteuer" Mallorca ist vorbei. Ihre im letzten Durchgang erzielte „Frauenquote" entscheidet darüber, ob es zum Ehrentitel „König von Mallorca" gelangt hat.

BEDIENUNG

Meist scheuchen Sie Ihren Freund der Frauen und des Fusels per Tastatur über den Bildschirm.



König Mallorca

Ab und zu dürfen Sie auch die Maus benutzen, was nicht minder hakelig von der Hand geht. Kurz: Die Steuerung ist auch nicht viel besser als das primitive Spielprinzip.

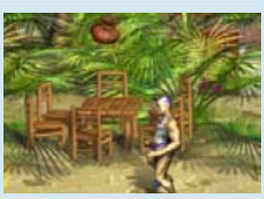
URTEIL

Sicher, dieses seltsame Spiel nimmt sich nicht ernst und will auch nicht ernst genommen werden. Doch unter dem Deckmantel der Parodie fast 16 Euro für einen derartigen Quatsch zu verlangen, ist unverschämt. Die schweren Logikfehler im Spiel fallen wahrscheinlich nur Testern auf, weil alles andere die Grenze zur Geschmacklosigkeit und Peinlichkeit so weit unterschreitet, dass Ihnen technische Macken schlicht wurscht sein dürften. Selten zuvor war ein Spieletest derart ärgerlich, weil sich auch nicht der Hauch von Spaß an der Sache einstellen wollte. COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt: Finger weg von diesem in jeder Hinsicht billigen, erbärmlichen und schlicht „mangelhaften" Spiel.

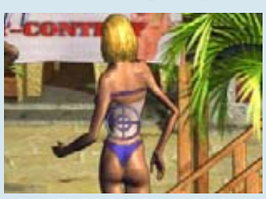
SPIELDETAILS



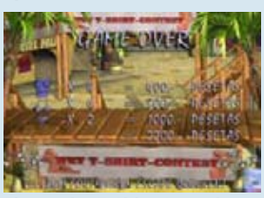
Fünf Spielchen stehen zur Wahl – alles keine Königsdisziplinen.



Ein symbolisches Bild – dieses Spiel macht wirklich einsam.



Umgedrehten Damen dürfen Sie das T-Shirt stehlen.



Eine stolze T-Shirt-Sammlung bringt Punkte und Peseten.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der König von Mallorca

Hersteller: Modern Games
Info: Tel. 02408/959209 (0,123 €/Min.) Fax 02408/959135 (0,123 €/Min.)
Version: 1.00
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**4,75**
Spieleinstieg	6%	Keinerlei Einstiegshilfen vorhanden.		3,00
Langzeitspaß	5%	Man verliert schon beim ersten Durchspielen die Lust, Wiederholung völlig uninteressant.		5,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Charaktere sehen alle aus wie Witzfiguren.		4,50
Bewegungsabläufe	3%	Klobig und roboterhaft.		5,50
Musik	2%	Nervendes pseudospanisches Gedudel.		4,00
Geräusche	3%	Die wenigen Geräusche im Spiel (Rülpsen, Ohrfeigen) wirken ekelhaft.		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Wenige, prollige Macho-Sprüche.		4,50
Texte/Untertitel	2%	Gibt's nicht.		6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Überwiegend Tastatur, manchmal Maus – perfekt funktioniert beides nicht.		3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Bezeichnung „Spielwelt" wäre blanker Hohn, Faszination gibt's hier nicht, und von Mallorca fehlt jede Spur.		5,50
SERVICE	**3%**			**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02408/959209 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.modern-games.com)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,78**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (134 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft		5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0195 Megabyte		1,14
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)		**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**4,32**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht möglich	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**4,57**
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%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**2,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Spielstufen		4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,90**
Abwertung		extrem kurze Spieldauer Spielerfolg häufig zufallsbedingt		+0,30 +0,30
TESTERGEBNIS		**mangelhaft** ←		**4,50**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		15,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		4,50 x 15,99 = 71,96 = mangelhaft[1]		

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]Abwertung um zwei Noten wegen mangelhaften Testergebnisses

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



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

INSTALLATION

So starten Sie

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

1 Legen Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster zu sehen, treffen Sie Ihre 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 2.0

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

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

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

Commandos



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 166 MHz
- 32 **Megabyte** S.166 **Arbeitsspeicher** S.166
- 70 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/XP
- **Direct-X** S.166 Version 7.0

Spiel installieren

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



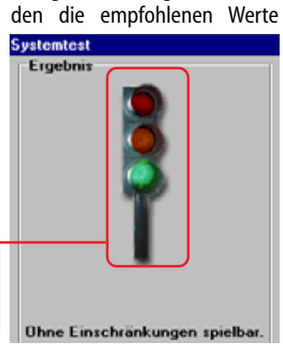
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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. Commandos 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	166 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	32 MB	512 MB
Betriebssystem	Windows 95/98/XP	Windows 95/98
Direct-X	7	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	43X
Speicherplatz	70 MB	C: 3203 MB frei D: 899 MB frei E: 21332 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 Commandos mit einem Mausklick auf die Zeile Überspielen vor.

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

Commandos | Fortsetzung

7 Jetzt können Sie den Installationstyp auswählen. Die Option TYPISCH ist bereits eingestellt. Wenn Sie genügend freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte haben, können Sie auch die Option KOMPLETT auswählen. Das Spiel läuft dann in der Regel flüssiger. Wie viel freier Speicherplatz zur Verfügung steht, sehen Sie im unteren Teil des Fensters. Hier sind es 2096832 (KB), 2047 (MB). Die Dateien werden normalerweise in C:\Programme\Eidos Interactive\Pyro\Commandos gespeichert.

8 Entfernen Sie unbedingt noch das Häkchen vor der Zeile DIRECTX. Auf der CD-ROM befindet sich eine jüngere Version von **Direct-X** S.166, die Sie vorziehen sollten. Wie Sie Direct-X installieren, entnehmen Sie den Angaben im Kasten „Direct-X 8.1" auf der linken Seite.

9 Klicken Sie danach auf Install. Ein blauer Laufbalken zeigt den Fortschritt der Installation: 35 %.

10 Klicken Sie danach auf OK, um **DX-Media** S.166 zu installieren. Die Installation kann dauern. Auch wenn der Computer scheinbar nicht mehr reagiert, brechen Sie die Installation nicht ab! Klicken Sie anschließend erneut auf die Schaltfläche OK.

Anleitung lesen

1 Klicken Sie dazu rechts auf den Eintrag Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung von Commandos.

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

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

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

Spiel starten

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

2 Klicken Sie im Anschluss daran auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Eidos Interactive und Pyro Studios. Klicken Sie danach auf Commandos.

3 Klicken Sie im Hauptmenü auf NEUES SPIEL und dann auf EINZELSPIELER. Daraufhin sehen Sie eine Missionsbeschreibung. Die können Sie mit zweimaligem Druck auf Esc überspringen, wenn Sie wollen.



Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel Esc, um ins Hauptmenü zurückzuschalten. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag SPIEL BEENDEN. Jetzt folgt zur Bestätigung noch ein Mausklick auf OK, und das Spiel ist beendet.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Eidos Interactive und Pyro Studios. Klicken Sie danach auf COMMANDOS DEINSTALLIEREN. Klicken Sie in den nächsten beiden Fenstern jeweils auf Ja und auf OK.

Hellcarrier



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Hellcarrier, dann auf Überspielen. Klicken Sie anschließend auf Next und danach erneut auf Next.

2 Das Spiel wird im Verzeichnis c:\games\hellcarrier installiert. Klicken Sie auf Next, dann auf Start. Mit Klicks auf Next und Exit beenden Sie die Installation.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf den Eintrag Beenden.

2 Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Free Lunch Design und auf Hellcarrier. Klicken Sie auf Hellcarrier.

3 Wählen Sie im Hauptmenü des Spiels mit einem Druck auf ↵ NEW GAME.

4 Wählen Sie anschließend mit den Pfeiltasten einen von drei Schwierigkeitsgraden aus.



Der untere Eintrag steht für die schwierigste Spielstufe. Drücken Sie dann ↵, um die Auswahl zu bestätigen.

5 Drücken Sie danach zwei Mal ↵, um mit dem Spiel zu beginnen.

Spiel beenden

1 Drücken Sie Esc und dann drei Mal ↓, um die Option END GAME auszuwählen. Bestätigen Sie die Auswahl mit einem Druck auf ↵.

2 Drücken Sie dann fünf Mal ↓ bis zur Option EXIT. Drücken Sie erneut ↵.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, dann auf Free Lunch Design, Hellcarrier und Uninstall Hellcarrier. Klicken Sie zwei Mal zur Bestätigung auf OK.

Burger Mania

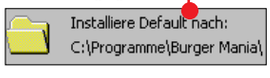


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Burger Mania und anschließend rechts auf den Eintrag Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben. Klicken



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

4 Klicken Sie zum Schluss auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche zu schließen. Klicken Sie danach doppelt auf



2 Klicken Sie dann auf die Option PLAY.

3 Wählen Sie hier einen von drei Schwierigkeitsgraden mit Klick aus. EASY ist die leichteste Stufe, NORMAL durchschnittlich, und bei HARD müssen Sie ganz schön ranklotzen.

Spiel beenden

Klicken Sie im laufenden Spiel einfach oben rechts auf ✕.

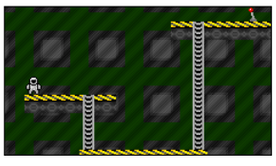
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Burger Mania.

2 Klicken Sie danach auf Burger Mania entfernen.

3 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja – fertig.

Astro Man



Spiel installieren

1 Starten Sie die Installation, indem Sie zunächst auf Astro Man und anschließend rechts oben auf Überspielen klicken.

2 Sie sehen einen Begrüßungsbildschirm. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben. Klicken



Sie hier einfach auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

4 Wenn der Laufbalken rechts anschlägt, klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation von Astro Man abzuschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden. Klicken Sie anschließend doppelt auf das Symbol



2 Damit haben Sie das Hauptmenü geöffnet. Klicken Sie auf PLAY ASTRO MAN, um „in den Raumanzug zu schlüpfen".

Spiel beenden

1 Klicken Sie oben links auf Game.

2 Klicken Sie danach auf Quit. Damit haben Sie die Windows-Oberfläche aufgerufen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Astro Man.

2 Klicken Sie danach auf Astro Man entfernen.

3 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja.

Dunlop Drivers Cup 2002



Spiel installieren

1 Klicken Sie links auf Dunlop Drivers Cup 2002 und danach auf Überspielen. Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter.

2 Jetzt folgen einige Eingabefelder. Die können frei bleiben, da Sie mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun haben. Drücken Sie daher Entf, dann ⇄ und danach wieder Entf. Klicken Sie im Anschluss daran auf Weiter. Mit einem erneuten Klick auf Weiter leiten Sie zum nächsten Schritt über.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche Installieren. Ein blauer Laufbalken zeigt den Fortschritt der Installation: ■■■■■■■■■.

4 Klicken Sie zum Schluss noch auf die Schaltfläche Fertigstellen. Damit ist die Installation von „Dunlop Drivers Cup 2002" beendet.

Spiel starten

1 Blenden Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf den Eintrag Beenden rechts oben im Bild aus.

2 Klicken Sie anschließend doppelt auf



3 Im Hauptmenü genügt ein Klick auf Start, und das Spiel beginnt unverzüglich. Viel Vergnügen dabei!

Spiel beenden

1 Drücken Sie im Spiel Esc, um wieder ins Hauptmenü zurückzuschalten.

2 Klicken Sie darin auf Beenden. Damit haben Sie wieder die Windows-Oberfläche aufgerufen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Einstellungen. Klicken Sie im Anschluss daran auf den Eintrag Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



3 Suchen Sie den Eintrag Dunlop Drivers Cup 2002. Eventuell müssen Sie mehrmals auf ▼ klicken, um ihn zu finden. Klicken Sie diesen Eintrag anschließend an.

4 Jetzt geht es weiter, indem Sie auf Hinzufügen/Entfernen... klicken. Mit einem Klick auf Ja schließen Sie den Vorgang ab. Klicken Sie dann noch auf OK.

Click'n Slide



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Click'n Slide und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren.

3 Das Programm macht anschließend einen Vorschlag für ein geeignetes Zielverzeichnis auf der Festplatte. Akzeptieren Sie ihn mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter.



4 Klicken Sie danach auf Fertigstellen.

Spiel starten

Mit einem Klick auf Beenden rufen Sie die Windows-Oberfläche wieder auf. Klicken Sie danach doppelt auf



Spiel beenden

Klicken Sie im Spiel einfach auf ☒ oben rechts, um das Fenster zu schließen und das Spiel damit zu beenden.

Spiel entfernen

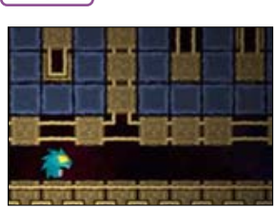
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und Click'n Slide.

3 Klicken Sie danach auf Click'n Slide entfernen.

4 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster bekräftigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja. Das Spiel ist damit entfernt.

Rox



Spiel installieren

1 Wählen Sie in der linken Liste mit einem Klick den Eintrag Rox aus. Klicken sie danach auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Ja.

Mit einem Klick auf Next leiten Sie zum nächsten Schritt über. Klicken Sie dann auf Yes.

3 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Next.

4 Daraufhin wird im Programm-Menü von Windows die Programm-Gruppe Safrosoft RoX angelegt. Klicken Sie auf Next.

5 Klicken Sie erneut auf Next, danach auf Install. Dann wird das Spiel installiert.

6 Wählen Sie jetzt noch mit einem Klick die Option Yes, restart the computer now aus, um den Computer neu zu starten. Klicken Sie dann zur Bestätigung auf Finish.

Spiel starten

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



2 Drücken Sie danach ␣ und dann ↵.

3 Drücken Sie jetzt ↵ für Spielstufe LABRAT. Dann kann's losgehen.

Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel vier Mal Esc und danach ein Mal ↵. Drücken Sie dann eine beliebige Taste.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Einstellungen, und klicken Sie im Anschluss auf den Eintrag Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



Eventuell müssen Sie mehrmals auf ▼ klicken, um das Symbol zu finden.

3 Wählen Sie mit einem Klick den Eintrag Safrosoft RoX aus. Wiederum müssen Sie möglicherweise mehrmals auf ▼ klicken, um den Eintrag zu finden. Klicken Sie danach auf Hinzufügen/Entfernen... und auf Ja. Jetzt fehlen nur noch zwei Klicks auf OK.

Net Mühle

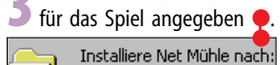


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf der CD-ROM-Oberfläche links auf den Eintrag Net Mühle und anschließend auf der rechten Seite auf Überspielen. Daraufhin startet das Installationsprogramm des Brettspiels „Net Mühle".

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben.

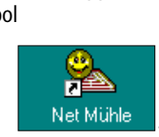


Klicken Sie auf Weiter. Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation: ■■■■■■■■■.

4 Klicken Sie zum Schluss auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

1 Blenden Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf den Eintrag Beenden oben rechts aus. Klicken Sie zum Starten des Spiels auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Symbol



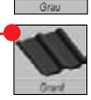
2 Klicken Sie beim ersten Start des Spiels auf die Schaltfläche ✓ Ok.

3 Mit Mausklicks auf Spiel und auf Computer-Spiel geht es weiter.

4 Wählen Sie jetzt noch mit Klicks die Steine aus, mit denen Sie spielen möchten, also entweder



oder die dunklere Variante



Dann können Sie Ihre Zwickmühlen bauen.

Spiel beenden

Um wieder zu Windows zurückzuschalten, klicken Sie im laufenden Spiel auf ☒ oben rechts im Fenster und danach auf die Schaltfläche ✓ Ja.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Net Mühle.

2 Klicken Sie danach auf Net Mühle entfernen.

3 Bestätigen Sie den Löschauftrag per Mausklick auf Ja. Dann wird das Spiel von der Festplatte entfernt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Crystal Racer



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Crystal Racer und anschließend auf Überspielen. Daraufhin wird das Installationsprogramm eingeleitet.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren.

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis. Klicken Sie einfach auf Weiter. Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation:



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

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden, und dann doppelt auf



2 Klicken Sie dann auf das Symbol



3 Mit einem weiteren Klick auf das Symbol



starten Sie das Spiel.

Spiel beenden

Drücken Sie im Spiel auf Esc, und klicken Sie danach auf ✕ oben rechts im Fenster, um es zu schließen und damit das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und Crystal Racer.

2 Klicken Sie danach auf Crystal Racer entfernen.

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

Takatis



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Takatis und danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie im nächsten Fenster einfach auf Setup starten!, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

3 Nun folgen die Lizenzbestimmungen. Klicken sie auf Ja, ich stimme zu, um die anzunehmen.

4 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK. Die Installation ist damit bereits abgeschlossen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, Programme, dann auf Takatis - A Tribute To Manfred Trenz und schließlich auf den Eintrag Takatis.

2 Warten Sie, bis Sie unten rechts ESCAPE TO SKIP lesen. Sobald das der Fall ist, drücken Sie Esc.

3 Drücken Sie danach ↵. Wählen Sie mit ← oder → einen von drei Schwierigkeitsgraden aus. Links sehen Sie die leichteste Stufe, dann folgen die schwierigeren Stufen. Drücken Sie dann ↵.



Spiel beenden

1 Drücken Sie im Spiel Esc und danach ↵. Drücken Sie danach erneut Esc, um wieder ins Hauptmenü zu schalten.

2 Jetzt müssen Sie die Option Quit Game auswählen. Drücken Sie dazu fünf Mal ↓ und anschließend ein Mal ↵.

Spiel entfernen

1 Klicken sie auf Start, Programme, dann auf Takatis - A Tribute To Manfred Trenz und schließlich auf Uninstall Takatis - A Tribute To Manfred Trenz. Klicken Sie dann auf Entfernen und danach auf Ja.

2 Klicken Sie zum Schluss auf OK.

Sudden Strike 2



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Sudden Strike 2 und danach auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter.

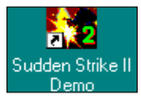
3 Klicken Sie dann auf Weiter, um fortzufahren.

4 Anschließend wird im Programm-Menü eine neue Programm-Gruppe angelegt, nämlich Sudden Strike II Demo. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Weiter und danach erneut auf Weiter.

5 Entfernen Sie dann noch das Häkchen vor der Zeile ☐ Sudden Strike II Demo starten, und klicken Sie danach auf Fertigstellen.

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden. Klicken Sie dann doppelt auf



2 Klicken Sie auf PLAY und danach auf den Eintrag EINZELSPIELER.

3 Wenn Sie einen eigenen Spielernamen haben wollen, klicken Sie in das Feld hinter YourID und löschen diesen Eintrag mit Entf. Tippen Sie dann einen neuen Namen ein, und klicken Sie danach auf Neu, um den Namen zu speichern. Klicken Sie im Anschluss auf EINZELMISSIONEN und dann auf START. Es folgt noch ein weiterer Mausklick auf START.

Spiel beenden

1 Drücken Sie Esc, und klicken Sie danach auf die Option ENDE.

2 Klicken Sie anschließend auf ZURÜCK ZU WINDOWS und auf JA. Klicken Sie jetzt noch auf QUIT. Drücken Sie anschließend drei Mal die Taste Esc.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, anschließend auf Sudden Strike II Demo und danach auf den Eintrag Sudden Strike II Demo deinstallieren. Es folgt ein Klick auf Weiter und zum Schluss einer auf die Schaltfläche Ende.

Michael Schumacher Racing World Kart 2002



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Schumacher Kart Racing, dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf die Schaltfläche Weiter, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

3 Nehmen Sie danach mit einem Klick auf Ja die Lizenzbestimmungen an. Klicken Sie anschließend drei Mal auf Weiter.

4 Klicken Sie auf die Zeile Fertigstellen.

Spiel starten

1 Blenden Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden aus

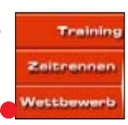
2 Klicken Sie danach doppelt auf



3 Im Hauptmenü können Sie einen Spielernamen eintippen. Klicken Sie dazu auf Neu, und tippen Sie dann einen Namen ein, etwa Orlando. Klicken Sie danach auf OK.

4 Mit Klicks auf ◀ und ▶ neben den Einträgen Outfit und Kart können Sie den Kart wechseln und das Aussehen des Fahrers ändern.

5 Wählen Sie dann mit einem Klick eine Spielart aus.



6 Wählen Sie dann noch mit einem Klick die Strecke Kobe aus, und klicken Sie auf



Spiel beenden

1 Drücken Sie im Spiel Esc, klicken Sie auf die Option Rennen beenden, und klicken Sie anschließend noch auf Beenden.

2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Ja. Den darauf folgenden Abspann können Sie mit Esc abbrechen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Programme, JoWooD, MSRW Kart 2002 - Rookie und auf Setup starten.

2 Wählen Sie dann mit einem Klick die Option ◉ Entfernen aus, und klicken Sie auf Weiter. Klicken Sie anschließend auf OK, und wählen Sie dann mit einem Klick ◉ Nein, Computer wird später neu gestartet. aus. Um den Löschvorgang abzuschließen, klicken Sie auf die Schaltfläche Fertigstellen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Hinter feindlichen Linien
COMMANDOS

Strategiespiel für PC
Sechs Mann, ein Ziel: den Zweiten Weltkrieg beenden helfen. Wie das geht, lesen Sie hier – auf zehn Seiten

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Inhalt

„Commandos" ist eines der erfolgreichsten Strategiespiele überhaupt. Darin steuern Sie sechs Soldaten mit Spezialausbildung, die so genannten Commandos, mit denen Sie gefährliche Himmelfahrts-Aufträge erledigen müssen. Die Handlung spielt im Zweiten Weltkrieg, wo Ihre Männer den Kriegsapparat der Deutschen empfindlich treffen und stören sollen.

Sieben Aufträge stehen im eisigen Norwegen an, danach wird Ihr Team ins heiße Nordafrika versetzt, wo Sie die Erfolge des deutschen Feldmarschalls Rommel bremsen sollen. Dritte und letzte Station Ihrer Männer ist Westeuropa, hauptsächlich Frankreich. Hier warten die schwierigsten Aufgaben auf Sie, denn der Tag der Befreiung wird vorbereitet.

Auf den folgenden zehn Seiten stellt COMPUTERBILD-SPIELE Ihre sechs Helden vor und erklärt, was jeder einzelne von denen zu leisten im Stande ist. Danach wird erklärt, wie Sie die ersten drei Aufträge (Missionen) in Norwegen erfolgreich zu Ende bringen können. Darin kommen bereits alle sechs Männer mindestens einmal vor, so dass Sie jeden im Einsatz erleben können. Mit den dort erlernten Taktiken können Sie auch alle weiteren Aufgaben meistern – wenn Sie etwas Geduld und Geschick mitbringen.

Bewegen



Gehen: Normale Fortbewegung der Figuren. Schneller, aber mit hohem Risiko, entdeckt zu werden. Um die Truppen „in Gang zu setzen", klicken Sie mit der linken Maustaste aufs Ziel.



Kriechen: Langsam, doch werden Ihre Männer nur schwer zu entdecken sein. Dazu drücken Sie C und klicken dann auf den Zielort des oder der Helden. Aufgestanden wird mit S.

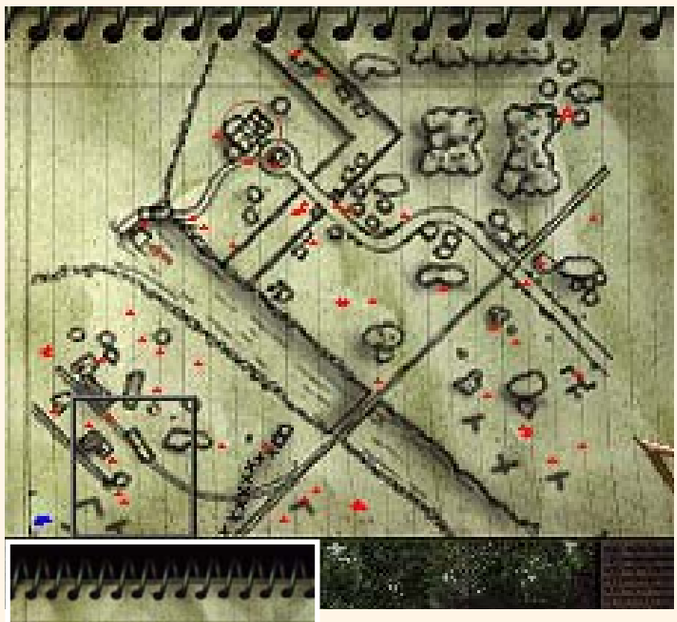


Laufen: Schnell, aber mit großer Gefahr verbunden, entdeckt zu werden, da Laufen Lärm macht. Ein Doppelklick mit der linken Maustaste aufs Ziel lässt Ihre Männer schnell rennen.



Fahren: In Aufträgen, bei denen der Fahrer Sie unterstützt, können Sie gegnerische Fahrzeuge benutzen, um in Bewegung zu blieben. Das Fahrzeug lenken Sie ebenfalls per Mausklick.

Karte

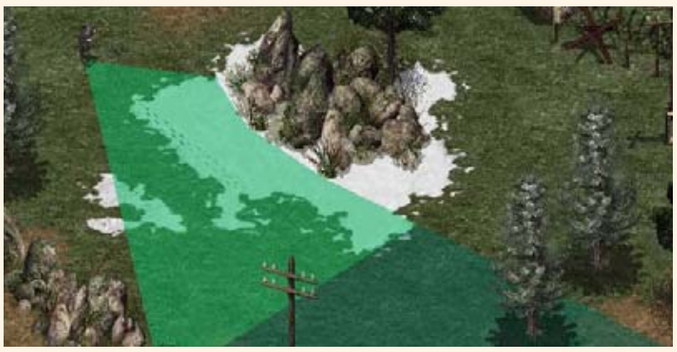




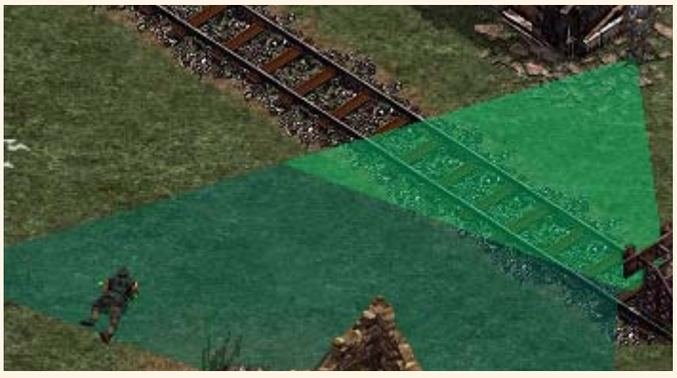
Rechts oben im Bild finden Sie die Ecken eines Notizblocks. Klicken Sie darauf, so öffnet sich eine Übersichtskarte. Blaue Punkte sind Ihre Männer, rote Punkte markieren Gegner. Eingekreiste Objekte zeigen Ihre Ziele an, die Sie entweder zerstören oder befreien sollen.

Das zweite Blatt des Blocks, ebenfalls durch Anklicken einzusehen, offenbart Ihnen eine genaue Zusammenfassung Ihres aktuellen Auftrages.

Sichtfeld



Wenn Sie auf das Auge oben im Bild klicken und danach einen Gegner anklicken, dann erscheint dessen Sichtfeld. Hellgrün bedeutet: In dem Bereich sieht er alles. Dunkelgrün heißt: Hier sieht er nur stehende oder gehende Commandos.



Ein Beispiel: Weil der Green Beret sich kriechend in den dunkelgrünen Bereich begibt, wird er vom Wachmann nicht entdeckt und kann an ihm vorbei oder auf ihn zu schleichen – so lange er nicht in den hellgrünen Vollsichtbereich kommt.

Der Green Beret



Den Green Beret werden Sie sicher am häufigsten einsetzen, denn er ist der beste Kämpfer Ihrer Commandos



Die häufigste Methode, einen Gegner auszuschalten, besteht darin, sich anzuschleichen und das Messer zu nehmen. Ziehen Sie dazu den Mauszeiger auf einen Gegner und drücken Sie X. Dann wird der Green Beret zustechen.

Aktivieren: Für den Green Beret 1 drücken.
Fähigkeiten: Der Soldat beherrscht die Attacke mit Pistole G und Messer X, kann Gegner und Fässer wegtragen, sich in Sand und Schnee eingraben und Wände erklettern, außerdem mit einem Sender Gegner anlocken.



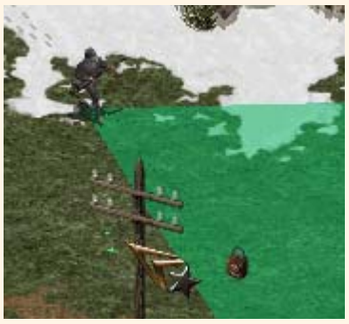
Mit F kann sich der Green Beret in Schnee und Sand eingraben, so dass er nicht mehr zu entdecken ist. Das tut er genau da, wo er gerade steht.



Einen toten Gegner verstecken: Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Körper, und drücken Sie H. Abgelegt wird er mit einem Mausklick.



Mit der gleichen Technik kann der Beret auch Fässer anheben und durch die Gegend tragen. Loslassen per Mausklick.



Der Green Beret kann per Q einen Ablenksender abstellen. Den aktivieren Sie mit I. Ist ein Gegner in Hörweite, wird er vermutlich angelaufen kommen und kann dann auf die gewohnte Art unschädlich gemacht werden.



Eine Wand, die der Green Beret erklettern kann, erkennen Sie an der Spitzhacke (Kreis), die erscheint, sobald Sie den Mauszeiger auf die Wand ziehen. Ein Klick, und der Mann klettert. Fehlt die Hacke, kann er die Wand nicht erklimmen.

Der Scharfschütze



Wenn Präzision gefragt ist, sollten Sie auf den Scharfschützen zurückgreifen – ein Mann, ein Treffer



Mit [R] kann der Scharfschütze sein Gewehr in die Hand nehmen und durch das Zielfernrohr blicken. Bei rotem Visier ist das Ziel nicht in Schussweite, oder etwas steht im Weg. Sie schießen per Mausklick.



Großer Vorteil des Scharfschützen ist seine Reichweite. Er kann etwa auch Gegner ausschalten, die für alle anderen Soldaten unerreichbar auf einem Turm Wache schieben. Und er kann einen Gegner genau an einem Ort erwischen, wo niemand den liegengebliebenen Körper sieht. Auch wenn es darum geht, explosive Fässer zu treffen, kann der Scharfschütze gute Dienste leisten. So können Sie erst Ihr Team in Sicherheit bringen und dann den Scharfschützen anweisen, die Explosion durch einen präzise gezielten Schuss auszulösen. Insgesamt kommt der Scharfschütze aber selten zum Einsatz.

Aktiviert: durch Druck auf [2]
Fähigkeiten: Auch der Scharfschütze kann mit der Pistole schießen [G], außerdem mit seinem Gewehr weit entfernte Ziele anvisieren und lautlos treffen.

Der Taucher

Wasser hat keine Balken. Dank des Tauchers ist es trotzdem kein Hindernis für Ihre Männer



Außer der Pistole und dem Messer hat der Taucher noch eine Harpune [J] als Waffe. Damit kann er Gegner völlig lautlos unschädlich machen – allerdings nur auf sehr kurze Distanz.



Wann immer Wasser zwischen Ihnen und dem Ziel liegt – der Taucher kann es überwinden. So verfügt der Mann über Tauchanzug und Sauerstoff-Flasche und gleitet per Druck auf [D] absolut unsichtbar unter Wasser dahin. Er kann dann etwa Wachen am anderen Ufer besiegen, bevor er …



… sein Schlauchboot aussetzt ([T]), hineinklettert und seine Kameraden auf die andere Seite bringt. Zum Hineinklettern genügt ein Klick mit der Maus, allerdings fasst das Boot insgesamt nur drei Mann.



Aktiviert: durch Druck auf [3]
Fähigkeiten: Der Taucher hat seine Pistole [G] und kann, wie der Green Beret, auch ein Messer [X] einsetzen. Außer tauchen kann er ein Schlauchboot mitführen und einsetzen.

Der Pionier



Vorsicht mit Sprengstoffen? Nicht nötig! Der Pionier hat alles im Griff



Die Geheimwaffe des Pioniers ist eine Falle. Mit [J] legt er die Falle auf dem Patrouillenweg einer Wache ab, und die wird hineinlaufen. Sammeln Sie die Falle dann mit [H] und Mausklick wieder ein.



Zwei Arten von Sprengsätzen [B] kann der Pionier nutzen: Zeitzünder und Fernzünder. Die Zeitzünder gehen nach kurzer Zeit hoch, die Fernzünder kann der Pionier mit [A] sprengen.



Als einziger Ihres Teams kann der Pionier Granaten werfen. Mit [E] nimmt er sie in die Hand, geworfen wird per Mausklick. Mit Granaten lassen sich auch feindliche Panzerfahrzeuge zerstören.

Aktiviert: durch Druck auf [4]
Fähigkeiten: Der Pionier besitzt eine Pistole [G] und kann eine Falle auslegen. Er verwendet Sprengsätze und kann Granaten einsetzen.

Der Fahrer



Ob schweres Kaliber oder irgendetwas mit einem Motor – der Fahrer kann damit umgehen



Manchmal hat er sie dabei, manchmal liegt Sie bei einem Auftrag zum Abholen bereit: die Maschinenpistole. Der Fahrer damit umgehen. Mit [M] nimmt er sie in die Hand, geschossen wird per Mausklick. Damit kann der Fahrer auch eine Übermacht besiegen.

Aktiviert: durch Druck auf [5]
Fähigkeiten: Der Fahrer kann mit der Pistole [G] und mit einer Maschinenpistole umgehen. Außerdem kann er jedes Fahrzeug bedienen.



Der Fahrer kann auch leere MG-Nester des Gegners für Ihr Team nutzen. Einfach den Mauszeiger auf das Nest ziehen und es dann anklicken. Sofort bewegt sich der Fahrer dorthin und bringt das Maschinengewehr in Anschlag (Kreis).



Die Hauptarbeit des Fahrers besteht aber im Lenken aller möglichen Fahrzeuge. Ob Lkw oder Panzer, er kann alles fahren. Sie steuern das Fahrzeug komplett mit Mausklicks. So kommen Sie schnell von Ort zu Ort und können sogar …



… eventuell verfügbare Waffen des Fahrzeuges nutzen. Dazu drücken Sie [Strg] und zielen dann mit dem Mauszeiger. Geschossen wird per Klick. In einem Panzer kann Ihren Männern außerdem wenig passieren.

Der Spion

Er bringt sogar Gegner dazu, vor ihm zu salutieren: Der Spion steckt voller Überraschungen



Der Spion kann einen Gegner leise ausschalten, indem er hinterrücks eine Giftspritze [L] ansetzt. Das Gift wirkt sehr schnell, das Opfer hat keine Chance mehr, noch einen Warnruf abzugeben. Die Menge des Giftes ist reichlich bemessen – es ist immer genug da.



Wenn sich der Spion von einer Wäscheleine eine gegnerische Offiziersuniform besorgt hat, kann er sich völlig ungehindert zwischen den feindlichen Soldaten bewegen. Ob er geht oder sogar rennt, spielt dabei keine Rolle.



Wie der Green Beret kann auch der Spion Opfer schultern und den Körper in ein Versteck tragen, wo der nicht entdeckt werden kann. So kann er auch im Alleingang seine Spuren verwischen.

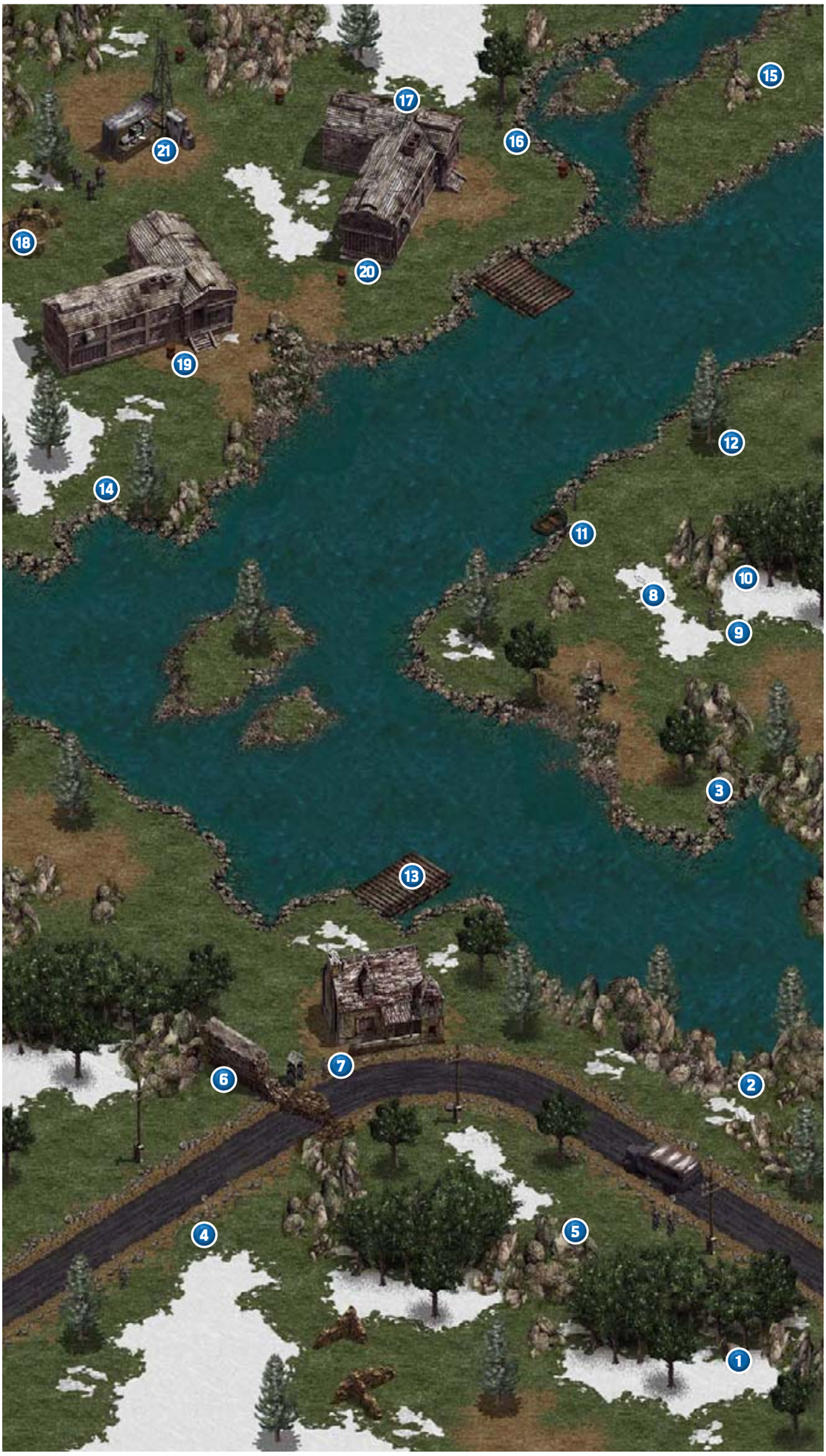


Mit [D] kann der Spion einen Gegner in ein Gespräch verwickeln, wenn er Uniform trägt. Das lenkt den Mann völlig ab.



