10/2002
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 €

10 Spiele auf CD-ROM

PLUS: Top-Demo

Vollgas, voll Spaß – Siegen wie Schumi



Formel 1
- 22 Rennwagen
- Alle Strecken
- Motor, Getriebe, Flügel selbst einstellen
- Reifenwahl
- Boxenstopps

Spiel 1
Racing Simulation 2
Rennspiel





















PLUS: 14 Seiten Tricks zu diesen Spielen. Bild für Bild, Schritt für Schritt – ausführlich erklärt

SPIELETESTS



Mercedes-Fahrer jagen die Audis
Rennspiel DTM Race Driver

Kosaken: Wieder Angriff zu Pferde
Strategie Cossacks – Back to War

BRANDAKTUELL



SPIELETRICKS



Cheats (geheime Tricks) zu
- Men in Black 2
- Spider-Man
- Prisoner of War
- Star Wars Episode 2
- Achterbahn-Designer
- Warcraft 3
- The Skorpion King: Sword of Osiris
- Age of Wonders 2
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Missing in Action
- Drakan – The Ancient Gate

MAGAZIN



Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

In diesem Heft, liebe Leser, servieren wir Ihnen superaktuelle Neuigkeiten aus der Welt der Spiele: Redakteur Oliver Redelfs durfte in Seattle exklusiv einen Blick auf die Entstehung des Spieles „Der Herr der Ringe – Die Gefährten“ (S. 128) werfen. Kai Lewendoski zeigt Ihnen erste Bilder aus „Robin Hood“ (S. 8) und stellt Ihnen Computerspieler vor, die mit dem Versteigern von Online-Spielfiguren und -objekten ihren Lebensunterhalt finanzieren (S. 126). Markus Fiedler spielte jetzt schon das meisterwartete Spiel des Jahres „Anno 1503“, und sagt Ihnen, ob sich das Warten lohnt (S. 24). Neu ist auch ein Farbwechsel im Heft: Alle Seiten zur Heft-CD-ROM sind ab sofort gelb markiert, das Ressort Magazin erkennen Sie nun an lilafarbenen Balken.

INTERN



Schaukelnder Auftritt: Frank Surholt am Pier.

● Auf dem Boden geblieben ist der Stellvertretende Chefredakteur Frank Surholt (38): Auf dem Flugzeugträger USS Hornet zeigte die Firma Electronic Arts das neue Spiel „Battlefields 1942“ (S. 6). Das Unternehmen wählte das 59 Jahre alte Schiff bewusst für die Präsentation. Denn im Spiel müssen historische Aufgaben im Zweiten Weltkrieg gelöst werden. Und damals kam auch der Flugzeugträger zum Einsatz: Heute liegt er leicht schaukelnd am Pier 3 in Alameda im US-Bundesstaat Kalifornien. Flugzeuge starten und landen nicht mehr auf dem riesigen Schiff – und so blieb Surholt mit beiden Beinen fest auf und unter Deck.



Doppelter Auftritt: Ralf Moeller und Detlev Neumann bei Saturn in Hamburg.

● Aua, das Lob tat weh! Hollywoods stärkster Held, der Deutsche Ralf Moeller (43, 1,96 m), schlug COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Detlev Neumann (40, 1,78 m) anerkennend auf die Schulter: „Ein super Artikel.“ Neumann hatte bereits in Heft 7/2002 ausführlich über Moellers Rolle im Xbox-Spiel „Enclave“ berichtet. Jetzt ging der Star, der im Spiel den guten Ritter Knight verkörpert, auf Werbetour durch Deutschland. Wie steckte Neumann den Ritter-Schlag auf seine Schulter weg? „Einerseits tut so ein Lob gut, andererseits sind mir fast die Knie eingeknickt.“



Starker Auftritt: Der Ex-Mister-Universum als Ritter Knight im Xbox-Spiel „Enclave“.

Fotos: Manfred Freye, Swing

Titel: Foto: Mauritius, dpa, xpb, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Robin Hood – demnächst als Spiel ..... TITELTHEMA 8
Hardware 10
Hitliste 12
Bunt gemischt 14
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele ... 16
Vorserientests:
PC Anno 1503
Aufbauspiel (ab Oktober 2002) ..... TITELTHEMA 24
PC Command & Conquer Generals
Stragtegiespiel (Anfang 2003) 22
PC Icewind Dale 2
Rollenspiel (ab September 2002) 20
PC Need for Speed – Hot Pursuit 2
Rennspiel (ab September 2002) 20
PC Rollercoaster Tycoon 2 Aufbauspiel (31. Oktober 2002) . 21
PC Sim City 4 Aufbauspiel (29. November 2002) 22
Xbox Tom Clancy's Splinter Cell
Action (Ende November 2002) 21

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 26
Die Testtabelle verständlich erklärt 28
PC 1914 – The Great War
Strategie (im Handel) 46
PC Cossacks – Back to War
Strategie (ab 20. September 2002) ..... TITELTHEMA 62
PC Delta Force – Task Force Dagger
Action (im Handel) 72
PC Der Anschlag Action (im Handel) 68
PS 2 DTM Race Driver
Rennspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 40
PC Largo Winch Abenteuer (ab 5. September 2002) 58
PC Mafia
Action (ab 6. September 2002) ..... TITELTHEMA 30
PS 2 Project Zero Action (im Handel) 38
PS 2 Stuntman Rennspiel (ab 5. September 2002) 56
PC Syberia Abenteuer (im Handel) 52
GBA Turok Evolution Action (ab September 2002) 74

GÜNSTIGE SPIELE

PC Project Eden Action (im Handel) 78
PS 2 Silpheed – The Lost Planet Action (im Handel) 80

SPIELETRICKS

PC Air Taxi ..... TITELTHEMA 98
PC Battle Painters ..... TITELTHEMA 98
PC Blast Thru SE ..... TITELTHEMA 98
PC Bowling Mania SE ..... TITELTHEMA 99
PC Cossacks – Back to War 114
PC Der Industrie Gigant 2 (Demo) ..... TITELTHEMA 100
PC Laser Factory ..... TITELTHEMA 99
PC Mafia ..... TITELTHEMA 102
PC Racing Simulation 2 ..... TITELTHEMA 92
PC Schieblette ..... TITELTHEMA 99
PC Sphere ..... TITELTHEMA 99
PS 2 Stuntman ..... TITELTHEMA 110
PC Surfer Game ..... TITELTHEMA 100
PC Wazzal ..... TITELTHEMA 100
Cheats ..... TITELTHEMA 118

MAGAZIN

Spiele-Helden – Im Internet zu kaufen 126
Der Herr der Ringe kommt aus Seattle ..... TITELTHEMA 128
Leser-Wahl: Goldener Computer 2002 130
Gewinnspiel 136

HARDWARE

Vergleichstest:
14 Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon) 138
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 139
Testergebnisse im Detail 140
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 144

RATGEBER

Spiel-Geräte – Richtig angeschlossen 148
So installieren Sie ein Spiel 152

PROFI-ECKE

Schutz für Online-Spieler: Firewall unter Windows XP 154

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 158
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 160
Spielebücher-Kritiken 162
Briefe an die Redaktion 163
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 164
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 166
Marktübersicht 168
Fachbegriffe einfach erklärt 172
Telefonnummern der Spielehersteller 176
Inserentenverzeichnis 177

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 178
Impressum 178

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Racing Simulation 2“** TITELTHEMA, **„Air Taxi“** TITELTHEMA, **„Battle Painters“** TITELTHEMA, **„Blast Thru SE“** TITELTHEMA, **„Bowling Mania SE“** TITELTHEMA, **„Laser Factory“** TITELTHEMA, **„Schieblette“** TITELTHEMA, **„Sphere“** TITELTHEMA, **„Surfer Game“** TITELTHEMA, **„Wazzal“** TITELTHEMA.

Probierversion (Demo): **„Der Industrie Gigant 2“** TITELTHEMA.

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

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten 44-45
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM ... 84
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten 136-137



Rasen in der Königsklasse: „Racing Simulation 2“.

Meldungen

Tonys Nachschlag

Tony Hawk, die Skateboard-Legende, scheint langsam an die Rente zu denken. Mit Activision, die schon drei Teile von „Tony Hawk's Pro Skater[1]“ herausgebracht hat und bereits am vierten Teil arbeitet, wurde jetzt der Vertrag verlängert. Und zwar bis 2015! Nicht schlecht, mag sich so manch einer



Wird Tony in Teil 17 wie auf dem rechten Bild aussehen?

denken. Wenn jedes Jahr ein neuer Teil von „Tony Hawk's Pro Skater“ rauskommt, wird der bis dahin 48 Jahre alte Skater auf 17 Teile zurückblicken können.

Frauen spielen im Netz

Zu Netzwerkpartys kommen fast nur männliche Spieler. Das Internet-Frauen-Portal Lizzynet hatte deshalb jetzt zur ersten Frauen-Netzwerkparty aufgerufen. 30 Schülerinnen aus Dortmund spielten bis in den frühen Morgen „Zanzarah“. Durch diesen Erfolg bestätigt, sollen jetzt in mehreren Städten weitere Frauen-Partys starten. Der nächste Termin ist am 21. September 2002. Die Orte stehen noch nicht fest, sollen aber rechtzeitig auf der Homepage von Lizzynet bekannt gegeben werden.

www.lizzynet.de

Spiele-Nostalgie

Bei alt-ehrwürdigen Spiele-Namen wie „Out Run[2]“, „Galaga“ oder „Space Harrier[3]“ aus den 80-er Jahren dürften ältere Spieler wässrige Augen bekommen. Das ging wohl auch den Mitgliedern von Retrogames e.V. so. Der Karlsruher Verein hat sich nämlich alten Videospielen verschrieben und in seinen Räumen rund 50 alte Spielautomaten und Flippergeräte aufgestellt. Jeweils dienstags und sonnabends ab 20 Uhr treffen sich Vereinsmitglieder und Interessierte zum Schwelgen in der Spiele-Nostalgie.

Infos: www.retrogames.info

1 sprich: „Toni Hoaks Pro Skätar“ 2 sprich: „Aut Ran“ 3 sprich: „Späiss Härriar“ 4 sprich: „Kell i Släters Pro Sörfer“ 5 sprich: „Wäi off se Samurai“

Kelly Slater's Pro Surfer [4]

Auf einer Wellenlänge



Sportspiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Wellenreiten gehört in Deutschland nicht gerade zu den Trendsportarten. Aber das liegt nicht am mangelnden Interesse, sondern viel mehr an mangelnden Wellen auf Nord- und Ostsee. Immerhin können Fans jetzt mit „Kelly Slater's Pro Surfer“ virtuell in die Wellen der 13 beliebtesten Surfer-Paradiese der Welt springen. Neben Kalifornien, Hawaii, Australien und Südafrika dürfen die Spieler sogar in der Antarktis die Welle „schneiden“ – letzteres natürlich ohne Frostbeulen. Mit „Kelly Slater's Pro Surfer“ geht es in 30 Wettbewerbe, bei denen man sich gegen neun der besten Profi-Surfer beweisen muss. Neben den Standard-Tricks wie „Cutback“, „Floater“, „Aerial“ und „Tuberiding“ wird es auch Fantasie-Tricks geben, die selbst Profis in der Realität noch nicht hinbekommen haben. Der Clou am Spiel wird aber das Wasser selbst sein. Der Hersteller verspricht, dass keine Welle wie die andere sein wird, so dass auch nach mehrmaligem Durchspielen immer neue Herausforderungen in der Brandung entstehen.



Bei „Kelly Slater's Pro Surfer“ darf man auch in der Halle die Welle reiten.

Angekündigt für: Ende September 2002
Preis laut Hersteller: Xbox und Playstation 2: 59,99 Euro, Gamecube und Gameboy Advance: noch nicht bekannt.
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 01908/24663
www.activision.de

Way of the Samurai [5]

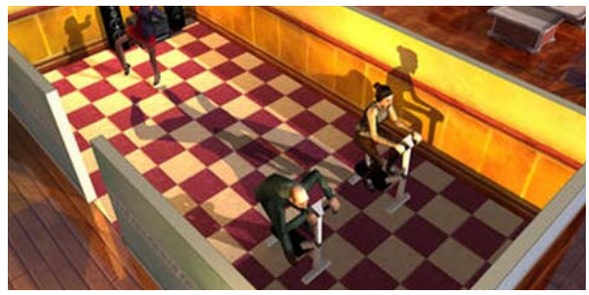
Intrige und Hiebe

Abenteuerspiel für Playstation 2 | Das feudale Japan um 1877 ist Schauplatz von „Way of the Samurai“. In diesem Abenteuer wird der Spieler zum Samurai-Krieger, der wider Willen in die Fehde zwischen mehreren großen Familien hineingezogen wird. Jede Aktion des Spielers soll unmittelbaren Einfluss auf die nachfolgenden Ereignisse haben. Intrigen sollten also gut geplant sein. Neben Abenteuer-Elementen liegt ein Schwerpunkt auf den zahlreichen Schwertkämpfen. 50 Schwerter und mehr als 200 Angriffstechniken stehen dafür zur Auswahl.

Angekündigt für: 27. September 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908/39572
www.eidos.de



Wenn der Haussegen in Japan schief hängt, ist es gut, seinen eigenen Samurai parat zu haben – dann klappt's auch mit den Nachbarn.



The Partners

Gute Anwälte, schlechte Anwälte

Simulation für PC | Es soll Menschen geben, die haben alle rund 2500 Folgen der Fernseh-Soap über Liebe und Intrige, „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“, gesehen. Das dürfte wohl die beste Voraussetzung sein, um bei „The Partners“ geschickt zu intrigieren. Denn in dieser Simulation bestimmt der Spieler die Zukunft von sieben Anwälten einer Kanzlei. Dabei dürften die über 100 bizarren Fälle nur Beiwerk sein. Austoben soll der Anwalt sich erst, wenn im Büro nicht über Klienten gesprochen und gelästert wird. Machtkämpfe, Liebeleien, Eifersucht – alles, was das Soap-Herz begehrt, ist vorhanden. Und das Schönste: Die Figuren agieren nach dem Willen des regieführenden Spielers. Man darf also gespannt sein, was der Hersteller da Ende September in die Händlerregale stellen wird.





Wer In „The Partners“ bestehen will, sollte von den Machern von „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ das richtige Intrigenspiel gelernt haben.

Angekündigt für: September 2002
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050
www.ubisoft.de

Vexx

Rache für Opa



Vexx: ein Bilderbuch-Kampfzwerg.

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Auf dem Planeten Astara war das Leben noch nie wirklich einfach, aber unter der Herrschaft des Schattenkriegers Yabu wird alles noch viel schlimmer – es gibt Krieg. Als der Großvater des Helden Vexx unter Yabus Schreckensherrschaft zusammenbricht, sinnt Vexx auf Rache. Bewaffnet mit seinem Spezialhandschuh durchstreift er 18 riesige Spielabschnitte, bis er am Ende auf Yabu trifft. „Vexx“ verspricht ein vielschichtiges Geschicklichkeitsspiel zu werden: schwere Rätsel, gemeine Sprungpassagen und viele fiese Gegner. Die starke Grafik kann auf jeden Fall jetzt schon überzeugen.



Vexx zeigt dem bösen Yabu, dass man nicht ungestraft den Opa versklavt.

Angekündigt für: November 2002
Preis: Playstation2 und Gamecube 59,59 Euro, Xbox 69,95 Euro, Gameboy Advance 49,95 Euro
Infos bei: Acclaim GmbH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Tel. 089/412190
www.acclaim.de

Starsky & Hutch

Sprücheklopfen inklusive

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | In den 70-er Jahren war es die Kult-Krimi-Serie im Fernsehen: „Starsky & Hutch". Sprücheklopfend jagten die beiden Polizisten die fiesesten Verbrecher von Bay City. In 19 Aufträgen soll die Serie jetzt (nach)spielbar werden. Natürlich wird der Schwerpunkt auf wilden Verfolgungsjagden mit dem legendären, rot-weißen Ford Torino liegen. Jedoch sollen auch Abenteuer-Elemente, wie etwa der Besuch beim Informanten Huggy-Bear, für erweiterten Spielspaß sorgen. Für das Spielgelände haben die Entwickler rund 25 Quadratkilometer Bay City nachgebaut.

Angekündigt für:
Ende Oktober 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str.1, 63225 Langen, Tel. 01805/0774353
www.universalinteractive.de



Starsky & Hutch kehren auf den Bildschirm zurück. Das Neue daran: Jetzt greift der Zuschauer aktiv ins Geschehen ein.

Foto: Sat 1

Drei Koreaner ohne Kontrabass

Bis Ende des Jahres bringt die deutsche Firma Dartmoor Softworks drei Spiele aus Korea heraus – nicht gerade ein Paukenschlag, aber mit neuen Tönen im Strategie-Bereich

Infos zu allen Spielen bei:
Dartmoor Softworks,
Tel. 05261/660731,
www.dartmoorsoft.com

Dawn of Empire[6]

Strategiespiel für PC | Als erster Titel eröffnet „Dawn of Empire" die asiatischen Spiele-Wochen. Das Echtzeitstrategiespiel basiert in der Originalfassung auf dem Gründungsmythos Koreas. In der komplett lokalisierten Spielversion entscheidet sich der Spieler zu Beginn für eines der drei Gründungsvölker, das er durch



Strategiespiel auf zwei Ebenen: Tunnel eignen sich gut für geheime Attacken.

sechs Spielaufgaben zur Eroberung des Kontinents Pangueon führen muss. In insgesamt 18 Einsätzen haben Hobbystrategen das Land zu vereinen, wobei jedes Volk über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügt. Vollkommen neue strategische Ansätze ergeben sich durch unterirdische Tunnelsysteme, die sich für heimtückische Blitzattacken eignen und schwer zu kontrollieren sind.

Nach Abschluss des Einzelspielerfeldzuges kann im freien Spiel weiter erobert werden, oder es lassen sich mit einem Entwurfsprogramm eigene Szenarien entwerfen.

Angekündigt für: Ende September
Preis laut Hersteller: 34,99 Euro

Elixir

Rollenspiel für PC | Elixir ist ein mutiges Mädchen, dessen Eltern im Auftrag des Königshauses getötet wurden. Nun sinnt es auf Rache, und der Spieler muss ihm in dieser kampfbetonten Fantasy-Geschichte helfen, gegen fiese Intrigen und jede Menge Gegner den Thron zu besteigen. Der Verlauf des mit asiatischem Charme angereicherten Abenteuers wird im Spiel von den Figuren weiter erzählt. Kann Elixir anfangs nur auf sich und die Hilfe eines befreundeten Kämpfers zählen, schließen sich im Spielverlauf bis zu sechs Personen ihrer Heldengruppe an. Und Hilfe ist bitter nötig, denn nur mit Unterstützung magischer Mitstreiter wird ihr beschwerlicher Weg von Erfolg gekrönt sein.

Angekündigt für: Ende Oktober
Preis laut Hersteller: 34,99 Euro



Mit magischer Kraft kämpft Elixir um den Thron des Landes.



Bis Elixir als Königin gekrönt wird, stehen ihrer Gruppe zahllose Gegner gegenüber.

Mirror War Advanced[7]



Ohne Wälle und Verteidigungsanlagen sind Echtzeitduelle in „Mirror War Advanced" an der Tagesordnung.

Strategiespiel für PC | Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft wird das Echtzeitstrategiespiel „Mirror War Advanced" erscheinen, und es dürfte besonders für kampfbetonte Mehrspielerpartien interessant sein. Hier können Sie zwischen drei Völkern mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen wählen. Für Einzelspieler stehen eine Kampagne, in der Sie als Herrscher über das Volk der Untoten eine magische Welt erobern müssen, oder eine von 37 freien Karten auf dem Programm. Anders als bei Strategiespielen meist üblich, wird der Spielablauf vor allem durch die Eroberung von Gebieten und nicht durch den Aufbau von Gebäuden bestimmt. Gebäude können außerdem nicht gebaut, sondern nur besetzt werden. Und Ihre Einheiten können Sie nur an bestimmten Orten kaufen. Da außerdem weder Wälle noch Verteidigungsanlagen angelegt werden können, hat sich der Spieler auf vollkommen neue taktische Herausforderungen einzustellen.

Angekündigt für: Ende November
Preis laut Hersteller: 34,99 Euro

Kurz vorgestellt

Blechmänner lassen's krachen

„Gungriffon Blaze[8]" ist für 20 Euro zu haben und bietet viel Action mit haushohen Kampfrobotern. In sechs Spielwelten kann man es mit aufrüstbaren Blechmännern



Haushohe Roboter haben nur wenig Feinde.

so richtig krachen lassen. Jede Menge verschiedener Waffen und Zusatzgeräte kann der Spieler vor jedem Auftrag einbauen. Die Durchschlagskraft der wählbaren Waffen steigt mit voranschreitendem Spiel. Kurzum: Jede Menge Action mit Riesenrobotern.
Infos bei: Swing! Entertainment AG, Tel. 02131/40660

Pokémon-Nachfolger

Wenn es nach dem japanischen Spieleriesen Konami geht, trifft demnächst ein neuer Kult aus Fernost in Deutschland ein: „Yu-Gi-Oh!". Übertragen ins Deutsche bedeutet das soviel wie „König der Spiele", und namensgetreu tritt er auch gleich gegen den amtierenden König „Pokémon" an. Denn das Spielprinzip ist sehr, sehr ähnlich. In Japan hat Konami bereits zehn Spiele auf dem Markt. Doch werden die vielen deutschen Pokémon-Fans bereit sein, ihr gewohntes Fahrwasser zu verlassen?
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069/98557320

Morrowind-Umtauschaktion

Ubi Soft zeigt ein Herz für Morrowind-Spieler. Wer bereits die englische Version von „The Elder Scrolls 3: Morrowind[9]" gekauft hat, bekommt sie vom Hersteller Ubi Soft kostenlos gegen die jetzt komplett eingedeutschte Version umgetauscht. Wer die deutsche Version haben möchte, kann seine Original-CD-ROM ab dem Erstverkaufstag, 12. September 2002, zu Ubi Soft schicken.
Infos: Tel. 0211/3380050

6 spricht: „Dohn of Ämpeier" 7 spricht: „Mirroar Woar Äwahnst" 8 spricht: „Gangriffen Blais" 9 spricht: „Sie Äldär Skrolls Morrowind"

Kurz vorgestellt

Xbox-Live! ab November

Microsoft macht ernst. Die Xbox soll nun auch im Internet ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis stellen. Startschuss wird weltweit der 15. November 2002 sein. Vier Rechenzentren sollen rund um den Globus dafür sorgen, dass alle Xbox-Besitzer für die Gesamtsumme von rund 50 Euro monatlicher Abo-Prämie dauerhaft spielen können. Hinzu kommen aber noch die Verbindungsgebühren ins Internet. Zum Start werden laut Microsoft drei Titel erhältlich sein: „NFL Fever 2003[1]", „Mech Assault[2]" und „Unreal Championship[3]".
Infos bei: Microsoft GmbH, Tel. 089/31760

„Baphomet's Fluch" die Dritte

Abenteuerspiele, noch vor wenigen Jahren das beliebteste Spielprinzip, führen mittlerweile ein Schattendasein. Um so erfreulicher ist die Meldung, dass ein dritter Teil von „Baphomet's Fluch" für den PC erscheinen soll. Erste Bilder versprechen eine exzellente Grafik, und angesichts der spannenden



Spielheld George Stobbard wittert eine heiße Story.

Rätsel der beiden ersten Teile darf man auf ein starkes Spiel aus England hoffen. Zur Story von „Baphomet's Fluch 3: The Sleeping Dragon[4]" hüllen sich die Entwickler jedoch in geheimnisvolles Schweigen.
www.revolution.co.uk

Schummler im Battlenet

Die Online-Spieler von „Warcraft 3" sind in heller Aufregung. So genannte „Cheater", also Schummler, verschaffen sich unlauter einen Spielvorteil. Durch eine Lücke im Programm können die Schummler die ganze Spielkarte aufdecken und sich so einen Überblick verschaffen. Allen entdeckten Schummlern droht der Ausschluss vom Battlenet.

1 sprich: „En-Eff-El Fiewer 2003" ... 2 sprich: „Mekk Assoltt" ... 3 sprich: „Anriel Tschämpienschipp" 4 sprich: „se sliping drägen" 5 sprich: „Mätt Hoffmäns Pro BMX 2" 6 sprich: „Bättlefield"

Matt Hoffman's Pro BMX 2[5]

Fliegen wie Condor

Sportspiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Keine Frage, Matt Hoffman ist seit Jahren die Legende auf dem BMX-Rad. Nicht ohne Grund ist sein Spitzname „Condor", denn niemand bleibt nach einem Sprung auf der Rampe länger in der Luft als er. Niemand? Nicht ganz, denn in „Matt Hoffman's Pro BMX 2" dürfen es die Spieler auf acht Schauplätzen so richtig übertreiben – und das Ganze ohne ernsthafte Blessuren. Dutzende von Tricks können so miteinander kombiniert werden, dass eine schier unendliche Zahl von Möglichkeiten entsteht. Zusätzlich soll es einen innovativen Zweispieler-Modus geben. Der so genannte „O2 Push Mode" verspricht enormen Spaß zu zweit. Dabei wird die Bildschirmhälfte des schlechteren Spielers immer kleiner, während der bessere Spieler mit jedem gelungenen Trick mehr Übersicht bekommt.

Angekündigt für: Ende September 2002
Preis laut Hersteller: Xbox und Playstation 2: 59,99 Euro, Gamecube und Gameboy Advance: noch nicht bekannt
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 01908/24663
www.activision.de



Gib Kette, Matt! Kleine Tricks wie dieser Spin bringen schon mal ordentlich Punkte – für Bestnoten sollte man aber in die Rampe.

Barbarian

Barbarische Riten

Prügelspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Auf die drei Videospielkonsolen kommt ein frisches Prügelspiel zu: „Barbarian". In einer Welt, die von vielen, langen Kriegen zerstört wurde, leben die übriggebliebenen Kämpfer nach eigenen Regeln weiter. Diese besagen, dass immer zwei Kämpfer bis zum bitteren Ende – zumindest für einen der beiden – gegeneinander antreten müssen. Ihre Kampfarenen erstrecken sich, unüblich für diese Art von Spielen, über mehrere Etagen. Hinzu wird ein starker Einschlag in Richtung Rollenspiel eingebaut. So verbessern sich die Kampfwerte der verschiedenen Spielfiguren nach jedem gewonnenen Kampf. Letzteres dürfte im Zweispielerbetrieb für sehr viel Ehrgeiz sorgen.



Das hat gesessen: Das Mädel ist anscheinend nicht ohne.

Angekündigt für: Ende September 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Virgin Interactive GmbH, Behringstr. 16 b, 22765 Hamburg, Tel. 040/391010
www.barbarian-game.com



Das Scharfschützengewehr ist für ein so offenes Gelände optimal.

Battlefield[6] 1942

Voller Überraschungen

Actionspiel für PC | Der zweite Weltkrieg bietet aufgrund seiner Thematik viel Spielraum für Actiontitel. Das ist auch bei „Battlefield 1942" das hauptsächliche Spielthema. Jedoch verspricht Hersteller Electronic Arts zusätzlich eine ordentliche Portion Taktik. Dies wird nicht zuletzt durch den Schwerpunkt Mehrspieler-Einsatz deutlich – bis zu 64 Spieler werden gleichzeitig antreten können. Doch Solisten können sich ebenfalls auf handfeste Aufgaben freuen. Dabei soll die Spielprogrammierung so ausgereift sein, dass die computergesteuerten Gegner auch bei mehrmaligen Durchspielen der 16 Spielaufgaben immer wieder Überraschungen parat haben. Zusätzlichen Anreiz für häufigeres Durchspielen bietet die Möglichkeit, in die Rollen von verschiedenen Spezialisten zu schlüpfen, wie etwa Pilot oder Scharfschütze.

Angekündigt für 13. September 2002
Preis laut Hersteller: 49,99 Euro
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstrasse 15, 50823 Köln, Tel. 0221/975820
www.electronicarts.de



„Battlefield 1942" soll vor allem durch die schlau agierenden Gegner punkten.

Simpsons Skateboarding

Bart bretthart

Sportspiel für Playstation 2 | Skateboardspiele sind voll im Trend – die Simpsons sind Kult. Beides kombiniert kann ja eigentlich nur ein kultiger Trend werden. Mit „Simpsons Skateboarding" will sich Sportspezialist Electronic Arts daran machen und Ende Oktober das entsprechende Spiel in die Händlerregale stellen. Neun Helden der Fernsehserie, darunter Bart, Marge, Homer und Krusty, dürfen ihre jeweils 40 individuellen Tricks in Springfield und Umgebung ausprobieren. Grafisch sollte man jedoch nicht zu viel erwarten, schließlich orientiert man sich im Spiel an der optisch wenig spektakulären Vorlage aus dem Fernsehen.

Angekündigt für: 31. Oktober 2002
Preis laut Hersteller: 65 Euro
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstrasse 15, 50823 Köln, Tel. 0221/975820
www.electronicarts.de





Foto: Cinetext

Die Heimatstadt der Simpsons, Springfield, wird zum gigantischen Skatepark für die Comictruppe.

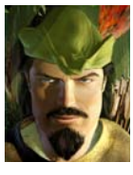
Hier stand im Heft eine Anzeige.



Ungleicher Kampf: Die Programmierer Jean-Marc Haessig (32,rechts) und Andreas Speer (31) haben gegen „ihren“ Helden keine Chance.



Die Burg Lincoln: An den Mauern, Türmen und Zinnen kann man sich kaum satt sehen.



Rächer v

Die deutsche Spieleschmiede Spellbound feilt an einem berühmten Helden: Robin Hood. Anfang November soll der tapfere Kämpfer die PC-Bildschirme stürmen. COMPUTER-BILD-SPIELE besuchte den Mann in Grün am Rhein

Das lange, scharfe Schwert des Gegners zischt durch die Luft, trifft aber nicht. Auch der Stock des zweiten Angreifers verfehlt den Helden. Denn der Mann im grünen Wams weicht beiden Angriffen gekonnt aus. Kein Wunder, es ist schließlich Robin Hood höchstpersönlich. Die Angreifer sind Jean-Marc Haessig (32) und Andreas Speer (31), beides Mitarbeiter bei Spellbound in Kehl am Rhein. Und natürlich kämpfen Sie auch nicht wirklich mit „ihrem“ Helden, sondern basteln nur Kampfszenen für das gleichnamige Spiel. „Wir wollen Robin Hood im Spiel so intelligent und stark wie möglich machen“, grinst Projektleiter Speer, „das ist auch ein ziemlicher Kampf.“

23 feste und etliche freie Mitarbeiter sind bei Spellbound damit beschäftigt, Robin Hood den letzten Schliff zu verpassen. Das Spiel soll immerhin schon am 6. November in die Läden kommen.

„Die französische Firma Wanadoo und wir sind unabhängig voneinander auf die Idee gekommen, Robin Hood zu machen. Dann haben wir uns getroffen und sofort beschlossen, das Projekt zu starten“, erinnert sich Spellbound-Chef Armin Gessert (38). Dabei herausgekommen ist ein actionreiches Konzept mit Rätseln und Rollenspiel-Elementen. Erfahrungen in diesem Genre konnten die Spellbound-Leute bereits mit dem Western-Hit „Desperados“ sammeln, der weltweit rund 270 000 Mal verkauft wurde.

„Wir wollen mit Robin Hood zeigen, dass Desperados kein Zufallstreffer war“, betont Gessert. „Wir haben aus den Fehlern gelernt und vieles weiter verbessert“, plaudert der Spellbound-Boss aus dem Nähkästchen.

Dazu gehört wohl auch die Optik. In minutiöser Feinarbeit hat Grafiker Serge Mandon (33) fünf wunderschöne Burgen, Waldlandschaften und das Lager von Robin am Bildschirm gestaltet. „Die Landschaften sind Pixel für Pixel mit dem Computer-Programm Photoshop per Hand gemalt“, so Mandon stolz.

> **„Die Landschaften sind Pixel für Pixel mit dem Programm Photoshop gemalt“**
> Spellbound-Grafiker Serge Mandon

Und wie gemalt sehen sie denn auch aus: Riesige Burgen, bis ins kleinste Detail ihren mittelalterlichen Vorbildern nachgestaltet, bilden den Hintergrund für Robins Abenteuer. Oft kämpft der grüne Bogenschütze am Tag, manchmal aber auch nachts oder bei Nebel.

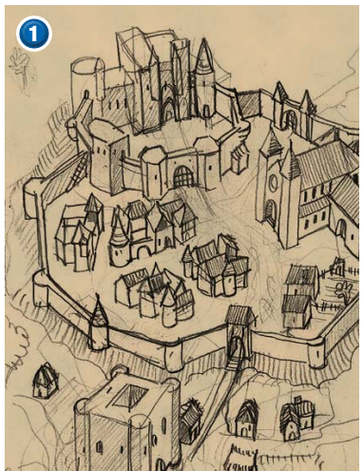
Inspiration für seine malerischen Landschaften sucht Mandon in der Umgebung seines Arbeitsplatzes allerdings vergeblich. Die Räume von Spellbound (auf Deutsch übrigens treffend: Bannzauber) liegen zwar in der Grenzstadt Kehl direkt am Rhein, romantisch wie am berühmten Loreleyfelsen sieht es hier aber nicht aus. Eher nüchtern ist die Umgebung, in der sie den romantischen Helden Robin zum Leben erwecken.

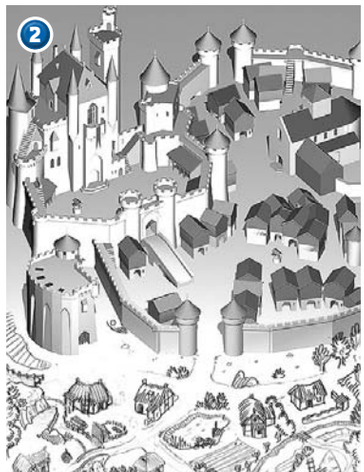
Grafiker Mandon kommt, wie ein Großteil der Spellbound-Mitarbeiter, aus dem nahen Frankreich. „Wir beschäftigen sehr gerne französische Kollegen“, gesteht Gessert, „weil die viele Ideen haben, während die Deutschen sehr gründlich sind. Zusammen gibt das eine gute Mischung.“

Das Spiel wird dem Hobby-Robin etwa 40 Aufgaben stellen. Ziel ist, genug Geld zu erbeuten, um den gefangenen König Richard Löwenherz befreien zu

Schritt für Schritt, Bild für Bild ensteht die Burg

1 Zuerst fertigt der Grafiker eine Hand-Skizze an. 2 Dann wird mit einem speziellen Programm eine räumliche Landschaft im Computer erstellt. 3 Häuser werden mit Mauersteinen und Dachziegeln „bemalt“. 4 Die Zwischenräume werden mit Gras und Erde ausgefüllt. 5 Noch ein paar Feinarbeiten, und die Burg ist fertig.



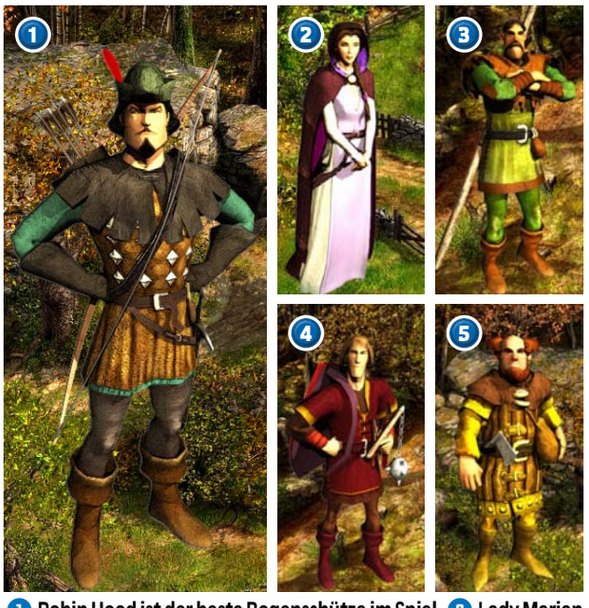








Im Wald von Sherwood: das Lager der Gesetzlosen um Robin Hood.



1 Robin Hood ist der beste Bogenschütze im Spiel. 2 Lady Marian kann verletzte Gefährten heilen. 3 Little John versteht sich prima darauf, mit Stäben zu kämpfen. 4 Will Scarlett gibt Gegnern den Rest, die am Boden liegen. 5 Stuteley ist Meister im Fallenstellen.

om Rhein

können. Die Aufgaben selber sind kurz und knackig, keine Endlos-Abenteuer mit entsprechend hohem Frustfaktor. Armin Gessert: „Wir wollen einen Robin Hood für jedermann machen." Unglaublich kurz sind Speicher- und Ladezeiten geraten. Das Laden einer vorher abgespeicherten Spielszene dauert kaum länger als ein Wimpernschlag, und neue Aufgaben nahen buchstäblich mit „fliegendem Start". „Damit das alles so flink geht, arbeiten wir mit einer neuen Komprimierung", erklärt Armin Gessert.

Robin Hood wird nicht „linear" verlaufen. Das heißt: Der Spieler kann das Ziel auf verschiedenen Wegen erreichen. Spielt er eine bekannte Szene erneut durch, kann es passieren, dass sich die Gegner beim zweiten Mal anders verhalten. „Wir haben in das Verhalten der Computergegner Zufallselemente eingebaut", verrät Andreas Speer.

Dabei verhalten sich die vom Computer gesteuerten Gegner höchst menschlich. Sie streiten um Geld, sind scharf auf Bier und lassen sich durch Geräusche ablenken. Liegen Tote oder Verletzte herum, dann steigt ihre Angst, und in brandgefährlichen Situationen nehmen die Computerfiguren schneller Reißaus.

> **„Wir haben in das Verhalten der Computergegner Zufallselemente eingebaut"**
> Spellbound-Projektleiter Andreas Speer

Solche allzu menschlichen Schwächen der Bit-Bürger von Nottingham kann sich jeder Spieler in der Rolle von Robin zu Nutze machen: Es soll möglich sein, das Spiel zu gewinnen, ohne einen einzigen Gegner auf den Datenfriedhof zu befördern. Andreas Speer: „Wer möchte, kann völlig gewaltfrei spielen. Weil Robin dann weniger beängstigend wirkt, schließen sich ihm Leute an, die für ihn arbeiten." Aber auch als Mann fürs Grobe ist Robin Hood durchaus geeignet: „Dann müssen allerdings seine Kampfkünste trainiert werden", so Speer.

Wie Robin können auch seine Gefährten Lady Marian, Little John, Will Scarlett, Bruder Tuck oder Stuteley während des Spiels trainiert werden und an Erfahrung gewinnen. Jeder Gefährte verfügt aber schon von Anfang an über bestimmte Fähigkeiten. So kann Lady Marian andere Teamkollegen heilen, Little John hat einen mächtig derben Faustschlag, und Bruder Tuck kann Gegner mit Bier betäuben. Und dass Robin der beste Bogenschütze ist, dürfte ja allgemein bekannt sein …

Gelebt haben soll der grüne Rächer übrigens im 14. oder 15. Jahrhundert in Mittelengland bei Nottingham. Ob es Hood wirklich gegeben hat, ist allerdings umstritten.

Den ungleichen Kampf gegen ihren Computer-Helden Robin haben die beiden Programmierer Speer und Haessig natürlich verloren. „Wir als Schreibtischtäter können Helden erschaffen, aber keine Helden besiegen."





4



5

Meldungen

Million gewürfelt

Nintendo hat die Million geknackt: Nach Angaben des japanischen Herstellers wurde kürzlich der millionste Gamecube in Europa



Erfolgsmodell: eine Million Gamecubes in Europa.

verkauft, und das nur elf Wochen nach Verkaufsstart der neuen Spielekonsole Anfang Mai.
Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805/005806
www.nintendo.de

98 erledigt

Microsoft testet neue Hard- und Software nicht mehr für „Windows 98 SE". Nahezu alle Hersteller ließen ihre Produkte bei Microsoft darauf prüfen, ob sie mit dem verbreiteten Betriebssystem zusammenarbeiten. Lohn



Auslaufmodell: Microsoft testet neue Produkte nicht mehr für Windows 98.

der Mühe war das Logo „Designed for Windows 98". Hard- und Software ohne dieses Symbol galten in der Branche als unverkäuflich. Doch ab sofort testet Microsoft neue Produkte nur noch auf ihre Tauglichkeit für „Windows Millenium Edition", „Windows 2000", „Windows XP Home Edition" und „Windows XP Professional Edition".
Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760
www.microsoft.de

[1]sprich: „Kriätif Labs In-Spaier" [2]sprich: „Bruhklinn Buhster" [3]sprich: „Bruhklinn" [4]sprich: „Lodschiteck MX 700 Kordless Optickel Maus" [5]sprich: „Kriätif Labs Nomad"

Creative Labs Inspire[1] 5.1 Digital 5500

Hör mal, wer da brettert

Die Firma Creative Labs sagt ihrem neuen Lautsprechersystem „Inspire 5.1 Digital 5500" hervorragende Wiedergabe des Tons von Playstation-2-, Xbox- und Gamecube-Spielen nach. Das Set zum Anschluss an den Fernseher hat einen eingebauten 5.1-Dolby-Digital-Decoder, der Raumklang-Informationen entschlüsselt und korrekt auf die sechs Boxen verteilt. Ein Beispiel: Überholt im Rennspiel links ein Formel-Eins-Wagen, so hören Sie das zunächst aus dem Lautsprecher links hinten, dann aus dem Exemplar links vorn und schließlich, wenn der Konkurrent sich vor Ihre Nase gesetzt hat, aus dem Center-Lautsprecher, der meist direkt am Fernseher aufgestellt wird. Kurz: Sie sind mitten im akustischen Zentrum des Geschehens. Das Set besteht aus fünf Hochton-Boxen und einem Subwoofer, der für die Wiedergabe der Tiefbässe zuständig ist. Eine drahtlose Fernbedienung gehört dazu. Inspire 5.1 Digital ist ab Ende September im Handel. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 199 Euro.



Laut-Hersteller: neues Boxensystem von Creative Labs.

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

Vidis Brooklyn Booster[2] 9000

Mit allen Modellen auf Kurs

Wer Rennspiele sowohl am PC als auch an einer Spielekonsole fährt, braucht nicht unbedingt für jedes Gerät ein spezielles Lenkrad. Vielleicht tut's auch das „Brooklyn Booster 9000" von Vidis. Dieses Modell lässt sich laut Hersteller sowohl an Playstation 2 und Gamecube betreiben, als auch am Computer.

Das Lenkrad hat acht Bedientasten, separate Gangschaltung sowie Gas- und Bremspedal. Der eingebaute Rütteleffekt informiert Sie deutlich über Kollision mit Kontrahenten oder Fahrbahnbegrenzungen.

Im Handel ist das Brooklyn Booster 9000 ab Ende September zum Preis von 69,99 Euro.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400,
www.vidis.com



Drei-Rad: „Vidi Brooklyn Booster 9000" für Computer, PS 2 und Gamecube.

Logitech MX 700 Cordless Optical Mouse[4]

Auf Sendung mit der Maus

Neu von Logitech: eine kabellose, optische Computer Maus (Bewegungserfassung per Minikamera statt Kugel) mit Schnellladestation und einer so genannten „Quick Switch Programmtaste". Die Akkus der „MX 700 Cordless Optical Mouse" lassen sich laut Logitech innerhalb von nur zehn Minuten mit Strom für einen ganzen Tag aufladen. Eine Stunde am Netz, und der „Saft" reicht sogar für zehn Tage. Mit der Quick Switch Programm Taste können Sie laut Hersteller schnell zwischen geöffneten Programmen umschalten. Das ist sonst nur umständlich mit der Tastenkombination Alt und ⇄ möglich. Die Übertragung der Mausbefehle erfolgt per Funk zu einem am PC angeschlossenen Empfänger und soll auf Entfernungen bis zu zwei Meter funktionieren. Preis und Termin der Markteinführung stehen noch nicht fest.



Lade-Zentrum: drahtlose Logitech-Maus auf der Schnellladestation (rechts).

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

Vidis Brooklyn[3] GBA-TV-Converter

Kleinanzeige im Großformat

Auf der Leipziger Spielemesse „Games Convention" (29.8. bis 1.9.2002) präsentierte die Firma Vidis ein Gerät, das die Bild- und Tonwiedergabe vom Gameboy Advance (GBA) auf dem Fernsehgerät ermöglicht. Der „Brooklyn GBA-TV-Converter" wird dazu mit der **Scart-Buchse** S.172 des Fernsehgerätes verbunden. Termin der Markteinführung und Verkaufspreis für den Brooklyn GBA-TV-Converter stehen noch nicht fest.



Schirm-Spender: Konverter zur Gameboy-Bildwiedergabe auf dem Fernseher.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400
www.vidis.com

Creative Labs Nomad[5] Mu Vo

Diese Scheibe ist bitverdächtig

MP3-Spieler S.172 plus Festplatte – das ist „Nomad Mu Vo" von Creative Labs. In einem nur 75 mal 35 mal 13 Millimeter „großen" Gehäuse steckt eine Festplatte von 64 **Megabyte** S.172 Fassungsvermögen, die per **USB-Anschluss** S.172 mit dem Computer verbunden wird, in jede Tasche passt und so bequemen Datentransport zu einem anderen PC ermöglicht. Auf der kleinen Scheibe lassen sich laut Creative Labs kleinere Spiele, Daten und Programme oder mehr als eine Stunde Musik im MP3-Format speichern. Ein mitgelieferter Stereo-Kopfhörer sowie Knöpfe für die Funktionen Abspielen, Pause und Titelsprung machen Nomad Mu Vo dann zum mobilen Musikspieler. Das Gerät ist ab sofort für 149 Euro im Handel.



Minimal-Musik: mobile Festplatte plus MP3-Spieler im Kleinstformat.

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

Nintendo Wave Bird Controller[6]

Damit's beim Spielen richtig funkt

Die Nintendo-Spieletastatur (Gamepad) „Wave Bird Controller" verschafft Ihnen mehr Bewegungsspielraum. Die Übertragung der Befehle zum Gamecube erfolgt nicht per Anschlusskabel, sondern drahtlos über Funk. Dazu ist lediglich ein Empfänger mit dem Spielgeräte-Anschluss des Gamecubes zu verbinden. Die Reichweite des Gamepads gibt Nintendo mit sechs Metern an. Im Handel ist der Wave Bird Controller ab Ende November. Ein Verkaufspreis steht noch nicht fest.

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



Funk-Kontakt: drahtlose Nintendo-Spieletastatur mit Empfänger am Gamecube (Kreis).

Daten-Durst: neues U.S.-Robotics-Modem für eine schnelle DSL-Verbindung.



U.S. Robotics Modell 9001 Sure Connect[7]

Lasst uns endlich Daten sehen

Wer Spiele, andere Programme und Filme zügig aus dem Internet herunterladen oder verschicken will, sollte sich einen schnellen **DSL-Anschluss** S.172 zulegen. Dafür brauchen Sie dann allerdings zusätzlich ein **DSL-Modem** S.172, zum Beispiel das „Modell 9001 Sure Connect" von U.S. Robotics. Damit können Sie laut Hersteller unter bestimmten Voraussetzungen Daten mit einer Geschwindigkeit bis zu 1500 **Kilobit** S.172 pro Sekunde aus dem Netz laden und mit maximal 512 Kilobit pro Sekunde versenden. Das Modem soll sich kinderleicht installieren lassen. Für den Anschluss benötigen Sie aber eine **Netzwerkkarte** S.172 im PC. Das Modell 9001 Sure Connect ist ab Oktober im Handel und kostet 129 Euro.

Infos bei: U.S. Robotics GmbH, Freischützstr. 77, 81927 München, Tel. 089/99249340
www.usr.com

Vidis Brooklyn GBA-TV-Tuner[8]

Mit vollem Programm auf Achse

Wer mit dem Gameboy Advance (GBA) nicht nur spielen möchte, sollte sich den „Brooklyn GBA-TV-Tuner" zu legen. Das kleine, aufsteckbare Gerät verwandelt laut Hersteller Vidis das kleine Spielgerät in einen mobilen Fernseher. Den TV-Empfang soll eine Teleskopantenne ermöglichen. Wann und zu welchem Preis der Brooklyn GBA-TV-Tuner in den Handel kommt, steht noch nicht fest.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400
www.vidis.com

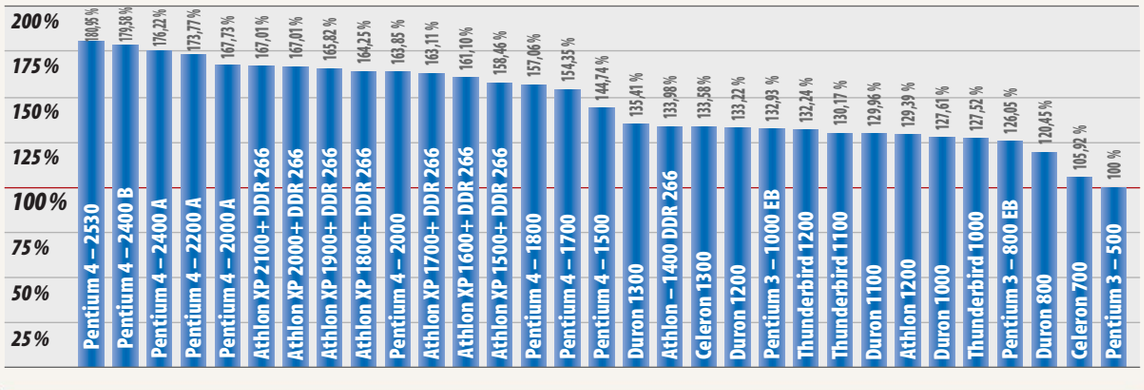


Fernseh-Spiel: Mit dem „Brooklyn GBA-TV-Tuner" wird der Gameboy Advance zum TV-Gerät.

Computer Bild Spiele

DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

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



Kurz vorgestellt

Solide Grundlage

Besonders gut zum Spielen soll die neue Mausunterlage (Mousepad) „Speed Pad"[9] von Compad geeignet sein. Ihre spezielle Oberflächenstruktur erlaubt eine schnelle und präzise Übertragung der Mausbewegungen zum Computer, so Compad. Lästige Eigenschaften herkömmlicher Mousepads, wie Verschmutzen, Fusseln und Ausfransen, kennt das Speed Pad danach nicht. Es besteht aus hartem Kunststoff mit rauer Oberfläche, deren Versiegelung das Eindringen von Schmutz- und Staubpartikeln verhindert. Mit 24 mal 30 Zentimetern ist es zudem erheblich größer als bisher handelsübliche Mousepads. Das Speed Pad ist ab sofort für 18,95 Euro im Handel.



Hartware: stabile Mausunterlage „Speed Pad".

Infos bei: Compad Company GmbH, Habsburger Str. 85, 79104 Freiburg
www.speedpad.de

Gutes Gedächtnis

Die Firma Nintendo bringt für den Gamecube die neue Speicherkarte „Memory Card[10] 251" mit vervierfachter Speicherkapazität auf den Markt. Laut Nintendo beläuft sich das Fassungsvermögen auf 251 statt bisher 59 Speicherblöcke. Damit lassen sich etwa im Spiel „Spiderman" 125 statt 29 Spielstände sichern, im Fußballspiel „Fifa 2002" fünf statt nur eines einzigen. Der Verkaufsstart ist für den 20. September geplant. Eine Preisempfehlung für die große „Gedächtnisstütze" ist noch nicht bekannt.

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



Zahlkarte: Memory Card für viele Spielstände.

6 sprich: „Waif Bord Kontrohler" 7 sprich: „Schur Konnekt" 8 sprich: „Tjuhner" 9 sprich: „Kompäd Sspihd Päd" 10 sprich: „Memmeri Kard"

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	Vivendi Universal	12 Jahren
2	Neverwinter Nights	Rollenspiel	gut	Infogrames	12 Jahren
3	Grand Prix 4	Rennspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
4	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive ⚠	18 Jahren
5	Der Industriegigant 2	Aufbauspiel	gut	Jowood	3 Jahren
6	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Aufbauspiel	befriedigend	Ascaron	12 Jahren
7	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Fußballspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
8	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	Sudden Strike 2	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
10	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
11	Morrowind (englische Version)	Rollenspiel	–	Ubi Soft	12 Jahren
12	Dungeon Siege	Action	gut	Microsoft	12 Jahren
13	Stronghold Deluxe	Strategie	–	Take 2 Interactive	12 Jahren
14	Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
15	Medal of Honor – Allied Assault	Action	–	Electronic Arts ⚠	18 Jahren
16	Spiderman – The Movie	Action	–	Activision	12 Jahren
17	Hotel Gigant	Managerspiel	befriedigend	Jowood	3 Jahren
18	Age of Wonders 2	Strategie	gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
19	Heroes of Might & Magic 4	Strategie	gut	Infogrames Interactive	12 Jahren
20	Arx Fatalis	Rollenspiel	gut	Jowood	16 Jahren

PLAYSTATION

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

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Medal of Honor – Frontline	Action	–	Electronic Arts ⚠	18 Jahren
2	Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
3	Final Fantasy 10	Rollenspiel	gut	Sony	12 Jahren
4	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive ⚠	18 Jahren
5	Spiderman – The Movie	Action	gut	Activision	12 Jahren
6	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
7	V-Rally 3	Rennspiel	–	Infogrames	3 Jahren
8	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	Drakan – The Ancient Gates	Action	gut	Sony	12 Jahren
10	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Action	sehr gut	Konami	16 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	Sonic Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
6	Wario Land 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Advance Wars	Strategie	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
8	Lucky Luke – Wanted	Geschicklichkeitsspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
9	Spiderman – The Movie	Action	–	Activision	3 Jahren
10	V-Rally 3	Rennspiel	gut	Infogrames	3 Jahren

GAMECUBE

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

GAMEBOY COLOR

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

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	Microsoft	16 Jahren
2	Enclave	Action	gut	Swing!	16 Jahren
3	Hunter: The Reckoning	Action	–	Virgin Interactive	16 Jahren
4	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
5	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
6	Project Gotham Racing	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
7	Spiderman – The Movie	Action	–	Activision	12 Jahren
8	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	F1 2002	Rennspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
10	Rallisport Challenge	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren

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

⚠ = Nur für Erwachsene

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Konami

In Zeiten, wo sich Firmen mit Gewinnwarnungen gegenseitig zu übertreffen versuchen, kann sich die japanische Firma Konami entspannt zurücklehnen. Für das Quartal von April bis Juni 2002 meldete die Spieleschmiede ein Gewinnplus von über 20 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Erstaunlich ist das eigentlich nicht, schließlich stehen mit „Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty“[1] und „Pro Evolution Soccer“[2] echte Verkaufsrenner in den Regalen.

Verlierer

Vivendi

Der Mediengigant Vivendi Universal will sich anscheinend von seiner Spielesparte Vivendi Universal Interactive Publishing trennen, weil der Mutterkonzern mit 19 Milliarden Euro verschuldet ist. Neben Microsoft und Sony soll laut Wall Street Journal auch Sega Kaufwillen signalisiert haben. Kein Wunder – schließlich stehen berühmte Hersteller, wie Sierra („Half Life“[3], deutsche Version) oder Blizzard („Diablo“), hinter dem wahrscheinlich längsten Firmennamen der Videospielgeschichte.

IN

● Laute PC-Lüfter gegen leise austauschen – dann hört man auch Spielgegner, die sich anschleichen ● Netzwerkspiele über **Bluetooth-Adapter** S.172 (rund 50 Euro) – nie wieder Netzwerkstrippen ziehen. ● Nächtelang „Civilization 3“ spielen – und dabei eine solide Lektion in Sachen Geschichte lernen

OUT

● Die englische Videospielmesse ECTS – hohe Preise, schwindende Ausstellerzahlen. Die Games Convention vom 29.8. bis 1.9.2002 in Leipzig liegt eh näher ● Große Spielpackungen, in denen sich nur eine CD-ROM und ein Mini-Handbuch verlieren – viel Müll um wenig ● Stupide Billigspiele, wie „Headnut – Da Game“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2002) – dafür sind auch zehn Euro zu viel

1 sprich: „Mettel Gihr Ssolliidd – Ssans off Libbert“ 2 sprich: „Pro Iwelutschen Ssocker“ 2 sprich: „Hahtf Laif“ 3 sprich: „Tuhm Räider: Si Ännschel off Darkness“ 4 sprich: „Plai Gaims not Wohr“



Lara Croft: Taktvoll

Normalerweise schwingt Lara Croft virtuos die Pistolen, um Monster und andere Fieslinge in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Jetzt durfte sie den Taktstock schwingen. Und zwar vor dem weltberühmten London Symphony Orchestra.

Natürlich dirigierte nicht die digitale Original-Lara, sondern ihre wohl zur Zeit schönste lebendige „Kopie“ Jill de Jong (20). Und die 82 Mitglieder des Orchesters genossen es sichtlich, von einer so hübschen Kapellmeisterin durch Triolen und Tempi-Wechsel geleitet zu werden. Bei dem Termin in den berühmten Londoner Abbey-Road-Studios (denen die Beatles 1969 mit einem Album ein Denkmal setzten) wurde die Musik zum neuen Abenteuer „Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness“[4] aufgenommen. Das Spiel soll traditionsgemäß im November erscheinen und die beispiellose Erfolgsstory der Reihe – bislang weltweit 28 Millionen verkaufte Spiele – fortsetzen. Diesmal, so verspricht der Hersteller Eidos geheimnisvoll, wird man die dunkle Seite der Lara Croft kennen lernen.



Mit Charme und Taktgefühl: Lara-Croft-„Model“ Jill de Jong (20) dirigiert das London Symphony Orchestra.



Albtraum: Wird die Dreamcast zur Standardausrüstung der Netzwerk-Einbrecher?

Dreamcast: O'zapft is

Das hätte sich Sega wohl kaum träumen lassen: Seitdem der japanische Hersteller die Produktion der Dreamcast im Januar 2001 eingestellt hat, gibt's immer mehr Fans der Spielekonsole – auch unerwünschte. Findige Hacker haben jetzt nämlich eine neue Verwendung für die Konsole gefunden: Sie stöpseln die Dreamcast in **PC-Netzwerke** S.172, laden ein spezielles Hacker-Programm und verschaffen sich damit freien Zugang zu den Daten Anderer – und das selbst in Netzwerken, die gegen Hacker-Angriffe gut gesichert sind. Und warum per Dreamcast? Datendiebe schätzen daran vor allem die handliche Größe und den günstigen Preis von unter 100 Dollar in den USA. Werde man damit in fremden Büros beim Hacken erwischt, sei die Beschlagnahme des Gerätes zu verschmerzen, heißt es.

Guildo Horn: „Spielt Spiele – nicht Krieg“

Schlagersänger Guildo Horn (49), eine der schrillsten Gestalten auf dem deutschen Musikmarkt, zockt gerne. Seit sein neues Album „Der König der Möwen“ auf dem Markt ist, hat er wieder Zeit, an Notebook und Playstation zu spielen. Sein absoluter Favorit ist „Rayman“: „Da ist alles drin, was ich bei Spielen besonders mag: Spannung, Geschicklichkeit und Kombinationsaufgaben.“ Aber auch eine Partie „FIFA“ per Internet schlägt der Barde nicht aus. Besonders gut in Erinnerung hat er noch die Partien gegen seinen Ex-Gitarristen „Sir Roland Garos“.

Doch seine Passion für Spiele geht noch einen Schritt weiter. Auf seiner eigenen Homepage www.Guildo-Horn.de ist er der Hauptdarsteller im kostenlosen Spiel „Käpt'n Horn“. „So muss das perfekte Spiel aussehen – schön bunt mit viel Wind in den Segeln“, lobt er das Gewinnspiel, bei dem der Sieger einen romantischen Abend auf einer einsamen Insel abräumen kann. Und eine Botschaft hat der „Meister“ auch. Versicherte er beim Schlager-Grand-Prix 1998 in Birmingham noch aller Welt „Guildo hat euch lieb“, so bittet er jetzt: „Play games not war“[5].



Foto: Thomas Brill

Kontrastprogramm: Guildo Horn (49), schriller Paradiesvogel, liebt solide Spiele – etwa „Rayman“ und „FIFA“.

Chinesen: Im Spielrausch



Foto: AP

Aufschwung Ost: Kommen künftige Online-Spielstars aus China?

Bei Internet-Spielen gehörten Zocker aus China bisher zu den Exoten. Doch das scheint sich jetzt radikal zu ändern. Die Spielerzahl im Reich der Mitte wächst explosionsartig. Bis Ende des Jahres soll sich, so die Zeitung „China Daily“, die Zahl der Spieler im Lande von derzeit 5,7 Millionen beinahe verdoppeln: auf 9,7 Millionen. Bei knapp 1,3 Milliarden Chinesen dürfe man davon ausgehen, dass sich die Zahl der Online-Zocker noch rasanter entwickeln werde. Besonders beliebt sind Internet-Cafés, die dort wie Pilze aus dem Boden schiessen. Spätestens 2004 sollen in China schnelle Internet-Zugänge eingerichtet werden. Und spätestens dann dürfte in den Listen der internationalen Topspieler so mancher chinesische Name auftauchen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele: Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUER		
Call of Cthulhu	PC	Oktober 2002
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	PS 2	Oktober 2002
Freddi Fisch und das Rätsel der Korallenbucht	PC	10. Oktober 2002
Streiche auf Burg Schreckenstein	PC	25. Oktober 2002
ACTION		
Black Belt Challenge	GBA	Oktober 2002
Cannon Spike	PC	11. Oktober 2002
Das Ding	PC PS 2 Xbox	Oktober 2002
Der Anschlag	Cube	24. Oktober 2002
Die Schlümpfe schlagen zurück	GBA	10. Oktober 2002
Dino Crisis 2	PC	11. Oktober 2002
Ecks vs. Sever	PS 2	4. Quartal 2002
Ghostmaster	PC	Oktober 2002
Ghost Recon	PS 2	Oktober 2002
GTA Vice City	PS 2	25. Oktober 2002
IGI 2: Covert Strike	PC	Oktober 2002
Iron Storm	PC PS 2	Oktober 2002
Matchbox Cross Town Heroes	GBA	Oktober 2002
Medal of Honor Underground	GBA	17. Oktober 2002
Megaman 2	GBA	03. Oktober 2002
Ninja Assault	PS 2	2. Oktober 2002
No One Lives Forever 2	PC	Oktober 2002
Onimusha 2	PS 2	Oktober 2002
Resident Evil Survivor	PC	11. Oktober 2002
Robocop	PS 2 GBA	Oktober 2002
Run Like Hell	PS 2	Oktober 2002
Scorpion King	PS 2 Cube	Oktober 2002
Silent Hill 2 – Inner Fears	Xbox	Oktober 2002
Taz Wanted	PC PS 2 Xbox Cube	17. Oktober 2002
Terminator	PS 2 Xbox	24. Oktober 2002
The Lost	PS 2	Oktober 2002
Tom Clancy's Ghost Recon	PS 2 Xbox Cube	31. Oktober 2002
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	PC	Oktober 2002
Worms Blast	GBA	31. Oktober 2002
Yager	Xbox	Ende Oktober 2002
AUFBAUSPIELE		
Anno 1503	PC	25. Oktober 2002
Casino Empire	PC	Oktober 2002
Rollercoaster Tycoon 2	PC	31. Oktober 2002
FUSSBALLSPIELE		
FIFA 2003	PC PS 2 Xbox	Oktober 2002
Pro Evolution Soccer	PS 2	Oktober 2002
Pro Beach Soccer	PS 2	Oktober 2002
Soccer Slam	PS 2 Xbox Cube	24. Oktober 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Chop Lifter New Era	PS 2	Mitte Oktober 2002
Hey Arnold! The Movie	GBA	Mitte Oktober 2002
Mega Man X5	PC	11. Oktober 2002
Monster Force	GBA	Oktober 2002
Pinball of the Dead	GBA	24. Oktober 2002
Spyro: Season of Flame	GBA	Oktober 2002
Tom & Jerry	PS 2	4. Quartal 2002
MANAGERSPIELE		
Big Mutha Truckers	PS 2	Oktober 2002
PRÜGELSPIELE		
Power Stone 2	PC	11. Oktober 2002
Street Fighter Alpha 3	GBA	31. Oktober 2002
WWE Road to Wrestlemania X8	Cube GBA	Oktober 2002
PUZZLESPIELE		
Mr. Driller	GBA	4. Oktober 2002
Tetris Worlds	Xbox Cube	Mitte Oktober 2002
RENNSPIELE		
DTM Race Driver	PC	Oktober 2002
Firebugs	PS	16. Oktober 2002
Formel 1 2002	PS 2	16. Oktober 2002
Mercedes Benz World Racing	PC	Oktober 2002
Moto Racer	GBA	10. Oktober 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PC Xbox Cube	Mitte Oktober 2002
Racing Evoluzione	Xbox	24. Oktober 2002
Sega GT 2002	Xbox	31. Oktober 2002
Simpsons Skateboarding	PS 2	Oktober 2002
Starsky & Hutch	PC PS 2 Xbox	Oktober 2002
Total Immerson Racing	PC PS 2 Xbox	Oktober 2002
ROLLENSPIELE		
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Xbox GBA	Oktober 2002
Gothic 2	PC	Oktober 2002
Grom	PC	4. Quartal 2002
Legaia 2: Duel Saga	PS 2	11. Oktober 2002
Lionheart	PC	Oktober 2002
Mega Man Legends 2	PC	11. Oktober 2002
Neocron	PC	4. Quartal 2002
Summoner 2	PS 2	Oktober 2002
SIMULATIONEN		
Jane's Civilian Aircraft	PC	Oktober 2002
Deadly Skies	GBA	11. Oktober 2002
RC Sports – Copter Challenge	PS 2	Oktober 2002
SPORTSPIELE		
Ace Golf	Cube	25. Oktober 2002
Eric Zabel Cycling Manager	PC	5. Oktober 2002
Madden NFL 2003	PC Cube	4. Oktober 2002
Tony Hawk's Pro Skater 4	PS 2	Oktober 2002
World Championship Snooker 2002	PS 2 Xbox	5. Oktober 2002
STRATEGIE		
Age of Mythology	PC	Oktober 2002
American Conquest	PC	4. Quartal 2002
Atlantis City	PC	4. Quartal 2002
Battle Realms: Winter of the Wolf	PC	31. Oktober 2002
Coaster Works 2	PS 2	Oktober 2002
Emergency 2	PC	11. Oktober 2002
Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen	PC	Oktober 2002
Highland Warriors	PC	Oktober 2002
Monopoly 2003 Edition	PC	Oktober 2002
World War 2: Frontline Command	PC	Oktober 2002

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTESTS

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".

Tom Clancy's Splinter Cell[1]

Actionspiel für Xbox |
Geheimagent Sam Fisher schleicht sich an

INHALT

Sam Fisher ist Geheimagent bei der CIA und erledigt in „Splinter Cell" die scheinbar unmöglichsten Aufträge. In der Rolle des von Romanautor Tom Clancy erfundenen Spezialagenten schleicht sich der Spieler als gefährlicher Schatten durch insgesamt 15 Spielaufgaben, in denen er unbemerkt in Gebäude eindringen muss, um dort seiner riskanten Arbeit nachzugehen. Überall lauern Wachen, Suchscheinwerfer, Kameras und ängstliche Zivilisten, die schnell Alarm auslösen und so den Auftrag unmöglich machen. Gedankenverlorenes Losrennen endet daher bereits meist nach wenigen Metern. Tarnen und verstecken ist entsprechend die wesentlich bessere Strategie zum Sieg. Für die Einsätze steht Ihnen eine ausgefeilte Ausrüstung zur Verfügung. So können Sie mit Stabkameras unter Türschlitzen hindurchschauen, sich an Rohren entlang hangeln oder spezielle Nachtsichtbrillen benutzen. Mit einem Multifunktionsgewehr lassen sich unter anderem spezielle Klebekameras verschießen, mit denen Sam dann um Ecken sehen kann. Praktisch: Die Kameras verwandeln sich bei Bedarf in Schlafgasgranaten. Grundsätzlich führen im Spiel stets mehrere Wege zum Ziel – die Pfade im Dunkeln mit größerer Sicherheit.

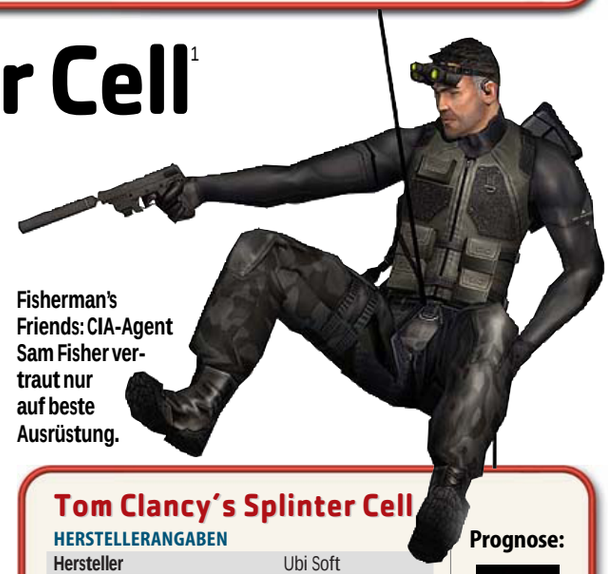
[1] sprich: „Tom Klänzis Splinter Sell"

BEDIENUNG

Die Bedienung ist komplex, da dem Spieler meist vielfältige Aktionen zur Verfügung stehen. Trotz der etlichen Spezialbewegungen und vieler Ausrüstungsgegenstände bleibt die Steuerung leicht und schnell. Die permanenten Licht- und Schatteneffekte im Spiel sehen nicht nur gut aus, sondern helfen Sam auch, sich vor seinen Gegnern zu tarnen. Ein kleines Symbol auf dem Bildschirm verrät dem Spieler jederzeit, wie unsichtbar er gerade für seine Umgebung ist.

URTEIL

Halten Sie die Augen auf, damit Mr. Fisher nicht im dunklen November an Ihnen vorbei schleicht. Grafisch setzt „Splinter Cell" sicherlich neue Maßstäbe für Xbox-Spiele. Dafür sorgen perfekte Bewegungsabläufe, atemberaubende Lichteffekte und eine Spielumgebung, die weitgehend den Gesetzen der Physik gehorcht. Wenn jetzt noch die Spielaufgaben abwechslungsreich und spannend werden, schleicht sich hier ein Weihnachtshit an – das sieht schon „sehr gut" aus.



Fisherman's Friends: CIA-Agent Sam Fisher vertraut nur auf beste Ausrüstung.

Tom Clancy's Splinter Cell

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211/3380050
Im Handel ab	Ende November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	steht noch nicht fest
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC

Prognose:



sehr gut

Icewind Dale[2] 2

Rollenspiel für PC |
Alte Optik, neue Regeln: Die Kämpfer aus der Kälte sind wieder da

INHALT

Es ist immer noch saukalt am A… der Welt, und auch sonst ist manches so, wie es Rollenspiel-Fans von „Icewind Dale" Teil eins kennen: Die Welt der Zehnstädte wird von einer bösen Macht bedroht, und wieder werden sechs tapfere Kämpfer gesucht, die dem garstigen Treiben von Goblins, Orks und anderem Geschmeiß Einhalt gebieten. Und dieses Helden-Sextett sollen Sie anführen, mit Kämpfern, Dieben und Magiern die alte Ordnung wieder herstellen und die Fieslinge zurück zu ihren dunklen Göttern schicken. Keine leichte Aufgabe …

Optisch bietet „Icewind Dale 2" nichts Neues. So hat sich die Grafik im Vergleich zum ersten Ausflug in die ewige Kälte nicht verändert. Ganz im Gegensatz zu den Regeln, nach denen im Eiswindtal diesmal gespielt wird. Die wurden auf den neuesten Stand gebracht und sind nun weitgehend identisch mit denen aus „Neverwinter Nights".

Das bedeutet für Icewind Dale 2 neue Rassen, neue Heldentypen, Talente und Fertigkeiten, dazu für Ihre Figuren die Möglichkeit, mehr als einen Beruf zu erlernen. Und das bedeutet leider auch: Für völlige Neulinge im Rollenspiel-„Wald" geht hier schnell das Licht aus. Nur fortgeschrittene Kämpfer in den Vergessenen Reichen der „Dungeons-&-Dragons"-Welt sollten sich auf das neue Abenteuer einlassen, denn allein das Erschaffen einer Helden-Gruppe mit sechs Mitgliedern dürfte eine gute Stunde in Anspruch nehmen.

[2] sprich: „Eiswind Däil"



Feuer und Eis: Der Heldenjob kennt keine Krisen – geprügelt wird immer. Auch in der Fortsetzung der Abenteuer im Eis geht's heiß her.

BEDIENUNG

Sie können Icewind Dale 2 fast komplett mit der Maus spielen. Figuren anklicken und dann mit weiteren Klicks spezielle Menüs öffnen, das kennt der Fachmann aus Teil eins, und der Neuling lernt es schnell. Nur eine einzige wichtige Taste gibt es noch immer: die Leertaste. Damit schalten Sie die Pause ein, um Ihren Helden in aller Ruhe Kampfbefehle zu erteilen – nach erneutem Druck auf die Leertaste stürmt Ihr Kämpfer dann los.

URTEIL

Erfahrene Rollenspieler machen mit dem Kauf von Icewind Dale 2 garantiert nichts falsch: Eine riesige Welt mit vielen Stunden Spielspaß erwartet sie. Anfänger können zwar zugreifen, müssen aber einige Stunden Lehrzeit einplanen, bis sie das komplexe Spiel im Griff haben. Noch konnte die Redaktion keine deutsche Version spielen, aber die englische Fassung macht einen wirklich „guten" Gesamteindruck.



Käpt'n Iglu: Per Segelschiff reisen Ihre Helden in den eisigen Norden der Vergessenen Reiche.

Icewind Dale 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Virgin Interactive
Telefon	040/391010
Im Handel ab	September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3-500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	39, 99 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Need for Speed Hot Pursuit[3] 2

Rennspiel für Playstation 2 | Da dampft der Asphalt: Nehmen Sie in edlen Schlitten Reißaus vor der Polizei

INHALT

In diesem Spiel zählt nur eins: Vollgas. Sie können sich für den so genannten Karrieremodus entscheiden und machen dann mit immer besseren Autos immer neue Strecken unsicher. Buchstäblich noch heißer ist der Hot-Pursuit-Modus. Sein Inhalt: wahnwitzige Verfolgungsjagden mit der Polizei. Ständig sind Ihnen die Gesetzeshüter auf den Fersen oder bauen Straßensperren auf, um Ihren Temporausch zu stoppen. Auch aus der Luft droht Gefahr. Hubschrauber nehmen Sie mit schwerem Geschütz unter Beschuss. Außerdem hat „Need for Speed – Hot Pursuit 2" einen Mehr-Spieler-Modus, in dem Sie mit einem Kumpel am geteilten Bildschirm um die Wette fahren können. Einer der beiden darf dann auch die Rolle der Freunde und Helfer übernehmen.

Zur Wahl stehen zwölf Strecken, auf denen Sie mit 20 verschiedenen Luxuskarossen vom Großkaliber BMW M5 oder Ferrari F550 Barchetta Ihre Fahrkünste unter Beweis stellen können. Die Bahnen sind höchst unterschiedlich gebaut: Mal sind Sie mit Bleifuß auf dem Rundkurs unterwegs, dann wieder spulen Sie mit Höchstgeschwindigkeit kilometerlange Geraden ab. Wichtige Neuheit: Eine so genannte „Line of Speed" zeigt mit flammenden Bremsspuren einen Teil des kommenden Streckenverlaufs. Anfänger können so besser die Ideallinie erkennen. Und eindrucksvoll ist es außerdem.



Unaussprechliches Vergnügen: Mit dem Lamborghini Murciélago sind Sie der König der Vollgas-Branche.

BEDIENUNG

Wer sich mit Rennspielen auskennt, wird hier nicht auf gravierende Probleme stoßen. Etwas unglücklich ist die Positionierung der Handbremse auf der **L1**-Taste. Der Hersteller sollte die Knopfbelegung noch einmal überdenken.

URTEIL

Grafisch spielt der mittlerweile sechste Teil der Reihe Need for Speed in der obersten Rennliga. Derart schöne Lichteffekte und Reflexionen sind selbst bei Playstation-2-Spielen noch Mangelware. Die geschickt ins Spiel eingebauten Kameraschwenks sehen schlichtweg atemberaubend aus. Und die konstant hohe Geschwindigkeit des Bildaufbaus erweist sich Ihrem Renntempo ebenbürtig. Nur im Mehr-Spieler-Modus ruckelt Ihr Gefährt gelegentlich, aber nur sanft. Vollgas-Spezialisten sollten schon mal den Gurt anlegen und sich auf eine „sehr gute" Fahrt freuen. Denn in wenigen Tagen soll das Spiel beim Händler in den Regalen stehen.



Gut im Brennen: Einem so massiven Polizeiaufgebot entkommen Sie auch im Lambo nur als Rambo.

[3] sprich: „Nihd for Sspihd Hott Poißjunt"

Need for Speed – Hot Pursuit 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/97582111
Im Handel ab	Anfang September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	2/keiner
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC, Xbox, Gamecube

Prognose:



sehr gut

Rollercoaster Tycoon[4] 2

Aufbauspiel für PC | Mit Achterbahnen zu beachtlichem Reichtum

INHALT

Da erbt man ein großes Grundstück und 10 Millionen Dollar und weiß nichts damit anzufangen. Warum also nicht einen Vergnügungspark bauen und damit noch reicher werden! Mit „Rollercoaster Tycoon 2" am PC kein Problem. Ob Sie dann Achterbahnen aus dem Katalog bestellen oder lieber Ihre eigene Konstruktion errichten – die Auswahl ist riesig. Aber es ist wenig sinnvoll, in seinem Park nur die großen Kolosse aus Stahl und Holz anzubieten. Kleinere Fahrgeschäfte, wie Karussells, Geisterbahnen und Schiffschaukeln sowie Imbissbuden, Souvenirshops und Dekorationen sorgen erst für die richtige Abwechslung, die das anspruchsvolle Publikum schätzt. Zahlreiche Statistikfenster informieren über das Befinden der Gäste, den Gewinn einzelner Kirmesbuden und den Zustand der Einrichtungen. So hat der versierte Manager seinen Park stets im Blick und im Griff.



Mit Acht und Krach: Zu einem lebendigen Vergnügungspark gehören neben Achterbahnen lauter andere Amüsier- und Imbissbuden.

BEDIENUNG

Rollercoaster Tycoon 2 wird komplett mit der Maus gespielt. Die Menüs sind übersichtlich und erklären sich fast von selbst. Ein paar kleine Einführungsaufträge klären die letzten Tücken des Spiels. Lediglich beim Bau eigener Achterbahnen wird es etwas komplizierter. Es erfordert einige Übung und zahlreiche Versuche, bis die erste eigene Bahn die TÜV-Prüfung übersteht.

URTEIL

Viel Neues hat Rollercoaster Tycoon 2 im Vergleich zum Vorgänger nicht zu bieten. Ein paar neue Fahrgeschäfte und die Lizenz von fünf echten Vergnügungsparks, das ist eigentlich ein bisschen wenig. Da hilft es auch nicht, dass jeder Besucher – und das können mehrere tausend sein – ein separates Profil mit eigenen Bedürfnissen hat. Auch bei der Grafik hat sich bis auf etwas bessere Bewegungsabläufe nicht sonderlich viel getan. Fans des ersten Teils werden sich gewiss gerne den neuen Herausforderungen stellen. Einsteiger dürften auch mit dem ersten Teil und den zwei erhältlichen Zusatzpaketen ausreichend Spielspaß haben. Weil Teil 2 aber keine wirklichen Schwächen hat, ist der erste Eindruck alles in allem „gut".



Hab' Acht: Wer keine Lust hat, aufwendige Achterbahnen selbst zu entwerfen, kann sich auch ein vorgefertigtes Modell bestellen.

[4] sprich: „Rohlerkohster Takuhn"

Rollercoaster Tycoon 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	01907/71882
Im Handel ab	31. Oktober 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ohne Altersbeschränkung
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	Pentium-2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Command & Conquer Generals[1]

[1] spricht: „Kommahnd änd Konker Dschennerels"

Strategiespiel für PC | Ab an die Front: Kommandieren Sie Truppen und Verbände

INHALT

Die Welt ist in Aufruhr: Überall herrschen Krieg und Chaos. Der Spieler übernimmt in „Command & Conquer Generals" die Rolle eines von neun zur Wahl stehenden Generälen und damit das Kommando über hochgerüstete Truppen. In 24 militärischen Aufträgen müssen Sie strategisches Geschick beweisen. Zum Einsatz kommen Schiffe und Landungsboote, Kampfflugzeuge, Panzer, Raketen, Bodentruppen und sogar Atombomben. Selbst Spione, die dem Gegner Geld stehlen, stehen zu Ihrer Verfügung.

Die Handlung wird zwischendurch immer wieder durch informative Trickfilme vorangetrieben, orientiert sich an der heutigen Zeit und realen Orten. Oft findet der Spieler sogar aktuellen Bezug zu Krisenregionen: So ist ein Missionsziel, eine Raketenstellung im Irak zu vernichten. Man vermutet dort biologische Kampfstoffe. Tatsächlich fahren in der Gegend Traktoren herum, die grüne Dämpfe versprühen. Oder: Die Besatzung eines Comanche-Hubschraubers wird abgeschossen, und der Spieler soll dann die Soldaten retten – wie einst in Somalia und neuerdings in US-Kinos im Film „Black Hawk Down". Ob diese Anspielungen auch in der deutschen Version des Spiels noch enthalten sind, ließ die Herstellerfirma Electronic Arts einstweilen offen.

BEDIENUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus bedient, einige Tasten und Tastenkombinationen sind für spezielle Kommandos verfügbar, etwa Einheiten zusammenfassen oder schneller Sprung in die Basis. Mit der Maus und, wenn vorhanden, dem Mausrad lässt sich bequem der Blickwinkel auf die Spiellandschaft wählen, drehen, vergrößern und verkleinern.

URTEIL

COMPUTERBILD-SPIELE konnte drei Missionen von Command and Conquer Generals durchspielen und Entwürfe anderer Aufträge im Frühstadium begutachten. Demnach hat sich am bewährten Spielprinzip nicht sehr viel geändert: Aufträge ausführen und mit taktischem Geschick den Computergegner besiegen, dabei Einheiten produzieren und den Kontostand im Auge behalten. Einen riesigen Sprung nach vorne hat aber die Grafik gemacht. So detailliert sah noch kein Strategiespiel aus. Passanten wuseln auf den Straßen, handeln auf Marktplätzen und laufen schreiend davon, wenn plötzlich Militärfahrzeuge in die Stadt rollen.

Von Granaten getroffene Türme stürzen um und begraben donnernd Fahrzeuge unter sich, die der Spieler versehentlich daneben geparkt hat. Ein riesiger Staudamm kann gesprengt werden, um die talwärts rauschenden Wassermassen als zerstörerische Kraft gegen den Gegner einzusetzen.

Trotz all der Gewalt im Spiel: Es macht einfach Spaß, am Monitor auf diese grandios gezeichnete Landschaft zu blicken. Nicht nur „C&C"-Fans dürfen sich auf ein „gutes" Strategiespiel freuen.



Action in Arabien: Rote und blaue Truppen bekämpfen sich auf einem Platz vor der Moschee.

Command & Conquer Generals

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	21. Januar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/noch nicht bekannt
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	noch nicht bekannt
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Sim City[2] 4

[2] spricht: „Simm Sitti"

Aufbauspiel für PC | Bauen Sie sich Ihre Traumstadt – und lassen Sie die „Sims" darin wohnen

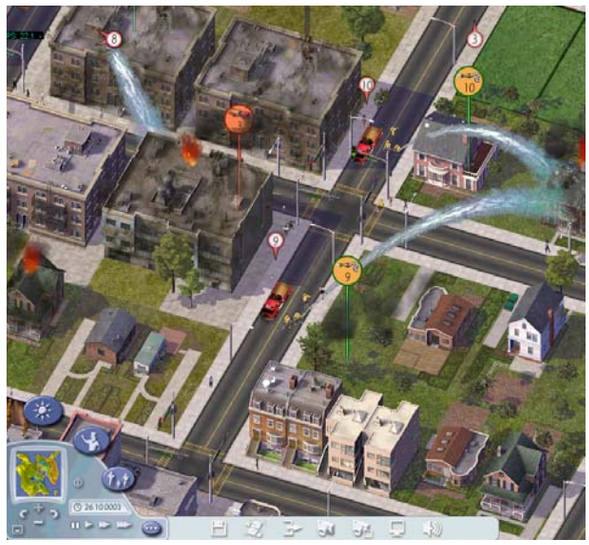
INHALT

Die „Sim-City"-Reihe gehört zu den bekanntesten Computerspielen der Welt. Auch im vierten Teil geht es eigentlich nur um eines: eine Stadt aufbauen und dafür sorgen, dass sie funktioniert. Alle Bauschritte kosten Geld. Wer alles richtig macht, verdient mehr, als er zum Unterhalt benötigt, und kann den Überschuss in neue Infrastruktur investieren.

Und das alles sieht noch viel besser aus als bei den Vorgängern, denn die Tageszeiten wechseln, und nachts wirkt die Stadt mit ihren vielen Lichtern besonders stimmungsvoll. Je nach Bildausschnitt sorgen passende Geräusche für Realitätsnähe: Vogelzwitschern über Wiesen, Straßenlärm in der City, kreischende Sägen beim Bau von Gebäuden.

Eine besondere Spezialität haben sich die Programmierer für Besitzer des Spiels „Die Sims" einfallen lassen: Sie können ihre geliebten, oft mühsam aufgebauten Charaktere in „Sim City 4" einladen und zusehen, wie sie sich in der Großstadtsimulation verhalten. Und fast wie in einer echten Stadt hängt das Wohlbefinden der Sims von vielen Faktoren ab: Die Qualität der Bildung beeinflusst die Berufswahl, die Wohnlage die Sicherheit, das Einkommen den Wohlstand. Sprechblasen verraten dem Spieler den Gemütszustand seiner Figuren.

Wer jedoch mehr Spaß am reinen Aufbau einer Stadt hat, darf im so genannten „Gottmodus" per Vulkanausbruch, Erdbeben, Tornado, Blitz- und Meteoreinschlägen seine Stadt wieder zerstören. Und dann wieder von vorn anfangen.



Alarm: In „Sim City 4" rücken sogar Feuerwehrzüge aus, um brennende Wohnhäuser zu löschen und die Bewohner zu retten.

BEDIENUNG

Sim City 4 wird mit der Maus gesteuert. Ein grafisches Menü auf der linken Seite des Bildschirms stellt mit einfachen Symbolen alle wichtigen Aktionen zur Verfügung: Bauen von Straßen, Gebäuden, Fabriken. Aber auch Möglichkeiten zur Landschaftsgestaltung durch Verändern von Bergen und Tälern, Flüssen und Seen. Die Menüsymbole sind klein und stören nicht auf dem Spielfeld.

URTEIL

Noch nie war in einer Folge der Sim-City-Reihe die Grafik so hübsch. Noch nie machte es so viel Spaß, einfach drauflos zu bauen. Auch die Möglichkeit, eigene Charaktere aus dem Computerspiel „Die Sims" einzubauen, sorgt für zusätzlichen Spielspaß und ist eine tolle Idee. Ob die vom Hersteller angegebenen Mindestanforderungen an die Technik tatsächlich ausreichen, um das Spiel mit seiner Detailvielfalt ruckelfrei ablaufen zu lassen, kann COMPUTERBILD-SPIELE erst ab Mitte November feststellen, wenn das fertige Spiel vorliegt. Sollten keine groben Mängel auftreten, dann dürfen sich alle baubegeisterten Spieler und Sims-Fans schon auf ein „gutes" Spiel freuen.

Sim City 4

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer, keine
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3-500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anno 1503



Aufbauspiel für PC |
Clever bauen, viel produzieren, gut einkaufen – und schon sind Sie der König der Neuen Welt

INHALT

Endlich sind Sie dort, wo noch kein europäischer Kapitän vor Ihnen war: Paradiesische Inseln liegen vor Ihnen, exotische Tiere und Pflanzen, so weit das Auge reicht, und manchmal sogar ein Eingeborenenstamm, der Sie mehr oder weniger freundlich begrüßt – die Neue Welt. Hier müssen Sie sich als umsichtiger Planer erweisen, erste Siedlungen errichten, für die Grundbedürfnisse Ihrer Einwohner sorgen und die neue Heimat erkunden. Später wollen Ihre Landsleute nicht nur Nahrung und Kleidung, sondern auch Zerstreuung in Form eines Wirtshauses und alkoholischer Getränke sowie geistigen Beistand durch den Besuch einer Kapelle. Je mehr Ihr Volk wächst und gedeiht, desto mehr Arbeit kommt also auf Sie zu. Bald reichen die Möglichkeiten der Heimatinsel nicht mehr aus – Ihre Leute wünschen sich Dinge wie Eisen, Tabak oder Salz. Schnell stellen Sie fest, dass Sie nicht alles auf einer Insel fördern oder anpflanzen können, und so sind Sie bald erneut mit einem Schiff auf der Suche nach geeigneten Böden in der Umgebung. Auch die anderen europäischen Herrscher schlafen nicht und schicken ihrerseits Expeditionen aus, mit denen Sie sich bald ein Rennen um wichtige Siedlungs- und Handelsplätze liefern müssen, wenn Sie die Nase vorn behalten wollen.



Bogenschützen dürfen bei keiner gepflegten Schlacht fehlen.

So, wie Sie sich als Anführer weiterentwickeln, ergeht es auch Ihrer Bevölkerung: Aus einfachen Pionieren werden Siedler, aus Siedlern brave Bürger, und aus deren Reihen gehen irgendwann die ersten angesehenen Kaufleute hervor. Und wenn die gar zu Aristokraten aufsteigen, dann haben Sie für Ihr Volk schon viel erreicht. Denn die Adligen sorgen mit ihrer Autorität für Stabilität in ihrem Wohnviertel. Allerdings stellt die neue Oberschicht auch mehr Forderungen an Sie als eine neunköpfige Raupe. Da muss Marmor als Bausubstanz her, teurer Wein ist Pflicht, und auch ohne Lampenöl für die herrschaftlichen Häuser geht nichts. Bei diesem üppigen Wunschzettel kann es schnell passieren, dass Sie tatsächlich mit Nachbarn in Konflikt geraten, wenn die etwa auf dem einzigen Marmorvorkommen der gesamten bekannten Welt hocken. Und sollte Diplomatie scheitern, bleibt eben nur noch die Wahl der Waffen, und Sie haben einen Krieg am Hals. Den tragen Sie, anders als im berühmten Vorgängerspiel „Anno 1602“, diesmal nicht nur mit drei verschiedenen Einheiten aus: Die Vielfalt der Truppen ist ebenso gestiegen wie die taktischen und strategischen Möglichkeiten im Spiel. Das Gleiche gilt für die vorkommenden Waren und Produktionsketten: Es sind mehr, und ihre Verarbeitung ist länger oder komplexer geworden als im ersten Teil. Für begeisterte Aufbauspieler dürfte Anno 1503 daher eine ebenso große Herausforderung sein wie für gute Strategen.

BEDIENUNG

Sie spielen das Spiel komplett mit der Maus, klicken sich durch wenige, übersichtliche Menüs und dürfen ansonsten die Infor-



Detailverliebtheit ohnegleichen: Auch aus der Nähe sind die Anno-Gebäude ein optischer Leckerbissen.

mationsweitergabe ohne lästiges Nachsehen in Untermenüs genießen: Im Spiel können Sie nämlich häufig das Befinden und die Sorgen Ihrer Bevölkerung direkt an deren Verhalten ablesen und entsprechend darauf reagieren. An der Steuerung gibt's also nichts zu meckern.

URTEIL

Lange haben die Fans des ersten Teils warten müssen, nun rückt das Erscheinungsdatum endlich in greifbare Nähe: Ende Oktober können Sie Anno 1503 im Laden bekommen. Und das ist ein volles Pfund: Das ohnehin komplexe Wirtschaftssystem des ersten Teils wurde nochmals ausgebaut, aber ohne gleich unübersichtlich zu werden. Der Bereich Kampf wurde ebenfalls stark erweitert, obwohl Sie als Spieler immer die Wahl haben, ob Sie überhaupt Krieg führen wollen. Der Computergegner wird Sie in der Regel nicht angreifen, sondern nur sein Reich verteidigen. Attackieren Sie ihn nicht, bleibt's also ein friedliches Spiel. Natürlich können Sie auch gegen menschliche Gegner spielen. Einen Mehr-Spieler-Modus wird es auch in Anno 1503 wieder geben.

Die Grafik kann sich wahrhaftig sehen lassen. Mit viel Liebe zu winzigsten Details gestaltet, erwacht eine wirklich neue Welt aus der Asche des Mittelalters auf dem Bildschirm zum Leben.

Zwar fielen an der gezeigten Vorabversion noch einige Kinderkrankheiten auf, an deren „Heilung" gerade fieberhaft gearbeitet wird, aber alles in allem ist die Redaktion ziemlich sicher, dass da ein „sehr gutes" Spiel auf Sie zukommt.





1 Ein Platz an der Sonne: An einem lauschigen Strand beginnt das Abenteuer mit dem Bau eines Hafen-Kontors.



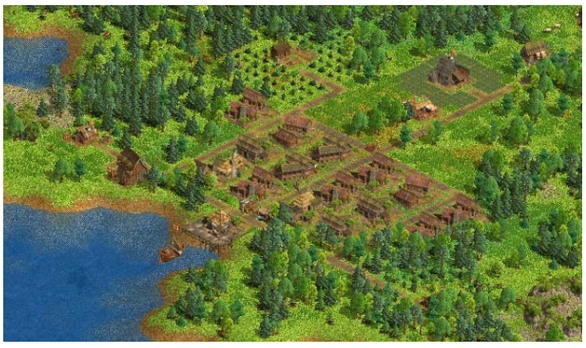
2 Raum ist in der kleinsten Hütte: Die Pionier-Häuschen machen noch wenig her, doch das Dorf wächst unaufhörlich weiter.



3 Wer suchet, der findet: Ihr Späher machte eine aufsehenerregende Entdeckung – es gibt eine Salzader (Kreis) in diesen Bergen.



4 Ich kauf' mir was: An Marktständen deckt sich Ihre Bevölkerung mit den notwendigen Waren zum täglichen Leben ein.



5 Es geht voran: Neben weiteren Wohnhäusern im Dorfzentrum sind Betriebe, wie Farmen und Webereien, entstanden.



6 Oans, zwoa, gsuffa: Als Sie das Wirtshaus eröffnen, strömt sofort die halbe Bevölkerung aus ihren Hütten, um den Durst zu löschen.



7 Halleluja: Direkt neben dem Wirtshaus bauen Sie eine Kapelle. Auch dieses Gebäude zieht die Dorfbewohner sofort an.



8 Blick nach vorn: Dank vorbildlicher Versorgung mit Gütern werden aus Ihren Pionieren Siedler – mit hübscheren Häusern.



9 Aus Stein gemeißelt: Ihre Minen fördern Salz, das in der Saline ausgewaschen wird. Der Steinbruch sorgt für Baumaterial.

Anno 1503

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sunflowers
Telefon	06103/20630
Im Handel ab	Oktober
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Win95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3-650/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	49,99 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

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. 220, 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.

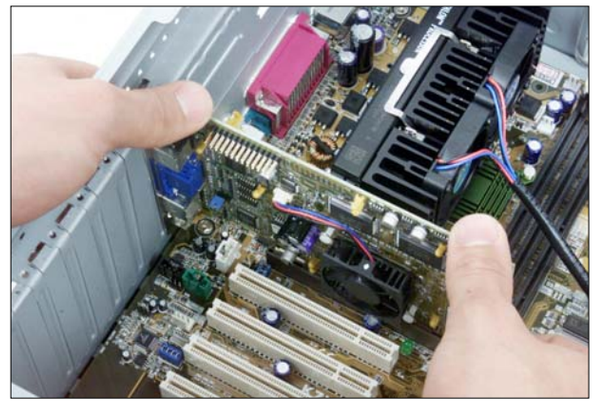
Funktionsprüfung Ton

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. 220 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. 220 bei einer **Farbtiefe** S. 220 von 32 **Bit** S. 220. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Mafia

Actionspiel für PC |

Mit quietschenden Reifen und großen Kalibern – im Auftrag des Paten durch die Stadt des Verbrechens

Spieletricks siehe Seite 102

INSTALLATION

Machen Sie der Familie keine Schande – lesen Sie vor der Installation die Tipps auf Seite 152.

INHALT

„Wir kriegen dich schon noch", hören Sie einen der Angreifer schreien. Maschinengewehrkugeln pfeifen mit dreihundert Metern pro Sekunde an Ihnen vorbei, verfehlen Sie um Haaresbreite. Mit einer Seitwärtsrolle hechten Sie hinter eine Mauer, laden Ihre Pistole nach. Sie sind Tommy Angelo. Sie sind Mafioso. Und für Sie ist das ein ganz normaler Arbeitstag.

„Mafia" – so lautet der schlichte Titel eines der mit besonderer Spannung erwarteten Spiele des Jahres. Eine absolut filmreife Handlung entführt Sie gleich zu Beginn ins Amerika der 30er-Jahre. Bandenkriege sind hier Alltag, heftige Schießereien, stürmische Verfolgungsjagden.

Für Sie war das nicht immer so. Wenige Monate zuvor noch verdienen Sie sich Ihre Dollars als unbescholtener Taxifahrer. Unabsichtlich legen Sie sich eines Tages mit der kriminellen Morello-Bande an. Zum Dank nimmt die Schlägertruppe zuerst Ihr Taxi auseinander und hat dann Sie im Visier. Unterschlupf finden Sie bei Don Salieri. Der wohlhabende Mafiaboss gibt Ihnen Job, Gefährt und Waffe. Tags darauf beginnt ein neues Leben: Schutzgelder eintreiben, Mitglieder feindlicher Banden töten, Autos stehlen. Aus dem friedlichen Taxifahrer wird ein kaltblütiger Verbrecher, berüchtigt und gefürchtet in ganz Lost Heaven.

Lost Heaven, so heißt die Gangstermetropole, in der sich die Morellos und Salieris bekriegen. Lost Heaven, ein Traum für jeden Kleinstadtbürger, beschaulich auf drei Inseln aufgeteilt. Wäre da nur nicht diese hohe Kriminalität …

Damit Sie sich im Chaos aus Hauptstraßen, Brücken, Tunneln und Gässchen zurechtfinden, ist dem Spiel ein Stadtplan (Seite 34) beigelegt. Per Tastendruck wird der auch auf dem Bildschirm angezeigt, ein blaues **X** markiert Ihr aktuelles Ziel. Eine unverzichtbare Funktion, denn im Dienste von Salieri müssen



ia

Mafia FORTSETZUNG

Sie in die versteckstesten Winkel Lost Heavens. Mal sollen Sie im reichen Stadtteil Oakwood den Wagen eines Kontrahenten mit einer Sprengladung versehen, mal im Arbeiterviertel den Fahrer eines Lastwagens bestehlen.

Egal, wo Sie gerade unterwegs sind: Fahren Sie weder zu schnell, noch über rote Ampeln. Meist ist sofort ein Gesetzeshüter zur Stelle, um das Vergehen zu bestrafen. Handelt es sich dabei um eine Fußpatrouille, dann ist das nicht weiter schlimm – die pustet kräftig in die Trillerpfeife und schaut Ihnen hinterher. Die motorisierte Polizei dagegen nimmt augenblicklich die Verfolgung auf. Halten Sie dann besser an, und zahlen Sie die Strafe. Erwischt man Sie jedoch bei einer Schießerei oder beim Aufbrechen eines Autos, machen Sie sich lieber aus dem Staub – denn dafür setzt es Knast. Um die Verfolger abzuschütteln, können Sie zum Beispiel unbemerkt den Wagen wechseln. Oder Sie verkriechen sich als Fußgänger in einer stillen Gasse. Wie lange Sie noch auf der Fahndungsliste stehen, offenbart ein Balken am oberen Bildrand. Ist der erloschen, haben Sie nichts mehr zu befürchten. Jedenfalls dann, wenn Sie von nun an artig bleiben.

Als Mafioso werden Sie das kaum durchhalten. Denn Don Salieri hält immer gefährlichere Aufgaben für Sie bereit. Den Diebstahl einer Schiffsladung Zigarren beispielsweise. Als Arbeiter verkleidet, überfallen Sie zur Vorbereitung erst einmal den eigentlichen Transporteur. Mit dem gestohlenen Lieferwagen gelingt die Einfahrt in den schwer bewachten Hafen. Mit einem Baseballschläger schicken Sie die erste Wache ins Reich der Träume. Doch schon stürmt der Rest der Bande auf Sie ein. Mit der Schnellfeuerwaffe des Bewusstlosen suchen Sie Deckung, lauschen, schießen. Immer wieder. Deckung ist das Wichtigste in diesem Spiel. Ständig müssen Sie die Knarre laden, das dauert seine Zeit. Praktisch, dass Ihrem Gegner zuweilen das gleiche Schicksal widerfährt. Genau dann ist der richtige Moment zum Angriff. Ein Dutzend Gegner später wird der beladene Lkw in Gang gesetzt. Doch weil Sie bei der Ausfahrt aus dem Hafen auffallen, ist die Schlacht noch nicht geschlagen. Ein paar Verfolger heften sich an Ihre Stoßstange. Also packen Sie die Pistole aus und schießen auf die Reifen der Verfolger. Mit einem Auge auf der Straße und dabei gleichzeitig noch zielen – das ist eine der kompliziertesten Prüfungen, die „Mafia“ Ihnen stellt.



Schwer bewaffnet und gut gekleidet im täglichen Spiel um Leben und Tod.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
***Rechte* Maustaste: Benutzen**
↑ : Nach vorn laufen/fahren
↓ : Zurück laufen/fahren
← : Nach links laufen/fahren
→ : Nach rechts laufen/fahren
I : Inventar zeigen
L : Nachladen
⇄ : Stadtplan zeigen

Zumal die Polizei Sie beim Herumfuchteln mit dem Schießeisen nicht erwischen darf.

Eine besondere Motivation entsteht durch das Fehlen einer Möglichkeit, jederzeit zu sichern. Nach jedem absolvierten Abschnitt speichert Mafia selbst. Werden Ihre Pläne mittendrin durchkreuzt, müssen Sie den Abschnitt noch einmal von vorn beginnen. Auf der einen Seite fördert dies den Realismus, macht das Ganze spannender. Auf der anderen Seite müssen bereits überwundene Etappen immer wieder neu gespielt werden. Beim ohnehin heftigen Schwierigkeitsgrad geht das schon mal an die Substanz.

Glücklicherweise sind Sie von Auftrag zu Auftrag immer besser ausgerüstet. Zu Beginn ist Ihr Waffenarsenal auf zwei Molotow-Cocktails und einen Baseballschläger begrenzt. Später folgen Pistolen, Schrotgeschosse und Maschinengewehre. Auch die Fahrzeuge werden leistungsstärker. Ihren ersten Einsatz bestreiten Sie noch



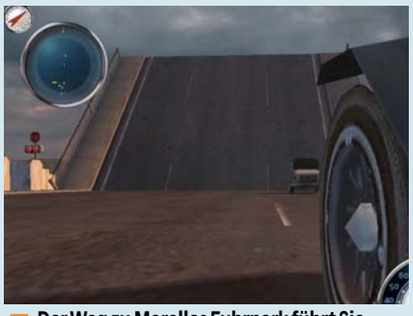
1 Zu Beginn der Handlung sind Sie noch ein einfacher Taxifahrer, chauffieren Ihre Fahrgäste von einem Stadtteil zum nächsten.



2 Bis Sie eines Tages von Mitgliedern der Morello-Bande angegriffen werden. Mit Baseballschlägern demolieren die Ihr Auto.



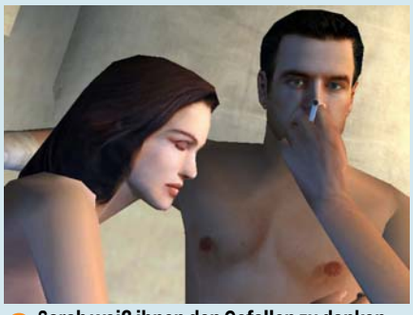
4 Unterschlupf finden Sie bei Don Salieri. Der Erzfeind von Morello gibt Ihnen Job und Wagen. Der erste Auftrag steht Ihnen bevor.



5 Der Weg zu Morellos Fuhrpark führt Sie durch die halbe Stadt. Während Sie vor der Zugbrücke halten müssen, steigt die Spannung.



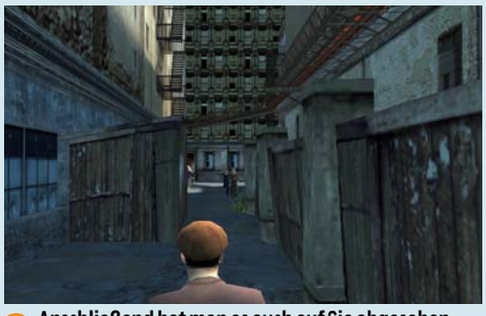
8 Kurz darauf lernen Sie Sarah kennen. Sie begleiten die junge Frau nach Hause, beschützen sie unterwegs vor einer Schlägertruppe.



9 Sarah weiß ihnen den Gefallen zu danken. Wenige Stunden später liegen Sie gemeinsam im Bett, genießen den Augenblick.



13 Salieri startet den Gegenschlag: Ein Anwalt steht auf Ihrer Abschussliste. Schwer bewacht, feiert er auf einem Raddampfer Geburtstag. Als Matrose verkleidet, suchen Sie nach einer eingeschmuggelten Pistole, schießen damit auf den Advokaten. Im Trubel gelingt Ihnen die Flucht.



3 Anschließend hat man es auch auf Sie abgesehen. Während Pistolenkugeln an Ihnen vorbeipfeifen, fliehen Sie durch die engen Hinterhöfe von Little Italy.



6 Ihr Auftrag: Morellos Wagen demolieren. Einige Molotow-Cocktails zeigen sich sehr wirkungsvoll, den Rest erledigen Sie mit dem Baseballschläger.



7 Kurz darauf sollen Sie für Salieri den heimischen Grand Prix gewinnen. Um überhaupt eine Chance zu haben, sabotieren Sie am Vorabend den Wagen des Favoriten. Nun sitzen Sie selbst in einer der rasenden Zigarren. Mit 300 Pferdestärken jagen Sie unter Leistungsdruck durch enge Kurven. Am Ende müssen Sie der beste Fahrer sein.



10 Doch schon am nächsten Tag wird wieder hart gearbeitet. In einem Hotel soll eine Bombe gelegt werden – nur knapp entkommen Sie der Explosion.



11 Während sich sofort die Polizei an Ihre Fersen heftet, retten Sie sich durch waghalsige Kletteraktionen über die hohen Dächer des Stadtteils Downtown.



12 Zum Ausruhen bleibt keine Zeit, denn eine Ladung Whiskey muss bewacht werden. Bewaffnete Verfolger beschießen Sie mit dem Maschinengewehr.



14 Einige Tage darauf verübt die Morello-Familie einen Anschlag auf Ihren Boss. Sie beschützen Don Salieri, treten alleine gegen mehrere Ganoven an.



15 Und auch Morello selbst können Sie erwischen. Aus dem fahrenden Wagen heraus bringen Sie sein Flugzeug während des Starts zum Absturz.



16 Auch mit Politikern, die Ihnen zu gefährlich werden, müssen Sie kurzen Prozess machen. Sie erledigen diesen Auftrag mithilfe des Zielfernrohrs.



17 Einige Wochen danach planen Sie mit Kumpel Paulie den großen Coup. Gemeinsam überfallen Sie eine Bank und hängen die Polizei ab.



18 Doch Don Salieri bekommt Wind von der Angelegenheit. Er lockt Sie in ein Museum, wo eine halbe Armee auf Sie wartet. Mit letzter Kraft entkommen Sie.



19 Um zu überleben, wenden Sie sich an die Polizei. Sie wollen ins Zeugenschutzprogramm und zum Dank gegen Salieri aussagen. Ein heikles Unterfangen.

Mafia FORTSETZUNG

mit einem Bolt Ace. Technische Daten: 22 Pferdestärken, zwei Gänge und ein Hupgeräusch wie eine Ente beim Ersticken – kein würdiger Untersatz für einen Mafioso. Später machen Sie Bekanntschaft mit dem Mechaniker Bertone. Der meint es gut mit Ihnen und sorgt dafür, dass Sie irgendwann mit 200 Kilometern in der Stunde durch die Straßen fegen.

Durch Ihre neue Tätigkeit lernen Sie dann auch Sarah kennen, die Tochter der Bedienung in Salieris Bar. Sie begleiten Sarah nach Hause, beschützen sie vor einer Horde Schlägertypen … und verlieben sich in sie. Und Sarah führt Sie auf den richtigen Weg zurück. Mithilfe der Polizei wollen Sie Ihre Karriere im Sumpf des Verbrechens hinter sich lassen. Wird Ihnen das gelingen? Es bleibt spannend!



Die wichtigsten Personen im Spiel von links nach rechts: Paulie ist ein hitziges Gemüt und verliert schnell die Geduld, ist aber ein verlässlicher Kerl. Frank kümmert sich um die finanziellen und rechtlichen Fragen des Geschäfts. Don Salieri ist das Oberhaupt der Organisation, er geht über Leichen. Tommy Angelo ist eigentlich ein anständiger Kerl, doch durch eine Verkettung unglücklicher Umstände gehört er nun zur Familie. Sam schließlich hat eine beachtliche Körpergröße, trotzdem ist er sehr schüchtern und verschlossen.

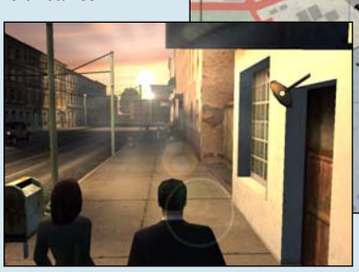
SPIELDETAILS

Die Stadt Lost Heaven











1 Chinatown: Im Nordwesten der Stadt befindet sich das kleine chinesische Viertel. Rund um einen großen, grünen Park reihen sich bunte Wohnhäuser und kleine, typisch asiatische Bauwerke.

2 Little Italy: Klein-Italien nennt sich der Stadtteil im Westen Lost Heavens. Kleine Gässchen und dreckige Hinterhöfe schlängeln sich quer durch das Viertel, das gut per Straßenbahn erreichbar ist.

3 Works Quarter: Das Arbeiterviertel gleich neben dem Hafengebiet sieht etwas schäbig aus. Zerfallene Wohnhäuser und Fabrikhallen prägen das Stadtbild, langsame Lieferwagen behindern den Verkehr.

4 Central Island: Auf der Insel in der Stadtmitte ragen Hochhäuser gen Himmel. Büromenschen in feinem Zwirn, edle Autos, viele Taxis – so zeigt sich das geschäftige Leben im Büroviertel Lost Heavens.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mafia FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Um Tommy heil durch seine Welt zu steuern, müssen Sie zuweilen tief in die Tasten greifen. Eine Einführung hilft Ihnen aber spielerisch, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Sind Sie zu Fuß unterwegs, steuern Sie den Helden per Maus und Tastatur. Beim Fahren eines Wagens genügt letztere. Knifflig wird das Ganze, wenn Sie gleichzeitig fahren und schießen. Selbst Profispieler kommen dabei schnell ins Schwitzen. Nicht zuletzt, weil das Nachladen der Kanonen realistischer ist als in den meisten Spielen, und daher viel mehr Zeit beansprucht.

URTEIL

Mafia ist beeindruckend. Die Geschichte eines Gangsters fesselt vom Vorspann bis zum Schluss. Immer neue Wendungen versprechen konstante Spannung. Die Stadt Lost Heaven setzt neue Maßstäbe für kommende Spiele. Zu Fuß, im Auto oder mit der Bahn dürfen Sie von Beginn an jeden Zipfel des Ortes besuchen und bestaunen. Überall laufen Passanten herum, sind Krankenwagen und andere Autos unterwegs. Bis hin zur grünen Welle funktioniert hier alles, wie es soll. 20 Aufträge müssen Sie in diesem Szenario bestreiten. Fahrerisches Können, Taktik und Zielfertigkeit sind gefragt, um heil das Ende zu erreichen. Selbst dann können Sie weiterspielen, zeitlich unbegrenzt als Taxifahrer oder Gangsterjäger.