Aktiviert: durch Druck auf [6]
Fähigkeiten: Der Spion nutzt Pistole [G] und Gift im Kampf, kann sich als feindlicher Offizier verkleiden und Gegner ablenken.

Mission 1: Feuertaufe



Ihr erster Auftrag ist, eine Funkstation zu sprengen. Dafür stehen Ihnen drei Commandos zur Verfügung: Der Green Beret bei 1, der Fahrer bei 2 und der Taucher bei 3.

Zuerst schalten Sie mit dem Green Beret die Wache aus, die bei 4 hin- und herläuft. Dazu sollten Sie auf das Auge oben im Bild klicken, danach auf die Wache. Nun können Sie deren Sichtbereich sehen. Wenn der Mann sich vom Green Beret wegdreht, machen Sie ihn unschädlich, indem Sie den Beret hinsprinten und mit Messer arbeiten lassen.



Hängen Sie den Sichtkegel jetzt an die beiden Wachen, die bei 5 auf- und ablaufen, und lassen Sie den Beret dann bei 6 über die Mauer klettern.



Er kann nun die Wache bei 7 ausschalten und den Körper hinterm Haus verstecken. Lassen Sie dann den Fahrer zum Lkw gehen und sich mit der Maschinenpistole um die beiden Wachen kümmern.



Danach lassen Sie den Fahrer in den Lkw steigen und rückwärts vor das Wohnhaus bei 7 fahren.



Lassen Sie den Green Beret auf den Anleger bei 13 laufen. Dann holen Sie den Fahrer aus dem Wagen, lassen ihn ein paar Schritte vom Lkw weggehen und auf den Motorblock schießen.



Der Wagen wird explodieren und das Haus mit zerstören. Nun läuft auch der Fahrer zum Anleger. Jetzt ist der Taucher an der Reihe. Ziehen Sie die Wache bei 8 so aus dem Verkehr, dass sie an Punkt 9 liegenbleibt. Am besten mit der Pistole, weil die anderen Wachen den Schuss hören und in Ihre Falle laufen. Stellen Sie den Taucher jetzt hinter den Felsen bei 10 in Deckung, und warten Sie ab, bis die Wache bei 11 angerannt kommt. Drei Schüsse aus der Pistole besiegen auch diesen Gegner. Eine weitere Wache, die bei 12 patrouilliert, entdeckt bald die toten Kameraden und kommt dazu. Machen Sie diesen Wächter genauso unschädlich wie die beiden anderen.



Nun kann sich der Taucher ins Schlauchboot bei 11 setzen und zum Anleger bei 13 rudern, um seine Kollegen einzuladen. Lassen Sie Fahrer und Green Beret ins Boot steigen, dann rudert der Taucher die drei zu 14, wo alle das Boot verlassen. Dann taucht er bis zur Insel 15, wo Sie den Sichtkreis der Wache aktivieren und sie im rechten Moment mit der Harpune ausschalten.



Erst dann kommt die Wache bei 16 an die Reihe. Stellen Sie den Taucher nun hinter dem Haus bei 17 auf die Lauer. Schicken Sie den Green Beret kriechend hinter das MG-Nest bei 18, und lassen Sie ihn dort warten. Der Taucher wartet, bis die Wachen-Dreiergruppe in Höhe des Fasses ist, und schießt dann darauf. Die Explosion wird alle drei umhauen.



Jetzt aktivieren Sie den Green Beret und machen den Mann im MG-Nest mit Messer oder Pistole fertig. Alarm können Sie nicht mehr auslösen, da das der letzte Gegner war. Nun sollten Sie alle Ihre Commandos an einer sicheren Stelle zusammenziehen und sich dann an die Vernichtung des Lagers und der Funkstation machen. Lassen Sie zuerst einen beliebigen Commando auf die Fässer bei 19 und 20 schießen. Das zerstört die beiden Häuser. Der Green Beret schnappt sich ein weiteres Fass und stellt es direkt an der Funkstation bei 21 ab. Schießen Sie auf das Fass, um es zur Explosion zu bringen. Sobald die Funkstation zerstört ist, haben Sie den Auftrag erfolgreich beendet.



Am Ende sehen Sie, welche Leistungen Sie erreicht haben. Viele gegnerische Schäden in kurzer Zeit bringen Ihnen Bestnoten und sorgen für schnelle Beförderungen.



Mission 2: Still und leise hochgejagt



Hier sollen Sie ein Treibstofflager sprengen. Leider liegt es inmitten einer gut bewachten Festung auf der anderen Seite des Flusses. Aber nur Mut. Sie beginnen das Spiel mit versammelter Mannschaft bei 1. Aktivieren Sie zuerst den Green Beret, und lassen Sie ihn hinter das Nachbarhaus bei 2 laufen. Die Wache bei 3 wird seine Fußspuren sehen, aber in Richtung 1 suchen. Jetzt kann der Green Beret hinterrücks mit dem Messer zustechen und den Körper hinter dem Zaun bei 1 verstecken. Lassen Sie den Green Beret auch den Soldaten bei 4 überrumpeln. Der läuft hinter das Haus, dreht sich um, läuft zurück zum Ufer. Wenn er sich



umdreht, ist die Gelegenheit zum Messerangriff günstig. Legen Sie seinen Körper hinter das Haus. Die Wache bei 5 schnappen Sie von 1 aus: Warten, bis der Mann auf halber Strecke ist, dann losspringen und das Messer zücken. Beachten Sie dabei das gelegentlich auftauchende Boot auf dem Fluss, und verstecken Sie die



Leiche ebenfalls hinter einem Zaun. Jetzt kommt der Scharfschütze zum Einsatz: Stellen Sie ihn auf Punkt 6, und lassen Sie ihn den Mann auf der Mauer bei 7 aufs Korn nehmen.



Sobald er den ausgeschaltet hat, beobachten Sie die Wache bei 8. Wenn die sich hinter dem Felsen befindet, schießt der Scharfschütze. Die Leiche wird dort von keiner anderen Wache entdeckt.

Lassen Sie das Boot passieren und dann den Taucher zum Ufer sprinten. Dort lässt er das Schlauchboot zu Wasser. Laden Sie den Green Beret, den Scharfschützen und den Taucher ein, und lassen Sie das Boot zu Punkt 9 rudern.



Dort steigen Green Beret und Scharfschütze aus und legen sich bei 10 auf den Boden. Der Taucher rudert zurück und holt die beiden anderen Commandos, die Sie auch zu Punkt 10 schicken. Dann nimmt er das Boot auf und gesellt sich zu den anderen. Alle fünf liegen jetzt an der Festungsmauer. Nun ist der Green Beret wieder dran. Er kann die Mauer erklimmen und dann die Leiter bei 10 herunterlassen.



Nun klettert er bei 11 die Holzleiter hinab und legt sich hin. Sobald die Wache bei 12 sich Richtung Tor bewegt, sprintet er los und zieht das Messer. Dann holt er sich auch die Wache am Tor bei 13 und versteckt beide Körper rechts neben dem Treibstofftank. Den Lkw bei 14 können Sie dabei nicht als Deckung nutzen, da er nur zu Beginn der Mission dort steht.

Jetzt ist der Weg frei für die anderen Commandos. Alle klettern über die Leiter ins Innere der Festung. Der Fahrer setzt sich in den Lkw bei 15, der Taucher und der Scharfschütze ebenso. Mit dem Green Beret können Sie jetzt die Fässer bei 16 nehmen und sie vor den Häusern bei 17 aufstellen. Nun steigt auch der Green Beret in den Lkw, und der Fahrer fährt den Wagen bis kurz vor die Schranke.

Jetzt schlägt die Stunde des Pioniers: Er legt die Bombe bei 18 an den Tank, achtet aber darauf, dass die Patrouille bei 19 sich gerade vom Tor weg bewegt.



Dann rennt er schnell zum Lkw und steigt ein. Der Fahrer durchbricht die Schranke und fährt die Straße entlang. Wenn die Wachen den Lkw zu früh sehen, werden sie sofort das Feuer eröffnen, und die Flucht endet tödlich.



Etwa auf halbem Weg wird die Bombe explodieren und den Tank sowie zwei Häuser zerstören.



Die Wachen werden sofort auf Ihre Männer schießen. Verschwenden Sie daher keine Zeit, sondern fahren Sie schnell aus dem Bild heraus. Mission erfolgreich beendet! Auch nach diesem Auftrag bekommen Sie wieder einen Code zum Weiterspielen sowie eine Bewertung.

Mission 3: Stromstörung

Sie sollen den Staudamm sprengen und damit die Stromversorgung in diesem Teil Norwegens für ein paar Stunden lahm legen. Auch diese Aufgabe lässt sich bewältigen – sie sieht schwerer aus, als sie ist. Zu Beginn stehen Ihre Männer bei 1. Sie haben Green Beret, Taucher, Pionier und Spion dabei. Zuerst sollten Sie mit allen um die Ecke biegen und bei 2 die Dreier-Patrouille mit Pistolen aufs Korn nehmen. Klappt alles, dann bekommen Ihre Männer keinen Kratzer ab. Und auch den Schusswechsel hört niemand.



Die Wache bei 3 lockt der Green Beret mit dem Sender zu Punkt 4, während er sich bei Punkt 5 versteckt und die Wache dann mit dem Messer ausschaltet. Danach kriecht er am Felsen entlang bis zur Wache bei 6 und sticht wieder zu. Dann kriecht er am Ufer entlang bis zur Wache bei 7, die ebenfalls sein Messer spürt. Jetzt können Sie alle Commandos ans Ufer bei 8 holen. Nun kommt der Taucher zu einem Großeinsatz: Lassen Sie ihn zunächst bis zu Punkt 9 tauchen. Wenn die Wache bei 10 sich vom Ufer wegdreht, erledigt der Taucher die Wache bei 11, rennt dann hinter Wache 10 her und schaltet sie ebenfalls aus. Ist das geschafft, kann der Taucher problemlos die Wachen bei 12, 13 und 14 – in dieser Reihenfolge – unschädlich machen, am besten mit der Harpune. Dann läuft der Taucher zurück zum Fluss und taucht bis zur Wache bei 15. Die schaltet er mit Messer oder Harpune aus und greift sich das Schlauchboot bei 16.



Anschließend taucht er zurück zu den anderen Commandos und bläst dort das Schlauchboot auf. Er setzt sich hinein, der Spion ebenfalls. Den rudert der Taucher ins Lager, wo der Spion aussteigt und sich bei 13 die Uniform von der Leine holt. Dann läuft er zurück zum Boot und wird wieder zu den anderen gerudert. Der Spion steigt aus und läuft über den Staudamm ins gegnerische Elektrizitätswerk. Dort legt er bei 17 den Schalter um und schaltet so den Strom im Zaun ab.



Inzwischen steuert der Taucher unter Wasser Punkt 18 an, wo er auf die Wache wartet, die dort auf- und abläuft. Wenn der Mann ganz weit rechts am Rand ist, schlägt der Taucher mit der Harpune zu. Dann schwimmt er zurück, holt mit dem Boot die anderen Commandos und bringt sie zu Punkt 18, ganz am Rand der Karte. Hier schneidet der Pionier mit der Zange im Gepäck ein Loch in den Zaun. Der Green Beret klettert hindurch und erledigt mit dem Messer als erstes die Wache bei 19. Dann läuft er zu Punkt 20 und wartet, bis die Wache von 21 sich zu ihrem Kollegen umdreht. Ein kurzer Spurt, Messer ziehen, und der Mann ist besiegt. Verstecken Sie den Körper hinter dem Haus, und lassen Sie den Green Beret dann den Mann bei 22 an der Bombe holen. Jetzt kann der Pionier vorsichtig die Bombe bergen.



Nun läuft der Spion zu Punkt 23 und lenkt dort die Wache ab. Wichtig ist, dass die Wache in Richtung Staudamm sieht, nicht nach unten ins Lager. Dann schleicht sich der Green Beret an die Wache bei 24 heran, die jetzt von niemandem mehr gesehen wird. Schalten Sie den Mann aus, und verstecken Sie ihn hinter dem Haus. Jetzt schicken Sie den Taucher bei 30 ins Wasser, um die letzte Wache vor dem Zaun auszuschalten. Die wird nämlich nur von der Wache gesehen, die der Spion gerade ablenkt. Wenn der Mann beim Taucher ankommt, nehmen Sie Messer oder Harpune, um sie auszuschalten. Nun müssen noch die restlichen Wachen im E-Werk besiegt werden. Zuerst nimmt sich der Green Beret die Wache vor, die mit dem Spion spricht, und versteckt den Körper.



Dann läuft der Spion zur Wache bei 25 und lenkt sie ab. Diese Position wird nur von einer Wache überblickt, nämlich derjenigen bei 26. Wenn die auf Patrouille geht, schlägt der Green Beret zu und ersticht den Gesprächspartner des Spions. Er versteckt den Körper, während der Spion nun die Wache bei 27 in ein Gespräch verwickelt. Jetzt kann der Green Beret beide Wachen am Tor nacheinander ausschalten, wenn er die Gelegenheit gut abpasst – Wache 26 darf gerade nicht hinsehen. Sind beide Torwachen abgefertigt, ist Wache 26 die nächste, danach schaltet der Green Beret den nächsten Gesprächspartner des Spions aus. Das E-Werk ist nun leer. Der Pionier holt sich nun die zweite Bombe, während der Spion losläuft und die Patrouille aus fünf Mann möglichst weit weg vom Staudamm in ein Gespräch zieht. Dabei sollte der MG-Schütze von keiner Wache mehr gesehen werden. Den



schaltet dann der Green Beret aus. Jetzt läuft der Pionier zum Bunker bei 28.

Der Taucher fährt das Schlauchboot zu Punkt 29 und lässt den Green Beret einsteigen. Der Pionier legt eine Bombe am Bunker und steigt ins Boot. Der Taucher fährt los, bleibt aber außer Sichtweite der Bunkerbesatzung – bis der Bunker in die Luft fliegt. Dann bringt der Taucher das Boot schnell zum Staudamm, der Pionier steigt aus, legt die Bombe und steigt wieder ein. Der Taucher rudert das Boot zum anderen Ufer, wo alle aussteigen. Der Spion kommt über den Damm nach. Kurze Zeit später taucht der Flucht-Lkw auf. Lassen Sie alle Leute einsteigen. Die Mission ist gewonnen.



SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Astro Man[1]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Ein kleiner Astronaut sucht den Ausweg aus einem Labyrinth. Helfen Sie ihm bei der Flucht von fremden Planeten

1sprich: „Män"

Spieleinstieg

1 Das Spiel „Astro Man" legt während der Installation automatisch eine Verknüpfung



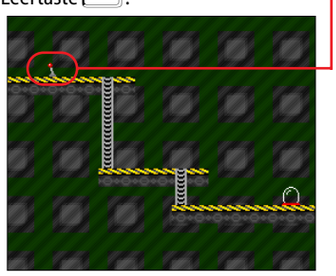
auf der Windows-Oberfläche an. Klicken Sie die doppelt an, so wird das Spiel gestartet.

2 Im daraufhin gezeigten Hauptbildschirm klicken Sie auf

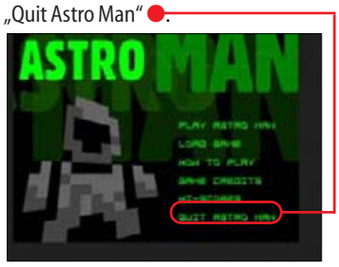


und schon finden Sie sich in der ersten Spielstufe wieder.

3 Mit den Pfeiltasten →, ←, ↑ und ↓ bewegen Sie den Astro Man durch das Labyrinth. Er muss die kleine Glaskuppel am Ende des Irrgartens erreichen, die Sie aber vorher mit dem roten Schalter aktivieren sollten. Um den Schalter umzulegen, drücken Sie einfach die Leertaste ␣.



4 Wollen Sie das Spiel beenden, so drücken Sie zuerst die Esc-Taste und wählen dann per Klick die Option „Quit Astro Man".



Click'n Slide[2]

Denk-/Knobelspiel für PC | Schieben Sie dieses Puzzlespiel nicht auf die lange Bank – sondern die Teile richtig zusammen

2sprich: „Klickn Slaid"

Spieleinstieg

1 Klicken Sie doppelt auf die Verknüpfung, die nach der Installa-

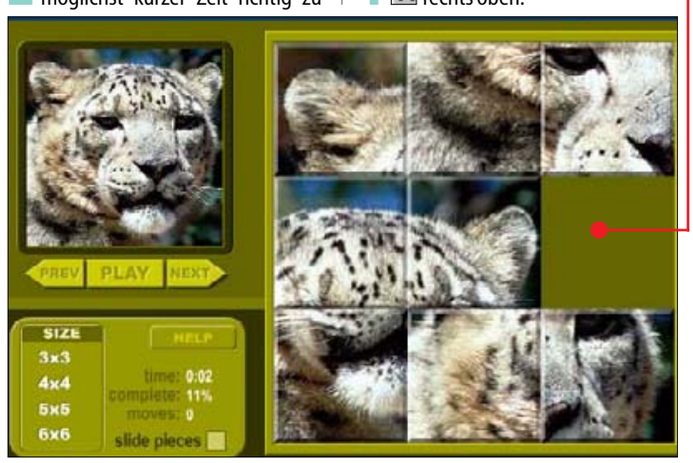


tion auf der Windows-Arbeitsoberfläche angelegt wird. Das Spiel „Click and Slide" wird gestartet.

2 Ihr Spielziel: Sie müssen die Teile in möglichst kurzer Zeit richtig zusammenfügen. Mit der Maus bewegen Sie einzelne Puzzleteile auf benachbarte leere Felder, bis alle am richtigen Platz sind.

3 Wollen Sie ein anderes Motiv zusammenbauen, so klicken Sie unter der Fotovorlage links im Bild auf NEXT.

4 Sie beenden das Spiel per Klick auf ☒ rechts oben.



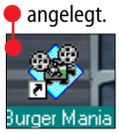
Burger Mania[3]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Im Klops-Restaurant geht's heiß her – eine Frikadelle macht noch keinen Burger-Meister

3sprich: „Börger Mänia"

Spieleinstieg

1 Nach der Installation des Spiels wird auf der Windows-Oberfläche eine Verknüpfung angelegt.



Klicken Sie die doppelt an, wählen Sie dann per Klick „Play", und schon geht das Brate-Spiel los.

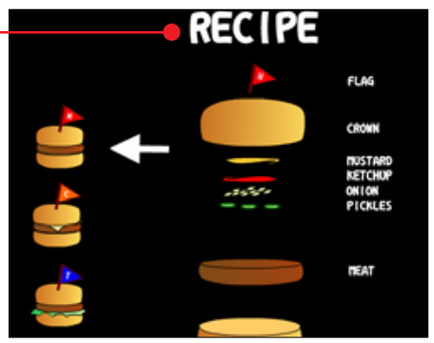
2 Im nächsten Bildschirm wählen Sie den Schwierigkeitsgrad für das Spiel aus. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der ↵-Taste.



3 Jetzt sind Ihre Küchenfertigkeiten gefragt: Auf der rechten Seite sehen Sie, welche Art Hamburger bestellt wurde. Stellen Sie also den gewünschten Typ zusammen. Wählen Sie dazu per Mausklicks die Zutaten am oberen Bildrand aus. Zum Schluss stecken Sie noch das passende Fähnchen ins Klopsbrötchen, und schon ist es servierfertig. Schaffen Sie es, die bestellten Hamburger innerhalb des Zeitlimits zuzubereiten?

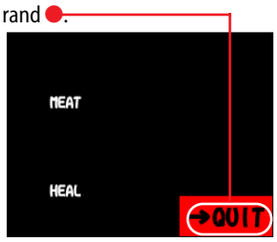


4 Um zu wissen, wie Sie die einzelnen Hamburger in der Küche zubereiten müssen, schauen Sie vor dem Spielstart im Hauptmenü unter „Recipe" nach. Hier können Sie sehen, welche Zutaten in welcher Reihenfolge aufeinander zu schichten sind. Die einzelnen Burger bauen Sie dann von unten nach oben auf. Und nur wenn Sie einen Hamburger exakt so zubereiten, wie er bestellt wurde, werden Ihrem Konto Punkte gutgeschrieben. Lernen Sie die Rezepte am besten auswendig. Und vergessen Sie nie das Fähnchen am Schluss.





5 Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Quit" am rechten unteren Bildrand.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Crystal Racer[1]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Mit dem Skateboard durch die Zukunft und über Schwindel erregende Hindernisstrecken

[1]sprich: „Kristtel Raißer"

Spieleinstieg

1 Um das Spiel „Crystal Racer" zu starten, klicken Sie doppelt auf die Verknüpfung ●,



die nach der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Play Game" ●.



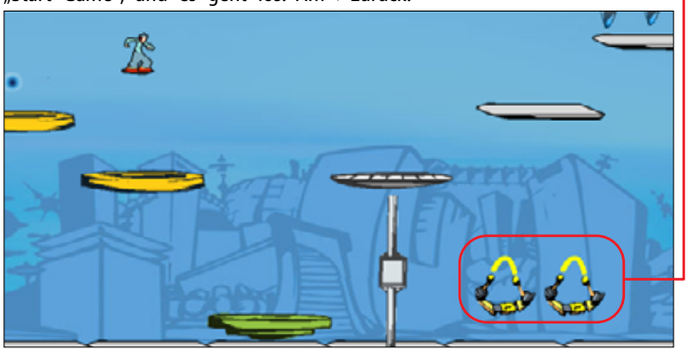
Im nächsten Bildschirm wählen Sie „Start Game", und es geht los. Am Gewinnspiel können Sie übrigens leider nicht mehr teilnehmen.

3 Mit den Richtungstasten →, ←, ↑ und ↓ steuern Sie den Skateboardfahrer durch den Hindernisparcours. Weichen Sie nach Möglichkeit den Stromgeneratoren aus ●.

4 Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche



links unten am Bildrand. Damit schalten Sie direkt zur Windows-Oberfläche zurück.



Dunlop Drivers Cup[2] 2002

Rennspiel für PC | Hier dürfen Sie nach Herzenlust im Dreck wühlen. Geben Sie einfach Ihrem Rallye-Auto die Sporen

[2]sprich: „Dannlop Draiwers Kapp"

Spieleinstieg

1 Nach der Installation von „Dunlop Drivers Cup" brauchen Sie nur noch die Verknüpfung ● auf der Windows-



Oberfläche doppelt anzuklicken.

2 Um das Rennen in Angriff zu nehmen, klicken Sie auf Start.

3 Mit den Richtungstasten →, ←, ↑ und ↓ lenken Sie Ihr Auto über die Rennstrecke. Oben rechts sehen Sie Ihre aktuelle Runde sowie die Geschwindigkeit ●.

4 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie während des Spiels einfach die Esc-Taste. Im folgenden Bildschirm klicken Sie auf





Net Mühle

Denk-/Knobelspiel für PC | Eine Partie „Mühle" gefällig? Hier können Sie den Computer schwer in die Zwickmühle bringen

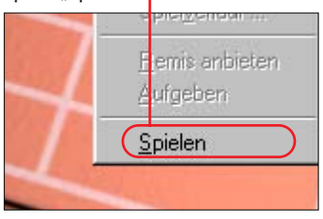
Spieleinstieg

1 Bei der Installation des Spiels „Net Mühle" wird automatisch eine Verknüpfung auf der Windows-Oberfläche angelegt ●.



Klicken Sie doppelt darauf, und das Spiel geht los. Beim ersten Spielstart müssen Sie sich mit einem Druck auf ↵ als neuer Spieler anmelden.

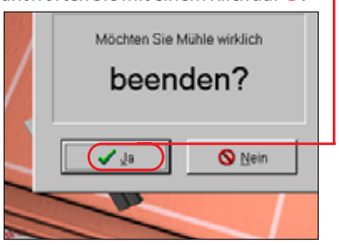
2 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das jetzt sichtbare Spielfeld, und wählen Sie per Linksklick die Option „Spielen" ●.



3 Platzieren Sie Ihre Spielsteine abwechselnd auf dem Spielfeld, und nehmen Sie dem vom Computer gesteuerten Gegenspieler alle Steine ab – dann haben Sie gewonnen.



4 Um das Spiel wieder zu beenden, klicken Sie mitten im Spiel einfach auf ✕. Die darauf folgende Frage beantworten Sie mit einem Klick auf ●.



Das Spiel wird abgebrochen, der Computer schaltet direkt zur Windows-Arbeitsoberfläche zurück. Falls Sie wieder Lust auf eine Partie Mühle bekommen – Sie wissen ja jetzt, wie's geht.

Hellcarrier[3]

Actionspiel für PC | Am Steuerknüppel eines Kampfhubschraubers fliegen Sie ein paar brandheiße, gefährliche Einsätze

[3]sprich: „Hellkärri-er"

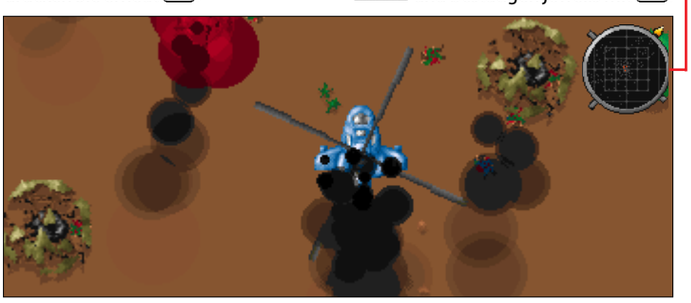
Spieleinstieg

1 Sie starten „Hellcarrier", indem Sie zuerst auf Start, dann auf Programme, danach auf Free Lunch Design und schließlich auf den Eintrag Hellcarrier klicken.

2 Um einen neuen Einsatz zu beginnen, wählen Sie zuerst im Hauptbildschirm NEW GAME und bestätigen Ihre Auswahl anschließend mit ↵. Im nächsten Fenster wählen Sie den Schwierigkeitsgrad und drücken zweimal auf ↵. Den vorgeschlagenen Co-Piloten wählen Sie mit einem weiteren Druck auf ↵. Lesen Sie dann die Einsatzbeschreibung, und drücken Sie erneut ↵.

3 Per Druck auf die ␣-Taste starten und landen Sie. Kleine Pfeile auf dem Boden führen Sie zum nächsten Einsatzort. Mit ↵ sehen Sie sich die Spielziele noch einmal an. Vernichten Sie alle Feinde in der Umgebung. Um die zu lokalisieren, nutzen Sie einfach das Radar ●, auf dem Gegner als kleine rote Punkte dargestellt sind. Mit Strg schießen Sie Raketen ab, per ⇧-Taste eine Maschinengewehrsalve.

4 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie Esc. In den folgenden Bildschirmen wählen Sie END GAME und EXIT und bestätigen jeweils mit ↵.



Rox

Geschicklichkeitsspiel für PC | Als kleiner Steinfresser müssen Sie hier mit viel Köpfchen zu Werke gehen

Spieleinstieg

1 Das Spiel „Rox“ legt bei der Installation automatisch eine Verknüpfung auf der Windows-Oberfläche an. Klicken Sie die doppelt an, um das Programm zu starten.



2 Um ein neues Spiel zu beginnen, wählen Sie im Hauptbildschirm mit einem Klick und drücken die ↵-Taste.



3 Nun müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad wählen, zum Beispiel Nach einem erneuten Druck auf die ↵-Taste geht's los.



4 Fressen Sie sich mit den Richtungstasten →, ←, ↑ und ↓ durch das Labyrinth. Passen Sie auf, dass Ihnen keine Steine auf den Kopf fallen. Versuchen Sie alle Atome einer Spielstufe einzusammeln.Erst dann geht's weiter zur nächsten.



5 Um Rox zu beenden, drücken Sie mitten im Spiel zwei Mal die Esc -Taste und wählen im daraufhin geöffneten Menü mit einem Klick aus. Drücken Sie dann ↵, und das Spiel ist gelaufen.



Takatis

Actionspiel für PC | Gutes bleibt gut: Der Klassiker „Katakis“ stand Pate für dieses spannende Weltraumabenteuer

Spieleinstieg

1 Um „Takatis“ zu starten, klicken Sie zuerst auf Start, dann auf Programme und danach auf Takatis - A Tribute To Manfred Trenz. Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie die Esc-Taste und wählen im nächsten Bildschirm mit einem Druck auf die Taste ↵ die Option



aus. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades, wieder mit ↵, geht es los.

3 Mit den Richtungstasten →, ←, ↑ und ↓ steuern Sie den Raumgleiter durchs All. Mit der ␣ -Taste feuern Sie Ihre Laser ab, die ↵-Taste zündet eine vernichtende Superbombe. Haben Sie ein Extra eingesammelt, so aktivieren Sie es mit der ⇧-Taste. Heizen Sie den außerirdischen Angreifern ordentlich ein.

4 Haben Sie vom Spiel genug, so drücken Sie die Esc-Taste, wählen per Druck auf ↑ „JA“ und drücken ↵. Dann drücken Sie Esc und im folgenden Bildschirm solange ↓, bis Quit Game ausgewählt ist. Mit einem Druck auf ↵ bestätigen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rollenspiel für PC | Ein ganzes Königreich vor dem Untergang zu retten, ist keine leichte Aufgabe. Aber mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE ist der Spieleinstieg auf jeden Fall gerettet Spielverlauf siehe Test Seite 26

Neverwinter Nights

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Charakter erschaffen



Vor Spielbeginn wählen Sie „Klasse“ und „gesinnung“ Ihrer Spielfigur aus. Hier im Beispiel wird ein Kämpfer entwickelt.



Der muss in erster Linie stark und ausdauernd sein. Verteilen Sie die verbleibenden Punkte, oder Sie klicken auf „Empfohlen“.



Danach bestimmen Sie noch das Aussehen Ihres Helden. Ein paar eindrucksvolle Tätowierungen dürfen nicht fehlen.



Am Ende sehen Sie die Eigenschaften des Recken im Überblick. Mit einem Klick auf „Spielen“ geht es dann endlich los.

Bewegen



Um die Spielfigur durch ihre Welt zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste doppelt auf einen Punkt in der näheren Umgebung. Die Spielfigur setzt sich daraufhin in Bewegung und läuft auf den gewählten Ort zu.



Um langsame Bewegung auszulösen, klicken Sie nur ein Mal mit der linken Maustaste auf einen Punkt in der näheren Umgebung. Dann geht die Figur nur im Schritttempo voran und kann bei Bedarf besser ausweichen.

Kämpfen



Wenn Sie einen Feind in der näheren Umgebung sehen, dann klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Ihr Kämpfer stürmt daraufhin auf das anvisierte Ziel los, und teilt Schwerthiebe aus, bis Sie den Angriff unterbrechen.

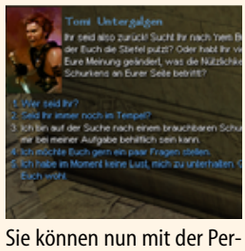


Sie können auch die *rechte* Maustaste drücken und den Mauszeiger auf „Angriff“ ziehen. Der erfolgt, sobald Sie die Maustaste loslassen. Mit dieser Methode können Sie heftige Angriffe oder Zaubersprüche einsetzen.

Sprechen

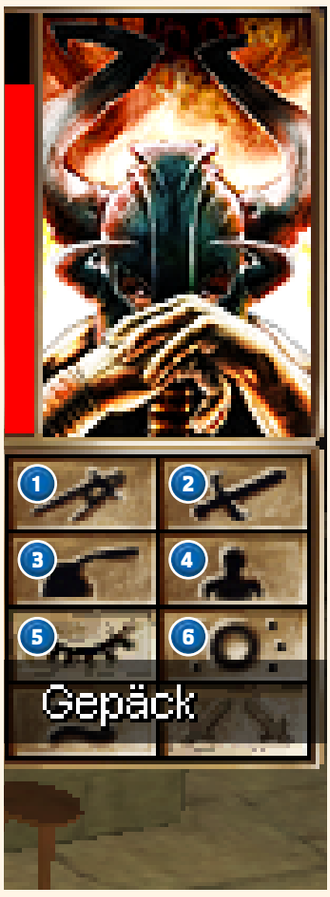


Alle freundlich gesinnten Figuren sind prinzipiell gesprächsbereit. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Dialogpartner.



Sie können nun mit der Person reden, indem Sie einen beliebigen Satz aus diesem Feld wählen. Den Satz spricht Ihre Spielfigur dann.

Übersichten





Klicken Sie mit der linken Maustaste auf 1, so wird die Karte Ihres aktuellen Einsatzgebietes rechts oben eingeblendet. Sie können dazu auch M drücken.



Klicken Sie auf 2, dann wird die Gegenstandsübersicht Ihrer Spielfigur eingeblendet. Mit der +-Taste können Sie die jederzeit durchblättern.



Hinter 3 verbirgt sich das Tagebuch. Hier können Sie alle Aufträge sehen, die Sie noch abzuarbeiten haben. Oder Sie lesen nach, was Sie schon gemeistert haben.



Klicken Sie auf 4, so folgt eine Übersicht aller Daten Ihrer Spielfigur. Hier sehen Sie, welche Eigneschaften im weiteren Spielverlauf noch verbessert werden sollten.



Hinter der kleinen Wimper 5 versteckt sich nichts anderes als die Rastfunktion. Der Held setzt sich hin und regeniert in der kleinen Pause seine gesamte Gesundheit.



Wenn Sie einen Zauberer spielen, klicken Sie auf 6. So öffnen Sie Ihr persönliches Zauberbuch mit allen magischen Formeln, die Sie bis jetzt gelernt haben.

Ausrüsten



Ohne Ihre Hilfe bleibt der Held fast nackt und ist Angriffen der zahllosen Feinde hilflos ausgeliefert. Doch mit ein paar Mausklicks lösen Sie dieses Problem.



Ziehen Sie den gewünschten Gegenstand (Kreis) einfach in das vorgesehene Feld: in die Hand ein Schwert, auf den Kopf einen Helm, dazu noch eine „goldige" Rüstung.



Jetzt sieht der Recke schon etwas anders aus. Denken Sie daran, neue, bessere Rüstungen und Waffen stets gleich anzuwenden. Den alten Krempel sollten Sie verkaufen.

Einkaufen



Klicken Sie beim Händler einfach auf den Gegenstand, den Sie kaufen wollen, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit „OK" (Kreis). Damit ist das Teil gekauft.



Wollen Sie etwas verkaufen, so klicken Sie mit der *rechten* Maustaste darauf. Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf „Verkaufen", und schon gibt's Bares auf die Hand.



Magische Gegenstände müssen Sie identifizieren lassen, um sie benutzen zu können. Klicken Sie einfach auf den gewünschten Gegenstand und auf „Identifikation".

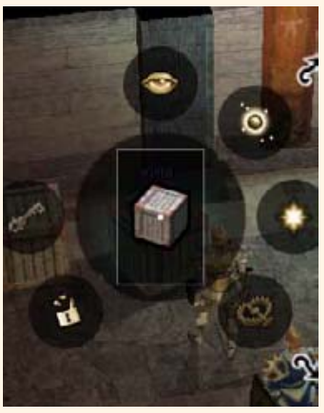
Neverwinter Nights FORTSETZUNG

Die Karte



Jedes Gebiet, in dem Sie sich befinden, ist auf der Karte sichtbar. Ihre Position wird durch ein kleines goldenes Dreieck dargestellt (Kreis). Die kleinen Nadelköpfe stehen jeweils für einen wichtigen Karteneintrag, etwa ein Haus, die Dorfschänke oder die Schmiede.

Kisten öffnen



Um eine Kiste zu öffnen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste darauf. Geht Sie nicht auf, oder ist sie abgeschlossen, klicken Sie nochmals darauf – mit der *rechten* Maustaste.



Wählen Sie im daraufhin geöffneten Kreismenü die Option „Einschlagen". Ihre Spielfigur haut mit dem Schwert auf die Holzkiste. Achtung, nicht immer ist der erste Hieb erfolgreich.



Ist die Kiste „verwundbar", so lässt sie sich mit ein paar gezielten Schlägen knacken, und Sie können den Inhalt einsammeln. Ein Zauberer oder Dieb kann natürlich eleganter vorgehen.

Charakter entwickeln



Haben Sie durch den Kampf gegen zahlreiche Gegner genügend Erfahrungspunkte gesammelt, dann dürfen Sie aufsteigen. Klicken Sie dazu einfach auf das Symbol am oberen Bildrand (Kreis).



Wie bei der Erstellung der Spielfigur, dürfen Sie jetzt abermals Punkte auf alle Attribute verteilen. Ist Ihnen das zu langwierig, dann klicken Sie auf „Empfohlen". Die Punkte werden dann sinnvoll verteilt.



Bei jedem zweiten Stufenanstieg dürfen Sie Ihrem Helden auch ein neues Talent verleihen. Die Talente werden im Kampf direkt eingesetzt und helfen Ihnen erheblich weiter. Nutzen Sie diese Chance.



Am Schluss des Stufenanstiegs wird Ihnen noch eine kleine Zusammenfassung gezeigt. Hier können Sie auf einen Blick sehen, was Ihnen die ganze Plackerei gebracht hat. Und es geht weiter.

SPIELETIPPS

Spieleinstieg



1 Zu Beginn des Spiels begrüßt Ihr Ausbilder Sie. Reden Sie kurz mit ihm, und gehen Sie dann zu seinem Bruder am nördlichen Ende des Raumes.



2 Der Bruder des Ausbilders ist ebenfalls zu einem Schwätzchen aufgelegt. Schreiten Sie danach durch die hölzerne Tür. Die führt zur Waffenkammer.



3 Der Waffenmeister schickt Sie sogleich zum Abschluss der Ausbildung. Lassen Sie sich jedoch erst einmal die Waren zeigen, die er anbietet.



4 Mit Ihren paar kläglichen Münzen können Sie sich gerade mal ein neues Schwert leisten. Ganz unbewaffnet sollten Sie auf gar keinen Fall bleiben.



5 Im nächsten Raum gehen Sie einfach zum Bogenschützen, nehmen einen Bogen aus dem Waffenständer und schießen auf die Zielscheibe vor sich.



6 Geschafft! Der weitere Weg führt Sie an einer schweren, hölzernen Doppeltür vorbei. Laufen Sie weiter, bis Sie im Thronsaal zur Zeremonie eintreffen.



7 Die rechte Hand des Fürsten, Lady Aribeth, beglückwünscht Sie zum erfolgreichen Abschluss Ihrer Ausbildung. Doch zum Feiern bleibt leider keine Zeit.



8 Aus magischen Portalen tauchen unbekannte Zauberer auf und machen Ärger im Thronsaal. Panik bricht aus. Bewahren Sie Ruhe im allgemeinen Trubel.



9 Schenken Sie den Angreifern nichts. Stürzen Sie sich sofort auf die feindlichen Zauberer, damit sie keinen weiteren Schaden mit ihren Sprüchen anrichten können



10 Sobald die Angreifer besiegt sind, erhalten Sie von Aribeth einen Schlüssel. Öffnen Sie damit die schwere Holztür, die vorhin verschlossen war (Bild 6).



11 Schauen Sie sich Ihre Umgebung immer genau an. Sie sollten jede Kiste, wenn möglich, öffnen und deren Inhalt an sich nehmen. Es könnte sich lohnen.



12 Sie treffen auf Pavel, der vor Angst schon die Hosen voll hat und Sie bittet, sich Ihnen anschließen zu dürfen. Willigen Sie ein – zu zweit sind Sie stärker.



13 Eine Gruppe schwächlicher Orks hat es sich im Gang des Schlosses gemütlich gemacht. Spielen Sie einfach den beherzten Kammerjäger: Angriff!



14 Sie sind zu spät gekommen: In den Stallungen können Sie gerade noch verfolgen, wie die befreiten Kreaturen im Dunkel der Nacht das Weite suchen.



15 Aribeth bittet Sie flehentlich, die entfleuchten Viecher wieder einzufangen. Sie nehmen den Auftrag natürlich dankend an und machen sich auf.



16 Sie finden sich auf dem Dorfplatz von Niewinter wieder. Machen Sie sich mit Bewohnern bekannt, wenn Sie wollen, und öffnen Sie per [M] - Taste die Karte.



17 Ihr erster Weg in Niewinter sollte Sie zum örtlichen Schmied (Kreis) führen. Hier rüsten Sie sich aus, danach geht's ins Halbinselviertel der Stadt.



18 Sprechen Sie hinter dem Tor zum Halbinselviertel mit den Wachen, wenn Sie wissen wollen, was Sie hier genau erwartet. Dann machen Sie sich auf den Weg.



19 Entflohene Sträflinge greifen Sie von allen Seiten an. Zücken Sie Ihr Schwert, und geben Sie den üblen Gesellen kräftig was auf die Mütze.



20 Die Türen des Gefängnisses sind leider verschlossen. Sie müssen aber hinein. Laufen Sie daher nach Westen zu den stinkenden Abwasserkanälen.



21 Zögern Sie keine Sekunde, und steigen Sie hinab in das schwarze Loch, das sich vor Ihnen auftut. Ein modriger Keller erwartet Sie – und nicht nur das.

Neverwinter Nights FORTSETZUNG



22 Ein Bandenführer hat es sich dort bequem gemacht. Der Bursche hat schon mehr drauf als seine Kollegen, die die Straßen unsicher machen.



23 Letzten Endes hat er aber doch keine Chance, aber Sie haben den Knastschlüssel! Ihr nächster Weg führt also zurück zum Gefängnis des Viertels.



24 Jetzt stehen Ihnen die Türen zur Vollzugsanstalt offen. Beachten Sie, dass Sie vollständig geheilt sind und Ihr Schwert bereit halten. Treten Sie dann ein.



25 Kaum angekommen, machen Sie auch schon mit entflohenen Sträflingen Bekanntschaft. Kämpfen Sie gegen die unfreundlichen Zeitgenossen.



26 Bekämpfen Sie zuerst die Gefolgsleute des Bandenchefs, dann erst ihn selbst. Treten Sie anschließend durch das eiserne Tor hinter ihm.



27 Im nächsten Flur folgen Sie der Spielfigur, die Sie anspricht. Schließen Sie mit dem Hebel die Tür, und reden Sie ein paar Worte mit dem armen Teufel.



28 Laufen Sie danach solange den Gang entlang, bis Sie vor dieser mit magischen Zeichen beschmierten Tür stehen. Zum Glück ist die offen.



29 Ein warmer Empfang: Bekämpfen Sie zuerst den Magier, der direkt vor Ihnen steht, erst dann seine Gefolgsleute. Die Angriffe des Zauberers haben's in sich!



30 Wenn Sie alle Gegner in dem Raum besiegt haben, betätigen Sie den Hebel neben dem schäbigen Thron und gehen durch die nun offene Tür.



31 Die Leibgarde des durchgedrehten Gefängnisaufsehers ist keine Herausforderung für Sie. Nach ein paar Treffern ergibt sich der hünenhafte Troll.



32 Verwickeln Sie die fünf im nächsten Raum herumstehenden Wachen schnell in ein kurzes Gespräch, während Sie vor dem wilden Aufseher flüchten.



33 Klicken Sie im Dialog auf den Satz, vor dem „Überreden" steht. Die Wache wird sich kurz wundern und den Raum dann auf schnellstem Weg verlassen.



34 Das kleine Wort „Erfolg" vor dem Satz, den der Wächter spricht, bedeutet, dass Sie ihn überzeugt haben. Wenden Sie sich dann dem Gefängniswärter zu.



35 Der will nicht reden, sondern kämpfen. Seine äußere Hülle entpuppt sich als Tarnung. Schon bald zeigt sich die Kreatur, von der er besessen ist.



36 Der Intellektfresser setzt Ihnen mit Schlaf-Zaubern zu. Aber keine Angst – in einem wachen Moment wird Ihr Held das kleine Biest niederstrecken.



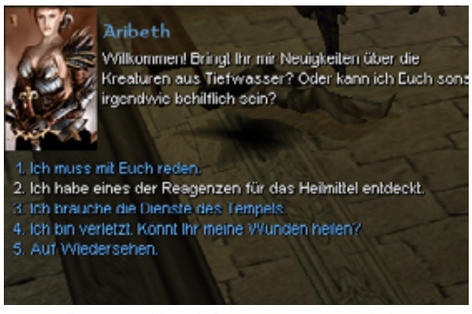
37 Damit haben Sie die erste der vier Zutaten für das Heilmittel gefunden. Sammeln Sie das Gehirn des Intellektfressers unbedingt ein. Zurück zu Aribeth.



38 Doch vorher nehmen Sie noch das Langschwert am nördlichen Ende des Raumes mit. Es wird Ihnen in den nächsten Kämpfen sehr behilflich sein.



39 Zurück im Tempel des Tyr, verlieren Sie keine Zeit und gehen direkt zu Ihrer Auftraggeberin Aribeth. Sie wartet am oberen Ausgang des Tempels (Kreis).



40 Sprechen Sie mit ihr, und erzählen Sie ihr gleich von der Zutat, die Sie herbeigeschafft haben. Aribeth schenkt Ihnen 500 Goldstücke für Ihre Mühen.



41 Doch leider fehlen noch immer noch drei Zutaten. Aribeth schickt Sie zur weiteren Suche ins Bettlerviertel. Also machen Sie sich auf den Weg.



42 Beim Dorfschmied von Niewinter investieren Sie Ihr Gold in eine neue Rüstung. Kaufen Sie ihm auf jeden Fall auch ein paar Heiltränke ab.



43 Danach führt Ihr Weg Sie ins südöstliche Gebiet von Niewinter. Dort befindet sich das Bettlerviertel, in dem Sie nach der zweiten Kreatur suchen sollen.



44 Am Eingang zum Bettlerviertel wacht Torhauptmann Mano. Wenn Sie mit ihm sprechen, erfahren Sie viel über das schäbige Viertel.



45 Kurz darauf sind Sie bereit, die schweren Eisentüren zum Bettlerviertel aufzustoßen. Rüsten Sie sich zum Kampf, und halten Sie die Heiltränke bereit.



46 Denn im Bettlerviertel herrschen Tod und Verdammnis. Untote machen die Straßen unsicher, die Bürger haben sich in ihre Häuser geflüchtet.



47 Gleich am Eingang zum Bettlerviertel halten noch ein paar Wachen die Ordnung aufrecht. Ein Wachmann namens Walters wird allerdings vermisst.



48 Also machen Sie sich auf die Suche nach dem armen Kerl. Schon bald treffen Sie auf das „Empfangskomitee" des Bettlerviertels. Auf in den Kampf!



49 Die erste Tür in nördlicher Richtung führt Sie geradewegs in ein verlassenes Lagerhaus. Nur Zombies fristen hier ihr klägliches Dasein. Kämpfen Sie!



50 Laufen Sie durch das ganze Lagerhaus bis zur Tür am westlichen Ende des Raumes. Besiegen Sie auf dem Weg dorthin möglichst alle Gegner.



51 Ein Zombiefürst bewacht den eingesperrten Walters. Zeigen Sie ihm, dass er doch nicht unsterblich ist. Viel Glück bei Ihrem weiteren Abenteuer!

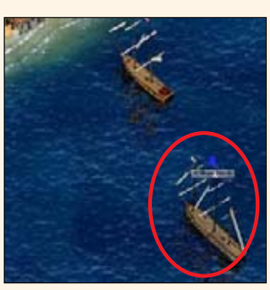


Aufbauspiel für PC | **Ob als Händler oder Pirat – träumen Sie Ihren karibischen Traum von Profiten, Seeschlachten und Goldschätzen. Wie Sie den richtigen Einstieg in die Welt des 16. Jahrhunderts finden, erklärt Ihnen die Redaktion auf diesen Seiten** Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Schiffe steuern

In „Port Royale – Gold, Macht und Kanonen" geht es darum, Handelsschiffe von einem Hafen in den anderen zu dirigieren. Im Hafen sehen Sie übrigens immer nur ein Schiff, das Sie steuern können, auch wenn Sie eine Flotte aus mehreren Schiffen besitzen. Wenn Sie mehrere Konvois haben, sehen Sie natürlich für jeden ein Schiff.

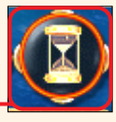


1 Um ein Schiff oder einen Konvoi im Hafen auf die Reise zu schicken, klicken Sie mit der Maus darauf (Kreis). Klicken Sie dann auf das runde Seekartensymbol am rechten oberen Bildrand. Daraufhin wird die Seekarte geöffnet.





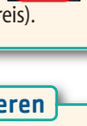
2 Auf der Karte können Sie die Stadt wählen, zu der Ihr Schiff fahren soll. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Ziel. Auf der Karte weist dann eine blaue Linie dorthin. Klicken Sie auf die Sanduhr oben rechts im Bild, um das Spiel zu beschleunigen.



Langsam segeln



1 Um die Flotte zu einem beliebigen Ort zu schicken, wählen Sie Ihr Schiff im Hafen aus, klicken auf das Seekartensymbol und dann mit der *rechten* Maustaste auf das Ziel. Sie sehen dort ein rotes Kreuz (Kreis).





2 Klicken Sie diesmal nicht auf die Sanduhr. Ihr Schiff segelt langsam in Richtung Zielort los, und Sie können die anderen Schiffe auf dem Meer sehen, die in Ihrer Nähe segeln. Das hat den Vorteil, dass Sie so Piraten (Kreis) besser ausweichen können.

Schiff kaufen



1 Um ein Schiff zu kaufen, klicken Sie auf die Werft (Kreis), die sich in Ihrer Stadt immer neben dem Hafen befindet. Das Kaufmenü wird geöffnet.



2 Mit den Pfeil-Schaltflächen (Kreise) können Sie das Schiff wählen, das Sie kaufen wollen. Natürlich sind die Kaufpreise je nach Schiffsgröße unterschiedlich. Haben Sie sich für einen Kahn entschieden, klicken Sie auf Kaufen. Fertig.

Schiff/Konvoi reparieren

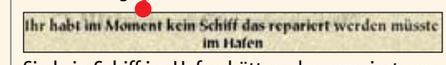
1 Im Lauf der Zeit und in Seeschlachten werden Schiffe beschädigt und müssen repariert werden. Klicken Sie dazu erst auf die Werft und dann auf



2 Sie können mit einzelnen Schiffen oder mit einem Konvoi in die Werft fahren. Sind Sie mit einer ganzen Flotte dort, dann wird sie auch immer komplett repariert. Bei 1 lesen Sie die Zahl der Schiffe Ihres Konvois ab. In der Zeile darunter 2 sehen Sie die Reparaturkosten. Um der Werft den Auftrag zu erteilen, klicken Sie auf Reparieren. Die Arbeiten beginnen. Lassen Sie sich übrigens nicht von

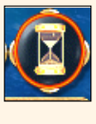


der Meldung irritieren, dass



Sie kein Schiff im Hafen hätten, das repariert werden müsste. Die Arbeiten laufen ganz normal.

3 Auch während der Reparatur können Sie den Zeitraffer einschalten. Dazu einfach auf die Sanduhr oben rechts im Bild klicken.



Konvois richtig zusammenstellen

1 Es ist sinnvoll, nicht mit einzelnen Schiffen, sondern mit Konvois zu segeln. Der Laderaum ist größer, und damit wachsen Ihre Gewinne. Um einzelne Schiffe zu einem Konvoi zusammenzufassen, müssen diese Schiffe in einem Hafen liegen. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Konvoi. Daraufhin wird ein Fenster geöffnet.



2 Auf der linken Seite sehen Sie die Schiffe Ihres Konvois, auf der rechten alle verfügbaren Schiffe. Klicken Sie auf eines davon, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie das Schiff von rechts nach links. Der grüne Balken zeigt den Schaden an, schwarze Kugeln die Bewaffnung eines Schiffes.



Einen Konvoi bewaffnen

1 Wenn Sie länger spielen, werden Ihnen immer öfter Piraten auf hoher See auflauern. Daher müssen Sie Ihren Konvoi bewaffnen. Klicken Sie auf das Hafengebäude und dann auf **Fracht**.

2 Im daraufhin geöffneten Frachtfenster können Sie im Hafen Waffen, Besatzung und verschiedene Kanonenkugeln kaufen und Ihren Konvoi damit beladen. Achtung: Kanonen und Besatzungsmitglieder verkleinern den Laderaum! Um Kanonen zu kaufen, klicken Sie auf den Pfeil 1, der daneben nach rechts zeigt. Pro Klick kaufen Sie eine Kanone. Beachten Sie, dass sich der Preis bei jedem Kauf erhöht. Denken Sie daran, auch Kanonenkugeln 2 einzuladen. Die



Zahl der Kanonen, die Sie an Bord der Schiffe im Konvoi haben, können Sie übrigens hier im Konvoimenü ablesen.



3 Um Kanonen und Besatzung im Konvoi sinnvoll zu verteilen, klicken Sie auf den Anker. Unter dem Konvoimenü wird ein neues Fenster geöffnet.



4 Klicken Sie auf eine der Schiffsschaltflächen 1. Um dieses Schiff mit der Höchstzahl an Kanonen und Besatzung zu bestücken, setzen Sie per Klick Häkchen in die Felder unter 2. Es ist sinnvoll, ein Schiff voll auszurüsten und als Kampfschiff einzusetzen, während die anderen fliehen.



Waren kaufen und lagern

1 Einnahmen erzielen Sie zunächst vor allem dadurch, dass Sie Waren einkaufen und in Ihrem, vor allem aber in anderen Häfen teurer verkaufen. Klicken Sie dazu auf den Konvoi, der vor der Stadt ankert, dann auf das Hafengebäude. Im Konvoimenü erkennen Sie am Füllstand des Fasses (Kreis), wie viel Platz für Ladung Sie noch zur Verfügung haben.



2 Klicken Sie dann auf **Stadt - Konvoi**, um den Austausch von Waren mit Ihren Schiffen im Hafen zu ermöglichen.

3 Sie sehen das Handelsfenster mit der Warenliste. Auf der linken Seite sind die Waren aufgeführt, die in der Stadt zur Verfügung stehen, rechts jene, die Ihr Konvoi geladen hat. In der Spalte ganz links ist die Stückzahl der Waren in der Stadt abzulesen, ganz rechts die der Waren im Konvoi. Auf den Pfeilen stehen die Preise pro Fass. In der Stadt-Spalte links die Preise, die Sie erzielen, wenn Sie die Ware verkaufen. Rechts steht der Preis, den Sie für die Ware bezahlen müssen. In der Spalte ganz rechts finden Sie den Durchschnittspreis, zu dem Sie eine Ware gekauft haben. Um ein Fass einer Ware zu



erstehen, klicken Sie einmal auf den Pfeil nach rechts. Und um ein Fass zu verkaufen, klicken Sie auf den Pfeil nach links. Bei jedem Kauf und Verkauf ändert sich der Preis. Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie immer teurer verkaufen, als Sie eingekauft haben. Ihren durchschnittlichen Einkaufspreis pro Fass finden Sie immer in der Spalte ganz rechts. Wenn Sie auf eine der Zahlen oben klicken (Kreis), werden jeweils entweder eins, zehn oder 100 Fässer pro Klick transferiert.

4 Sie müssen in jeder Stadt, in der Sie handeln wollen, ein Lagerhaus betreiben. Klicken Sie auf **Lager - Konvoi**, um Waren zwischen dem Konvoi und dem Lagerhaus auszutauschen. In der linken Spalte sehen Sie die Waren in Ihrem Lagerhaus, rechts die in Ihrem Konvoi. Klicken Sie auf die Pfeile, um Fässer zwischen dem Schiff und dem Lager zu transportieren. Lagern Sie Waren ein, wenn die Preise niedrig sind, um sie später teuer zu verkaufen.



DER INDUSTRIE GIGANT 2

Managerspiel für PC |
Reich werden mit Milch und Eiern – hier steht, wie's geht

Spielverlauf siehe Test Seite 50

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Bevor Sie sich an die drei unterschiedlich anspruchsvollen Karrieren oder gar ans „freie Spiel" wagen, sollten Sie auf alle Fälle das Tutorial aufmerksam durchspielen. Darin werden die grundlegenden Funktionen der Steuerung, des Gebäudemanagements sowie des Warentransports eingängig erklärt. Auf diesen Seiten erläutert COMPUTER BILD-SPIELE anhand der ersten Spielaufgabe „Bart County" in der „leichten Kampagne" zwar ebenfalls die wichtigsten Funktionen, doch liegt der Schwerpunkt auf der Abwicklung Ihres ersten Einsatzes als Unternehmer. Denn bereits die erste Spielaufgabe erfordert vernünftiges Haushalten, da Sie innerhalb von nur fünf Jahren Ihre zwei Millionen Startkapital verdoppeln müssen. Sie beginnen im Jahr 1900, und die einzige Einnahmequelle, die Ihnen zur Verfügung steht, ist die Landwirtschaft. Bauen Sie also Ihr Landwirtschaftsimperium überlegt auf – oder die Zeit wird Ihnen davonlaufen.

Kaufhaus



Das zentrale Gebäude in Ihrem aufstrebenden Unternehmen ist immer das Kaufhaus. Sei es nun ein Lebensmittelladen, ein Autohaus oder ein Baumarkt – in diesem Gebäude wird das Geld verdient. Spielziel ist immer, möglichst viele Waren mit Gewinn in den Städten zu verkaufen. Ein Klick im Baumenü auf den Einkaufskorb (1) zeigt Ihnen die zur Zeit verfügbaren Kaufhäuser. Deren jeweiligen Preis können Sie links im Baumenü ablesen. Platzieren Sie anschließend Ihre Verkaufsstelle in der Stadt Danville möglichst so, dass eine maximale Zahl von Häusern im Einzugsbereich des Kaufhauses gelb gefärbt wird (3). Im Bedarfsfenster (4) über dem Kaufhaus können Sie dann den Bedarf ablesen, den das Kaufhaus an diesem Standort während eines Jahres decken kann. Je größer der Bedarf, desto besser sind hier die Gewinnaussichten für Sie.

Lager



Außer dem Kaufhaus sind Ihre Lager die wichtigsten Gebäude in Ihrer Firma. Platzieren Sie immer ein Lager in der Nähe Ihres Kaufhauses, damit die Ware zwischen beiden Stationen automatisch transportiert wird. Um später keine Platzprobleme zu bekommen, bauen Sie besser gleich große Lager (1).

1. Mission – Bart County





1 Haben Sie in Danville Ihren ersten Lebensmittelladen und ein Lager errichtet, müssen Sie jetzt für die Produktion der Waren sorgen. Es bietet sich an, in der Kartenmitte in der Nähe Ihres Lagers das erste Gewerbegebiet zu errichten (1). Halten Sie aber beim Bau Ihrer Farmen einen möglichst großen Abstand zur Stadt, da sonst Ihre Betriebe das Wachstum der aufstrebenden Gemeinde bremsen.

2 Ihr Startkapital sollte zu Beginn reichen, um eine erste Produktionskette für die wichtigsten Nahrungsmittel zu errichten. Bauen Sie zuerst zwei Rinderfarmen (1), eine für die Milchproduktion und eine für das Fleisch. Anschließend folgt ein Geflügelhof (2), der massenhaft Eier abwirft, sowie eine Farm für den Obstanbau (3). Steht Ihr Lager neben den Farmen, dann werden Ihre Waren automatisch dorthin (4) transportiert.

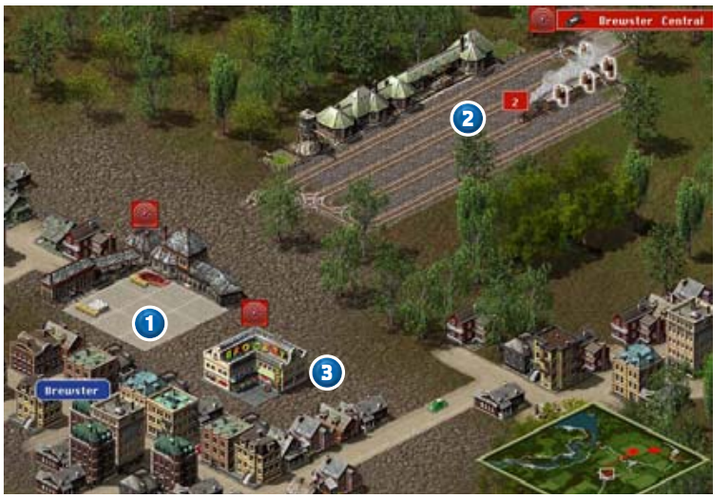




3 Um die weiter entfernte Stadt Brewster mit Ihrem Lager zu verbinden, müssen Sie erst im Baumenü eine Transportroute einrichten. Klicken Sie dazu auf die stilisierte Lok (1), und entscheiden Sie, ob sich eher eine Zug- oder eine LKW-Verbindung (2) lohnt. Um eine Transportroute einzurichten, brauchen Sie immer mindestens zwei Verladeeinrichtungen (Terminals), die auch in der Nähe eines Lagers liegen müssen.

4 Um schließlich eine Transportroute zwischen beiden Städten zu eröffnen, müssen Sie noch einen Fahrplan erstellen. Dazu klicken Sie auf Ihren Startbahnhof (1) und anschließend auf den Zielbahnhof (2). Daraufhin entsteht eine blaue Verbindungslinie zwischen beiden Stationen, und Sie können jetzt per Klick auf die Waren (3) die Transportliste festlegen (4). Hier soll Obst von Danville nach Brewster gebracht werden.





5 Sie können jederzeit anhand der Symbole (1) über Ihren Zügen sehen, welche Waren gerade transportiert werden. Möchten Sie kurzfristig das Transportgut ändern, reicht ein Klick auf den jeweiligen Zug, um das Transportmenü zu öffnen. Im Transportmenü können Sie dann per Klicken die zu befördernde Ware ändern.

6 Im Lager (1) neben dem Zielbahnhof (2) in Brewster sehen Sie, dass bereits einige Waren eingetroffen sind, die jetzt mit ordentlichem Gewinn im Lebensmittelgeschäft (3) daneben verkauft werden. Bedenken Sie, dass Ihre Transportaufträge immer so lange ausgeführt werden, bis Sie sie wieder stoppen.

DER INDUSTRIE GIGANT 2 – FORTSETZUNG

1. Mission – Bart County | Fortsetzung



7 Zu historisch korrekten Zeitpunkten werden neue Transportmittel erfunden, die Ihnen fortan zur Verfügung stehen. Klar, dass die neuen Fahrzeuge über verbesserte Technik verfügen und in der Regel mehr als ihre Vorgänger transportieren können. Meist ist bei den neuen Modellen das Verhältnis zwischen Betriebskosten und Transportvolumen besser, so dass sich ein Umsteigen durchaus lohnt.



8 Wenn Sie in der Nähe der Stadt Whitfish eine zweite Produktionskette errichten, bietet es sich an, beim zugehörigen Lager ein LKW-Terminal (1) zu bauen. Suchen Sie für das zweite Terminal (2) einen Ort mit Platz für Kaufhaus (3) und Lager (4). Vorteile von LKW-Verbindungen sind die im Vergleich zur Bahn deutlich geringeren Kosten und die Möglichkeit, das bestehende Straßennetz weiter zu nutzen.



9 Um mit Ihren Produkten maximalen Gewinn zu erzielen, müssen Sie ständig Angebot und Nachfrage im Auge behalten. Klicken Sie dazu erst auf Ihr Lager (1), um zu sehen, was und wie viel überhaupt eingelagert wird. Während Sie momtentan zwar Eier (2) im Überfluss haben, sieht Ihr Milchvorrat (3) eher mager aus. Wollen Sie den Eiervorrat reduzieren, so fahren Sie die Annahme der Ware herunter (4).



10 Da die Milchproduktion anscheinend nicht mit der Nachfrage Schritt hält, lohnt sich ein Blick auf jene Ihrer Rinderfarmen, die Milch produziert. Da die Farm zur Zeit nur mit 25 Prozent Auslastung (1) produziert, ist die geringe Menge Milch im Lager nicht verwunderlich. Stellen Sie daher die Auslastung auf Maximum, und verknappen Sie die Ware erst wieder, wenn Ihre Lager ausreichend gefüllt sind.



11 Im Kaufhaus können Sie die Balance zwischen Angebot und Nachfrage für jedes Ihrer Produkte direkt einsehen (1). Im rechten Diagramm zeigen die grünen Balken jeweils den Bedarf, die roten Balken die in Ihrem Lebensmittelgeschäft zum Verkauf angebotenen Stückzahlen. Direkten Einfluss auf die Nachfrage haben Sie mit dem Preisschieber (2). Klar: Je höher der Preis, desto geringer die Nachfrage (3).



12 Die Anhebung der Produktpreise hat selbstverständlich unmittelbaren Einfluss auf den Warenabsatz (1) in Ihrem Kaufhaus. Mittlerweile, im Jahre 1904, müssten Ihre beiden Produktionsketten jedoch genügend Gewinn abwerfen, so dass Sie nur noch warten müssen, bis sich Ihr Startkapital verdoppelt hat und Sie damit die erste Mission erfolgreich abgeschlossen haben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

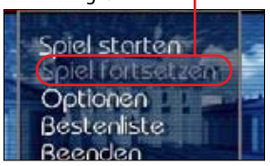
Taxi Challenge Berlin[2] (Version 1.0) für PC

[2] sprich: „Taxi Tschällensch Börlin"

Beweisen Sie allen, dass Sie der beste Taxifahrer der Stadt sind. Keine einfache Aufgabe. Doch mit den ertricksten Extra-Wagen werden Sie den Fahrgast schon schaukeln

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel auf die gewohnte Weise.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Hauptmenü auf den Eintrag ●.



3 Im folgenden Auswahlmenü drücken Sie auf ^.

4 Sie sehen eine Eingabezeile. Steht etwas darin, so löschen Sie es per Druck auf ←.

5 Tippen Sie dann unten links coolcompanycar ein●.



Drücken Sie anschließend auf ↵, danach auf ^.

6 Die daneben aufgeführten Bonuswagen sind damit freigeschaltet. Viel Spaß damit!



Mit dem Panzer zeigen Sie es im Straßenverkehr allen. Sie wählen ihn im Menü mit den Tasten ← und →. Mit der Taste H, die sonst zum Hupen verwendet wird, feuern Sie die Bordkanone ab.

Lamentation Sword[3] (Version 1.0) für PC

[3] sprich: „Lämentäischn Ssort"

In diesem Rollenspiel erforschen Sie eine Welt, die von Satan und seinen Knechten unterdrückt wird. Und besiegen Ihre mächtigen Feinde locker mit den folgenden geheimen Tricks

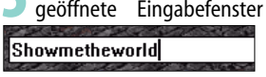
1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Hauptmenü auf den Eintrag Single Play.

3 Klicken Sie anschließend auf New Scenario Start. Alternativ können Sie natürlich auch einen zuvor abgespeicherten Spielstand laden.

4 Im laufenden Spiel können Sie jederzeit einen der Trickbegriffe eingeben, indem Sie zuerst einen Ihrer Mitstreiter auf dem Bildschirm anklicken und danach ↵ drücken.

5 Tippen Sie in das daraufhin geöffnete Eingabefenster



einen der in der nebenstehenden Tabelle aufgeführten Trickbegriffe ein. Achten Sie dabei unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung.

6 Bestätigen Sie Ihre Eingabe anschließend mit einem Druck auf ↵.



So viele Waffen (Kreise) finden Sie normalerweise nicht auf einem Haufen. Mit den geheimen Tricks helfen Sie etwas nach.

Eingabetext	Wirkung
Youcansaymoneyiseverything 99	Sie erhalten 99 Taler.
Thegreathealthpower 99	Die Gesundheit der ausgewählten Person wird auf 99 gesetzt.
Thehealthyspiritpower 99	Die Fertigkeiten der ausgewählten Person werden auf 99 gesetzt.
Yougainasoneplease 12	Sie erhalten eine Kusa.
Yougainasoneplease 13	Sie erhalten ein altertümliches Schwert.
Yougainasoneplease 14	Sie erhalten eine Todesklinge.
Yougainasoneplease 15	Sie erhalten ein Teufelsschwert.
Yougainasoneplease 16	Sie erhalten ein dunkles Schwert.
Yougainasoneplease 17	Sie erhalten ein Drachenschwert.
Yougainasoneplease 18	Sie erhalten ein Kriegerschwert.
Yougainasoneplease 19	Sie erhalten ein Chaos-Schwert.
Yougainasoneplease 20	Sie erhalten ein Seelenschwert.
Yougainasoneplease 21	Sie erhalten ein koreanisches Schwert.
Yougainasoneplease 22	Sie erhalten einen Fliegendolch.
Yougainasoneplease 23	Sie erhalten ein chinesisches Schwert.
Yougainasoneplease 24	Sie erhalten ein Atemmesser.
Yougainasoneplease 25	Sie erhalten ein fliegendes Schwert.
Yougainasoneplease 26	Sie erhalten ein Blutschwert.
Yougainasoneplease 27	Sie erhalten ein grünes Schwert.
Yougainasoneplease 28	Sie erhalten ein Atemschwert.
Yougainasoneplease 29	Sie erhalten das Schwert des Herrschers.
Yougainasoneplease 30	Sie erhalten ein magisches Schwert.
Yougainasoneplease 31	Sie erhalten ein Mondlicht-Schwert.
Yougainasoneplease 32	Sie erhalten eine Schützen-Klinge.
Yougainasoneplease 33	Sie erhalten ein weinendes Schwert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Commandos: Hinter feindlichen Linien (Version auf Heft-CD-ROM) für PC

Alles hört auf Ihr Kommando: Mit diesen Tricks überrumpeln Sie den ärgsten Feind

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt von der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM.

2 Klicken Sie dann auf 

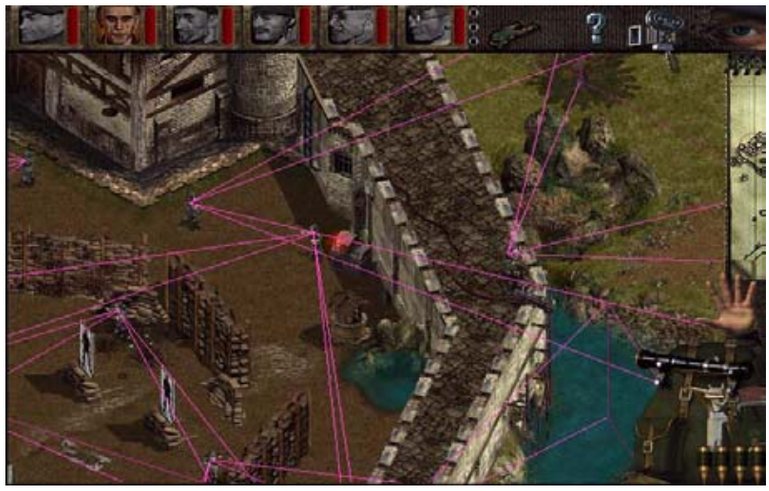
und anschließend auf 

3 Nun können Sie die in der Tabelle ganz rechts aufgeführten Passwörter eintippen, um direkt in die verschiedenen Spielstufen zu gelangen. Beenden Sie die Eingabe jeweils mit ↵.

4 Auch im laufenden Spiel können Sie geheime Tricks aktivieren. Tippen Sie dazu erst **1982gonzo** ein. Der Text wird nicht auf dem Bildschirm gezeigt.

5 Danach können Sie die rechts aufgeführten Tricks mit den entsprechenden Tastenkombinationen aktivieren. Dazu müssen Sie alle für einen Trick benötigten Tasten gleichzeitig drücken. Um die Wirkung der Tricks wieder abzuschalten, müssen Sie die jeweils zugehörige Tastenkombination erneut drücken.

Tastenkombination	Wirkung
Strg + I	Ihre Soldaten werden unverwundbar.
⇧ + Strg + N	Spielstufe gewinnen.
⇧ + V	Blickfeld aller Soldaten zeigen.
⇧ + X	Soldaten zur Position des Mauszeigers versetzen.



Alles im Blick mit dem richtigen Trick: Lila Linien zeigen die Sichtfelder feindlicher Soldaten.

Eingabetext	Wirkung
4JJXB	Mission 2
ZDD1T	Mission 3
RFF1J	Mission 4
K4TCG	Mission 5
MIR4M	Mission 6
7QVJV	Mission 7
K99XC	Mission 8
AAAX1	Mission 9
JSGPW	Mission 10
CMODD	Mission 11
JGHD3	Mission 12
PUUWW	Mission 13
WT348	Mission 14
139P0	Mission 15
L9IPV	Mission 16
FXIMV	Mission 17
YJOJG	Mission 18
YFCWJ	Mission 19
GDKWT	Mission 20

Ice Age[1] für Gameboy Advance

[1] sprich: „Ais Aidsch"

In frostigen Zeiten sind zündende Ideen gefragt. So machen Sie Ihren Schützlingen den Weg frei

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt 

. Drücken Sie die **A**-Taste.

3 Mit dem Steuerkreuz können Sie daraufhin den braunen Rahmen bewegen, der die Buchstaben markiert, und dann jeden Buchstaben per **A**-Taste auswählen. Geben Sie so **MTTQBB** ein.



4 Nun können Sie mit ← und → die einzelnen Spielstufen direkt anwählen und jeweils mit der **A**-Taste starten.



Grünzone mitten in der Eiszeit.

Waverace: Blue Storm[2] für Gamecube

[2] sprich: „Wäiferäiß:Bluh Sstorm"

Wer sich für einen ganz tollen Hecht hält, der sollte sich mal an ganz besonders schwierigen Wasser-Läufen versuchen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü per Steuerkreuz Punkt 

und drücken Sie die Tasten **X**, **Z** und **Start** gleichzeitig.

3 Dann wählen Sie den neuen Menüpunkt 

und geben eines der rechts aufgeführten Passwörter ein, um die Rennen direkt zu starten.

4 Markieren Sie dazu mit dem analogen Steuerknüppel nacheinander Buchstaben, und wählen Sie jeden mit **A** aus. Die Eingabe wird mit dem Feld „END" abgeschlossen.





Per Trick freigeschaltet: wilde Renn-Akrobatik in rauer See.

Eingabetext	Wirkung
LQ3TRKTE	Time-Attack-Rennen in Lost Temple Lagoon fahren.
MJV8LKL6	Time-Attack-Rennen im La Razza Canal fahren.
WCX5WP5A	Stunt-Mode-Rennen in Southern Island fahren.
KTUPWNPD	Stunt-Mode-Rennen im Dolphin Park fahren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Simpsons Road Rage[1] für Gamecube

[1]sprich: „Se Ssimpsens Rohd Räidsch"

Versteckte Fahrer und Autos oder ein Mitternachts-Trip mit den Simpsons gefällig? Das und mehr ist mit den folgenden Cheats möglich

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie das Hauptmenü ab, und ziehen Sie den linken Mini-Steuerknüppel (Ministick) nach hinten, bis der Schriftzug Optionen pulsiert. Drücken Sie die **A**-Taste.



3 Im folgenden Optionsmenü halten Sie die **L**- und die **R**-Taste gedrückt und geben eine der nebenstehenden Tastenkombinationen ein. Stimmt alles, so hören Sie ein Klingeln.

4 Drücken Sie die **B**-Taste, um wieder ins Hauptmenü umzuschalten.

5 Wählen Sie mit dem linken Ministick eine Spielvariante, zum Beispiel Road Rage, und drücken Sie die **A**-Taste.

6 Im Spielermenü entscheiden Sie sich per Ministick für einen Fahrer, etwa , und bestätigen Ihre Wahl mit der **A**-Taste.

7 Im nächsten Menü suchen Sie wieder per Ministick eine Strecke – beispielsweise Evergreen Terrace – und drücken die **A**-Taste, um das Rennen zu starten. Das können Sie dann etwa mit einer kleinen roten Kiste bestreiten.



Eingabe	Wirkung
B, B, Y, X	Sie sind mit einer kleinen roten Kiste unterwegs.
B, B, Y, Y	Sie fahren als Smithers im Auto von Burns.
B, B, Y, A	Als Transportmittel dient der Nuklear-Bus.
B, B, X, X	Sie düsen als Thanksgiving Marge herum.
B, B, X, B	Sie bestreiten das Rennspiel in Gestalt von Christmas Apu.
B, B, X, A	Sie fahren das Auto von Halloween Bart.
B, B, X, Y	Sie gehen als New Year's Krusty an den Start.
X, X, X, X	Ihre Fahrgäste sind ganz platt von Ihrem Können.
A, A, A, A	Sie erledigen Ihre Aufgabe mal im Dunkeln.
A, X, B, Y	Das Spiel läuft in Zeitlupe ab.

Batman Venegeance[2] für Gamecube

[2]sprich: „Bätmän Wennschens"

Helfen Sie dem dunklen Ritter, und verleihen Sie ihm mehr Bat-Power für seinen Kampf gegen das Verbrechen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü des Spiels geben Sie eine der rechts stehenden Tastenfolgen ein. Stimmt alles, so hören Sie zur Bestätigung ein Geräusch.



3 Drücken Sie die **A**-Taste, um mit dem Spiel fortzufahren.

4 Warten Sie das darauf folgende Bild ab, und drücken Sie die **A**-Taste. Falls Sie die Helligkeit verändern möchten, drücken Sie zunächst den linken Mini-Steuerknüppel (Ministick) nach rechts oder links, dann erst die **A**-Taste.



5 Das Spiel beginnt. Um den Erfolg des Cheats im Inventarmenü zu überprüfen, drücken Sie die **Start-/Pause**-Taste. Haben Sie etwa alle Power Moves aktiviert, drücken Sie den Ministick zwei Mal nach rechts und können kontrollieren, ob alles geklappt hat.





6 Mit der **Start-/Pause**-Taste schalten Sie dann ins laufende Spiel zurück.

Eingabe	Wirkung
L, L, R, R, L, R, L, R	Batman beherrscht alle „Power Moves".
X, Y, X, Y, L, R, R, L, L	Der Superheld hat 99 Handschellen parat.
Y, X, Y, X, L, R, L, R	Bessert den Waffenvorrat um je 99 Sprengladungen, Netze und elektrische Blender auf.
L, R, Y, X	Batman hat 99 einfache und ebenso viele elektrische Batarangs zur Hand.

Star Trek Armada 2 für PC

Mit ein paar Tricks fällt Ihnen der Sieg in den unendlichen Weiten des Weltraums leichter

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie oben links auf .

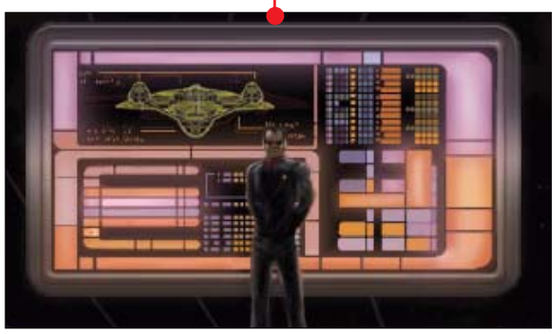


3 Im folgenden Fenster klicken Sie auf , wählen per Mausklick eine Mission, zum Beispiel Invasion, und klicken auf OK.

4 In der folgenden Missionsbeschreibung drücken Sie ↵, um das Spiel zu starten.

5 Im laufenden Spiel drücken Sie ↵. Daraufhin sehen Sie in der linken Hälfte des Bildschirms die Einblendung Spieler:.

6 Tippen Sie einen der nebenstehenden Trickbegriffe ein, etwa showmethemoney.



7 Drücken Sie erneut ↵, und schon steigt in diesem Beispiel die Menge des wichtigen Warp-Antrieb-Treibstoffs Dilithium von 2000 auf 4000.