Eine große Leistung. Doch es gibt auch kleine Schatten: Das Verkehrssystem Lost Heavens reagiert nicht flexibel genug auf neue Situationen. Parken Sie Ihr Fahrzeug mitten auf der Straße, ist nach wenigen Minuten ein komplettes Viertel lahm gelegt. Niemand fährt um Sie herum, keiner wählt einen neuen Weg. Auch der Schwierigkeitsgrad sorgt zuweilen für Kopfzerbrechen. Viele Szenen müssen wieder und wieder gespielt werden. Die fehlende Möglichkeit, an jeder Stelle zu speichern, sorgt zusätzlich für Frust. Für die Hauptrollen hat man professionelle Synchronsprecher gewählt, im Film die deutschen Stimmen von Marlon Brando, Andy Garcia und Joe Pecsi. Trotzdem werden Dialoge besonders bei den Nebendarstellern oftmals überbetont, im Vergleich zum englischen Original geht hier Atmosphäre verloren. Mafia präsentiert sich zudem nicht nur gehaltvoll, es ist ebenso gewaltvoll: Obgleich in der deutschen Version kein Blut zu sehen ist, müssen Sie Gangster töten und Verbrechen begehen. Jugendliche unter 16 Jahren gehören also nicht zur Zielgruppe des Spiels.

Wermutstropfen hin oder her: Mafia bleibt eines der komplexesten und besten Actionspiele aller Zeiten, für Hobby-Paten eine „gute" Wahl.



Tommy ist immer auf der Hut.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mafia

Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089/278220 (0,123 €/Min.) Fax 089/27822111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,36**
Spieleinstieg	6%	Dank eines Lernauftrages leicht.		2,00
Langzeitspaß	5%	Drei verschiedene Spielmodi garantieren Spannung auch noch nach Wochen.		1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr realistische Umgebung, viele Details.		1,00
Bewegungsabläufe	3%	Fast perfekte Bewegungsdarstellung.		1,50
Musik	2%	Mitreißende 30er-Jahre-Filmmusik.		1,00
Geräusche	3%	Geräuschkulisse hält sich im Hintergrund, Motoren und Gewehre klingen realistisch.		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Überbetonte, doch passende Stimmen.		2,50
Texte/Untertitel	2%	Sehr gute Untertitel und Auftragstexte.		1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Bequem mit Maus und Tastatur. Nur Autofahren ist etwas kompliziert.		2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die unglaublichen Details der riesigen Stadt reißen den Spieler vom Hocker. Auch der Rest ist stimmig.		1,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,32**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1913 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0117 Megabyte		1,11
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (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**	**3,92**
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%	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%	unspielbar	unspielbar	5,00
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%	ruckelt	ruckelt	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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Aufträge, 60 Fahrzeuge, 12 Waffen		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,01**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich		**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**		**1,91**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		43,40 € (Cubeshop, Kempten, Tel. 0831/5656330)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,91 x 49,95 = 95,40 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]Funktioniert bei Diamond Monstersound MX300, Terratec XLerate PCI Sound Card PnP, TurtleB Montego A3D, und Genius SoundMaker 64 nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Still liegt die alte Villa in der Dunkelheit der Nacht. Doch der erste Eindruck täuscht: Friedlich und still ist im Inneren rein gar nichts.



2 Eine Tatsache, die Sie als medial begabte junge Frau natürlich kennen. Trotzdem wagen Sie sich hinein – mit entsprechender Angst.



3 Eine alte spanische Wand fällt Ihnen erst gar nicht weiter auf – bis eine geisterhafte Gestalt Sie darauf hinweist. Neugierig sehen Sie sich die Stelle näher an und wagen auch mal einen Blick durch den Sucher Ihrer magischen Kamera. Das Ergebnis ist in der Tat überaus verblüffend.



4 Das Foto zeigt eine alte Holztür an der Stelle, wo die spanische Wand sein sollte. Sie haben einen geheimen Zugang der Villa entdeckt.



5 Ein paar Minuten später finden Sie ein Zimmer voller Puppen – und einem kindlichen Geist. Ein Foto von ihm löst einen Fluch auf.



6 Sie wissen, dass Sie nun eine Tür weiter hinten im Haus öffnen können. Leider versperrt ein kriechender Geist den Weg aus dem Zimmer.



7 Ihre Kamera wirkt Wunder: Nach ein paar Schnappschüssen bleibt vom bösen Gespenst nur noch blauer Dunst. Die Suche geht weiter.



1 sprich: „Prodschäkt sihno"

Abenteuerspiel für PS 2 | In diesem Spukhaus in Japan sind Sie zwar das einzige lebende Wesen, bekommen aber jede Menge schlecht gelaunte Gesellschaft

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, können Sie auf Seite 152 lesen.

INHALT

Ihr Bruder Mafuyu verschwand in einer geheimnisvollen Villa in einem kleinen japanischen Dorf. Er hatte seinen Mentor dort gesucht, den berühmten Schriftsteller Takamine. Als brave Schwester Miku machen Sie sich natürlich Sorgen um Mafuyu und treten Ihrerseits die Reise zur Villa Himuro an – im Gepäck nur Ihren Mut, den familiären „sechsten Sinn für Übersinnliches" und wenig später die „antike" Kamera Ihrer Mutter. Dieses Gerät ist Ihre einzige Waffe im Kampf gegen die vielen Geister von Menschen, die in dem verdammten Gebäude bereits ihr Leben verloren haben und nun ruhelos zwischen den Welten hin- und herwandern. Ein Foto im rechten Moment bannt die Wesen nicht nur auf Film, es entzieht ihnen auch einen Teil ihrer unheiligen „Lebensenergie". Und Sie werden etliche Male durch den Sucher blicken und auf den Auslöser drücken müssen, bevor Sie dem Geheimnis des düsteren Hauses und dem Verbleib Ihres Bruders auch nur ein wenig näher gekommen sind. Denn in dem alten Gemäuer ist jede Menge Betrieb, wenn auch in Form von sehr verstorbenen Gästen, die Lebende leider gar nicht leiden können ...

Klingt gruselig – und ist es auch: Gute Nerven sollten Sie in der Tat mitbringen, falls Sie sich als Heldin des Spiels auf den Weg durch die riesige Villa machen wollen. Denn die Geister greifen nicht nur gern hinterrücks an und sind nicht unbedingt hübsch anzuschauen, sie sind auch in der Lage, Ihnen Ihr Spielerleben zu rauben. Und da Sie, typisch für Gruselspiele auf einer Konsole, nur an bestimmten Stellen abspeichern dürfen, heißt das oft: Etliche bereits gespielte Minuten zu wiederholen und manchen knappen Kampf noch mal zu machen. Das sorgt für noch mehr Adrenalinausstoß, aber manchmal eben auch für Frust. Aufgrund der gelungenen Düsteroptik und der unheimlichen Atmosphäre sind gelegentliche Wiederholungen aber recht gut auszuhalten.

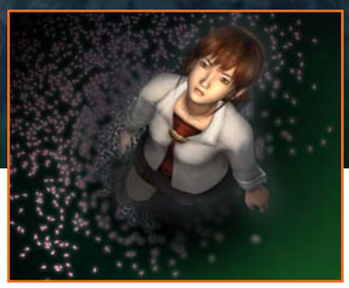
BEDIENUNG

Sie steuern Ihre Figur in „Project Zero" mit dem analogen Steuer-



Mit der Kamera von Mutti haben Sie eine gute Waffe gegen Geister.

Project Zero 1

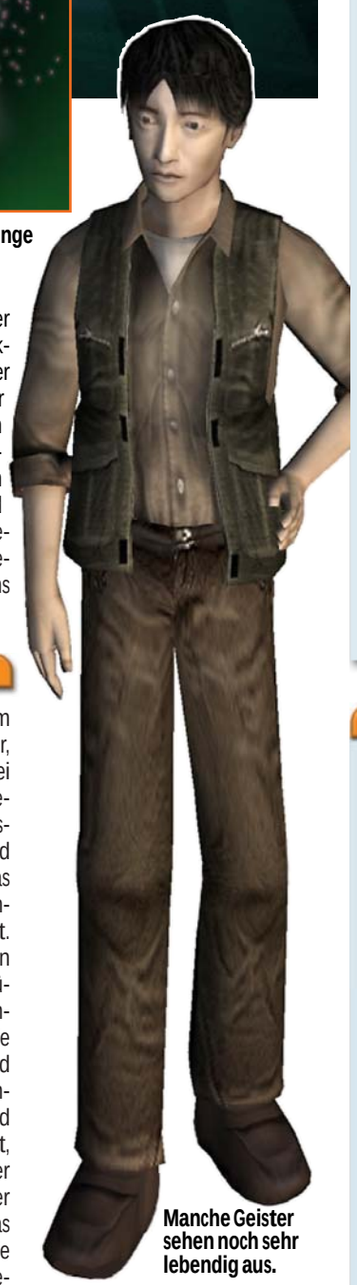


Allein: Auch von oben hat die junge Miku keine Hilfe zu erwarten.

knüppel. Klingt einfach, ist aber wegen der vorgegebenen Blickwinkel im Spiel nicht immer leicht. Einfacher ist da schon der Umgang mit Ihrer magischen Kamera: Einmal durch den Sucher geschaut, sehen Sie sich mit dem Steuerknüppel um und machen mit ✕ ein Foto. Insgesamt lässt sich Miku nach ein wenig Übung ordentlich durchs Geisterhaus lenken.

URTEIL

Atmosphäre ist Trumpf in diesem recht ruhigen Grusel-Abenteuer, denn in Sachen Blut und Ballerei hält sich Project Zero schon themenbedingt sehr zurück – Geister bluten eben nicht und sind kugelsicher. Dafür besticht das Spiel mit ordentlicher Geschichte und ein wenig Detektivarbeit. Spuren in Form von Tonbändern (leider englisch) und Notizbüchern, die sie entdecken, offenbaren Ihnen nach und nach die ganze Wahrheit über Villa und Bewohner. Und das beklemmende Gefühl, das Sie recht bald nach Betreten der Villa überfällt, wird bald Ihr ständiger Begleiter auf der Suche nach Ihrem Bruder – und einer Möglichkeit, das Grauen zu beenden. Gegen die beinharten Horrorserien wie „Resident Evil (deutsche Version)" und „Silent Hill" fällt Project Zero zwar mangels Abwechslung etwas ab, aber für einen wohligen Grusel-Schauer ist das Spiel allemal „gut".



Manche Geister sehen noch sehr lebendig aus.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Project Zero

Hersteller: Wanadoo

Info: Tel.040/710060 (0,12 €/Min.) Fax040/71006280 (0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,18**
Spieleinstieg	6%	Durch viele Erklärungen problemlos.	1,50
Langzeitspaß	5%	Auf Dauer wird die Geisterjagd etwas öde.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Düster, dunkel, gruselig: die Optik stimmt.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Realistisch und schnell.	1,50
Musik	2%	Sparsam eingesetzt, wenig packend.	3,50
Geräusche	3%	Geisterschreie fahren durch Mark und Bein.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gut gemacht und atmosphärisch.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Ordentlich übersetzt.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur problemlos.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	wer auf Gruselfilme steht, kommt auf seine Kosten, der Rest eher nicht.	2,50
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/46026 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.wanadoo.com)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (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%**		**3,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	eine Heldin, vier Kapitel	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,53**
Auf-/Abwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,43**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,43 x 59,90 = 145,56 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Ihr bester Freund im Spiel: heilende Kräutermedizin.



Die magische Kamera bleibt Ihre einzige Waffe.



Aus der Nähe nicht schöner: ein fotografiertes Gespenst.



Hat Schriftsteller Takamine das Zeitliche gesegnet?

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Fotos machen (im Kamera-Modus)
■: Rennen
●: Kamera-Ansicht ein
▲: Menü öffnen oder schließen
Select: Übersichtskarte


DTM
RACE



DRIVER[1]

Rennspiel für Playstation 2 | Höher, schneller, weiter: steile Karriere im rasenden Rennzirkus.

INSTALLATION

So einfach wie eine Zündschlüsseldrehung. Springt der Wagen dennoch nicht an, schlagen Sie im Bordbuch auf Seite 152 nach.

INHALT

Als Kind hatte Ryan Mc Kane ein schreckliches Erlebnis: Auf dem Rancoma Speedway wurde der Rennwagen seines Vaters, nachdem er wieder mal als erster die Ziellinie passiert hatte, von einem Kontrahenten gerammt und flog aus der Bahn. Das Auto überschlug sich und fing sofort Feuer. Mc Kane senior hatte keine Chance. Und der kleine Ryan musste mit ansehen, wie sein Vater starb.

Fünfzehn Jahre später: Aus Ryan Mc Kane ist ein ziemlich harter Brocken geworden. Und er wünscht sich nichts sehnlicher, als in Daddys Fußstapfen zu treten und Karriere als Rennfahrer zu machen. Da kommt das Angebot des Managers Pauli, eines altgedienten Haudegens im Sportgeschäft, gerade recht. Der Deal ist simpel: Ryan gewinnt, und Pauli baut ihn zur Legende auf, zum legitimen Erben eines großen Namens.

[1] sprich: ‚Räiß Draiwer'

DTM RACE DRIVER

FORTSETZUNG

Treten Sie das Erbe an, denn ab hier lenken Sie buchstäblich die Geschicke des jungen, sehr talentierten Rennfahrers. Zu Beginn der Karriere fahren Sie sich in untergeordneten Rennklassen warm. Ihr erstes Auto ist eine Kreuzung aus biederer Limousine und Familiensportwagen – ein Lexus IS 200, vergleichsweise schwach unter der Haube, doch nicht ohne Siegeschancen, wenn er geschickt gefahren wird. Um in den Rennserien erfolgreich zu bestehen, müssen Sie jedes Mal eine bestimmte Aufgabe erfüllen. Beispiele: Besiegen Sie das Peugeot Sport UK Team. Unterbieten Sie die beste Plazierung des Teams vom letzten Jahr. Fahren Sie in die Punkteränge. Aber gegen einen zusätzlichen Gesamtsieg als Dreingabe haben die Herren Sponsoren natürlich auch nichts einzuwenden.

Nach dem Abschluss einer Meisterschaft wird die Geschichte des jungen Rennfahrers in stimmungsvollen Zwischensequenzen weitererzählt. Mit allen Höhen, Tiefen und Randerscheinungen: Ryan macht freundliche Bekanntschaft mit einem Boxenluder, weniger freundliche mit der Presse. Die Niederschreiber von der Reportagefront lassen keine Gelegenheit aus, den tragischen Unfalltod des Vaters aus dem Archiv zu zerren und eine schwere Hypothek für die Karriere des Sohns daraus zu konstruieren. Derlei Artikel bringen den sonst so besonnenen Ryan schon mal zur Weißglut. Doch spätestens im Cockpit des nächsten, besseren



„Boxenluder“ Sanchez kriegt die Kurve.

SPIELVERLAUF



1 Ein Handschlag besiegelt den Vertrag: Ryan fährt ab sofort für Manager Pauli (rechts). Sein Job: möglichst oft gewinnen.



2 Vor dem Rennen wird noch ein bisschen am Auto geschraubt. Jede Strecke erfordert eine passende Einstellung.



3 Doch auch das beste Feintuning ist irgendwann überholt: Ein Vauxhall Astra V8 zieht an Ryans Lexus IS 200 vorbei.



4 Schon im nächsten Rennen fährt Ryan selbst so eine deutsch-englische Höllenmaschine. Doch auch seine Konkurrenten bewegen bestes Material und fahren voll auf Sieg. Vor schnellen Kurven kann's schon mal eng werden in einem solchen Pulk.



5 Im Büro können Sie sich Stellenangebote von anderen Teams ansehen. Endlich steht Ihnen der Weg in die DTM offen.



6 Gleich nach dem Start sorgen Sie für heftiges Gedrängel in der Kurve. Laurent Aiello im Abt-Audi TT-R fällt zurück.



7 Und Sie landen krachend in der Bande. Motorhaube weg? Macht nichts. Noch können Sie locker gewinnen – geben Sie Gas.



8 Nach dem Rennen tobt ein aufgebrachter Kontrahent in Ihrer Box: „Du fährst wie ein Irrer!“ So soll es sein.



9 Und es zahlt sich letztlich auch aus. Der Sieg ist Ihrer. Doch es warten noch viele harte Meisterschaftsrennen auf Sie .



10 In der nächsten Klasse machen Sie eine neue Bekanntschaft. Welche Rolle spielt dieser eingebildete Kerl?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DTM RACE DRIVER — FORTSETZUNG

Rennwagens kühlt sich sein Gemüt schnell wieder ab, und die aufgeheizten Emotionen weichen voller Konzentration.

Sind Sie in der Rolle des rasenden Ryan so erfolgreich, wie es Ihr Management fordert, dann können Sie am Computer in Ihrem Büro die Stellenangebote anderer Rennteams durchstöbern. Vielleicht fahren Sie in der nächsten Saison in Japan oder in den USA um den Meistertitel? Sofern Sie nicht hinterher fahren, haben Sie die Wahl. Und was für eine: 42 Autotypen, 38 Strecken und 13 Meisterschaften fordern Ihr Talent heraus. Wollen Sie die America Series am Steuer eines Eagle Talon bestreiten? Oder doch lieber bei der DTM bleiben und im Abt-Audi TT-R ein paar Runden auf dem Norisring drehen, um Bernd Schneider endlich seine Grenzen zu zeigen? Nichts ist unmöglich.

BEDIENUNG

Mit dem **Mini-Steuerknüppel (Minstick)** S.172 lenken Sie Ihr Auto perfekt durch die Kurven – sofern Sie sich mit dem Fahrverhalten des Renners vertraut gemacht haben. Per **X**-Taste geben Sie Gas, mit der ■-Taste wird gebremst. Ein Druck auf **R2** öffnet Ihnen den Blick auf das Verfolgerfeld, **L2** offenbart Ihnen alle Schäden am Wagen auf einen Blick.

URTEIL

Alle Autos, alle Strecken, alle großen Namen. So muss ein Rennspiel sein, dann klappt's auch mit dem Nachfahr'n. Was hier an PS-Boliden aufgeboten wird, macht wirklich jeden glücklich, der auch nur ein Promille Benzin im Blut hat. Zudem haben die Entwickler endlich mal realistische Schadensfälle mit allen Schikanen eingebaut: Scheiben klirren oder platzen, Blech wird artgerecht verformt, eigene und fremde Wrackteile machen den Luftraum über der Strecke unsicher. Kurzum: Sie können Ihr Auto bei unsachgemäßer Handhabung so richtig nach allen Regeln der Kunst zu Schrott fahren. Und auch kleine Rempeleien rächen sich sofort: Je größer die Schäden am Wagen, desto schwerer behalten Sie ihn unter Kontrolle.

Aber es kommt noch besser: Die computergesteuerten Konkurrenten fahren beängstigend intelligent. Die Jungs sind wahre Meister ihres Fachs, kämpfen verbissen um Platz eins, machen aber auch kapitale Fehler, verschrotten im Extremfall sogar ihre Autos.

Leider hat die Grafikabteilung ihren Job nicht ganz zu Ende gemacht, der optische Eindruck lässt doch etwas zu wünschen übrig. Zwar sind alle Fahrzeugtypen und Streckenmerkmale gut zu erkennen, doch die Darstellung leidet unter heftigem Flimmern und spätem Bildaufbau. Krachen mehr als fünf Vehikel zusammen, dann ruckelt das Bild so schlimm, als sei es selbst in den Massencrash verwickelt. Mal sehen, möglicherweise sind Xbox- und PC-Version (beide für November geplant) da überlegen.

Dennoch gilt schon jetzt: Codemasters hat mit diesem Spiel den erhofften großen Wurf platziert – ein so intensives und realistisches Rennerlebnis am Bildschirm gab's noch nie. Ein neuer „sehr guter" Weltmeister mischt die Klasse der Rennspiele auf.



Helm ab: Nach dem Rennen gönnt sich Ryan eine Pause.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



DTM Race Driver

Hersteller: **Codemasters**

Info: Tel. 01908/7326861 (0,12 €/Min.) Fax 089/49991500 (0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,21**
Spieleinstieg	6%	Kurze Einspielzeit, dann siegen Sie schon.	1,00
Langzeitspaß	5%	Bis zum Höhepunkt der Karriere müssen Sie 13 Meisterschaften fahren.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detailliert, jedoch starkes Bildflimmern.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Wie im Leben, speziell die Videos überzeugen.	1,00
Musik	2%	Nur in den Videos, aber dann rockt es los.	2,00
Geräusche	3%	Röhrende Motoren, typisches Auspuff-„Ploppen" beim runterschalten. Alles da!	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gut gewählte Synchronstimmen, Boxenfunk.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird auch per Text erklärt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie alles im Griff – mit einem Lenkrad machts noch mehr Spaß.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Alles, was den Rennspielfreund „anmacht", hat den Weg ins Spiel gefunden	1,00
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.codemasters.de)	6,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	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%**		**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	42 Autos, 38 Rennstrecken	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital)	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,54**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←	**1,44**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,44 x 59,00 = 84,96 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



„Wissen kommt an". Ryan auch – wenn Sie gut fahren.


Nicht nur aktuelle Renner sind im Spiel – hier ein Veteran.



Leistung ist nicht zu ersetzen: Mercedes CLK-GTR mit 450 PS.


Nur Fliegen ist schöner: Auf Bodenwellen heben Sie ab.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Gas geben

■ : Bremsen

R2 : Nach hinten sehen

L2 : Schadensanzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

1914 The Great War[1]

[1]spricht: „So Gräit Wohr" Fotos: AKG

Strategiespiel für PC | Europas Nationen im Kampf um die Vorherrschaft auf dem Kontinent

INSTALLATION

Befolgen Sie einfach die Installations-Befehle auf Seite 152 aus dem Redaktions-Hauptquartier. Dann wird die Belagerung Ihres Computers mit „1914 – The Great War" ein Volltreffer.

INHALT

Das Jahr 1914: Überall in Europa brodelt es. Deutschland liegt im Streit mit Frankreich und Großbritannien, Österreich-Ungarn hat Zoff mit Serbien, das von Russland unterstützt wird. Im Juni 1914 werden der österreichische Kronprinz Franz Ferdinand und seine Frau in Sarajevo ermordet. Innerhalb weniger Wochen hagelt es Kriegserklärungen, und in vielen Staaten Europas bricht eine regelrechte Kriegseuphorie aus. „Auf Wiedersehen in Paris" steht mit Kreide gekritzelt auf den Güterwaggons, in denen deutsche Soldaten an die Westfront transportiert werden.

Das Deutsche Reich folgt zunächst dem Plan des Generals Schlieffen. Der hat die vollständige Zerschlagung der französischen Armee nach einer starken Offensive mitten durch Belgien zum Ziel. An dieser Stelle, also ganz zu Beginn des Krieges,

steigt der Spieler ins Kampfgeschehen ein. Zunächst müssen Sie sich entscheiden, welcher Kriegspartei Sie Ihr militärisches Können anbieten wollen: den Deutschen oder den Alliierten, in deren Diensten Soldaten aus England, Frankreich und den USA kämpfen.

Haben Sie sich für die deutsche Seite ent-

SPIELVERLAUF



1 Der Krieg beginnt. Sie haben den Befehl, mit Ihren Sturmtruppen einen Fluss zu überqueren. Also rücken Sie auf eine Brücke vor.



2 Gleichzeitig stürmen Ihre übrigen Männer an einer flachen Stelle über den seichten Wasserlauf. Dort kommt es zum ersten Gefecht.



3 Die Gegner, französische Soldaten am anderen Ufer, wollen Sie nicht kampflos über den Fluss lassen. Einige besetzen die Steinbrücke, um den Vormarsch Ihrer Leute zu stoppen. Daher setzen Sie Ihre Granatwerfer ein, deren Feuer den Widerstand der Franzosen schnell bricht.



4 Nachdem Sie die französischen Stellungen geknackt haben, rücken Sie in eine Kleinstadt ein. Hier stoßen Sie auf befestigte MG-Nester.



5 Aber auch die Verteidiger dieser Stadt haben dem Ansturm Ihrer Leute nichts entgegenzusetzen, sondern geben ziemlich bald auf.



6 An einer anderen Stelle der Front ist Ihr Vormarsch aber ins Stocken geraten. Ihre Leute haben sich in Schützengräben eingebunkert.



7 Ihre Stellung wird vom Gegner attackiert. Mit schweren Geschützen können Sie die angreifenden Franzosen aber gut auf Distanz halten.

FORTSETZUNG

schieden, müssen Sie im ersten Einsatz mit Ihren Sturmtruppen einen Grenzfluss überwinden. Die Franzosen am anderen Ufer haben natürlich etwas dagegen. Also bringen Sie Ihre Leute und Geschütze in Stellung, feuern auf die gegnerische Front und kämpfen sich Meter um Meter vor.

Mehr als 60 historisch verbürgte und korrekt wiedergegebene Kampfeinheiten sind im Spiel, darunter auch die „dicke Bertha“ (ein überschwerer, von Krupp gebauter Mörser), der Doppeldecker des legendären Roten Barons und einige frühe Panzertypen.

Historisch weniger korrekt ist das Spielziel. Es geht schlicht darum, die Geschichte des Ersten Weltkriegs und seiner Folgen neu zu schreiben. Kurz: Gewinnen Sie mit Ihrer Partei den Krieg.

Anders als viele andere Strategiespiele läuft 1914 – The Great War rundenbasiert ab. Das bedeutet, Sie geben in jeder Runde Ihre Befehle, lassen Ihre Leute vorrücken oder feuern, die Geschütze verlegen oder den Rückzug antreten. Erst wenn Sie fertig sind, ist der Gegner am Zug und verteidigt sich gegen Ihre Truppen oder greift an.

Nach jeder Runde haben Sie Zeit, so viel Sie wollen, um die nächsten Aktionen gründlich und ohne Hektik zu planen. Die Uhr läuft dabei nicht.

Sie können das räumlich dargestellte Schlachtfeld von allen Seiten ins Visier nehmen. Spielzüge des Gegners sehen Sie in einer Art Film, dessen Kamera in schneller Folge die Brennpunkte des Geschehens einfängt.

BEDIENUNG

Die diversen grünen Symbole für jede der vielen Einheiten sind zunächst etwas verwirrend, aber nach einer kurzen Lernphase kommt jeder Freizeit-Feldherr damit zurecht. Die Maussteuerung funktioniert problemlos.

URTEIL

Den Hersteller plagte offensichtlich das schlechte Gewissen. Anders lässt sich der fettgedruckte Satz auf der Packung, „Das wahre Ziel des Krieges ist der Frieden“, die Weisheit eines chinesischen Philosophen, kaum erklären. Beim Spielen bleibt von diesem hehren Grundsatz aber nicht mehr viel übrig. Es geht einzig darum, dem Gegner taktisch überlegen zu sein, um jedes Scharmützel zu gewinnen. Das ist am Anfang noch leicht, wird mit der Zeit aber immer kniffliger. Größere Kämpfe toben auf diesem Schlachtfeld selten, meist sind nur zwischen 20 und 100 Soldaten im Einsatz.

Nicht zuletzt deshalb wirkt 1914 – The Great War wie Schach mit Soldaten, Kanonen und Panzern. Überdies ist der Spielfluss recht zäh. Bewegungen der Soldaten und Geschütze passen gut dazu, wirken manchmal recht hölzern. Fazit: Kommando-Stress stellt sich nicht ein, eher Ungeduld. Die Redaktion verleiht dafür keinen Orden, aber immerhin die Note: „befriedigend“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

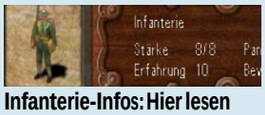


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Rüst-Zeug: Mithilfe solcher Symbole erteilen Sie Befehle.



Infanterie-Infos: Hier lesen Sie, was Ihre Männer können.



Grüner Bereich: Ist der Balken rot, dann ist die Einheit tot.



Bunte Kreise: Daran erkennen Sie Franzosen und Engländer.



Runden-Sache: Anzeige der Zahl beendeter Spielzüge.



Eisernes Kreuz: Dieses Zeichen markiert deutsche Truppen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



1914 – The Great War

Hersteller: Jowood

Info: Tel. 06102/8168168 (0,123 €/Min.) Fax 06102/8168168 (0,123 €/Min.)

Version: 1.0 build 29

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

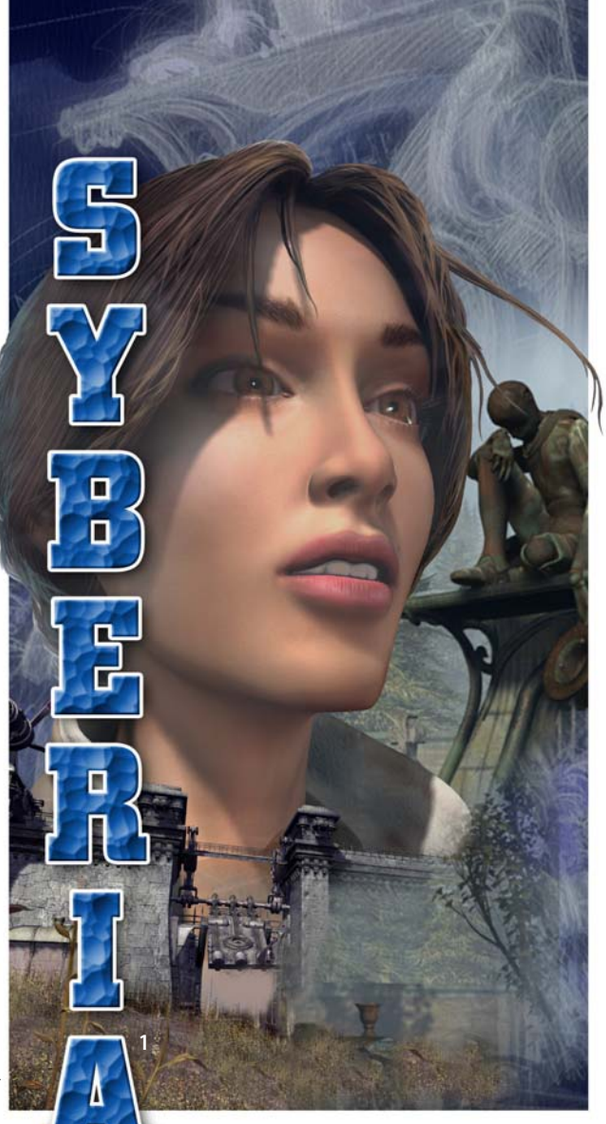
	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,74**
Spieleinstieg	6%	Symbole sind zunächst etwas verwirrend.		3,00
Langzeitspaß	5%	Wer Spaß an langen Schachpartien und viel Taktikgeknobel hat, wird das Spiel mögen.		2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Hübsche Städte, monotone Landschaften.		3,00
Bewegungsabläufe	3%	Soldaten marschieren etwas hölzern.		3,50
Musik	2%	Trommelwirbel, düstere Klänge - passt alles.		2,00
Geräusche	3%	Kanonendonner und Maschinengewehr klingen ziemlich realistisch.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Befehle wiederholen sich etwas oft.		2,50
Texte/Untertitel	2%	Geschichtlich bemüht, etwas martialisch.		2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus befehligen Sie Ihre Truppen wie ein echter General.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Etwas eintönige Landschaften und zäher Spielverlauf. Geduld und Fantasie sind gefragt.		3,00
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.1914-online.com)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,50**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1110 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,6328 Megabyte		1,80
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	ausführlich		**1,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,48**
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%	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%	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%**			**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Zwei Feldzüge		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,52**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		befriedigend		2,52
PREIS/LEISTUNG		ausreichend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		35,80 € (Cubeshop, Kempten, Tel. 0831/5656330)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,52 x 39,99 = 100,77 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 spricht: „Seiberia"

Abenteuerspiel für PC | Hübsche Anwältin sucht Spielzeugfabrikant

INSTALLATION

Wie Sie Syberia auch ohne Roboterhilfe problemlos installieren können, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Eigentlich sollte es für die New Yorker Anwältin Kate Walker ein Routinejob werden. Im Auftrag ihrer Kanzlei reiste sie nach Europa ins französische Bergdorf Valadilène, um den Verkauf der dortigen Spielzeugfabrik perfekt zu machen.

Unmittelbar nach Kate Walkers Ankunft im Hotel schlüpfen Sie in die Rolle der hübschen Juristin – und sehen sich sofort mit ersten Problemen konfrontiert: Die schweren Koffer können Sie unmöglich selbst tragen, und die Rezeption ist verwaist. Um in Ihrer Not den Hotelbesitzer rufen zu können, müssen Sie am Empfang erst mit einem speziellen Schlüssel den Klingelautomaten aufziehen. Die Welt eines Abenteuerspiels steckt eben voller Rätsel.

Später beim Notar im Dorf erfahren Sie, dass die Besitzerin der Spielzeugfabrik, Frau Anna Voralberg, inzwischen verstorben ist. Deren Bruder und einziger Erbe soll zwar noch am Leben sein, gilt aber als verschollen. Um den Verkauf der Spielzeugfabrik unter Dach und Fach bringen zu können, müssen Sie diesen geheimnisvollen Kauz, der sich als Erfinder seltsamer Automaten einen gewissen Ruf erworben hat, finden.

Zunächst werden Sie aber nur seine Produkte antreffen – und zwar auf Schritt und Tritt. Überall im Dorf stehen diese sonderbaren Apparate, die prinzipiell in der Lage sind, nahezu jede erdenkliche Arbeit zu verrichten. Prinzipiell. Denn die Automaten haben einen entscheidenden Fehler: Die Dinger funktionieren in der Regel nicht, beziehungsweise erst dann, wenn Sie die nötigen Ersatzteile finden.

Und so sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, defekte Maschinen in Gang zu setzen. Vergessen Sie über

→

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELVERLAUF



1 Nach langer Reise ist die amerikanische Anwältin Kate Walker im Hotel des französischen Bergdorfs Valadilène. Aber wo ist der Portier?



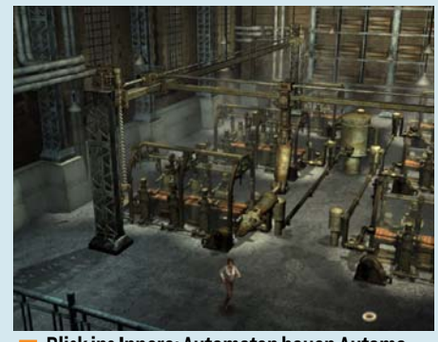
2 Die Klingel an der Rezeption verweigert zunächst ihren Dienst. Erst mit dem richtigen Schlüssel wird sie funktionstüchtig.



3 Nachdem sie endlich eingecheckt hat, geht Kate erst mal auf Erkundungstour durch das Bergdorf mit seiner imposanten Umgebung und der fantasievollen Industriearchitektur. Auf der rechten Seite findet sie den Eingang zur Spielzeugfabrik, deren Verkauf sie regeln soll.



4 Der Eingang zum Park vor der Fabrik ist verschlossen. Die Stange aus dem Büro des Notars erweist sich aber als der richtige Schlüssel.



5 Blick ins Innere: Automaten bauen Automaten. In der riesigen Fabrikhalle muss Kate Rätsel lösen und die Produktion wieder anwerfen.



6 Gestatten: Oskar, der Automat mit Seele. Das technische Meisterwerk hilft Kate auf der Suche nach dem verschollenen Fabrikerben weiter.



7 Der Bahnhof – hier findet Kate Oskar als Schaffner verkleidet in einem Zug. Hoffentlich hat sie alles für die Reise dabei, sonst darf sie nicht mit.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SYBERIA FORTSETZUNG

dieser kniffligen Arbeit bloß nicht, den abgetauchten Erben zu finden. Und nennen Sie seine Automaten niemals Roboter! Die Bewohner sind nämlich stolz auf den „kleinen Unterschied“ ihrer hilfreichen Geräte: Die haben angeblich eine Seele.

BEDIENUNG

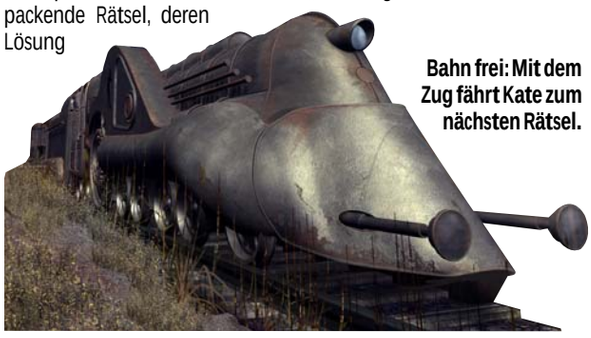
Ohne lange Einarbeitung sind Sie schnell mit der Spielsteuerung vertraut, das ohnehin äußerst dünne Handbuch wird kaum benötigt. Per Klick mit der linken Maustaste wird Kate Walker durch die hübsch gezeichneten Landschaften geleitet. Ein weiterer Mausklick genügt, um die Anwältin zur jeweils angesagten Aktion zu veranlassen.

Leider bleiben der engagierten Juristin viele Türen verschlossen. „Dahin muss ich nicht“, sagt sie dann wiederholt in vorwurfsvollem Ton. So bleiben Ihre Möglichkeiten, ins Geschehen einzugreifen, auf wenige Personen und Gegenstände beschränkt.

URTEIL

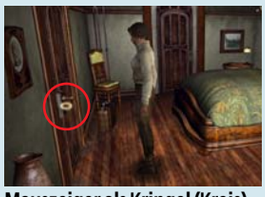
Eine spannende Geschichte und packende Rätsel, deren Lösung echte Kopfarbeit voraussetzt, sind der Stoff, aus dem ein gutes Abenteuerspiel gestrickt wird. Leider ist den Machern von „Syberia“ der Stoff schnell ausgegangen. Eintönige Rateaufgaben und eine beängstigend leere Welt – das sind die Zutaten, mit denen man eine gute Hintergrundgeschichte gründlich ruiniert. Die wenigen echten Kopfnüsse erweisen sich als unnötig kompliziert ausgeklügelte Rätsel, mit deren Hilfe die Spieldauer künstlich auf 30 bis 40 Stunden gestreckt und der Spieler schwer genervt wird.

Auch sonst ergibt sich ein gespaltenes Bild: Einerseits glänzt das Spiel mit toll gezeichneten Hintergrundgrafiken, anderseits langweilen die begrenzten Aktionsmöglichkeiten schon nach kurzer Zeit. Ein Abenteuerspiel lebt von Personen und Objekten. Gemessen an deren dürftiger Zahl ist Syberia leblos. Die zu Beginn durchaus geschickt aufgebaute Spannung verliert sich schnell im Nichts und macht gepflegter Langeweile Platz. So ist der regnerische Europatrip von Kate Walker letzten Endes nur „befriedigend“.



Bahn frei: Mit dem Zug fährt Kate zum nächsten Rätsel.

SPIELDETAILS



Mauszeiger als Kringel (Kreis) heißt: Da ist noch ein Raum.



Wird er zur Lupe (Kreis), können Sie Objekte untersuchen.



Die Handform bedeutet: Hier dürfen Sie etwas aufnehmen.



Und als Schraubenschlüssel setzt er Automaten in Gang.



Das Handy „spielt“ sich selbst: Hier darf man telefonieren.



Gespräche führt Kate mithilfe Ihres Notizbuches.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Syberia

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805/0774353 (0,12 €/Min.) Fax 06103/9940155 (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%**			**3,30**
Spieleinstieg	6%	Einfache Bedienung, leichter Einstieg.		2,00
Langzeitspaß	5%	Langweilige Rätsel, wenig Abwechslung – das dämpft die Motivation.		4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr schöne Hintergrundgrafiken.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	So jung und schon schwere Gelenkschäden.		4,00
Musik	2%	Kaum Abwechslung, nervt schnell.		3,50
Geräusche	3%	Bis auf gelegentliches Vogelzwitschern wirkt die Umgebung seltsam still.		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Weder Inhalte, noch Sprecher überzeugen.		4,00
Texte/Untertitel	2%	Schriftstücke erzählen die Geschichte.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus reisen Sie als Kate problemlos durch Europa.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Tolle Geschichte, die aber von langweiligen Rätseln und der leeren, trostlosen Spielwelt überlagert und abgewürgt wird.		4,00
SERVICE	**3%**			**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/9940940 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.syberia.info)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,91**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (549 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0781 Megabyte		1,28
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp		**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,70**
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**3,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/ja		3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Geradlinige Handlung, wenig Abwechslung.		4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus		4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,94**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,94**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		0,00 € (, , Tel.)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,92 x 39,95 = 116,65 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginnn Ihrer Laufbahn arbeiten Sie an einem Gangsterfilm mit, der in London spielt. Am Set ist schon alles für die Szene bereit.



2 Und schon finden Sie sich am Steuer eines alten Ford Capri wieder. Noch eine Sekunde, dann geht die wilde Fahrt durch London los.



3 Am Ende der verwegenen Jagd wartet eine schwierige Rolle: Sie kommen mit Höllentempo aus einem Tunnel und müssen das Holzbrett am Schuttcontainer als Rampe nutzen, um einen wahrhaft filmreifen Überschlag hinzulegen. Viel Spaß dabei, das wird nicht beim ersten Versuch klappen …



4 Nach sechs Stunts ist der Film im Kasten. Sie können sich kurz zurücklehnen und die besten Szenen in der Wiederholung genießen.



5 Der nächste Dreh steht an. In der Wüste von Arizona entsteht ein wüster Film, in dem zwei Draufgänger ständig auf der Flucht sind.



6 Hindernisse werden nicht etwa umfahren, sondern wie im Flug genommen. Ein Stuntman wählt eben immer den kürzesten Weg.



7 Mut zur Lücke: Per Lachgaszündung sollten Sie es schaffen, das fehlende Autobahnteilstück zu überwinden. Vielleicht im zehnten Anlauf?



Stunt

Rennspiel für Playstation 2 | Bewahren Sie einen kühlen Kopf … und riskieren Sie ihn

INSTALLATION

Die Inbetriebnahme des Spiels ist einfacher als jeder Stunt, den Sie absolvieren, sobald es läuft. Bei Problemen schlagen Sie einfach auf Seite 152 nach.

INHALT

Kennen Sie das? Sie machen die ganze Arbeit und ein anderer erntet die Lorbeeren. So geht's jedem „Stuntman", der für einen Superstar die Knochen riskiert – es sei denn, er wird selbst zur Legende. So gut zu sein, dass es dafür reicht, ist Ihr Job in diesem Spiel. Als „Sensationsdarsteller" (wie man früher sagte) fahren Sie haarsträubende Stunts in sechs Filmen, die alle an bekannte Hollywood-Streifen vom Kaliber „Indiana Jones" oder „James Bond" erinnern. Dazu steht eine ganze Reihe verschiedener Fahrzeuge bereit. Müssen Sie zu Beginn des Spiels noch in klapprigen Allerweltsautos die Actionszenen von Billigproduktionen retten, so dürfen Sie später brandneue Sportwagen verschrotten oder gar mit einem „Tuk-Tuk", einem jener berühmten thailändischen Mini-Taxis auf drei Rädern, die Dächer Bangkoks unsicher machen.

Die Aufgabenstellung hat's meist in sich: Fahren Sie durch Passagen, die kaum breiter sind als Ihr Wagen. Weichen Sie im letzten Moment einem Lastwagen aus. Springen Sie mit dem Gefährt über tiefe Abgründe. Oder donnern Sie mit Vollgas von der Brücke auf einen fahrenden Zug. Damit Sie den Überblick und einen kühlen Kopf bewahren, sehen Sie dabei Ihr Vehikel stets von hinten.

Sobald der Regisseur seine Anweisungen durchgegeben hat, ist ein gelbes Symbol zu sehen. Es markiert die Stelle, an der sich am besten durch den Kistenstapel brettern oder ein anderes Auto rammen lässt. Ein kompletter Stunt besteht aus etwa zehn bis fünfzehn Einzelaufgaben, die innerhalb eines engen Zeitlimits abzuarbeiten sind. Ist die Szene im Kasten, dann läuft sie in eindrucksvoller Wiederholung noch mal am Stück durch. Und haben Sie einen Film komplett abge-



Explosive Stimmung: Die Druckwelle wird Sie umhauen.



man[1]

[1]sprich: „Stamtmän"



Mit dem Thai-Taxi „Tuk Tuk" machen Sie die Dächer von Bangkok unsicher.

dreht, dann werden Ihre besten Einsätze als rasanter Zusammenschnitt gezeigt.

Ist der Motor für den nächsten Dreh zu lahm? Kein Problem: die Lachgaseinspitzung zur Leistungssteigerung aktivieren, dann Augen auf und durch – es wäre doch gelacht, wenn die Kiste nicht spurt.

BEDIENUNG

Mit der ✕-Taste geben Sie Gas, und per ■-Taste wird gebremst. Müssen Sie eine Drehung auf der Stelle hinlegen, dann ziehen Sie bei voller Fahrt per ●-Taste die Handbremse. Nette Zutaten, wie die erwähnte Lachgas-Einspritzung, lösen Sie im richtigen Moment per **L1**-Taste aus.

URTEIL

Stuntman polarisiert: Die einen werden es hassen, weil es wohl kaum ein anderes Spiel gibt, in dem Sie die Aufgaben immer wieder von vorn in Angriff nehmen müssen. Die anderen werden es lieben, weil es haargenaue Planung und exaktes Fahren voraussetzt.

Leider gibt es keine Kamera-Rundflüge über das Studiogelände. Statt sich mit der Umgebung vertraut machen zu können, starten Sie praktisch „blind" zum Höllenritt. Es dauert schon seine Zeit, bis Sie kapiert haben, wo Sie überhaupt hinfahren sollen. Da helfen auch die in mieser Sprachqualität verabreichten Ansagen des Regisseurs nicht.

Andererseits hat auch, wer ständig Bruch macht, seinen Spaß. Die Schäden am „Arbeitsgerät" kommen fantastisch rüber. Es gibt kaum eine Szene, in der Sie nicht zusehen könnten, wie sich Türen, Motorhaube und andere Autoteile selbstständig machen.

Stuntman zu sein ist kein leichter Job, und „Stuntman" ist kein leichtes Spiel – aber mit Sicherheit ein „gutes".

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Stuntman

Hersteller: **Infogrames**

Info: Tel. 01907/71882 (0,12 €/Min.) Fax 06103/334222 (0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,38**
Spieleinstieg	6%	Die vielen Manöver erfordern Übung.	2,00
Langzeitspaß	5%	Sechs Filme mit je fünf Stunts werden Sie einige Wochen vor dem Bildschirm fesseln.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gut, aber durchaus steigerungsfähig.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Tolle Fahrzeug- und Gegenstandsphysik.	1,00
Musik	2%	Passend zu jedem Filmthema.	2,00
Geräusche	3%	Krachende Explosionen, berstendes Holz, röhrende Motoren – was will man mehr?	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Leider von nervtötender Qualität.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Alles wird per Texteinblendung erklärt.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Haben Sie sich an das Fahrverhalten des Autos gewöhnt, läuft's klasse.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Hier können Sie selbst in die Haut eines eines Stuntmans schlüpfen – wer hätte daran keinen Spaß?	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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	30 Szenen, 16 verschiedene Fahrzeuge	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital)	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,65**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,65**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		53,70 € (Cubeshop, Kempten, Tel. 0831/5656330)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,65 x 59,00 = 97,35 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Stuntlegende Vic Armstrong gibt Ihnen gute Ratschläge.



Dieses Bild werden Sie hassen lernen: Noch mal von vorn!



Für erfolgreiche Stunts gibt's tolle Zusatzautos als Lohn.

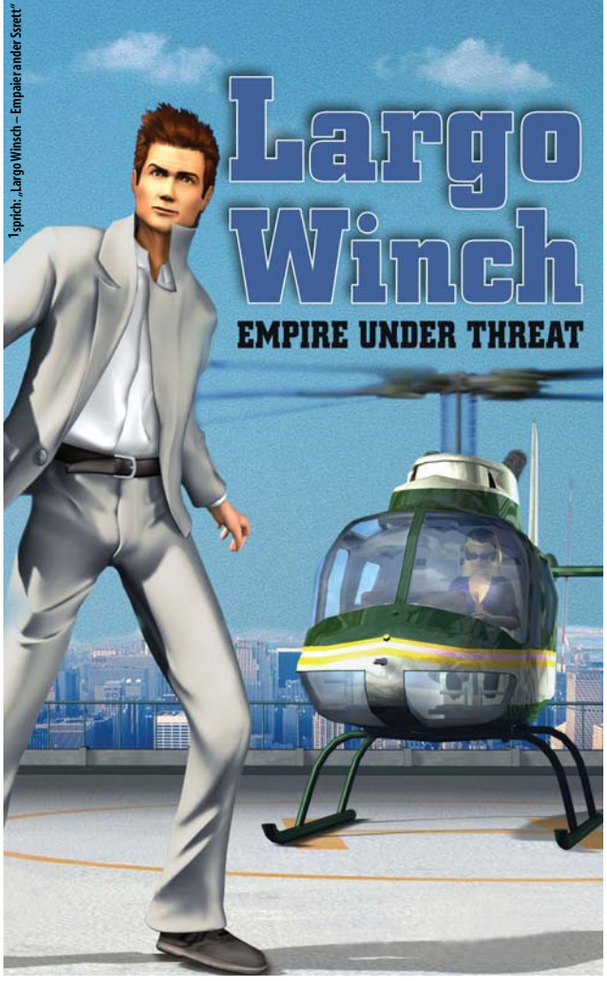


Modifikationen am Auto werden in Filmen genau erklärt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Gas geben
■: Bremsen
●: Handbremse
L1: Nützliche Extras einsetzen, zum Beispiel die Lachgaseinspritzung



1 spricht: „Largo Winch – Empire under Steel"

Abenteuerspiel für PC | Multimilliardär auf Mörderjagd – in einem Krimi um Genversuche und Geheimdienste

INSTALLATION

Wie Sie die Abenteuer von Mr. Winch auf die Festplatte bannen, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 152.

INHALT

Eigentlich könnte ein reicher Firmenerbe ganz entspannt sein Luxusleben genießen. Auch der gut aussehende Multimilliardär „Largo Winch" blickt einer ruhigen Zukunft zwischen Dinnerpartys, Empfängen und dem täglichen Papierkram entgegen. Bis er auf einer der üblichen abendlichen Cocktailpartys von einem mysteriösen Mordfall in seiner eigenen Firma hört. Die Hintergründe der Tat lassen, soweit sie bekannt sind, auf dunkle Geschäfte mit genmanipulierten Pflanzen schließen. Mitarbeiter aus Winchs Laboren sollen darin verwickelt sein.

Vom paradiesischen Dasein ohnehin gelangweilt, beschließt Mr. Winch, den Fall nicht der Polizei zu überlassen, sondern selbst einzugreifen und auf eigene Faust zu ermitteln. Im feinen Smoking, versteht sich. Und so machen Sie sich, als Geldbaron verkleidet, auf die Suche nach einer Lösung des mysteriösen Mordfalls durch 60 Spielumgebungen in 15 Orten, die über die ganze Welt verstreut sind.

Filmartige Zwischensequenzen und kurze Einblendungen führen den Spieler durch die Geschichte des gut 50 Stunden langen Abenteuers. Im Spiel selbst vermitteln wechselnde Kameraperspektiven und häufige Dialoge mit anderen Charakteren die Atmosphäre eines interaktiven Films. Wirklich schade, dass nur Texte und Untertitel übersetzt wurden, nicht aber die Stimmen der Figuren.

Ungewöhnlich ist das System, mit dem der kampfsporterfahrene Largo seinen Widersachern entgegentritt. Vor dem Angriff wählen Sie in einem Menü den Gegner aus, dem Sie's zeigen wollen, entscheiden sich für die Art der Attacke und dürfen anschließend Ihren Erfolg oder Misserfolg in einem kurzen Film betrachten. Danach geht es Runde um Runde weiter, bis einer der Kontrahenten den Kampf gewinnt.

Witzige Mini-Spiele, etwa das Knacken eines Computers, um an Informationen zu kommen, lockern die Suche nach dem Mörder auf. Bis Sie sich wieder voll auf Partys und den Genuss Ihres Erbes konzentrieren können, müssen Sie mit fiesen Schlägern, gefährlichen Wissenschaftlern und skrupellosen Hackern fertig werden. Geld allein macht eben doch nicht glücklich.

SPIELVERLAUF



1 Ob als Redner oder als Darsteller in den vielen kleinen Filmen, die die Geschichte vorantreiben – Largo Winch macht stets eine gute Figur.



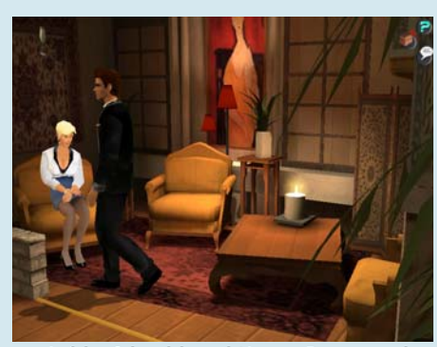
2 Auf dieser Party geht Largo zunächst mal auf Entdeckungstour und unterhält sich mit den Gästen – vor allem mit den weiblichen.



3 Überall wo Largo auftaucht, begegnet er schönen Frauen. Auf dem Balkon trifft er seine Mitarbeiterin Jenny, die ihm erste Hinweise über den Mord in seinem mexikanischen Forschungslabor gibt. Der Spieler kann sich ein Gesprächsthema aussuchen. Der folgende Dialog läuft dann als Film ab.



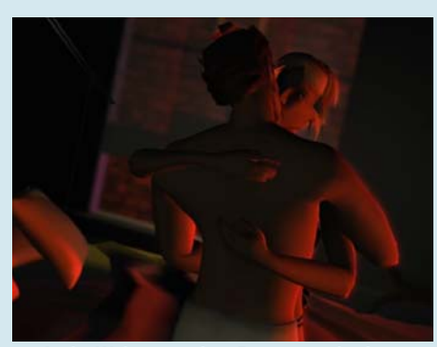
4 Ein überraschender Überfall auf der Party zwingt Largo, einen Weg nach draußen zu finden. Denn in der Halle tickt eine Bombe.



5 Auf den Schreck braucht Largos Pressesprecherin Sharon ein Glas Champagner. Später wird Sie ihm zu Hause wichtige Unterlagen zeigen.



6 Auf dem Weg zu Sharons Apartment gibt's Ärger mit einem Schläger im Park – für den Kampfsportler Largo nicht wirklich ein Problem.



7 In der Wohnung seiner Pressesprecherin muss Largo zwar ein paar Rätsel knacken – doch für nettere Beschäftigungen ist immer Zeit.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Largo Winch FORTSETZUNG

EMPIRE UNDER THREAT

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Steuerkreuz:
Largo Winch bewegen

1. Aktion, Bestätigen
2. Untersuchen
3. Inventar, Abbrechen
4. Rennen
5. Hilfe
6. PDA öffnen



BEDIENUNG

Mr. Winch lässt sich durchaus per PC-Tastatur durch seine Ermittlungen leiten. Steuerknüppel (Joystick) und Spieletastatur (Gamepad) ermöglichen aber dank vielfältiger Einstellmöglichkeiten ein wesentlich besseres Spielgefühl. Bedingt durch die häufig wechselnden Kameraperspektiven wird aber so oder so eine gewisse Einspielzeit benötigt, bis Mr. Winch flüssig und ohne anzuecken durch die Welt spaziert. Trifft er dabei auf Gegenstände, die benutzt werden können, so leuchten die hell auf. Auch gesprächsbereite Personen werden erleuchtet.

URTEIL

Schöne Frauen, ein rätselhafter Mord und eine Geschichte um Geld, Genversuche und Geheimdienste. So sieht das Gerüst für Largo Winchs erstes Computerabenteuer aus. Der vom Autorenteam Jean van Hamme (Text) und Philippe Francq (Zeichnungen) geschaffene Comic-Held sieht auch als Spielfigur glänzend aus und überzeugt in einer spannenden Kriminalgeschichte.

Vor allem Spieler, die nicht Reflexe oder Fingerakrobatik trainieren wollen, finden hier ein schönes Abenteuerspiel mit durchweg logischen Rätseln vor. Leider sind Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit der Spielfigur durch eine sehr geradlinig gesponnene Hintergrundgeschichte eingeschränkt. Dennoch hat der reiche Freizeit-Detektiv einen „guten" Eindruck hinterlassen.



Tja – wenn die Detektivarbeit nicht wäre, hätte Largo mehr Zeit für attraktive Damen.