Eingabetext	Wirkung
kobayashimaru	Sie gewinnen die Mission.
kobayashimaru_lost	Sie verlieren die Mission.
showmethemoney	Der Dilithium-Vorrat wächst um 2000 Einheiten.

Zanzarah[1] (Version 1.0.0.2) für PC

Fügen Sie dem Feen-Zauber einige zauberhafte Tricks hinzu

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 In Endeva, vom Garten der Feen aus erreichbar, suchen Sie folgendes Haus auf.



3 Im Haus klicken Sie einige Male auf einen der beiden Kartenspieler.
Nach einiger Zeit rückt der Zwerg entnervt einige Goldtaler heraus. Diesen Vorgang können Sie unbegrenzt wiederholen.

4 Wenn Sie sich nach Dunmore begeben, halten Sie am Ortseingang Ausschau nach diesem Haus.
Im Innern des Hauses fegt ein Zwerg den Boden.
Wenn Sie ihm lange genug zuschauen, befördert er immer wieder wertvolle Gegenstände wie Heil- oder Manatränke zu Tage.

5 Wem das nicht reicht, der kann noch folgende geheime Tricks versuchen. Einfach im laufenden Spiel einen der folgenden Begriffe aus dem Kasten rechts blind eintippen. Wichtig: Dies funktioniert nur im Spiel, nicht in den einzelnen Menüs.







Eingabe	Wirkung
gold	1000 Goldtaler werden Ihrem Konto gutgeschrieben.
crystal	Ihrem Inventar werden insgesamt 500 Kristalle hinzugefügt.
health	Alle Zauber-Feen, die sich in Ihrer aktuellen Auswahl befinden, werden komplett geheilt.
deckon	Sie können die Feendecks anschließend jederzeit wechseln. Die Zeit raubende Reise nach London entfällt dann.

[1] spricht: „sansara"

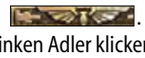
War Commander[2] (Version 1.09) für PC

Strategisch – praktisch – gut: Diese Tricks erleichtern den Feldzug

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während jeder Schlacht sehen Sie am unteren, rechten Bildschirmrand einen Adler, der von zwei Frauen eingerahmt wird. Klicken Sie jetzt nacheinander auf den Kopf der linken Frau, dann auf den Kopf der rechten Frau und anschließend auf den Adler in der Mitte. Sie hören zur Bestätigung eine kurze Sprachwiedergabe.



3 Richten Sie dann Ihr Augenmerk auf die zwei Adler in der oberen Menüleiste: . Wenn Sie auf den linken Adler klicken, werden Ihre Einheiten unverwundbar. Mit einem Klick auf den rechten Adler haben Sie den Einsatz gewonnen.



Geht doch: Hier kommt kein Kratzer auf die Uniform.

[2] spricht: „Workommahnda"

Shadow Man[3] (Version 1.0) für PC

Bringen Sie den „Schattenmann" auf die Sonnenseite des Spielelebens – mit folgendem geheimen Trick

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Start, dann auf Explorer.

2 Dann öffnet sich der Windows-Explorer. Nun müssen Sie das Verzeichnis suchen, in das Sie „Shadow Man" installiert haben. Klicken Sie dazu nacheinander auf das ⊞ vor Windows98se (C:) (der Eintrag vor dem **C** kann bei Ihnen anders lauten), Programme, Acclaim Entertainment, ShadowMan, data, scripts und auf menus.

3 Klicken Sie danach auf den Ordner German.

4 Klicken Sie in der rechten Spalte die Datei release.msc mit der *rechten* Maustaste an, und klicken Sie dann auf Umbenennen.



Gegner greifen an, doch Sie sind unverwundbar.

5 Geben Sie einen neuen Namen ein, beispielsweise original.msc, und drücken Sie dann ↵. Klicken Sie dann noch auf Ja.

6 Klicken Sie jetzt in der linken Spalte auf den Ordner english.

7 Klicken Sie hier die Datei debug.msc mit der *rechten* Maustaste an, und klicken Sie auf Kopieren.

8 Klicken Sie dann in der linken Spalte wieder auf den Ordner German. Klicken Sie dann in die rechte Spalte mit der *rechten* Maustaste, und wählen Sie Einfügen.

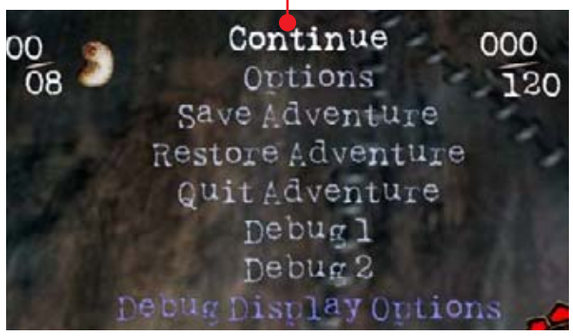
9 Diese Datei muss ebenfalls umbenannt werden. Klicken Sie daher die Datei mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie die Option Umbenennen per Klick. Diese Datei muss zwingend den Namen release.msc erhalten. Tippen Sie diesen Namen daher ein, drücken Sie ↵, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Ja.

10 Schließen Sie den Windows-Explorer per Klick auf ✕ rechts oben im Fenster, und starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

11 Im laufenden Spiel drücken Sie Esc, um das Optionenmenü aufzurufen. Sie sehen, dass einige neue Optionen hinzugekommen sind.

12 Am interessantesten ist die Option Debug 1. Klicken Sie so lange auf ↓, bis diese Option ausgewählt ist, und drücken Sie dann ↵.

13 Ganz oben können Sie mit → und ← neben Level die gewünschte Spielstufe auswählen. Darüber hinaus sind weitere geheime Tricks von Bedeutung, die alle mit den Pfeiltasten auf Aus oder auf Ein eingestellt werden können. Invincibility bedeutet Unverwundbarkeit der Spielfigur. Wenn Sie One touch kill einstellen, bleiben Ihnen aufreibende Scharmützel erspart – jeder Gegner wird mit einem Schuss erledigt. Und Infinite Ammo verschafft Ihnen unendlich viel Munition.



[3] spricht: „Schädo-Mähn"

DIE DÜMMSTEN FEHLER IN SPIELEN

Zum Quieken

Wenn in Computerspielen Politiker gegen sich selber putschen, Kapitäne ihre Schiffe untrennbar ineinander verkeilen oder aus Eisenbarren plötzlich Schweine werden – dann sind an dieser unfreiwilligen Komik oft kleine „Wanzen“ schuld

Bugs“, auf Deutsch „Wanzen“ – das ist der Fachbegriff für Fehler in Computerprogrammen. Und derartige Macken gibt es in fast jedem Spiel. Meist führen Bugs zu Spielabstürzen oder zu Problemen mit bestimmten Grafik- und Soundkarten.

Aber manchmal sorgen sie auch dafür, dass Computergegner verrückt spielen. Etwa in der eigentlich so seriösen Handelssimulation „Die Gilde“: Hier übernimmt der Spieler die Rolle eines aufstrebenden Kaufmanns in einer mittelalterlichen Kleinstadt. Zu Beginn des Spiels hat er nicht einmal Bürgerrechte. Doch durch geschicktes Taktieren kann er zum Stadtbüttel, Ratsherren oder gar Bischof aufsteigen. Dabei wird ihm mitunter Hilfe von unerwarteter Seite zuteil. Denn manchmal stellen die vom Computer gesteuerten Oppositionellen im Stadtrat Misstrauensanträge gegen sich selbst. Und bei der anschließenden Abstimmung votieren sie dann sogar für ihre eigene Absetzung – und werden prompt ihres Amtes enthoben.

Von Bord jagen sollte man die Seeleute, die im Aufbauspiel „Anno 1602“ Handels- und Kriegsschiffe navigieren. Abgesehen davon, dass Sie mit dem Entwurfs-Programm aus der Anno-Erweiterung „Neue Inseln, neue Abenteuer“ Schiffe buchstäblich in den Sand setzen können, sind die Pötte auch auf hoher See nur bedingt einsatzfähig. Die Kapitäne in „Anno 1602“ sind offenbar im Schnellkurs angelernte Landratten und verkeilen ihre Kähne im Hafenbecken gerne mal so heftig ineinander, dass keines der Schiffe jemals wieder auslaufen kann.

Aber auch die Soldaten von Anno 1602 sind nicht viel cleverer als ihre Kollegen auf hoher See. Vor allem die vom Computer gesteuerten feindlichen Truppen stellen sich zuweilen deppert an: Setzt man dem herannahenden Gegner etwa ein paar Bäume vor die Nase, dann verlaufen sich dessen Kämpen schon mal im Wald – und vergessen darüber fast ihren Auftrag.

Überhaupt sind Kompanietrottel häufig im Spiel – etwa in „Command & Conquer“. Da besetzen schlecht gepanzerte Einheiten immer gerne die vorderste Frontlinie und lassen sich dort bereitwillig vom Gegner hinmetzeln – kollektiver Wahnsinn, den sich selbst die bekannt dusseligen römischen Besatzer in „Asterix“-Comics niemals geleistet hätten.

Nicht minder begnadete Taktiker machen als Panzerfahrer „Sudden Strike 2“ unsicher. Die Lenker der Kampfmaschinen gefallen sich häufig als desorientierte Schlachten-Bummler: Statt in direkter Linie das vorgegebene Ziel auf der Landkarte anzusteuern, wählen sie öfter mal verrückte Umwege – gerne auch direkt ins Sperrfeuer der gegnerischen Artillerie.

Sehr beliebt bei Fans des Spiels „Stronghold“ war lange Zeit der so genannte „Zwei-Tore-Trick“. In diesem Spiel müssen Sie in Rekordzeit eine mächtige Ritterburg aus dem Boden stampfen und sie möglichst lange gegen angreifende Computergegner verteidigen. Glücklicherweise litten die Sturmtruppen unter Gedächtnisschwund. Also bauten clevere Spieler einfach zwei große, möglichst weit voneinander entfernte Tore in die Burgmauer ein. Rüstete der Gegner zur Attacke auf die Festung, dann wurde zuerst das hintere Tor geöffnet, und die Computer-Armee marschierte geschlossen und siegesgewiss auf diese einladende Pforte zu – unter massivem Beschuss von Armbrustschützen auf den Burgzinnen. Hatte sie das Portal fast erreicht, machte der Spieler hier im Handstreich Schluss mit dem Tag der offenen Tür und entriegelte stattdessen den vorderen Einlass. Prompt machten die elektronischen Legionen kehrt und nahmen den Vordereingang in Angriff. Und so weiter. Auf ihrem Parademarsch von Tür zu Tür und wieder zurück konnte man die dämlichen Toren mit unvermindert anhaltendem Geschosshagel locker aufreiben.

Spielfiguren, die sich doof anstellen, müssen nicht zwangsläufig Soldaten sein. Aber eine Uniform ist nicht unbedingt hinderlich: Fast legendär sind die Polizeiwagen in „Autobahn-Raser 3“, deren Lenker urplötzlich Vollgas geben und die Karre mit Höllentempo auf gerader Strecke direkt in die Leitplanken setzen. Auch Geiseln sind nicht immer helle – erschwerte Haftbedingungen benebeln offenbar den Verstand. Wer in „Tom Clancy's Rainbow Six“ für Gameboy Color Gefangene befreien möchte, stellt schnell fest, dass die ar-

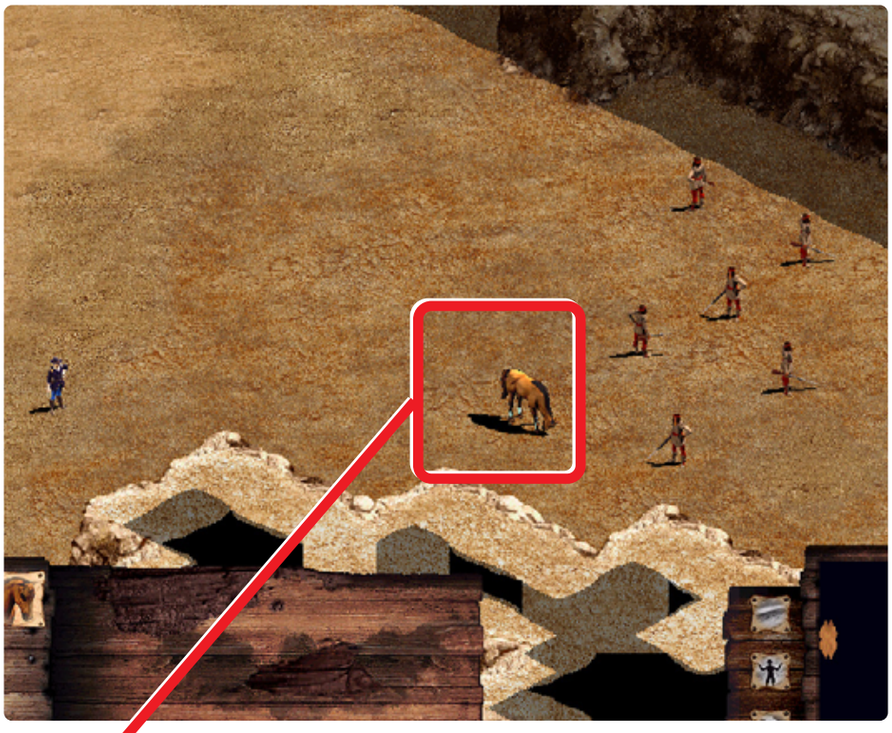


Sau-Aufsicht: Schlägt der Kopierschutz in „Siedler 3“ falschen Alarm, so produziert die Eisenschmelze Schweine.



Front-Party: Panzerkommandeure in „Sudden Strike 2“ rollen gerne gemütlich am Feind vorbei.





Ross-Tour: Der kluge Soldat (links) schickt in „America“ sein Pferd als Kundschafter.



Passier-Ball: In „FIFA 2002“ gehen Direktschüsse schon mal durch den Torwart.

men Teufel gar nicht mitspielen wollen: Gibt es auf dem Fluchtweg in die Freiheit irgendwo eine Tür, so laufen sie mit schöner Regelmäßigkeit nicht hindurch, sondern vor den Türrahmen. Und bleiben daran hängen.

„Überlass‘ das Denken den Pferden“, sagt ein altes Sprichwort. Warum nicht? Besonders clever sind jene Exemplare, die durch das Strategiespiel „America“ traben. Wer ein gegnerisches Lager auskundschaften möchte, kann Dank eines Programmfehlers einfach ein Ross ohne Reiter dorthin schicken. Die Lagerbesatzung sieht ein einsames Pferd als harmlos an und lässt es gewähren. Vom Spieler gesteuert, erweist sich das Tier aber als perfekter Spion und kundschaftet in aller Ruhe das gesamte Lager aus.

Übereifrige Sportreporter pflegen Fußballern gern „Löcher in den Bauch“ zu fragen. Das hinterlässt im allgemeinen keine bleibenden Schäden. Anders in „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002“. Da gehen Bälle schon mal mitten durch den Torwart ins Netz. Das scheint dann auch gleich den Stadionsprecher so zu verwirren, dass er noch einige Zeit später von einem bevorstehenden Elfmeterschießen faselt, obwohl das Spiel längst abgepfiffen ist.

Sehr ärgerlich ist ein Bug in der Unterwasser-Simulation „Aquanox“. Die Programmierer haben schlicht vergessen, eine Pausenfunktion einzubauen. Wenn der Spieler etwa mitten im Gefecht mal schnell ans Telefon muss, drückt er kurz die Pausentaste, und auf dem Bildschirm wird brav das Pausenmenü eingeblendet. Doch das ist kein Grund zur Beruhigung, denn im Hintergrund tobt die Tiefseeschlacht munter weiter, und der Spieler darf nach seinem Telefonat hilflos mit ansehen, wie die vom Computer gesteuerten Gegner sein U-Boot fachgerecht zerlegten.



Pausen-Knüller: Wer „Aquanox“ unterbricht, verliert. Denn die Gegner beschießen sein U-Boot munter weiter.

Nicht umsonst nennt man fleißig in Feindesland sabotierende Agenten auch „U-Boote“. Tauchfahrt-Simulationen sind offensichtlich ein beliebtes Angriffsziel für eingebaute psychologische Kriegführung: „Silent Hunter 2“ beispielsweise nervt den Spieler gerne mit der Meldung „U-Boot wurde durch Wasserbomben versenkt“ – oft genug pures Seemansgarn, denn die Nachricht erschreckt Sie auch dann, wenn Ihr Unterwasserfahrzeug in der soeben begonnen Schlacht noch keinen einzigen Kratzer abgekriegt hat.

Die Programmierer von „Destroyer Command“ waren offenbar zu konsequent in der Matrosenrolle aufgegangen und hatten ihr Wahrnehmungsvermögen mit einem kräftigen Schluck aus der Rumbuddel geschärft: Wenn der Spieler mit seinem Zerstörer die Bahn eines in hundert Metern Wassertiefe gleitenden U-Bootes kreuzt, kommt schon mal die unsinnige Meldung, dass er es soeben gerammt habe.

Wer beim Spielen von Pleiten, Pech und Pannen verschont bleibt, hat Schwein gehabt. Wer nicht, erlebt die merkwürdigsten Sauereien. Zum Beispiel diese: Der Hersteller des Aufbauspiels „Die Siedler 3“ hatte eigens einen Programmfehler eingebaut, der raubkopierte CD-ROMs versauen sollte. Doch weil der Kopierschutz fehlerhaft war, kamen auch ehrliche Käufer des Spiels in den zweifelhaften Genuss des so genannten „Schweine-Bugs“. Ihre Eisenschmelzen verarbeiteten das angelieferte Erz nicht zu den dringend benötigten Eisenbarren, sondern zu lebenden Schweinen. Saukomisch, oder?



Leipzig spielt auf

Vom 29. August bis zum 1. September wird Leipzig zur Spielehauptstadt Europas – die größte Spielemesse des Kontinents, die „Games Convention“[1], wird dann zum ersten Mal ihre Tore öffnen. Schon jetzt verspricht sie eine Veranstaltung der Superlative zu werden

[1] sprich: „Gäims Konnwennschen“

Für reichlich Programm wollen über 80 Firmen sorgen, die auf 40 000 Quadratmetern ihre PC- und Konsolen-Hits für Weihnachten 2002 und das kommende Jahr präsentieren. Mit dabei sind alle Großen der Spielewelt, darunter Eidos, Electronic Arts, Guillemot, Infogrames, Konami, Microsoft, Sony, THQ, Thrustmaster und Ubisoft. Die Firmen werden einander mit „Action und Unterhaltung“ überbieten. Das verspricht Messe-Geschäftsführer Josef Rahmen (50): „Die Aussteller werden in den Hallen regelrechte Erlebniswelten installieren.“ Schwerpunkte der Messe werden außer PC- und Konsolentiteln auch Handy-Spiele und Internet-Games sein.

Dazu wird in Leipzig reichlich Familientaugliches aufgefahren. Zahlreiche Anbieter von Familien- und Lernspielen werden ihre Produkte in der quirligen sächsischen Großstadt präsentieren und zum ausgiebigen Testen freigeben. Für die jüngsten Besucher gibt es außerdem ein Kinderland mit eigener Bühne, eigenem Kino und professioneller Betreuung der lieben Kleinen. Jugendliche können sich in einem gesonderten Messebereich über Ausbildungsmöglichkeiten und Berufe in der Spiele-Industrie informieren.

Wer vom Ansehen und -testen der neuesten Soft- und Hardware genug hat, kann sich mit den Angeboten eines umfangreichen Zusatzprogramms vergnügen: Auf einer riesigen Kartbahn, die sich über eine halbe Messehalle erstreckt, können Besucher rund um die Uhr ihre Schumi-Qualitäten am Steuer eines schnellen Racing-Karts testen.

Am Samstag, dem 31. August, steigt eine Multi-Media-Nacht mit Musik und Shows. Die Ausstellungshallen sind an diesem Abend bis 21 Uhr geöffnet. Während der vier Messetage finden außerdem zahlreiche Sonderschauen statt, etwa eine Ausstellung lebensgroßer Figuren von Spielehelden, wie Lara Croft, Homer Simpson und „Dungeon Keeper“ Horny. Die „History of Games“ des Computerspiele-Museums Berlin lädt zum Rundgang durch 30 Jahre Videospielgeschichte ein – vom Klassiker „Pong“ über seltene Spielekonsolen bis zum legendären BSS 01, einem der bekanntesten DDR-Computer, ist alles vertreten.

COMPUTERBILD-SPIELE, die offizielle Messe-Zeitschrift, wird ihre Zelte in Halle 3, Stand B 20, aufschlagen. Mit Gewinnspielen, Unterhaltung und Geschenken für die Besucher. Aber auch wer Fragen zum aktuellen Heft hat oder ganz einfach mal Redakteurinnen und Redakteure von Europas größtem Spielemagazin persönlich kennen lernen möchte, ist am COMPUTERBILD-SPIELE-Messestand herzlich willkommen.

Die Eintrittspreise zur Games Convention stehen bereits fest: Die Tageskarte kostet für Erwachsene nur 10 Euro (ermäßigt: 6 Euro), Kinder bis zu 12 Jahren zahlen 3,50 Euro. Ab 15.30 Uhr gilt ein Abendticket, das es für 4,50 Euro gibt. Wer gleich an allen Messetagen dabei sein möchte, ist mit der Dauerkarte für 20 Euro gut bedient. Noch jetzt im Juli beginnt der Vorverkauf. Im Eintrittspreis enthalten ist die Fahrt mit öffentlichen Nahverkehrsmitteln von der Innenstadt zum Messegelände und zurück.

Weitere Informationen zur Games Convention finden Sie auch im Internet unter der Adresse www.gc-germany.de. Außerdem berichtet COMPUTERBILD-SPIELE in den beiden nächsten Ausgaben weiter ausführlich über die Messe und hält Sie über alle Neuheiten auf dem Laufenden.



Auf Karts gesetzt: Eine Messe-Halle wird zur Live-Rennbahn.



Gute Marktübersicht: In den neuen Leipziger Messehallen dreht sich vier Tage alles nur ums Spielen. Auf 40 000 Quadratmetern gibt’s die neuesten Spiele- und Hardware-Hits zum Anschauen und Ausprobieren.



Leipziger Nächte sind lang: Am Samstag, dem 31. August, lädt die Games Convention zur Multi-Media-Nacht mit Musik und Shows ein.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Terratec verlosen 18 Soundsysteme. Gesamtwert: 5940 Euro. Viel Glück!



Die sechs Lautsprecher (fünf für Rundum-Beschallung, ein Tieftöner) haben solide Holzgehäuse. Viele Klangfunktionen lassen sich per Fernbedienung regeln (mitgeliefert).

Gewinnen Sie eine von 18 Terratec-Soundkarten DMX 6fire LT in Kombination mit dem Lautsprechersystem Home Arena 5.1. Wert jedes Pakets: 330 Euro

18 Computer-Soundsysteme

Die Soundkarte DMX 6fire LT sorgt nicht nur für den guten Ton, sondern glänzt auch mit Super-Ausstattung. Dazu gehören unter anderem zwei analoge CD-Eingänge, ein digitaler CD-Ausgang und ein digitaler Stereo-Ein-/Ausgang.



So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Wie viele Vorserientests von PC- und Konsolenspielen finden Sie in diesem Heft?

Zählen Sie die Vorserientests kommender PC- und Konsolenspiele in diesem Heft zusammen, rufen Sie uns an, oder schicken Sie die Lösung per Postkarte oder E-Mail.

Telefon:
0190/241900
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

Postkarte:
COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel"
20623 Hamburg

E-Mail:
preisfrage@computerbild-spiele.de

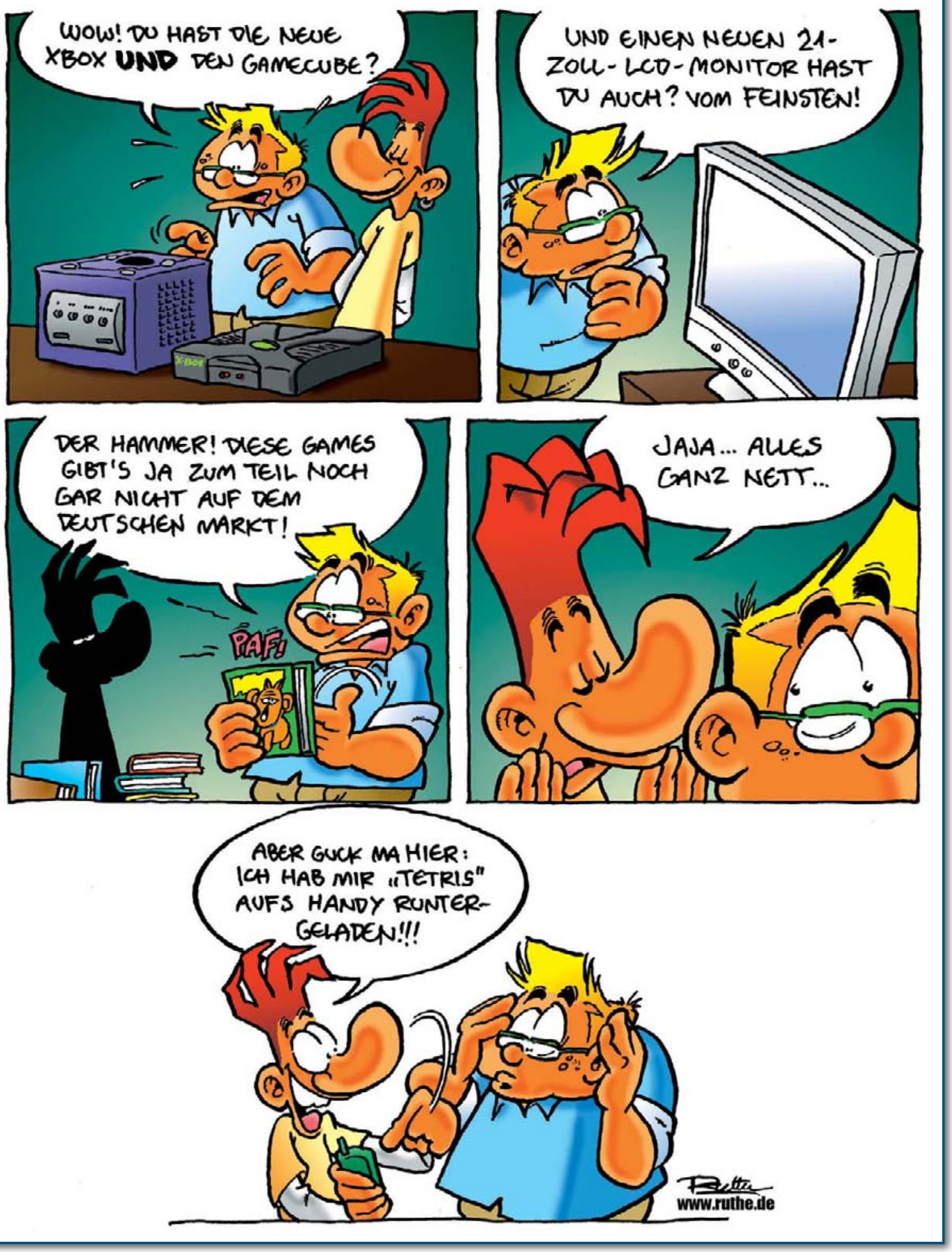
Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben.

Einsendeschluss ist Freitag, der 26. Juli 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.



Scharfmacher

Verschwommenes Bild? Verkommene Spielfiguren? Die in Zeitlupe über den Bildschirm kriechen? Dann braucht Ihr PC wohl eine neue Grafikkarte[1]. COMPUTERBILD-SPIELE hat acht brandneue Exemplare getestet und mit aller Schärfe beurteilt

Qualmende Reifen beim Rennstart. Prasselnder Regen im Tropenwald. Flackernde Lichtkegel in düsteren Gemäuern – moderne Computerspiele fahren eine unglaubliche Fülle realistischer Details auf. Vorausgesetzt, die Technik stimmt. Ältere Grafikkarten sind mit der heute üblichen Informationsflut überfordert, zaubern nur verwaschene Bruchstücke davon auf den Bildschirm oder fallen in höchst gemächliches Tempo und arbeiten mühsam eine ruckelnde Folge von Einzelbildern ab. Hilft nichts: Die müde Zeichenkraft muss raus, eine ausgeschlafene Expertin für scharfe Bilder rein. COMPUTERBILD-SPIELE hat sich acht aktuelle Grafikkarten genau angesehen. Sehr genau.

Begeisterte Spieler sind nicht unbedingt versierte Bastler. Der Griff in den Werkzeugkasten bleibt Ihnen aber nicht erspart, wenn Sie alles auf eine neue Karte setzen: Computer aufschrauben, alte Karte entnehmen, neue einschieben, PC wieder zuschrauben, ans Stromnetz hängen, einschalten und starten – so viel Handarbeit muss sein. Kampferprobte PC-Haudegen erinnern sich, dass der Kleinkrieg dann erst richtig losging. Die Installation des mitgelieferten Steuerungsprogramms (des Treibers also) konnte so richtig gemein werden. Doch offenbar sind diese Zeiten vorbei. Die Treiber aller getesteten Grafikkarten nahmen ihre Plätze im Computer vollautomatisch ein – scharfer Auftritt und acht Mal die Note „gut“ wert.

Davon lassen sich die Fachleute im Testinstitut Innovationstechnik Bremen nicht blenden. Die Unbestechlichen sind der Bildschärfe auf der Spur, verfolgen jede Flüchtigkeit der Darstellung quasi per „Rasterfahndung“ mit hoch auflösenden Spezialkameras. Da hilft den Kandidaten nur die Flucht nach vorn, die Vorlage gestochen scharfer, klarer Bilder. Buchstäblich klarer Sieger: die „Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE“ mit stolzen 94,9 Prozent Schärfe. Damit verfehlte das Guillemot-Produkt nur knapp die Note „sehr gut“, die eben nur für (fast) 100 Prozent verliehen wird. Mit der Wertung „gut“ blieb sie, wenn auch um ein paar Vor- und Nachkommastellen voraus, in Gesellschaft der Konkurrenten, die sich als nahezu glorreiche sieben Typen profilierten.

Scharfe Typen, die sich eckig bewegen, will kein Mensch sehen. Die schönste Bilderwelt wirkt lächerlich, wenn sie als ruckelnde Diaschau über den Monitor stolpert. Also ist das Tempo des Bildaufbaus nicht minder wichtig. Für die Geschwindigkeitskontrollen im redaktionseigenen Testlabor wurden alle Grafikkarten nacheinander in Computer mit vier unterschiedlichen **Prozessoren** S.166 eingebaut (Einzelheiten siehe „So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE“ und „Testergebnisse im Detail“). Mit den Spielen „Giants“[2], „Mercedes Benz Truck Racing“[3]„Nascar“[4] 2002“ und „Medal of Honor“[5] wurde gemessen, wie viele Bilder pro Sekunde eine Grafikkarte auf den Monitor überträgt, und dann aus den Ergebnissen aller 16 Teilprüfungen der Durchschnittswert errechnet. Den besten, aber auch leider buchstäblich nur durchschnittlichen erzielte die „3D Blaster 4 Titanium 4600“ aus dem Hause Creative Labs. Im Mittel 43 Bilder pro Sekunde sind akzeptabel und damit „befriedigend“. Das gilt auch noch für den „Nachzügler“ „Pixelview Geforce 4 MX 420“ von Prolink mit rund 38 Bildern pro Sekunde. Die Werte der Mitbewerber bewegten sich allesamt in diesem engen (Bilder-) Rahmen.

Damit hatte sich die bis dahin verblüffende Einigkeit im Testfeld erledigt. Der nächste Prüfpunkt offenbarte, dass Ausstattung ein wirklich weites Feld ist – mit einem klaren Etappensieger an der Spitze: Die „Siluro Ti 4400“ von Abit lässt kaum Wünsche offen. **S-Video-** S.166 und **Composite-Ausgang** S.166 sind ebenso Serie wie der **DVI-Ausgang** S.166 zum Anschluss eines digitalen **TFT-Bildschirms** S.166. Den DVI-Ausgang können Sie sogar mithilfe eines mitgelieferten Adaptersteckers in einen herkömmlichen **VGA-Anschluss** S.166 „verwandeln“ und dort einen zweiten normalen Röhrenbildschirm anschließen. Wer zwischen zwei Spielen auch mal mit Grafikpro-

WAS IST EIGENTLICH EIN „DVI-AUSGANG“?

„DVI“ steht für „Digital Visual Interface“[6], auf Deutsch: „digitale Bildschnittstelle“. Über diesen Anschluss überträgt die Grafikkarte das Bildsignal digital an den Monitor. Dank dieser Übertragungstechnik können digitale **TFT-Monitore** S.166 alle Bildsignale ohne Qualitätsverlust empfangen und mit erheblich höherer Bildschärfe wiedergeben, als es einem normalen Röhrenbildschirm am VGA-Anschluss möglich ist. Allerdings haben TFT-Monitore gewisse Schwierigkeiten mit sehr schnellen Bewegungen („Schlierenbildung“) und sind daher für PC-Spieler (noch) nicht erste Wahl.



Richtig verbunden: Grafikkarten mit einem solchen DVI-Ausgang ermöglichen den Anschluss eines digitalen TFT-Bildschirms.

[1] In Einzelfällen kann auch ein neues Steuerungsprogramm (Treiber) ausreichen, siehe „Ratgeber“ in diesem Heft.

[2] sprich: „Dschaients“ [3] sprich: „Track Räising“ [4] sprich: „Näßkar“ [5] sprich: „Meddel off Onner“ [6] sprich: „Diddschitel Wischju-el Interfäit“



grammen arbeitet, wird sich über den so erzielten immensen Zuwachs an Arbeitsfläche freuen. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion jedenfalls freute sich über das insgesamt „gute" Paket, das Abit hier geschnürt hat, während drei Konkurrenten für dürftige Ausstattung eine „Packung" kassierten: „Leadtek Winfast A 170 DDRT" sowie die Prolink-Produkte „Pixelview Geforce 4 MX 440" und Pixelview Geforce 4 MX 420 verzichten auf DVI-Ausgang und Anschluss für einen zweiten VGA-Monitor – eine „mangelhafte" Sparpolitik.

Fazit: Den besten Mix bietet die Siluro Ti 4400 von Abit. Nahezu vollständige Ausstattung, gute Geschwindigkeit, enorme Bildschärfe, keine gravierenden Schwächen – daraus werden Testsiege gemacht. Allerdings schneidet dieses sonst so unwiderstehlich scharfe Angebot ein tiefes Loch in den Geldbeutel: Gepfefferte 429 Euro führten geradewegs zur Preis-/Leistungsnote „ungenügend". Wer scharf kalkuliert, bekommt für gut ein Viertel (119 Euro) den Preis-/Leistungssieger Pixelview Geforce 4 MX 420 von Prolink. Magere Ausstattung kann sich also unterm Strich bezahlt machen.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht Grafikkarten mit **AGP-Anschluss** S.166 getestet. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut der Firma Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist öffentlich bestellter und vereidigter „Sachverständiger für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte", dem besondere fachliche Kompetenz und Präzision in der Bewertung bescheinigt wurden.



Scharf gerechnet: An diesem Messplatz im Labor von Innovationstechnik Bremen werden die Resultate der Bildschärfe-Messung ausgewertet und von einem Gutachter benotet.

INSTALLATION

Die Installation von Grafikkarten und der zugehörigen Steuerungsprogramme (Treiber) sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben.

Die Installation der Steuerungsprogramme sollte möglichst vollautomatisch ablaufen, ohne dass Sie komplizierte Einstellungen vornehmen müssen. Andernfalls gibt's Punktabzüge.

BILDQUALITÄT

Mit einer Spezialkamera untersucht das Testlabor die Schärfe der von den Grafikkarten erzeugten Bilder. Eigens für COMPUTERBILD-SPIELE wurden verschiedene Testbilder entwickelt. Die Messkamera „filmt" diese Motive zum Vergleich von einem äußerst hochwertigen Referenz-Bildschirm ab und vergleicht sie mit den Darstellungen der getesteten Grafikkarten. Abweichungen führen zur Abwertung.

FLIMMERN

Je schneller eine Grafikkarte Bilder auf dem Monitor darstellen kann (Fachbegriff: **Bildwiederholfrequenz** S.166), desto weniger Flimmern nehmen Sie wahr und desto geringer werden Ihre Augen belastet. Ein Wert von 100 **Hertz** S.166, also 100 Bildern pro Sekunde, gilt als „sehr gut".

GESCHWINDIGKEIT

In diesem Test müssen die Grafikkarten zeigen, wie schnell sie die Daten vom **Prozessor** S.166 übernehmen und auf dem Bildschirm wiedergeben. Getestet wird sowohl mit Spielen als auch mit typischen Arbeitsprogrammen, zum Beispiel einer Textverarbeitung. Die Grafikkarten wurden mit den Spielen „Giants", „Mercedes Benz Truck Racing", „Nascar 2002" und „Medal of Honor" getestet, und zwar bei einer **Bildauflösung** S.166 von 1024 x 768 Bildpunkten. Drei Spiele liefen mit einer **Farbtiefe** S.166 von 32 **Bit** S.166, Nascar 2002 erlaubt nur 16 Bit. Dabei wird jede Grafikkarte in vier Computer mit unterschiedlichen **Prozessoren** S.166 eingebaut. Verwendet wurden ein „Intel Pentium 3" mit 1,0 **Gigahertz** S.166, ein „AMD Athlon" mit 1,0 Gigahertz, ein „AMD Athlon XP" mit 1,8 Gigahertz, sowie der Aldi-PC vom November 2001 (1,8 Gigahertz und 256 **Megabyte** S.166 SDRAM). Anschließend wird aus den 16 Teilergebnissen (vier PCs mit jeweils vier Spielen) ein Durchschnittswert errechnet. Verweigert eine Karte die Zusammenarbeit mit einem der Spiele, so ergibt sich ein Wert von null Bildern pro Sekunde. Ein solches Resultat drückt den Durchschnitt und bedeutet ein schlechteres Zwischenergebnis.

Die Geschwindigkeit beim Arbeiten wird mit verschiedenen Windows-Programmen, wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen, ermittelt. Dabei müssen alle Karten vorher festgelegte, typische Aufgabenketten abarbeiten. Die dabei mit den verschiedenen Computern benötigten Zeiten werden addiert, aus dem Ergebnis ein Mittelwert errechnet und mit einem von COMPUTERBILD-SPIELE vorgegebenen Referenzwert verglichen.

PREIS-LEISTUNG

Zur Ermittlung des Preis-Leistungs-Index' wird das Testergebnis mit dem vom Hersteller empfohlenen Preis der Grafikkarte multipliziert. Beispiel: Eine Grafikkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 300 Euro. Aus der Rechnung 2,0 mal 300 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 600. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Noten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „ausreichend".

bis 250	sehr gut
250,01 bis 400	gut
400,01 bis 550	befriedigend
550,01 bis 700	ausreichend
700,01 bis 850	mangelhaft
über 850	ungenügend

Bei mangelhaftem oder ungenügendem Testergebnis wird die Preis-Leistungsnote um zwei oder drei Stufen abgewertet.