SPIELDETAILS



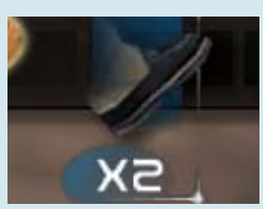
Das Inventar steckt in dieser Kiste.



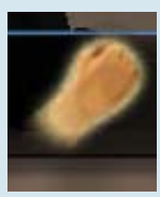
Dieses Symbol steht für nutzbare Dinge.



Im Inventar lassen sich diverse Gegenstände kombinieren.



Im Kampf kann Largo sich mit Fußtritten wehren …



… oder sich auf seine Fäuste verlassen, mit denen er Gegner gekonnt zu Boden schickt.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Largo Winch – Empire under Threat

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

Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 1
	Playstation 2
	Xbox
	Gamecube

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,33**
Spieleinstieg	6%	Dank leichter Bedienung geht's sofort los.		2,00
Langzeitspaß	5%	Gute Geschichte, logische Rätsel und Mini-Spiele fesseln für Stunden.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Räume, attraktive Figuren.		2,50
Bewegungsabläufe	3%	Stocksteife Leute mit kantiger Motorik.		4,00
Musik	2%	Dezente Hintergrundmusik.		3,00
Geräusche	3%	Gelegentlich tauchen Geräusche als Untermalung auf, nichts Besonderes.		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Interessante Beiträge von Profisprechern.		2,50
Texte/Untertitel	2%	Gut geschriebene Texte und Dialoge.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nehmen Sie Ihre Spieletastatur, und passen Sie die Steuerung Ihren Wünschen an.		2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Ein interaktiver Krimi mit starken filmischen Elementen für Rätselfreunde.		2,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)		6,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,44**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (307 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0352 Megabyte		1,19
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	teilweise Englisch		4,00
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**	**2,24**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	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	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Orte, 60 Spielumgebungen, Mini-Spiele		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur		2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,27**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			gut	**2,27**
PREIS/LEISTUNG			**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			45,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)			kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,27 x 45,99 = 104,40 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COSSACKS

BACK TO WAR[1]

[1] sprich: „Kossäcks – Bäck tu Wohr"

Strategiespiel für PC |
Die Kosaken reiten wieder. Schwingen auch Sie sich aufs Pferd!

INSTALLATION

Die richtige Strategie, ein Computerspiel zu installieren, finden Sie auf Seite 152.

INHALT

Seit nunmehr zwei Jahren reiten die Kosaken von Sieg zu Sieg: Das Strategiespiel „Cossacks" ist nicht nur in Deutschland, sondern auch in Europa und weltweit erfolgreich. Jetzt gibt's Nachschub für die tapferen Krieger. Der als Zusatzspiel deklarierte Titel „Cossacks – Back to War" funktioniert übrigens völlig selbstständig – Sie können das Hauptspiel in der Reserve ruhen lassen.

Zwei neue Völker kommen ins Spiel: die Schweizer und die Ungarn. Weitere Verbesserungen sind eher unsichtbar, betreffen die Gegner-Intelligenz und die Möglichkeiten im Internet-Spiel. Es gibt lediglich einen Lernfeldzug, aber 100 neue Aufgaben, in denen Sie sich abwechslungsreichen Herausforderungen stellen



müssen. Mal sollen Sie sich gegen mehrere Gegner wehren, mal Handelswege offen halten, mal Bodenschätze schneller abbauen als Ihre Kontrahenten.

Aber eigentlich läuft alles, wie gehabt. In den Aufgaben stehen Sie vor wechselnden kritischen Situationen und müssen Ihre Bauern und Arbeiter richtig auf Feldern und in Minen einsetzen. Als Oberbe-

SPIELVERLAUF



1 Neues Land, neues Glück: Nur mit einer kleinen Schar Bauern starten Sie bei Null und bauen ein Rathaus, eine Mühle und ein Feld.



2 Ihre Siedlung wächst und gedeiht prächtig. Um auch künftig bestehen zu können, setzen Sie auf Forschung und errichten eine Akademie.



3 Auch Computerspieler leben in einer Neidgesellschaft. Es dauert nicht lange, bis Ihre Nachbarn Sie völlig überraschend angreifen. Bestimmt sind die Gegner scharf auf Ihre Bodenschätze. Aber Sie haben vorgesorgt, und Ihre Schützenformation macht kurzen Prozess mit den Aggressoren.



4 Um künftige Angriffe zu verhindern, greifen Sie zum Mittel der Vorwärtsverteidigung und attackieren die Stadt des Gegners.



5 Die Stadt ist schnell erobert, und nach dem erfolgreichen Feldzug sammeln Sie Ihre Truppen, um auch den nächsten Gegner zu besuchen.



6 Im Gemeinwesen dieses Kontrahenten haben Sie es nicht ganz so leicht – es kommt zu vielen verlustreichen Scharmützeln.



7 Aber auch diesen wehrhaften Ort zwingen Sie mit Beharrlichkeit in die Knie. Von einem Turm wird zwar noch gefeuert, aber der Sieg ist Ihrer.

COSSACKS BACK TO WAR — FORTSETZUNG

fehlshaber verfolgen Sie das Ziel, Streitkräfte schnell und gut auszubilden und die richtigen Waffen zu beschaffen. Sie müssen Ihr kleines Gemeinwesen mit Mauern und Türmen schützen und Häfen bauen, damit Ihre Flotte vom Stapel laufen kann. Im Kriegsfall brennt es oft im wahrsten Sinne an allen Ecken und Enden. Dann sind schnelle und vor allem richtige Entscheidungen gefragt, um Ihre Soldaten und Reiter zu Formationen zusammenzuschmieden und dem Gegner entgegenzuwerfen.

Soldaten und Geschütze verbrauchen beim Kämpfen Gold, Kohle und Eisen. Gehen Ihnen diese Bodenschätze aus, so müssen Sie auf dem Markt Nachschub kaufen. Natürlich sollten Sie auch den Fortschritt im Auge haben und technische Neuerungen erforschen, etwa bessere Anbaumethoden, stärkere Rüstungen und durchschlagsstärkere Munition. Sie sehen Ihre Soldaten und Ländereien von schräg oben. Vergrößern lässt sich die Darstellung nicht.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

BEDIENUNG

Das Spiel wird kinderleicht überwiegend mit der Maus gesteuert. Die Menüs sind sehr übersichtlich und selbsterklärend.

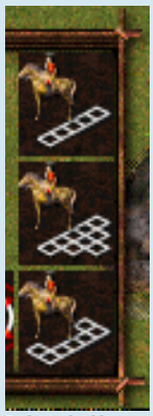
URTEIL

Cossacks – Back to War bietet die gewohnte gute Strategiequalität. Riesige Armeen mit Hunderten von Reitern und Soldaten machen in Massenschlachten richtig Spaß. Das Spiel verkraftet viele tausend Einheiten, ohne zu ruckeln. Es fällt aber auf, dass, anders als im Ur-Spiel, ein eigener Feldzug völlig fehlt. Die vielen verschiedenen Aufgaben und die beiden neuen Völker gleichen diesen Mangel nur zum Teil aus. Die Grafik ist mittlerweile gut anderthalb Jahre alt und damit nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Vor allem die großen Armeen und die liebevoll gestalteten Gebäude machen aber trotzdem immer noch Freude. Fazit: wenig Neues bei den Kosaken, Fans sollten trotzdem zugreifen. Note: „gut". ■



Ein Rathaus der Schweizer.

SPIELDETAILS



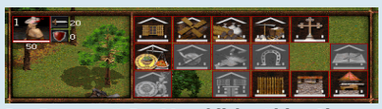
Reiter sind im Formationsangriff stärker.



Das Menü der Akademie. Hier wählen Sie aus, was Sie erforschen wollen.



Wer steht wo? Hier sehen Sie Ihren Punktestand und den der Konkurrenz.



Das Baumenü. Per Mausklick wählen Sie Gebäude aus, die Sie errichten wollen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Cossacks – Back to War

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721/972240 (0,123 €/Min.) Fax 0721/9722424 (0,123 €/Min.)
Version: 1.35
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,47**
Spieleinstieg	6%	Zahlreiche Übungs-Aufgaben.		1,50
Langzeitspaß	5%	Reichlich Einzelaufgaben, aber kein kompletter Feldzug.		3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Optisch solide, aber nicht mehr zeitgemäß.		3,00
Bewegungsabläufe	3%	Ohne Ruckeln, nur etwas eckig.		2,50
Musik	2%	Zu den Völkern passende Melodien.		2,00
Geräusche	3%	Supersatter Kanonendonner für die verschiedensten Geschütze.		1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Schreiende Offiziere – das ist zu wenig.		4,50
Texte/Untertitel	2%	Keine Strategie-Prosa, aber gut verständlich.		2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur sind Sie immer auf der Höhe des Kampfgeschehens.		2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Kosaken sind zwar schon etwas angestaubt, vermitteln aber mit ihren riesigen Armeen bunte Schlachtenatmosphäre.		2,50
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/299266 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.cossacks.de)		1,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (521 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**3,78**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein		3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	100 Aufgaben, Zufallslandschaften		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/sieben		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,23**
Aufwertung		umfangreiches Länder-Lexikon enthalten		**-0,20**

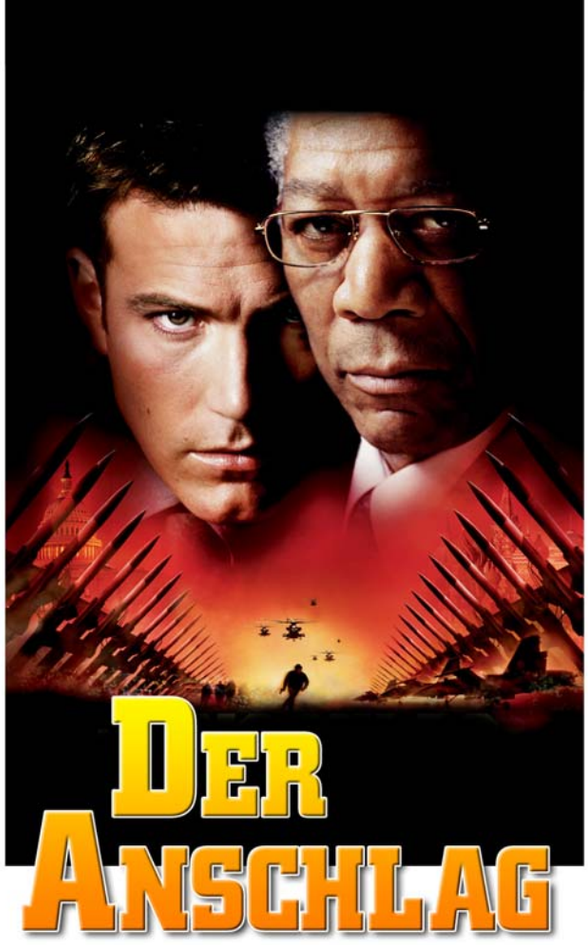
TESTERGEBNIS	gut	**2,03**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	29,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,03 x 29,99 = 60,88 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für PC |
Ihr Motto im Kampf gegen den Terror: Augen auf und durch

INSTALLATION

Kurze Einweisung. Ihre Ausrüstung: ein handelsüblicher Computer mit eingebautem CD-ROM-Laufwerk und angeschlossenem Monitor. Waffen: Tastatur und Maus. Munition: die Spiel-CD-ROM. Einsatzablauf: siehe Seite 152.

INHALT

Bombenalarm im Hauptquartier des US-Geheimdienstes: Terroristen haben einen atomaren Sprengkörper stibitzt, wollen damit ein Sportstadion in die Luft jagen. Keine strahlenden Gesichter also während der sofort angesetzten Einsatzbesprechung: Bevor die Bombe platzt und die Öffentlichkeit Wind von der Angelegenheit bekommt, setzen Sie sich mit einem Team von Spezialagenten in Bewegung und machen sich auf die Suche nach den Terroristen und dem Sprengsatz.

Bewaffnet mit Sturmgewehr und Pistole begeben Sie sich im Team zum ersten Einsatzort: Im US-Bundesstaat West Virginia haben Terroristen eine Fernsehstation besetzt und Geiseln genommen. Vorsichtig pirschen Sie sich durch die gespenstisch leeren Gänge des Studios. Ein Herzschlagsensor zeigt die Bösewichte als rote Punkte auf der Einsatzkarte. Ist ein Widersacher entdeckt, müssen Sie ganz schnell zuschlagen: Tür öffnen, Blendgranate werfen, dem Gegner eine Kugel verpassen. Gefangene werden nicht gemacht. So schleichen Sie sich auf der vorgegebenen Route immer weiter durchs Gebäude, bis Sie schließlich den Aufnahmeraum erreichen. Geiseln und Terroristen stehen hier dicht an dicht, besondere Vorsicht ist also angesagt. Zivilpersonen dürfen Sie nämlich kein Haar krümmen – sonst ist es gleich vorbei mit Ihrer Agentenkarriere …

Das gleiche Schicksal ereilt Sie übrigens auch dann, wenn einer der Schufte Sie ins Fadenkreuz bekommt. Wenige Schüsse reichen, dann ist es um Sie geschehen. Damit Ihnen so etwas nicht passiert, geben Ihnen zwei tatkräftige Teamkollegen Rückendeckung. Und da Sie das Sagen haben, öffnen Ihre Mitstreiter auf Befehl Türen,

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



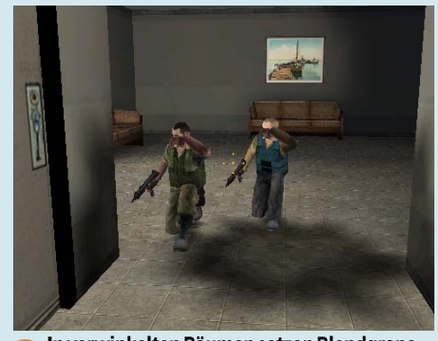
Das Spiel wird mit der Maus und diesen Tasten gespielt:

- W : Nach vorn gehen
- S : Zurückgehen
- A : Nach links gehen
- D : Nach rechts gehen
- C : Ducken
- ⎵ : Aktion ausführen

SPIELVERLAUF



1 Auf leisen Sohlen pirschen Sie sich zum Einsatzort. Auf feindliche Wachen (Kreis) müssen Sie schon aus großer Entfernung zielen.



2 In verwinkelten Räumen setzen Blendgranaten die Terroristen außer Gefecht. So können Sie sich halbwegs gefahrlos Ihren Weg bahnen.



3 Im nächsten Auftrag kommt das Scharfschützengewehr zum Einsatz. Sein Zielfernrohr erlaubt Ihnen Angriffe auf große Distanz.



4 Sobald die Verteidigung ausgeschaltet ist, bringen Sie einen Sprengsatz an, um das feindliche Waffenarsenal in die Luft zu jagen.



5 Eine Standardsituation, in der taktisches Vorgehen gefragt ist: Während Sie einem Ihrer Teamkollegen den Befehl geben, eine Tür zu öffnen, nehmen Sie selbst sichere Schussposition ein. Auf diese Weise können Sie schnell reagieren und den schwerbewaffneten Feind unschädlich machen.



6 Wenig später der Durchbruch: Die Festnahme eines Mittwissers bringt Ihnen Informationen über den Wohnsitz des Terror-Anführers ein.



7 Und so führt Sie Ihr letzter Auftrag in die verwinkelte und gut bewachte Villa des Übeltäters. Werden Sie den Anschlag verhindern können?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der Anschlag — Fortsetzung

werfen Granaten oder stürmen selbstständig ganze Räume. Während Ihr Team also fachmännisch ein Schloss knackt, können Sie schon eine sichere Schussposition einnehmen.

Elf Mal führt der drohende Anschlag Sie mitten ins Gefecht, nicht immer geht es ums Befreien von Geiseln: Mal müssen Akten gestohlen, mal Wanzen angebracht, mal Sprengkörper gelegt werden. Für jeden Auftrag stehen Ihnen neue Waffen zur Verfügung – von der Schrotflinte bis zum Scharfschützengewehr. Als Anti-Terror-Kämpfer sammeln Sie dabei fleißig Flugmeilen: Ihre Reisen führen Sie von den USA über den Nahen Osten und Südafrika bis hin nach Österreich.

Und am Ende, beim großen Finale, dürfen Sie dann auch die Bomben-Diebe unschädlich machen – mit einer geballten Ladung Sprengstoff Ihrerseits.



Elitesoldaten im Anzug: Die Anti-Terror-Einheiten sind bestens gerüstet.

Bedienung

Wie in allen Actionspielen dieses Kalibers steuern Sie Ihre Figur per Tastatur und Maus. Anfänger finden dank eines einfachen Trainingseinsatzes schnell ins Spiel. Auch das Befehligen Ihres Teams ist eine simple Angelegenheit und lässt sich mit wenigen Mausklicks leicht bewältigen.

Urteil

„Der Anschlag" basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm mit Ben Affleck und Morgan Freeman. Doch leider hat das Spiel bis auf die Grundidee kaum Bezug zur Vorlage. Lediglich während der Auftragsbesprechungen bekommt man einen kleinen Einblick in die Handlung. Zweites Manko ist der zu geringe Spielumfang. Profis machen innerhalb eines Tages die Terroristen locker dingfest. Für Anfänger hingegen eignet sich das Spiel perfekt: Das gelungene Training zum Start und eine ganze Reihe von Zielhilfen machen den „Anschlag" zum idealen Actionspiel-Einführungskurs.

Sowohl Anfänger als auch Profis dürfen sich über den gelungenen Mehr-Spieler-Modus freuen. Bis zu 36 Kämpfer können per Internet oder Computer-Netzwerk gegeneinander antreten. Summa summarum wird dieses Spiel zwar nicht unbedingt wie eine Bombe einschlagen – aber ein „guter" Treffer ist es trotzdem. ■

Spieldetails



Vor jedem Auftrag wählen Sie die geeigneten Waffen aus.



Folgen Sie der weißen Linie. Rote Punkte zeigen Gegner.



Per Befehls-Menü erteilen Sie Ihrem Team Anweisungen. Auf Mausklick öffnen die Jungs dann Türen oder werfen Granaten.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

Testergebnisse im Detail



Der Anschlag

Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211/3380050 (0,12 €/Min.) Fax 0211/33800115 (0,123 €/Min.)
Version: 1.1.1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2, Game Cube, Gameboy Advance

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**3,05**
Spieleinstieg	6%	Dank gelungener Einführung sehr leicht.		2,00
Langzeitspaß	5%	Profis spielen alles innerhalb eines Tages durch – keine Langzeitmotivation.		5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Realistisch, teils etwas abwechslungsarm.		3,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Figuren bewegen sich realistisch.		2,00
Musik	2%	So gut wie keine Musik im Spiel.		5,00
Geräusche	3%	Gelungene Geräusche vermitteln den Eindruck, mitten im Geschehen zu sein.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Verständliche, teils alberne Dialoge.		2,50
Texte/Untertitel	2%	Verständliche Auftragsbeschreibungen.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Das Zusammenspiel von Tastatur und Maus funktioniert genau so, wie es soll.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Spielumgebung ist realistisch und atmosphärisch. Viel Abwechslung wird jedoch leider nicht geboten.		3,50
SERVICE	**3%**			**2,97**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.ubisoft.de)		5,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (869 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	akzeptabel		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]		**1,80**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	**2,00**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%**			**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%	11 Aufträge, 15 Ausrüstungsvarianten		4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/36		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,43**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**gut**		**2,43**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		34,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,43 x 34,95 = 84,93 = befriedigend		

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] funktioniert bei „Diamond Monstersound MX 300", „Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP" und „Turtle B Montego A 3D" nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Einsatz geben Sie sich einen Spielernamen und bestimmen die Waffengattung Ihres Söldners, in diesem Fall: Delta Force.



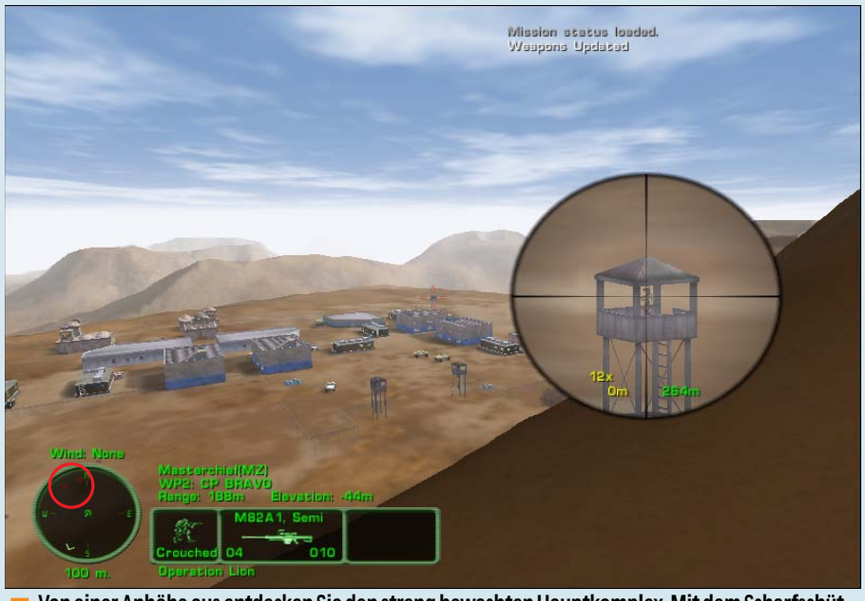
2 In die Wüste geschickt werden Sie per Fallschirmsprung. Noch während Sie langsam zu Boden segeln, sondieren Sie das Gelände.



3 Kaum gelandet, geraten Sie auch schon unter Beschuss. Da bleibt Ihnen keine Wahl – Sie müssen den unfreundlichen Gruß erwidern.



4 Sobald Sie den Vorposten erreicht haben, zerstören Sie per Fernzünder die dortige Telekommunikationsanlage. Und weiter geht's.



5 Von einer Anhöhe aus entdecken Sie den streng bewachten Hauptkomplex. Mit dem Scharfschützengewehr schießen Sie auf sämtliche Wachposten in Sichtweite – das heißt: bis auf 1,5 Kilometer Entfernung. Auf dem Radar (links) sind Gegner als rote Objekte (Kreis) dargestellt.



6 Wenn die Wachen ausgeschaltet sind, dringen Sie ins Lager ein und suchen nach geheimen Dokumenten – mit Erfolg (siehe Kreis).



7 Damit ist das Ziel dieses Einsatzes erreicht. Per Funk erhalten Sie die Nachricht, dass ein Hubschrauber Sie aus dem Lager herausholt. Geschafft!

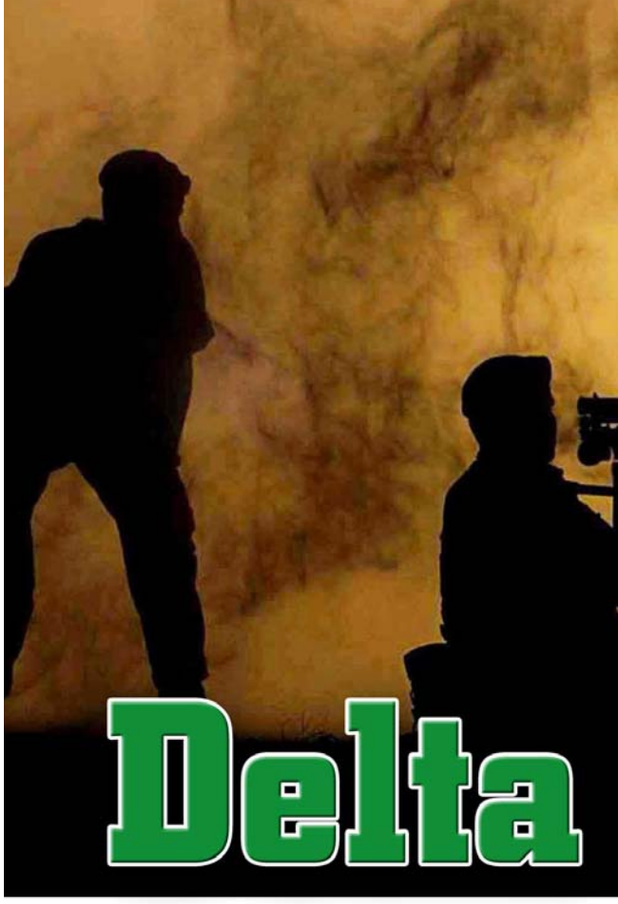


Foto: dpa

Actionspiel für PC | **Afghanistan: Der Terrorismus ist noch nicht besiegt. Doch jetzt kommen Sie ins Spiel**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Zehn Elite-Einheiten warten auf den Ausnahmesoldaten. Auf Sie. Heuern Sie bei einer dieser verwegenen Truppen an, um in der rauen, unwirtlichen Bergwelt Afghanistans den Terrorismus und seine Drahtzieher zu bekämpfen. 25 harte Missionen stehen Ihren Jungs bevor. Mit den üblichen Zielen: gegnerische Flughäfen erobern, Trainingslager nebst unterirdischen Fluchtburgen ausheben, Gefangene befreien.

Jeder Auftrag beginnt mit einer Einsatzbesprechung (in englischer Sprache). Dann stellen Sie die zur Aufgabe passende Ausrüstung zusammen, entscheiden, ob etwa Scharfschützen-, Schnellfeuer-, oder Sturmgewehre besser geeignet sind, wie viel Zusatzmunition gebraucht wird, ob Sprengstoff, Panzerabwehrwaffen oder ein Sprengsatz mit Bewegungsmelder ins Gepäck müssen. Die Waffenkammer bietet noch mehr: Pistolen mit und ohne Schalldämpfer, Splitter- oder Blendgranaten, Messer und eine Laser-Zielmarkierung für die Kameraden der Luftunterstützung – alles ist im Arsenal.

Die meisten Einsätze beginnen mit dem Fallschirmabsprung aus großer Höhe direkt vor die feindlichen Linien. Am Boden sollten Sie sich kurz orientieren und dann den vorgegebenen Wegpunkten folgen. Die führen unmittelbar ins Zielgebiet. Ist der Auftrag erledigt, geht's im Laufschritt zum Fluchtpunkt, an dem meist schon der rettende Hubschrauber wartet. Eine Karte mit Informationen über Patrouillen und Stützpunkte des Gegners schützt vor allzu unliebsamen Überraschungen.

BEDIENUNG

Sie bewegen Ihren Söldner per Maus und Tastatur durch die zerklüftete Landschaft, die Sie mit seinen Augen sehen – also meist durch Feldstecher oder Zielfernrohr, bei Dunkelheit mithilfe eines Nachtsichtgerätes. Per Mausrad treffen Sie Ihre Waffenwahl.

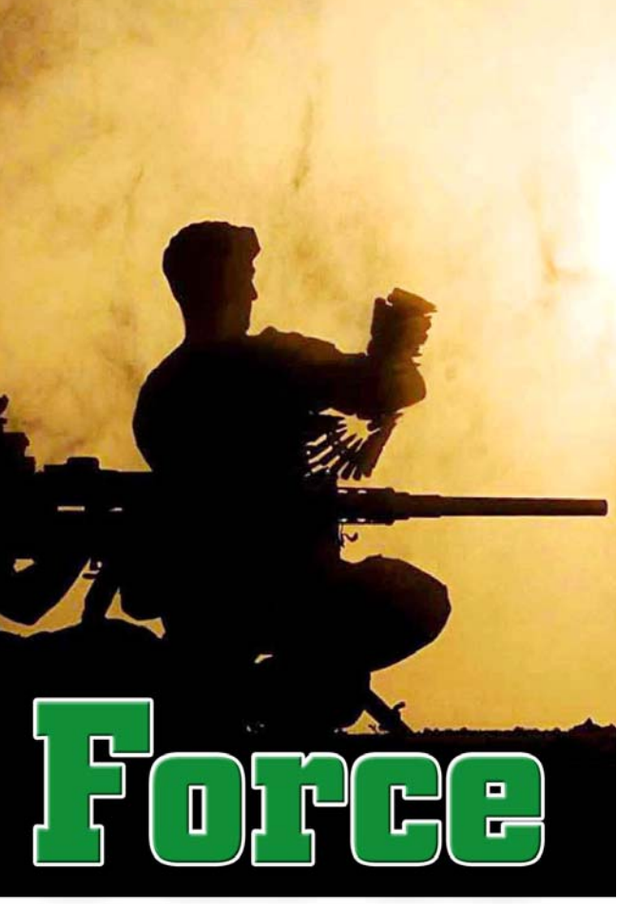
URTEIL

Eins steht fest: „Delta Force Task Force Dagger" ist wahrlich kein Kinderspiel. Die Altersfreigabe „ab 16 Jahren" zeigt schon, wohin die Reise geht – aber das Spiel ist eher nur für richtig Erwachsene geeignet. Denn hier wird ein wirklich hartes und kompromiss-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt



Task Force Dagger [1]

[1] spricht: „Delta Force Task Force Dagger"

los kriegerisches Szenario ausgebreitet.

Wer allerdings einfach wild drauflos ballert, hat keine Chance. Taktisch kluges und möglichst lautloses Vorgehen ist der Schlüssel zum Erfolg. Nur wer seinen Verstand eifrig einsetzt, kommt voran. Relativ ausgeprägte Realitätsnähe, ansehnliche Umgebungen mit ungewöhnlich großer Tiefenwirkung und eine packende Sprachausgabe (leider nur in Englisch) machen diesen Titel für heranwachsende und erwachsene Spieler interessant. Wer keine guten Englischkenntnisse hat, sollte die Finger von „Delta Force" lassen. Ansonsten gilt: Ein „gutes" Spiel, wenngleich die heikle aktuelle Thematik nicht jedem zusagen dürfte.

SPIELDETAILS


Ist seine Lage aussichtslos, dann ergibt sich der Gegner.



Die Waffenkammer ist gut bestückt – Sie haben die Wahl.


Per Nachtsichtgerät wird Finsternis zum Kontrastprogramm.


Zehn Elitesoldaten Gewehr bei Fuß. Suchen Sie einen aus.


Afghanische Terroristen haben sich unter Tage verschanzt.


Manche Hochburg der Gegner erfordert schweres Geschütz.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Delta Force: Task Force Dagger

Hersteller: **Electronic Arts**
Info: Tel. 0221/975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221/97582111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.00.05
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.codemasters.com

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,17**
Spieleinstieg	6%	Geht so, dank einer Übungslektion.		2,50
Langzeitspaß	5%	Zahlreiche verschiedene Aufträge motivieren für viele Stunden.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Landschaften hui, Gebäude pfui.		2,50
Bewegungsabläufe	3%	Realistische Bewegungsabläufe.		2,50
Musik	2%	Nicht besonders abwechslungsreich.		3,00
Geräusche	3%	Gut gemacht: Die Waffentypen lassen sich am Schussgeräusch unterscheiden.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sehr professionell und authentisch.		1,50
Texte/Untertitel	2%	Kurz und knapp gehalten.		2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie gut durch die Bergwelten Afghanistans.		2,00 2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Realistische Simulation verschiedenster Kampfeinsätze der Operation „Enduring Freedom", von Kandahar bis Tora Bora.		2,00 2,00
SERVICE	**3%**			**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.novalogic.com)		5,00
INSTALLATION	**5,4%**			**1,88**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (467 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0273 Megabyte		1,17
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**	**1,64**
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	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%**			**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein		6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**3,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	25 Einsätze, 10 Einsatzgruppen, 30 Waffen		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch		6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/32		0,00
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,13**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ←	2,13
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	31,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	0,00 € (, , Tel.)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,13 x 31,99 = 68,14 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Actionspiel für Gameboy Advance | Cowboy- und Indianerspiel mit exotischer Beteiligung: Saurier!

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Spiel in Betrieb nehmen, steht auf Seite 152.

INHALT

1886 in Texas. Es kommt zur Schlacht zwischen den Saquin-Indianern und der amerikanischen Kavallerie. Der blutige Krieg gipfelt in einem unterirdischen Duell zwischen dem Häuptling Tal'Set und Captain Bruckner. Als Blut des Indianers auf den Höhlenboden tropft, geschieht etwas Seltsames: Die beiden Kämpfer werden durch eine Explosion in eine fremde Welt – das „verlorene Land" – katapultiert. Tal'Set schließt sich deren Bewohnern an, die einen erbitterten Verteidigungskrieg gegen die Saurier-Armee des Lord Tyrannus führen. Klar: Bruckner stellt sich auf die Seite der Reptilien. Also tobt der Zweikampf auch im verlorenen Land weiter.

Sie übernehmen die Rolle von Tal'Set. Mit einem stattlichen Waffenarsenal, von der Streitaxt bis zum Maschinengewehr, treten Sie an, das Volk des (hoffentlich nicht ganz) verlorenen Landes zu retten.

BEDIENUNG

Hier sind flinke Finger gefragt. Beim Hindernislauf durch den Dschungel müssen Sie gleichzeitig aus allen Richtungen angreifende Gegner abwehren. Glücklicherweise ist präzises Zielen kein Problem. Der Waffenwechsel mitten im Gefecht ist allerdings brenzlig, weil er etwas zu lange dauert.

SPIELDETAILS



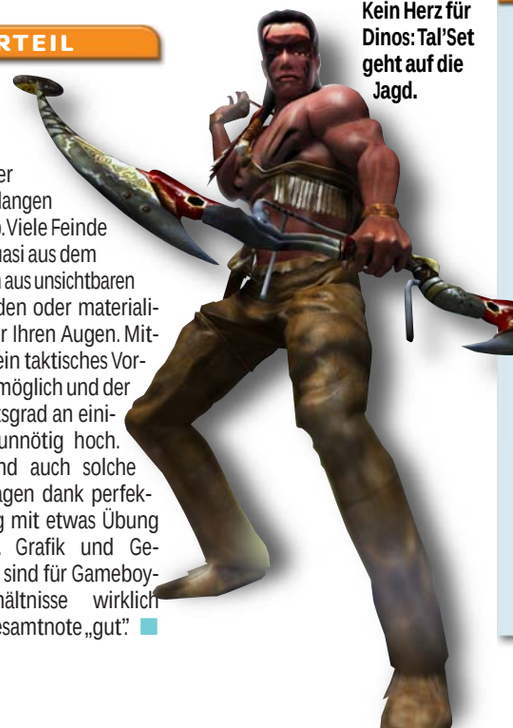
Statt Tal'Set (rechts) können Sie auch Djunn spielen.



Auf Knopfdruck sehen Sie die komplette Waffenauswahl.

URTEIL

Wer Action mag, kommt voll auf seine Kosten: Gegner und Fallen verlangen Ihnen alles ab. Viele Feinde erscheinen quasi aus dem Nichts, klettern aus unsichtbaren Luken im Boden oder materialisieren sich vor Ihren Augen. Mithin ist somit ein taktisches Vorgehen kaum möglich und der Schwierigkeitsgrad an einigen Stellen unnötig hoch. Immerhin sind auch solche heiklen Passagen dank perfekter Steuerung mit etwas Übung zu meistern. Grafik und Geräuschkulisse sind für Gameboy-Advance-Verhältnisse wirklich ordentlich. Gesamtnote „gut". ■



Kein Herz für Dinos: Tal'Set geht auf die Jagd.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Turok Evolution

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

Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Gamecube, Playstation 2, Xbox



	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,79**
Spieleinstieg	6%	Sie sind schnell mitten im Geschehen.	2,00
Langzeitspaß	5%	Mit der Zeit werden die Gegner stärker und jeder Schritt gefährlicher.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Interessante Gegner, aber lahme Kulissen.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Manche Gegner wirken sehr starr.	4,00
Musik	2%	Passend zur Action, doch auf Dauer eintönig.	3,50
Geräusche	3%	Schussgeräusche und Sauriergeschrei könnten etwas mehr Pep vertragen.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Keine Zeit zum Reden, hier wird geballert.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Einzeiler erzählen die dünne Geschichte.	4,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Steuerkreuz haben Sie Ihre Spielfigur perfekt im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	In fast jeder Spielstufe bekommen Sie es mit neuen Gegnern und Überraschungen zu tun, so dass die ständige Ballerei nicht langweilt.	2,50
SERVICE	**3%**		**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/89703355 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.acclaim.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%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**4,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Spielstufen, 2 Figuren, 14 Waffen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	mit Passwort	4,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	2,48
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,48 x 49,95 = 123,88 = mangelhaft	
ermittelt bei über 120 Händlern			

SPIELVERLAUF



1 Diesen gefräßigen Dino beeindrucken nur bleihaltige Argumente.



2 Selbst beim Klettern macht der Indianer mit Flugsauriern kurzen Prozess.



3 Flucht unmöglich: Ein Kampfkoloss hat Tal'Set den Weg abgeschnitten.



4 Gegen dieses genmanipulierte Monster hilft eine riesige Strahlenkanone.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ihr Trupp trifft am Einsatzort ein. Sie prüfen zunächst die Lage und planen den Einsatz. Dann geht es ohne Umschweife zur Sache.



2 Wenn Ihre Leute im Einsatz bei Sprüngen oder in Kämpfen verletzt werden, bekommen sie an den Regeneratoren Lebenskraft zurück.



3 Ein Tunnel, in dem giftiges grünes Gas ausströmt, lässt menschlichen Kämpfern keine Chance. Deshalb schicken Sie die unempfindliche „Mensch-Maschine" Amber vor, um das Gasventil zu schließen. Amber dreht also den Gashahn zu, und die ganze Truppe kann den Tunnel passieren.



4 Plötzlich trifft die Gruppe auf Totenkopfkämpfer. Die fackeln nicht lange, schießen ohne Vorwarnung. Da hilft nur: Feuer erwidern.



5 Um einen Durchgang zum Labor freizulegen, sprengen Sie eine Gasflasche mit einem gezielten Feuerstoß. Die Wand bricht zusammen.



6 Dahinter erwartet Sie nichts Gutes. In der Fleischfabrik wurde offenbar mit merkwürdigen Tieren experimentiert.



7 Hochgezüchtete beißwütige Hunde und Riesenratten greifen an. Doch Ihre Leute feuern aus allen Rohren und legen die Angreifer lahm.



Actionspiel für PC | Im Untergrund der Stadt rumort es. Und Sie sollen mit Ihrem Team dort aufräumen – ein Job voller Rätsel

INSTALLATION

Damit Sie die Rätsel im Spiel knacken können, müssen Sie zuvor das Geheimnis der Installation lüften. Auf Seite 152 wird Ihnen erklärt, wie Sie das anpacken können.

INHALT

Die Städte der Zukunft sind nicht wie die heutigen Metropolen. Durch die Überbevölkerung sind gewaltige Moloche entstanden: Hunderte Millionen Menschen leben in gigantischen Wolkenkratzern hoch über der Erdoberfläche. Aber nur die Reichen können sich den Platz an der Sonne leisten, die armen Zeitgenossen müssen in den unteren Stockwerken dahinvegetieren. Da bleibt Ärger nicht aus.

Sie leiten ein Einsatzteam der UPA (Urban Protection Agency, das bedeutet etwa: Städtische Schutztruppe). Das schlagkräftige Kommando besteht aus vier Kämpfern. Einsatzort: die Real-Meat-Fabrik, in der alle Computer und Maschinen verrückt spielen oder ausgefallen sind.

Die vier Kämpfer sind Fachleute auf unterschiedlichen Gebieten. Gruppenführer Carter ist ein erfahrener Agent, Minoko kennt sich mit Computern aus, Andre kann alles reparieren, und Amber, ein Mensch-Maschine-Zwitter, ist unempfindlich gegen Feuer und Giftgas.

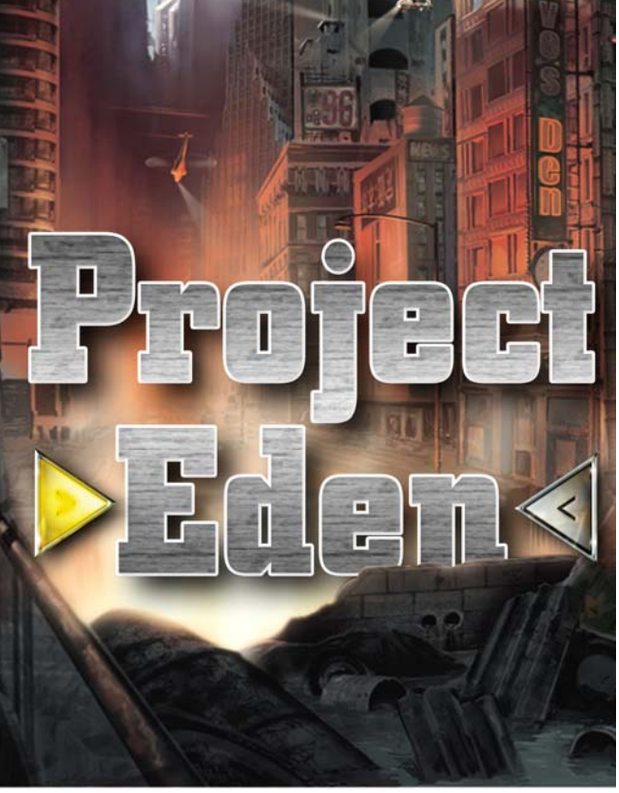
Die unterschiedlichen Fähigkeiten müssen Sie sinnvoll einsetzen, um die diversen Rätsel im Untergrund der gigantischen Stadt zu lösen. In der Fleischfabrik sind hilflose Wissenschaftler eingeschlossen – und merkwürdige Geräusche hört man dort auch. Fleisch vom Fließband – das klingt eh schon wenig appetitlich. Aber es kommt noch besser: Bevor Sie das Futterwerk betreten können, bricht auch noch eine Brücke zusammen. Sie kommen nur auf dem Umweg durch den Personallift ins Gebäude.

Nachdem die ersten Schlösser geknackt sind, werden Sie plötzlich beschossen. Es sind zwar nur zwei Gegner, aber die machen Ärger wie eine ganze Horde. Immerhin: Falls Sie zu oft getroffen werden – es gibt überall Regeneratoren, die Sie sogar im Todesfall komplett wieder herstellen.

Bei diesem Einsatz haben alle Mitglieder Ihres Teams Höchstleitungen zu vollbringen, um den kniffligen Weg durch die Fabrik zu erkunden. Manchmal müssen Sie den Rover, einen kleinen fahrbaren Computer, ein-



Amber, ein Wesen zwischen Mensch und Maschine.



setzen. Der passt auch unter Türen durch, vor denen Sie selbst kapitulieren müssten. Amber muss einen Giftgastunnel durchqueren, Andre verschiedene Schaltkästen reparieren.

Alle zusammen treten gegen Totenkopfmasken, wilde Ratten und gefährliche Laborhunde an. Mit Strahl- und Schnellfeuerwaffen, die effektiv den Weg frei machen. Fürs erste jedenfalls, denn später kommen weitere widerliche Monster ins Spiel.

BEDIENUNG

Sie können und müssen in die Haut jedes der vier Team-Mitglieder schlüpfen. Dazu reicht ein Mausklick auf die jeweilige Figur, die Sie dann von hinten sehen. In den Gängen und Räumen können Sie sich frei bewegen. Die Steuerung der harten Jungs ist kinderleicht. Die Blickrichtung wird mit der Maus gewählt. Übrigens können Sie Bewegungsbefehle an die Figuren auf beliebige Tasten legen. Die Menüs sind sehr einfach und leicht verständlich aufgebaut.

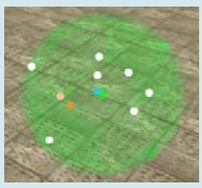
URTEIL

Optisch und akustisch macht das Spiel keinen angestaubten Eindruck, die Grafik wirkt durchaus noch zeitgemäß – „Project Eden" ist auch erst ein knappes Jahr alt. Die Figuren bewegen sich realistisch, auch der Ton macht einen guten Eindruck. Die Rätsel sind nicht zu schwer, bergen aber durchaus Herausforderungen. Es geht nicht nicht nur um langweilige Schaltersuche. Vielmehr müssen oft mehrere Team-Mitglieder zusammenarbeiten, um eine Rätselnuss zu knacken. Etliche Gegner sind durchaus intelligent und machen Ihren Leuten das Überleben schwer. Die vielen Regeneratoren zur Wiederbelebung toter Kämpfer halten den Frustfaktor aber in Grenzen. Fazit: Die Teamarbeit macht Spaß und sieht gut aus. Note: „gut". ■

SPIELDETAILS



Während Sie eine Rolle spielen, sehen Sie den Rest des Teams auf einen Blick. Blaue Balken zeigen die Lebenskraft.



Das Radar stellt Lebewesen als Punkte dar.



Der „aktive" des Quartetts, hier Carter, mit Energie im grünen Bereich.



Wer mehr wissen will, klickt den „i"-Punkt an.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Project Eden

Hersteller: Eidos
Info: Tel. 01908/39572 (1,86 €/Min.) Fax: 01907/71885 (1,24 €/Min.)
Version: 1.0.0.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung ab 16 Jahren
Geeignet für Anfänger
Auch für Playstation 2

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**1,77**
Spieleinstieg	6%	Etwas Hilfe, am Anfang leichte Rätsel.		2,00
Langzeitspaß	5%	Viele knackige, aber lösbare Rätsel und spannende Kämpfe machen lange Spaß.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schön beängstigende Tunnelgänge.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	Freund und Feind bewegen sich flüssig.		2,00
Musik	2%	Düstere Sphärenklänge passen gut.		2,00
Geräusche	3%	Krachende Schüsse und hallende Schritte sorgen für Atmosphäre.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Kämpfer sind keine Plaudertaschen.		2,00
Texte/Untertitel	2%	Kurze, knappe Sätze.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Vier Kämpfer mit einer Maus zu kommandieren, ist kein Problem.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine gelungene Mischung aus Rätseln und Action in einer spannenden Unterwelt-Atmosphäre.		1,50
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/39572 (1,86 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eidos.de)		1,00
INSTALLATION	**5,4%**			**2,32**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (209 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0078 Megabyte		1,09
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**	**2,08**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	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%	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%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier Kämpfer, viele Rätsel		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%**			**2,02**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**gut**		**2,02**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		10,00 €		
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		45,99 €		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,02 x 10,00 = 20,20 = sehr gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Turtle B Montego A 3D, Genius Sound Maker 64: Funktion nur nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung.



Silpheed

The lost Planet

1

1sprich: „Sailfihd – Se lost Plännit"

Actionspiel für Playstation 2 | Gigantische Schwärme von Monstern nähern sich auf ihrem Zerstörungsfeldzug durchs All der Erde – halten Sie die Aliens auf!

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel problemlos in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Ganze Planeten hat eine namenlose Horde von Monstern auf ihrer Reise durchs Weltall bereits auf Molekülgröße eingedampft. Die Erde ist das nächste Ziel. Einzig und allein das modernste und geheimste Flaggschiff der interstellaren Streitmacht der Erde, „Silpheed", kann die zerstörerischen Fremden aufhalten.

Der Pilot des hochgerüsteten Raumjägers sind Sie. In sechs langen Spielabschnitten müssen Sie den

SPIELVERLAUF



1 Die Außerirdischen sind im Orbit der Erde angekommen. Aus der Zentrale gibt es eine kurze Einweisung, mit welchen Gegnern zu rechnen ist.



2 Sofort nach dem Start muss sich das Raumschiff Silpheed, noch in der Erdatmosphäre, mit Kometen und ersten fremden Raumschiffen herumschlagen.



3 Nachdem die Atmosphäre von Eindringlingen befreit ist, gilt es, eine Bastion der Menschheit zu sichern. Zahl und Härte der Gegner nehmen zu.



4 Wie in jedem Spiel dieser Art, wartet am Ende des Spielabschnittes ein sehr hartnäckiger und fieser Gegner. Allein die Bildschirm füllende Größe des Monsters ist beeindruckend. Mit gezielten Schüssen auf den Rumpf des Monsters verliert es beständig an Energie. Schüsse auf die Monsterbeine zeigen dagegen keine Wirkung.



5 Nachdem der Gegner in einer gewaltigen Explosion das Zeitliche gesegnet hat, dürfen Sie Ihr Schiff am Versorger andocken und die Schutzschilde auffrischen.



6 Bevor es in die zweite Runde geht, können Sie die beiden Waffensysteme an den Tragflächen neu bestücken. Neun feuerkräftige Typen stehen zur Verfügung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Silpheed
The lost Planet

FORTSETZUNG

üblen Aliens zeigen, dass die Erde nicht so schnell kleinzukriegen ist. Nach einer kurzen Lagebesprechung dürfen Sie die Tragflächen Ihres Silpheed mit je einer Waffe bestücken. Zur Wahl stehen neun verschiedene Systeme, die jedoch nicht alle gleich bei Spielbeginn verfügbar sind. Am Anfang rückt die Waffenkammer nur zwei davon raus.

BEDIENUNG

Gespielt wird mit dem Steuerkreuz und der Feuertaste (Taste ✕), die daumenschonend mit Dauerfeuer belegt ist. Eine entsprechend kurze Einarbeitungszeit sorgt vom Start weg für brauchbare Punktezahlen.

URTEIL

Ist die Steuerung noch extrem einfach, so wird es angesichts der zum Teil sehr hartnäckigen Gegner in „Silpheed – The lost Planet" reichlich schwierig, die Monster in schön anzusehende Feuerbälle zu verwandeln. Hinzu kommt, dass regelmäßig ganze Alien-Flotten auf Ihr Raumschiff losgehen. Entsprechend schwer wird es, auf dem Bildschirm die vermeintlich sichere Lücke zwischen Gegnern und Projektilen zu finden. Doch obwohl zahlreiche harte Passagen zu meistern sind, ist es mit ein wenig Übung durchaus möglich, im letzten Abschnitt das Mutterschiff der Monster zu pulverisieren.

Silpheed gehört eindeutig in die Reihe der klassischen Arcade-Spiele, die in den 80er-Jahren in jeder Spielhalle zu finden waren. Und diese Tradition ist hier handwerklich gut umgesetzt. Veteranen dürfte jedoch die Wahl der Waffen ein wenig enttäuschen. Richtig durchschlagende Typen, wie die klassische „Smartbomb", die alles auf dem Bildschirm zerstört, gibt es nicht. Wer im Silpheed Platz nimmt, muss sich im Klaren sein, dass weder eine packende Story noch besonders viel Tiefgang die sechs Spielabschnitte mit Atmosphäre versorgen – aber wer auf diese Art klassischer Ballerspiele steht, wird das verschmerzen und die Monster mit Vergnügen und Dauerfeuer vertreiben. Und sich an detaillierter Grafik mit wunderschönen Hintergründen und gewaltigen Explosionen erfreuen. COMPUTERBILD-SPIELE meint, dass die Erhaltung der Ballerspiel-Tradition ein knalliges „gut" verdient hat.



Letzte Hoffnung der Menschheit: der supermoderne Raumjäger „Silpheed".

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Silpheed – The lost Planet

Hersteller: Swing! Entertainment

Info: Tel. 02131/40660 (0,123 €/Min.) Fax 02131/4066440 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,86**
Spieleinstieg	6%	Sehr einfach, da anspruchsloses Spiel.	1,00
Langzeitspaß	5%	Nur durchschnittlich, es fehlt auf die Dauer an Abwechslung.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Fantasievoll und schön gezeichnet.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Etwas gleichförmig, aber flüssig.	2,50
Musik	2%	Typischer elektronischer „Japan-Rock".	3,00
Geräusche	3%	Im Prinzip sehr passend, aber wenig verschieden – daher Wiederholungen.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Fürs Spiel unwichtig, aber vorhanden.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Knapp, aber auch völlig unnötig.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Spieletastatur erlaubt erfolgreiche Montserjagd.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Sechs große Spielabschnitte mit vielen verschiedenen Gegnertypen.	1,50
SERVICE	**3%**		**1,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02131/4066499 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.swing-games.com)	1,00
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**2,43**
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%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**5,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	ein Raumschiff, neun Waffensysteme	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,97**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,97**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		20,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,97 x 20,00 = 39,40 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Anspruchsvolle Gegner, wie hier der aus dem zweiten Auftrag, legen eine bemerkenswerte Hartnäckigkeit an den Tag.



Diese Mischung aus Monster und Maschine versucht, Ihr Raumschiff mit seinen roten Tentakeln zu greifen.



Bildschirm füllende Explosionen sind Alltag eines Silpheed-Piloten. Große Monster verabschieden sich im eindrucksvollen Feuerwerk.



Die links und rechts durchstartenden Raumschiffe versprechen ein unfaires Duell zwischen Silpheed (Mitte) und den Außerirdischen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



■ : Feuer linkes Waffensystem
● : Feuer rechtes Waffensystem
✕ : Feuer beide Waffensysteme gleichzeitig
Steuerkreuz: Bewegen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Spiele, die Probierversion (Demo) 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 daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM, die dann sofort startet.

Direct-X 8.1b

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



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

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

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

Acrobat Reader 5.0

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

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

Windows Installer 2.0

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

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

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

Racing Simulation 2



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium166 MHz
- 24 **Megabyte** S.172 **Arbeitsspeicher** S.172
- 609 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Einfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/XP
- **Direct-X** S.172 Version 7.0

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Racing Simulation 2“ vorzubereiten, klicken Sie auf.



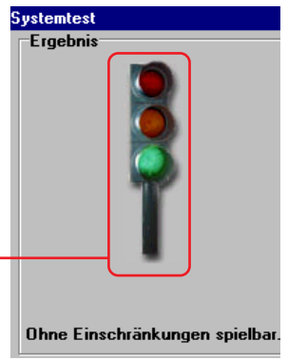
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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

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

Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers.

Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an – das Spiel Racing Simulation 2 läuft vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.



	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	166 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	24 MB	512 MB
Betriebssystem	Windows 95/98/XP	Windows 95/98
Direct-X	7	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	1X	21X
Speicherplatz	609 MB	C: 3142 MB frei D: 11155 MB frei E: 7461 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

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

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

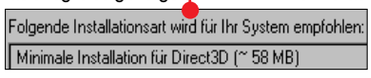
Ein Klick auf Überspielen, um das Spiel auf den Computer zu überspielen.

6 Danach können Sie die Sprache wählen. Für „Deutsch" reicht ein Klick auf OK.

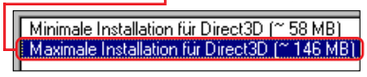
7 Weiter geht es mit einem Klick auf INSTALLATION.

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

9 Jetzt wird eine vom Programm empfohlene Installationsgröße gezeigt.

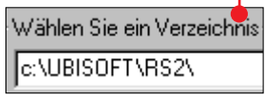


Klicken Sie auf Installieren, um das Spiel in dieser Größe auf der Festplatte zu installieren. Lesen Sie dann bei Schritt **10** weiter. Falls genügend Platz auf der Festplatte frei ist, können Sie aber auch per Klick auf Ändern eine andere Größe vorziehen. Wählen Sie dann



aus, und klicken Sie auf Installieren.

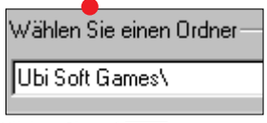
10 Danach wird ein Zielverzeichnis angegeben.



Diese Vorgabe können Sie mit einem Klick auf OK übernehmen. Daraufhin wird das Spiel installiert.

11 Klicken Sie anschließend zwei Mal hintereinander auf OK.

12 Jetzt wird noch eine Programm-Gruppe im Programm-Menü von Windows eingerichtet.



Klicken Sie auf OK.

13 Klicken Sie anschließend auf Nein und danach auf VERLASSEN.

Anleitung lesen

1 Klicken Sie auf der rechten Seite auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung. 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 🖨.

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

IPX-Protokoll installieren

1 Wenn Sie nur alleine spielen möchten, dann lesen Sie bitte im Abschnitt „Spiel starten" weiter. Um aber Racing Simulation 2 im Mehr-Spieler-Modus fahren zu können, müssen Sie noch das **IPX-Protokoll** S.172 installieren. Klicken Sie zunächst auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden.

2 Klicken Sie danach auf Start, Einstellungen und dann auf Systemsteuerung.

3 Klicken Sie dann doppelt auf



.

4 Weiter geht es mit einem Mausklick auf den Eintrag Hinzufügen...

5 Klicken Sie auf die Zeile Protokoll, dann erneut auf Hinzufügen...

6 Klicken Sie danach in der linken Spalte auf Microsoft und anschließend in der rechten Spalte auf den Eintrag IPX/SPX-kompatibles Protokoll. Bestätigen Sie mit einem Klick auf OK. Klicken Sie dann erneut auf OK.

7 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Legen Sie die Windows-98-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie auf OK.

8 Dann werden die benötigten Dateien kopiert. Falls eine Meldung beanstandet, dass Dateien nicht gefunden werden, dann ist der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks falsch angegeben, etwa so: G:\WIN98. Klicken Sie in diesem Fall in das Feld unter Quelle:, und ersetzen Sie den gezeigten Buchstaben durch den richtigen, ändern aber ansonsten nichts. Falls das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers unter dem Kennbuchstaben **F** läuft, muss die Zeile also wie folgt aussehen: F:\WIN98.

9 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

10 Klicken Sie danach auf Ja, um den Computer neu zu starten.

Spiel starten

1 Wenn Sie das IPX-Protokoll nicht installiert haben, klicken Sie auf Beenden und lesen dann bei Schritt **2** weiter. Andernfalls legen Sie wieder die COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM ein, und halten so lange ⇧ gedrückt, bis das CD-ROM-Laufwerk aufhört zu arbeiten. Damit wird der automatische Start der CD-ROM unterdrückt.

2 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



.

3 Sobald Sie das Startmenü sehen, klicken Sie auf EIN SPIELER, falls Sie alleine spielen möchten. Lesen Sie dann den Abschnitt „Einzelspieler-Spiel". Wenn Sie ein Mehr-Spieler-Spiel starten möchten, klicken Sie dagegen auf MEHRSPIELER. Lesen Sie in diesem Fall den Abschnitt „Mehr-Spieler-Spiel". Wenn Sie einen schnellen PC mit einer leistungsfähigen Grafikkarte haben, können sie vorab noch im Interesse besserer grafischer Darstellung die Bildauflösung ändern. Wie das geht, zeigen die nächsten fünf Schritte:



Bildauflösung ändern

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche EIN SPIELER.

2 Klicken Sie danach unten rechts auf die Leuchtanzeige neben dem Eintrag KONFIGURATION.

3 Links sehen Sie die Anzeige 640X480. Das ist der aktuelle Wert der Bildauflösung. Klicken Sie so oft auf diesen Eintrag, bis dort beispielsweise 1024X768 steht.

4 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK.

5 Mit einem Klick auf die Schaltfläche ↩ rufen Sie schließlich wieder das Startmenü auf.

Einzelspieler-Spiel

1 Im Hauptmenü können Sie vor dem Spielstart diverse Einstellungen festlegen.



Entscheiden Sie, ob Sie ein Einzelrennen oder einen Grand Prix fahren möchten und auf welcher Strecke das Rennen stattfinden soll. Klicken Sie auf die entsprechenden Schaltflächen, um Ihre Auswahl zu treffen. Klicken Sie danach auf OK.

2 Dann können Sie sich noch der Feinabstimmung Ihres Autos widmen, indem Sie auf den Knopf neben dem Eintrag GARAGE klicken. Mehr dazu lesen Sie in der Rubrik „Spieletricks" gleich im Anschluss an diese Seiten. Klicken Sie auf OK, um ein Rennen zu starten.

Mehr-Spieler-Spiel

1 Im Mehr-Spieler-Menü ist NETZWERK bereits eingestellt. Klicken Sie auf OK.

2 Klicken Sie auf ↵ über dem Eintrag EINRICHTEN, um ein Spiel vorzubereiten.

3 Klicken Sie danach in das Feld unter dem Eintrag NAME DES SPIELS, und tippen Sie einen Namen für das Spiel ein, etwa TEST. Drücken Sie dann ↵.

4 Bestätigen Sie mit einem Klick auf OK.

5 Jeder Spieler, der im **Netzwerk** S.172 mit Ihnen spielen möchte, wiederholt an seinem PC Schritt **1**, klickt dann unter GEFUNDENE SPIELE auf das gefundene Spiel, in diesem Fall TEST, und dann auf OK.

6 Sie selbst klicken ebenfalls auf OK. Gehen Sie dann anhand der Schritte im Abschnitt „Einzelspieler-Spiel" vor. Eine Stoppuhr zählt die Zeit bis zum Spielbeginn.



Der am Wettkampf teilnehmende zweite Spieler kann diese Zeit abkürzen, indem er auf die Schaltfläche OK klickt.

Spiel beenden

1 Drücken Sie beim Einzelspieler-Spiel im laufenden Rennen Esc. Bei Mehr-Spieler-Partien müssen zunächst alle Teilnehmer das Spiel mit zweimaligem Druck auf Esc verlassen, bevor Sie selbst „aussteigen" können. Drücken Sie dann so lange ↓, bis Sie die Option RENNEN BEENDEN sehen. Drücken Sie dann ↵.

2 Klicken Sie danach auf HAUPTMENÜ, dann auf EXIT und zum Abschluss auf den Eintrag JA.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, auf Ubi Soft Games, Rs2 und schließlich auf 2 Deinstallation RS2. Mit einem Klick auf Ja schließen Sie den Vorgang ab, und Racing Simulation 2 ist gelöscht.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT — FORTSETZUNG

Battle Painters



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Battle Painters** und anschließend auf **Überspielen**. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von „Battle Painters“.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben.

Installiere Battle Painters nach:
C:\Programme\Battle Painters\

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

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

Spiel starten

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



2 Im Hauptmenü können Sie per Druck auf ↵ den BATTLE MODE auswählen. Dann spielen Sie wahlweise gegen Computergegner oder menschliche Mitspieler. Falls Sie diesen Modus wählen, lesen Sie bei Schritt 3 weiter. Wenn Sie dagegen zunächst ↓ und dann zwei Mal ↵ drücken, so wählen Sie damit den RANKING MODE aus, in dem Sie alleine um den Einzug in die Bestenliste kämpfen können.

3 Im BATTLE MODE spielen bis zu vier Spieler gegeneinander. Hier stellen Sie ein, welche davon Menschen (HUMAN) sein und welche vom Computer übernommen werden sollen. Dazu wechseln Sie mit ↑ und ↓ zwischen den einzelnen Spielern (PLAYER). Wenn Sie etwa einen zweiten menschlichen Spieler beteiligen möchten, dann drücken Sie so lange ↑, bis Sie bei PLAYER 2 sind. Drücken Sie dann zwei Mal ↵, so dass dort HUMAN steht. Wahlweise können Sie einen Spieler auch ganz „lahm legen“, indem Sie ihn per Druck auf ↵ als DISABLED einstellen. Drücken Sie anschließend so lange ↓ bis Sie bei START sind. Drücken Sie ↵, um das Spiel zu beginnen.

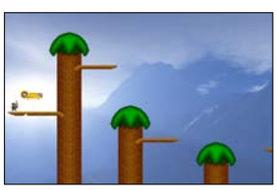
Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels drei Mal hintereinander Esc, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme und auf Battle Painters. Klicken Sie danach auf Battle Painters entfernen und anschließend auf Ja.

Air Taxi



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Air Taxi** und anschließend auf **Überspielen**, um die Installation des Spiels „Air Taxi“ vorzubereiten.

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

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis.

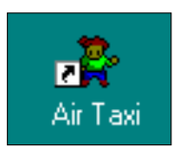
Installiere Air Taxi nach:
C:\Programme\Air Taxi\

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

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

Spiel starten

1 Klicken Sie rechts oben auf Beenden. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



2 Drücken Sie danach ↓, damit auf dem Bildschirm sp001 steht. Nach einem Druck auf ↑ lesen Sie an der Stelle Resume. Drücken Sie Esc, um das Spiel zu beginnen.

Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc. Drücken Sie dann ↑, so dass Sie Quit lesen.

2 Mit einem Druck auf ↵ verlassen Sie das Spiel.

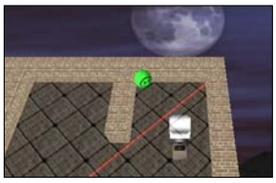
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf die Einträge Programme und Air Taxi.

2 Klicken Sie danach auf Air Taxi entfernen.

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

Laser Factory



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Laser Factory** und anschließend auf **Überspielen**. Dann startet automatisch das Installationsprogramm.

2 Im zunächst sichtbaren Begrüßungsbildschirm klicken Sie auf Weiter, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben.

Installiere Laser Factory nach:
C:\Programme\Laser Factory\

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

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

Spiel starten

1 Klicken Sie rechts oben auf Beenden. Klicken Sie danach doppelt auf



2 Drücken Sie dann ↵ und anschließend .

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des laufenden Spiels Esc. Drücken Sie dann ein Mal kurz →, damit die Option EXIT gezeigt wird.

2 Drücken Sie ↵, um das Spiel zu beenden und um wieder zur Windows-Oberfläche zurück zu schalten.

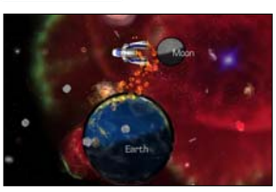
Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf Laser Factory entfernen.

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

Wazzal



Spiel installieren

1 Bitte beachten Sie, dass das Spiel „Wazzal“ gute Englischkenntnisse voraussetzt. Wenn Sie keine oder nur geringe Kenntnis der englischen Sprache haben, ist eine Installation nicht empfehlenswert. Andernfalls klicken Sie auf **Wazzal** und dann rechts auf den Eintrag **Überspielen**.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie zwei Mal auf Next.

3 Dann schlägt das Installationsprogramm ein Zielverzeichnis C:\Programme\Wazzal vor. Klicken Sie auf Next, um fortzufahren.

4 Danach wird die neue Programm-Gruppe Wazzal im Programm-Menü von Windows angelegt. Klicken Sie wiederum auf Next und dann erneut auf Next.

5 Klicken Sie zum Schluss zwei Mal auf OK.

Spiel starten

1 Zunächst müssen Sie per Klick auf den Eintrag Beenden rechts oben die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM schließen. Damit schalten Sie wieder zur Windows-Oberfläche um.

2 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



3 Drücken Sie im Startbildschirm ↵, um ins Spiel einzusteigen. Überspringen Sie den Vorspann mit ↵.

Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels Esc, um ins Hauptmenü zurück zu schalten. Klicken Sie anschließend auf Quit, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf Uninstall Wazzal.

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

Sphere

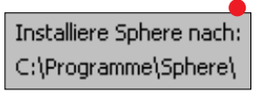


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Sphere** und anschließend auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von „Sphere“.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben.



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

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

Spiel starten

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



2 Drücken Sie im Startbildschirm ↵.

3 Jetzt können Sie sich für eine von mehreren Bilddarstellungen entscheiden. Drücken Sie dazu ← und →, um durch die verschiedenen Ansichten zu schalten. Wählen Sie etwa



aus, und drücken Sie danach ↵.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc.

2 Wählen Sie dann per ← die Option Quit aus.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵.

4 Im Hauptmenü drücken Sie einmal ↓, um Quit auszuwählen.

5 Drücken Sie ↵, und das Spiel ist beendet. Sie sehen daraufhin wieder die Windows-Oberfläche.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Gravi-t Games.

3 Klicken Sie danach auf den Eintrag Sphere entfernen.

4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja. Jetzt wird das Spiel von der Festplatte entfernt. Warten Sie einfach ab, bis der Balken vollständig durchgelaufen ist.

Bowling Mania SE

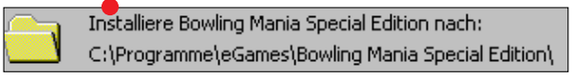


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Bowling Mania SE** und anschließend auf Überspielen.

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

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis:



Klicken Sie hier einfach auf Weiter. Ein blauer Laufbalken informiert Sie anschließend über den Fortschritt der Installation:

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

Spiel starten

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



2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm an eine beliebige Stelle, um das Hauptmenü von „Bowling Mania SE“ aufzurufen.

3 Hier haben Sie verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Mit Open Bowling wählen Sie ein offenes Spiel. Player vs. Player bedeutet: Zwei Teilnehmer spielen gegeneinander. Wenn Sie Player vs. Computer anklicken, treten Sie gegen den Computer an, und nach einem Klick auf Bowling Tournament Mode spielen Sie eine Meisterschaft durch. Klicken Sie also zum Beispiel auf Open Bowling.

4 Per Klick auf ◀ oder ▶ können Sie eine Spielfigur auswählen.



5 Dann legen Sie noch den Schwierigkeitsgrad fest. Rookie bedeutet Anfänger. Sie können auch als Amateur spielen. Nach einem Klick auf Pro finden Sie sich in der Profiliga wieder. Wählen Sie also eine dieser Optionen aus, und klicken Sie danach auf Select Player.

6 Klicken Sie dann auf Play. Das Spiel beginnt.



Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc und dann ↵.

2 Drücken Sie anschließend erneut ↵.

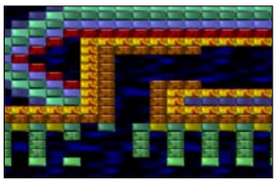
3 Klicken Sie danach auf Exit, und drücken Sie schließlich die Taste Esc.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme sowie auf Bowling Mania Special Edition.

2 Klicken Sie danach auf Bowling Mania Special Edition entfernen. Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja.

Blast Thru SE



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Blast Thru SE** und anschließend auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von „Blast Thru SE“.

2 Im daraufhin sichtbaren Begrüßungsbildschirm klicken Sie hier auf Weiter.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben.

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

4 Wenn der Balken rechts anschlägt, klicken Sie auf Fertig stellen.

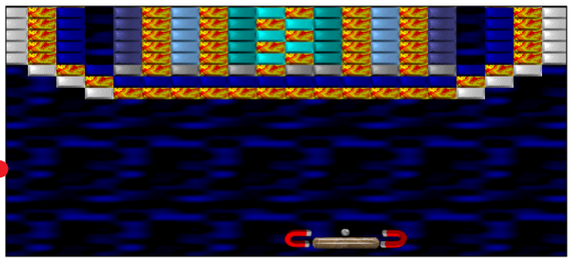
Spiel starten

1 Klicken Sie rechts oben auf Beenden. Klicken Sie danach doppelt auf





2 Anschließend sehen Sie das Hauptmenü des Spiels, in dem Sie verschiedene Optionen zur Auswahl haben. Hier nur die beiden wichtigsten: Klicken Sie auf Random Level, wenn Sie alleine spielen wollen. Daraufhin geht das Spiel unmittelbar los. Per Klick auf Team Play starten Sie ein Spiel mit mehreren Leuten im Wechsel. Dann müssen Sie noch die Zahl der Mitspieler eintippen, bis zu acht Personen sind möglich. Tippen Sie also 2 ein, wenn Sie zu zweit spielen wollen, und klicken Sie auf Continue. Los geht's – der erste Spieler beginnt.



Spiel beenden

Drücken Sie auf Esc, und klicken Sie anschließend zwei Mal auf Exit Game. Drücken Sie dann noch zwei Mal Esc, um das Spiel zu verlassen.

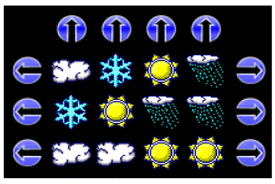
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf die Einträge Programme und Blast Throu Special Edition.

2 Klicken Sie danach auf Blast Throu Special Edition entfernen.

3 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja. Daraufhin wird das Spiel „Blast Thru SE“ von der Festplatte entfernt.

Schieblette



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf den Eintrag **Schieblette** und danach auf **Überspielen**.

2 Klicken Sie im darauf folgenden Fenster auf Ja.

3 Dann fahren Sie mit einem Klick auf Weiter fort.

4 Das Spiel „Schieblette“ wird daraufhin im Verzeichnis C:\Programme\Schieb installiert. Klicken Sie auf Weiter.

5 Anschließend wird noch eine neue Programmgruppe Schieblette im Programm-Menü von Windows angelegt.

6 Klicken Sie jetzt auf die Schaltfläche Installieren.

7 Klicken Sie zum Abschluss der Installation auf die Schaltfläche Fertig stellen.

Spiel starten

1 Zunächst müssen Sie die Oberfläche der COMPUTER-BILD-SPIELE-CD-ROM schließen. Klicken Sie dazu oben rechts auf **Beenden**.

2 Klicken Sie danach auf **Start**, ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Schieblette.

3 Klicken Sie anschließend auf Schieblette 1.0.

4 Im daraufhin geöffneten Spiel-Fenster klicken Sie auf



Spiel beenden

1 Klicken Sie einfach im laufenden Spiel rechts unten auf den Eintrag



2 Mit einem Klick auf JA beenden Sie das Spiel. Falls Sie nicht die Bestenliste erreicht haben, folgt jetzt noch ein Klick auf Das ist schade.

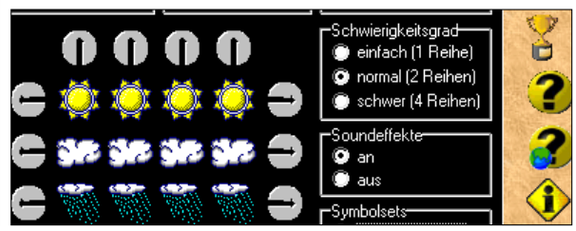
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf **Start**. Ziehen Sie anschließend den Mauszeiger auf den Eintrag Programme und dann auf die Zeile Schieblette.

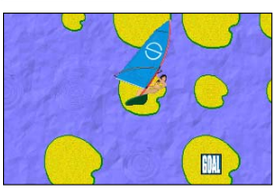
2 Klicken Sie danach auf den daneben stehenden Eintrag Schieblette deinstallieren.

3 Dann geht es mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja weiter.

4 Nach einem abschließenden Klick auf die Schaltfläche OK ist das Spiel von der Festplatte entfernt.



Surfer Game



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Surfer Game**.

2 Klicken Sie danach rechts auf **Überspielen**, um die Installation des Spiels „Surfer Game“ vorzubereiten.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

4 Klicken Sie erneut auf Weiter, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

5 Mit einem Klick auf Weiter starten Sie den Installationsvorgang. Ein Balken informiert Sie über den Fortschritt der Installation: 44 %.

6 Wenn der Balken rechts anschlägt, klicken Sie auf OK.

7 Mit einem Klick auf Weiter schließen Sie die Installation des Spiels ab.

8 Klicken Sie jetzt noch auf rechts oben, um das Fenster zu schließen.

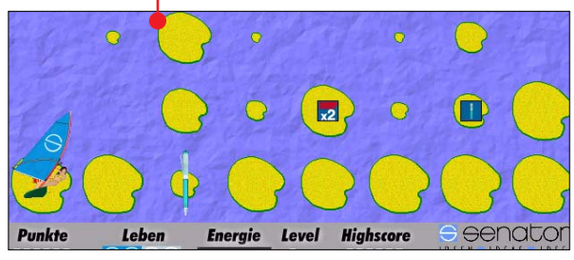
Spiel starten

1 Um das Spiel starten zu können, müssen Sie nach der Installation die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM ausblenden. Klicken Sie dazu oben rechts auf **Beenden**.

2 Klicken Sie danach auf **Start**, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie auf Surfer.

3 Klicken Sie dann auf den Eintrag Senator Surfer.

4 Im Hauptmenü klicken Sie dann auf den Eintrag SPIEL STARTEN. Drücken Sie danach noch eine der Tasten ←, →, ↓ oder ↑. Dann beginnt das Spiel – viel Vergnügen beim Punktesammeln.



Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc. Tippen Sie dann einen Namen ein, um sich in die Bestenliste einzutragen, etwa ORLANDO. Drücken Sie anschließend zwei Mal ↵.

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag BEENDEN.

3 Beanworten Sie die daraufhin gestellte Frage mit einem Klick auf JA.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf **Start**, Einstellungen und danach auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



3 Suchen Sie den Eintrag SURFER, indem Sie mehrmals auf ▼ klicken. Klicken Sie den Eintrag an. Klicken Sie dann auf Hinzufügen/Entfernen... Danach folgt ein Klick auf die Schaltfläche Weiter. Schließen Sie jetzt den Vorgang ab, indem Sie auf Ende klicken. Schließen Sie dann noch die letzten geöffneten Fenster mit Klicks auf OK und auf ✕.

Probierversion: Industrie Gigant 2



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Industrie Gigant 2** und danach auf **Überspielen**.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter.

3 Jetzt schlägt Programm ein Zielverzeichnis zur Installation der Probierversion vor: C:\...\JoWooD\IndustrieGigant2 Demo. Daran müssen Sie nichts ändern. Klicken Sie daher auf Weiter, um fortzufahren.

4 Klicken Sie danach erneut auf Weiter. Warten Sie ab, bis der blaue Laufbalken 44 % 100 Prozent erreicht hat, und klicken Sie dann auf Fertigstellen.

Spiel starten

1 Klicken Sie rechts oben auf **Beenden**. Damit schließen Sie die CD-ROM-Oberfläche. Klicken Sie anschließend doppelt auf das Symbol



2 Damit haben Sie das Hauptmenü des Spiels aufgerufen. Hier können Sie wählen, ob Sie zunächst die Einführungsspiele absolvieren wollen, um sich mit dem Ablauf vertraut zu machen. In diesem Fall klicken sie auf



und auf START, um zu beginnen. Wenn Sie dagegen ohne Training loslegen wollen, wählen Sie ein Endlosspiel, indem Sie im Hauptmenü auf



und danach auf START klicken. Wählen Sie dann bei Bedarf noch einige Spieloptionen aus, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, und klicken Sie erneut auf START. Daraufhin startet das Spiel.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc, um wieder zum Hauptmenü zu schalten.

2 Klicken Sie danach unten links auf das Symbol



3 Beantworten Sie die darauf folgende Frage des Programms mit einem Klick auf .

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst auf **Start**.

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf Programme und Industriegigant 2- Demo.

3 Klicken Sie dann auf Deinstallieren IndustrieGigant2 - Demo.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter, und danach noch auf die Schaltfläche Ende, um den Löschvorgang abzuschließen.

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

RACING Simulation 2

Rennspiel für PC |

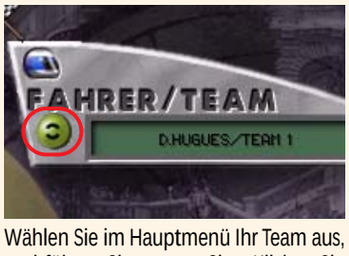
Schnallen Sie sich an, und setzen Sie sich an das Steuer eines Formel-1-Boliden Ihrer Wahl. Nehmen Sie am Rennzirkus teil, und verweisen Sie die aggressiven Gegner in ihre Schranken. Mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE fahren Sie immer auf Sieg

Das Rennspiel „Racing Simulation 2“ entführt Sie als Spieler direkt in die aufregende Welt der exklusiven Rennsports. Kreieren Sie sich einen eigenen Fahrer und ein eigenes Team, das den Formel-1-Zirkus richtig aufmischt. Trainieren Sie auf den 17 verschiedenen Strecken, und lernen Sie jede Kurve auswendig – erst dann sind Sie bereit für eine anstrengende und aufreibende Meisterschaft. Treten Sie hier gegen 22 computergesteuerte Fahrer an, und kämpfen Sie auf jeder Strecke um den Sieg. Vor dem Rennen können Sie natürlich noch umfangreiche Einstellungen an Ihrem Fahrzeug vornehmen, um es an die Gegebenheiten der anstehenden Rennstrecke anzupassen: Bestimmen Sie die Treibstoffmenge bis zum ersten Boxenstopp, verstellen Sie die Spoiler, um den Anpressdruck in schwierigen Passagen zu erhöhen, oder wählen Sie andere Reifen aus. Da im Spiel nicht die Originalnamen der aktuellen Saison auftauchen, können Sie diese über die Funktion „Editieren“ selber einbauen – und schon fahren Sie in der aktuellen Saison um den Sieg. Im Spiel enthalten ist übrigens noch der alte Hockenheimring. Und das ist auch gut so. Denn diese „klassische Version“ des beliebten deutschen Superkurses ist wesentlich geeigneter für spektakuläre Hochgeschwindigkeitsfahrten als die neue Strecke. Hier können Sie mitunter Geschwindigkeiten weit jenseits der 300-km/h-Grenze erreichen. Noch etwas: Lassen Sie sich von den vielen Einstellungsmöglichkeiten nicht erschrecken, die folgenden Tricks erklären den Einstieg in die Welt der Formel1 Schritt für Schritt.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Das Hauptmenü

Fahrer/Team



Wählen Sie im Hauptmenü Ihr Team aus, und führen Sie es zum Sieg. Klicken Sie dazu einfach auf die kleine Schaltfläche (Kreis), um in das Teammenü zu kommen.



Wählen Sie nun aus der Liste der verfügbaren Teams eins aus. Sie werden schnell merken, das alle Teams an die Orginale angelehnt wurden. Suchen Sie aus.

Rennmodus auswählen

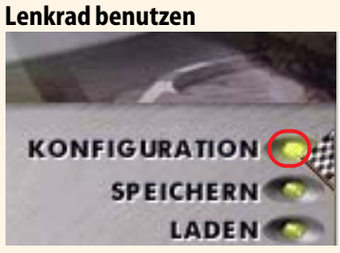


Im Hauptmenü können Sie unter dem Feld „Modus“ die Art des Rennens bestimmen, welches Sie bestreiten wollen. Klicken Sie dazu einfach auf die kleine Schaltfläche (Kreis), und ein neues Fenster erscheint.



In dem können Sie dann die Art des Rennens einstellen. Üben Sie am Besten zuerst ein paar Einzelrennen, bevor Sie an der Meisterschaft teilnehmen. Karriere und Szenario sind nur im realistischen Modus wählbar.

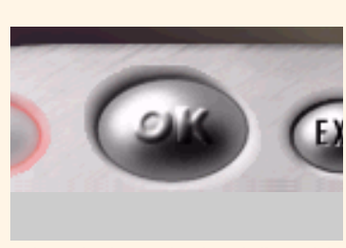
Lenkrad benutzen



Wenn Sie das Spiel mit einem Lenkrad spielen wollen, klicken Sie im Hauptmenü auf das kleine Licht neben dem Menüpunkt „Konfiguration“ (Kreis).



Klicken Sie nun auf den kleinen Knopf neben der Zeile (Kreis). Jetzt können Sie durch eine kurze Bewegung des Lenkrades die X- und Y-Achsen einstellen.



Haben Sie das Lenkrad und die Pedale zu Ihrer Zufriedenheit konfiguriert, klicken Sie auf die Schaltfläche „OK“ am unteren Bildschirmrand. Fertig!

Fortsetzung | Das Hauptmenü

Team editieren



Entsprechen die vorgegebenen Namen der Fahrer nicht Ihren Wünschen, so können Sie diese sehr einfach anpassen. Klicken Sie im Teammenü einfach auf die Schaltfläche „Konfigurieren“, nun können Sie alle Daten des Fahrers nach Ihrem Gusto ändern.



Sie können den Namen, das Alter, das Gewicht, die Größe sowie die Nationalität ändern. So ist es ganz einfach, die vorgegebenen Fantasiefahrer in die Fahrer der aktuellen Saison umzuwandeln – oder in die Mitgliedsliste Ihres Kegelklubs.



Und schon fahren Sie mit Ihren Kollegen um den Sieg. Das macht nicht nur mehr Spaß, sondern sorgt Ihrerseits auch für ein dickes Grinsen nach jedem Rennen – vorrausgesetzt, Sie haben den Sieg in der Tasche.

Spieltyp ändern



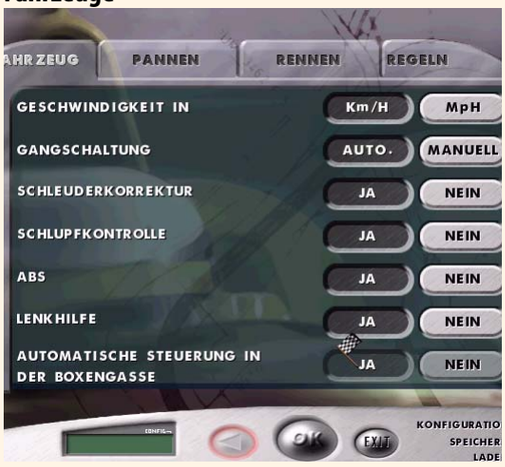
Hier können Sie den schwierigeren „realistischen“ Spieltyp wählen. Damit verhindern Sie zum Beispiel, dass im Options-Menü alle Schäden abschaltbar sind.



Außerdem erscheint nun auch noch diese kleine Schaltfläche, auf der Sie den Schwierigkeitsgrad zusätzlich festlegen können.

Optionen

Fahrzeuge

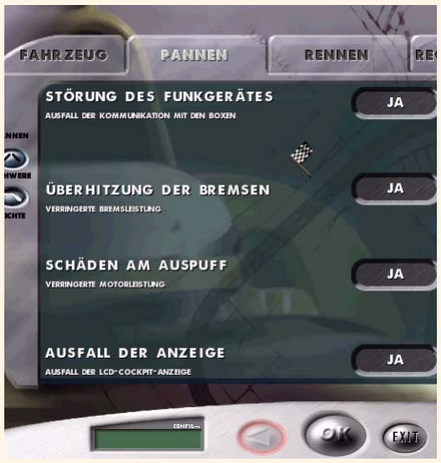


Klicken Sie im Hauptmenü auf den Punkt „Optionen“, können Sie allerlei Wichtiges zum Rennverlauf einstellen: Die Einstellung „Fahrzeug“ schließt vornehmlich die aktiven Fahrhilfen während des Rennens ein. Zu Beginn sollten Sie die Schleuderkorrektur, das ABS und die Lenk- und/oder Bremshilfe unbedingt einschalten, um sich mit dem Fahrverhalten des schwierig zu kontrollierenden Fahrzeugs vertraut zu machen. Später können Sie die Hilfen wieder abschalten.

Pannen



Unter dem Menüpunkt „Pannen“ bestimmen Sie, welche Pannen Ihnen während eines Rennens widerfahren können. Die schweren Pannen beinhalten den Getriebeschaden, Störungen der Motorelektronik, einen Gesamtschaden am Motor und Öl- und/oder Wasserverlust. Schalten Sie alle Schäden an, so können Sie fast sicher sein, dass Sie das Rennen auf gar keinen Fall unbeschadet überstehen.



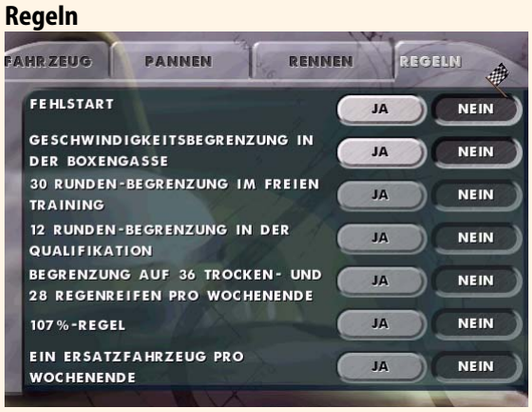
Auch leichte Pannen können Sie während des Rennens ereilen – sofern Sie es zulassen. Dann kann es schon mal passieren, dass der Kontakt zur Box abbricht, Ihre Reifen sich überhitzen oder die Anzeigen in Ihrem Fahrzeug komplett ausfallen. Das kann fatale Folgen haben. Entscheiden Sie einfach selbst, wie realistisch Sie das Spiel gestalten wollen. Schalten Sie die Pannen am Besten nach und nach an.

Rennen



Die Einstellungen für das Rennen selbst sind unter dem nächsten Karteireiter zu finden. Bestimmen Sie hier das Wetter, die Stärke Ihrer Gegner, die Rennlänge und Ihre Startposition zu Beginn des Rennens. Ein garantierter erster Startplatz ist ein guter Einstieg.

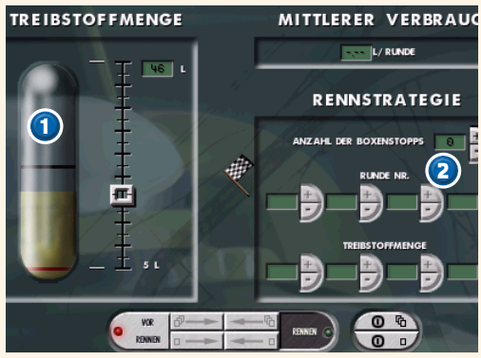
Regeln



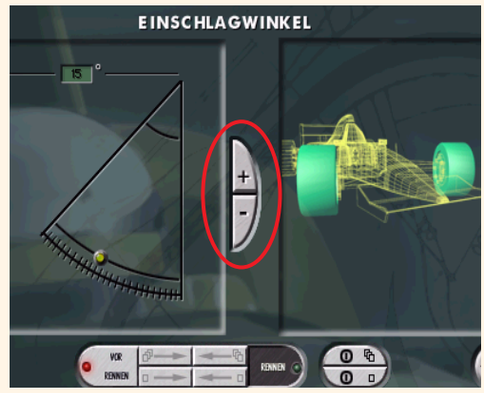
Unter dem letzten Menüpunkt können Sie die Regeln für das gesamte Rennen ändern: Je nachdem, wie Sie sich sich entscheiden, werden Frühstarts nicht mehr geahndet, oder Sie haben unbegrenzte Trainingsrunden im freien Training oder der Qualifikation.

Fahrzeugeinstellungen

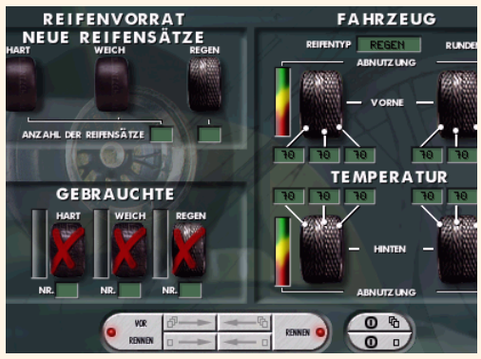
Treibstoff:
Die richtige Einstellung der Benzinmenge kann über einen Sieg oder eine Niederlage entscheiden. Wenn Sie bei jedem Boxenstopp volltanken, müssen Sie zwar seltener nachtanken – Ihr Fahrzeug wird aber auch schwerer. Dies hat eine schlechtere Beschleunigung zur Folge. Sie müssen auch früher bremsen, um die verringerte Bremskraft auszugleichen. Wählen Sie die Benzinmenge 1 in Abhängigkeit zu den geplanten Boxenstopps 2 aus. Planen Sie jedoch auf keinen Fall zu knapp, denn es kann schon mal vorkommen, dass Sie auf einer Strecke mehr Benzin verbrauchen als auf der selben Strecke im letzten Rennen.



Lenkung:
Den Einschlagwinkel der Räder im Verhältnis zum Lenkradeinschlag können Sie ebenfalls anpassen. Bei vielen Strecken ist dies nötig, um besonders enge und haarige Kurven durchfahren zu können. Verringern Sie den Einschlagwinkel zu stark, so ist der Wendekreis des Fahrzeugs sehr groß und Sie werden Ihre liebe Not haben, die Kurve richtig zu durchfahren. Mit der im Bild angegebenen Einstellung kommen Sie eigentlich gut um jeden Kurs. Falls Sie den Winkel ändern möchten, so klicken Sie einfach auf die beiden Schalter. (Kreis).



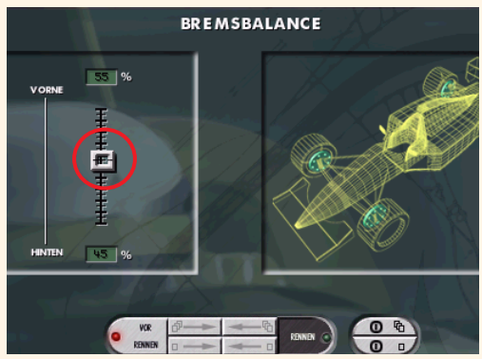
Reifen:
Auch die Wahl der richtigen Reifen ist für einen erfolgreichen Abschluss des Rennens unabdingbar. Sie können zwischen harten und weichen Reifen wählen. Falls es auf der Strecke regnet, müssen Sie im schlimmsten Fall auf Regenreifen umsteigen. Haben Sie bereits ein paar Rennen und damit auch Boxenstopps hinter sich gebracht, haben Sie auch die Möglichkeit, auf gebrauchte Reifen zurückzugreifen. Damit haben Sie beim Start des Rennens meistens entscheidende Vorteile, da die Reifen griffiger sind und besser haften als neue. Dafür sind diese Reifen dann nicht mehr für viele Runden zu gebrauchen, da sie schon abgenutzt sind.



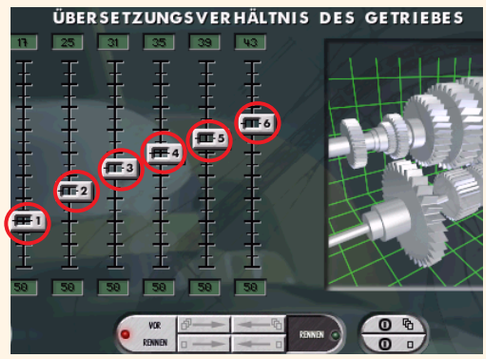
Aero:
Aerodynamische Hilfsmittel wie Front- und Heckflügel verstärken durch den Abtrieb, den sie erzeugen, erheblich die Bodenhaftung Ihres Fahrzeugs. Dieser Anpressdruck führt in den Kurven zu besserer Bodenhaftung, reduziert aber auf der Geraden die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs. Sollten Sie den Winkel Ihres Heckspoilers verändern (roter Kreis), so müssen Sie auch den Winkel des Frontspoilers anpassen (blauer Kreis), um das Verhalten des Fahrzeugs in der richtigen Balance zu halten. Sollte Ihr Auto im Rennen zum Untersteuern neigen, erhöhen Sie einfach den Winkel des Frontflügels.



Bremsen:
Sie haben auch die Möglichkeit, die Bremsverteilung auf die beiden Achsen des Fahrzeugs aufzuteilen. Bewegen Sie dazu einfach den Regler (Kreis) nach oben oder unten. Im Regelfall sollten Sie mehr Bremswirkung auf die Vorderachse des Fahrzeugs legen. Etwa 70 % der Bremskraft gehen nämlich von der Vorderachse aus. Legen Sie zuviel Bremskraft auf die Hinterachse Ihres Formel-1-Boliden, so wird das Auto beim Bremsen vor der Kurve zu leicht, und Sie können schlecht in die gewünschte Richtung einlenken. Das obige Bremsverhältnis können Sie akzeptieren.



Gänge:
Haben Sie Erfahrung auf den Rennstrecken gesammelt, können Sie sich auch an die Übersetzung der einzelnen Gänge wagen. Hier bestimmen Sie, wann der nächste Gang eingelegt werden muss. Verkürzen Sie beispielsweise den ersten Gang, wird der zweite wesentlich früher eingelegt. So können Sie eine bessere Beschleunigung erreichen, büßen dafür aber an Höchstgeschwindigkeit im letzten Gang ein. Um die Gänge zu verstellen, bewegen Sie einfach die Schieberegler (Kreise) rauf oder runter. Vorsicht: Nur für absolute Profis ist diese Einstellung empfehlenswert.



Schikane



In einer Schikane oder lang gezogenen S-Kurve sollten Sie die ganze Fahrbahnbreite nutzen und nur wenig lenken.



1 Lenkrad leicht nach rechts einschlagen und etwas vom Gas gehen. Noch nicht bremsen.



2 Nun leicht nach links lenken, Fuß weiter vom Gaspedal nehmen und kurz abbremsen.



3 Jetzt kräftiger abbremsen, kurzzeitig kein Gas geben und das Lenkrad weiter nach links einschlagen.



4 Fuß von der Bremse, Gaspedal bis zum Anschlag durchtreten und nur noch leicht nach links einlenken.









Haarnadelkurve



Am Außenrand der Strecke in die Kurve hineinfahren und erst spät nach innen ziehen.



1 Fuß vom Gaspedal nehmen, sehr stark abbremsen, aber noch nicht einlenken.



2 Nun stark nach links einlenken, Bremse nur zur Hälfte durchtreten und ein wenig Gas geben.

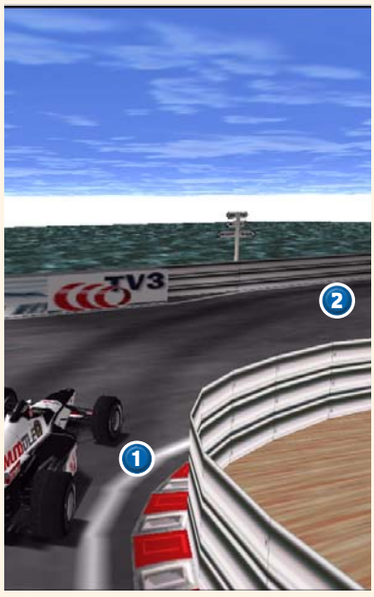


3 Weniger stark einlenken, das Gaspedal weiter bis zur Hälfte durchtreten und Fuß von der Bremse.



4 Jetzt Vollgas geben und das Lenkrad so weit wie möglich nach links einschlagen.

Enge Kurve





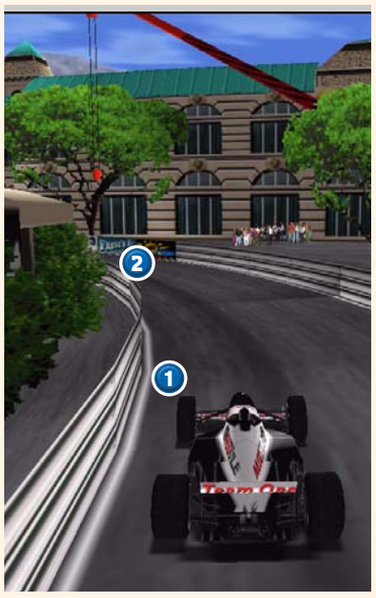
1 Lenken Sie voll nach rechts ein, und treten Sie die Bremse voll durch. Fahren Sie langsam in die Kurve.



2 Nehmen Sie jetzt den Fuß von der Bremse und lenken langsam wieder in die Normalstellung.

Der Scheitelpunkt der Kurve liegt hier am Kurvenausgang. Achten Sie besonders darauf, dass Sie nicht ins Schleudern geraten, wenn Sie die Bremse vor dem Kurveneingang betätigen.

Lang gezogene Kurve





1 Lenken Sie etwas nach links, und betätigen Sie die Bremse gefühlvoll. Achten Sie dabei auf Ihre Geschwindigkeit vor der Kurve.



2 Behalten Sie Ihren Lenkeinschlag bei, und geben Sie langsam Gas, bis Sie wieder Vollgas fahren. Nun geht es wieder geradeaus.

Durch diese Art von Kurve können Sie fast gänzlich ohne Geschwindigkeitsverlust und damit auch ohne Zeitverlust hindurchfahren. Achten Sie bei der Ausfahrt unbedingt auf Ihre Ideallinie. Folgen Sie am Besten dem Abriebband auf der Strecke.

Kehre



Zwei durch eine sehr kurze Gerade miteinander verbundene Kurven ergeben eine Kehre. Die kann wie eine einzelne Kurve passiert werden. Achten Sie dabei aber auf eine niedrige Geschwindigkeit vor der Einfahrt.



1 Lenken Sie hier voll nach rechts ein, nehmen Sie den Fuß vom Gas, und betätigen Sie gefühlvoll, aber bestimmt die Bremse beim Einlenken.



2 Bremsen Sie nun nicht mehr. Verringern Sie sehr vorsichtig den Lenkeinschlag, und und geben Sie jetzt wieder nach und nach Vollgas.

Weite Kurve



Der Scheitelpunkt dieser Kurve liegt am Kurveneingang. Gut für Sie, denn so können Sie die Kurve schnell und zügig passieren. Versuchen Sie jedoch nicht mit Vollgas hindurchzufahren. Das hätte einen Dreher zur Folge.



1 Schlagen Sie das Lenkrad zur Hälfte nach rechts ein, und betätigen Sie die Bremse etwa zur Hälfte. Behalten Sie Ihre Geschwindigkeit nahezu bei.



2 Lenken Sie nun voll nach rechts ein, und nehmen Sie den Fuß von der Bremse. Sie können das Gas nun wieder ganz durchtreten und Stoff geben.

SPIELTIPPS

Australien





1 Die erste Kurve nach dem Start ist eine enge Rechtskurve. Durchfahren Sie sie am besten im dritten Gang. Sind Sie hier zu schnell, kommt das Fahrzeug ins Schleudern, und Sie landen im Kiesbett.

2 Diese enge Rechtskurve hat es ebenfalls in sich: Wählen Sie auch hier den zweiten oder dritten Gang, um sicher und ohne Dreher hindurchzufahren. Danach folgt ein kurzes Vollgasstück.



3 Diese Rechts-Links-Schikane sollten Sie im ersten oder zweiten Gang mit einer Geschwindigkeit von etwa 80 km/h durchfahren. Achten Sie darauf, dass Sie bei der Kurvenausfahrt nicht über die Streckenbegrenzung hinausgetragen werden, sonst droht Ihnen ein Dreher, und der Sieg ist verloren. Auf der nachfolgenden Geraden können Sie das Gas dann wieder voll durchtreten.



Brasilien





1 Nach dem Start kommen Sie zuerst in eine leichte Rechtskurve, die in eine Senke führt. Durchfahren Sie diese Kurve im dritten oder vierten Gang, und Sie haben einen guten Start ins Rennen gefunden.

2 Diese enge Linkskurve sieht am Eingang offener aus, als sie eigentlich ist: Bremsen Sie hier stark ab, und bremsen Sie weiter, je näher Sie dem Scheitelpunkt kommen. Nach der Einfahrt werden Sie schnell merken, dass es sich hier um eine Kehre handelt, die mit entsprechender Vorsicht gehandhabt werden muss.



3 Diese langgezogene Rechtskurve können Sie fast mit Vollgas durchfahren. Es reicht schon, wenn Sie das Fahrzeug vor der Kurve auf deren Innenseite ziehen, kurz den Gasfuß „lupfen“, und dann das Gas wieder bis zum Anschlag durchtreten.



Argentinien





1 Nach der Start- und Zielgeraden ewartet Sie hier eine tückische Rechtskurve: Schalten Sie schon früh in den zweiten oder dritten Gang, und durchfahren Sie die Kurve nicht schneller als mit maximal 100 km/h.

2 Vor dem Eingang in die Passage der Schikanen werden Sie mit einer engen Rechtskurve auf die bevorstehenden Herausforderungen eingestimmt. Bremsen Sie stark ab, und schalten Sie frühzeitig in den zweiten Gang herunter. Geben Sie nach der engen Kurve nicht zuviel Gas, denn es folgen noch zwei weitere Schikanen.



3 Bevor Sie wieder mit Vollgas über die Ziellinie brausen können, müssen Sie sich noch mit einer langgezogenen Kurve nach links auseinandersetzen: Wenn Sie sie im dritten Gang durchfahren, sind Sie auf der sicheren Seite. Haben Sie die Kurve passiert, können Sie wieder Vollgas geben: es geht auf die Zielgerade.



San Marino



1 Die erste Schikane lässt nicht lange auf sich warten. Es ist eine enge Links-Rechts-Kombination, bei der Sie früh abbremsen sollten, um sicher hindurchzufahren. Wählen Sie vor der Einfahrt den ersten oder zweiten Gang und eine Geschwindigkeit von ca. 70 km/h.

2 Die folgende Schikane ist nicht ganz so gnadenlos wie die erste: Eine langgezogene Rechts-Links-Kombination, die



Sie eigentlich fast mit Vollgas durchfahren können. Halten Sie sich vor der Einfahrt in die Kurve auf der linken Seite der Strecke, und lenken Sie früh ein, um nicht im Gras zu landen.

3 Die dritte und letzte Schikane auf diesem schwierigen Kurs wird von einer weiten Rechtskurve nach einer Kehre eingeleitet. Lassen Sie sich von dem Eindruck nicht täuschen, und bremsen Sie nach der



kurzen Zwischengeraden scharf ab. Die nun folgende Schikane durchfahren Sie im ersten Gang, bei einer Geschwindigkeit von ca. 60km/h.

4 Nach der Schikane befinden Sie sich im Idealfall auf der rechten Fahrbahnseite. Jetzt macht die Strecke noch einen leichten Knick nach links. Versuchen Sie



hier einfach weiter zu beschleunigen, bis Sie die Zielgerade überquert haben und sich abermals die erste Kurve vornehmen. Viel Spaß auf den weiteren Rennkursen, die Sie in der heiß umkämpften Meisterschaft erwarten!



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Air Taxi[1]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Sie steuern ein Lufttaxi – fast so wie Bruce Willis im Film „Das fünfte Element“

[1]sprich: „Ähr Täxi“

Spieleinstieg

1 Bei der Installation wurde auf der Windows-Oberfläche ein Symbol für „Air Taxi“ abgelegt. Um das Spiel zu starten, klicken Sie doppelt auf das Symbol



2 Drücken Sie dann ↑ oder ↓, bis Sie sp001 sehen.

3 Jetzt können Sie mit ← oder → eine Spiellandschaft auswählen. Die Landschaft „sp001“ ist am leichtesten, „sp015“ am schwierigsten zu bewältigen.

4 Haben Sie eine Landschaft gewählt, drücken Sie ↵.

5 Drücken Sie dann ↑. Daraufhin sehen Sie Resume.

6 Ziel ist, den Fahrgast von einer Plattform auf die andere zu befördern. Ihr Taxi verhält sich dabei nach den Naturgesetzen. Das bedeutet: Wenn Sie es beschleunigt haben, müssen Sie bremsen und haben einen Bremsweg. Sie dürfen keine Wand berühren, weil das Taxi sonst explodiert. Auch wenn Sie zu schnell landen, gibt es einen Knall. Drücken Sie wieder ↵, um das Spiel zu starten.

7 Bewegen Sie das Taxi mit ← und → nach links und rechts. Wenn Sie nach rechts fliegen, wirkt ← wie eine Bremse und umgekehrt. Das Steigen und Sinken funktioniert genauso, nur mit ↑ und ↓. Zum Landen muss mit ␣ das Fahrwerk ausgefahren werden.



Achtung: Mit ausgefahrenem Fahrwerk können Sie nur steigen und sinken.

8 Steuern Sie Ihr Taxi so auf die gelb-schwarz gestreifte Plattform, dass Sie den winkenden Fahrgast berühren, nicht aber die Mauer. Der Fahrgast teilt Ihnen mit, wo er hin will.



9 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie Esc, dann ↓, bis Sie Quit sehen. Drücken Sie dann ↵.

Blast Thru SE[2]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Räumen Sie Kästchen aus dem Weg. Schießen Sie aber nicht übers Ziel hinaus

[2]sprich: „Blahst Ssru“

Spieleinstieg

1 Klicken Sie doppelt auf das Spiel-Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche eingerichtet wurde:



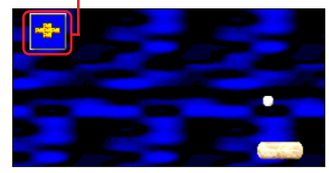
2 Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf Single Play, um das Spiel zu starten.

3 Jetzt müssen Sie per Mausklick mit dem Ball die Kästchen abschießen. Der Ball fliegt los, und je



nach Art des Kastens prallt er ab, oder der Kasten verschwindet, explodiert beziehungsweise ändert seine Farbe und Beschaffenheit. Bewegen Sie den „Schläger“ per Maus am unteren Bildrand entlang, und versuchen Sie, den Ball immer wieder zurückzuspielen. Treffen Sie den Ball nicht, so wird der Schläger zerstört, und Sie bekommen den nächsten – pro Spiel aber nur drei. Spielziel ist, in jeder Stufe alle Kästen zu entfernen. Haben Sie es geschafft, gibt's die nächste Stufe.

4 Manche Kästen werfen Extras ab, die bestimmte Funktionen enthalten.



Die machen den Schläger größer oder magnetisch, oder er kann Raketen feuern, manchmal gibt's auch mehrere Bälle. Es kann aber auch sein, dass der Schläger kleiner wird, sich ohne Zutun bewegt oder ganz verschwindet. Generell gilt: Blaue Kästen sind gut, rote nicht.

5 Sie beenden Blast Thru SE, indem Sie auf Esc drücken und dann zwei Mal auf Exit Game klicken. Die Werbebildchen am Schluss können Sie mit Esc schneller schließen.

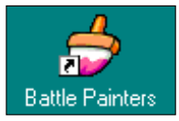
Battle Painters[3]

Actionspiel für PC | Malen Sie mit Computergegnern um die Wette. Die meiste Farbe gewinnt

[3]sprich: „Battel Päinters“

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel per Doppelklick auf das Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde:



2 Jetzt können Sie mit ↑ und ↓ die Spielart auswählen. Welche gewählt ist, erkennen Sie an den grünen Pfeilen ◀ rechts und links. Haben Sie RANKING MODE gewählt, geht es darum, in möglichst kurzer Zeit eine möglichst große Fläche zu bemalen. Das Ergebnis wird in einer Liste gespeichert. Im BATTLE MODE gibt es außerdem noch drei zusätzliche Gegner, die dasselbe Ziel haben und Ihre Farbe wieder übermalen. Die Steuerung der Pinsel funktioniert bei beiden Spielarten absolut gleichartig.

3 Wählen Sie „Battle Mode“, und drücken Sie ↵.

4 Jetzt können Sie gegen einen bis drei Computergegner oder auch gegen menschliche Mitspieler antreten.

5 Wählen Sie mit ↑ oder ↓ einen Spieler aus. Drücken Sie dann ␣. Bei PLAYER 2 ▸ COMPUTER wird der Gegner vom Computer gespielt, bei PLAYER 2 ▸ DISABLED spielt er gar nicht mit, und bei PLAYER 2 ▸ HUMAN kann der Gegner von einem menschlichen Mitspieler gesteuert werden. Mit welchen Tasten die Pinsel der Spieler geschwungen werden, erkennen Sie an den Symbolen in den Bildern oben:



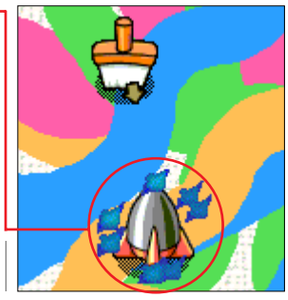
6 Vor dem Spielstart können Sie noch wählen, wie viele Partien gewonnen werden müssen, um ein Spiel zu entscheiden. Wählen Sie WIN MATCH, und drücken Sie ␣, bis die gewünschte Anzahl erscheint.

7 Wählen Sie dann mit ↑ oder ↓ START, und drücken Sie ↵.

8 Das Spiel startet. Jetzt müssen Sie den Pinsel mit ← und → übers Spielfeld bewegen. Der Pfeil zeigt die Richtung an, die der Pinsel nimmt. Achten Sie darauf, mit keinem anderen Pinsel zusammenzustoßen, da beide sonst eine Zeitlang langsamer malen.

9 Auf der Leiste unten sehen Sie die Zeit, die Ihnen bleibt: TIME. Immer wenn ein blauer Punkt an der Reihe ist, erscheint irgendwo auf der Spielfläche ein magischer Gegenstand. Der Spieler, der diesen Gegenstand zuerst mit seinem Pinsel erreicht, bekommt eine Belohnung, beispielsweise einen breiteren Strich oder höheres Maltempo.

10 Sie können das Spiel beenden, indem Sie zwei Mal Esc drücken.





Hier geht's richtig bunt: Schnellmaler mit Köpfchen gewinnen.

Bowling Mania SE[4]

Sportspiel für PC | Hier dürfen Sie keine ruhige Kugel schieben – um alle Zehne zu treffen, braucht sie Schwung

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel per Doppelklick auf das Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche abgelegt wurde:



Klicken Sie dann auf eine beliebige Stelle des Bildschirms.

2 Klicken Sie anschließend auf Open Bowling. Per Mausklick auf die Pfeile können Sie einen Spieler auswählen. Den Schwierigkeitsgrad stellen Sie hier ein: Rookie ○ Amateur ○ Pro. „Rookie" bedeutet leicht, „Amateur" stellt mittlere Ansprüche, „Pro" ist schwer.

3 Klicken Sie auf Select Player 1 und dann auf Play.

4 Klicken Sie auf Ihren Spieler, halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie ihn an die beste Position.
Zu Beginn ist das die Mitte.

5 Klicken Sie dann ein Mal auf die Bowlingkugel rechts, bis der gelb-



rote Balken möglichst genau an der Markierung (grüner Kreis) angekommen ist. Klicken Sie dann noch ein Mal, bis der zweite gelb-rote Balken an der grünen Markierung (roter Kreis) angekommen ist. Beide Balken bewegen sich recht schnell, Sie müssen also gut reagieren. Treffen Sie die Markierungen nicht, dann „verziehen" Sie die Kugel, oder der Wurf gerät zu schwach.

6 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie Esc, dann ↵, klicken auf Exit, danach auf eine beliebige Stelle.