Schnell getauscht: Zur Tempomessung werden die Grafikkarten in vier Computer mit unterschiedlichen Prozessoren eingebaut.



Gut beobachtet: Eine Spezialkamera untersucht die Bildschärfe.

Testergebnisse im Detail

Spiele Test-Sieger

[1]sprich: „Gihmoh" [2]sprich: „Lihdteck"

MODELL		Platz 1 SILURO TI 4400		Platz 2 HERCULES 3D PROPHET FDX 8500 LE		Platz 3 WINFAST A 250 ULTRA TD		Platz 4 WINFAST A 250 TD	
Hersteller	Gewichtung	Abit	Note	Guillemot[1]	Note	Leadtek[2]	Note	Leadtek[2]	Note
SERVICE	**7%**		**3,28**		**1,62**		**3,28**		**3,28**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	0031-77/3204428 (0,123€/Min.)	1,98	01801/777775 (0,046€/Min.)	1,37	0031-36/5365578 (0,123€/Min.)	1,98	0031-36/5365578 (0,123€/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Englisch (www.abit.nl)	5,00	Deutsch (www.hercules.de)	1,00	Englisch (www.leadtek.de)	5,00	Englisch (www.leadtek.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		0031-77/3204428 (0,123€/Min.)		09123/96580 (0,123€/Min.)		0031-36/5365578 (0,123€/Min.)		0031-36/5365578 (0,123€/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		0031-77/3204420 (0,123€/Min.)		09123/9658121 (0,123€/Min.)		keins		keins	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,08**		**3,30**		**3,28**		**3,24**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (23,0400 Megabyte)	6,00	nein (33,3209 Megabyte)	6,00	nein (46,3503 Megabyte)	6,00	nein (46,3585 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (9,0439 Megabyte)	4,01	ja (14,9226 Megabyte)	4,86	ja (14,4302 Megabyte)	4,80	ja (13,3585 Megabyte)	4,65
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**5,00**		**2,50**		**5,00**		**5,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	unverständlich (Englisch)	5,00	akzeptabel	2,50	unverständlich (Englisch)	5,00	unverständlich (Englisch)	5,00
BILDQUALITÄT	**27,6%**		**1,80**		**1,59**		**1,68**		**1,71**
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	15%	hoch (91%)	1,90	hoch (94,9%)	1,51	hoch (93,2%)	1,68	hoch (92,7%)	1,73
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S. 166, **Open GL** S. 166, **Glide** S. 166, überprüft)	3,6%	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (150 Hz)	1,00	sehr hoch (160 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)	4%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x1440, 1900 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 768, 1152 x 720, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf Fernsehgerät ohne schwarzen Rand möglich	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Anzeige des Windows-Bildes auf Fernsehgerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
DVD-Filmwiedergabe auf Fernsehgerät und Anzeige des Windows-Bildes auf Monitor gleichzeitig möglich	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
GESCHWINDIGKEIT	**45%**		**2,44**		**2,64**		**2,40**		**2,46**
Spielen mit Pentium-3 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (39 Bilder pro Sek.)	2,89	akzeptabel (36 Bilder pro Sek.)	3,16	akzeptabel (41 Bilder pro Sek.)	2,71	akzeptabel (39 Bilder pro Sek.)	2,89
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (36 Bilder pro Sek.)	3,16	akzeptabel (34 Bilder pro Sek.)	3,33	akzeptabel (36 Bilder pro Sek.)	3,16	akzeptabel (36 Bilder pro Sek.)	3,16
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	hoch (53 Bilder pro Sek.)	1,63	hoch (49 Bilder pro Sek.)	1,99	hoch (53 Bilder pro Sek.)	1,63	hoch (52 Bilder pro Sek.)	1,72
Spielen mit Aldi PC (Intel Pentium- 4 1800 MHz, 256 Megabyte SDRAM, Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (40 Bilder pro Sek.)	2,80	akzeptabel (39 Bilder pro Sek.)	2,89	akzeptabel (40 Bilder pro Sek.)	2,80	akzeptabel (40 Bilder pro Sek.)	2,80
Büroprogramme mit Pentium 3 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (269,36%)	1,00	sehr hoch (267,17%)	1,00	sehr hoch (269,08%)	1,00	sehr hoch (270,34%)	1,00
ANSCHLÜSSE	**11%**		**1,73**		**3,55**		**3,55**		**3,55**
Composite S. 166 (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00
S-Video S. 166 (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%	vorhanden (über DVI-VGA-Adapter)	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Nvidia Geforce 4 Ti 4400		ATI Radeon 8500		Nvidia Geforce 4 Ti 4600		Nvidia Geforce 4 Ti 4400	
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	128 Megabyte DDR		64 Megabyte DDR		128 Megabyte DDR		128 Megabyte DDR	
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Conexant CX 25871		ATI Rage Theatre		Conexant CX 25871		Conexant CX 25871	
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden		nicht vorhanden		nicht vorhanden		nicht vorhanden	
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	4.13.01.2750		4.13.9009		4.13.01.2750		4.13.01.2750	
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für (überprüft)	0%	Windows 95, 98, ME, 2000, XP, NT		Windows 95, 98, ME, 2000, XP		Windows 95, 98, ME, 2000, XP, NT		Windows 95, 98, ME, 2000, XP, NT	
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel, S-Video-auf-Composite-Adapter, DVI-auf-VGA-Adapter		S-Video-auf-Composite-Adapter		S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, S-Video-auf-Composite-Adapter		S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, S-Video-auf-Composite-Adapter	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	Abit Siluro DVD 3.1		Cyberlink Power DVD 3.0		Spiele: Gunlok, Dronez; Leadtek Winfast VD 3.1		Spiele: Gunlok, Dronez; Leadtek Winfast DVD 3.1	
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,30**		**2,38**		**2,46**		**2,49**
Auf-/Abwertung									
TESTERGEBNIS		gut	←2,30	gut	←2,38	gut	←2,46	gut	←2,49
PREIS/LEISTUNG		ungenügend		ausreichend		ungenügend		ungenügend	
Preis (laut Hersteller)		429,00 €		239,00 €		529,00 €		379,00 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juni fand)		298,00 € (T & P Computer, Verl, Tel. 05246/709722)		196,00 € (CDJ Computerland, Weibersbrunn, Tel. 06094/984226)		455,00 € (PC-Kauf 2000, Hennef, Tel. 02242/901712)		320,00 € (PC-Kauf 2000, Hennef, Tel. 02242/901712)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,30 x 429,00 = 986,70 = ungenügend		2,38 x 239,00 = 568,82 = ausreichend		2,46 x 529,00 = 1.301,34 = ungenügend		2,49 x 379,00 = 943,71 = ungenügend	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

1sprich: „Kriätiff Labs" 2sprich: „Lihdteck" 3sprich: „Pixelwjuh Dschihford"

MODELL		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8	
Hersteller	Gewichtung	3D BLASTER 4 TITANIUM 4600 Creative Labs[1]	Note	WINFAST A 170 DDR T Leadtek[2]	Note	PIXELVIEW GEFORCE[3] 4 MX 440 Prolink	Note	PIXELVIEW GEFORCE[3] 4 MX 420 Prolink	Note
SERVICE	**7%**		**1,85**		**3,28**		**3,28**		**3,28**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	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 Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	00353-1/4380000 (0,123 €/Min.)	1,98	0031-36/5365578 (0,123 €/Min.)	1,98	02102/43970 (0,123 €/Min.)	1,98	02102/43970 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00	Englisch (www.leadtek.de)	5,00	Engl. (www.powertech-electronics.de)	5,00	Engl. (www.powertech-electronics.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		089/9928710 (0,123 €/Min.)		0031-36/5365578 (0,123 €/Min.)		02102/43970 (0,123 €/Min.)		02102/43970 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		089/99287122 (0,123 €/Min.)		keins		02102/439711 (0,123 €/Min.)		02102/439711 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,83**		**3,28**		**2,94**		**2,30**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (23,0031 Megabyte)	6,00	nein (42,8520 Megabyte)	6,00	nein (19,2348 Megabyte)	6,00	nein (23,1669 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (4,2680 Megabyte)	3,07	ja (14,5285 Megabyte)	4,81	ja (6,2504 Megabyte)	3,50	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**		**5,00**		**5,00**		**5,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00	unverständlich (Englisch)	5,00	unverständlich (Englisch)	5,00	unverständlich (Englisch)	5,00
BILDQUALITÄT	**27,6%**		**1,85**		**1,71**		**1,64**		**1,90**
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	15%	hoch (93,4%)	1,66	hoch (92,7%)	1,73	hoch (93,9%)	1,61	hoch (92,5%)	1,75
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S. 166, **Open GL** S. 166, **Glide** S. 166, überprüft)	3,6%	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (150 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)	4%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf Fernsehgerät ohne schwarzen Rand möglich	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Anzeige des Windows-Bildes auf Fernsehgerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
DVD-Filmwiedergabe auf Fernsehgerät und Anzeige des Windows-Bildes auf Monitor gleichzeitig möglich	1%	nein (kein Programm mitgeliefert)	6,00	ja	1,00	ja	1,00	nein (kein Programm mitgeliefert)	6,00
GESCHWINDIGKEIT	**45%**		**2,34**		**2,40**		**2,48**		**2,80**
Spielen mit Pentium-3 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (39 Bilder pro Sek.)	2,89	akzeptabel (40 Bilder pro Sek.)	2,80	akzeptabel (40 Bilder pro Sek.)	2,80	akzeptabel (38 Bilder pro Sek.)	2,98
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (36 Bilder pro Sek.)	3,16	akzeptabel (37 Bilder pro Sek.)	3,07	akzeptabel (36 Bilder pro Sek.)	3,16	akzeptabel (36 Bilder pro Sek.)	3,16
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	sehr hoch (58 Bilder pro Sek.)	1,18	hoch (51 Bilder pro Sek.)	1,81	hoch (49 Bilder pro Sek.)	1,99	akzeptabel (39 Bilder pro Sek.)	2,89
Spielen mit Aldi PC (Intel Pentium- 4 1800 MHz, 256 Megabyte SDRAM,, Hauptplatine mit Intel-Chipsatz 845, Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (40 Bilder pro Sek.)	2,80	akzeptabel (42 Bilder pro Sek.)	2,62	akzeptabel (41 Bilder pro Sek.)	2,71	akzeptabel (37 Bilder pro Sek.)	3,07
Büroprogramme mit Pentium-3 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (260,11%)	1,00	sehr hoch (272,64%)	1,00	sehr hoch (271,94%)	1,00	sehr hoch (272,38%)	1,00
ANSCHLÜSSE	**11%**		**4,09**		**4,91**		**4,91**		**4,91**
Composite S. 166 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00
S-Video S. 166 (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)	3%	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
SONSTIGES	**2%**		**6,00**		**1,00**		**6,00**		**6,00**
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	nein (kein Programm mitgeliefert)	6,00	ja	1,00	nein (kein Programm mitgeliefert)	6,00	nein (kein Programm mitgeliefert)	6,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Nvidia Geforce 4 Ti 4600		Nvidia Geforce 4 MX 440		Nvidia Geforce 4 MX 440		Nvidia Geforce 4 MX 420	
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	128 Megabyte DDR		64 Megabyte DDR		64 Megabyte DDR		64 Megabyte DDR	
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Conexant CX 25871		NV17 Internal		NV17 Internal		NV17 Internal	
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden		nicht vorhanden		nicht vorhanden		nicht vorhanden	
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	4.13.01.2750		4.13.01.2750		4.13.01.2750		4.13.01.2750	
Steuerungsprogramme (Treiber) mitgeliefert für (überprüft)	0%	Windows 95, 98, ME, 2000, XP		Windows 95, 98, ME, 2000, XP		Windows 95, 98, ME, 2000, XP, NT		Windows 95, 98, ME, 2000, XP	
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	keins		S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, S-Video-auf-Composite-Adapter		Composite-Anschlusskabel, S-Video-auf-Composite-Adapter		Composite-Anschlusskabel, S-Video-auf-Composite-Adapter	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	Spiele: E-Racer, Incoming Forces		Spiele: Gunlok, Dronez; Leadtek Winfast DVD 3.1		Win DVD 3.1			
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,50**		**2,62**		**2,72**		**2,90**
Auf-/Abwertung									
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,50**	**befriedigend**	**2,62**	**befriedigend**	**2,72**	**befriedigend**	**2,90**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**gut**		**befriedigend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**499,00 €**		**149,00 €**		**149,00 €**		**119,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juni fand)		**450,00 € (PC-Kauf 2000, Hennef, Tel. 02242/901712)**		**115,00 € (Neumeier, Laberweinting, Tel. 08772/805710)**		**129,00 € (Kleineberg, Gladbeck, Tel. 02043/929255)**		**82,00 € (HD Computer, Berlin, Tel. 030/6959710)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,50 x 499,00 = 1.247,50 = ungenügend		2,62 x 149,00 = 390,38 = gut		2,72 x 149,00 = 405,28 = befriedigend		2,90 x 119,00 = 345,10 = gut	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht neue Grafikkarten einem harten und ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Grafikkarten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Grafikkarten zu Preisen über 550 Euro wurden zum Test nicht zugelassen.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden in diesem Vergleichstest nicht berücksichtigt. Solche Grafikkarten 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 Grafikkarten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Grafikkarten-Hersteller sicherten der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion zu, dass die getesteten Modelle nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Handel erhältlich sein werden.



Was drin ist, zählt: Die Tests in COMPUTERBILD-SPIELE sind nicht von Pappe.

Platz 1 Abit Siluro Ti 4400

Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	429,00 €



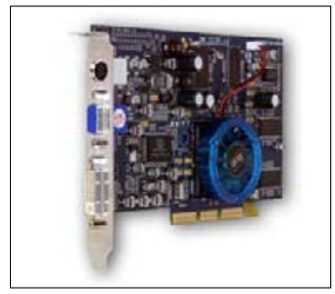
Besonderheit: Dieser Adapter wird mit der „Abit Siluro Ti 4400" geliefert. Stecken Sie ihn in den **DVI-Ausgang** S.166, so können Sie dort einen zweiten Bildschirm mit **VGA-Ausgang** S.166 anschließen. Das ist für alle interessant, die mit Grafikprogrammen arbeiten, da ein zweiter Bildschirm die Arbeitsfläche erheblich vergrößert.

- Akzeptables Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Karte kann mit zwei Bildschirmen arbeiten
- Composite- und S-Video-Ausgang
- Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)

- Sehr hoher Preis
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: Abit GmbH, Peter-Berten-Str. 37, 41334 Nettetal

Platz 2 Guillemot Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	239,00 €



Besonderheit: Zur vollständigen Ausstattung einer Grafikkarte gehört heutzutage auch ein Programm zum Abspielen von Filmen auf **DVD-Video** S.166. Mit der „Guillemot Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE" wird zu diesem Zweck das Programm „Power DVD 3.0" vom Hersteller Cyberlink geliefert.

- Akzeptables Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Composite- und S-Video-Ausgang
- Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)
- Lange Garantiezeit

- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 3 Leadtek Winfast A 250 Ultra TD



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	529,00 €



Besonderheit: Die Karte bleibt cool, denn der **Grafikprozessor** S.166 der „Leadtek Winfast A 250 Ultra TD" wird mit zwei angetriebenen Lüftern gekühlt. Vorteil: Ein Durchbrennen des Prozessors bei starker Belastung ist unwahrscheinlich. Nachteil: Eine aktive Kühlung mit zwei Ventilatoren verursacht natürlich auch erhebliche Nebengeräusche.

- Akzeptables Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Composite- und S-Video-Ausgang
- Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)

- Sehr hoher Preis
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: Leadtek Europe B.V., Antennenstraat 16, NL-1322 AB Almere

Platz 4 Leadtek Winfast A 250 TD



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	379,00 €



Besonderheit: Die „Leadtek Winfast A 250 TD" hat, wie einige andere Grafikkarten im Test, einen **DVI-Ausgang** S.166 zum Anschluss eines **digitalen TFT-Displays** S.166. Ein solcher Flachbildschirm zeigt schärfere und weniger gestörte Bilder, hat andererseits aber Probleme mit sehr schnellen Bewegungen.

- Akzeptables Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Composite- und S-Video-Ausgang
- Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)

- Sehr hoher Preis
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: Leadtek Europe B.V., Antennenstraat 16, NL-1322 AB Almere

Platz 5 Creative Labs 3D Blaster 4 Titanium 4600



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	499,00 €



Besonderheit: Die „3D Blaster 4 Titanium 4600" vom Hersteller Creative Labs verfügt über einen **S-Video-Ausgang** S.166. Über ein passendes Verbindungskabel (nicht im Lieferumfang) können Sie damit beispielsweise den Bildinhalt des Computer-Monitors auch auf einem Fernsehgerät wiedergeben.

- Akzeptables Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- S-Video-Ausgang
- Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)
- Sehr lange Garantiezeit

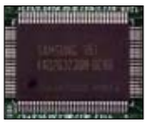
- Sehr hoher Preis
- Kein Composite-Ausgang
- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein DVD-Abspielprogramm im Lieferumfang

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 6 Leadtek Winfast A 170 DDR T



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	149,00 €



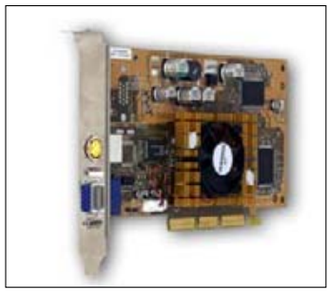
Besonderheit: Auf der „Winfast A 170 DDR T" befinden sich vier solcher Bausteine. Jedes dieser Module enthält 16 **Megabyte** S.166 **Grafikspeicher** S.166 – zusammen also 64 Megabyte. Je größer der Grafikspeicher einer Grafikkarte ist, desto mehr Details lassen sich in Spielen darstellen.

- Preisgünstig
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Composite- und S-Video-Ausgang

- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)

Infos bei: Leadtek Europe B.V., Antennenstraat 16, NL-1322 AB Almere

Platz 7 Prolink Pixelview Geforce 4 MX 440



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	149,00 €



Besonderheit: Dieser mitgelieferte Adapter ermöglicht die Nutzung des **S-Video-Ausgangs** S.166 an der „Prolink Pixelview Geforce 4 MX 440" als **Composite-Ausgang** S.166. Das heißt: Sie können auch Bildinhalte auf einem Fernsehgerät wiedergeben lassen, die nur einen **Composite-Eingang** S.166 haben.

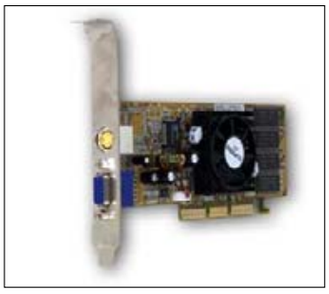
- Akzeptables Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Composite- und S-Video-Ausgang

- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)

Infos bei: Powertech Electronics GmbH, Harkortstr. 25, 40880 Ratingen

Platz 8 Prolink Pixelview Geforce 4 MX 420

Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	119,00 €



Besonderheit: Um über den **S-Video-Ausgang** S.166 der „Prolink Pixelview Geforce 4 MX 420" Bildinhalte auf einem Fersehgerät wiederzugeben, benötigen Sie ein passendes Anschlusskabel. Ein solches **Composite-Kabel** S.166 wird hier mitgeliefert, dazu ein S-Video-auf-Composite-Adapter (siehe Erklärung links).

- Sehr günstiger Preis
- Akzeptables Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Composite- und S-Video-Ausgang

- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein Anschluss für digitalen Bildschirm (DVI)

Infos bei: Powertech Electronics GmbH, Harkortstr. 25, 40880 Ratingen

Produktvorschau

Im Oktober will die Firma 3D Labs einen neuen **Grafikprozessor** S.166 auf den Markt bringen. Der Codename für diesen neuen Chip lautet „P 10". Er arbeitet mit der Leistung von 75 Millionen **Transistoren** S.166. Die **Taktfrequenz** S.166 beträgt 250 **Megahertz** S.166, der 256 **Megabyte** S.166 fassende **Grafikspeicher** S.166 wird mit 300 Megahertz angesprochen. Neu ist laut 3D Labs die „Visual Processing Unit", die in Zusammenarbeit mit dem Steuerungsprogramm (Treiber) neue Grafikdimensionen ermöglichen soll: Spielehersteller könnten neue Titel mit Effekten programmieren, die dann mithilfe von **Direct X 9** S.166 oder späteren Direct-X-Versionen sichtbar werden. Verkaufsstart und Preise solcher Grafikkarten sind noch nicht bekannt. Von Matrox kommt der Grafikprozessor „Parhelia 512" mit 80 Millionen Transistoren. Zwischen Prozessor und Grafikspeicher sind bisher maximal 128 Datenleitungen üblich – Matrox hat deren Zahl verdoppelt und verspricht, damit bis zu 20 **Gigabyte** S.166 Daten pro Sekunde transportieren zu können. Die Größe des Grafikspeichers: maximal 256 Megabyte. Matrox gibt an, dass der Chip rund eine Milliarde Farben darstellen kann (Standard bisher: maximal 16,7 Millionen). Ab August soll es erste Grafikkarten mit dem neuen Prozessor geben. Preise sind noch nicht bekannt.



75 000 000 Transistoren: „3D Labs P 10".



80 000 000 Transistoren: „Matrox Parhelia 512".

Nicht getestet, weil . . .

Seit Mitte Juni ist die „Winfast A 250 TD LE" von Leadtek im Handel erhältlich. Sie ist damit eine der ersten Grafikkarten mit dem neuen Nvidia-**Prozessor** S.166 „Geforce 4 Ti 4200". Der gilt als „Einsteigermodell" für Spieler und soll sich durch ein besonders günstiges Preis-/Leistungsverhältnis auszeichnen. Die Karte kostet 229 Euro und arbeitet mit einem Prozessortakt von 250 **Megahertz** S.166. Der 64 **Megabyte** S.166 große **Grafikspeicher** S.166 wird mit einer Taktfrequenz von ebenfalls 250 Megahertz angesprochen. Für diesen ausführlichen und aufwendigen Vergleichstest traf die Winfast A 250 TD LE leider zu spät in der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion ein.



Kam für den Vergleichstest zu spät in die Redaktion: „Leadtek Winfast A 250 TD LE" mit dem brandneuen Nividia-Grafikprozessor „Geforce 4 Ti 4200".

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

STEUERUNGSPROGRAMME

Treibsatz



Mag das Spiel nicht so recht abheben? Das kann an einer überforderten Grafikkarte liegen. Muss aber nicht. Oft können Sie mit neuen Steuerungsprogrammen durchstarten

Kein außergewöhnliches Vorkommnis: Sämtliche Spiele laufen auf dem Computer einwandfrei, nur der gerade erst erworbene aktuelle Top-Hit ziert sich. Er ruckelt, friert ein, nervt mit Klötzchengrafik. Oder der Bildschirm bleibt gleich schwarz und die Lautsprecher stumm. Nicht immer muss deswegen gleich eine neue Grafikkarte oder Soundkarte her. Oft brauchen beide Geräte nur ein aufgefrischtes Steuerungsprogramm (Treiber), und schon tut das Spiel brav seinen Dienst.

Auslöser der genannten Probleme ist häufig eine neu installierte Version der Grafikerweiterung **Direct-X** S.166. Ohne diesen Programmzusatz für Windows läuft kein modernes Spiel. Direct-X lehrt die Bilder schneller und bunter laufen, peppt den Klang auf. Aber nur, wenn Spiel, Gerätetreiber und Direct-X zusammenpassen. Das wiederum ist meist nur dann der Fall, wenn die Treiber für Grafik- und Soundkarte nicht viel älter sind als die Direct-X-Version. Dieser Programmzusatz ändert sich ständig, wird laufend weiter entwickelt. Und nur, wenn alle Einzelteile auf dem neuesten Stand sind, funktioniert das Ganze einwandfrei. Die jeweils jüngste Direct-X-Version gibt's übrigens auf der Heft-CD-ROM jeder COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe, zurzeit ist es Direct-X 8.1. Wer sie installiert, sollte gegebenenfalls auch die Treiber für Grafik- und Soundkarte aktualisieren.

Sinnvoll ist das erfahrungsgemäß auch dann, wenn der Kauf des Computers beziehungsweise einer nachträglich eingebauten Grafik- oder Soundkarte schon ein paar Monate zurückliegt. Die mitgelieferten Steuerungsprogramme leiden nämlich mitunter noch an Kinderkrankheiten, die erst nach und nach kuriert werden. Derartige Modellpflege gönnen die Kartenhersteller aber meist nur ihrer aktuellen Produktpalette. Besitzer älterer Karten gucken früher oder später in die Röhre, weil sich der Programmierungsaufwand dafür aus Sicht der Hersteller nicht mehr lohnt. Das trifft etwa auf Voodoo-Grafikkarten zu, deren Hersteller 3dfx vom Mitbewerber Nvidia übernommen wurde und seitdem keine Treiber mehr entwickelt. Die alten Treiber funktionieren aber nur mit Direct-X bis zur Version 7.0 einwandfrei. Für Spiele, die eine jüngere Direct-X-Ausführung benötigen, gibt es daher leider zur neuen Grafikkarte keine Alternative.



Unter www.computerbildspiele.de finden Sie Tipps, wie Sie an neue Steuerungsprogramme gelangen

Man unterscheidet grob zwei Arten von Steuerungsprogrammen für Grafik- und Soundkarten. Die eine Variante kommt vom Kartenhersteller und ist optimal auf die Eigenschaften seiner Produkte zugeschnitten. Daneben gibt es häufig so genannte Referenztreiber. Das sind Programme, die der Entwickler des auf der Karte eingebauten **Grafikprozessors** S.166 oder **Soundprozessors** S.166 beisteuert. Ein solcher Treiber unterstützt zwar nicht immer jede Spezialfunktion der Karte, ist aber meist jüngeren Datums. Üblicherweise liegen nämlich die Prozessor-Hersteller mit dem Programmieren neuer Referenztreiber, die sich mit jüngeren Direct-X-Versionen vertragen, vorn. Erst wenn die Referenztreiber zur Verfügung stehen, ziehen die Hersteller der kompletten Grafik- und Soundkarten mit entsprechend aktualisierten Steuerungsprogrammen für ihre Geräte nach. Referenztreiber gibt es unter anderem von den Prozessor-Herstellern Nvidia, ATI oder Power VR. Welcher Prozessor auf „Ihre" Karte gesetzt wurde, entnehmen Sie deren Handbuch.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, an neue Treiber zu kommen. Fragen Sie Ihren Händler, oder schreiben Sie den Hersteller der Karte an. Der schickt Ihnen dann eine CD-ROM mit dem gewünschten Programm. Die Firmenadresse finden Sie wiederum im Handbuch zur Grafik- oder Soundkarte. Sie können auch im weltweiten Datennetz nach aktuellen Steuerungsprogrammen suchen, etwa im Internet-Angebot des Herstellers. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt auf den nächsten Seiten am Beispiel von Nvidia, wie Sie den Treiber finden, herunterladen und installieren.

RATGEBER-THEMEN

Spielen mit Windows XP	Heft	6/2002
Spiele an langsame Computer anpassen	Heft	7/2002
Steuerungsprogramme (Treiber) aktualisieren	**Heft**	**8/2002**
Bildschirm optimal einstellen	Heft	9/2002
Verschiedene Steuergeräte anschließen	Heft	10/2002

Vorhandene Karten- und Treiber-Version feststellen

Fall Sie nicht sicher sind, welche Grafikkarte in Ihrem Computer steckt, verschaffen Sie sich auf folgendem Weg Klarheit über Versionsnummer und Alter des Treibers. Beide Informationen brauchen Sie, wenn Sie direkt beim Hersteller oder auch per Internet nach der aktuellen Ausgabe des Steuerungsprogramms fahnden

1 Klicken Sie in der linken unteren Ecke der Windows-Oberfläche auf Start, um das Start-Menü zu öffnen.

2 Ziehen Sie darin den Mauszeiger auf Einstellungen.

3 Im daraufhin aufgeklappten Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.

4 Im folgenden Fenster **Systemsteuerung** klicken Sie doppelt auf



.

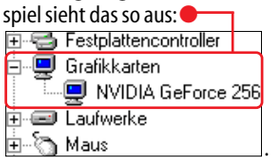
5 Damit öffnen Sie das Fenster **Eigenschaften von System**. Klicken Sie in dessen oberer Leiste auf den Karteireiter Geräte-Manager.

6 Anschließend sehen Sie eine Registerkarte mit einer Liste der Geräte, die in dem Computer eingebaut oder mit ihm verbunden sind.



Klicken Sie darin auf das ⊞-Zeichen vor dem Eintrag Grafikkarten.

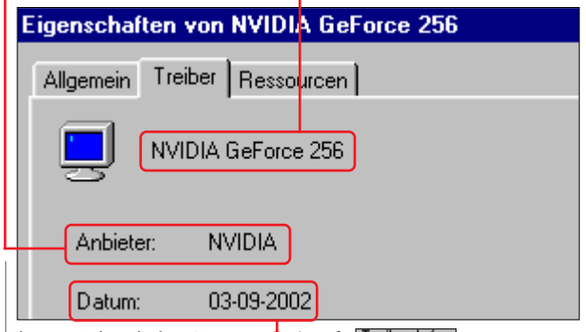
7 Daraufhin wird darunter der Name der eingebauten Grafikkarte gezeigt. In diesem Beispiel sieht das so aus:



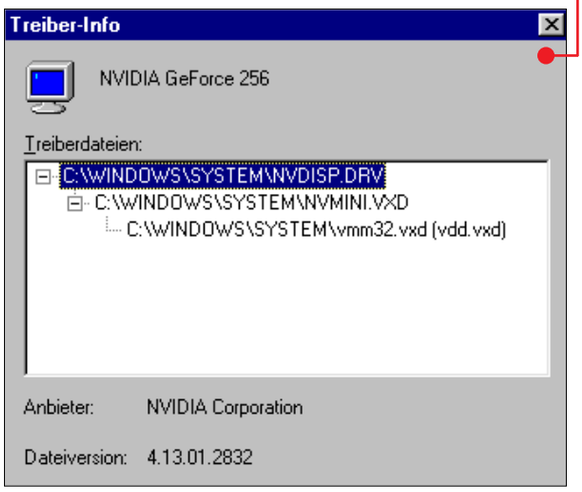
Klicken Sie dann auf NVIDIA GeForce 256 und anschließend links unterhalb der Geräteliste auf die Zeile Eigenschaften.

8 Um Details über den Treiber zu erfahren, klicken Sie oben im nächsten Fenster **Eigenschaften von NVIDIA GeForce 256** auf den Karteireiter Treiber.

9 Auf der nun folgenden Registerkarte sehen Sie den Namen und den Anbieter der Grafikkarte. Anhand des Datums können Sie das Alter der Treiber-Version erkennen. Achtung: Windows verwendet die amerikanische Schreibweise (Monat/Tag/Jahr). Das kann zu Verwirrungen führen. In diesem Beispiel ist der Treiber nicht vom 3. September, sondern vom **9. März 2002**. Notieren Sie diese Angaben, und klicken Sie dann auf Treiber-Info..., um weitere Einzelheiten über den Treiber in Erfahrung zu bringen.



10 Daraufhin sehen Sie im Fenster eine Liste der installierten Treiberdateien. Wichtig ist der obere Eintrag mit der Endung „DRV". In diesem Fall lautet er C:\WINDOWS\SYSTEM\NVDISP.DRV. Sollte der Eintrag nicht bereits blau unterlegt sein, dann klicken Sie darauf. Unter der Liste steht die Dateiversion: 4.13.01.2832. Jetzt verfügen Sie über alle wichtigen Informationen über die Treiber-Version. Klicken Sie auf OK, und schließen Sie noch geöffnete Fenster mit Klicks auf OK. In den folgenden Kästen zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie anhand der Treiber-Informationen per Internet ein neues Steuerungsprogramm suchen, finden, herunterladen und schließlich installieren.



Treiber im Internet suchen

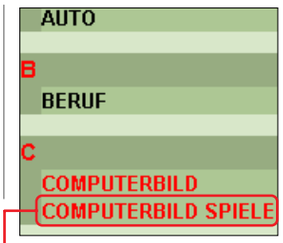
Am Beispiel der Grafikkarte „GeForce 256" von Nvidia zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie im Internet einen passenden neuen Referenz-Treiber aufspüren

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.computerbildspiele.de ein.

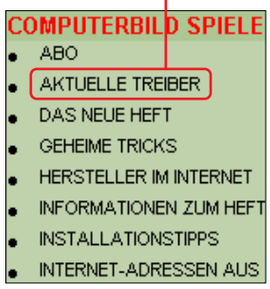
3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, um die gewählte Internet-Seite zu öffnen.

4 Warten Sie ab, bis die Internet-Seite von COMPUTERBILD-SPIELE vollständig geladen ist. Links sehen Sie eine Leiste alphabetisch geordneter Einträge. Klicken Sie darin auf



.

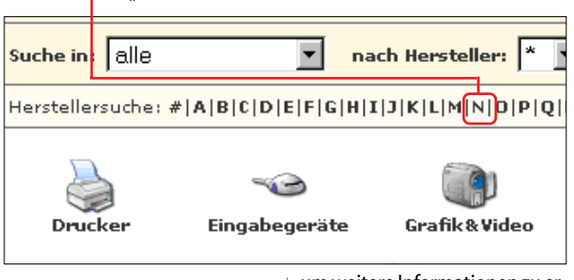
5 Auf der folgenden Seite klicken Sie – ebenfalls in der linken Leiste – auf



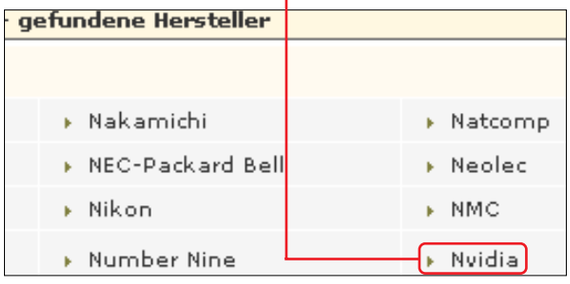
.

6 Klicken Sie in der rechten Hälfte der Seite unten auf http://www.treiber.de/. Falls Sie den Eintrag nicht sehen, klicken Sie am rechten unteren Rand des Fenster so lange auf ▼, bis Sie den Eintrag sehen.

7 Ein Klick darauf führt Sie weiter zu jener Seite, die Adressen bereithält, von denen Sie Steuerungsprogramme aus dem Internet herunterladen können. Im oberen Teil der Seite sehen Sie eine Alphabet-Leiste. Klicken Sie darin auf den Buchstaben, mit dem der Name des Herstellers Ihrer Grafikkarte beginnt. In diesem Beispiel ist das also N für „Nvidia".



8 Daraufhin beginnt der Suchvorgang. Ist er abgeschlossen, so sehen Sie die Namen aller Hersteller, die unter dem Buchstaben N gefunden wurden. Wählen Sie per Mausklick den Richtigen aus – hier also



,

9 Im folgenden Fenster finden Sie Post- und Internet-Adressen des Herstellers. Klicken Sie im Beispiel auf den Eintrag http://www.nvidia.de.

Falls darüber ein Fenster mit Werbung liegen sollte, schließen Sie es zuvor mit einem Klick auf ☒. Die Adressen-Endung .de bedeutet, dass Sie zu einer deutschsprachigen Seite des Herstellers gelangen. Von dort können Sie den aktuellen Treiber für Ihre Grafikkarte herunterladen. Wie das im einzelnen geht, erfahren Sie im nächsten Kasten ab Schritt 3. Bitte blättern Sie um.

Treiber aus dem Internet laden

Am schnellsten kommen Sie per Internet an ein neues Steuerungsprogramm. Die beste Adresse dafür ist in der Regel die offizielle Seite des Herstellers. So funktioniert das Herunterladen bei Nvidia

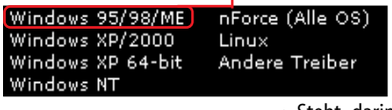


1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse des Herstellers ein, in diesem Beispiel also www.nvidia.de.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, um die Internet-Seite zu öffnen.

4 Damit haben Sie die deutsche Internet-Seite der Firma Nvidia aufgerufen: Warten Sie hier ab, bis die Internet-Seite vollständig geladen worden ist. Ziehen Sie dann den Mauszeiger am oberen Rand der Seite auf DOWNLOAD TREIBER. Darunter klappt ein kleines Menü auf, in dem Sie Ihr Betriebssystem angeben. Klicken Sie also beispielsweise auf



5 Auf der folgenden Seite befindet sich ein Kasten



mit Informationen über die jüngste Treiber-Version für Ihre Grafikkarte. Werfen Sie einen Blick auf das Freigabedatum



Ist es jünger als das der vorhandenen Treiber-Version (siehe Kasten „Vorhandene Karten und Treiber-Version feststellen“, Schritt 10), dann hat der Hersteller das Programm aktualisiert. Um die neue Ausgabe zu laden, klicken Sie auf einen der vier darunter stehenden Einträge

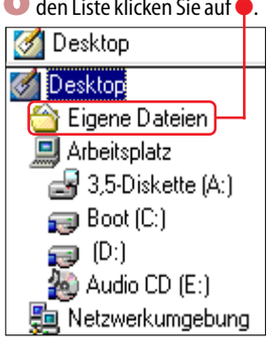


6 Sie sehen dann das Fenster Dateidownload. Steht darin im Kreis vor dem Eintrag Das Programm speichern ein Punkt, so klicken Sie auf OK. Fehlt der Punkt dagegen, so klicken Sie den Eintrag Das Programm speichern oder den Kreis davor an, anschließend erst auf OK.

7 Im folgenden Fenster bestimmen Sie den Ordner, in dem Sie das Installationsprogramm mit dem neuen Treiber speichern wollen. Wenn Sie es zum Beispiel im Ordner „Eigene Dateien“ ablegen wollen, klicken Sie auf



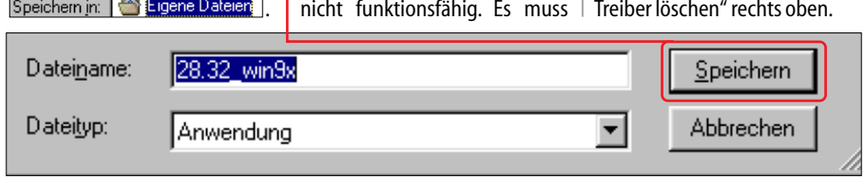
8 In der darunter aufklappenden Liste klicken Sie auf



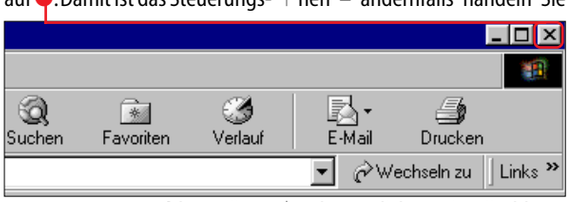
Der Eintrag in der Zeile darüber wechselt und sieht dann so aus:



9 Klicken Sie auf die Schaltfläche



10 Schließen Sie nach dem Laden noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf. Damit ist das Steuerungsprogramm zwar auf Ihrem Computer gespeichert, aber noch nicht funktionsfähig. Es muss erst noch installiert werden. Folgen Sie dazu den Anweisungen im Kasten „Neuen Treiber installieren“ rechts. Bevor Sie das tun, sollten Sie aber das bisherige Steuerungsprogramm entfernen – andernfalls handeln Sie sich möglicherweise Probleme ein. Mehr dazu im Kasten „Alten Treiber löschen“ rechts oben.





Alten Treiber löschen

Vor dem Installieren einer neuen Treiber-Version sollten Sie die bisherige löschen und an deren Stelle vorübergehend einen so genannten Windows-Standardtreiber aktivieren. Tun Sie das nicht, so könnte es im späteren Betrieb zu Grafikproblemen kommen

1 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Vorhandene Karten- und Treiber-Version feststellen".

2 Klicken Sie dann im Fenster **Systemsteuerung** doppelt auf das Symbol

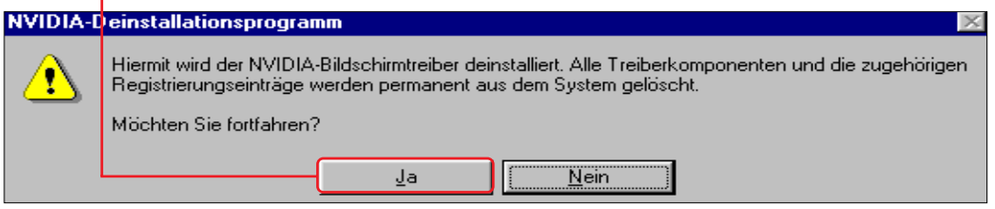


.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie aus einer Liste per Mausklick Programme zum Löschen auswählen. In diesem Fall klicken Sie auf: NVIDIA Windows 95/98/ME-Grafikkartentreiber. Sollte dieser Eintrag nicht in der Liste stehen, dann klicken Sie zunächst so oft auf ▼, bis Sie ihn sehen. Anschließend klicken Sie auf Hinzufügen/Entfernen...



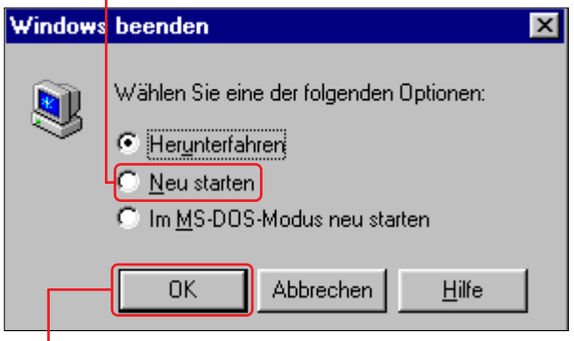
4 Im nächsten Fenster klicken Sie auf . Daraufhin wird der alte Treiber gelöscht.



5 Die Frage im daraufhin geöffneten Fenster, Soll der Computer jetzt neu gestartet werden?, beantworten Sie vorerst mit einem Klick auf Nein. Um gegebenenfalls noch geöffnete Fenster zu schließen, klicken Sie jeweils auf ✕.

6 Auch wenn Sie im vorangegangenen Schritt einen Neustart abgelehnt haben, ist er dennoch notwendig, damit Sie den Windows-Standardtreiber aktivieren können. Allerdings sollten Sie den Neustart sicherheitshalber von Hand einleiten, da sonst ein Systemabsturz auftreten könnte. Klicken Sie also auf Start und auf Beenden...

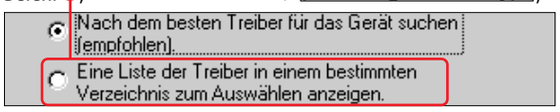
7 Im nächsten Fenster klicken Sie auf und anschließend



auf . Daraufhin schaltet sich der Computer aus und unmittelbar danach wieder ein.

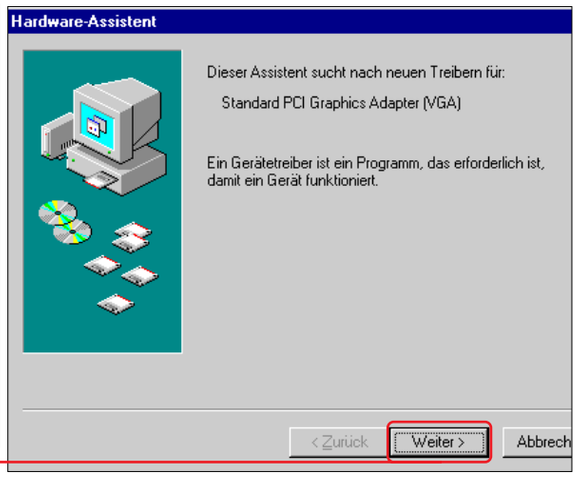
8 Erschrecken Sie nach dem automatischen Hochfahren des Computers nicht angesichts der groben Grafik. Das ist in diesem Fall vollkommen normal. Wenn der neue Treiber installiert und funktionsfähig ist, können Sie den Bildschirm wieder für die gewohnte Darstellung einrichten. Da das bisherige Steuerungsprogramm der Grafikkarte gelöscht worden ist, probiert das Betriebssystem nun, einen Treiber zu laden. Klicken Sie auf .

9 Damit Windows nicht versucht, wieder die alten Treiber zu laden, geben Sie im nächsten Fenster per Klick den Befehl ,



so dass in dem Kreis davor ein Punkt erscheint. Klicken Sie dann auf Weiter >.

10 Im nächsten Fenster klicken Sie links unten auf Alle Modelle anzeigen.



11 In der Mitte des Fensters sehen Sie zwei Felder. Klicken Sie zunächst im linken Feld auf den oberen Eintrag (Standardgrafikkartentype), anschließend im rechten auf Standard PCI Graphics Adapter (VGA). Das brauchen Sie nicht zu machen, wenn dieser Eintrag bereits blau markiert ist. Klicken Sie im aktuellen und im folgenden Fenster jeweils auf Weiter >.

12 Um die Installation des Standardtreibers abzuschließen, klicken Sie auf Fertigstellen, dann auf Nein und wiederholen die Schritte 6 und 7 aus diesem Kasten. Damit veranlassen Sie den Computer erneut, sich aus- und wieder einzuschalten. Der Standard-Grafikkartentreiber ist anschließend voll funktionsfähig. Dann steht der Installation des neuen Treibers nichts mehr im Weg. Wie das funktioniert, steht im Kasten unten.

Neuen Treiber installieren

Damit das neue Steuerungsprogramm (Treiber) seine Arbeit aufnehmen kann, reicht es nicht, es zu laden und in einem Ordner zu speichern. Der Treiber muss auch noch in Windows installiert werden. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand des Nvidia-Treibers, wie Sie dabei vorgehen müssen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



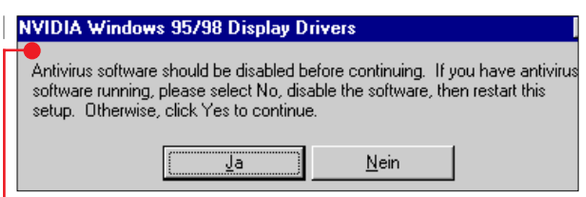
.

2 Dann folgt ein Doppelklick auf den Namen der Treiber-Datei, in diesem Fall



.

3 Daraufhin wird eventuell ein neues Fenster geöffnet, in dem Sie aufgefordert werden, eventuell auf dem Computer laufende Viren-Schutzprogramme zu beenden. In der Regel brauchen Sie diesen Hinweis nicht zu beachten. Falls dennoch im weiteren Verlauf der Installation Probleme auftreten, schließen Sie gegebenenfalls den Viren-Schutz gemäß der jeweiligen Anleitung und beginnen wieder mit Schritt 1. Zunächst aber fahren Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja fort.



4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf I accept the terms in the license agreement und anschließend auf Next >. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter >.

5 Setzen Sie die Installation mit einem Mausklick auf Nein, Computer wird später neu gestartet. und einem auf die Schaltfläche Fertigstellen fort.

6 Damit der aktualisierte Treiber funktioniert, ist zuvor wieder ein Neustart des Computers erforderlich. Wiederholen Sie dazu die Schritte 6 und 7 aus dem Kasten „Alten Treiber löschen". Läuft der PC wieder, dann ist der Treiber für die Nvidia-Grafikkarte GeForce 256 im Computer auf dem neuesten Stand.

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

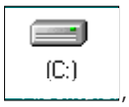
Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

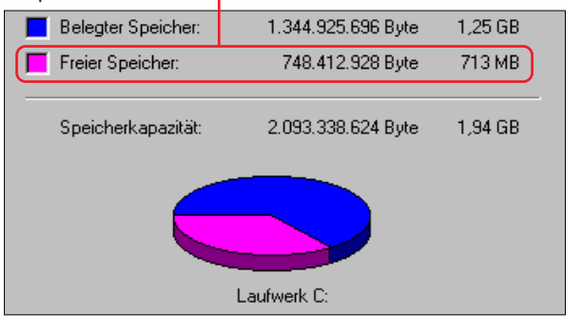
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

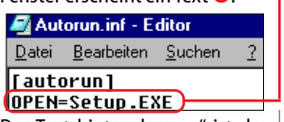


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt **7** weiter.

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

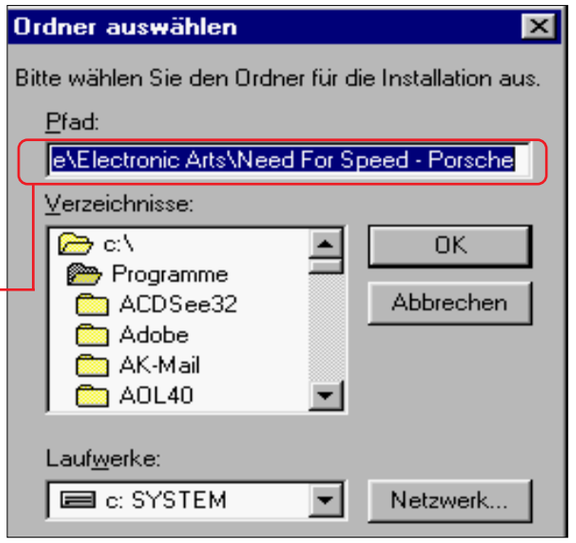


Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

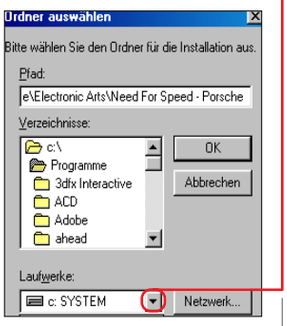
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt **5** ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

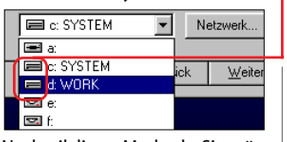
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



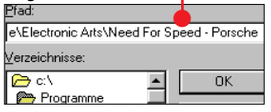
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.166 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt **10** weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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.

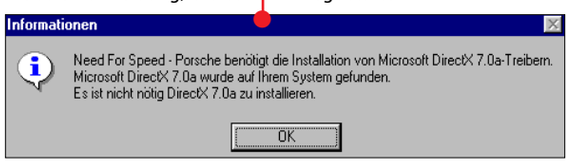
COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

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.

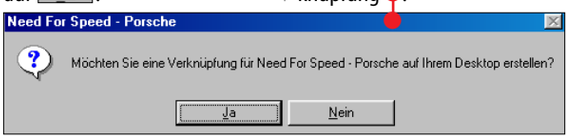
Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



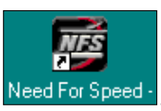
oder sehr ähnlich aussieht.

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.

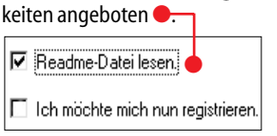


Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

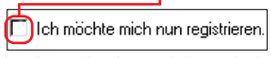




Installation von PC-Spielen

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.

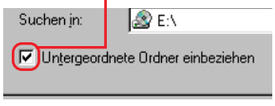
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

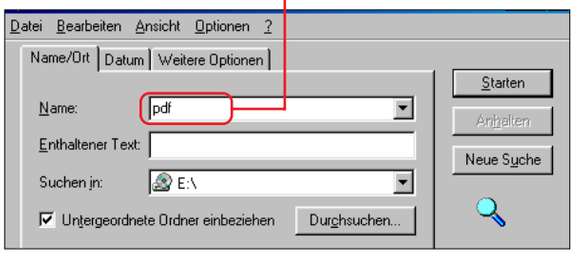
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

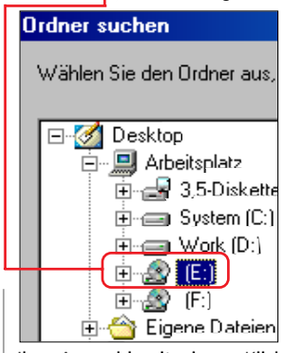
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





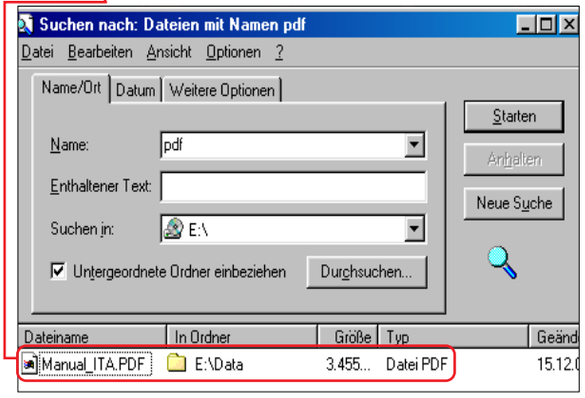
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



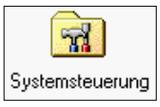
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

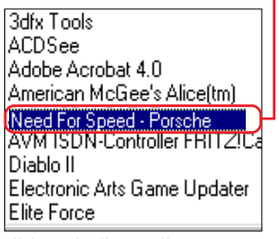


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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



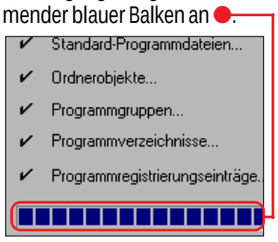
Klicken Sie diese Zeile an.

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.166 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.



Geldhai im Spiele-Becken

Teure Internet-Einwahlprogramme als Spiele getarnt auf Raubzug – ziehen Sie diesen Haien die Zähne!

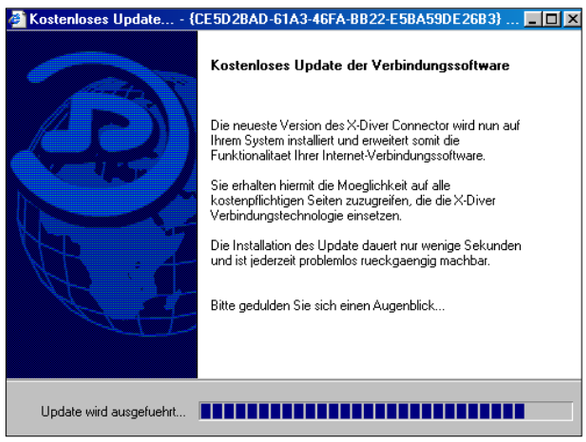
Als Ulrike S. den Umschlag mit ihrer Telefonrechnung öffnet, trifft sie fast der Schlag. Über 10 000 Euro soll sie für Telefonverbindungen in den letzten vier Wochen zahlen.

Der mit Abstand größte Posten auf der Rechnung sind so genannte „Premium-Dienste". Hinter dieser schicken Bezeichnung verbergen sich teure Telefonnummern, die je nach Vorwahl (etwa 0190 oder 0193) mit bis zu einigen hundert Euro pro Verbindung zu Buche schlagen können. Bekannt geworden sind diese Vorwahlen vor allem durch zweifelhafte Erotik-Dienste. Doch was ist, wenn man, wie Ulrike S., derartige Angebote überhaupt nicht genutzt hat?

Dann war möglicherweise ein so genanntes Dialer[1]-Programm aus dem Internet Schuld an der hohen Telefonrechnung. Derartige Dialer (auf Deutsch: „Einwahlprogramme") werden dort auf allerlei Schmuddelseiten angeboten und versprechen Zugriff auf ziemlich heiße Bilder, sobald sie installiert seien. Doch wer tatsächlich einen solchen Dialer herunterlädt und installiert, erreicht vor allem eins: Das Programm verändert die im Computer gespeicherte Internet-Einwahlnummer.

Beim nächsten Start des Internet-Zugangsprogramms wird die Verbindung per **DFÜ-Netzwerk** S.166 dann nicht mehr über den vertrauten Internet-Anbieter, mit dem Sie einen Vertrag haben, hergestellt, sondern über eine teure 0190-Telefonnummer. Die bislang teuerste bekannt gewordene Variante kostet glatte 900 Euro pro Einwahl. Das kann sich auf ungeheure Beträge summieren – wie bei Ulrike S., die nicht einmal bemerkte, dass sich so ein dubioser Dialer in ihrem Computer eingenistet hatte.

Oft verbergen sich Dialer hinter harmlosen Namen, tarnen sich beispielsweise als kostenlose Anti-Viren-Programme. Neuerdings tauchen die „Wahl-Fälscher" auch in der Spiele-Szene auf. Zwielichtige Betreiber von Netzseiten setzen darauf, dass Sie sich bei bei der Eingabe von Internet-Adressen vertippen. Wer nur zwei Buchstaben vertauscht, landet dann nicht auf der offiziellen Seite des Spieleherstellers, sondern ganz woanders – ohne es zu merken. Dort lauern dann bereits die gefräßigen Haie in Gestalt von Dialer-Programmen. Jüngst bekannt gewordener Fall ist der Titel „Sven Bomwollen". Auch vermeintliche Demoversionen des Spiels „Anno 1503" entpuppten sich bei näherem Hinsehen als räuberische Dialer-Programme. Eine offizielle Demo zu Anno gibt es nämlich noch gar nicht.



Arglistige Täuschung: Ein Dialer tarnt sich als „kostenloses" Verbesserungsprogramm. In Wahrheit gehen damit die Kosten erst richtig los.

DSL-Kunden blieben bislang von der dreisten Abzocke verschont, die Technik dieses Systems gilt (noch) als sicher gegen Dialer. Wer dagegen per **Modem** S.166 oder **ISDN-Karte** S.166 Kontakt zum Internet hält, ist den hinterhältigen Wahlprogrammen fast hilflos ausgeliefert. Nutzt die Seite, auf der ein solcher Dialer liegt, **Active-X** S.166, dann sind insbesondere Nutzer des Zugangsprogramms Internet Explorer leichte Beute. Active-X ermöglicht nämlich, Programme ohne Ihr Zutun auf den PC herunter zu laden und zu aktivieren. Meist wird dieser Vorgang durch das Aufklappen gleich mehrerer Fenster nacheinander verschleiert (so genannte Pop-Ups). Müht man sich dann damit ab, jedes einzelne Fenster Klick für Klick wieder zu schließen, hat sich der Dialer bereits unbemerkt eingenistet und wartet auf seinen Einsatz. Besonders heimtückische Dialer bauen sogar eine Verbindung zum Internet auf, wenn Sie selbst gar nicht am Computer sitzen, etwa in den Nachtstunden.

Spezielle Warnprogramme, die alle Aktivitäten im DFÜ-Netzwerk überwachen, helfen böse und kostspielige Überraschungen zu vermeiden. Eins davon trägt den einprägsamen Namen „0190 Warner". Entgegen einer verbeiteten Überzeugung ist eine einfache **Firewall** S.166 nämlich in der Regel gegen Dialer machtlos. Auch ein geübtes Auge hilft, in bestimmten Bereichen von Windows Dialer zu erkennen und loszuwerden. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie den 0190 Warner richtig einsetzen und worauf Sie sonst noch achten müssen, um gewissenlosen Abkassierern nicht ins Netz zu gehen.

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

Eigenes PPP-Protokoll für DSL-Nutzer einrichten	Heft	7/2002
Schutz vor 0190-Dialern, die als Spiele getarnt sind	**Heft**	**8/2002**
Windows 98 und Windows XP parallel installieren	Heft	9/2002
Firewall unter Windows XP für Spiele konfigurieren	Heft	10/2002
Flüsterleise Computer durch spezielle Kühlsysteme	Heft	11/2002

[1] sprich: „Daieler"

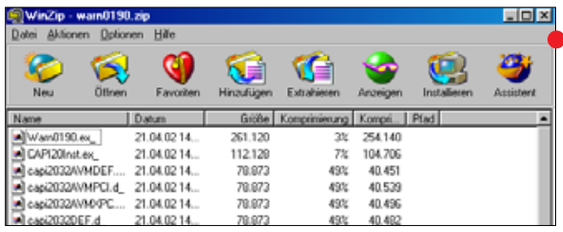
0190 Warner installieren

Das Programm „0190 Warner" bekommen Sie im Internet unter der Adresse
www.wt-rate.com

1 Sobald Sie den 0190 Warner von der Startseite www.wt-rate.com geladen haben, klicken Sie doppelt auf das Symbol.



2 Daraufhin wird das Winzip-Archiv geöffnet. Klicken Sie darin doppelt auf Setup.exe. Dann wird automatisch das Installationsprogramm von 0190 Warner gestartet.

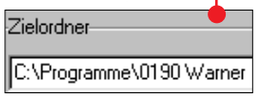


3 Klicken Sie im nächsten Fenster auf OK.

4 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter, um fortzufahren.

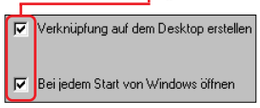
5 Es folgen die Lizenzbestimmungen. Akzeptieren Sie die Nutzungsbedingungen mit einem Klick auf Ja.

6 Anschließend schlägt das Programm ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vor.



Klicken Sie auf Weiter, um den Vorschlag zu übernehmen.

7 Vergewissern Sie sich, dass vor beiden folgenden Optionen Häkchen gesetzt sind,



und klicken Sie, wenn das der Fall ist, auf Weiter.

8 Anschließend erstellt das Installationsprogramm eine neue Programmgruppe im Programmordner von Windows.



Klicken Sie auf Weiter.

9 Entfernen Sie per Klick noch das Häkchen vor der Zeile Ich möchte die Readme-Datei jetzt lesen, und klicken Sie danach auf Schließen.

10 Daraufhin startet das Installationsprogramm die Überwachung der Software-Schnittstelle **CAPI** S.166. Klicken Sie auf Weiter zur Installation.

11 Vergewissern Sie sich nun, dass die Option soll installiert werden. aktiviert ist, und klicken Sie dann auf Suche starten. Anschließend wird das System nach der CAPI-Systemdatei durchsucht.

12 Nach Abschluss der Suche wird unter CAPI-DLLs gefunden: die gefundene Datei gemeldet:
C:\WINDOWS\SYSTEM\CAPI2032.DLL.
Klicken Sie jetzt auf Installieren.

13 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf OK, und starten Sie den Computer zum Abschluss neu.

0190 Warner einrichten

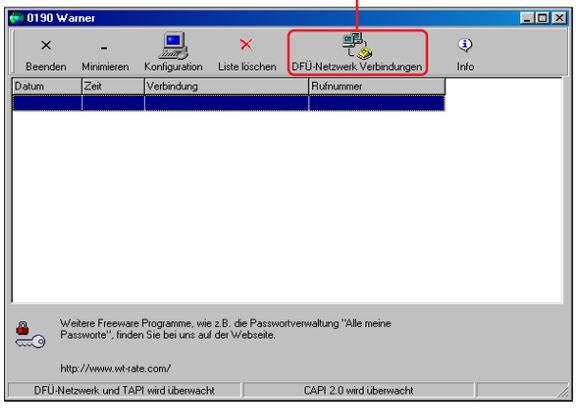
Lesen Sie hier, worauf Sie beim Betrieb des 0190 Warners im einzelnen achten müssen

1 Der 0190 Warner prüft direkt nach dem Start des Computers, ob sich verdächtige Verbindungen im DFÜ-Netzwerk eingenistet haben. Sofern das der Fall ist, sehen Sie nach dem Start von Windows ein Fenster mit dem Namen **0190 Warner**. Um Näheres über die dubiose Verbindung zu erfahren, klicken Sie zunächst auf Schließen.

2 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol rechts unten in der Task-Leiste.

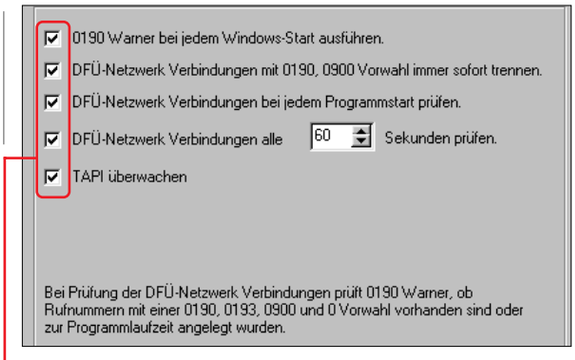
3 Daraufhin wird der Hauptbildschirm des 0190 Warners geöffnet. Klicken Sie darin auf.

4 Sie sehen dann eine Auflistung der im DFÜ-Netzwerk installierten Verbindungen. Eine Verbindung ist verdächtig, und zwar X-Diver. In diesem Fall handelt es sich tatsächlich um einen Dialer. Klicken Sie daher den Eintrag an, und klicken Sie dann auf Löschen, um die Verbindung aus dem DFÜ-Netzwerk zu entfernen.

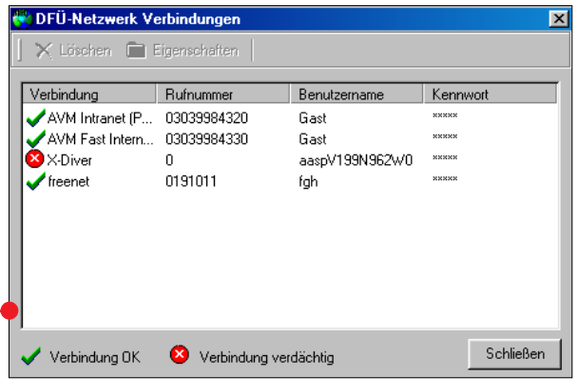


5 Im darauf folgenden Bestätigungsfenster klicken Sie auf Ja. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Schließen.

6 Klicken Sie jetzt noch auf Konfiguration. Vergewissern Sie sich, dass unter Optionen alle Zeilen mit einem Häkchen versehen sind.



7 Klicken Sie anschließend auf Vorwahlen. Mit einem Klick auf Neue Vorwahl können sie hier festlegen, vor welchen Rufnummern das Programm zusätzlich warnen soll. Als Beispiel dient hier die erfundene Telefonnummer eines so genannten Premium-Dienstes der Telekom. Die Vorwahl 0900 soll übrigens im Jahr 2004 die 0190er-Nummern im Interesse europaweiter Vereinheitlichung ablösen.

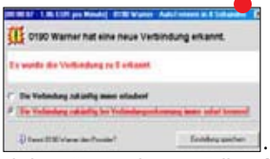




8 Klicken Sie anschließend auf OK.

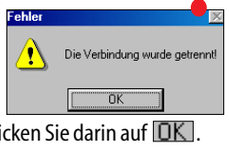
9 Dann können Sie das Fenster per Klick auf wieder schließen – das Programm läuft im Hintergrund weiter. Sie können nun eine Verbindung zum Internet herstellen, wie gewohnt. Lesen Sie aber dennoch unbedingt weiter:

10 Es kann theoretisch vorkommen, dass ein Dialer versucht sich einzunisten, bevor Sie einen Warnhinweis bekommen, wie er in Schritt 1 beschrieben ist. Der 0190 Warner meldet sich dann mit diesem oder einem ähnlichen Warnfenster.



Klicken Sie in diesem Fall auf Einstellung speichern.

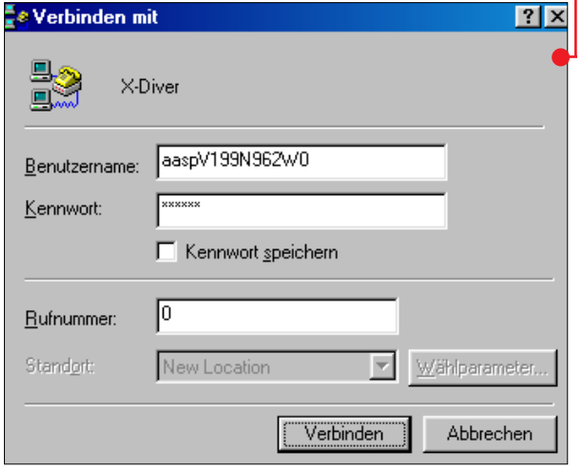
11 Es folgt in der Regel ein Windows-Fenster.



Klicken Sie darin auf OK.

12 Im Anschluss daran sehen Sie meist ein Fenster wie dieses. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Abbrechen.

13 Gehen Sie dann anhand der Schritte 2 bis 5 aus diesem Kasten vor, um dem Dialer den Garaus zu machen.



Active-X abschalten

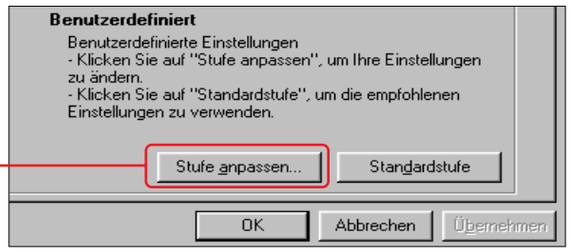
Active-X sorgt für bewegte Inhalte im Internet. Wer per Microsoft Internet Explorer mit aktiviertem Active-X im Netz stöbert, ermöglicht leider auch Dialern, sich automatisch zu installieren. Wer ganz sicher gehen will, sollte ein anderes Internet-Zugangsprogramm (Browser) verwenden oder den Einsatz von Active-X beschränken. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie den Internet Explorer besser absichern

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche zunächst auf Start, anschließend auf Einstellungen und dann auf Systemsteuerung.

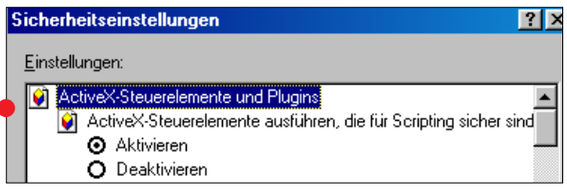
2 Klicken Sie darin doppelt auf Internetoptionen.

3 Rufen Sie danach mit einem Klick auf den Karteireiter Sicherheit die zugehörige Karteikarte auf.

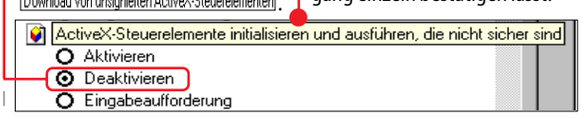
4 Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Stufe anpassen....



5 Daraufhin wird eine Übersicht der Sicherheitseinstellungen gezeigt. Hier sind die Einstellungen unter ActiveX-Steuerelemente und Plugins interessant.



6 Sie haben hier die Möglichkeit, Active-X so einzustellen, dass sich folgender Effekt ergibt: Sobald Sie eine Internet-Seite öffnen, die Active-X verwendet, sehen Sie erst ein Fenster, das Ihnen die Entscheidung freistellt, ob Sie Active-X anwenden möchten oder nicht. Wenn Sie sich zu dieser Variante entschließen, dann stellen Sie alle mit Active-X zusammenhängenden Optionen unter ActiveX-Steuerelemente und Plugins auf Eingabeaufforderung ein – allerdings mit zwei Ausnahmen: Wählen Sie unter dem Punkt die Option, desgleichen unter Download von unsignierten ActiveX-Steuerelementen.



Sie müssen sich aber darüber im Klaren sein, dass bestimmte Internet-Seiten Sie dann mit einer Vielzahl von Fenstern konfrontieren werden, da sich der Internet Explorer jeden mit Active-X zusammenhängenden Ladevorgang einzeln bestätigen lässt.

7 Sie können natürlich auch statt der in Schritt 6 beschriebenen Möglichkeit gleich sämtliche Active-X-Funktionen, die unter dem Oberbegriff ActiveX-Steuerelemente und Plugins aufgeführt sind, abschalten. Damit erzielen Sie ein Höchstmaß an Sicherheit. Stellen Sie dazu die jeweiligen Funktionen auf Deaktivieren. Sie „erkaufen" sich damit allerdings zwangsläufig einen Nachteil: Auch seriöse Internet-Seiten, die Active-X verwenden, werden fortan möglicherweise gar nicht oder nicht richtig dargestellt.

8 Klicken Sie anschließend auf OK.

9 Klicken Sie im darauf folgenden Fenster auf die Schaltfläche Ja.

10 Klicken Sie dann erneut auf OK. Mit einem Klick auf ✕ schließen Sie auch das letzte Fenster wieder.

Dialer deinstallieren

Prüfen Sie in regelmäßigen Abständen, ob in Windows ungewöhnliche Programme installiert worden sind

1 Klicken Sie auf Start, Einstellungen und auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie darin doppelt auf Software.

3 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster werden alle Programme gezeigt, die in Windows installiert worden sind. Durchsuchen Sie die Liste mit Klicks auf ▼ und auf ▲ nach verdächtigen Einträgen. Wenn Sie einen gefunden haben, etwa in diesem Beispiel X-Diver, dann klicken Sie den Eintrag an.

4 Klicken Sie anschließend auf Hinzufügen/Entfernen....

5 Gehen Sie dann entsprechend den Anweisungen des jeweiligen Löschprogramms vor. In diesem Beispiel genügt ein Klick auf Ja, um X-Diver zu entfernen.

6 Kontrollieren Sie jetzt noch den Autostart-Ordner. Klicken Sie dazu auf Start, Programme und Autostart. Wenn im daraufhin aufgeklappten Menü ein verdächtiger Eintrag stehen sollte, dann klicken Sie ihn mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Löschen aus. Klicken Sie anschließend auf Ja.

Windows-Registrierung durchforsten

Nicht selten bleiben trotz vermeintlich erfolgreichen Löschens Einträge in der Windows-Registrierung, die den Dialer erneut aktivieren könnten. So verhindern Sie das:

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche Start.

2 Klicken Sie danach auf Ausführen....

3 Tippen Sie nun in das Feld neben Öffnen: den Text regedit ein.

4 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

5 So haben Sie den Windows-Registrierungseditor aufgerufen. Fertigen Sie, bevor Sie etwas ändern, erst eine Sicherheitskopie der momentanen Registrierung an. Klicken Sie zu diesem Zweck auf Registrierung und dann auf Registrationsdatei exportieren....

6 Tippen Sie einen Namen für die Datei ein, zum Beispiel Kopie1. Vergewissern Sie sich, dass unter Exportbereich die Option Alles ausgewählt ist, und klicken Sie dann auf Speichern.

7 Klicken Sie anschließend auf Bearbeiten, dann auf Suchen.

8 Im Idealfall können Sie jetzt den Namen des Dialers eintippen – wenn Sie den kennen. Normalerweise dürfte das nicht der Fall sein, so dass Sie nach anderen Anhaltspunkten Ausschau halten müssen. Tippen Sie also etwa 0190 ein, und klicken Sie auf Weitersuchen.

9 Sobald ein Programm gefunden wurde, kontrollieren Sie Fundort und Namen des Eintrags. Dialer verbergen sich meistens im Schlüssel HKEY_CURRENT_USER, dort wiederum im Unterschlüssel Software, oder im Schlüssel HKEY_LOCAL_MACHINE und dem zugehörigen Unterschlüssel Software. Im Beispielfall wurde ein Dialer gefunden:



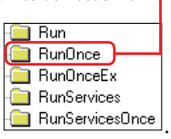
In der rechten Spalte stehen einige Details. Klicken Sie dann den entsprechenden Eintrag, hier also X-Diver, mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie dann Löschen aus.

10 Die Frage im darauf folgenden Fenster beantworten Sie mit einem Klick auf Ja.

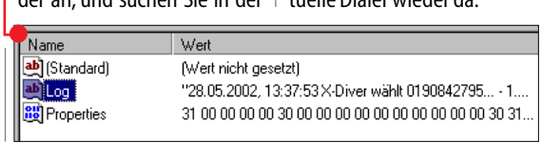
11 Drücken Sie dann F3, um weiter zu suchen und die Prozedur gegebenenfalls zu wiederholen. Wenn Sie den 0190 Warner installiert haben, wird Ihnen dieser Suchmethode viele Einträge offenbaren – allein deswegen, weil die Zahl 0190 schon im Programmnamen vorkommt. Diese Einträge löschen Sie natürlich nicht. Am Schluss der Suche meldet sich Windows mit dem Hinweis, dass sie beendet sei. Schließen Sie dann das Fenster mit einem Klick auf OK.

12 Jetzt müssen Sie noch das Autostart-Verzeichnis in der Registrierung überprüfen. Klicken Sie dazu jeweils auf das ⊞ vor HKEY_LOCAL_MACHINE, Software, Microsoft, Windows und CurrentVersion.

13 Suchen Sie dort die Unterschlüssel von



14 Klicken Sie nun diese Schlüssel nacheinander an, und suchen Sie in der rechten Spalte nach verdächtigen Einträgen. Auch hier können Sie den Eintrag per Klick mit der *rechten* Maustaste darauf und anschließendem Linksklick auf Ja löschen. Kontrollieren Sie diesen Bereich zwei Mal, und zwar vor und nach dem Entfernen eines Programms, wie im Kasten „Dialer deinstallieren" beschrieben. Gerade im Schlüssel RunOnce kann sich unmittelbar nach „erfolgreicher" Löschung der gleiche Dialer zum Zweck einer Neuinstallation einnisten.



15 Falls Sie bei der Änderung der Registrierung einen Fehler gemacht haben sollten, so können Sie den ursprünglichen Zustand der Windows-Registrierung mithilfe folgender Schritte wiederherstellen: Klicken Sie auf Registrierung, dann auf Registrationsdatei importieren.... Klicken Sie dann die Sicherungskopie an, im Beispiel also Kopie1, und klicken Sie auf Öffnen. Klicken Sie danach auf OK und schließlich oben rechts auf ✕, um den Editor zu schließen. Damit sind natürlich auch eventuelle Dialer wieder da.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	629 474	+ 0,8
GAME STAR	323 952	+ 6,9
PC GAMES	251 770	+ 6,8
BRAVO SCREEN FUN	195 902	+ 6,1
KIDS ZONE	85 567	- 12,7
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	85 252	+ 72,3
PC ACTION	84 654	- 15,1
PLAY ZONE	71 818	+ 15,8
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	53 939	- 33,7
PLAY THE PLAYSTATION	49 467	- 31,7
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN	46 300	- 54,4
N ZONE	28 496	- 43,0
PSG	25 850	- 2,8

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 1. Quartal 2002 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.





Ausgabe: 7/2002

Titelthema:
Der Strategie-Hammer im Test: Warcraft 3

Inhalt:
21 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Britney's Dance Beat, Pikmin, Men In Black 2

Weiteres Thema:
Extra im Heft: Booklet zu Dragon Ball

CD-ROM: keine
Preis: 2,35 Euro



Ausgabe: 7/2002

Titelthema:
142 neue Spiele für den Gamecube

Inhalt:
16 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Chessmaster, Spider-Man: The Movie, Dragon Ball Z

Weitere Themen:
Komplettlösung für Pikmin, Zelda angespielt

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro



Ausgabe: 7/2002

Titelthema:
Dragonball Z: Fliegende Fäuste auf der Playstation

Inhalt:
21 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Red Card Soccer, Downforce, Hot Potato, Sheep

Weitere Themen:
Komplettlösung Golden Sun, Lenkräder und Monitore

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Star Wars: Komplett gelöst (Racer Revenge, Jedi Starfighter, Jedi Power Battles)

Inhalt:
Mehr als 2000 Codes und Schummeltricks

Weitere Themen:
Komplettlösungen zu Blood Omen 2, Maximo, Soul Reaver: Legacy Of Kain

CD-ROMs: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Final Fantasy 6: Der Klassiker kehrt zurück

Inhalt:
Die besten Tipps, alle Strecken, alle Spielstufen zu Rayman Rush

Weitere Themen:
Komplett gelöst: Dino Crisis, Gameboy-Lexikon, mehr als 350 Schummeltricks

CD-ROM: keine
Preis: 2 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Spider-Man: The Movie, das Action-Highlight

Inhalt:
40 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002, F 1 2002

Weiteres Thema:
Tipps und Tricks zu Final Fantasy 10

CD-ROM: keine
Preis: 3,10 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Brute Force: Besseres Action-Spiel als Halo?