4 Sprich: „Bohling Mänia"

Laser Factory[5]

Denk-/Knobelspiel für PC | Knacken Sie alle Rätsel, damit Sie als (laser-)strahlender Sieger aus dem Spiel hervorgehen

Spieleinstieg

1 Bei der Installation wird auf der Windows-Oberfläche ein Symbol angelegt

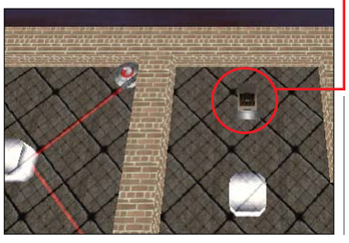


Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um das Spiel zu starten.

2 Drücken Sie anschließend ↵ und .

3 Sie sehen einen Raum mit einem roten Laserstrahl, Metallklötzen, zwei Ballons und einem Fahrzeug.

4 Ihre Aufgabe ist, die Metallklötze so zu verschieben, dass der Laserstrahl abgelenkt wird und erst den einen,



dann den anderen Ballon zerstört. Das Fahrzeug bewegen Sie einfach mit den Tasten ↑, ↓, ← und →.

5 Fahren Sie zu einem Klotz, und verschieben Sie den in die gewünschte Richtung



Achtung: Wenn Ihr Fahrzeug den Laserstrahl berührt, heizt es sich auf und wird langsam rot! Den Grad der Aufheizung können Sie am unteren Bildrand ablesen: HEAT : 17%. Bei 100 Prozent ist Ihr Spiel-„Leben" beendet.

6 Wenn Sie eine Kiste an die Wand schieben, bekommen Sie die dort nicht mehr weg. Drücken Sie in diesem Fall Entf und , um die Aufgabe neu zu starten.



7 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie Esc und dann solange ←, bis Sie EXIT sehen. Mit ↵ wird das Spiel geschlossen.

5 Sprich: „Läser Fäktori"

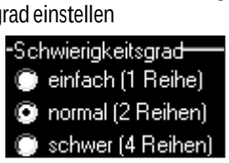
Schieblette

Denk-/Knobelspiel für PC | Schiebung! Sie haben Symbole hin- und herzuschieben, bis alles in Reih und Glied ist

Spieleinstieg

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger über Schieblette und klicken dann auf Schieblette 1.0.

2 Sie können den Schwierigkeitsgrad einstellen



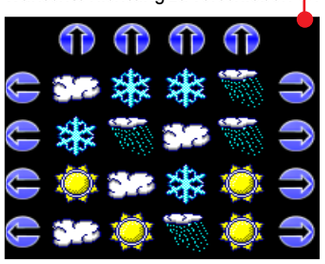
und die Art der verwendeten Symbole



3 Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie auf



Ziel ist, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad mindestens eine Reihe mit identischen Symbolen zu bilden. Klicken Sie dazu auf die Pfeile am Rand, um die Symbole in die gewünschte Richtung zu verschieben.



4 In jeder Spielstufe steht Ihnen nur eine bestimmte Anzahl von Zügen zur Verfügung.



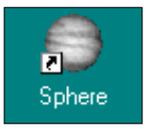
5 Sie beenden das Spiel, indem Sie auf EXIT Beenden und dann auf JA klicken.

Sphere[6]

Denk-/Knobelspiel für PC | Sie können sich endlich mal so richtig die Kugeln geben

Spieleinstieg

1 Um „Sphere" zu starten, klicken Sie auf das Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde:



2 Drücken Sie dann ↵, und wählen Sie mit ← beispielsweise classic aus. Drücken Sie dann nochmals ↵.

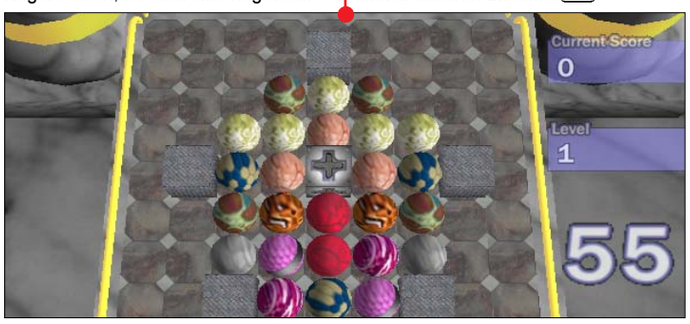
3 Das Spiel startet. Ihr Ziel ist, alle Kugeln vom Spielfeld zu entfernen. Sie können immer eine Kugel mit ↑, ↓, ← und → bewegen. Wenn Sie die gegen eine gleichartige Kugel stoßen, löst sich eine Kugel auf.

Ist keine gleichartige Kugel mehr auf dem Spielfeld, entsteht eine Geisterkugel, mit der Sie eine andere Kugel „übernehmen" können. Wenn Sie eine Reihe von Kugeln an einem Ende anstoßen, bewegt sich die Kugel am anderen Ende. Die können Sie dann steuern.



4 Die Zeit ist begrenzt. Sie können am rechten Bildrand ablesen, wie viele Sekunden Ihnen noch bleiben: 37. Immer wenn Sie eine Spielstufe geschafft haben, steigen Sie zur nächsten auf.

5 Sie können das Spiel beenden, indem Sie Esc, dann ← und ↵ drücken. Wählen Sie mit ↓ das Feld Quit aus, und drücken Sie zwei Mal ↵.



6 Sprich: „Sfihr"

Surfer Game[1]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Springen Sie von Insel zu Insel – aber ohne dabei ins Wasser zu fallen

[1] sprich: „Ssörfer Gäim"

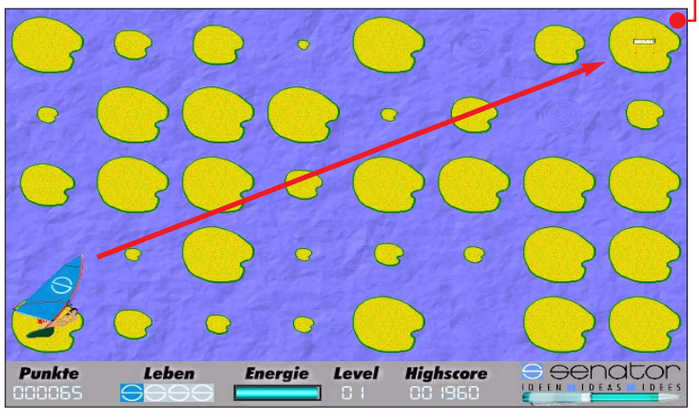
Spieleinstieg

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf Start und ziehen dann den Mauszeiger über Programme und Surfer. Klicken Sie danach auf Senator Surfer, um das Spiel zu beginnen.

2 Klicken Sie auf SPIEL STARTEN, um die Inselwelt, durch die Sie surfen sollen, zum „Leben" zu erwecken.

3 Wenn Sie ↑, ↓, ← oder → drücken, geht das Rennen los. Sie müssen Ihren Surfer mit ↑, ↓, ← oder → von Insel zu Insel bewegen. Die Inseln werden größer und kleiner – Sie müssen darauf achten, nicht ins Wasser zu fallen. Auf manchen Inseln erscheinen Gegenstände, die Punkte bringen – oder aber den Tod. Ziel ist, die Insel in der rechten oberen Bildecke zu erreichen. Haben sie das geschafft, wartet die nächste Aufgabe mit anderen Überraschungen auf Sie.

4 Sie beenden das Spiel, indem Sie zuerst Esc drücken, dann auf BEENDEN und JA klicken.



Der Industrie Gigant 2 (Demo)

Managerspiel für PC | Werden Sie Ihr eigener Boss – bauen Sie Fabriken und Kaufhäuser

Spieleinstieg

1 Starten Sie die Probierversion (Demo) per Doppelklick auf das Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche erzeugt wurde:



2 Klicken Sie anschließend auf

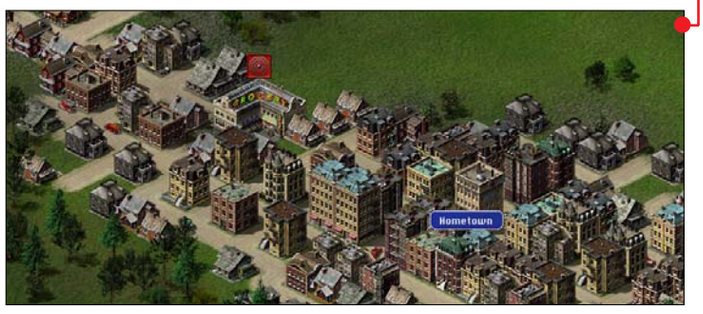


, im nächsten Bild auf Tutorial 1 und schließlich auf START. „Ihre" Stadt wird ins Bild gesetzt.

3 Befolgen Sie jetzt die Anweisungen, die das Spiel vorgibt. Zur jeweils nächsten Anweisung schalten Sie, indem Sie die vorherige per Klick auf schließen.

4 Falls Sie nicht weiterwissen, klicken Sie auf das Briefsymbol am unteren Bildrand: . Dort sind alle Anweisungen noch einmal aufgeführt.

5 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie Esc und klicken dann auf und .



Wazzal[2]

Actionspiel für PC | Erobern Sie den Weltraum am Computer und achten Sie vor allem auf den Spritverbrauch

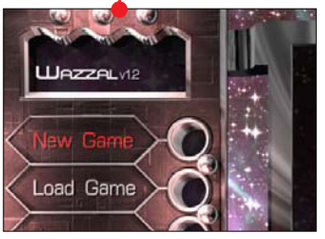
[2] sprich: „Wassal"

Spieleinstieg

1 Um „Wazzal" zu starten, klicken Sie doppelt auf das Symbol, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde:

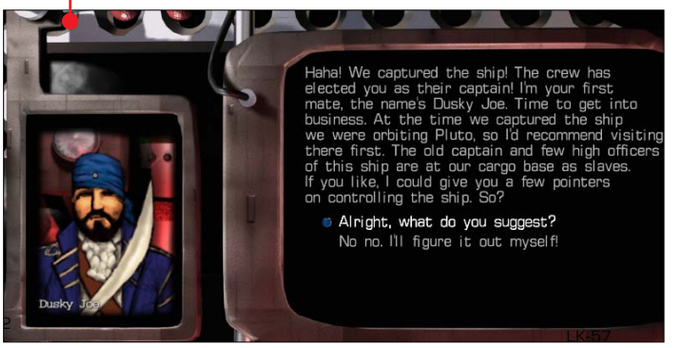


2 Drücken Sie dann ↵, und das Spiel beginnt. Da Wazzal komplett in Englisch ist, sollten Sie über englische Sprachkenntnisse verfügen, um es zu spielen.

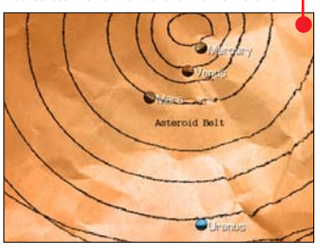


3 Befolgen Sie jetzt die Anweisungen des Spiels, und quittieren Sie jeden Schritt mit ↵.

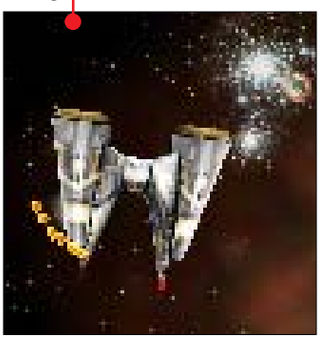
4 Drücken Sie dann in diesem Bild wieder ↵, um eine englische Einführung zu starten. Befolgen Sie dann wieder die Anweisungen des Spiels. Auf vielen Planeten und Monden erhalten Sie Aufgaben. Oft gibt es mehrere Wahlmöglichkeiten, es hängt von Ihnen ab, wie Sie sich hier entscheiden.



5 Um eine Aufgabe zu lösen, müssen Sie Ihr Raumschiff meistens zu einem anderen Planeten steuern. Das Ziel wird am Bildrand in rötlicher Farbe angegeben, etwa Titania. Sie können auch per Druck auf ↵ eine Karte aufrufen und sich orientieren.



6 Geben Sie mit ↑ Gas. Ihr Raumschiff verharrt dann immer in der Mitte des Bildes, während sich der Weltraum zu bewegen scheint. Wenn Sie sich einem Planeten nähern, drücken Sie ↓, um abzubremsen. Sie müssen den Planeten berühren, um darauf landen zu können. Mit ← oder → können Sie das Schiff drehen. Das Steuern ist nicht ganz einfach und erfordert besonders am Anfang einige Übung.



Achten Sie auch darauf, dass Sie nicht zu viel Treibstoff verbrauchen. Die Treibstoffanzeige befindet sich am rechten unteren Bildrand: Fuel: 82. Wenn's nicht mehr reicht, können Sie auf allen Planeten tanken.

7 Manchmal müssen Sie kämpfen, um eine Aufgabe zu erledigen. Bewegen Sie das Schiff mit ↑, ↓, ← oder → in Richtung Gegner. Feuern können Sie per Druck auf 1 und 2.



8 Sie beenden das Spiel, indem Sie Esc, dann ↑ und ↵ drücken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

KOMPLETTLÖSUNG

Mafia

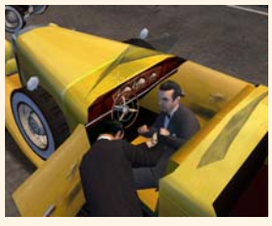
Actionspiel für PC | **Im Leben eines Mafioso geht zwar alles familiär zu, doch trotzdem lauern hinter jeder Ecke Gefahren – meistens in Form schnell fliegender Pistolenkugeln. Lesen Sie auf den folgenden Seiten, wie Sie Ihr Gaunerleben „spielend" meistern** Spielverlauf siehe Test Seite 30

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Fortbewegung



Manchmal lässt es sich nicht vermeiden, zu Fuß die Gegend zu erkunden. Mit den Tasten ↑ und ↓ gehen Sie nach vorn und zurück, mit ← und → nach links und rechts. Mit 0 springen Sie, mit Strg ducken Sie sich.



Alternativ können Sie sich einen Wagen besorgen. Zum Steuern werden die gleichen Tasten wie beim Gehen benutzt. ␣ aktiviert die Handbremse, mit K wird gehupt.



Wenn's nicht anders geht, steigen Sie in die Bahn – per Klick auf die *rechte* Maustaste.

Schießen



Mit der linken Maustaste feuern Sie das gewählte Schießeisen ab. Haben Sie mehrere Waffen dabei, so schalten Sie mit dem Mausrad zwischen denen um. Denken Sie daran, dass Sie höchstens zwei große Wummen mit sich tragen können, eine unter dem Mantel versteckt und eine in der Hand. Bewegen Sie sich in der Öffentlichkeit, dann sollten Sie die Waffe nicht offen tragen. Mit einem Tastendruck auf H verbergen Sie die Pistole unter dem Mantel. Den Baseballschläger können Sie allerdings immer offen in der Hand halten. Zum Nachladen drücken Sie auf L. Haben Sie für eine Pistole keine Munition mehr und wollen sie ablegen, so erledigen Sie das mit der Taste ←. Der Scharfschützen-Modus wird mit S aktiviert.

Karte



Sie haben keine Ahnung, in welche Richtung Sie fahren sollen? Kein Problem. Zu diesem Zweck gibt es eine dem Spiel beigelegte Karte zum Ausfalten und eine Bildschirmansicht mit Ihrem aktuellen Standort und dem eingezeichneten Zielpunkt. Diese Bildschirmkarte rufen Sie mit der Taste ⇄ auf. Die gelbe Anzeige markiert Ihre aktuelle Position. Die Pfeilspitze zeigt in die Richtung, in die Sie sich gerade bewegen. Die blaue Anzeige dagegen führt Sie zu Ihrem Zielort. Sind Sie dem Ziel nahe genug, verwandelt sich der Pfeil in ein blaues Kreuz. Beachten Sie außerdem auch den Kompass links oben im Bild, der Ihnen die Richtung weist.

Aktionen



Sofern Sie keine andere Einstellung dafür vergeben haben, ist die *rechte* Maustaste die Aktionstaste. Damit heben Sie Gegenstände auf, legen Bomben oder öffnen Türen. Wenn Sie die Aktionstaste zum Aufbrechen eines Wagenschlosses betätigen, müssen Sie sie so lange gedrückt halten, bis das Schloss geknackt ist, was mitunter einige Sekunden dauern kann. Auch dann, wenn Sie sich mit einer bestimmten Person unterhalten möchten, müssen Sie diese Taste verwenden. Immer, wenn Sie die Möglichkeit haben, die Aktionstaste zu drücken, erscheint in der linken unteren Bildecke ein Ausrufezeichen .

Polizei



Die Polizei ist in diesem Spiel auf keinen Fall Ihr Freund und Helfer. Sie bereitet Ihnen im Gegenteil sogar einen Haufen Probleme. Sind Sie mit dem Auto unterwegs und eine Polizeistreife ist in der Nähe, dürfen Sie nicht über 40 Meilen in der Stunde fahren, keinen Unfall bauen und auch keine roten Ampeln überfahren. Drücken Sie auf die Taste F5, um die Höchstgeschwindigkeit Ihres Wagens automatisch auf 40 Meilen pro Stunde zu begrenzen. Werden Sie trotzdem bei einem Vergehen erwischt, halten Sie an, und zahlen Sie die Strafe. Nur, wenn es Verletzte gab oder Waffen im Spiel sind, sollten Sie vor der Polizei fliehen.

Auftrag 1

Hängen Sie die Verfolger mit Ihrem Taxi ab (1). Nutzen Sie dazu vor allem die Handbremse, um schnell abbiegen zu können, und schlagen Sie viele Haken. Im Anschluss daran bringen Sie Ihre Fahrgäste zu Salieris Bar in Little Italy. Die Richtung ist in Ihrem Stadtplan eingezeichnet, den Sie mit der Taste [⇄] aufrufen.



Auftrag 2

Mit Ihrem Taxi sammeln Sie nach und nach Fahrgäste auf und bringen die innerhalb des Zeitlimits an den gewünschten Zielort (1). Auch hier ist sehr wichtig, dass Sie nicht die Geschwindigkeit überschreiten und in Sichtweite der Polizei keine rote Ampel überfahren. Kurz darauf werden Sie angegriffen. Laufen Sie davon: links am Haus entlang, rechts dem Pfeil nach, durch die Einfahrt (2) und über die Straße. Noch einmal müssen Sie rechts abbiegen (3) und im Hinterhof die Treppe nach oben steigen. Schon führen ein paar weitere Stufen auf der rechten Seite wieder nach unten. Eine weitere Treppe auf der rechten Seite führt Sie zurück auf die Straße, wo Sie links abbiegen und in einen weiteren Hof laufen müssen. Retten Sie sich nun rechts durch den Durchgang zurück auf die Straße. Auf der linken Seite sehen Sie jetzt bereits Salieris Bar, in der Sie Schutz finden.







Auftrag 3

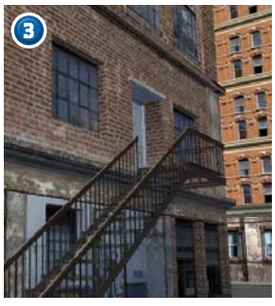
Fahren Sie zur Morello-Bar, ohne die Höchstgeschwindigkeit zu überschreiten (1). Durch ein Tor auf der Rückseite schleichen Sie sich dort in den Hof und machen sich mit dem Baseballschläger an den dort geparkten Autos zu schaffen. Angreifer begrüßen Sie mit einem Molotow-Cocktail (2). Sobald Sie alle Autos demoliert haben, fahren Sie zurück zu Salieris Bar.

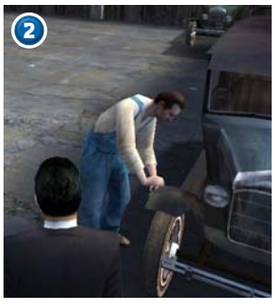




Auftrag 4

Besorgen Sie sich zuerst eine Waffe von Vincenzo. Laufen Sie dazu am Barmann vorbei zum Hinterausgang hinaus und die Treppenstufen hinauf in die Waffenkammer (1). Vergessen Sie nicht, die Waffe in der Öffentlichkeit mit [W] zu verbergen. Anschließend besorgen Sie sich bei Ralph (2) einen Wagen. Zuerst spielen Sie nur den Fahrer. Fahren Sie nun zu den in der Karte eingezeichneten Orten, und warten Sie dort jeweils mit laufendem Motor auf Ihren Partner, bis der das Schutzgeld eingetrieben hat. Der dritte Wegabschnitt führt Sie nach außerhalb zu einem Motel, wo es zu einer Schießerei kommt. Steigen Sie aus, und klettern Sie über die Boxen auf dem Hinterhof (3) in das erste Stockwerk. Schießen Sie dort zuerst auf den Gegner hinter der Toilettentür. Im nahe gelegenen Schlafzimmer finden Sie auf dem Bett eine Waffe (4). Durch Ihre Schüsse aufgeschreckt, kommen die Gegner Ihnen entgegen. Schießen Sie aus sicherem Abstand. Wenn die Luft rein ist, begeben Sie sich über die Treppe ins Erdgeschoss. Auch hier müssen Sie mit einigen Widersachern kämpfen, bevor Sie sich um Ihren Kollegen im Hinterzimmer kümmern können. Ein Gegner kann allerdings entkommen. Steigen Sie also in Ihren Wagen, um die Verfolgung aufzunehmen. Schießen Sie dabei gezielt auf die Reifen, und drängen Sie den anderen Wagen von der Straße ab (5). Sobald Ihr Widersacher angehalten hat, erschießen sie ihn.











Auftrag 5

Sobald Ralph Ihnen ein neues Auto zur Verfügung gestellt hat, fahren Sie damit zur Rennstrecke. Vor dem Eingang halten Sie an und unterhalten sich mit Bobby (1). Gemeinsam fahren Sie zur Garage. Steigen Sie hier in den Sportwagen um, und fahren Sie damit zu Bertone (2). Zum Ausruhen bleibt keine Zeit: Unmittelbar nachdem der Techniker am Motor des Wagens herumgespielt hat, müssen Sie das Fahrzeug rechtzeitig und vor allem unbeschadet zur Rennstrecke zurückbringen. Ist das erledigt, begeben Sie sich mit Ihrem eigenen Auto zurück zu Salieris Bar.





Auftrag 6

Um nicht zu spät zu kommen, rasen Sie am nächsten Morgen wieder zur Rennstrecke. Sie selbst werden an dem Wettkampf teilnehmen und müssen den ersten Platz belegen. Gleich nach dem Startschuss halten Sie sich ganz links – so können Sie fast alle anderen Fahrer überholen. Starkes Bremsen ist in der ersten Kurve 1 angesagt. Die kurz darauf folgende S-Kurve 2 können Sie jedoch gerade durchfahren, auch wenn Sie dabei leicht von der Strecke abkommen. Vorsicht ist jetzt nur noch im Waldabschnitt gefragt, wo eine weitere Biegung Ihre volle Konzentration fordert. Von da an können Sie fast immer Vollgas geben. Fünf Runden haben Sie Zeit, die Spitzenposition zu erreichen und zu verteidigen. Haben Sie den Sieg in der Tasche, fahren Sie zu Bertone. Er gibt Ihnen Anweisungen, einen Lassiter zu stehlen. Lassen Sie sich dabei aber nicht von dem Wachmann 3 erwischen. Knacken Sie das Schloss also erst, wenn der Aufpasser Ihnen den Rücken zukehrt.





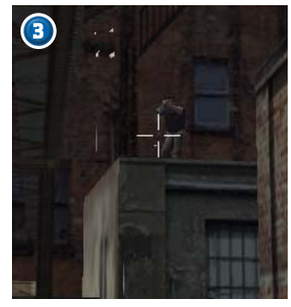


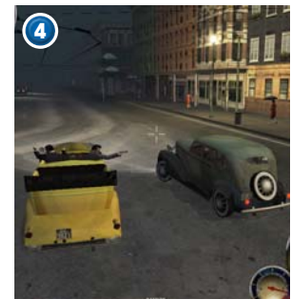
Auftrag 7

Begleiten Sie die Tochter des Barmanns, Sarah, zu ihrer Wohnung. Unterwegs wollen Ihnen ein paar Schlägertypen an den Kragen 1. Während Sie sich gegen die Gangster verteidigen, dürfen Sie Sarah keinen Moment lang aus den Augen verlieren. Nachdem Sie die Schlägerei heil überstanden haben, bringen Sie Ihre Begleiterin bis zu ihrer Wohnung. Zurück bei Salieri, besorgen Sie sich eine Waffe und einen Wagen, mit dem Sie sich nach Chinatown begeben und Biff 2 aufsuchen. Er verrät Ihnen den Aufenthaltsort der Schläger. Mit dem Auto begeben Sie sich an den genannten Ort und rächen sich unter Einsatz eines Baseballschlägers für den nächtlichen Übergriff. Laufen Sie weiter über eine Feuertreppe zu einem zweiten Hinterhof. Sobald Schüsse fallen, greifen auch Sie zur Pistole und verteidigen sich gegen die überall lauernden Gegner 3. Nach der Schießerei fahren Sie zurück zu Salieri. Unterwegs hängen Sie noch Ihre Verfolger ab 4.





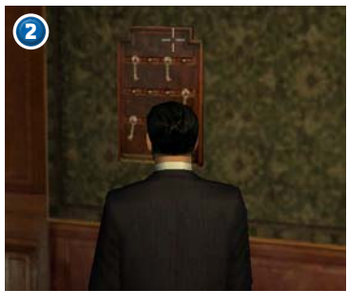


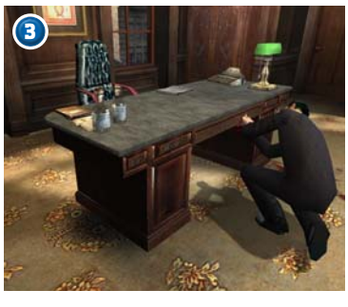


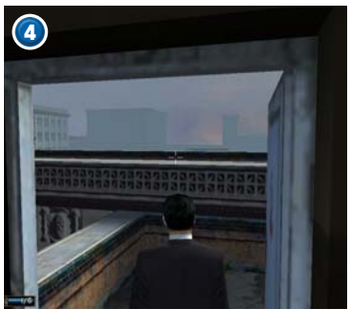
Auftrag 8

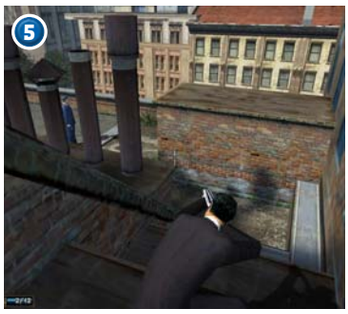
Nach einem Gespräch mit Frank fahren Sie zum Hotel Corleone. Im Hotel laufen Sie links am Empfang vorbei, bis in den letzten Raum, und schießen auf den Manager 1 (links im Bild). Schnell eilen weitere Gegner herbei. Beschießen Sie die aus sicherer Deckung. Einer der Widersacher verliert ein Schrotgewehr, das Sie mitnehmen sollten. Zurück in der Lobby, finden Sie hinter der Rezeption einen Schlüssel 2, den Sie einstecken. Anschließend laufen Sie in den Gang gegenüber und von dort aus das Treppenhaus ganz hinauf. Eine Glastür führt Sie zu einer zweiten Treppe, auf der Sie eine Etage nach unten steigen. Anschließend begeben Sie sich in den Gang auf der linken Seite, rechts um die Ecke und dann durch die erste Tür auf der linken Seite, wo Sie sich mit Michelle unterhalten. Gehen Sie im Anschluss daran wieder ein Stockwerk nach oben, danach erst nach rechts und dann nach links um die Ecke. Hier befindet sich das Büro des Direktors. Vorsicht: Hinter der Tür lauert schon ein Wächter auf Sie. Im Büro angekommen, bringen Sie eine Sprengladung am Schreibtisch an 3 und machen sich aus dem Staub. Draußen begeben Sie sich über den Sims und die Feuertreppe ganz nach oben und rechts durch die Tür. Hinter der nächsten Tür klettern Sie nach oben 4. Schießen Sie zwischendurch notfalls auf sich nähernde Polizisten. Im Anschluss sprinten Sie weiter nach rechts und hüpfen auf das gegenüberliegende Dach. Zwei Mal müssen Sie nun auf jeweils niedrigere Dächer hinuntersteigen, wo mit erheblichem Widerstand von Seiten der Polizei zu rechnen ist 5. Jetzt muss wieder geklettert werden – und zwar zuerst auf das Dach am anderen Ende des Abschnittes und anschließend auf das Gerüst neben der Kirche 6. Mit einer Leiter erreichen Sie die Kirche, in der Sie die Treppe hinuntersteigen und Ihre Wunden mit dem Inhalt eines Verbandskastens behandeln 7. Unten angekommen, müssen Sie es gleich mit einer Vielzahl von Feinden aufnehmen. Schnappen Sie sich zwischendurch immer wieder neue Waffen und Munition. Nur so halten Sie den Kampf durch. Haben Sie die Kirche lebend verlassen, müssen Sie sich vor der Polizei verstecken. Ob Sie die Flucht lieber zu Fuß antreten oder dafür einen Wagen stehlen, bleibt Ihnen überlassen. Haben Sie die Polizei abgehängt, fahren Sie zurück zu Salieri.















Auftrag 9

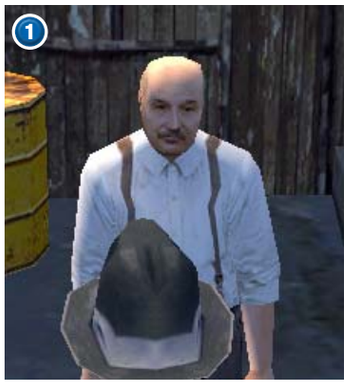
Sprechen Sie mit Ralph. Er stellt Ihnen ein Fahrzeug zur Verfügung, mit dem Sie zum Treffpunkt beim Lagerhaus fahren. Danach führt Sie der Weg weiter bis zu einer Farm. Laufen Sie vom Wagen aus geradeaus und dann zum Truck, der nach etwa zweihundert Metern auf der rechten Seite zu sehen ist. Nachdem Sie sich gegen die auftauchenden Gangster gewehrt haben, kehren Sie zurück zu Ihrem Team. Zusammen mit Paulie begeben Sie sich auf die Suche nach Sam, sprich: Gehen Sie den gleichen Weg wieder zurück, bis Sie auf der rechten Seite eine Scheune erreichen. In deren Obergeschoss befindet sich eine Brechstange, die Paulie von sich aus einsteckt. Gegenüber der Scheune bricht Ihr Partner damit die Tür auf. Schießen Sie auf alle Widersacher, die sich dahinter befinden. Ein Erste-Hilfe-Kasten versorgt dort Ihre Wunden. Im obersten Geschoss angekommen, kriegen Sie auch noch Besuch von der Polizei 1, mit der Sie ebenfalls fertig werden müssen. Überstehen Sie den Schusswechsel unbeschadet, gilt es noch, vom Lkw aus Ihre Verfolger 2 unschädlich zu machen. Schießen Sie dazu auf die Reifen, den Motor oder den Fahrer des Autos. Im Anschluss können Sie entweder sofort zu Salieri zurückkehren oder Bertone aufsuchen, bei dem Sie sich einen Bonuswagen verdienen können.





Auftrag 10

Nachdem Sie sich eine Waffe und einen Wagen besorgt haben, statten Sie Bif in Chinatown einen Besuch ab. Der schickt Sie zu Little Tony 1, der erst nach ein paar Schlägen mit seiner wahren Identität herausrückt. So machen Sie sich anschließend auf den Weg zum Flughafen, wo bereits in der Empfangshalle vier Gegner auf Sie warten. Verfolgen Sie Frank nach draußen, durch den Hangar Nummer eins und hinter die Halle mit den blauen Toren. Achten Sie dabei besonders auf den Scharfschützen, der Sie von einem Turm aus ins Visier nimmt. Haben Sie mit Frank gesprochen, müssen Sie noch seine Familie 2 im Terminal rechts hinten aufsuchen. Führen Sie Frank anschließend zu Frau und Kind. Und als ob das nicht genug Botenarbeit gewesen wäre, müssen Sie nun auch noch einmal zum Terminal zurück, um die Tickets 3 für die drei zu besorgen. Erst dann können Sie den Flughafen wieder verlassen und die gesuchten Unterlagen aus einem Bankschließfach in Down Town abholen.







Auftrag 11

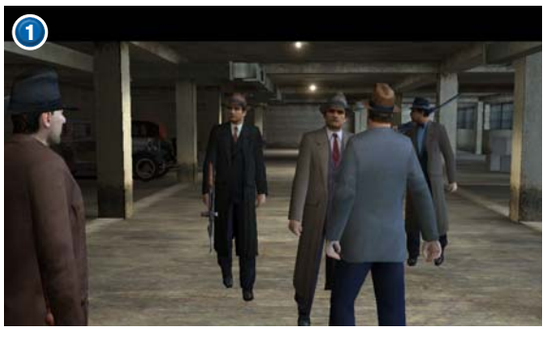
Dank Vincenzo schwer bewaffnet, holen Sie zuerst Salvatore ab, um dann mit ihm zusammen in die Villa des Staatsanwaltes zu fahren. Halten Sie sich im Garten weit links, und schlagen Sie den vorderen Wachposten mit dem Baseballschläger nieder 1. Laufen Sie nun links an den anderen Wachen vorbei bis zum Seiteneingang, den Salvatore freundlicherweise für Sie öffnet. Das Treppenhaus gehen Sie nun ganz nach oben, dann geradeaus über die Galerie und hinter der Tür links ins Büro mit dem Safe. Der wird von Salvatore geöffnet, so dass Sie sich die enthaltenen Dokumente schnappen können. Fliehen Sie jetzt geradeaus ins östliche Treppenhaus und durch die Vordertür ins Freie, wo Sie mit dem Auto des Staatsanwalts 2 sicher das Weite suchen.





Auftrag 12

Im Parkhaus laufen Sie durch das Treppenhaus zuerst einmal ganz nach oben, wo Sie auf Bill treffen 1. In der folgenden Schießerei sollten Sie unbedingt die Oberhand behalten. Denn anschließend wartet noch eine große Aufgabe auf Sie: Setzen Sie sich hinter das Steuer des Lieferwagens, und lenken Sie den sicher zurück. Natürlich nicht, ohne vorher Ihre Verfolger 2 abzuhängen oder über den Haufen zu fahren.





Auftrag 13

Bringen Sie Salieri in Pepes Restaurant, wo es sofort zu einer Schießerei kommt. Stürmen Sie durch die Hintertür, um die Angreifer arglistig zu überraschen 1. Erst, wenn alle Feinde besiegt sind, fahren Sie zusammen mit Salieri zu Carlos' Haus. Treten Sie die Wohnungstür ein, und verfolgen Sie den nur mit Unterwäsche bekleideten flüchtigen Gangster 2.

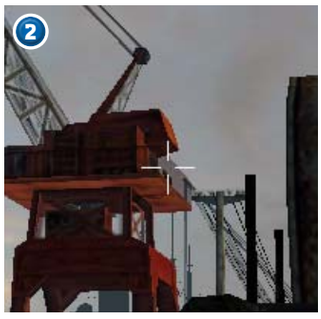




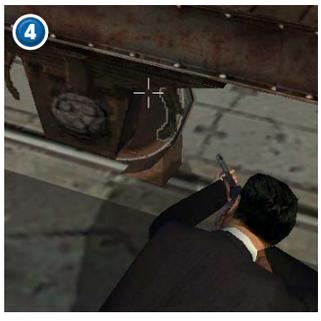
Auftrag 15

Fahren Sie mit dem von Ralph bereitgestellten Wagen zu dem Restaurant, in dem Sie Morello vermuten. Halten Sie neben der Telefonzelle, und rufen Sie von dort aus in der Kneipe an. Nach dem Anschlag müssen Sie in einer wilden Verfolgungsjagd den Wagen abschütteln, bevor Sie zu Salieri zurückkehren. Dort holen Sie sich bei Vincenzo Sprengstoff ab und fahren damit zu Morellos Haus. Sobald der Wachposten ins Haus geht, platzieren Sie den Zünder unter dem Wagen 1. Auch dieser Versuch schlägt fehl, also starten Sie einen neuen Anlauf im Rainbow Garden Restaurant. Wieder ein Fiasko, bei dem Sie lediglich einige zornige Verfolger entweder abhängen oder abschießen müssen. Zurück bei Salieri, werden die Karten neu gemischt. Erneut endet alles in einer Verfolgungsjagd – doch diesmal sind Sie der Verfolger. Beim Erreichen des Hafens wimmelt es nur so von Gegnern. Haben Sie den ersten Ansturm hinter sich, laufen Sie immer geradeaus bis zum Ende und dann an der Mauer entlang nach rechts. Achten Sie auf Scharfschützen auf den Verladekränen 2. Vor dem Eisenbahnwaggon legen Sie die Weiche um 3 und entfernen den Keil 4 unter dem Vorderrad des ersten Wagens. Sobald der dann ins Gebäude kracht, schießen Sie auf den Tank. Die Explosion bahnt den Weg zu noch mehr Bösewichten. Sobald alle besiegt sind, können Sie den Rückweg zur Bar antreten. Falls Sie nach all dem Ärger noch auf einen Bonuswagen scharf sind, sollten Sie unterwegs bei Bertone vorbeischauen.



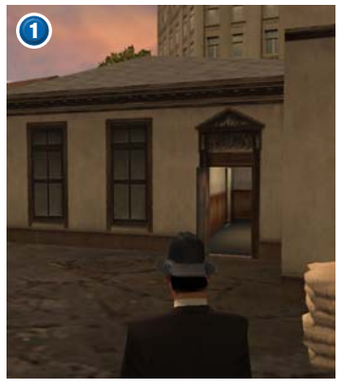


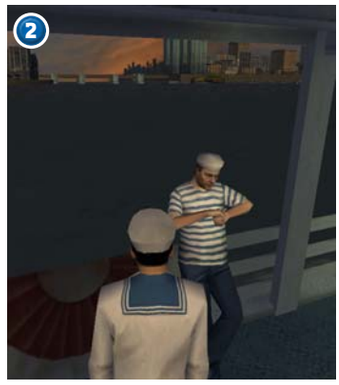


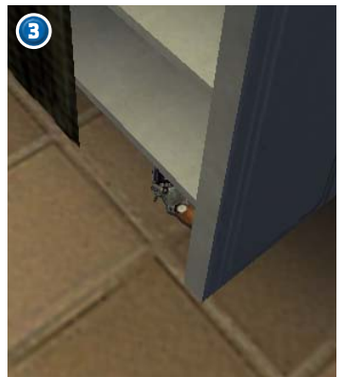


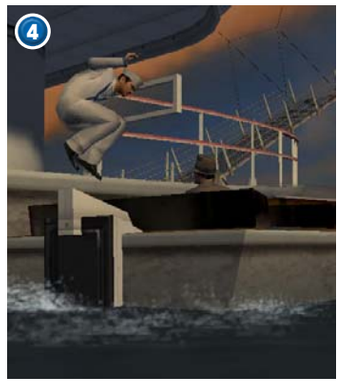
Auftrag 14

Fahren Sie zum Hafen, wo Sie durch die offene Tür neben den Sandsäcken 1 gehen. Im Untergeschoss finden Sie eine Matrosen-Uniform, die Sie sich anziehen. Nur dann gewährt man Ihnen Zutritt zum Schiff. Finden Sie die Toilette auf dem mittleren Deck. Wie Sie feststellen werden, ist das WC leider verschlossen. Fragen Sie ein Deck tiefer den auf der Backbordseite (links) faul herumsitzenden Matrosen danach. Der schickt Sie zu einem seiner Kameraden 2, der sich nicht weit davon entfernt herumtreibt. Nach zweimaligem Nachfragen erhalten Sie den Schlüssel zur Toilette, in der sich ein Colt 3 befindet. Warten Sie ein paar Minuten, bis der Anwalt mit seiner Rede beginnt. Erschießen Sie ihn aus dem Hinterhalt, um dann mit einem an Steuerbord (rechts) auf Sie wartenden Boot 4 vom Tatort zu verschwinden.









Auftrag 16

Von Vincenzo 1 mit feuerkräftigen Argumenten ausgestattet, fahren Sie zum Theater, um Morello ein für alle Mal den Garaus zu machen. Nehmen Sie vor dem Theater die Verfolgung auf 2, bis Sie am Flughafen angekommen sind. Hier müssen Sie zu Fuß weiter. Während Sie das Flugzeug verfolgen, sammelt Paulie Sie unterwegs mit dem Wagen ein. Schießen Sie mit dem Maschinengewehr auf die Triebwerke 3, und bringen Sie das Flugzeug so zum Absturz. Nachdem Sie Ihre Freunde vor Salieris Bar abgesetzt haben, können Sie, wenn Sie wollen, auch nach diesem Auftrag wieder Bertone besuchen, um ein Bonusfahrzeug zu ergattern.



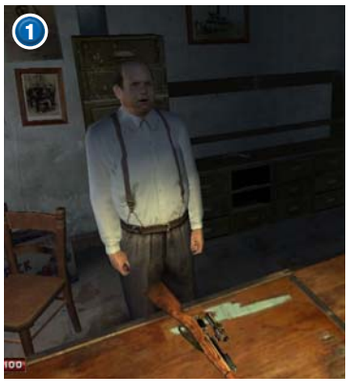


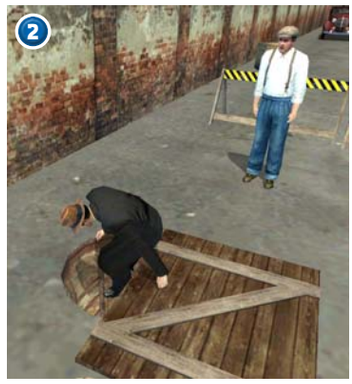


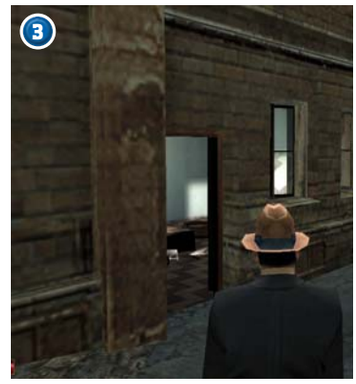
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Auftrag 17

Holen Sie sich bei Vincenzo ein Scharfschützengewehr (1), und fahren Sie zum Gefängnis, das Sie durch die Kanalisation (2) erreichen. Hinter dem Haus befindet sich ein Eingang (3). Mehrere Türen, Treppen und Gegner später erklimmen Sie den Turm des Zuchthauses. Von dort aus nehmen Sie den Redner auf der kleinen Insel mit dem Scharfschützengewehr ins Visier (4) und erschießen ihn. Ohne zu zögern, kehren Sie sofort um, laufen das gesamte Treppenhaus hinunter und hechten dort an den Hunden vorbei bis zum Ausgang, der von einem Schloss gesichert wird. Ein Schuss mit dem Schrotgewehr macht den Weg frei. Nun müssen Sie nur noch mit zwei Polizisten fertig werden – schon geht's zurück zu Salieri. Wie so oft, steht einem vorherigen Besuch Bertones nichts im Wege.









Auftrag 18

Fahren Sie ins Arbeiterviertel, um dort Sam abzusetzen. Daraufhin nehmen Sie vor der Hafenausfahrt die Verfolgung eines Transportwagens auf. Erst nachdem der seine Ladung abgeliefert hat, überfallen Sie den Fahrer und prügeln die Frachtpapiere aus ihm heraus. Fahren Sie nun mit dem gestohlenen Lastwagen ins Hafengebiet, wo Sie ihn zum Beladen an die Lagerhalle stellen (1). Hinter der Halle steht ein Wachposten, dem Sie von hinten mit dem Baseballschläger eins über den Schädel geben. Schnappen Sie sich seine Waffe, und verteidigen Sie sich gegen alle Angreifer, die Ihnen nun auf die Pelle rücken. Anschließend sollte die Luft rein genug sein, um alle Kisten mit der Aufschrift „Scorsese Import" auf den Wagen zu laden (2). Daraufhin sollten Sie schnellstmöglich die Verfolger abhängen und den Lastwagen in die Lagerhalle im Arbeiterviertel bringen.

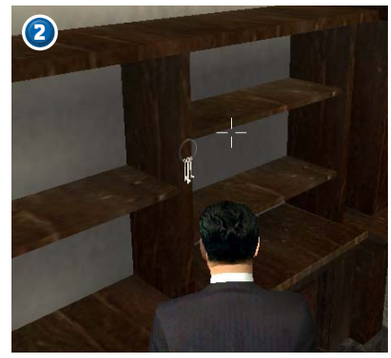




Auftrag 19

Treffen Sie sich mit Paulie, und fahren Sie mit ihm per Hochbahn zur Bank. Sobald der Plan für den Überfall besprochen ist, besorgen Sie sich einen Fluchtwagen. Entweder stehlen Sie einen von der Straße, oder Sie erledigen einen weiteren Bonus-Auftrag für Lucas Bertone. In jedem Fall fahren Sie anschließend zu Petes Waffenladen, dessen Eingang sich an der Seite eines Kinos befindet (1). Besorgen Sie sich alle nötigen Waffen. Anschließend führt der Weg zurück bis vor Paulies Apartment. Drücken Sie ein paar Mal auf die Hupe, und Ihr Freund gesellt sich zu Ihnen. Vor der Bank angekommen, heißt es endlich: „Dies ist ein Überfall!" Im Erdgeschoss finden Sie an einem Wandhaken den Schlüssel zum Tresorraum (2). Im Büro des Direktors im oberen Stockwerk liegt im Schrank der Safeschlüssel. Der Tresor selbst befindet sich im Keller. Überwinden Sie das Wachpersonal, und stehlen Sie das Geld aus dem Tresorraum (3). Auf der Flucht müssen Sie einige Polizeiwagen abhängen. Am einfachsten geht das, wenn Sie sich inmitten der nahe gelegenen Großbaustelle verstecken, bis nicht mehr nach Ihnen gefahndet wird.



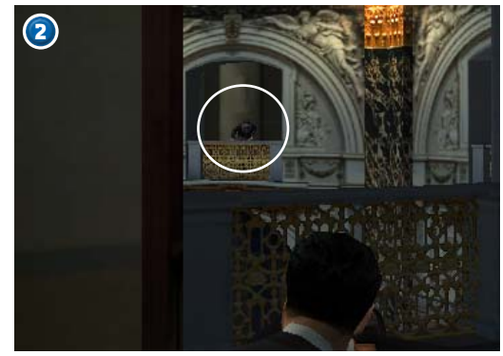




Auftrag 20

Nachdem Sie von den aktuellen Geschehnissen Wind bekommen haben, begeben Sie sich zu Pete (1), um Waffen zu kaufen. Gleich danach geht es ins Museum. Dort steigt das große Finale – verfolgen Sie die Widersacher quer durch das Gebäude, bis nur noch einer übrig ist. Mit dem ist nicht gut Kirschen essen. Mit ein paar Tricks können Sie ihn trotzdem besiegen: Sobald er nachladen muss, zielen Sie aus großer Entfernung auf ihn (2), am besten halten Sie sich dabei geduckt. Und sobald der Bösewicht die Flucht antritt, nehmen Sie die Verfolgung auf. Jetzt sind Sie nur noch wenige Gewehrkugeln vom großen Ziel entfernt.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

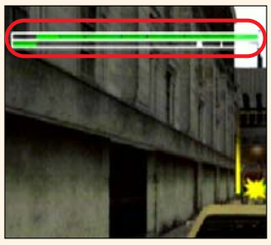
Stuntman

Rennspiel für Playstation 2 |
Ein paar hilfreiche Tipps für den verwegenen Höllenritt

Spielverlauf siehe Test Seite 56

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

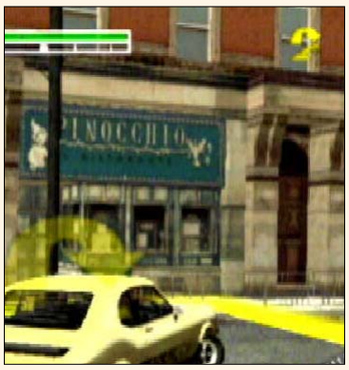


Die Leiste am oberen Bildrand (Kreis) zeigt Ihnen, wie erfolgreich Sie die Stunts einer Szene absolviert haben. Jeder Teil der Leiste steht für ein Manöver, das Sie fahren müssen. Haben Sie das Manöver erfolgreich hingelegt, so wird ein kleiner Teil des Balkens grün, und Sie bekommen einen bestimmten Prozentsatz an Punkten gutgeschrieben. Falls Sie das Manöver nicht schaffen, wird dieser Teil der Leiste rot. Am Schluss der Szene werden alle Prozente zusammengerechnet. Sie müssen weit über die Hälfte der geforderten Manöver hinkriegen, um den nächsten Auftrag auswählen zu dürfen. Ab 75 Prozent haben Sie die Szene in der Tasche. Doch nur, wenn Sie 90 oder mehr Prozent erreichen, bekommen Sie neue Fahrzeuge und Gegenstände, die Sie später in einem speziellen Stuntgelände nach Herzenslust ausprobieren dürfen. Lassen Sie sich nicht von dem herben Schwierigkeitsgrad abschrecken – bei diesem Spiel macht die Übung den Meister.

Stunt-Manöver



Anecken: Das Symbol oben rechts sagt Ihnen, dass Sie an einen Gegenstand oder ein anderes Fahrzeug anecken sollen. Fahren Sie mit voller Geschwindigkeit auf das Hindernis zu, und machen Sie im letzten Moment eine scharfe Kurve.



180-Grad-Drehung: Um den Wagen auf der Stelle zu drehen, geben Sie zuerst Vollgas und setzen dann per ●-Taste die Handbremse ein. Nun brauchen Sie den Mini-Steuerknüppel nur noch nach rechts oder links zu drücken.



Gegenstände rammen: Oft müssen Sie durch einen Stapel Kisten oder Fässer fahren. Geben Sie jedoch nicht Vollgas, bevor Sie den weiteren Streckenverlauf erkundet haben. Achten Sie auch darauf, das Sie den Stapel frontal treffen.



Enge Gasse: Hier müssen Sie Ihr Auto gut unter Kontrolle haben. Achten Sie darauf, dass Sie nicht an einer Ecke der schmalen Einfahrt hängen bleiben. Gehen Sie vorher einfach kurz vom Gas, und peilen Sie die kleine Lücke sorgfältig an. Dann mit Vollgas hindurch.



Hindernis: Sollen Sie ein Fahrzeug oder ein Gebäude rammen, so fahren Sie einfach mit Vollgas darauf zu. Machen Sie sich aber vorher mit dem weiteren Streckenverlauf vertraut, damit es kein Blindflug wird. Passen Sie auf, dass sich keine Teile unter dem Wagen verklemmen.

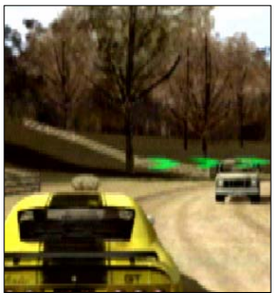


Sprung: Der wohl häufigste Stunt, den Sie ausführen müssen, ist der Sprung. Geben Sie vor der Rampe Vollgas, und ziehen Sie den Mini-Steuerknüppel zu sich heran, um mehr Weite zu gewinnen. Landen Sie nach dem Sprung nach Möglichkeit in dem großen, gelben Feld.

Vier Räder unter Vollgas



1 Folgen Sie nach dem Start der langgezogenen Linkskurve. Halten Sie sich links.



2 Weichen Sie dem entgegenkommenden Auto auf der linken Seite aus.



3 Jetzt können Sie scharf nach rechts einlenken und den Zaun durchfahren (Kreis).



4 Nach dem Zaun geradeaus über die Rampe und über das Hausdach. Jetzt bremsen!



5 Peilen Sie die Lücke an, und fahren Sie dann geradeaus mit Vollgas hindurch (Kreis).



6 Nach dem Sprung bremsen Sie und lenken dann scharf nach rechts ein.



7 Durchfahren Sie die brennende Hütte mit Vollgas, und lenken Sie wieder nach rechts.



8 Über die Rampe und durch den Güterwaggon. Dahinter wieder nach rechts lenken.



9 Fahren Sie am Bahnübergang durch die Schranken und dann scharf nach rechts.



10 Jetzt zwischen den Fahrzeugen hindurch und scharf nach links lenken (Kreis).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Stuntman FORTSETZUNG

Vier Räder unter Vollgas - Fortsetzung



11 Suchen Sie sich die Lücke, und fahren Sie zwischen den parkenden Autos hindurch.



12 Nachdem Sie den weißen Lieferwagen passiert haben, geht's nach rechts.



13 Durchbrechen Sie hier den Gartenzaun, und steuern Sie wieder geradeaus.



14 Springen Sie mithilfe der Schanze mit Vollgas über das Schwimmbecken im Garten.



15 Durchbrechen Sie den ersten Zaun. Dann Geradeaus – Augen zu und durch.



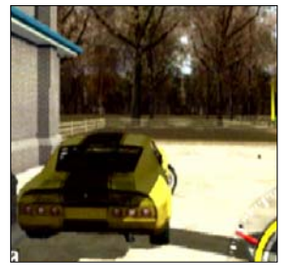
16 Bevor Sie den zweiten Zaun durchbrechen, lenken Sie vorsichtig nach rechts.



17 Hinter dem Zaun müssen Sie nun rechts durch eine enge Lücke fahren. Dann links.



18 Halten Sie sich nahe bei der Explosion, und steuern Sie weiter geradeaus.



19 Durchfahren Sie die Tankstelle mit vollem Tempo, und lenken Sie nach rechts.



20 Nun können Sie mit Vollgas durch das Zeittor fahren. Folgen Sie der Kurve.



21 Fahren Sie unter dem umstürzenden Schornstein durch.



22 Runter von der Straße und auf die Rampe zufahren.



23 Springen Sie mit Vollgas über die Rampe durch das Poster.



24 Nach der Landung wieder nach links auf die echte Straße.

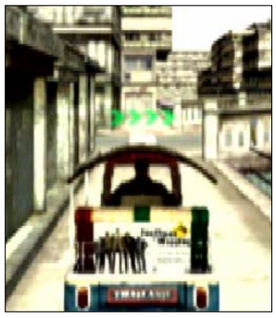


25 Geben Sie auf der Brücke Gas, und zünden Sie den Nitro!



26 Geschafft! COMPUTERBILD-SPIELE wünscht „Guten Flug"!

Krach auf dem Dach



1 Geben Sie nach dem Start Vollgas, und lenken Sie hinter der Brücke scharf nach rechts.



2 Geradeaus an der Explosion vorbei. Achten Sie darauf, dass Sie nicht hinein geraten.



3 Lenken Sie nach der Explosion scharf nach links, und geben Sie abermals Vollgas.



4 Jetzt Geradeaus durch die Bretterwand. Bremsen Sie danach scharf ab.



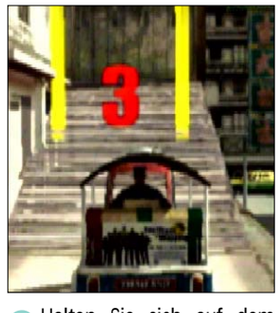
5 Lenken Sie dann nach links, anschließend wieder nach rechts um die Hausecke.



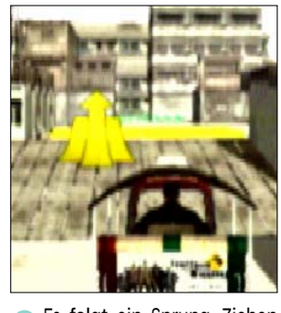
6 Wieder müssen Sie sich nahe der Explosion halten. Jetzt wieder nach rechts fahren.