Inhalt:
23 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Arctic Thunder, Jet Set Radio Future, Gun Metal

Weitere Themen:
Fußballspiele im Vergleich, Boxspiele im Vergleich

DVD-ROM: 1
Preis: 6,99 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Top-Cheats für Top-Games, darunter Air Blade, Burnout

Inhalt:
Cheats und Tipps zu mehr als 900 Spielen, darunter: Alone In The Dark: The New Nightmare

Weiteres Thema:
Neue Move-Listen für Playstation

CD-ROM: keine
Preis: 4 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Preview: Warcraft 3, der Strategie-Klassiker

Inhalt:
Cheats und Tipps zu mehr als 1300 PC-Spielen, darunter: Stronghold, Icewind Dale, Aquanox

Weitere Themen:
Star Wars Special, Cheat-Checkliste

CD-ROM: keine
Preis: 4 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Tipps und Tricks zu Spider-Man: The Movie

Inhalt:
Batman Vengeance, Bloody Roar: Primal Fury, Wave Race: Blue Storm

Weitere Themen:
Vorschau auf die besten Gamecube-Spiele, wie SSX Tricky, Top Ten Tipps, News

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Euro



Ausgabe: 8/2002

Topthema:
Das Videospiel-Highlight: Die E 3 in Los Angeles

Inhalt:
Spielbare Fassung von Metroid Prime

Weitere Themen:
Grand Prix 4, Prisoner of War, DTM Race Driver

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro



Ausgabe: 8/2002

Topthema:
Neues, Kurioses und Sensationelles von der E 3

Inhalt:
Metal Gear Solid 3, Red Faction 2, Silent Hill 3

Weitere Themen:
GT Concept 2002: Tokyo Geneva, Commandos 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 8/2002

Topthema:
E 3: Livebericht von der weltgrößten Spielemesse

Inhalt:
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22, V-Rally 3

Weitere Themen:
Formel 1 2002, Lilo & Stitch: Trouble in Paradise

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 8/2002

Topthema:
Unreal Tournament 2003: Überragende Grafik?

Inhalt:
Grand Prix 4, Warcraft 3, Neverwinter Nights

Weiteres Thema:
Einsteiger- und Profi-Tipps zu Port Royale

CD-ROMs: 2 plus 1 DVD-ROM
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthema:
Weltgrößte Fachmesse E 3: Neue Spiele in Text und Bild

Inhalt:
Pikmin, Legends of Wrestling, Virtua Striker 2002

Weitere Themen:
Muppet Pinball Mayhem, Manic Miner, Droopy Tennis

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 8/2002

Topthema:
Warcraft 3: Fortsetzung der Fantasy-Saga

Inhalt:
Neverwinter Nights, Age of Wonders 2

Weitere Themen:
Port Royale, Black & White 2, Tricks zu Warcraft 3

CD-ROMs: 2
Preis: 4,85 Euro



Ausgabe: 8/2002

Topthema:
News von der größten Spiele-Messe der Welt E 3

Inhalt:
Vorschau auf Blade 2, V-Rally 3 im Test

Weitere Themen:
Vorschau auf Colin McRae 3, Kingdom Hearts

CD-ROM: keine
Preis: 1,99 Euro



Ausgabe: 7/2002

Topthema:
Special zur E 3 2002: Gewinnt PS 2 den Krieg der Konsolen?

Inhalt:
V-Rally 3 und Commandos 2 im Test

Weitere Themen:
Final Fantasy 11 angespielt, Red Faction 2, F 1 2002

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro

FÜR SIE GELESEN

Bild am Sonntag

Krisenstimmung im Quartier der deutschen Nationalmannschaft – bei der WM. Doch dann gab **BILD AM SONNTAG** Entwarnung, denn: „Die Playstation funktioniert". Zunächst jedenfalls:

„Zu allem Überfluss ging in Rudi Völlers ‚WM-Kloster' fast gar nichts. Auch für Playstation-Fans blieb die Mattscheibe dunkel. Bernd Schneider genervt: ‚Zwischen den Trainingseinheiten will fast jeder von uns mal spielen. Doch wir können nichts anschließen.' Doch endlich ist auch das Playstation-Problem gelöst. DFB-Trainer Michael Skibbe: ‚Die Dinger laufen jetzt sogar auf einer Großbildleinwand. Ziege, Schneider und Neuville starteten sofort zum virtuellen Motorboot-Rennen durch."


Foto: dpa

Hauptsache Spiel: Playstation-Fan Schneider kickt nicht nur.

BBC

Der englische Online-Nachrichtendienst der **BBC** berichtete, dass Videospiele entspannen:

„‚Viele Videospiele bringen den Puls zum Rasen. Forscher aus dem irischen Dublin haben jetzt ein Spiel entwickelt, das beim Entspannen hilft. Es könnte beispielsweise gezielt bei Menschen mit Depressionen oder posttraumatischen Belastungsstörungen eingesetzt werden', sagt der Entwickler Gary McDarby von der Firma MediaLab. Ähnlich wie bei einem Lügendetektor, messen zwei Elektroden die elektrische Leitfähigkeit der Haut. In einer Art Rennen treten dann zwei Drachenfiguren gegeneinander an. ‚Je mehr sich der Körper dabei entspannt, desto schneller läuft der Drache, und schließlich hebt er sogar ab und fliegt', so McDarby. Entspannungstechniken werden so ganz spielerisch vermittelt."

DFC

Die Zahl der Onlinespieler im Internet werde steigen, prophezeit das US-Marktforschungsinstitut **DFC INTELLIGENCE**:

Ein Report des Marktforschungsunternehmens DFC Intelligence unterstreicht die Aussage vieler Spieleentwickler, dass Onlinetitel zukünftig



Immer mehr Spieler gehen „Dark Age of Camelot" ins Netz.

ein größeres Zielpublikum ansprechen würden, als es bislang der Fall ist. So kommen die Marktforscher in ihrem 400-seitigen Bericht zu dem Schluss, dass bis zum Jahr 2006 114 Millionen Menschen weltweit regelmäßig solche virtuelle Welten betreten. Immerhin 23 Millionen Spieler sollen sich dann über eine Konsole einwählen. Die Zeichen stünden zudem nicht schlecht, dass es die Unternehmen schaffen, aus der steigenden Zahl der Onlinespieler auch Kapital zu schlagen, schreibt David Cole, Präsident von DFC. Immerhin hätten es einige Entwickler, wie Verant Software/Sony Online Entertainment mit EverQuest und zuletzt Mythic Entertainment mit Dark Age of Camelot (DAOC) vorgemacht.

DIE WELT

Als „Fortsetzung des Kasperletheaters" bezeichnet **DIE WELT** Computerspiele. Auszüge:


Foto: Ullstein

Seid ihr alle da? Auch „Kasperle" war nicht immer harmlos.

„Christus schenkt Heil, nicht das Spiel. Eine christliche Reserve gegenüber der Fatalität des Spiels dürfte noch in heutigen Einwänden gegen brutale Computerspiele mitschwingen. Man darf den Geist nicht an die Vorstellung gewöhnen, die Welt sei ein Schlachthaus. Andererseits wäre es töricht, die Möglichkeit auszuschlagen, in spielerischem Unernst des Furchtbaren inne zu werden. Hinreißend das ‚Schloss Frankula von Knobisstein' in einer Modellbahn, wie von hoher Zinne herab Vampire dem Begräbnis auf dem Schlossfriedhof zuschauen. Wenn so etwas heutzutage auch in Video-Animationen zu sehen ist, heißt das, dass Computerspiele ältere Traditionen fortsetzen. Das tun sie weiterhin insofern, als sie mit der Aufforderung zum Anti-Monster-Kampf jenen lebensbejahenden Impuls anstacheln, den auch Kasperle im Puppenspiel verspürt. Kraftvoll haut er Tod und Teufel auf die Rübe."

Hamburger Abendblatt

Die Hamburger Pastorin Ute Biehl beruhigt in den Lebenshilfe-Leserbriefen der Zeitung **HAMBURGER ABENDLBLATT** einen um seine computerspielenden Söhne besorgten Vater:

„‚Aus den Zimmern unserer Söhne dringen Schussgeräusche und Explosionen. Sie spielen in jeder freien Minute am Computer. Beide besuchen LAN-Partys. Nach der Tragödie in Erfurt frage ich mich: Sollte wir das nicht doch verbieten?' Hans-Werner W. (42).

‚Die Geräuschkulisse aus Kinderzimmern war noch nie durchgehend angenehm, aber


Foto: dpa

Spielen verbindet: Jugendliche auf einer LAN-Party.

nach der brutalen Realität in Erfurt irritiert sie zutiefst. Ich möchte Sie zu etwas ermutigen, was Sie vielleicht bisher noch nicht getan haben: Setzen Sie sich zu Ihren Jungen an den Computer. Versuchen Sie etwas von der Faszination Ihrer Kinder zu erfassen. Und dann entscheiden Sie, welche Spiele Ihre Kinder spielen und welche nicht. Lassen Sie Ihren Kindern die Erfahrung, wie überlange LAN-Partys ermüden und irgendwann entsetzlich langweilig werden.'"

TESTSPIEGEL

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	OFF. PLAYSTATION 2- MAGAZIN	PC ACTION	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 2. QUARTAL 2002 (IVW-GEPRÜFT)	629 474	323 952	251 770	195 902	85 252	84 654	71 818
COMPUTER (PC)							
Command & Conquer – Renegade	2,35	87 % Spielspaß	72 %	Note 2+		75 % Spielspaß	
Cultures 2 – Die Tore Asgards	2,27	83 % Spielspaß	84 %	Note 1-		75 % Spielspaß	
Der Industrie Gigant 2	2,03						
Die Sims – Urlaub total	2,66	85 % Spielspaß	76 %	Note 2			
Dino Island	2,18		73 %			70 % Spielspaß	
Dungeon Siege	1,79	84 % Spielspaß	88 %	Note 2+		86 % Spielspaß	
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,12	89 % Spielspaß	85 %	Note 1-		87 % Spielspaß	
Galileo – The Game	3,81						
Grand Prix 4	1,82	88 % Spielspaß				87 % Spielspaß	
Heroes of Might & Magic 4	1,94	86 % Spielspaß	81 %	Note 2+		77 % Spielspaß	
Hotel Gigant	2,52	75 % Spielspaß	52 %			54 % Spielspaß	
Michael Schumacher Racing World – Kart 2002	1,93					74 % Spielspaß	
Nascar Racing 2002 Season	1,79	87 % Spielspaß					
Neverwinter Nights	1,63						
Next Generation Tennis – US Open	3,13					75 % Spielspaß	
Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	2,66		88 %	Note 2+		89 % Spielspaß	
Scan Command – Jurassic Park	2,70						
Ski Park Manager	4,70						
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	1,72	88 % Spielspaß	90 %	Note 1-		91 % Spielspaß	
Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	2,69	67 % Spielspaß	61 %			70 % Spielspaß	
Sudden Strike 2	2,00	83 % Spielspaß	75 %			72 % Spielspaß	
Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	1,50	82 % Spielspaß					
Virtua Tennis	2,37	83 % Spielspaß	86 %			84 % Spielspaß	
Warlords Battlecry 2	1,62	72 % Spielspaß	72 %			76 % Spielspaß	
Warrior Kings	2,56	81 % Spielspaß	69 %	Note 1-		76 % Spielspaß	
WM Nationalspieler	2,91						
Zanzarah – Das verborgene Portal	1,56	75 % Spielspaß	74 %	Note 2+		84 % Spielspaß	
PLAYSTATION							
Dragon Ball Final Bout	3,72			Note 4-			
PLAYSTATION 2							
Britney's Dance Beat	2,58			Note 3+			79 %
Drakan 2 – The Ancient Gates	1,73			Note 2	86 % Spielspaß		83 %
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,16			Note 1-	84 % Spielspaß		85 %
Final Fantasy 10	2,27			Note 1	88 % Spielspaß		89 %
Herdy Gerdy	2,77				79 % Spielspaß		78 %
ICO	1,89			Note 2+	83 % Spielspaß		85 %
International Superstar Soccer 2	2,47			Note 2	80 % Spielspaß		78 %
Knockout Kings 2002	2,22						73 %
Maximo	1,94			Note 2+	83 % Spielspaß		80 %
Parappa The Rapper 2	2,27				60 % Spielspaß		62 %
Pro Evolution Soccer	2,31			Note 1	87 % Spielspaß		91 %
Spiderman – The Movie	1,91			Note 2			81 %
Tour de France	2,47						
Virtua Fighter 4	1,95			Note 1	91 % Spielspaß		69 %
GAMECUBE							
International Superstar Soccer 2	2,50						
Luigi's Mansion	2,20			Note 2			
Pikmin	1,90			Note 1			
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	1,92			Note 1-			
Super Smash Bros. Melee	2,34			Note 1			
XBOX							
Dead or Alive 3	1,83			Note 1-			
Oddworld – Munch's Oddysee	1,79			Note 2			
Project Gotham Racing	2,08			Note 1			
Ralli Sport Challenge	1,56						
GAMEBOY ADVANCE							
Crash Bandicoot XS	2,54						
E.T. – Der Außerirdische	2,89						
Golden Sun	2,20						
Sonic Advance	2,41						
Super Mario World – Super Mario Advance 2	1,59						
Tekken Advance	2,68						
Tony Hawk's Pro Skater 3	1,85						
V-Rally 3	2,20						
Zone of the Enders – The Fist of Mars	2,57						

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.

Aus Platzmangel: Keine Patches

Lob für die Verbesserungen ab Ausgabe 7/2002. Sehr informativ (auch für Anfänger) ist die Profi-Ecke. Sie erklärt in leichter Weise, wie ich zum Beispiel ein Netzwerk einrichte (12/1999) oder mein DSL-Modem optimieren kann (7/2002). Nun die Kritik: Dass auf der Heft-CD-ROM keine Patches (Steuerungsprogramme) enthalten sind, finde ich enttäuschend. Ich erkenne an, dass es in jeder Ausgabe eine Vollversion gibt, aber manche Patches sind sehr groß. Da ist es unrealistisch anzunehmen, dass ein Spieler mit einem 56k-Modem sich so eine große Datenmenge aus dem Internet herunterlädt. Andere Zeitschriften enthalten DVD-ROMs mit 8,5 Gigabyte Fassungsvermögen. Auf diesen sind fast alle nur erdenklichen Patches enthalten. Ich hoffe auf Besserung.

Jonas Dortmund, Osterode

Viele Leser haben noch kein DVD-Laufwerk im PC. Die Redaktion ist aber bemüht, einem möglichst großen Leserkreis möglichst viel anzubieten. Deshalb gibt es COMPUTERBILD-SPIELE auch weiterhin mit CD-ROM. Zugegeben: Eine CD-ROM hat in der Tat nicht genug Platz, um zum ohnehin umfangreichen Angebot auch noch große Patches aufnehmen zu können. Aber jeder, dem das Laden aus dem Internet zu lange dauert, kann ja Spielverbesserungs-Programme auch bei der Herstellerfirma oder im Handel ordern. Die Redaktion



Eine runde Sache: die Heft-CD-ROM.

Innovativ: Neues Notensystem

Ich möchte Ihnen ein großes Lob aussprechen. Ihre Zeitschrift gehört meiner Meinung nach in die oberste Referenzklasse! Besonders das neue, innovative Notensystem gefällt mir sehr gut. Ich kaufe COMPUTERBILD-SPIELE bereits seit eineinhalb Jahren, und unter den Vollversionen ist immer für jeden etwas dabei. Weiter so!

Moritz Krüger, Illertissen

Spitze: Kampf der Konsolen

Hallo, liebe COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion, ich möchte euch sagen, dass ich euer Magazin wirklich absolut spitze finde. Ich habe mich sehr über den Vergleich der Spielekonsolen Gamecube, Playstation 2 und Xbox gefreut. Nun wissen mein Klassenkamerad (mit dem ich übrigens mit Vorliebe auch die Spiele von eurer Heft-CD-ROM zocke) und ich endlich, was wir uns kaufen werden.

Felix Haller, per E-Mail



Dreier-Pasch: Der Konsolen-Vergleichstest kam gut an.

Hübsch: COMPUTERBILD-SPIELE-Leser haben gute Karten

Die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE haben jede Menge Fantasie. Das beweisen die vielen bunten, selbst gemachten Postkarten, die Monat für Monat mit Gewinnspiel-Antworten in der Redaktion eintreffen. Einige besonders liebevoll gemachte Exemplare hat die Redaktion einmal für Sie ausgesucht und rechts abgebildet. Die Chance, beim Gewinnspiel gezogen zu werden, ist zwar für alle Postkarten gleich groß. Aber als Dankeschön für die farbenfrohen Grüße geht ein kleines Paket an die Absender der hier abgebildeten Karten. Die Redaktion



Überraschung im Briefkasten: Die Redaktion bedankt sich für diese und die vielen anderen originellen Postkarten.

Cool: Scharfe Vollversionen

Ich bin ein totaler Fan eurer Zeitschrift. Ihr bringt coole Beiträge zu tollen Spielen, und eure CD-ROM ist die beste überhaupt. Ich bin schon jedesmal voll scharf auf die neueste Vollversion, die ihr draufgepackt habt.

Dass ihr auch Konsolen-Spiele testet, stört mich zwar – aber es ist schon o.k.

Thomas Franz, per E-Mail

Klasse: Gutes Heftdesign

Hallo, liebe COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion. Euer neues Heftdesign (zum Beispiel die neuen Tests) ist wirklich klasse. Gefällt mir echt gut.

Benedikt Kleinmeier, Weyarn

Prima: Große Auswahl

Ich finde euer COMPUTERBILD-SPIELE-Heft wirklich prima, vor allen Dingen die ausführlichen Spieletests. Ich finde es auch gut, dass ihr zusätzlich die älteren, aber billigen Spiele vorstellt. Es gibt außerdem eine große Auswahl verschiedener Themen. So vergleicht ihr die verschiedenen Spielekonsolen, testet Spiele aller Genres, berücksichtigt Leserbriefe ausführlich und stellt nützliche Cheats vor. Und: Ich lese auch gern „Brandaktuell“. Kurz: Eure Zeitschrift ist nun mal wirklich superklasse!

Paul Heine, per E-Mail

Aus Prinzip: Keine Beta-Tests

Das Preis-/Leistungsverhältnis eurer Zeitschrift ist gut. Doch es ärgert mich immer wieder, wenn COMPUTERBILD-SPIELE als Letzter über einen kommenden Hit, wie zum Beispiel die Spiele-Reihe „Herr der Ringe“, schreibt. Im Klartext: Es wird mir zu oft erklärt, wie die Zeitschrift bewertet, und zu wenig über Previews geschrieben. Beta-Versionen werden von anderen Zeitschriften viel früher getestet. Ich hoffe auf Verbesserungen und danke für Ihr Verständnis.

Ben Pfeiffer, Köln



„Herr der Ringe“: Den Test gibt's, wenn das Spiel fertig ist.

Ein kleines Gegenbeispiel sei gestattet: In Heft 7/2002 stellte die Redaktion im „Brandaktuell“-Teil gleich 28 kommende Spiele vor. Dazu gesellten sich sechs Vorserientests. Insgesamt finden Sie also 34 Spiele in der Vorab-Berichterstattung, das kann sich doch wirklich sehen lassen, oder? Ausgiebige Tests von Vorversionen (Betas) wird es in COMPUTERBILD-SPIELE allerdings auch weiterhin nicht geben. Was nützen Tests unfertiger Spiele, wenn die später verkauften Serienprodukte in vielen wesentlichen Punkten von den Prototypen abweichen?

Die Redaktion



Lichte Momente: Schöne Bilder gibt's, lange bevor das Spiels fertig ist.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier wiedergegebene Reihenfolge der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele über 28 Euro

1 **Dungeon Siege**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

2 **GTA 3**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

3 **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

4 **Heroes of Might & Magic 4**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

5 **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** • Version 1.03 vom 6. Mai 2002 (6,7 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/JKIIUp5_6.exe

6 **Die Sims** • Version 1.1 (2,8 MB)
www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html

7 **Sudden Strike 2**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

8 **Medal of Honor: Allied Assault** • Version 1.11 vom 26. April 2002 (15 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/mohaa_de_patch111v9safedisk.zip

9 **Die Gilde: Handel, Habsucht und Intrigen** • Version 1.02 (5,3 MB)
http://ds1.jowood.at/diegilde/Die_Gilde_Patch_v1_02.exe

10 **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

11 **Civilization 3**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

12 **Hotel Gigant** • Version 4.76 vom 4. Juni 2002 (1,3 MB)
hotel.jowood.de/main.php?rid=310&lang=de

13 **Command & Conquer: Renegade** • Version 1.030 vom 18. April 2002 (18 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/renegade_1030_german.exe

14 **Stronghold** • Version 1.2 vom 5. April 2002 (9 MB)
ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe

15 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

16 **Might & Magic 9**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

17 **Harry Potter und der Stein der Weisen** • Version 1.1 (5,5 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/hp_deu.zip

18 **Zanazarah: Das verborgene Portal** • Version vom 25. April 2002 (0,8 MB)
www.thq.de/html/pccd/153/downloads/ZanzarahMPGer.exe

19 **Star Wars: Galactic Battlegrounds** • Version 1.1 vom Dezember 2001 (2,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip

20 **Global Operations**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

21 **FIFA Football 2002**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

22 **Morrowind: US Collector's Edition**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

23 **Tom Clancy's Ghost Recon: Collector's Pack** • Version 1.2.10.0 vom 27. März 2002 (44 MB)
ftp.ubisoft.de/ghostrecon/ghostrecon_ger_patch_2.exe

24 **Patrizier 2: Gold Edition** • Version 1.1 vom 10. April 2002 (3,8 MB)
www.ascaron.org/patches/p2gold/P2_Gold_Patch.exe

25 **Fußball Manager 2002** • Version 1.12 vom 29. Januar 2001 (13 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2002_v112.zip

26 **Die Siedler 4: Gold Edition** • Version 2.4.1090 vom 21. März 2002 (11,3 MB)
ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_1090.exe

27 **Virtua Tennis**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

28 **Dark Age of Camelot** • Version 1.45
Nach Registrierung ist der Download möglich http://www.camelot-europe.com

29 **Morrowind Original**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

30 **Operation Flashpoint** • Version 1.46 vom 4. März 2002 (6 MB)
www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4_v146.zip

Spiele unter 28 Euro

1 **Sven Bomwollen: Die Pyramide**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

2 **Gothic** • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB)
www.3dgamers.com/dl/games/gothic/gothic_patch_108k.exe.html

3 **Anno 1602: Die Pyramide** • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602/anno1602patch5_ger.exe

4 **Diablo 2** • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (5,1 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109d.exe

5 **Half-Life (dt.Version): Bestseller-Series** • Version 1.1.0.9 vom 25. April 2002 (7,5 MB)
ftp://sierra.de/half-life.de/patches/1108-/g11081109.exe

6 **The Operative: No One Lives Forever** • Version 1.004 vom 15. Oktober 2001 (1,7 MB)
ftp1.sierra.com/pub/patches/pc/nolf_1003to1004.zip

7 **UEFA Champions League Season 01/02**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

8 **Baldur's Gate 2: Das Epos**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

9 **Sim City 3000 Classic**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

10 **Die Flucht von Monkey Island** • Version 1.1 vom 29. November 2000 (2 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/monkey_v11deu.zip

11 **North vs. South**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

12 **Pulleralarm: Das Spiel zu TV Total**
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 **Myth 3: The Wolf Age** • Version 1.02 vom 28. März 2002 (9,5 MB)
ftp.take2.de/patches/Myth3_Euro_Patch102.exe

15 **Red Faction** • Version 1.2 vom 4. Januar 2002 (0,9 MB)
www.thq.de/html/pccd/110/downloads/RF_1_20_gr.exe

16 **Swat 3** • Version 2.1 vom 22. November 2001 (19,3 MB)
ftp://havas.de/sierra-swat.de/patches/swat3_21up_de.EXE

17 **Nascar Racing 4** • Version 4.1.3.1.6 vom 18. Oktober 2001 (8 MB)
ftp://sierra.de/nascarracing4.de/patches/n4.1.3.1.6_int.exe

18 **Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege** • Version vom 12. April 2002 (1,3 MB)
ftp.ubisoft.de/ghostrecon/grdesertsiege_multiplayerpatch.exe

19 **Worms Armageddon** • Version 3.0 (6,9 MB)
wwp-support.com/download/patches/WAPatch.exe

20 **War Commander: Rangers Lead The Way**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Asus V8200** • Version 29.40 vom 17. Mai 2002 (7,5 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/Win9XME_2940.exe

2 **Asus V8440 Ti** • Version 29.40 vom 17. Mai 2002 (7,5 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/Win9XME_2940.exe

3 **Asus V7100** • Version 29.40 vom 17. Mai 2002 (7,5 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7x00/Win9XME_2940.exe

4 **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** • Version 15.084 vom 16. Mai 2002 (7 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_9X_15084.exe

5 **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

6 **Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen** • Version 28.32 vom 23. April 2002 (8,1 MB)
download.nvidia.com/windows/28.32/28.32_win9x.exe

7 **Matrox G 450/550** • Version 6.82.016 vom 27. Februar 2002 (6,5 MB)
www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_682.cfm

8 **Videologic Vivid! XS** • Version 1.05.15.84 vom 22. Mai 2002 (8 MB)
ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs37179w9x.exe

9 **ATI Radeon-Serie** • Version 4.13.01.9031 vom 9. Mai 2002 (6,7 MB)
www.ati.com/support/drivers/winme/winmeradeon413019031.html

10 **MSI StarForce822** • Version 27.20 vom März 2002 (4,6 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nv9x_2720.zip

11 **Elsa Gladiac 920** • Version 4.13.01.2311 vom 7. Dezember 2001 (6,8 MB)
ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA9XME.EXE

12 **Elsa Gloria 2** • Version 4.13.01.2832 vom 28. März 2002 (7,9 MB)
ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/GLORIA/II/GLIIW9X.EXE

13 **Elsa Synergy 3** • Version 4.13.01.2832 vom 28. März 2002 (7,9 MB)
ftp.gwdg.de/pub/misc/elsa/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/III/W9X/SYIIIW9X.EXE

14 **Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie** • Version 28.32 vom 5.4.2002 (6,2 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=392

Soundkarten

1 **Terratec SoundSystem DMX - XFire 1024** • Version 5.12.01.3057 vom 13. Feb. 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 5.0.2000.124 vom 17. Mai 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Driver/EWS88_Drv_WDM_5.0.2000Build.124.exe

3 **Terratec EWX 24/96** • Version 5.0.2000.124 vom 17. Mai 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build124.exe

4 **Terratec DMX 6fire** • Version 5.0.2000.124 vom 17. Mai 2002 (1,6 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Driver/DMX6fire_Drv_WDM_5.0.2000.124.exe

5 **Hercules Gamesurround Muse DVD 5.1** • Version 6.36 vom 4. Juni 2002 (3,2 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEDVD51/GM51DVD_9XMe_636.exe

6 **Hercules Gamesurround Muse XL** • Version 6.33 vom 26. Februar 2002 (3 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEXL/GMXL_98SE-ME-2K-XP_633.exe

7 **Hercules Fortissimo II** • Version 1.50 vom 26. Februar 2002 (17 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/FORTI2/GFIIv150.exe

8 **Creative Labs Soundblaster-Live-Serie** • Playcentre 2.52 vom 4. Feb. 2002 (9 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=384

9 **Creative Sound Blaster Extigy** • Version vom 5. April 2002 (2,2 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=391

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.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Wenn die Einstellung stimmt ...

In der vorangegangenen Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE habe ich Ihren Artikel „Grafik bei Microsoft Flight Simulator 2002 Professional Edition einstellen“ gelesen. Als Flugsimulationsfan mit einem etwas betagten Rechenknecht ist mir daran Folgendes aufgefallen: Im vierten Schritt setzen Sie die Ziel-Bildwiederholrate auf „unbegrenzt“.

Das ist aber gerade bei älteren Computern nicht sinnvoll, da der „Flusi“ dann viel zu viel Rechenleistung in die Grafik investiert und weniger in die Berechnung der Aerodynamik. Man sollte die Ziel-Bildwiederholrate auf etwa 17 oder 18 Bilder pro Sekunde einstellen. Ab da stoppt der Flusi und investiert Rechenleistung in andere Bereiche. Damit bekomme ich auch auf einem etwas älteren Rechner ein flüssiges Bild, mit dem es sich sehr gut fliegen lässt. Oder irre ich mich da? Können Sie mir einen Rat geben?

Maik Sohl, per E-Mail



Immer das Optimum herausholen – auch als „Pilot“ im „Flight Simulator 2002“.

Grundsätzlich irren Sie sich nicht. In dem Beitrag ging es darum, eine Einstellung zu finden, die das Spiel ruckelfrei und möglichst schnell laufen lässt. Begrenzt man nun die Zahl der Bilder pro Sekunde von vornherein auf beispielsweise 17 oder 18, dann lässt sich die Auswirkung von Änderungen im Optionsmenü auf die Geschwindigkeit nur bis zu eben diesem festgelegten Wert verfolgen. Ein Tempogewinn, der über 17 oder 18 Bilder pro Sekunde hinaus geht, wird in diesem Fall also nicht auf dem Bildschirm gezeigt. Bei der Einstellung „unbegrenzt“ dagegen erscheint immer die maximal erreichte Zahl von Bildern pro Sekunde auf dem Monitor – und damit also genau das, was bestenfalls machbar ist. So lässt sich genau erkennen, wie viel eine bestimmte Änderung bringt und welchen Effekt sie auf die Geschwindigkeit der Bildfolge (Framerate) hat. Die Berechnungen der Aerodynamik, des Flugverhaltens und ähnlicher Variablen übernimmt im PC sowieso der ***Hauptprozessor*** S. 166*. Derartige von der Grafik unabhängige Berechnungen sind nicht Aufgaben des* ***Grafikprozessors*** S. 166*, so dass ein direkter Einfluss schwer messbar ist. Bei 18 Bildern pro Sekunde ist wegen der geringeren Framerate das Flugverhalten ohnehin weniger realistisch, so dass Sie zunächst auf die Optimierung der Geschwindigkeit achten sollten. Die Redaktion*

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Leipziger Allerlei für Spieler

Ich finde eure Zeitung super und habe sie deshalb auch abonniert. In der vorangegangenen Ausgabe las ich nun unter anderem, dass im Herbst in Leipzig eine Computerspiele-Messe stattfinden soll. Da die mich sehr interessiert, wüsste ich gern mehr zu diesem Thema.

Peter Herklotz, Weinböhla



Demnächst im Spielfieber: Leipziger Messe.

Vom 29. August bis zum 1. September wird die erste „Games Convention“ in Leipzig stattfinden. Im Magazin-Teil dieser Ausgabe erfahren Sie mehr Wissenswertes über diese größte Computer- und Videospiele-Messe Europas.

Die Redaktion

„Herr der Ringe“ auch für PC?

In der neuesten COMPUTERBILD-SPIELE berichtet ihr, dass es ein Spiel „Herr der Ringe“ für Xbox und PS 2 geben soll. Wird es denn keine Version für PC geben? In einer anderen Ausgabe habt ihr doch geschrieben, dass Herr der Ringe bald auch Stoff für PC-Spiele abgeben soll.

Malte Sturm, per E-Mail

Die beiden Hersteller Vivendi Universal und Electronic Arts werden Spiele zum Thema Herr der Ringe auf den Markt bringen. Vivendi will im vierten Quartal dieses Jahres den Titel „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“ für PC, Xbox und Gameboy Advance veröffentlichen. Das Electronic-Arts-Spiel heißt „Herr der Ringe: Die zwei Türme“ und ist auf jeden Fall für Playstation 2 und Gameboy Advance vorgesehen. An eine PC-Version ist gedacht, allerdings noch ohne festen Termin.

Die Redaktion



Gandalf zaubert bald auf vielen Geräten.

Wer hat Zeldas Lösung?

Gibt es ein Lösungsbuch zu „The Legend of Zelda: Oracle of Seasons“? Ich würde mich über eine Antwort freuen.

Wolfgang Thomas, per E-Mail

Ein Lösungsbuch, das sich unter anderem mit dem Spiel „The Legend of Zelda: Oracle of Seasons" befasst, ist – leider nur in englischer Sprache – im Prima-Development-Verlag erschienen. Unter der ISBN-Nummer 0761536213 können Sie es im Buchhandel oder im Internet, etwa bei www.amazon.de, bestellen. Das Buch kostet dort 17,15 Euro. Ein weiteres Lösungsbuch für den Gameboy-Color-Knaller von Nintendo ist im Brady-Games-Verlag erschienen, ebenfalls nur auf Englisch. Es kostet 10,28 Euro, trägt die ISBN-Nummer 074400067X und ist ebenfalls bei www.amazon.de erhältlich. Leser mit Internet-Anschluss können Antworten auf häufig gestellte Fragen sowie Tipps und Tricks auch unter der Internet-Adresse www.zelda.de abrufen.

Die Redaktion



Leider auf Englisch: das „Zelda“-Buch.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats“
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Doppelfehler

Niels N.[1] aus Hamburg ist doppelt sauer. Er kaufte sich zwei Spiele vom Hersteller Vivendi Universal Interactive. Und keins davon funktionierte:



Gut und schön: „Empire Earth“. Gar nicht schön sind indes ständige Abstürze.

„Ich habe mir das Spiel ‚Half-Life: Blue Shift (deutsche Version)‘ gekauft. In einem bestimmten Abschnitt stürzt es immer ab. Bis heute kann mir nicht geholfen werden. Dann besorgte ich mir das Spiel ‚Empire Earth‘. Es bleibt gleich nach dem Einblenden des Spieltitels hängen oder stürzt auch ganz ab, und dann wird der Bildschirm schwarz. Ein Update aus dem Internet brachte nichts. Bei der Hilfe-Hotline bin ich nicht durchgekommen, das hat nur Geld gekostet und nichts genutzt. Und auf einen Brief habe ich auch nur eine unzureichende Antwort bekommen. Ich habe keine Lust, das Versuchskaninchen zu spielen und dann nicht einmal Hilfe zu bekommen.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei der Firma Vivendi Universal Interactive nach. Und die musste zugeben, dass es für Half-Life derzeit keine Hilfe gibt. Den Fehler kann auch der technische Service des Hauses nicht erklären. Bei Empire Earth handele es sich um ein Grafikkarten-Problem. Vivendi setzte sich sofort mit Herrn N. in Verbindung und half ihm. Wegen der vielen Unannehmlichkeiten zeigte sich Vivendi außerdem kulant und schickte Niels N. ein ordentliches Entschädigungspaket.

COMPUTERBILD-SPIELE meint dazu: Gut, dass Vivendi bereit und in der Lage war, dem enttäuschten Kunden zu helfen. Allerdings bleibt etwas Unverständnis darüber, dass die Firma ein offenbar nicht hundertprozentig funktionstüchtiges Spiel auf den Markt gebracht hat.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DER KRITIK

Spiele-Bücher

Final Fantasy[1] 10

[1] sprich: „Fainäl Fantäsi"

Lösungsbuch | Dieses Buch aus dem Piggyback-Verlag ist rekordverdächtig. Es gibt wohl kein Geheimnis aus „Final Fantasy (FF) 10", das hier nicht aufgedeckt würde



Fantastisch gemacht: Das Lösungsbuch zu „Final Fantasy 10" setzt neue Maßstäbe.

Exklusive Informationen aus Entwickler-Hand gibt's gleich noch dazu. Aber der Reihe nach: Hier steht dem Leser die ganze Welt von FF 10 buchstäblich offen. Kein Schritt wird übergangen, kein verstecktes Extra vergessen, kein Fundgegenstand unterschlagen. Im Gegenteil: Detaillierte Karten zeigen Ihnen genau, wo die begehrten Objekte liegen.

Sämtliche Entwicklungsmöglichkeiten aller Spielfiguren, Siegtaktiken fürs Blitzball-Turnier und komplette Lösungswege sind da fast schon selbstverständlich. Die 210 Monster werden mit allen Daten und Fakten präsentiert, Waffen und andere Gegenstände bis ins Kleinste beschrieben. Zum schier unerschöpflichen Füllhorn an Information gesellt sich eine Aufmachung, die optischen Genuss garantiert. Auf hochwertigem Papier und komplett in Farbe. Wichtige Begriffe sind deutlich hervorgehoben, und selbst für die gewaltigen Tabellen fanden die Gestalter ein übersichtliches Raster.

Das alles wurde auf „nur" 228 DIN-A4-Seiten komprimiert, und da wird's schon mal eng. So sind einige wenige Bildschirmfotos denn doch ein bisschen klein und nicht sehr aussagekräftig geraten (Seiten 14 und 15). Dennoch: Die Anschaffung dieses komplexen Nachschlagewerks lohnt sich – und sei es, um es erst nach dem Spiel zu lesen und immer noch etwas Neues zu entdecken. „Das umfassendste Piggyback-Buch aller Zeiten, ein ganzes Universum" verspricht der Verlag. Er hat Recht.

Final Fantasy 10, Piggyback, 228 Seiten, 14,99 €, ISBN 1-903511-34-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Das Geheimnis der Nautilus

Lösungsbuch | Der Game Press Verlag und der Spielehersteller Cryo präsentieren die Lösung des spannenden Spiels um das mysteriöse Roman-U-Boot Nautilus. Worum geht's? Als Meeresforscher auf den Spuren des abgetauchten Kapitäns Nemo müssen Sie mit allen Wassern gewaschen sein, komplizierte Rätsel lösen und packende Tiefseeabenteuer bestehen.

Das Buch ist nicht wirklich packend, aber noch weniger kompliziert aufgemacht: Die erfahrenen Autoren haben aufwendige optische Elemente weggelassen und sich auf schlichtes Schwarzweiß beschränkt. Alle Abbildungen sind zudem recht klein geraten, geben aber die wichtigsten Details preis. Doch wer siegen will, muss ohnehin lesen – die Komplettlösungen für alle fünf Spielstufen sind textlastig, aber kompetent und gut verständlich formuliert. Schritt für Schritt werden sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene durch die Tücken der Tiefsee geleitet. Allgemeine Tipps runden das Werk ab, und auch ein Kapitel über den Schöpfer der Nautilus-Geschichte, den französischen Science-Fiction-Autor Jules Verne, fehlt nicht. Sein Leben, seine Bücher, deren Verfilmungen und die Nautilus selbst werden auf 24 Seiten vorgestellt.



Das Geheimnis der Nautilus, Game Press Verlag, 74 Seiten, 7,99 €, ISBN 3-936282-00-5

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Spielplatz Computer

Sachbuch | Der renommierte Münchner Journalist Konrad Lischka widmet sich in „Spielplatz Computer" dem Thema „Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels". Er veröffentlicht damit ein ebenso informatives wie unterhaltsames Buch. Und liefert ganz nebenbei ein Standardwerk ab – Pflichtlektüre für alle, die meinen, sich zum Thema Computerspiele äußern zu müssen, ohne sich jemals wirklich damit befasst zu haben.