7 Fahren Sie über die kleine Brücke und dann mit Vollgas an der Markierung vorbei.



8 Halten Sie sich auf dem schmalen Steg möglichst gerade. Ab durch das Zeittor!

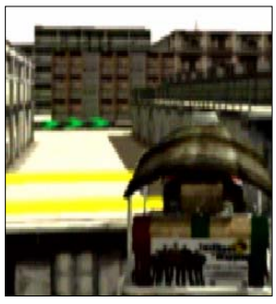


9 Es folgt ein Sprung. Ziehen Sie nach dem Abheben den Mini-Steuerknüppel nach hinten.



10 Versuchen Sie nach Möglichkeit in dem gelben Rahmen zu landen.

Krach auf dem Dach – Fortsetzung



11 Gehen Sie beim nächsten Sprung genauso vor. Sie brauchen Geschwindigkeit.



12 Nun fahren Sie über die Holzbretter auf das Zeittor zu. Dann scharf rechts.



13 Hier müssen Sie über den Hubschrauber springen und dann nach links fahren.



14 An der Explosion vorbei und dann nach rechts über die kleine Holzbrücke.



15 Fahren Sie hier nach links, nachdem Sie das Zeittor passiert haben. Und bremsen!



16 Fahren Sie langsam auf den kleinen Sims zu, der links am Haus entlang führt.



17 Geben Sie auf dem Sims Gas, und bremsen Sie, während Sie nach unten fahren.



18 Rasen Sie zwischen den Autos hindurch und dann auf die Hauptstraße.



19 Jetzt mit Vollgas auf die Rampe zu und durch den Lastwagenanhänger.



20 Gelingt es Ihnen, im gelben Rahmen zu landen, dann haben Sie es geschafft!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



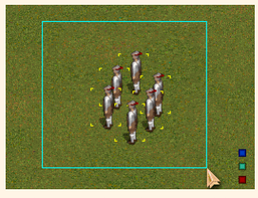
Strategiespiel für PC | **Wer als Kosake erfolgreich sein will, muss zunächst seine Siedlung sorgfältig planen. Was dafür wichtig ist, welche Gebäude Sie unbedingt brauchen und wie Sie Ihre Leute einsetzen, verrät Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE auf den folgenden Seiten** Spielverlauf siehe Test Seite 62

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Auswählen



Um einen Bauern, einen Soldaten oder ein Gebäude auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.



Mehrere Einheiten wählen: daneben klicken, Maustaste gedrückt halten und mit der Maus einen Rahmen ziehen.

Einheiten bewegen



1 Um eine Einheit zu bewegen, klicken Sie zuerst mit der linken Maustaste darauf.



2 Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf den Zielort. Die Einheit geht dorthin.



3 Um mehrere Einheiten zu bewegen, wählen Sie die aus und klicken dann *rechts*.

Bauen



1 Um ein Haus zu bauen, wählen Sie Bauern aus, klicken auf das Symbol (Kreis) und dann auf den Bauplatz .



2 Eine Baustelle entsteht, die gewählten Bauern marschieren hin und beginnen mit der Arbeit.

Holz fällen, Steine hauen, Getreide ernten



Um Holz zu fällen, wählen Sie einen oder mehrere Bauern und klicken mit der *rechten* Maustaste auf einen Baum.



Sollen Steine gehauen werden, wählen Sie Bauern und klicken mit der *rechten* Maustaste auf Steine.



Brauchen Sie Getreide, dann wählen Sie Bauern aus und klicken mit der *rechten Maustaste* auf ein reifes Kornfeld.

Bauern „erschaffen"



Um weitere Bauern für Ihre Siedlung zu bekommen, klicken Sie auf das Rathaus und dann auf das Symbol (Kreis). Pro Klick bei gedrückter ⇧-Taste erhalten Sie fünf Bauern. Halten Sie Strg gedrückt, so gibt's Bauern ohne Ende.

Handel treiben



1 Um Holz gegen Kohle oder Stein gegen Gold zu tauschen, klicken Sie auf den Markt.



2 Klicken Sie dann links auf den Rohstoff, den Sie anbieten 1 . Auf der rechten Seite wählen Sie den Rohstoff, den Sie brauchen 2 . Stellen Sie danach auf den Zahlenfeldern 3 die zu tauschende Menge ein. Per Klick auf 4 wird der Handel perfekt.

So bauen Sie eine Stadt



1 Anfangs haben Sie nur einige Bauern. WählenSie etwa die Hälfte aus. Dann klicken Sie aufs Rathaussymbol (Kreis), suchen einen Bauplatz in der Nähe von Steinen und Wald und errichten das Rathaus.



2 Andere Bauern errichten eine Mühle 1 und eine Schmiede 2. Klicken Sie nach Fertigstellung auf die Mühle, dann auf 3 zur Verbesserung der Lagerung und bei der Schmiede auf 4, um mit besseren Erntegeräten den Getreideertrag zu steigern.



3 Einige freie Bauern lassen Sie in der Nähe von Wald und Steinen ein Lagerhaus errichten. Wählen Sie die Bauern aus, klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann auf den gewünschten Bauplatz.



4 Bis das Getreide auf dem Feld rings um die Mühle reif ist, dauert es eine Weile. Sobald das Feld gelb ist, schicken Sie eine Anzahl von Bauern zum Ernten dort hin, damit Ihnen die Nahrung nicht ausgeht.



5 Wählen Sie das Rathaus. Halten Sie Strg gedrückt, und klicken Sie auf 1, um Bauern ohne Ende zu bekommen. Um einen Sammelpunkt für diese Bauern zu setzen, klicken Sie auf 2 und dann mit der *rechten* Maustaste auf einen beliebigen Ort (Kreis).



6 Um sich gegen Angriffe zu sichern, brauchen Sie Soldaten. Klicken Sie auf das Bausymbol für die Kaserne (Kreis) und dann auf den gewünschten Bauplatz irgendwo am Rand der Siedlung.



7 Fangen Sie dann den Minenbau an, am besten mit einer Goldmine. Wählen Sie fünf Bauern, klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann auf einen Goldfundort.



8 Teilen Sie dann die Bauern zum Arbeiten ein: Ein größerer Teil wird aufs Feld zum Ernten geschickt, und zwei kleinere, untereinander etwa gleich große Gruppen kümmern sich um Holz und Steine.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



9 Dann muss so schnell wie möglich eine Akademie errichtet werden, in der Sie forschen können. Dazu wählen Sie eine größere Gruppe von Bauern, klicken auf das Symbol (Kreis), wählen einen zentralen Bauplatz aus.



10 Starten Sie dann die Soldaten-„Produktion". Klicken Sie auf die Kaserne und dann auf das Soldatensymbol (Kreis). Geben Sie zu Anfang etwa 30 einfache Soldaten in Auftrag.



11 Sobald die Soldaten die Kaserne verlassen, schicken Sie kleine Gruppen von etwa drei, vier Mann zu jedem zivilen Gebäude. So wird verhindert, dass Feinde die Gebäude einfach übernehmen können.



12 Bauen Sie dann immer mit je fünf Bauern weitere Minen. Kohle- und Eisenminen sollten gleichmäßig in Auftrag gegeben werden, die Zahl der Goldminen sollte etwas höher sein.



13 Dann geht es ans Forschen. Wählen Sie die Akademie und dann das gewünschte Forschungssymbol. Zuerst sollten Sie die Ernte-Verbesserungen 1 und 2 erforschen, dann den besseren Holzabbau 3.



14 Sie brauchen neben der Infanterie auch Reitersoldaten. Wählen Sie eine Gruppe Bauern aus, und klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis), dann auf einen Ort am Rand der Siedlung.



15 Errichten Sie dann einen Markt. Wählen Sie wiederum eine Gruppe Bauern, klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann auf einen zentral im Ort gelegenen Bauplatz.



16 Jetzt ist das Artilleriedepot an der Reihe. Hier können Sie später Geschütze bauen. Wählen Sie Bauern, klicken Sie auf das Symbol (Kreis) und dann auf einen Bauplatz am Ortsrand.



17 Um Soldaten zu heilen und die Moral der Truppe zu verbessern, brauchen Sie einen Pfarrer. Bauen Sie dazu eine Kirche per Klick auf das entsprechende Bausymbol (Kreis).



18 Ihre Leute, Bauern wie Soldaten, brauchen eine Bleibe. Anfangs reichen die Rathäuser, später brauchen Sie Wohnhäuser. Ein Wohnhaus errichten Sie per Klick auf das Bausymbol (Kreis).



19 Um Ihre Siedlung zu sichern, sollten Sie Türme bauen, die automatisch ein Geschütz tragen, sofern Sie bereits ein Artilleriedepot haben. Klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis), und errichten Sie Türme am Ortsrand.



20 Spielen Sie in einer Landschaft am Meer, so brauchen Sie einen Hafen. Klicken Sie auf das Bausymbol (Kreis) und dann ans Ufer des Meeres. Jetzt haben Sie eine funktionierende Siedlung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Star Wars[2] Episode 2: Angriff der Klonkrieger für Gameboy Advance

[2] sprich: „Star Wohrs"

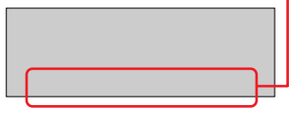
Falls die Macht Sie mal verlassen sollte, kommen Sie vielleicht mit diesen Tricks weiter

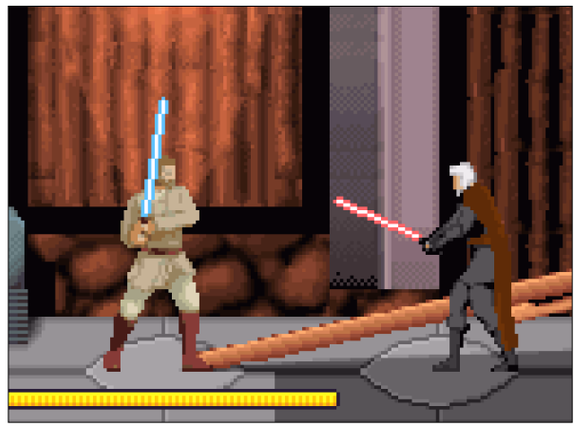
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt PASSWORT aus, und drücken Sie **A**.

3 Nun können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um direkt in die verschiedenen Spielstufen zu gelangen. Markieren Sie dazu mit dem Steuerkreuz die Buchstaben in der unteren Zeile, und wählen Sie sie nacheinander mit **A** aus. Mit **L** und **R** können Sie zwischen den Kästen des Eingabefeldes wechseln, um Fehler zu korrigieren.

4 Beenden Sie die Eingabe mit **Start**. Haben Sie alles richtig gemacht, so erscheint ein Haken hinter dem Passwort, und die Spielstufe wird mit **A** gestartet.





Das finale Duell: Anakin Skywalker (links) stellt sich Graf Dooku im entscheidenden Kampf. Jetzt sind gute Fechtkünste gefragt.

Eingabe	Wirkung
BHDBGJ	Spielstufe 2
BHFBHJ	Spielstufe 3
BHGBDJ	Spielstufe 4
BHHBFJ	Spielstufe 5
BGKBCK	Spielstufe 6
BGLBSK	Spielstufe 7
BGMBTK	Spielstufe 8
BGNBQK	Spielstufe 9
BGPBRK	Spielstufe 10
BGQBNK	Spielstufe 11
BGRBPK	Abspann

Achterbahn-Designer[3] (Version 1.009) für PC

[3] sprich: „Disainer"

Mit diesen neuen Dekorationen sieht Ihre Achterbahn gleich viel aufregender aus

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf das Schloss.



3 Nun können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben, die neue Dekorationen freischalten. Klicken Sie zuerst auf das Lösch-Symbol, um den Text im Eingabefeld zu löschen.

4 Klicken Sie dann nacheinander auf die jeweiligen Buchstaben, um das Passwort einzugeben. Klicken Sie abschließend auf Ok.



5 Nun können Sie im Spiel auf die neuen Dekorationen im Dekorations-Menü zurückgreifen und Ihre Achterbahn damit schmücken.



Eingabe	Dekoration
aqua	Calliope
chesse	Landhaus
dentist	Bohrer
ferdinand	Zeppelin 2
gofish	Fisch-Skulptur
grub	Restaurant
nursewacko	Riesen-Schwert
orb	Satellit
princess	Riesen-Juwel
sphere	Feuerrad
whiner	Trophäe

The Scorpion King: Sword of Osiris[4] für Gameboy Advance

[4] sprich: „Se Skorpi-en King: Ssohrd off Osiris"

Der Skorpionenkönig muss seine entführte Frau befreien und das Schwert des Osiris finden. Helfen Sie ihm ein wenig auf die Sprünge

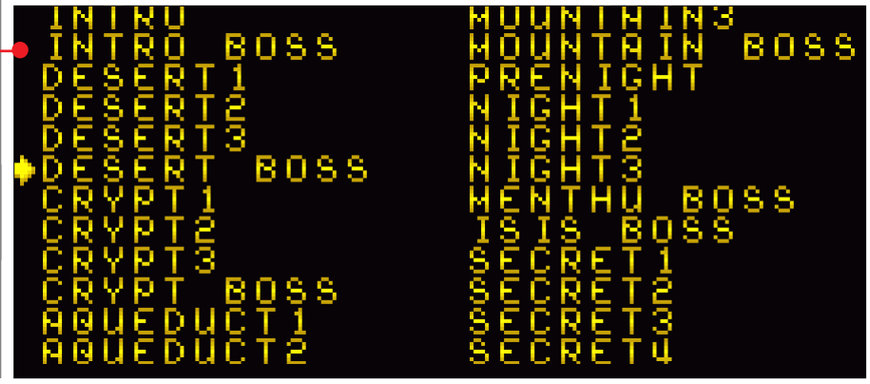
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt Weiter mit **A** aus.

3 Wählen Sie nun mithilfe des Steuerkreuzes die vier abgebildeten Symbole aus. Mit ↑ und ↓ wechseln Sie zwischen den Symbolen eines Kastens. Mit ← und → wechseln Sie zwischen den Kästen. Drücken Sie dann **Start**.



4 Nun können Sie sich aus einer großen Liste die gewünschte Spielstufe aussuchen. Markieren Sie Ihre Auswahl mit dem Steuerkreuz, und drücken Sie dann **Start**.





Der Skorpionenkönig hat den Skorpionstein aufgespürt, der gewaltige Kräfte verleiht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Warcraft 3: Reign of Chaos[1] für PC

[1]sprich: „Wohrkrahft 3: Räin off Kaios"

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie ein neues Spiel, oder nehmen Sie einen alten Spielstand.

3 Drücken Sie im Spiel ↵. Im daraufhin geöffneten Eingabefenster Nachricht: tippen Sie einen der Texte aus der Tabelle rechts ein und bestätigen mit ↵.

4 Sie sehen dann links am Bildrand die Bestätigung, dass der Cheat wirksam ist: Logan: Cheat aktiviert!. So können Sie nach Herzenslust Ihre Ausgangsposition im Spiel verbessern.



Tödliche Treffer per Trick.



Ist Ihnen die Nacht beim Spielen einfach viel zu dunkel?



Mit dem richtigen Cheat-Code machen Sie die Nacht zum Tage.

Eingabetext	Wirkung
allyourbasearebelongtous	Spielstufe erfolgreich beenden.
daylightsavings x[2]	Zeit auf Stunde x setzen.
greedisgood x[2]	Gold- und Holzvorrat um x erhöhen.
iocainepowder	Ihre Truppen verursachen mehr Schaden.
iseedeadpeople	Ganze Landkarte aufdecken.
itvexesme	Siegesbedingungen abschalten.
keysersoze x[2]	Goldvorrat um x vergrößern.
leafittome x[2]	Holzvorrat um x vergrößern.
lightsout	Zeit auf Abend setzen.
pointbreak	Nahrungsvorrat wird vergrößert.
riseandshine	Zeit auf Morgen setzen.
somebodysetusupthebomb	Spielstufe verlieren.
synergy	Alle Technologien verfügbar.
thereisnospoon	Ihre Helden haben unbegrenzt Mana.
warpten	Sie können schneller bauen.
whoisjohngalt	Sie können schneller forschen.
whosyourdaddy	Sie sind unverwundbar, treffen stets tödlich.

[2]hier statt x die gewünschte Zahl eintippen

Age of Wonders[3] 2 für PC

[3]sprich: „Ätdsch off Wonders"

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

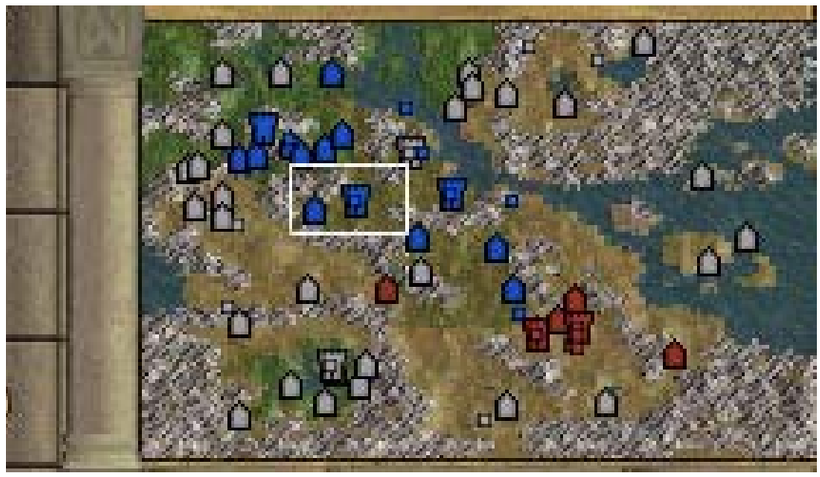
2 Beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie einen bereits erreichten Spielstand. Die geheimen Tricks funktionieren in jedem Fall.

3 Vor jeder Eingabe eines Cheats müssen Sie gleichzeitig Strg, ⇧ und C drücken. Daraufhin wird kein Eingabefenster geöffnet – sie müssen den Text aus der Tabelle rechts „blind" eintippen.

4 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie nach dem Eintippen des letzten Buchstabens eine Bestätigung, etwa Nebel deaktiviert. Sie können einige geheime Tricks auch wieder ausschalten, indem Sie Strg, ⇧ und C drücken und den Text erneut eintippen.



Einheitenbau ohne Zeitverlust.



Endlich einmal die ganze Karte sehen? Mit explore erfüllen Sie sich diesen Wunsch schnell.



Das Zauberwort, das alle unparteiischen Städte in Ihre Hand bringt, heißt towns. Dann verteidigen auch neutrale (graue) Truppen Ihre Siedlungen.

Eingabetext	Wirkung
win	Spielstufe gewinnen.
lose	Spielstufe verlieren.
gold	1000 Gold extra.
mana	1000 Mana extra.
fog	Nebel an/aus.
freemove	Frei bewegen.
towns	Unabhängige Städte laufen zu Ihnen über.
explore	Landkarte sichtbar.
spells	Kostenlos zaubern.
instantprod	Sofortige Produktion an/aus.
instantres	Alle Zaubersprüche erforschen.
upgradehero	Helden werden besser.
cityspy	Stadtspion an/aus.
ai	Computer steuert Ihre Figuren (an/aus).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

Spider-Man[1] (Version 1.0.0.1) für PC

[1]sprich: „Spaider-Man"

Im offiziellen Spiel zum Film schlüpfen Sie in die Haut von Peter Parker und erleben dessen Mutation zum Spinnenwesen mit. Im Kampf gegen den grünen Kobold helfen Ihnen die folgenden Tricks

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

2 Sobald das Hauptmenü geöffnet ist, blättern Sie mit der ⇨-Taste weiter, bis Sie den Eintrag EXTRAS sehen.

3 Drücken Sie nun auf ↵, um das Auswahlmenü für die Extras aufzurufen.

4 In diesem Menü wählen Sie den Eintrag CHEATS. Anschließend bestätigen Sie mit der ↵-Taste.

5 Im daraufhin geöffneten Eingabefenster tippen Sie nun einen der Trickbegriffe aus der nebenstehenden Tabelle ein, zum Beispiel ARACHNID.

6 Bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der ↵-Taste. Falls Sie alles richtig gemacht haben, hören Sie ein Lachen zur Bestätigung.

7 Nun haben Sie die Möglichkeit, auf die gleiche Art und Weise nach und nach weitere Cheats einzutippen. Wenn Sie das Eingabefenster danach wieder schließen möchten, drücken Sie auf Esc.

8 Ein weiterer Tastendruck auf Esc schaltet zurück zum Hauptmenü, von wo aus Sie dann ein neues Spiel starten oder einen gespeicherten Spielstand laden können. Alle eingetippten geheimen Tricks sind dann aktiviert.



Meister im Austricksen haben alle Kampfattacken drauf.

Eingabetext	Wirkung
ARACHNID	Im Extra-Menü können Sie ab sofort alle Spielstufen auswählen.
ORGANICWEBBING	Sie haben unendlich viele Netzfäden zur Verfügung.
KOALA	Sie sind in der Lage, von allen Kampfattacken Gebrauch zu machen.
HEADEXPLODY	Neue Trainingsstufen stehen Ihnen zur Verfügung.
ROMITAS	Wenn Sie während des laufenden Spiels Esc drücken, können Sie per Menübefehl in die nächste Spielstufe springen.
FREAKOUT	Sie spielen als Goblin.
GIRLNEXTDOOR	Sie spielen als Mary Jane.
HERMANSCHULTZ	Sie spielen als The Shocker.
SERUM	Sie spielen als Wissenschaftler.
REALHERO	Sie spielen als Polizist.
CAPTAINSTACEY	Sie spielen als Captain Stacey.

Missing in Action[2] (Version 1.0) für PC

[2]sprich: „Äckschn"

Mit dem Hubschrauber sind Sie unterwegs, um gefährliche Aufträge zu erledigen. Damit Sie aus jeder Situation heil herauskommen, helfen Ihnen diese geheimen Tricks

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü die auf dem Tisch liegende Mappe an.

3 In der Auftragsauswahl entscheiden Sie sich für eine Mission und klicken danach auf „Einsatzbesprechung".

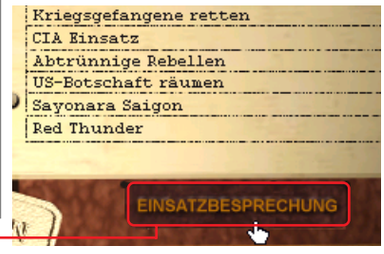
4 Nachdem Sie die Einsatzbesprechung aufmerksam durchgelesen haben, klicken Sie auf OK.

5 Im laufenden Spiel können Sie nun jederzeit einen Trickbegriff eintippen. Drücken Sie dazu erst auf F1.



6 Im daraufhin geöffneten Eingabefenster tippen Sie einen der Trickbegriffe aus der nebenstehenden Tabelle ein, zum Beispiel mia dog.

7 Bestätigen Sie die Eingabe anschließend mit einem Druck auf ↵.



Eingabetext	Wirkung
mia level	In der Auftragsauswahl stehen Ihnen alle Missionen zur Verfügung.
mia dog	Feindfeuer kann Ihrem Hubschrauber nichts mehr anhaben.
mia complete	Der laufende Auftrag gilt als gewonnen.

Tony Hawk's Pro Skater[3] 3 (Version 1.01) für PC

[3]sprich: „Toni Hohks Pro Skäter"

Auf rollenden Brettern, die für Tony Hawk die Welt bedeuten, rasen Sie über unwegsames Gelände. Folgende geheime Tricks helfen Ihnen dabei über die Runden

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag OPTIONEN.

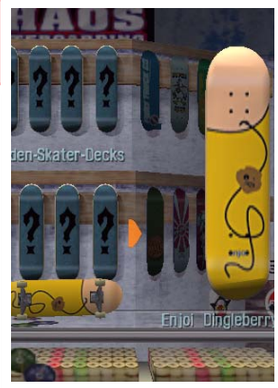
3 Wählen Sie im folgenden Menü CHEATS.

4 Nun haben Sie die Möglichkeit, einen der Trickbegriffe aus der nebenstehenden Tabelle einzutippen.



5 Beenden Sie die Eingabe mit einem Druck auf die ↵-Taste. Zur Bestätigung hören Sie das Klingelgeräusch einer Registrierkasse.

6 Wählen Sie nun den Eintrag FERTIG, um ins Hauptmenü zurückzuschalten. Der ausgewählte Cheat ist für die folgende Spielrunde aktiviert.



Mit dem richtigen Trick sind die schönsten Boards Ihre.

Eingabetext	Wirkung
yohomies	Alle Skater mit Ausnahme des „Doom Guy" werden freigeschaltet.
givemesomewood	Dieser Trick schaltet alle Bonus-Skateboards frei.
roadtrip	Alle Spielstufen können beim Start einer neuen Spielrunde direkt gewählt werden.
peepshow	Alle Videos bis auf „Gearbox Tribute" werden freigeschaltet.
idkfa	Das Video „Gearbox Tribute" wird freigeschaltet. Sie werden aufgefordert, auf die „**0**-Taste" zu drücken. Wenn Sie mit der voreingestellten Tastaturbelegung spielen, drücken Sie dann 2 auf dem Ziffernblock.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Men in Black 2 – Alien Escape für PS 2

Unterstützen Sie die Herren in Schwarz im Kampf gegen die außerirdischen Quälgeister mit ein paar Tricks

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie bis zum Start-Bildschirm. Geben Sie dann mit der



Spieletastatur eine oder mehrere der nebenstehenden Tastenkombinationen ein. Zur Bestätigung blitzt der Bildschirm jeweils kurz auf. Drücken Sie nach der Eingabe **START**. Daraufhin funktionieren die sechs oberen Cheats automatisch.

3 Möchten Sie die Trainings-Aufgaben spielen, wählen Sie im Hauptmenü mit ↑ oder ↓ die Option



und drücken ✕. Zugriff



auf die unteren fünf Cheats erhalten Sie im Hauptmenü über die Option



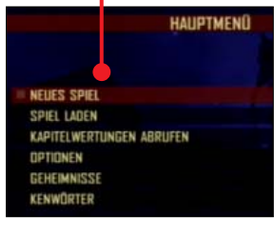
Eingabe	Wirkung
→,✕,R1,▲,↑,L2,X,←,L1,●,✕,R2	Unendlich viele Leben
R2,▲,←,●,■,L2,←,↑,✕,↓,L2,■	Zugang zu allen Spielstufen
↑,↓,✕,■,R1,▲,▲,←,●,L1,L1,→	Alle Waffen
←,→,↑,↓,L1,●,▲,R2,←,↓,■,■	Volle Wirkung der Blaster-Waffe
L2,R1,●,L2,↓,↑,L1,→,←,✕	Volle Wirkung von XD9- oder SLI-Waffe
→,↑,■,L1,←,←,L1,←,●,←	Volle Wirkung von K12- oder HBIII-Waffe
■,↑,L2,←,▲,✕,R2,●,→,R1,■,●	Zugang zu den Trainingsaufgaben
R1,▲,↓,↓,✕,L2,←,■,→,▲,R2,L1	Zugang zu den Endgegnerkämpfen
↑,↓,●,R2,←,L2,→,✕,R2,■,↑,R1	Zugang zu allen Agentendaten
■,L1,●,L2,↓,▲,R1,→,✕,←,R2,▲	Zugang zu allen Aliendaten
●,R2,L2,●,▲,↓,■,✕,→,L1,✕,↑	Zugang zu Produktionsnotizen des Spiels

Prisoner of War für PS 2

Ein Pilot will aus einem Lager ausbrechen. Für seine erfolgreiche Flucht können ihn zum Beispiel kugelfest machen

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie, bis das Hauptmenü auf dem Bildschirm



zu sehen ist. Markieren Sie mit ↑ oder ↓ die Option KENWÖRTER, und drücken Sie dann auf die ✕-Taste.

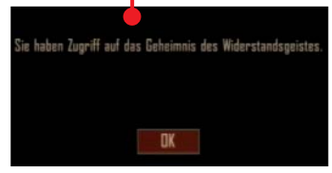
3 Geben Sie im folgenden Fenster eines oder mehrere der nebenstehenden Kennwörter ein. Dazu markieren Sie in dem Buchstaben- und Zahlenfeld das jeweilige Zeichen mit den Tasten ↑,→,↓ und ←.



4 Ist der richtige Buchstabe oder die richtige Zahl markiert, drücken Sie zur Bestätigung einmal auf die ✕-Taste. Das machen Sie so oft, bis das komplette Kennwort über dem Buchstaben- und Zahlenfeld steht, zum Beispiel FATTY. Falls Sie sich vertippt haben, markieren Sie ENT und drücken ✕. Damit löschen Sie das jeweils letzte Zeichen.

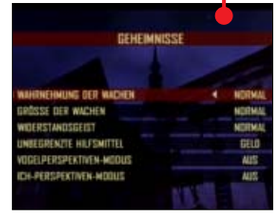
5 Markieren Sie dann unten rechts OK, und drücken Sie anschließend ✕.

6 Hat alles geklappt, erscheint ein Fenster zur Bestätigung. Zum Beispiel Drücken Sie ✕.



7 Daraufhin erscheint das HAUPTMENU. Die oberen drei Cheats funktionieren sofort. Um die anderen zu aktivieren, wählen Sie im Hauptmenü GEHEIMNISSE und drücken ✕.

8 Im folgenden Fenster können Sie die jeweiligen



Cheats ein- oder ausschalten beziehungsweise in ihrer Wirkung verstärken oder auch verringern. Um etwa unverwundbar zu werden, markieren Sie die Option WIDERSTANDSGEIST.

9 Dann verändern Sie mit ← und → die rechts stehende Einstellung. Um die Unverwundbarkeit zu erlangen, drücken Sie ←, so dass in dem rechten Feld AUS steht.

10 Mit ✕ nehmen Sie die Änderung an und rufen wieder das HAUPTMENU auf. Von dort aus beginnen Sie das Spiel oder geben ein weiteres Kennwort unter der gleichnamigen Option ein.

Eingabetext	Wirkung
GER1ENG5	Alle Spielstufen
ALLTIMES	Anzeige aller Ereignisse des Tages
CORETIMES	Anzeige nur der wichtigsten Ereignisse
BOSTON	Geheimnis des „Ich-Perspektiven-Modus“
FOXY	Geheimnis des „Vogelperspektiven-Modus“
DINO	Geheimnis der „Unbegrenzten Hilfsmittel“
MUFFIN	Geheimnis der „Wahrnehmung der Wachen“
FATTY	Geheimnis des „Widerstandsgeistes“
FARLEYMYDOG	Alle Geheimnisse

Drakan – The Ancient Gate für PS 2

Möchten Sie Kriegerin Rynn zu mehr Frauen-Power verhelfen, brauchen Sie folgende Cheats – und etwas Fingerfertigkeit

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im laufenden Spiel auf der Spieletastatur nacheinander **L1**, **R2**, **L2** und **R1**, und halten Sie die Tasten gedrückt!

3 Geben Sie dann eine der nebenstehen – etwas kniffligen – Tastenkombinationen ein. Möchten Sie einen weiteren Cheat freischalten, müssen Sie in jedem Fall erst Schritt 2 wiederholen.



Sinnlose Gewalt: Dank Cheat übersteht Rynn jeden Angriff ohne eine Schramme.

Eingabe	Wirkung
✕,↓,▲,↑,●,→,■,←	Unverwundbarkeit
▲,↓,●,←,■,→,✕,↑	Volle Lebensenergie und Mana
●,■,→,←,✕,▲,↓,↑	10 000 Goldstücke
■,▲,●,✕,→,↓,←,↑	Erhöht die Erfahrung um jeweils eine Stufe
↑,↓,←,→,→,←,↓,↑	Erhöht die Zauberkraft um jeweils eine Stufe

Hier stand im Heft eine Anzeige.

INTERNET-HANDEL

Helden im Angebot

Wer es in Internet-Spielen nicht zum Helden bringt, kauft sich einen – für die Anbieter ein Riesengeschäft



Starker Mann, große Axt: Solche Typen stehen hoch im Kurs.

Der Versicherungsvertreter Martin Grüber ist verzweifelt. Seit Stunden scheitert er im Internet-Spiel „Diablo 2" am Peitsche schwingenden „Schnappzap Schmetter". Kein Wunder: Der Vater zweier Kinder hat neben Familie und Stress-Job wenig Zeit, seinen Helden zu trainieren und mächtige magische Schwerter oder Äxte zu finden. Frust kommt auf. Er beschließt, sich eine bessere „Ausstattung" zu kaufen. Aber geht das überhaupt?

„Klar geht das", so Marius Welge (19)„ich habe regelmäßig Versicherungsleute als Kunden, die Ihren Provisionsscheck bei mir auf den Kopf hauen." Der Schüler aus Winsen bei Hannover ist einer von etlichen Internet-Spielern, die beim Internet-Auktionshaus Ebay mit kompletten Helden, Waffen und anderen Gegenständen aus dem Internet-Spiel Diablo 2 handeln. „1000 Euro Verdienst im Monat sind für mich schon drin", gesteht Welge. Angefangen hat er als Spieler mit zehn „Stones of Jordan", das sind wertvolle Edelsteine, die er bei Ebay verkauft hat. „Das ist jetzt ziemlich genau zwei Jahre her, und es hat sofort geklappt", erinnert sich der Gymnasiast.

Inzwischen spielt er weniger, handelt statt dessen mit Gegenständen, die er günstig einkauft und teurer wieder veräußert. Mit dem Stundenlohn ist er zufrieden, aber die viele elektronische Post macht ihm zu schaffen: „Ich bekomme so 30 Mails am Tag, da hat man gut zu tun." Sein Internet-Laden bei Ebay heißt „Unduped Diablo 2 LoD Items", denn Welge legt Wert darauf, keine erschummelten („gedupten") Waffen zu vertreiben, die sich mitten im Kampf schon mal in Luft auflösen.

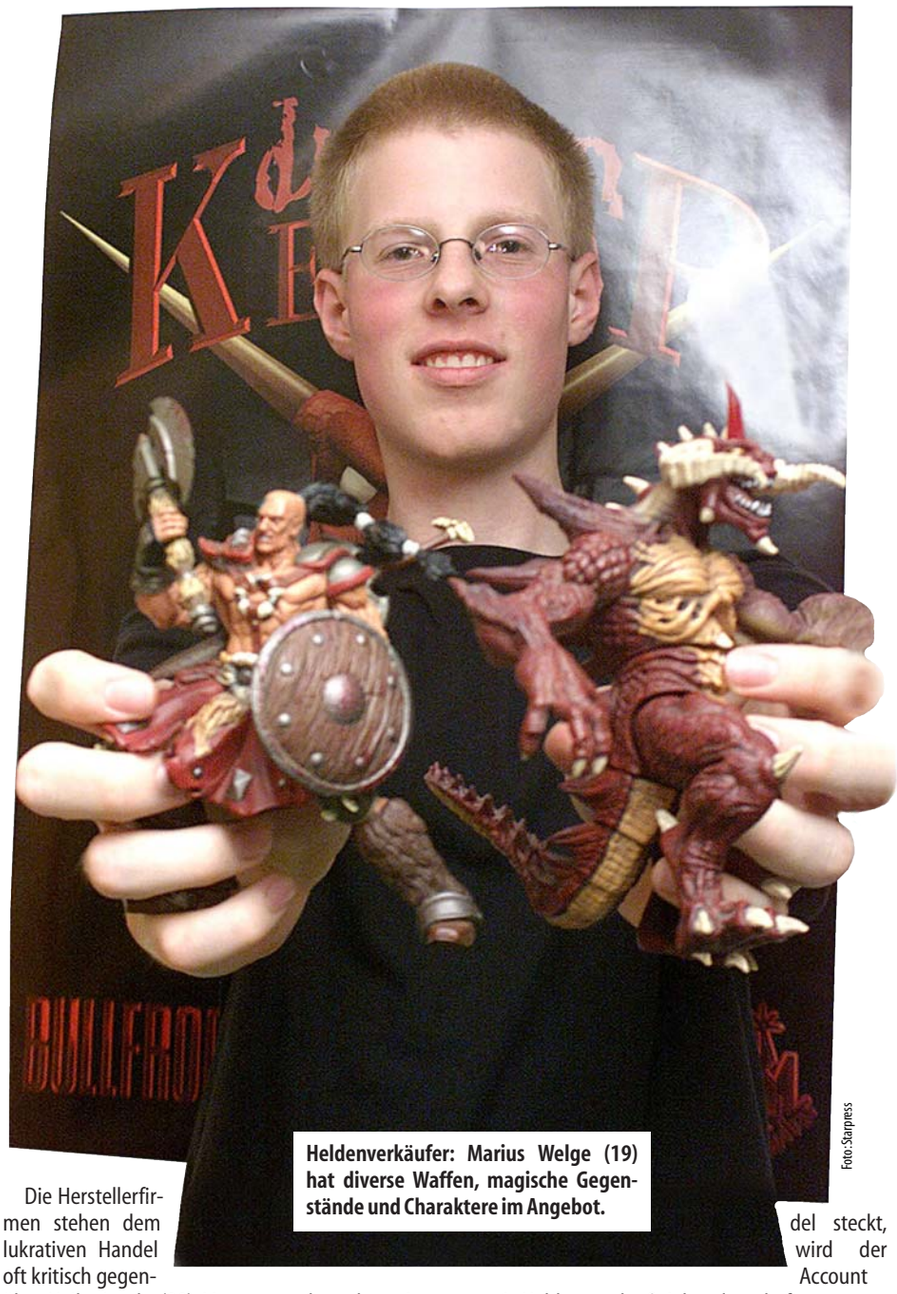


Foto: Starpress

Heldenverkäufer: Marius Welge (19) hat diverse Waffen, magische Gegenstände und Charaktere im Angebot.

Die Herstellerfirmen stehen dem lukrativen Handel oft kritisch gegenüber. Heiko Jacobs (28), Manager bei Goa, dem europäischen Betreiber des Internet-Spiels „Dark Age of Camelot": „Es ist erlaubt, komplette Accounts mit Helden und Gegenständen zu verkaufen, der Handel mit einzelnen Waffen oder Gold ist dagegen laut den Lizenzbedingungen des Spiels verboten." Per Anwalt und Gericht sind die Goa-Leute zwar noch nicht gegen Handel treibende Spieler vorgegangen, aber „wir haben schon mal ein paar böse Mails geschrieben", so Jacobs. Und gelingt es Goa zu entschlüsseln, wer hinter dem Handel steckt, wird der Account des Spielers dauerhaft gesperrt.



Foto: Netzhaut

Neuling: Die Studentin Xenia Hartleb (24) ist erst seit drei Monaten im Geschäft und will auf jeden Fall weitermachen.

Grund für das Verkaufsverbot ist laut Jacobs, dass durch den illegalen Goldhandel die gesamte Wirtschaft im Spiel durcheinandergerät. „Es ist sehr leicht, mit einem erfahrenen Charakter schnell an viel Gold zu kommen, während Anfänger dafür noch sehr lange brauchen." Dass sich durch den Handel auch die Spieldauer verkürzt und damit die Einnahmen von Goa sinken, ist natürlich auch ein Aspekt.

„Ich verkaufe zwar Gold aus dem Spiel Dark Age of Camelot, eine Nachricht vom Hersteller habe ich aber noch nicht bekommen – weder eine böse noch sonst eine", so ein 35-jähriger arbeitsloser Ex-Student aus Leipzig. Unter dem Namen „geembeu" vertreibt er über Ebay auch Ware aus Dark Age of Camelot. Dabei schreckt ihn weniger das Verbot des Herstellers als die Tatsache, dass er seine Gewinne am Finanzamt vorbei erzielt. „Etwa 10 000 Mark habe ich mit Diablo-2-Gegenständen verdient, Dark Age of Camelot hat mir bislang etwa 500 Euro eingebracht – alles ‚steuerfrei'." Sein Jura-Studium hat geembeu nach sechs Semestern abgebrochen, „weil ich Geld verdienen wollte". Seitdem bestreitet er seinen Lebensunterhalt mit allerlei Computerdienstleistungen: Internet-Seiten bauen oder mit gebrauchten PC-Teilen handeln. Das Spielen steht absolut im Mittelpunkt.„Ich sitze pro Tag sicher bis zu 14 Stunden am Computer und zocke." Um das Finanzamt von seiner Fährte abzulenken, benutzt geembeu für Überweisungen seiner Kunden das Konto eines Bekannten, der ohne festen Wohnsitz und damit ebenfalls schwer greifbar ist. „Mein richtiger Name taucht nie auf", behauptet er stolz.

Kein Problem, ihre Namen zu nennen, haben die Abiturienten Farzad Saidi und Thomas Drerup (beide 19) aus Düren.„Bei uns ist alles legal und versteuert." Und das Finanzamt verdient nicht wenig an den beiden Diablo-2-Händlern. „Wir machen 6000 Euro Umsatz pro Monat mit dem Handel von Gegenständen über Ebay und unseren eigenen Internet-Laden." Unter dem Namen „Gameconomy" (im Internet unter www.gameconomy.de zu erreichen.) haben die beiden eine eigene Firma gegründet, und zahlen sich am Monatsende pro Person 2000 Euro Gehalt aus.

Während Drerup ein leidenschaftlicher Spieler ist, sieht sich Saidi als Unternehmertyp, der die Ideen beisteuert. Der Abiturient mit Notendurchschnitt 1,0: „Aus dem Zocker-Alter bin ich raus, ich spiele nach Feierabend höchstens ‚Fifa'. Ansonsten interessiere ich mich mehr für Filme und Lyrik." Und eben für Unternehmensgründungen. Ab Herbst wird Saidi an der WHU Koblenz, einer Elite-Uni für Betriebswirtschaftler, studieren.

Doch bis dahin werden Saidi und Drerup ihr profitables Geschäft weiter betreiben. Mit anderen Diablo-Spielern haben sie Verträge abgeschlossen, um von denen Nachschub an Waffen und Edelsteinen zu bekommen, die dann mit Gewinn weiterverkauft werden. „Wir sehen uns als ‚Item-Broker', also als Börsenhändler für Gegenstände aus Internet-Spielen." Bislang ist ein Kundenstamm von etwa 1000 Spielern entstanden. „Die Leute haben Vertrauen zu uns", glaubt Saidi, „weil wir keine erschummelten Gegenstände im Angebot haben. Sollte doch mal eine Waffe verschwinden, leisten wir sofort Ersatz. Das weiß jeder, deshalb läuft das Geschäft auch so gut."

Ganz anders betreibt Xenia Hartleb (24) aus Bochum die Sache. Die Neueinsteigerin ist erst seit drei Monaten dabei. „Ich bin spielsüchtig fast seit meiner Geburt", gesteht die Film-Studentin, „und meinen ersten Diablo-Helden habe ich selber mit dem Spiel ersteigert." Dann ging alles ganz schnell. „Nach zwei Tagen spielen war mir klar, dass ich auch selber Gegenstände verkaufen will." Seitdem spielt sie im Schnitt etwa zehn Stunden pro Tag. „Aber nicht zu viel, ich merke, wenn es mir nicht mehr gut tut." Verdient hat sie in den drei Monaten etwa 50 Euro. Sie verkauft nur solche Gegenstände, die sie beim Spielen findet, vor allem, „weil es eben Spaß macht".

Jetzt ist sie gerade dabei, Gegenstände zu stapeln und zu so genannten „Sets" zusammenzubauen, die sie dann wieder verkaufen kann. Und wie geht's weiter? Xenia Hartleb: „Ich werde sicher weiter Gegenstände verkaufen, aber ein Beruf wäre das für mich wohl nicht – erst mal nicht, man weiß ja nie …"

Aufgeschreckt durch die Recherchen von COMPUTERBILD-SPIELE zeigte sich Diablo-Hersteller Vivendi Universal Interactive. Pressesprecher Leo Jackstädt: „Wir sind überrascht, dass es schon diese Ausmaße angenommen hat. Wir prüfen momentan, da es sich beim Erwerb von Diablo 2 um eine Nutzungslizenz zum Spielen handelt, die keine kommerzielle Nutzung jedweder Form beinhaltet, inwieweit juristische Schritte in diesen Fällen eingeleitet werden können." Sprich: Gegen den Tausch von Gegenständen hätte man nichts einzuwenden, doch wenn andere mit Diablo 2 Geld verdienen, wird's problematisch.

Maike Fuest, Pressesprecherin bei Ebay Deutschland, sieht die Sache dagegen leidenschaftslos: „Es liegt in der Verantwortung der Anbieter, die Rechtmäßigkeit ihrer Angebote sicherzustellen. Wenn wir Kenntnis von illegalen Angeboten bekommen, werden diese gelöscht und die Anbieter verwarnt." Und sollte eine Firma gar Strafanzeige stellen, sichert Ebay ihr zu, die Verkäuferdaten der Staatsanwaltschaft zu übergeben.

Vor der juristischen Lösung schrecken die Spielefirmen jedoch zurück, da so etwas bei der fest verschworenen Spielergemeinschaft kaum gut ankommen dürfte.

So werden die Geschäfte wohl weitergehen, und pfiffige Jungunternehmer werden sich auch künftig mit dem Heldenhandel eine goldene Nase verdienen.



Foto: Brill

Unternehmer: Thomas Drerup (links) und Farzad Saidi (beide 19) haben eine Firma gegründet und organisieren den Heldenhandel professionell. Monatlich zahlen sich die Jungunternehmer ein Gehalt von 2000 Euro aus – für jeden.



Troll mit Hammer.

Was ist was?

Account[1]	Ein Account eines Internet-Spiels enthält Ihre Zugangskennung sowie einen oder mehrere Spielfiguren mit Waffen und Ausrüstung.
Ebay[2]	Ebay ist das größte Auktionshaus im Internet. Hier wird nahezu alles, was es gibt, versteigert oder verkauft.
Internet-Spiel	Kostenlos oder gegen Gebühr spielen im Internet weltweit Spieler gegeneinander.
Diablo 2	Ein Rollenspiel, das man entweder alleine oder über das kostenfreie „battle.net" auch im Internet spielen kann.
Dark Age of Camelot[3]	Rollenspiel, das nur im Internet gespielt werden kann.
Item[4]	Gegenstand, beispielsweise ein Amulett oder ein magischer Edelstein, aus einem Spiel.
Dupen[5]	Das Erschummeln von Gegenständen (in diesem Fall durch verdoppeln).

[1]sprich: „Ackaunt" [2]sprich: „Ibäi" [3]sprich: „Dark Aidsch off Kämmelot" [4]sprich: „Aitem" [5]sprich: „Djupen"



In Kategorie:

Artikel, die Ihrem Suchbegriff entsprechen, wurden gefunden in:

Computerspiele (560)
- Internetspiele (360)
- Computerspiele (186)
- Literatur (8)
- weitere ...

Modellbau (49)
- Modellautos (46)
- Modellbausätze (3)

Sammeln & Seltenes (14)
- Sammeln & Seltenes (5)
- Tabakwaren, Zippos, Pfeifen (4)
- Figuren (2)
- weitere ...

In allen Kategorien suchen...

Anzeigen
- Galerieansicht
- Artikel in meiner Nähe
- Alle Preise anzeigen in EUR
- Angebotsende (Enddatum MESZ)

Mehr bei eBay
Ähnliche Shops
- gameconomy
- 3DSVS Diablo Items
- TORTIS DIABLO2 ITEMS
- Maikes Shop

Shops durchsuchen

Sie können Ihre Suche eingrenzen oder erweitern, ohne neu anfangen zu müssen. Suche verändern.

ausblenden			
	Diablo 2 Lod (closed) 30 sojs	EUR 9,50	6
	UMBRO Fußballschuh DIABLO / NEU / Gr. 40	EUR 29,00	-
	Diablo 2 LoD - ITH Kreuzritterbogen	EUR 20,00 Sofort Kaufen	
	DIABLO -der Klassiker von Blizzard-	EUR 1,00	-
	~NEU~Diablo '90 + Countach '88 + Bugatti '91	EUR 14,00 Sofort Kaufen	
	10 Spiele GTA 3, Sims hot date, Diablo 2, usw	EUR 40,00	-
	Diablo 2 "Lord of Destruction" SOUNDTRACK	EUR 10,00	3
	Diablo 2 LOD Trang-Ouls Set kompl. unident	EUR 4,00	6
	Diablo LOD 4 mal Ist rune	EUR 12,50	4
	40!!!!!! SOJ, sojs CLSD ab 1 Euo !!!!!!diablo	EUR 5,50	3
	Diablo LOD Unidentified LEGIT Eaglehorn	EUR 9,00 EUR 20,00 Sofort Kaufen	-
	40!!!!!! SOJ, sojs CLSD ab 1 Euo !!!!!!diablo	EUR 10,00	5
	Diablo LOD 10 x Charms 5%all res 7%MF	EUR 10,50	2
	Diablo LOD GRANDFATHER Unident Legit	EUR 10,50	2
	Diablo LOD Talrashas Armor Unident Legit	EUR 9,00	1
	Diablo LOD 10 Charms 5%all res 5%run small	EUR 9,00 EUR 25,00 Sofort Kaufen	-
	Diablo LOD 4 mal OHM rune	EUR 9,00	1
	Diablo LOD ITH Collos Blade 8zx dam 75 Prisma	EUR 9,00	1
	Diablo LOD ITH Lanze 9zx Dam 75Prisma 2skill	EUR 9,00	1
	Diablo Lod 4 x Juwel 40/15 max dam	EUR 15,50	2
	Diablo LOD ZOD + Cham + Ber + Jah + OHM Rune	EUR 9,00	1

Breites Angebot: Bei Ebay gibt's eine lange Liste mit diversen Spiel-Gegenständen.



Diablo 2 LoD Set - Teil, Natalyas Schatten!!!

Artikelnummer 1373867968

Computerspiele:Internetspiele:Diablo 2:Set-Gegenstände

Aktuelles Gebot	EUR 3,00	Startpreis	EUR 1,00
Menge	1	Gebote	4 Gebotsübersicht
Verbleibende Zeit	5 Stunden, 4 Minuten +	Ort	closed Battlenet Europe
		Land	Deutschland
Start	15.08.02 18:00:03 MESZ	Auktion an einen Freund senden	
Ende	22.08.02 18:00:03 MESZ	Diesen Artikel beobachten	

Verkäufer (Bewertung): j.hebbeln@myportalofhell.de (16)
Bewertung des Verkäufers | Andere Artikel des Verkäufers anzeigen | Frage an den Verkäufer

Höchstbietender: baeri-11 (8)

Zahlung: Überweisung. Siehe Artikelbeschreibung.
Versand: Käufer zahlt Versand Versand nur nach Deutschland .

Service
- 1x gratis Telefoninfo bei Auktionsende!
- Wunsch-Sofort-Erfüllungs-Service
- Diese Seite schneller laden mit T-DSL!

Service für Verkäufer: Ähnlichen Artikel verkaufen

Der Verkäufer übernimmt die volle Verantwortung für das Einstellen dieses Artikels. Sie sollten Kontakt zum Verkäufer aufnehmen, um ev dem Bieten zu klären. Wenn nicht anderweitig gekennzeichnet, wird als Auktionswährung Euros (EUR) verwendet.

Beschreibung

Natalyas Schatten - Kürasspanzerhemd (Elite) UnID

Natalyas Schatten: Für das Panzerhemd aus „Diablo 2" sind 3 Euro geboten.



Der Herr der Ringe

Das berühmteste Fantasy-Werk der Weltliteratur stand Pate für zauberhafte Spiele. Und auch deren Entstehungsgeschichte liest sich wie ein Märchen

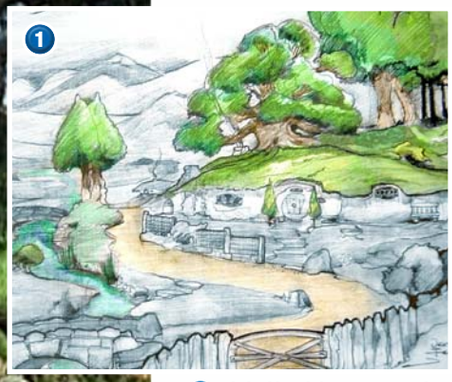
Als eine Sternschnuppe am Himmel über uns verglühte, wünschte ich mir, eines Tages Tolkiens ‚Herr der Ringe' als Computerspiel umzusetzen", erzählt Javier Garavito. Das Schlüsselerlebnis liegt gut 14 Jahre zurück. Javier und ein paar Freunde lagen nachts auf der Ladefläche von Vaters Lastwagen und malten sich, beflügelt von der unendlichen Weite des Sternenhimmels, ihre berufliche Zukunft aus.

Manchmal scheinen Sternschnuppen zuverlässig zu arbeiten. Heute ist Garavito 30 Jahre alt – und Chef-Designer beim Spiele-Entwickler WXL in Seattle im US-Bundestaat Washington. Sein Jugendtraum hat sich erfüllt. Im Auftrag von Vivendi Universal Interactive formen WXL und das benachbarte Entwicklungsstudio Surreal ein Spiel für PC, Xbox und Playstation 2 aus dem Stoff des ersten Teils der Saga. Unter dem Titel „Der Herr der Ringe – Die Gefährten" entsteht ein Actionspiel, das sich eng an die literarische Vorlage hält und die offizielle Lizenz zur Vermarktung des Romaninhaltes nutzt. Parallel dazu arbeitet der Spielehersteller Electronic Arts an einem Konkurrenzprodukt. „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" ist für Playstation 2 vorgesehen und basiert auf Verwertungsrechten an den Kinofilmen. Beide Spiele sollen im Spätherbst dieses Jahres, noch vor dem Start des zweiten Films, in Deutschland zu haben sein (siehe Vorserientests im letzten Heft).

Seit zwölf Monaten arbeitet das 25-köpfige WXL-Team an der Xbox-Version. Die 20 Designer und Programmierer von Surreal, die an den Ablegern für PC und Playstation 2 werkeln, stießen sogar erst Anfang dieses Jahres zur Projektgruppe. Verdammt wenig Zeit für ein so ambitioniertes und umfangreiches Vorhaben, dessen greifbares Resultat bereits demnächst im Laden stehen soll. „Als ich mir damals wünschte, Herr der Ringe machen zu können, ahnte ich zum Glück noch nicht, wie viele 37-Stunden-Schichten diese Arbeit bedeutet", seufzt Garavito mit einem müden Lächeln. Aber was macht das schon, wenn's um die Realisierung des eigenen Lebenstraums geht, um das Einfangen jener bunten Fantasien, die Tolkiens Bücher in ihren Köpfen ausgelöst haben – damals, als Garavito und seine Kollegen fast noch Kinder waren. Können Frodo, Gandalf und ihre Gefährten als digitale Spielfiguren überhaupt mit den Bildern konkurrieren, die im Kopf entstehen? COMPUTERBILD-SPIELE hat den Designern von WXL und Surreal über die Schulter geschaut und durfte die ersten fertigen Spielstufen



Mike Nichols von Surreal (32) posiert vor frühen Skizzen.

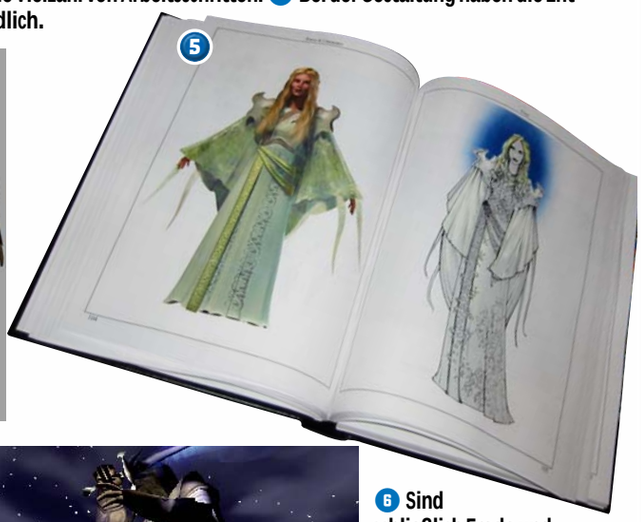






1 Bleistiftzeichnungen auf Papier stehen am Anfang der Spielentwicklung. 2 Anschließend werden die Entwürfe digitalisiert und am Computer weiter bearbeitet. 3 Wenn die Landschaft fertig ist, werden Figuren und Rätsel eingebaut. 4 Aragorns Verwandlung vom Drahtgittermodell bis zur fertigen Spielfigur bedeutet für die Designer eine Vielzahl von Arbeitsschritten. 5 Bei der Gestaltung haben die Entwickler praktisch keinen Spielraum – das „Vorlagenbuch" ist verbindlich.

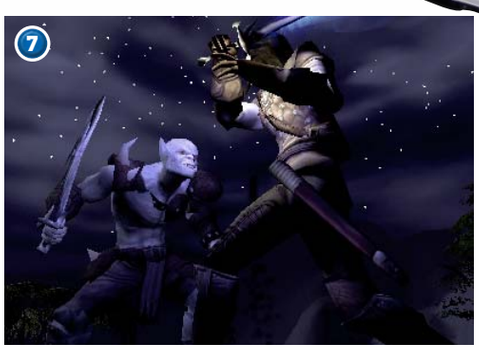




Vor der Hochhauskulisse von Seattle sitzt Chef-Designer Javier Garavito (30, rechts) an seinem Schreibtisch. Links neben dem bärtigen Zauberer Gandalf ist das Wahrzeichen der Stadt zu sehen: die Space Needle.

Fotos: Oliver Redelfs, Vivendi Universal Interactive





6 Sind schließlich Frodo und seine Gegner im Spiel, dann wird ihre Steuerung programmiert. 7 Jetzt kann Aragorn unter dem Sternenhimmel von Mittelerde Orks jagen.

kommt aus Seattle



Frodo ist bestens gerüstet – das Abenteuer kann losgehen.

bereits ausprobieren. Der kurze Eindruck bestätigte, dass sich Garavitos „37-Stunden-Schichten" gelohnt haben. Der Vorserientest in Heft 9/2002 machte Appetit auf ein „gutes" Spiel.

Es wird ein Actionspiel mit Rollentausch. Der Spieler wird das sagenhafte Land Mittelerde abwechselnd als Frodo, Gandalf oder Aragorn erforschen, Rätselnüsse knacken, sich gegen Orks, Diebesgesindel und Riesenspinnen zur Wehr setzen. Und dabei an Erfahrung gewinnen, denn jede der drei Figuren entwickelt sich im Laufe des Abenteuers weiter. Aber eine ganz besonders – Garavitos Lieblingsfigur: „Frodo macht während des Spiels die größte Entwicklung durch, kann durch Kämpfen, die Macht des Ringes oder auch durch Schleichen seine Aufgaben lösen," begeistert sich der Spiel-Macher für seinen Helden. Und man spürt, dass Garavitos 14 Jahre alter Traum so gegenwärtig ist, als sei die Sternschnuppe erst gestern verglüht.



Andrew Poon (29) erweckt die Orks zum „Leben".

Um Tolkiens Saga möglichst authentisch wiederzugeben, müssen die Spiele-Entwickler ständig Kontakt mit Tolkien Enterprises halten. Die Firma wacht quasi als Rechteverwalter des literarischen Erbes dieses großen Erzählers darüber, dass niemand Figuren und Geschichte verfälscht. „Es ist zwar manchmal etwas nervig, nicht frei nach den eigenen Vorstellungen gestalten zu dürfen und sich permanent abstimmen zu müssen, aber wir nehmen die Verpflichtung gegenüber den Millionen Fans in puncto Qualität sehr ernst", versichert Mike Nichols (32), Kreativ-Direktor von Surreal – „so ernst, dass ich manchmal aus Angst, die Erwartungen der Fans nicht zu erfüllen, nicht einschlafen kann."

Wohin so ausgeprägte Qualitätssicherung führt, erläutert sein Kollege Andrew Poon (29) exemplarisch an der Gestaltung der Orks. Jede fertige Figur setzt sich aus Dutzenden verschiedener Körperteile und Ausrüstungsgegenstände zusammen. Und alle Entwicklungsstufen jedes Details, von der ersten Zeichnung bis zum „greifbaren" 3D-Modell, müssen den Gestaltungsvorgaben von Tolkien Enterprises entsprechen. Später im Computer lassen sich dann aus den diversen Einzelteilen immer wieder neue Ork-„Kombinationen" zusammensetzen, die den Segen der strengen Romanhüter haben.

Freuen Sie sich also auf ein Spiel, das mit viel Liebe zum Zauber unwirklicher Welten gemacht wurde. Wenn Sie dann Javier Garavitos Jugendtraum verstehen und nachvollziehen können – dann hat der Mann aus Seattle alles richtig gemacht.



Leser-Wahl

Letzter Aufruf: Sie, liebe Leser, entscheiden, wem COMPUTERBILD-SPIELE den „Goldenen Computer" verleiht. Machen Sie mit! Nutzen Sie die Chance, einen der vielen Preise zu ergattern! Gesamtwert aller Gewinne: über 250 000 Euro

Das große Ereignis rückt näher: COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE verleihen wieder den „Goldenen Computer" für herausragende Neuentwicklungen der Elektronik-Branche. COMPUTERBILD-SPIELE vergibt die Auszeichnung für das Ihrer Meinung nach beste Spiel des Jahres.

Haben Sie den Aufruf zur großen Leserwahl in Heft 9/2002 verpasst? Hier ist Ihre zweite (und letzte) Chance. Nutzen Sie die! Stimmen Sie darüber ab, welcher Spielehersteller die begehrte Trophäe bei der feierlichen Preisverleihung im Oktober in Berlin mit nach Hause nimmt. Und räumen Sie mit etwas Glück einen der wertvollen Preise ab, mit denen die Redaktion Ihre Mühe belohnt. Auf fünf Seiten finden Sie hier noch ein Mal die Teilnahmebedingungen, die attraktiven Gewinne und den Fragebogen mit einer Vorauswahl von zehn Spielen, die der Redaktion in diesem Jahr besonders aufgefallen sind. Wählen Sie daraus Ihren Favoriten, und gewinnen Sie. Viel Glück!

1. Preis

BMW 318i Touring **Sportlich, schnittig, und es passt 'ne Menge rein: Gewinnen Sie den neuen 318i Touring von BMW! Der Motor des Fünftürers leistet 143 PS. Sicherheit wird groß geschrieben: Der Wagen hat zusätzlich Kopf- und Seiten-Airbags für Fahrer und Beifahrer. Weitere Ausstattung: Anti-Blockier-System (ABS), Klimaanlage, Kopfstützen vorn und hinten, Seitenaufprallschutz, Sicherheitslenksäule, Wegfahrsicherung und Zentralverriegelung.**
Wert: 27 600 Euro.



So spielen Sie mit

Wollen Sie einen der tollen Preise beim „Goldenen Computer" gewinnen? Dann schauen Sie sich auf Seite 134 den Kasten „Wählen Sie Ihren Spiele-Favoriten aus" an. Entscheiden Sie sich dort für ein Spiel, dem Sie persönlich den Goldenen Computer verleihen würden. Kreuzen Sie anschließend Ihren Spiele-Favoriten auf dem Fragebogen an. Sie finden den Fragebogen auf der selben Seite, und zwar unterhalb des Kastens. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre Anschrift und Telefonnummer sowie Ihr Geburtsdatum anzugeben. Den ausgeschnittenen und ausgefüllten Fragebogen schicken Sie dann an:

COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort:
„Goldener Computer"
20593 Hamburg

Sie können auch eine ausreichend frankierte Postkarte einschicken. Dann schreiben Sie bitte den vollständigen Namen Ihres Favoriten auf die Postkarte. Wenn Sie per Fax teilnehmen möchten, müssen Sie den Fragebogen exakt ausschneiden, damit Ihre Adresse nicht abgetrennt wird. Achten Sie dann bitte auch darauf, einen gut schreibenden Stift, am besten einen Kugelschreiber oder einen Filzstift, zu verwenden, damit Ihre Adresse und der Name Ihres Favoriten auf dem Fax gut zu lesen sind. Das Fax senden Sie bitte an folgende Fax-Nummer:

040-34726206

Oder Sie spielen online mit, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben: Tippen Sie im Internet-Zugangsprogramm www.computerbildspiele.de ein, und drücken Sie auf ↵. Klicken Sie dann auf „COMPUTERBILD" und anschließend auf „Goldener Computer". Dort finden Sie den Fragebogen, den Sie ausfüllen und elektronisch absenden können.

Einsendeschluss ist Freitag, der 27. September 2002.

Dieses Datum ist verbindlich für alle Wege der Teilnahme (Brief, Postkarte, Fax, Internet). Mitarbeiter der Axel Springer Verlag AG und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Barauszahlung der Preise ist leider nicht möglich.

2. Preis

Intel: Exklusiver Design-Computer
Diesen Computer können Sie nur über die große Leserwahl bekommen! Die Firma Com-World baute das Gerät exklusiv für den „Goldenen Computer".
Ein Künstler „zauberte" sogar ein Airbrush-Design auf das elegante Gehäuse.
Der Computer arbeitet mit einem Intel-Pentium-4-Prozessor (2,66 Gigahertz). Er hat eine 120 Gigabyte große Festplatte, einen DVD-Brenner, ein DVD- und Disketten-Laufwerk.
Der PC wird komplett geliefert – mit Flachbildschirm, kabelloser Maus und Tastatur sowie einem Videologic-Surround-Lautsprecher-Set.
Gesamtwert: 9000 Euro.



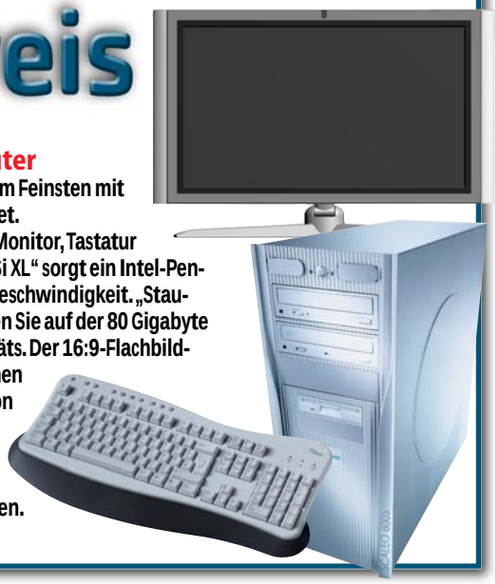
3. Preis



Hitachi: Plasma-Fernseher

Dieses Breitbild-Fernsehgerät macht aus dem Wohnzimmer ein tolles Heimkino. Der „CL32-PD100" hat eine Bilddiagonale von 82 Zentimetern und ist dabei nur 9 Zentimeter tief. Durch die so genannte Plasma-Technik bietet das TV-Gerät besonders brillante Farben. Das Bild soll selbst beim Betrachten von der Seite gut erkennbar sein. Rechts und links neben dem Bildschirm sind Stereo-Lautsprecher eingebaut. Wer möchte, kann das Gerät ohne Weiteres auch als Monitor am Computer verwenden.
Wert: 8000 Euro.

4. Preis



Fujitsu-Siemens: Multimedia-Computer

Erleben Sie Multimedia vom Feinsten mit diesem exklusiven PC-Paket. Es besteht aus Computer, Monitor, Tastatur und Maus. Im „Scaleo 800Si XL" sorgt ein Intel-Pentium-4-Prozessor für die Geschwindigkeit. „Stauraum" für Ihre Daten finden Sie auf der 80 Gigabyte großen Festplatte des Geräts. Der 16:9-Flachbildschirm „CTM22XL" hilft Ihnen mit einer Bilddiagonale von 55 Zentimetern, den Überblick zu bewahren. Der Computer kann auch als TV-Gerät genutzt werden.
Gesamtwert: 5200 Euro.

5. Preis

Travelchannel: Malediven-Reise für zwei Personen

Entspannen Sie sich zwei Wochen im „Fihalhohi Island Resort" auf dem Süd-Male-Atoll. Das 450 mal 270 Meter „große" Eiland lockt mit einem traumhaften weißen Sandstrand. Ihr Doppelzimmer ist mit Bad/WC, Klimaanlage, Ventilator, Telefon, Kühlschrank und Terrasse ausgestattet. Essen und trinken Sie, so viel Sie wollen. Im Preis ist alles enthalten. Sportangebote, wie Badminton, Volleyball, Tischtennis, Billard und Dart, sind ebenfalls kostenlos.
Gesamtwert: 5000 Euro.

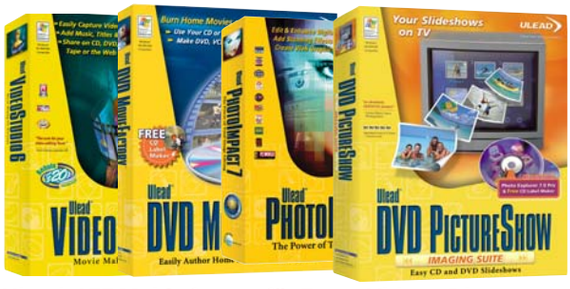


Weitere wertvolle Preise



Steinberg: 300 Mal Restaurierungs- und Brenn-Software

Die Software „Clean 3.0" befreit Musikaufnahmen vom Knistern. Mit dem Programm „Instant CD/DVD 6.5" brennen Sie Video-, Super-Video- und Photo-CDs. Und „My MP3 3.0" hilft beim Umwandeln von Musik in MP3-Dateien. Gesamtwert: 13 500 Euro.



Ulead: 155 Mal Software für Fotos, Videos, Dias

Das Programm „Photoimpact" bietet Spezialeffekte und 3-D-Kompositionen zur Bearbeitung digitaler Fotos. Mit „Video Studio 6" werden Videos geschnitten und Effekte eingefügt. Das Programm „Pictureshow" ermöglicht die Erstellung von Diaschauen. Die „DVD Movie Factory" hilft, auf dem Camcorder gedrehte Filme zu bearbeiten und sie auf CD-ROM oder DVD zu brennen. Gesamtwert: 2500 Euro.



Hewlett-Packard: Sieben Drucker

Vier Geräte in einem: Der Drucker „HP Laserjet 1000" (oben) druckt zehn Seiten pro Minute. Der „HP Laserjet 3330" (Mitte) druckt, kopiert, faxt und scannt. Der Platz sparende „HP Color Inkjet CP 1160" (unten) druckt in Fotoqualität und passt bequem ins Regal.
Gesamtwert: 3100 Euro.

Medion: Drei tragbare Computer



In dem tragbaren Computer „MD 9783" arbeitet ein 2-Gigahertz-Prozessor. Die 20-Gigabyte-Festplatte bietet genügend Speicherplatz. Im „Combo"-Laufwerk können DVDs abgespielt und CD-ROMs gebrannt werden.
Gesamtwert: 5400 Euro.

Hexaglot: Zwölf elektronische Stifte und Sprachen-Computer

Schluss mit Zettelwirtschaft und Sprachproblemen: Der „PC Notes Taker", ein elektronischer Stift, speichert Daten im JPG-Format und überträgt sie über den USB-Anschluss direkt an den Computer. Der „Professional Translator", ein digitales Wörterbuch, hilft unterwegs bei der Übersetzung von englischen, französischen, spanischen und italienischen Begriffen.
Gesamtwert: 3000 Euro.



GOLDENER COMPUTER 2002 FORTSETZUNG



Videoseven: Drei Flachbildschirme

Für alle, die mit Grafikprogrammen arbeiten, und für Spieler gut geeignet: der Flachbildschirm „V/L18B“ mit einer Bildschirmdiagonalen von 18,1 Zoll beu nur 18 Zentimetern Tiefe.
Gesamtwert: 3825 Euro.



Microsoft: 50 Computerspiele

In „Dungeon Siege“ führen Sie einen Trupp von Abenteurern durch das ehemals schöne Königreich von Ehb. Spannendes Action-Rollenspiel – auch für Anfänger geeignet.
Gesamtwert: 5000 Euro.



Brockhaus: 53 digitale Nachschlagewerke

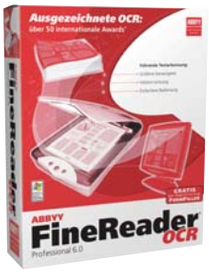
Sind Sie wissensdurstig? Der „Brockhaus multimedial Standard 2002“ auf CD-ROM und DVD bietet 110 Artikel mit 190 000 Stichwörtern, dazu 12 000 Fotos und Illustrationen. Auf der „Brockhaus Enzyklopädie digital“ stehen 260000 Artikel und 14 500 Abbildungen auf zwei CD-ROMs zur Verfügung. Gesamtwert: 6550 Euro.

Gandke & Schubert: 30 Pakete mit kaufmännischer Software



Das Programm „GS-Auftrag“ verwaltet Kunden- und Artikeldaten. Es hilft beim Ausstellen von Auftragsbestätigungen, Lieferscheinen, Rechnungen und Mahnungen.
Gesamtwert: 5070 Euro.

Mitcom: 40 Pakete mit Scan-Software



Der „Abbyy Finereader Pro 6.0“ wandelt Dokumente auf Papier in digitale Dateien um – vorausgesetzt, Sie haben einen Scanner und einen Computer.
Gesamtwert: 5200 Euro.

Trust: 17 digitale Kameras



Schöne Fotos liefert die „510FX Family Cam“. Die Kamera bietet eine Auflösung von 3,3 Millionen Bildpunkten. Auf der Speicherkarte haben 133 Aufnahmen Platz.
Gesamtwert: 2975 Euro.



Map & Guide: 50 Tourenplaner

Bis zu 50 Zwischenstationen berücksichtigt der „Motorrad Tourenplaner 2002/2003“ bei der Routenplanung. „Promobil & Caravaning“ bietet Informationen über Campingplätze und Stellplätze für Wohnmobile in Europa.
Gesamtwert: 1250 Euro.



AVM: Zwölf Modems

Das Startpaket „Blue Fritz“ bringt Ihren Computer kabellos ins Internet, denn das Modem arbeitet mit der „Bluetooth“-Funktechnologie. Gesamtwert: 3400 Euro.

Kaspersky: 100 Mal Schutz gegen Viren



Die Virenschutz-Software nutzt verschiedene „Abwehr-Techniken“: Sie erkennt und entfernt Viren in elektronischen Nachrichten und prüft ständig alle geöffneten Dateien.
Gesamtwert: 5000 Euro.

Microsoft: 25 Mal Fotobearbeitungs-Software



Das Programm „Picture It Foto- und Druckstudio 2002“ liefert 175 000 Cliparts und 8000 Projektvorlagen, mit denen Sie Ihre Bilder bearbeiten können.
Gesamtwert: 1500 Euro.

Pinnacle Systems: 50 Pakete mit Videobearbeitungs-Software



Verwandeln Sie Ihre selbst gedrehten Videos in professionelle Filme – mit der Software „Pinnacle Studio 8“. Das Programm bietet 100 Szenen-Übergänge und Effekte wie Zeitlupe und Zeitraffer.
Gesamtwert: 5000 Euro.

Assimil: 35 Sprachkurse



Lernen Sie eine Fremdsprache mit dem „Multimedia-Plus-Sprachkurs“. Sie können zwischen insgesamt zwölf Sprachkursen wählen. Jeder Lehrgang besteht aus vier Audio-CDs und einem zweisprachigen Lehrbuch.
Gesamtwert: 5180 Euro.

Microtek: 18 Scanner



Der „Scan Maker 4800“ ist einfach zu bedienen. Er scannt Fotos in einer Auflösung von bis zu 1200 x 2400 Bildpunkten. Der „Film Scan 35“ ist für Negativ- und Dia-Filme geeignet.
Gesamtwert: 3020 Euro.



Lexware: 60 Pakete mit Finanz-Software

Drei Programme in einem ist die Software „Quick Office Deluxe 2002“. Sie besteht aus „Quicken“, „Quick Steuer“ und „Quick Börse“ – das Rundum-Sorglos-Paket für Ihre Finanzen.
Gesamtwert: 6000 Euro.



Teac: 16 Pakete mit „Musik-Hardware“

Das Klangsystem „Power Max 600“ besteht aus zwei Satelliten mit 2 x 5 Watt Musikleistung und einer Bass-Box. „Power Max 1500“ bietet Verstärker, Bass-Box und fünf Satelliten und sorgt für einen satten Rundum-Klang. Das CD-Laufwerk „CD-W540E“ schreibt Daten mit 40-facher Geschwindigkeit auf CD-ROMs. Der MP3-Spieler „MP-5000“ ist so groß wie eine Scheckkarte und speichert bis zu 96 Megabyte Musik.
Gesamtwert: 3170 Euro.

Microsoft: 25 Pakete mit Büro-Software



Die Software-Sammlung „Works Suite 2002“ ist eine Komplettlösung für den Computer. Sie besteht aus den Programmen „Word 2002“, „Encarta Enzyklopädie 2002“, „Picture It Photo 2002“ und „Auto-Route 2002“.
Gesamtwert: 3550 Euro.



Western Digital: Sieben Festplatten

Mit der Festplatte „WD1200BB“ haben Sie keine Platzprobleme mehr beim Datenspeichern. Die Festplatte hat 120 Gigabyte Speicherkapazität und arbeitet mit einer Geschwindigkeit von 7200 Umdrehungen pro Minute. Gesamtwert: 3010 Euro.

Sitecom: 20 Breitband-Router



Nutzen Sie eine bestehende Breitband-Verbindung zum Internet in einem Netzwerk – mit dem „XDSL/Cable Broadband Router“. Eine eingebaute „Firewall“ sorgt für Sicherheit. Gesamtwert: 3000 Euro.



Interact: 75 Lenkräder

Das „Blue Lightning Racing Wheel“ kann sowohl an den Computer als auch an die Playstation 2 angeschlossen werden. Gesamtwert: 3000 Euro.



Yamaha: Zehn Heimkinoton-Anlagen

Wenn Sie einen Computer mit DVD-Spieler haben, macht diese Anlage ein Heimkinoton-Set daraus. Die Anlage besteht aus dem Empfänger „RP-U200“ und dem Satelliten-Lautsprechersystem „NS-U40“. Gesamtwert: 3560 Euro.



Sybex: 50 Pakete mit Videobearbeitungs-Software

Machen Sie Sicherungskopien Ihrer Lieblings-Videos, und brennen Sie sie auf CD oder auf DVD: Die Software „Movie Ripper DVD“ macht's möglich. Mit dem Programm „DV-plus“ laden Sie Filme und Bilder direkt von der Kamera oder dem Camcorder auf den Computer. Gesamtwert: 5500 Euro.



Avery Zweckform: 99 Etikettierungssysteme

Schnell und professionell CD-ROMs gestalten – „After Burner“ macht's möglich. Dank mitgelieferter Software ist die Gestaltung kinderleicht. Die Zentrierhilfe bringt das Etikett auf den Silberling. Gesamtwert: 5000 Euro.



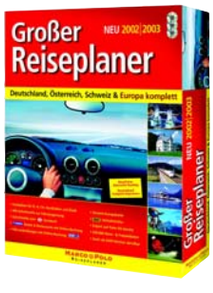
Terratec: Drei MP3-Spieler mit Festplatte

Mit dem „C.A.R. 4000“ können Audiodateien aufgenommen und in komprimierter Form auf der Festplatte des Geräts gespeichert werden. Die Festplatte bietet Platz für 540 Stunden Musik. Gesamtwert: 3000 Euro.



Plantronics: 60 Kopfhörer

Spielefreunde aufgepasst: Mit den Headsets (Kopfhörer-Mikrofon-Kombinationen) der „Audio-Line“-Serie macht das Spielen am PC doppelt Spaß. Die Geräte sollen sich auch prima für Spracherkennung am PC eignen. Gesamtwert: 2940 Euro.



Map & Guide: 300 Reiseplaner

Der „Große Reiseplaner 2002/2003“ plant Routen mit dem Auto, mit der Bahn, mit dem Flugzeug und mit dem Schiff. Zusätzlich erhalten Sie Informationen zu 17 250 Hotels und 6250 Restaurants. Gesamtwert: 7500 Euro.

X-Tensions: 100 Gamepads



Ohne Kabelsalat: Das „XG-210 RF Gamepad“ überträgt die Spiel-Befehle auf Funkbasis. Der Empfänger wird über den USB-Anschluss mit dem Computer verbunden. Gesamtwert: 3000 Euro.

Microsoft: Zehn Pakete mit Betriebs- und Büroprogrammen



Wollen Sie das Betriebssystem und das Büroprogramm wechseln? „Windows XP Professional“ arbeitet zuverlässiger und sicherer als seine Vorgänger. „Office XP Standard“ erleichtert die Tabellenkalkulation, das Briefeschreiben und die Präsentation. Gesamtwert: 9300 Euro.

Gandke & Schubert: 50 Pakete mit Vereinsverwaltungs-Software

Verlieren Sie keine Zeit beim Betreuen von Vereinen oder Interessengemeinschaften am PC. „GS-Verein“ hilft bei der Adressen- und Beitragsverwaltung sowie bei der Terminplanung. Gesamtwert: 4950 Euro.



Electronic Arts: Zehn Jacken und zehn Playstation-2-Spiele

Die Snowboard-Jacke „EA Sports Big“ schützt Sie vor Wind und Wetter. „SSX-Tricky“, das Snowboard-Spiel für Playstation 2, lässt Sie an der Konsole selbst auf schwierigen Pisten Luftsprünge vollbringen. Gesamtwert: 5100 Euro.





Microsoft: 30 kabellose Mäuse

Die „Wireless Intellimouse Explorer“ ist eine kabellose Computer-Maus. Sie tastet den Untergrund mit einem Sensor ab und sendet die Daten per Funk an den Computer. Gesamtwert: 1980 Euro.

Microsoft: 15 Mal Xbox plus Spiele

Die Spielekonsole Xbox hat eine 8 Gigabyte große Festplatte und eine Rechenleistung von 1600 Milliarden Operationen pro Sekunde. Dazu gibt's die Spiele „NBA Inside Drive 2002“, „Azurik – Rise of Perathia“ und „Nightcaster“. Gesamtwert: 7200 Euro.



GOLDENER COMPUTER 2002 FORTSETZUNG



Microsoft: 35 Mal kabellose Tastaturen plus Mäuse

Mit dem „Wireless-Desktop"-Set, bestehend aus Tastatur, Maus und Dual-Empfänger, können Sie bis zu zwei Meter entfernt vom Computer arbeiten – ohne lästigen Kabelsalat. Gesamtwert: 3010 Euro.



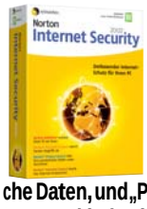
Digital Publishing: 25 Englisch-Kurse

Frischen Sie Ihre Englischkenntnisse auf mit „Interaktive Sprachreise". Der Komplettkurs besteht aus sieben CD-ROMs, Audio-CD, DVD-ROM, Wörter- und Grammatikbuch. Gesamtpreis: 5000 Euro.



Mitcom: 126 Pakete mit Bildbearbeitungs-Software

Machen Sie mehr aus Ihrer Fotosammlung mit „Applaus Version 2". Die Software hilft bei der Bildbearbeitung und ist einfach zu bedienen. Gesamtwert: 5040 Euro.



Symantec: 75 Virenschutz-Programme

Die Software „Norton Internet Security 2002" besteht aus vier Programmen: „Anti Virus" schützt den Computer vor Virenbefall, „Personal Firewall" wehrt Hacker-Angriffe ab, „Privacy Control" schützt persönliche Daten, und „Parental Control" macht das Internet kindersicher. Gesamtwert: 6000 Euro.



S.A.D.: 125 Tuning-Programme

Das Programm „Tune-Up Utilities 2002" hilft, das Betriebssystem eines Computers an die Bedürfnisse des Nutzers anzupassen. Es löscht nicht mehr benutzte Dateien und beschleunigt den Start. Gesamtwert: 5000 Euro.

Buhl Data: 165 Pakete mit Homebanking-Software

Das Software-Paket besteht aus den Programmen „Wiso Mein Geld", „Firewall" und „Data Security". Damit wird der Computer zum Bankschalter, von dem aus Sie bequem und sicher Ihre Geldgeschäfte erledigen können. Gesamtwert: 13200 Euro.





Miditech: 15 Musik-Keyboards

Das elektronische Klavier kann direkt an die Soundkarte des Computers angeschlossen werden und wird über diesen mit Strom versorgt. Gesamtwert: 2850 Euro.



S.A.D.: 80 Pakete mit Brenn-Software

Sie wollen bei Ihren Lieblings-Filmen und – Spielen auf Nummer sicher gehen? „Movie Jack" sichert Ihre DVD-Filme auf Video-CDs. „Game Jack" erstellt Sicherungskopien Ihrer Spiele-CD-ROMs – selbst wenn diese kopiergeschützt sind. Gesamtwert: 6400 Euro.

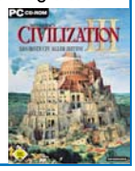


Olivetti Tecnost: 15 Faxgeräte

Das Faxgerät „Fax-Lab 200" überträgt ein Dokument in 7 Sekunden. Bis zu 21 Seiten können gespeichert werden, um sie sofort oder zeitverzögert zu versenden. Gesamtwert: 3000 Euro.

WÄHLEN SIE IHREN SPIELE-FAVORITEN AUS

Infogrames: Civilization 3[1]
Strategiespiel für den Computer. Der Spieler begleitet ein Volk von der Steinzeit bis ins Raumfahrt-Zeitalter. Auch für Anfänger.



Wanadoo: Dark Age of Camelot
Tolle Grafik- und Klangeffekte machen dieses Online-Rollenspiel zu einem Langzeitspaß – auch für Anfänger ohne Rollenspiel-Erfahrung.



Microsoft: Dungeon Siege
Actionspiel mit Rollenspiel-Elementen für PC mit spektakulärer Optik. Einfache, eingängige Steuerung sorgt für Anfänger-Freundlichkeit.



Vivendi: Empire Earth
Bei diesem Strategiespiel für den PC führt der Spieler eine Nation von der Steinzeit durch 14 Epochen bis ins Nanotech-Alter.



Microsoft: Halo
Das Action-Spiel für die Xbox zeigt, was auf der Microsoft-Konsole technisch möglich ist: reichlich fette Baller-Action mit toller Optik.



Nintendo: Kurukuru Kururin
Geschicklichkeitsspiel für Unterwegs: Mit einem Rotor am Gameboy Advance durch immer engere Labyrinthe steuern und witzige Aufgaben lösen.



Konami: Metal Gear Solid 2
Klassiker unter den Agenten-Spielen für Playstation 2. Solid Snake kämpft allein gegen das Böse der Welt – und sieht dabei auch gut aus.



Electronic Arts: Star Wars Rogue Squadron 2 – Rogue Leader
Fast wie im Kino-Film erleben Sie bei diesem Actionspiel für Gamecube den Kampf gegen die „Dunkle Seite".



Take 2: Stronghold
Imposante Burgen in Rekordzeit aufbauen und diese am PC gegen ein Heer von Angreifern verteidigen – geniale neue Spielidee.



Jowood: Rally Trophy
Im klassischen Mini Cooper oder Lotus rast der PC-Spieler über staubige und rutschige Rallye-Kurse auf der Jagd nach dem Sieger-Pokal.



[1] Spielehersteller immer zuerst genannt, hinter dem Doppelpunkt der Titel des Spiels.

Computer Spiele **Fragebogen** 10/02

Bitte kopieren Sie den Fragebogen, oder schneiden Sie ihn an der gestrichelten Linie aus, wenn Sie per Brief oder Fax mitspielen. Wie Sie per Postkarte oder im Internet mitmachen, steht im Kasten auf Seite 130.

Absender	
Name:	
Vorname:	
Straße:	
PLZ/Ort:	
Telefon:	
Geburtsdatum:	

- ❑ Infogrames: Civilization 3 (Strategiespiel für PC)
- ❑ Wanadoo: Dark Age of Camelot (Rollenspiel für PC)
- ❑ Microsoft: Dungeon Siege (Actionspiel für PC)
- ❑ Vivendi: Empire Earth (Strategiespiel für PC)
- ❑ Microsoft: Halo (Actionspiel für Xbox)
- ❑ Nintendo: Kurukuru Kururin (Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance)
- ❑ Konami: Metal Gear Solid 2 (Actionspiel für Playstation 2)
- ❑ Electronic Arts: Star Wars Rogue Squadron 2 – Rogue Leader (Actionspiel für Gamecube)
- ❑ Take 2: Stronghold (Strategiespiel für PC)
- ❑ Jowood: Rally Trophy (Rennspiel für PC)

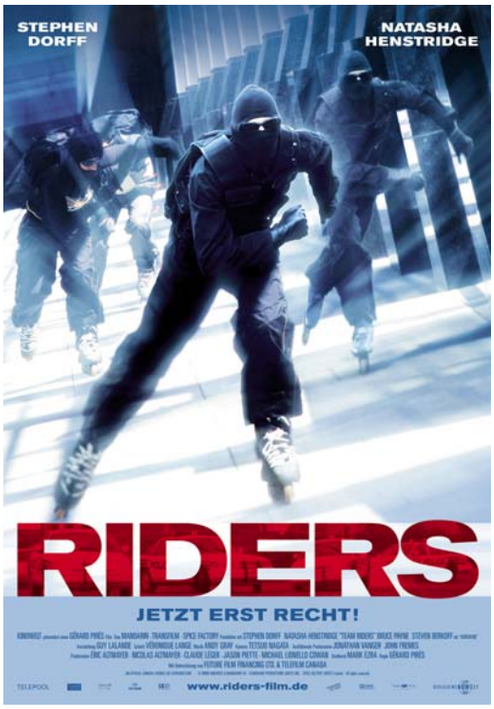
Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE, Acclaim Entertainment, Ferien AG und Solo Film GmbH verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

Eine Reise nach New York



Eine Reise im Wert von 3250 Euro

Diese Traumreise für zwei Personen ist ein echter Hauptgewinn: vier Tage New York! Besuchen Sie die Schauplätze des furiosen Reißers „Riders“. Die tempo- und actiongeladene Geschichte um schnelle Kriminelle auf Inline-Skates läuft ab dem 19. September 2002 in deutschen Kinos.





Foto: Maritius, Greg Probst

55x Aggressive Inline



55 Mal das Playstation-2-Spiel „Aggressive Inline“ von Acclaim Entertainment. Wert: je 50 Euro

Gewinnen Sie mit etwas Glück das rasante Skater-Spiel „Aggressive Inline“ für Playstation 2. Waghalsige Action und ungewöhnliche Aufgaben zeichnen dieses Sportspiel aus. Neun Spielstufen mit jeweils bis zu 60 Zielen sorgen für Abwechslung und lang anhaltenden Spielspaß.



So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Welche neue Farbe kennzeichnet ab dieser Ausgabe die COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM?

Einfach genau ins Heft schauen und die neue Farbe des Balkens „CD-ROM im Heft“ aufschreiben. Rufen Sie uns an, oder schicken Sie die Lösung per Postkarte oder E-Mail.

Telefon:
0190/241900
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

Postkarte:
COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel“
20623 Hamburg

E-Mail:
preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben.

Einsendeschluss ist Freitag, der 27. September 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.

TEST: KOPFHÖRER MIT MIKROFON



Hörspiel

Hör' mal, wer da spielt … Wer im Internet gegen Konkurrenten aus aller Welt antritt, muss sich klar, deutlich und schnell mit denen verständigen. Per Kopfhörer und Mikrofon, zusammen Headset genannt. COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 aktuelle Kombinationen dieser Art getestet. Hören Sie mal rein!

Rollenspiele wie „Neverwinter Nights" (Test in Heft 8/2002, Urteil: „gut") sind unter anderem deswegen so erfolgreich, weil sie nicht einsam machen, sondern per **Netzwerk** S. 172 oder Internet auch in Gesellschaft funktionieren. Wie jede entwickelte Gesellschaft, bedarf die große Spielergemeinde aber präziser Kommunikation. Verständigungsprobleme im Kampf gegen- oder miteinander wären die halbe Niederlage. Gegen Sprachlosigkeit im Spiel gibt's nur ein Mittel: das Headset. COMPUTERBILD-SPIELE hat den großen Lauschangriff auf 14 solcher Kopfhörer/Mikrofon-Kombinationen gestartet.

Die HiFi-Spezialisten von AV t.o.p. in München sind kluge Köpfe mit unterschiedlichen Hutgrößen und unbestechlicher Messausrüstung – eine Top-Adresse also, die im Auftrag der Redaktion prüfte, ob und wie gut so ein Headset auf möglichst jedem Kopf sitzt. Hörmuscheln in Nachbarschaft des Scheitels oder ein Mikrofon vor der Nasenwurzel dienen schließlich weder der Verständigung noch dem Tragekomfort. Fünf Geräte erwiesen sich in diesem Durchgang wegen sehr vieler Anpassungsstufen als „sehr gut". Zwei weitere Headsets erzielten dieselbe Note mit einem eleganten Trick: Ein Hinterkopfbügel garantiert besten Sitz praktisch unabhängig vom Schädelmaß. Den Entwicklern im Hause Interact dagegen sei gesagt, dass der Mensch nicht genormt ist: Ihr „SL-8735 Thebe" mit seinen dürftigen fünf Anpassungsstufen erlaubt nicht wirklich viel Kopf-Freiheit. Dass die schwache Leistung noch als „ausreichend" durchging, dürfte allen Kunden, die nicht ins Interact-Raster passen, nur ein schwacher Trost sein.

Ein Mikrofon gehört im Interesse bester Kontaktpflege unmittelbar vor den Mund. Genau da hat es nach kurzer Justage seinen Platz, wenn die Headsets „Anubis Typhoon Acoustic Control", „.Audio 70", „.Audio 60" (beide Plantronics) oder „Trust Multi Function Headset 410 Bass" heißen. Deren Mikros sind „sehr gut", nämlich stufenlos oder in ganz feinen Schritten einzustellen. Wer dagegen das „Trust Gamer Headset" erwirbt, muss sich mit einem „mangelhaften" Mechanismus herumschlagen: Das Mikrofon ist nur höhenverstellbar – in einem Bereich, der an keinem Punkt die Idealposition kreuzt.

Das Mikrofon sollte abschaltbar sein, damit Sie mit Menschen im Zimmer sprechen können, ohne dass alle Welt lauscht. Auch Lautstärke- und Balanceregler (für die Links/Rechts-Verteilung ankommender Töne) sind theoretisch selbstverständlich. Praktisch leider nicht: Ein Balanceregler fehlte im gesamten Testfeld. Die Lautstärke regeln und das Mikrofon stumm schalten können Sie immerhin an den getesteten Plantronics-Headsets (außer „.Audio 40", siehe unten), ferner an Anubis Typhoon Acoustic Voice Control, „Logic 3 Screen Beat Pro", sowie „Axis-501" und „Axis-712" (beide Labtec) – mehr als die Hälfte aller Kandidaten absolvierte diese Teilprüfung also „befriedigend". Trust Multi Function Headset 410 Bass und 210 sowie „SL-8740 Ares" und SL-8735 Thebe (beide Interact) begnügen sich mit dem Lautstärkeregler – „ausreichend". Erschrecktes Aufhorchen provoziert, wer die „ungenügende" Ausstattungsliste des Plantronics .Audio 40 vorliest: Keiner der drei Knöpfe ziert dieses Angebot.

Treffen die Headsets den richtigen Ton, oder wird Ihnen beim

WAS IST EIGENTLICH EIN „HEADSET"?



Völker-Verständigung – im Internet per Kopfhörer mit Mikrofon (Headset).

Ein Headset besteht aus einem Kopfhörer und einem Mikrofon. Es wird für das Spiel im **Netzwerk** S. 172 oder im weltweiten Internet benötigt. Der Kopfhörer vermittelt Ihnen Spielgeräusche, Musik und die Stimmen Ihrer Mitspieler. Über das Mikrofon geben Sie selbst mündliche Anweisungen, Hinweise und Warnungen an die Spieler Ihrer Gruppe .

Spielen Hören und Sehen vergehen? Na gut, das Sehen vielleicht nicht. Aber beim Check des üblichen, vom Menschen wahrnehmbaren Klangspektrums von 20 **Hertz** S.172 bis 20 **Kilohertz** S.172 verschlug es den Testern doch die Sprache: Mit 14 „mangelhaften" Vorstellungen hatte keiner gerechnet. Allerdings gab es erhebliche graduelle Abstufungen: Mit 64,9 Prozent erzielte das Labtec Axis-501 die beste Ton-Trefferquote. Nur ein paar Zähler mehr wären als „ausreichend" akzeptiert worden. Die mageren 38,2 Prozent des Interact SL-8735 Thebe dürften Kopfschmerzen verursachen, selbst wenn das Ding perfekt säße.

Die Wortwahl beim Internet-Zocken ist Ihre Sache (wenngleich es natürlich ein paar Spielregeln gibt). Akustische Sprachqualität dagegen ist Sache des Headsets. Dass alles so ankommt, wie Sie's gesagt haben, ist mit dem Plantronics .Audio 40 ziemlich wahrscheinlich. 87,8 Prozent – dieses Ergebnis spricht eine deutliche Sprache und ist schlicht „gut". Nur 51,7 Prozent der Qualität des O-Tons Ihrer Wortbeiträge kommen bei den Mitspielern an, wenn Sie ins Mikro des Trust Gamer Headset quasseln. Dieses Ergebnis lässt sich nicht schönreden, es ist „mangelhaft".

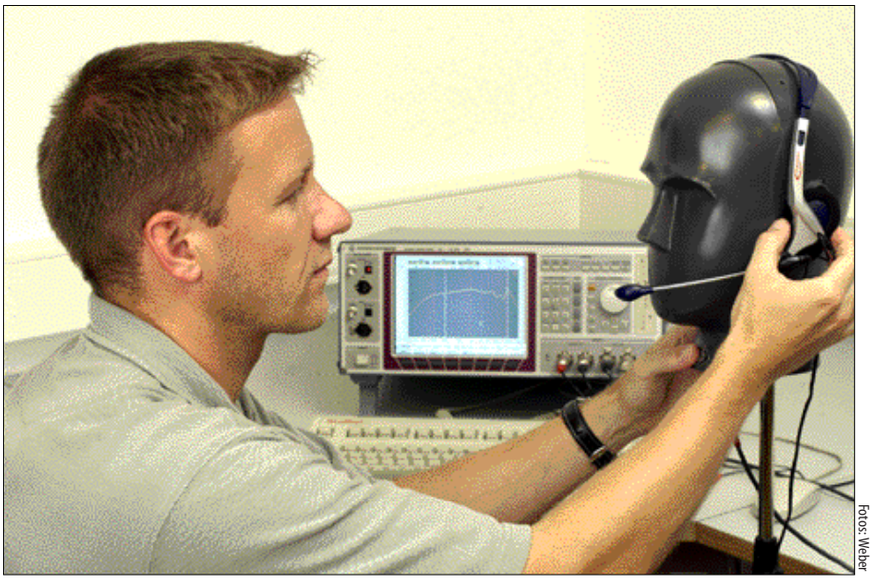
Guter Sitz hin, guter Ton her: Ein schweres Headset wird auf die Dauer so oder so zur Kopfnuss. Erstaunlich die Bandbreite der im Test vertretenen Gewichtsklassen: Das Trust Gamer Headset wiegt nur 74 Gramm – „sehr gut". Mit mehr als vierfacher Masse, nämlich genau 326 Gramm, ist das Trust Multi Function Headset 410 Bass aus demselben Hause entschieden zu kopflastig. Note: „ausreichend".

Buchstäblich den nötigen „Spielraum" verschafft Ihnen ein genügend langes Anschlusskabel am Headset. Nun, mit dem Labtec Axis-712 und seiner 3,45-Meter-Schnur kommen Sie sicher nicht zu kurz – „sehr gut". Nur „befriedigende" Bewegungsfreiheit räumt Ihnen das Trust Gamer Headset ein: 1,88 Meter.

Fazit: Erste Wahl ist das .Audio 80 von Plantronics. Brauchbare Qualität sowohl des Kopfhörers als auch des Mikrofons lassen auf weitgehend ungetrübten Hörspiel-Genuss hoffen. Die Preisempfehlung von 44,08 Euro dagegen kann sich weniger hören lassen – zumal Sie für nur 12,99 Euro ein Typhoon Acoustic Voice Control bekommen. Das hat in diesem Test einen achtbaren dritten Platz gemacht und den Preis-Leistungs-Sieg mit stolzem Abstand geholt. Da staunt der Laie – und der Fachmann legt verwundert die Ohren an.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 Kopfhörer mit Mikrofon, so genannte Headsets, einem aufwendigen Test unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor der Redaktion als auch im renommierten unabhängigen Testinstitut AV t.o.p. Messtechnik München. Der Test umfasste folgende Teilprüfungen:



Fotos: Weber

Haupt-Untersuchung: Hier wird geprüft, ob sich das Mikrofon optimal vor dem Mund positionieren und der Kopfhörer unterschiedlichen Kopfgrößen und -formen anpassen lässt.

INSTALLATION

Die Installation eines Headsets sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben. Ist das Handbuch zu knapp abgefasst oder gar überhaupt nicht vorhanden, so wird in diesem Prüfpunkt eine schlechte Note vergeben.

BEDIENUNG

Da es keinen „Einheitsschädel" gibt, sollte man ein Headset verschiedenen Kopfgrößen anpassen können, und zwar in einem möglichst weiten Verstellbereich mit vielen Zwischenstufen.

Ferner muss sich das Mikrofon des Headsets gut vor dem Mund in Position bringen lassen. Deshalb wird überprüft, ob sich das Mikrofon in Höhe und Länge verstellen lässt. Im Idealfall sollte der „Arm" des Mikrofons nicht starr, aber auch nicht zu leicht beweglich gebaut sein. Der Verstellmechanismus sollte relativ schwergängig sein und/oder über Raststufen verfügen, damit das Mikrofon dauerhaft die einmal eingestellte Position hält.

BEDIENUNG

Im redaktionseigenen Testlabor wird überprüft, ob die Headsets Regler für Lautstärke und Balance haben. Pluspunkte gibt es, wenn sich das Mikrofon abschalten lässt.



Ton-Abnehmer: Messplatz zur Auswertung der Wiedergabequalität von Kopfhörern.

HÖRPROBE

Im Labor von AV t.o.p. erfolgt die Hörprobe. Geschulte Experten-Ohren hören genau heraus, ob der Tief- oder Hochtonanteil zu gering oder zu groß ist. Nur für möglichst originalgetreuen Klang wird die begehrte Note „sehr gut" vergeben.

KLANGTREUE

Natürlich wird die Klangtreue auch mithilfe äußerst präziser Messinstrumente überprüft. Dazu wird das Headset auf einen Kunstkopf aus dem Hause Brüel & Kjaer gesetzt. In dessen „Ohren" befinden sich hoch sensible Mikrofone.

Dann wird eine Folge kontinuierlich ansteigender Töne über Kopfhörer und Kunstkopf auf ein spezielles Messgerät übertragen. Diese Tonfolge liegt im gerade noch hörbaren **Frequenzbereich** S.172 von 20 **Hertz** S.172 (tiefster Ton) bis 20 **Kilohertz** S.172 (höchster Ton). Das Messgerät registriert alle Unterschiede zwischen originalen und übertragenen Tönen. Das Ergebnis, der so genannte Frequenzgang, wird grafisch als Kurve dargestellt.

Um die Qualität des Headset-Mikrofons zu überprüfen, wird es direkt vor einem Kunstmund mit Lautsprecher aufgebaut. Dann gibt der Lautsprecher dieselbe Tonfolge wie beim Kopfhörertest wieder. Das Messgerät überprüft die vom Mikrofon aufgenommenen Töne. Im Idealfall sollten wiederum keinerlei Unterschiede im Vergleich zur Originaltonfolge auftreten. Da Headsets überwiegend Sprache erfassen und weitergeben, wird die Klangtreue hier nur im entsprechenden, relativ engen Frequenzbereich von 200 Hertz bis acht Kilohertz bewertet.

VERZERRUNGEN

Mittels eines so genannten Klirrfaktormessgerätes wird überprüft, wie klar der Kopfhörer Töne wiedergibt: Das Gerät wird mit dem Kopfhörer verbunden. Dann wird ein Ton mit der Frequenz von einem Kilohertz in den Kopfhörer eingespielt. Das Messgerät kann nun jede Verzerrung der Wiedergabe durch den Kopfhörer feststellen. Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn der Ton verzerrungsfrei bleibt.



Hör-Vermögen: Brüel & Kjaer-Kunstkopf für rund 10 000 Euro.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note ergibt sich aus der Rechenformel „Testergebnis mal Preis".

Beispiel: Ein Headset mit dem Testergebnis 2,0 kostet 25 Euro. Aus der Rechnung 2,0 mal 25 ergibt sich also ein Preis-Leistungs-Index von 50. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten ablesen. Im Beispiel wäre das Preis-Leistungs-Verhältnis „befriedigend".

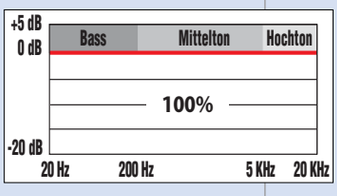
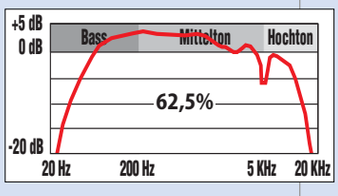
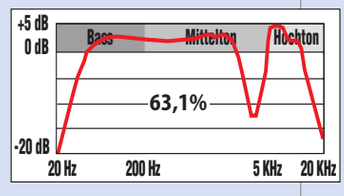
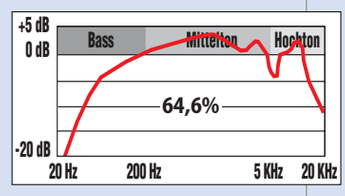
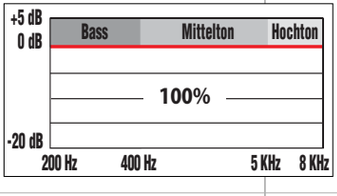
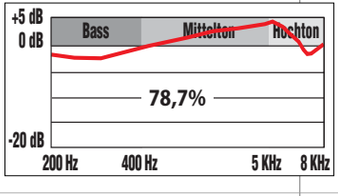
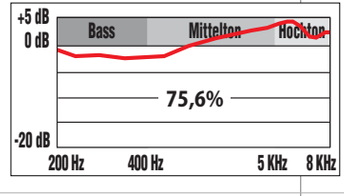
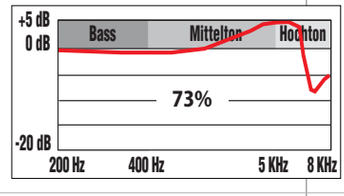
bis 20	sehr gut
20,01 bis 40	gut
40,01 bis 60	befriedigend
60,01 bis 80	ausreichend
80,01 bis 100	mangelhaft
über 100	ungenügend

Ausnahmen: Headsets mit „mangelhaftem" Testergebnis kassieren in der Preis-Leistungs-Bewertung zwei, „ungenügende" sogar drei ganze Noten Abzug. Der Grund: Unbrauchbare Geräte bieten prinzipiell kein ordentliches Preis-Leistungs-Verhältnis, auch wenn sie sehr wenig kosten.

Testergebnisse im Detail

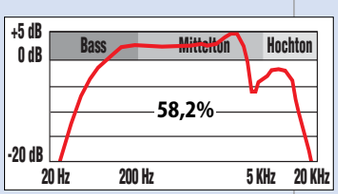
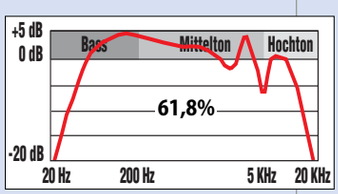
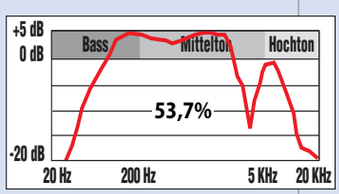
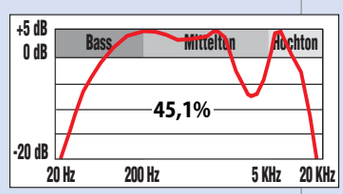
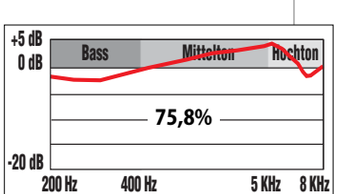
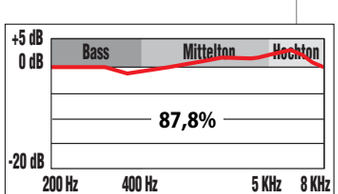
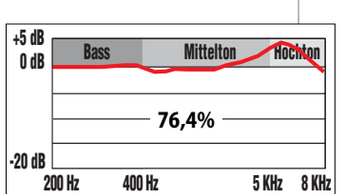
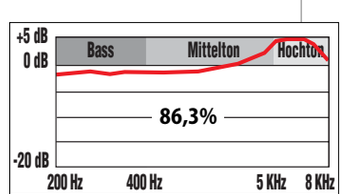
Computer Spiele Test-Sieger

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

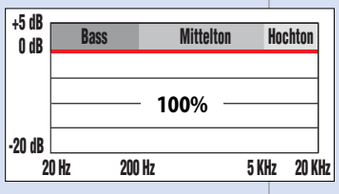
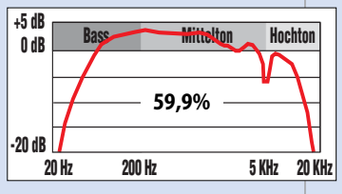
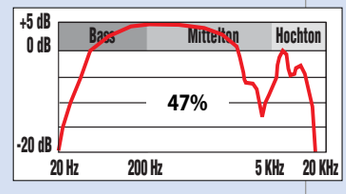
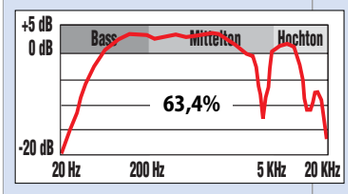
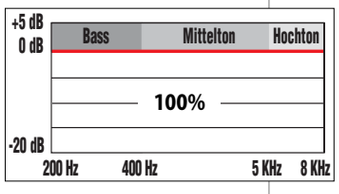
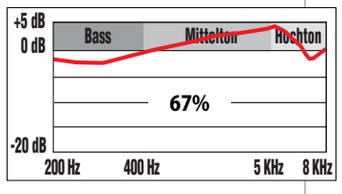
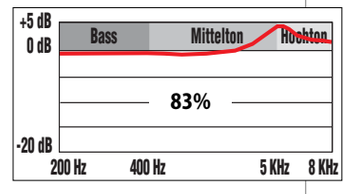
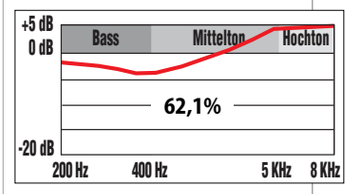
MODELL		Platz 1 .AUDIO[1] 80		Platz 2 .AUDIO 90		Platz 3 TYPHOON ACOUSTIC VOICE CONTROL[2]	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Plantronics	NOTE	Plantronics	NOTE	Anubis	NOTE
SERVICE	**7,0%**		**2,71**		**2,71**		**2,99**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, max. Telefonkosten, überprüft)	2%	0800/9323400 (kostenlos)	1,00	0800/9323400 (kostenlos)	1,00	01805/8974666 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.plantronics.de)	6,00	keine (www.plantronics.de)	6,00	keine (www.typhoon.de)	6,00
Info-Telefon (max. Telefonkosten, überprüft)	0%	0800/9323400 (kostenlos)		0800/9323400 (kostenlos)		01805/8974666 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02233/399399 (0,123 €/Min.)		02233/399399 (0,123 €/Min.)		0681/98806111 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2,0%**		**6,00**		**6,00**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (Handbuch, überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
BEDIENUNG	**4,0 %**		**2,50**		**2,50**		**1,00**
Kopfhörer an verschiedene Kopfgrößen anpassbar (überprüft)	2 %	ja (neun Anpassungsstufen)	2,00	ja (neun Anpassungsstufen)	2,00	ja (zehn Anpassungsstufen)	1,00
Mikrofon in Höhe und Länge verstellbar (überprüft)	2 %	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00	ja (Höhe und Länge sehr gut und stufenlos einstellbar)	1,00
AUSSTATTUNG	**10,0 %**		**2,50**		**2,50**		**2,50**
Lautstärkeregler vorhanden (überprüft)	4 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balanceregler vorhanden (überprüft)	3 %	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Mikrofon abschaltbar (überprüft)	3 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
QUALITÄT KOPFHÖRER	**34,3 %**		**3,04**		**2,92**		**3,23**
Art des Kopfhörers	3 %	halb geschlossen	2,00	geschlossen	1,00	halb geschlossen	2,00
Klang (subjektiver Hörtest)	5 %	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00	verfälscht (sehr wenig Tiefton)	4,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)[4]	16,3 %	stark verfälscht (62,5 %)	4,75	stark verfälscht (63,1 %)	4,69	stark verfälscht (64,6 %)	4,54
									
Eingangsempfindlichkeit (Lautstärke bei 1 Volt, gemessen)	2 %	sehr hoch (104,86 dB)	1,00	sehr hoch (110,76 dB)	1,00	sehr hoch (103,46 dB)	1,00
Maximale unverzerrte Lautstärke (gemessen)	3 %	sehr hoch (117,5 dB)	1,00	sehr hoch (122 dB)	1,00	sehr hoch (112,5 dB)	1,00
Verzerrungen (Klirrfaktor, gemessen)	5 %	sehr gering (0,05 %)	1,17	sehr gering (0,04 %)	1,14	sehr gering (0,05 %)	1,17
QUALITÄT MIKROFON	**31,3 %**		**2,62**		**2,88**		**2,92**
Klang (subjektiver Hörtest)	5 %	leicht verfälscht (etwas viel Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas viel Tiefton)	3,00	leicht verfälscht (etwas viel Hochton)	3