Auf der Basis solider Recherche der Geschichte von Computer- und Videospielen geht Lischka, der unter anderem für die Frankfurter Rundschau und die Süddeutsche Zeitung schreibt, auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten verschiedener Spielgenres ein.

Lischka befasst sich mit den Wechselwirkungen zwischen Spielen einerseits sowie Literatur und Film andererseits und hinterfragt die (häufig durchaus angebrachte) Kritik an Gewalt und Geschlechterrollen in Spielen. Schließlich kommt er auf den ökonomischen Stellenwert der gesamten Branche zu sprechen, beleuchtet die kulturelle und gesellschaftliche Bedeutung des Themas. Eine ausführliche Quellensammlung verleiht dem Werk geradezu wissenschaftliche Qualität.

„Altgediente" Computerspieler wird das Buch auf amüsante Weise an ihre Anfänge erinnern. Leser, die hier Neuland betreten, lernen viel über Spiel und Spieler an sich. Wirklich empfehlenswert – auch für Politiker.



Spielplatz Computer, Telepolis, Verlag Heinz Heise, 194 Seiten, 15 €, ISBN 3-88229-193-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Das offizielle Buch zu Stronghold	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5113-7
2	Baldur's Gate 2	9,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9090-2
3	Flight Simulator 2002	9,95 Euro
	Data Becker	3-8158-2244-0
4	Diablo 2	12,76 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
5	Age of Empires 2: The Age of Kings	9,90 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1
6	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1
7	Moorhuhn 3	10,20 Euro
	Sybex	3-8155-5030-0
8	Das Counter Strike 1.3 (dt. Version) Profibuch	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9109-7
9	Die Patrizier 2	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9104-6
10	Die Siedler 4: Mission-CD	10,20 Euro
	Sybex	3-8155-5202-8

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
■	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	15,50 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
ACTION									
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS 2	1,07	49,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS 2	1,38	53,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Halo	Microsoft	Xbox	1,41	59,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	Ubi Soft	PC	1,50	44,90 €	6/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
5	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	39,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,00 €	6/2002	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
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	44,90 €	6/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
10	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	41,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Codename: Outbreak	Virgin Interactive	PC	1,90	38,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	ICO	Sony	PS 2	1,90	53,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Spiderman – The Movie	Activision	PS 2	1,92	36,00 €	7/2002	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
14	Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	59,95 €[1]	7/2002	Electronic Arts	Köln	0221/975820
15	Maximo	Electronic Arts	PS 2	1,95	49,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	48,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	51,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
18	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,87 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2 Interactive	PC	2,04	15,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
20	Doom	Activision	GBA	2,13	46,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
20	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS 2	2,13	55,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS 2	2,21	27,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
23	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	34,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
24	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	39,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
25	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	41,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
26	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	45,00 €	1/2002	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
27	Shadowman 2 – The Second Coming	Acclaim	PS 2	2,62	51,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
28	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi	PC	2,69	27,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
29	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi	PC	2,70	38,34 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
30	Batman Vengeance	Ubi Soft	Cube	2,72	54,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
31	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	15,50 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
31	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	26,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Tropico: Paradise Island	Take 2 Interactive	PC	2,17	12,50 €	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	Jowood	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	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	39,85 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
7	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	16,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Car Tycoon	Fishtank Interactive	PC	3,08	34,21 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
BRETTSPIEL									
■	Elfenwelt	Vivendi	PC	4,34	24,90 €	3/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
DENK-/KNOBELSPIELE									
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	54,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
2	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	42,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	GBA	2,90	49,00 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
FLUGSIMULATION									
■	Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	69,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

[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
FUSSBALLSPIELE									
1	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	27,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
2	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	42,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	42,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS 2	2,16	49,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,17	12,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
6	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,31	12,99 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
7	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	International Superstar Soccer 2	Konami	PS 2	2,48	54,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2 Interactive	PC	2,69	8,90 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
11	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	50,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	WM Nationalspieler	Ubi Soft	PC	2,91	26,85 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS 2	1,42	53,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	42,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	39,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
4	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	49,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Tetris Worlds	THQ Entertainment	GBA	1,84	41,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
6	Spiderman – Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	24,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
7	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	51,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	39,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	41,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Disney's Atlantis	THQ Entertainment	GBA	2,33	29,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
11	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	51,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Rayman M	Ubi Soft	PS 2	2,38	53,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	49,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
14	Spyro: Season of Ice	Vivendi	GBA	2,42	29,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
15	Earthworm Jim	THQ Entertainment	GBA	2,42	29,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
16	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	48,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Monster AG	THQ Entertainment	GBC	2,47	32,00 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
18	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi	PS 2	2,49	45,97 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	Monster AG	Sony	PS 2	2,54	46,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
20	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ Entertainment	GBA	2,55	29,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
21	Crash Bandicoot XS	Vivendi	GBA	2,55	43,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
22	Britney's Dance Beat	THQ Entertainment	PS 2	2,58	39,95 €[1]	8/2002	THQ Entertainment	Krefeld	01805/605511
23	Herdy Gerdy	Eidos	PS 2	2,77	53,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
24	Monster AG	Disney Interactive	PC	3,13	13,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
MANAGERSPIELE									
1	Der Industrie Gigant 2	Jowood	PC	2,03	39,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	22,85 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
3	Hotel Gigant	Jowood	PC	2,52	39,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Ski Park Manager	Virgin Interactive	PC	4,71	36,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
MUSIKSPIELE									
1	Parappa The Rapper 2	Sony	PS 2	2,28	54,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Popstars	Blackstar Interactive	PC	2,76	22,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
PRÜGELSPIELE									
1	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Ubi Soft	GBA	1,45	40,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
2	Dead or Alive 3	Microsoft	Xbox	1,83	49,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Virtua Fighter 4	Sony	PS 2	1,96	55,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	49,85 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
5	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	49,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	29,85 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
QUIZSPIELE									
1	Der große IQ Test	Koch Media	PC	2,63	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Wer wird Millionär? 2. Edition	Eidos	PC	2,93	31,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Galileo – The Game	Blackstar Interactive	PC	3,81	18,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
RENNSPIELE									
1	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	49,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
2	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	54,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi	PC	1,79	24,85 €	6/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
4	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	29,00 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
5	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	45,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Michael Schumacher Racing World – Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,99 €[1]	7/2002	Jowood	Neu-Isenburg	06102/8168168
7	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	39,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	49,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	54,99 €[1]	7/2002	Infogrames	Frankfurt/Main	01907/71882
10	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	22,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

ROLLENSPIELE

1	Zanzarah – Das verborgene Portal	THQ Entertainment	PC	1,56	37,85 €	7/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Neverwinter Nights	Infogrames	PC	1,63	45,95 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS 2	1,76	55,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	42,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	29,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	64,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Throne of Darkness	Vivendi	PC	2,29	38,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
9	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	Jurassic Park 3 – Park Builder	Konami	GBA	2,28	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	43,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Pro Train	NBG	PC	2,45	29,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	22,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	42,39 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

SPORTSPIELE

1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS 2	1,41	44,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	29,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	49,99 €[1]	7/2002	Activision	Burglengenfeld	01908/24663
4	RTL Skispringen 2002	THQ Entertainment	PC	2,01	26,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	50,85 €	4/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	54,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	53,85 €	6/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	45,00 €[1]	5/2002	Koch Media	Planegg	01801/185795
9	Tour de France	Konami	PS 2	2,62	53,85 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
10	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	26,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	42,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	29,95 €[1]	8/2002	Wanadoo	Glinde	040/710060

STRATEGIE

1	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	29,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Civilization 3	Infogrames	PC	1,37	41,99 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
3	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	39,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Empire Earth	Vivendi	PC	1,53	39,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	39,85 €	5/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	49,95 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
7	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	19,85 €	1/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	42,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	44,90 €	7/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
10	Etherlords	Fishtank Interactive	PC	2,04	35,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	38,81 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	26,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
13	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	37,85 €	8/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
13	Warrior Kings	Virgin Interactive	PC	2,57	39,83 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

[1] Preis laut Hersteller

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	25,00 €	3/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
DVD-ROM-LAUFWERKE								
1	SD-616	Samsung	1,95	56,90 €	4/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	52,50 €	4/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
3	DVD-A06SW	Pioneer Electronics Deutschland	2,13	76,00 €	4/2002	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
FESTPLATTEN								
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	92,00 €	3/2002	Volker Kleineberg	Gladbeck	02043/63383
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	129,00 €	3/2002	Acos Computer	Passau	0851/46846
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	135,00 €	3/2002	Space Computer	Geesthacht	04152/8477489
4	SP-8004	Samsung	2,20	149,39 €	3/2002	Bug Computer	Alfeld/Godenau	05181/852190
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	114,00 €	3/2002	Acos Computer	Passau	0851/46846
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Siluro Ti 4400	Abit	2,30	298,00 €	8/2002	T& P Computer Company	Verl	05246/709722
2	Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE	Guillemot	2,38	196,00 €	8/2002	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094/984226
3	Winfast A 250 Ultra TD	Leadtek	2,46	455,00 €	8/2002	PC-Kauf 2000	Hennef	02242/901712
4	Winfast A 250 TD	Leadtek	2,49	320,00 €	8/2002	PC-Kauf 2000	Hennef	02242/901712
5	3D Blaster 4 Titanium 4600	Creative Labs	2,50	450,00 €	8/2002	PC-Kauf 2000	Hennef	02242/901712
6	Winfast A 170 DDR T	Leadtek	2,62	149,00 €[1]	8/2002	Leadtek	Hamburg	040/25170704
7	Pixelview Geforce 4 MX 440	Prolink	2,72	129,00 €	8/2002	Volker Kleineberg	Gladbeck	02043/63383
8	Pixelview Geforce 4 MX 420	Prolink	2,90	82,00 €	8/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3	Hercules 3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Guillemot	2,28	109,93 €	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
4	Gladiac 511 PCI	Elsa	2,38	133,00 €	7/2001	Volker Kleineberg	Gladbeck	02043/63383
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	DSP-400	Plantronics	2,37	69,00 €	9/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	44,95 €	9/2001	Skycom	Langenhagen	0511/732060
3	DSP-500	Plantronics	2,50	75,00 €	9/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
4	DSP-300	Plantronics	2,65	65,00 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	55,00 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	90,00 €	10/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System	Anubis	2,90	69,00 €	10/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	A.2600 Compact Surround Power	Philips	3,17	90,50 €	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/933317
4	Soundman SR-30	Logitech	3,18	52,50 €	10/2001	Level Up	Pulheim	02238/840404
5	Soundman S-20	Logitech	3,45	48,00 €	10/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
LEGO-ROBOTER								
■	Robotics Invention Systems 1.5	Lego	2,53	229,57 €[1]	1/2001	Lego	München	089/453460
LENKRÄDER FÜR DREAMCAST								
1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	58,80 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	61,36 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64								
1	V3 FX Racing Wheel (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)	Spectravideo-Logic 3	3,39	71,56 €[1]	1/2001	Spectravideo-Logic 3	Egling	08170/997029
5	Top Drive Plus (N 64)	Spectravideo-Logic 3	3,41	86,89 €[1]	1/2001	Spectravideo-Logic 3	Egling	08170/997029
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	Guillemot	1,94	64,95 €	1/2002	Skycom	Langenhagen	0511/732060
3	Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel	Guillemot	2,01	109,00 €	1/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	135,00 €	1/2002	Bestcape	Hamburg	040/60876211
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	Guillemot	2,00	37,32 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	57,78 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	36,00 €	1/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	63,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
6	Ultra Racer SV-1124	Interact	3,19	30,67 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
MÄUSE FÜR PC								
1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	55,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	43,00 €	4/2001	Level Up	Pulheim	02238/840404
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	21,00 €	4/2001	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	42,00 €	4/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
MODEMS (ANALOG)								
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	64,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161/787677
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	29,00 €	5/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	Microlink 56k Fun 2	Elsa	2,76	52,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Microlink 56k Internet 2	Elsa	2,87	62,00 €	5/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
5	Microlink 56k Fun USB	Elsa	3,03	57,00 €	5/2002	HD Computer	Berlin	030/6959710
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								
■	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	296,04 €[1]	12/2001	Siemens	München	keins
SOUNDKARTEN								
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	225,90 €	6/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
2	DMX 6 Fire 24/96	Terra Tec	1,95	169,00 €	6/2002	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
3	DMX 6 Fire 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

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE								
■	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	79,00 €	7/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
■	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	44,00 €	7/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
■	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	74,00 €	7/2002	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
■	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	75,00 €	7/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
SPIELEKONSOLEN								
1	Xbox	Microsoft	1,93	296,70 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
2	Playstation 2	Sony	2,21	279,95 €	6/2002	Skycom	Langenhagen	0511/732060
3	Gamecube	Nintendo	2,89	198,35 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
4	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	89,95 €	6/2001	Skycom	Langenhagen	0511/732060
5	Pokémon Mini	Nintendo	3,65	49,90 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
SPIELEMÄUSE								
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
3	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	Spectravideo-Logic 3	2,52	40,88 €[1]	8/2000	Spectravideo-Logic 3	Egling	08170/997029
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	20,45 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	17,90 €	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Spectravideo-Logic 3	2,60	51,10 €[1]	8/2000	Spectravideo-Logic 3	Egling	08170/997029
5	P7K Light Gun PS 4005	Spectravideo-Logic 3	2,61	25,54 €[1]	8/2000	Spectravideo-Logic 3	Egling	08170/997029
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR DREAMCAST								
1	Quantum Fighter Pad	Interact	1,75	28,40 €	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
2	Sun! Dream Controller	Sunflex	2,24	25,54 €[1]	6/2000	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR NINTENDO 64								
1	Trilogy 64	Guillemot	2,20	20,45 €	6/2000	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Trident Pro Pad 64	Spectravideo-Logic 3	2,32	15,31 €[1]	6/2000	Spectravideo-Logic 3	Egling	08170/997029
2	Thrustmaster Stingray 64	Guillemot	2,32	19,94 €[1]	6/2000	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
4	G 64 Basic Controller	Gamester	2,40	17,87 €	6/2000	Gamers 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	Spectravideo-Logic 3	2,43	20,43 €[1]	6/2000	Spectravideo-Logic 3	Egling	08170/997029
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	33,83 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
5	Sight Fighter Vibration Feedback	Trust	2,07	34,56 €[1]	11/2001	Trust	Kleve	02821/58810
6	Destroyer Tilt	Gravis	2,11	30,98 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
7	Action Gamepad	Logitech	2,21	22,00 €	11/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
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	35,00 €	12/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
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	55,90 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361/49290

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

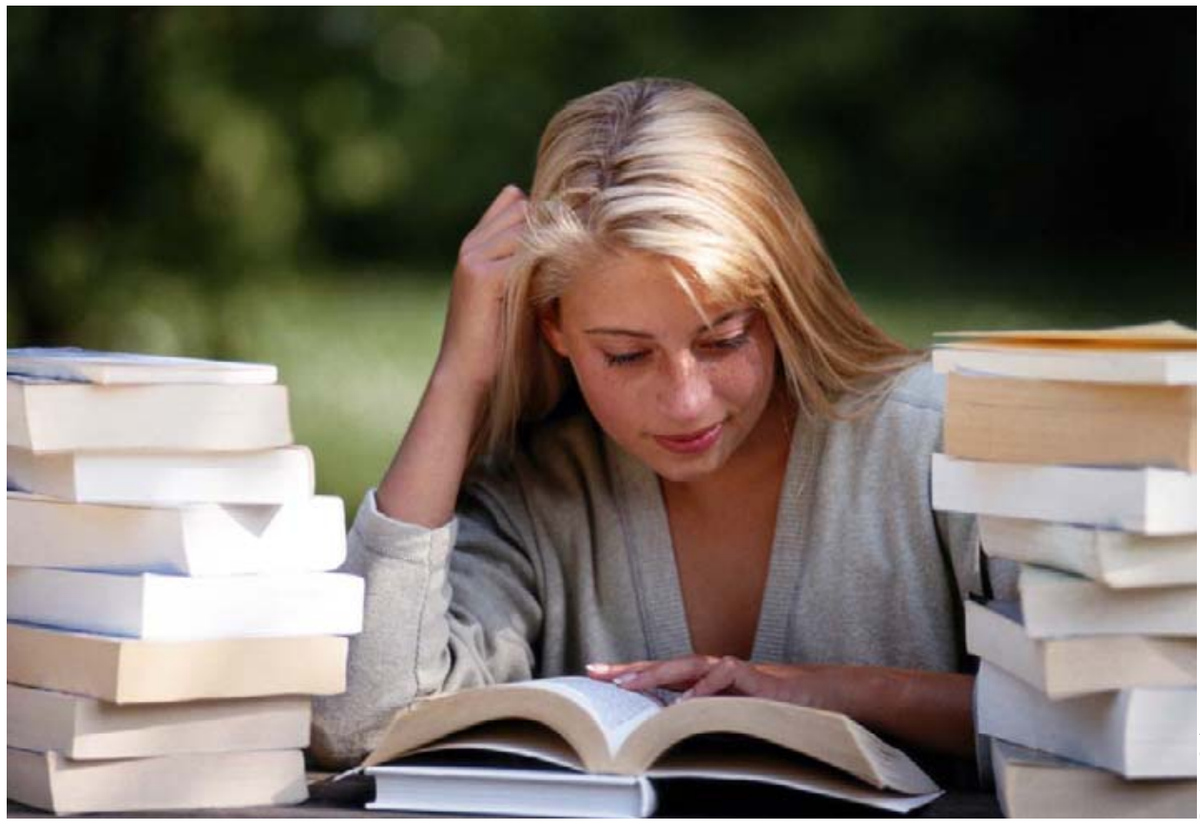


Foto: Image Bank

In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange suchen, um zu erfahren, was Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seiten erklärt die Redaktion viele im Heft verwendete Fachwörter.

Active-X[1]

Active-X ist eine Programmsammlung von Microsoft, die den freien Austausch von Informationen zwischen verschiedenen Programmen erleichtert. Active-X erlaubt eine so genannte Einbettung beliebiger Objekte, etwa von Videos oder Musikdateien, in andersartigen Dokumenten. Mithilfe von Active-X können Sie mit Ihrem PC auch ganze Programme von einer Internet-Seite laden und dann damit arbeiten.

AGP-Anschluss

Viele jüngere Grafikkarten haben einen AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port"[2]), über den Grafikdaten besonders schnell zum **Prozessor** übertragen werden. Es wird zwischen AGP1X, AGP2X, AGP4X und demnächst AGP8X unterschieden. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung.

Analog-Stick

Siehe **Spieletastatur**.

Arbeitsspeicher

Der PC lädt bei der Arbeit Programme und Daten in den Arbeitsspeicher (auch RAM genannt). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Auflösung

Auch Bildauflösung oder Bildpunkteanzahl genannt. Das auf einem Monitor dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten (**Pixel**). Die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, etwa 800 x 600 oder 1024 x 768. Je höher dieser Wert liegt, desto genauer und besser ist die Darstellung.

Bildwiederholfrequenz

Die Bildwiederholfrequenz, Einheit **Hertz** (Hz), gibt an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computer-Bildschirme gelten Werte ab 85 Hz als gut. Bei weniger als 75 Hz nehmen viele Menschen ein Flimmern wahr. Vorsicht: Nicht jeder Monitor kann jede Bildwiederholfrequenz darstellen. Welche Bildwiederholfrequenz bei einer bestimmten **Auflösung** maximal dargestellt werden kann, steht im Handbuch zum Bildschirm.

Bit

Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert 0 oder 1.

Byte[4]

Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Client[5]

Siehe **Server**.

Composite[6]

Das Composite-Signal ist ein Videosignal mit einem gemeinsamen Kanal für Farb- und Bildinformation, Stärke und Synchronsignal. Über Composite-Ein- und Ausgänge lassen sich beispielsweise Fernseher, Videorecorder oder auch Spielekonsolen untereinander oder mit dem Computer verbinden. Dazu wird ein spezielles Composite-Kabel benötigt.

DFÜ-Netzwerk

Die Programmfunktion „DFÜ-Netzwerk" erlaubt unter Windows die Einwahl ins Internet. „DFÜ" ist die Abkürzung von „Datenfernübertragung".

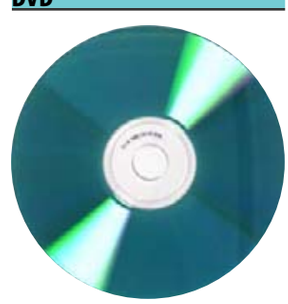
Direct-X 9

Die Programmsammlung Direct-X ist eine Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Direct-X 9 ist die Nachfolgeversion des aktuell verfügbaren Direct-X 8.1 (auch auf der Heft-CD-ROM in dieser Ausgabe). Direct-X 9 ist derzeit noch nicht erhältlich, aber einige aktuelle Grafikkarten sind bereits für diesen Standard vorbereitet. Es gibt allerdings momentan noch keine PC-Spiele, die Direct-X 9 benötigen.

Direct-3D

Direct-3D ist Teil der Direct-X-Erweiterung für Windows, zuständig für die Darstellung grafischer Effekte.

DVD



DVD bedeutet „Digital Versatile Disc"[7]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (DVD-Video). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem so genannten DVD-Brenner selbst beschreiben können. DVD-Rs lassen sich nur ein Mal beschreiben. DVD-RWs und DVD+RWs können mehrmals beschrieben und wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmen. Welcher Standard für Leer-DVDs sich auf dem Markt durchsetzen wird, ist zurzeit noch unklar. Um Video-DVDs per Fernseher wiederzugeben, benötigt man ein spezielles Abspielgerät, DVD-Spieler genannt. Auch der Computer muss ein DVD-ROM-Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können.

DVD-Video

Siehe **DVD**.

DVI-Anschluss

Am DVI-Anschluss einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen.

Farbtiefe

Die Farbtiefe gibt die Zahl der gleichzeitig darstellbaren Farbtöne an. Je höher ihr Wert ist, desto natürlicher und brillanter erscheinen die Farben eines Bildes auf dem Computerbildschirm. Die Farbtiefe wird in **Bit** angegeben. Mit 1 Bit lassen sich zwei Farben (Schwarz und Weiß) darstellen, mit 8 Bit 256 Farben. Naturgetreue (fotorealistische) Farbwiedergabe ist erst ab 24 Bit möglich. Damit lassen sich bereits rund 16,7 Millionen Farbtöne wiedergeben.

Joystick[3] (Steuerknüppel)

Der Geschwindigkeits-Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der den Gashebel eines Flugzeugs simulieren soll. Schieben Sie den Hebel ganz nach vorne, so geben Sie „Vollgas", ziehen Sie ihn zurück, nehmen Sie Gas weg. Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, dass Auslenkungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, seine Bewegung nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

[1] sprich: „Aktif-Ex" [2] sprich: „Äckßelereätid Graffikss Port" [3] sprich: „Dschoi-Stick" [4] sprich: „Bait" [5] sprich: „Klaient" [6] sprich: „Komposit" [7] sprich: „Didschitel Wörßetail Dissk"

Festplatte

Magnetischer Datenspeicher, der in der Regel fest in den Computer eingebaut ist.



Firewall[8]

Eine Firewall ist ein Programm zum Schutz vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet. Es soll außerdem vor Viren und dem Ausspionieren persönlicher Daten schützen.

Fire-Wire[9]-Buchse

Der Fire-Wire-Anschluss ist eine in der Unterhaltungselektronik weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Zusatzgeräte. Damit werden deutlich schnellere Daten-Übertragungsraten erreicht, (maximal 50 Megabyte pro Sekunde) als beispielsweise mit einer **USB** -Buchse (maximal 1,5 Megabyte pro Sekunde).

Geschwindigkeits-/Schubregler

Siehe **Joystick** .

Gigabyte

Ein Gigabyte entspricht 1024 **Megabyte** .

Gigahertz

Ein Gigahertz entspricht einer Milliarde **Hertz** .

Glide[10]

Spezielle Programmsammlung, vergleichbar mit Direct-3D (Bestandteil von Direct-X), die nur mit Voodoo-Grafikkarten des Herstellers 3DFX arbeitet.

Grafikprozessor



Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, wie etwa 3D-Landschaften, selbst und entlastet so den Haupt- **Prozessor** des Computers.

Grafikspeicher

Je größer der Grafikspeicher, desto mehr **Pixel** kann die Grafikkarte darstellen.

Hauptplatine

Auf der Hauptplatine (auch „Mainboard“ oder „Motherboard“ genannt) befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der **Prozessor** , Arbeitsspeicher und Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten.

Hauptprozessor

Siehe **Prozessor** .

Hertz

Hertz (Hz) ist eine Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

ISDN-Karte

Eine ISDN-Karte verbindet den Computer mit dem Telefon- und Datennetz ISDN der Telekom. Mit ISDN haben Sie zwei Telefonleitungen zur Verfügung, die sich unabhängig voneinander nutzen lassen. Sie können per ISDN auch Daten, Töne und Bilder mit hoher Geschwindigkeit übertragen.

Megabyte

1024 **Kilobyte** .

Megahertz

Eine Million **Hertz** .

Mini-Steuerknüppel

Auch Analog-Stick, siehe rechts oben: **Spieletastatur** .

Modem



Ein Modem ist ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der Computer in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder ganzen **Netzwerken** Daten austauschen. Digitale Daten aus dem Computer werden mit diesem Gerät in elektrische Signale „übersetzt“.

Mono

Im Gegensatz zum zweikanaligen Stereo erfolgt die Tonwiedergabe in Mono über nur einen Kanal. Ein räumlicher Höreindruck ist damit nicht möglich.

Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Open GL[11]

Open GL ist eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D** . Diese Programmsammlung verbessert unter Windows die Darstellung der Bilder von Computerspielen auf dem Monitor.

PAL

NTSC ist die in den USA und Japan gebräuchliche Fernsehnorm, PAL die europäische. NTSC überträgt Fernseh- und Videosignale mit geringerer **Auflösung** , aber höherer **Bildwiederholfrequenz** (60 statt 50 Hertz) und einem anderen Farbsystem als das deutsche System PAL.

PAL-Balken

Da NTSC-Konsolenspiele mit einer geringeren **Bildauflösung** arbeiten, reichen die darin enthaltenen Bildinformationen nicht für eine bildschirmfüllende Darstellung auf einem PAL-Fernseher aus. Das Bild von NTSC-Spielen wird auf einem PAL-Fernseher gestaucht, am oberen und unteren Rand sind dann die schwarzen, so genannten „PAL-Balken“ zu sehen.

Partitionen

Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten oder einen weiteren für Computer-Spiele. Diese Teilbereiche behandelt der Computer dann wie separate Festplatten und ordnet ihnen deswegen verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

Pixel

Jedes Computerbild ist aus vielen einzelnen Bildpunkten zusammengesetzt. Diese Bildpunkte bezeichnet man als Pixel. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto mehr Details zeigt es.

PCI-Anschluss

PCI steht für „Periphearl Components Interconnect“[12]. Auf Deutsch heißt das 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.

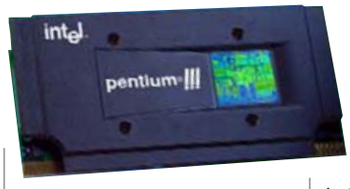
Spieletastatur (Gamepad)

Ein Analog-Stick ist ein (meist mit dem Daumen bewegtes) Bedienelement auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem Analog-Stick kann man feinfühlig steuern, etwa „ein bisschen rechts“ oder „ein bisschen links“. Das **Steuerkreuz** dagegen kennt nur „links“, „rechts“, „oben“, „unten“ und „Mitte“.



Prozessor

Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des PC. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen.



Scart-Kabel

Scart heißt der auch als Euro-AV bekannte Anschluss an Videogeräten. Es handelt sich um eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen.

Server[13]

In den so genannten Client-Server- **Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Clients (auf Deutsch: „Kunden“, zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener“), die den Clients arbeitsintensive Dienste zur Verfügung stellen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken) sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten für die einzelnen Teilnehmer des Netzwerks.

Soundprozessor

Zentrales Steuerorgan auf der Soundkarte. Es ist zuständig für die Erzeugung von Geräuschen und Musik.

S-Video-Ein- und -Ausgang

Die Bestandteile von S(uper)-Video-Signalen werden auf getrennten Kabeladern übertragen. So kommt es zu weniger



Signal-Überlagerungen und damit zu einer besseren Bildqualität als am **Composite** -Ausgang. Mit einem S-VHS-Kabel werden Geräte wie Spielekonsole und Fernseher untereinander verbunden.

Taktfrequenz

Die Taktfrequenz gibt in **Megahertz** an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet.

TFT-Display

„TFT“ steht für „Thin Film Transistor“[14], übersetzt „Dünn-Film-Transistor“. Diese Bildschirmtechnik arbeitet mit Flüssigkeitskristallen. Sie wird in Flachbildschirmen oder tragbaren Computern eingesetzt. Farben werden besonders brillant dargestellt.



USB-Buchse

Mit einem USB-Anschluss („Universal Serial Bus“[15]) werden Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, verbunden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.



VGA-Anschluss

VGA ist die Abkürzung für „Video Graphics Adapter“[16]. Dieser Anschluss dient zum Übertragen von Bildsignalen.

8 sprich: „Faierwohl“ 9 sprich: „Faier Water“ 10 sprich: „Glaid“ 11 sprich: „Ohpen Dschi El“ 12 sprich: „Perifferel Kompohnents Interkonnekt“ 13 sprich: „Söörver“ 14 sprich: „Ssinn Film Transister“ 15 sprich: „Junwoßel Ssiri-el Bass“ 16 sprich: „Widio Grafiks Adapter“

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Image Bank

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089/412190	089/32940409	040/89703355	01908/24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	01908/24663	09471/306948	01805/225155	01905/10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241/96660	05241/966610	05241/96690	05241/96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/966610	www.ascaron.com
Blackstar Interactive	67547	Worms	06241/934940	06241/934941	01908/88025	01908/88025	Werktags 14-17 Uhr	keins	www.black-star.de
Blue Byte Software	45468	Mülheim/Ruhr	0208/450880	0208/4508899	0208/4502929	0208/4502929	Mo-Do 15-19, Fr 15.30-19 Uhr	0208/4502999	www.bluebyte.net
CDV	76185	Karlsruhe	0721/972240	0721/9722424	01805/299266	0721/97224670	Mo-Fr 9-17 Uhr	0721/9722424	www.cdv.de
Codemasters	81671	München	01908/7326861	089/49991500	01908/7326861	01908/24644	Mo-Fr 8-22 Uhr	0044/1926814132	www.codemasters.de
Cryo Interactive	52078	Aachen	02408/9590	02408/959125	02408/959209	02408/959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12 Uhr	02408/959135	www.cryo-interactive.de
Data Becker	40223	Düsseldorf	0211/9334900	0211/9334999	0211/9331666	0211/9331666	Mo-Fr 12-16 Uhr	0211/9334999	www.databecker.de
Disney Interactive	81677	München	089/99340258	089/99340249	06102/8168168	06102/8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805/216699	05207/995500	01805/258383	01805/258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	ehapa.funonline.de
Eidos	22767	Hamburg	01908/39572	01907/71885	01908/39572	01908/39582	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01907/71880	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	0221/975820	0221/97582111	01907/76633	01907/87906	Mo-Sa 9.30-13 und 14-17.30 Uhr	0221/97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	82152	Planegg	01801/185795	089/85795160	01805/252006	01805/252006	täglich 7-24 Uhr	089/85795160	www.empireinteractive.com
Fishtank Interactive	81373	München	0751/861944	0751/861472	0751/861944	0751/861944	Mo-Fr 16-19 Uhr	keins	www.fishtankgames.de
Hasbro Interactive[1]	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Ikarion	52064	Aachen	0241/4701520	0241/4701525	0241/4701520	0241/4701520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241/4701525	www.ikarion.de
Infogrames Deutschland	60314	Frankfurt/Main	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Jowood	63263	Neu-Isenburg	06102/81680	06102/8168010	06102/8168168	06102/8168168	Mo-Fr 15 - 18 Uhr	keins	www.jowood.com/de
Koch Media	82152	Planegg	01801/185795	089/857953425	01805/656008	089/85795425	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	keins	www.kochmedia.de
Konami	60437	Frankfurt/Main	069/98557320	069/98557377	01908/24694	01908/24694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069/98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241/701871	05241/701875	05241/701874	05241/701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/701875	www.fun-and-magic.de
Microprose	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089/31760	01805/251191	01805/672255	01805/672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408/959209	02401/6077820	02408/959209	02408/959209	Mo - Fr 14 - 17, Di auch 9 - 12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805/005806	06026/950308	01805/005806	01900/000000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026/950308	www.nintendo.de
Novitas	38104	Braunschweig	0531/215340	0531/2153411	0531/2153424	0531/2153424	Mo-Fr 8-16 Uhr	0531/2153411	www.greenpepper.de
Phantagram Interactive	85609	Dornach	089/94490270	089/94490110	089/94490270	089/94490270	Mo-Fr 9-18 Uhr	089/94490110	www.phantagram.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327/9970	02327/997411	02327/997550	02327/997550	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Ravensburger Interactive	88214	Ravensburg	0751/861047	0751/861941	0751/8619-44	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 (Media AG)	41564	Kaarst	02131/40660	02131/4066440	02131/4066499	02131/40660	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131/4066440	www.swing-games.com
Take 2 Interactive	80798	München	089/278220	089/27822111	01805/217316	01908/7326836	Mo-Fr S:8-24 Uhr, T:12-20 Uhr[2]	keins	www.take2.de
Tandem Verlag	53639	Königswinter	02223/91650	02223/916590	01805/606010	01805/606010	Mo-So 13-18 Uhr	089/60601006	www.tandem-verlag.de
TDK mediactive	L- 4902	Bascharage	0035-2/50501277	0035-2/50501400	0035-2/50501435	0035-2/50501435	Mo-Do 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805/605511	02151/4189418	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	030/5363580	030/5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800115	01805/554938	01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	040/89703322	01905/80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	01907/71887	01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907/71889 (Abruf)	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805/0774353	06103/9940155	06103/994040	01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	www.universalinteractive.de
Wanadoo	52076	Aachen	02408/959209	02408/959135	02408/959209	02408/959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12 Uhr	keins	www.wanadoo-edition.com,

■ bis zu 0,123 Euro pro Minute ▲ bis zu 0,24 Euro pro Minute ▼ bis zu 0,49 Euro pro Minute ◆ mehr als 0,49 Euro pro Minute

[1] siehe auch Infogrames [2] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite	Firma	Seite
123 Multimedia	127	Guillemot GmbH	172
Ak tronik Software	117	Honda Motor	45
AMS	85, 86, 87	Infogrames	13, 36, 37, 69
AOL	129, Heft-CD-ROM	Leipziger Messe	163
AS Interactive	155	Lever Fabergé	53
BILD AM SONNTAG	157	Maxim	153
BILD interactive	133, 147	Mazda	67
COMPUTERBILD	151, 159, 169, Beilage	Microsoft	15
COMPUTERBILD-SPIELE	135	Nokia Mobile Phones GmbH	99, 101
CDV AG	7, 125	Saturn	54, 55
DAC GmbH	75	Selling Points/Strack	59, 119
Dell Computer GmbH	72, 73	SMS Online GmbH	19
Deutsche Expert	2, 114, 115	Sony	11
Deutsche Telekom	61	Strato AG	113
Deutscher Bundestag	83	Take 2 interactive	43
Eidos interactive	20, 21	terre des hommes	169
Electronic Arts	49	THQ	63
Ernst Klett	171	Ubi Soft Entertainment	17
Fernschule Weber	169		

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgaben können Sie nachbestellen. Jedes Heft kostet 2,40 Euro (bis 3/2002) bzw. 2,70 Euro (ab 4/2002) zzgl. 75 Cent für Versand (Überweisungsträger liegt bei). Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Bitte schicken Sie Ihre Bestellung per Post oder Fax an:

Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE
Postfach 3601, 20350 Hamburg
Tel. 01805/262615
(0,12 Euro/Minute)
Fax 040/34729528



Die Ausgaben 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12/2000, 1, 6, 10/2001 und 4/2002 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro (3 Mark) frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 7. August im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Divine Divinity

Krieger, Zauberer oder Survivor (Überlebenskünstler). Drei Rassen – drei Schicksale. Und drei Wege für Sie, um als Auserwählter die Welt zu retten. Ob Sie sich in diesem weitläufigen Rollenspiel verzetteln oder am Ende als glorreicher Held dastehen, erfahren Sie im nächsten Heft.



Warcraft 3

Das lange Warten auf den dritten Teil der „Warcraft"-Reihe hat ein Ende. Keinem anderen Strategiespiel haben Fans in aller Welt so heftig entgegengefiebert. Jetzt ist es da und muss vor den strengen Augen der Redaktionsstrategen beweisen, ob die Vorfreude berechtigt war. Den ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.



Gran Turismo Concept

Steigen Sie ein – in die neuesten, schnellsten und schönsten Sportwagen von den diesjährigen Automessen in Tokio und Genf. COMPUTERBILD-SPIELE hat kräftig Gas gegeben. Lesen Sie im nächsten Heft, ob das Rennspiel ins Schleudern gerät oder die Kurve kriegt.

SPIELETRICKS



Age of Wonders 2

Wunder gibt es immer wieder. Damit Sie keine böse Überraschung mit dem zweiten Teil der Reihe „Age of Wonders" erleben, hat sich COMPUTERBILD-SPIELE genau im Lande Evermore umgesehen. Wie Sie als junger Held in dieser mystischen Welt erste Erfolge im Kampf gegen böse Drachen und finstere Märchengestalten erzielen, steht im nächsten Heft. Punkt für Punkt, Schritt für Schritt.

HARDWARE



Foto: Bulls/Press-Xpb.cc

Auf die Ohren

Man hat lange nichts von Ihnen gehört? Ihre Nachbarn beschweren sich nicht über laute Musik und Geräusche? Zeit, sich nach neuen Boxen für Ihren Computer umzusehen. COMPUTERBILD-SPIELE hat für Sie 14 aktuelle Computer-Lautsprechersets mit Subwoofer getestet. Manche entpuppten sich als äußerst attraktiv, andere hatten nicht so viel zu bieten. Hören Sie rein!

RATGEBER



Auf die Augen

Ihnen kommen die Tränen, wenn Sie vor dem Monitor sitzen? Es flimmert vor den Augen? Schwarze Ränder trüben das Bild? Sieht so aus, als sei der Bildschirm nicht optimal auf den Computer abgestimmt. Wie Sie das Bild richtig scharf machen, Verzerrungen geradebiegen, die Farben (und Ihre Augen) zum Leuchten bringen, steht im Ratgeber der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.

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 Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Volker Clasing, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Claus Wruck, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTERBILD-SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/636633 (€ 0,12/Minute), E-Mail: abo@computerbild.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführer:** Christian Nienhaus. **Geschäftsleitung:** Ulrike Fröhling, Holger Martens, Gregor Stemmle. **General Manager:** Erik Peper. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.3 vom 1.1.2002. **Vertriebsleitung:** Gregor Stemmle (Gesamt), Stefan Dierks, Jochen Mohr. **Produktionssteuerung:** Wolfgang Schubring. **Text- und Nachrichtensysteme:** Knut Hansen. **Verlag und Druck:** Axel Springer Verlag AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen.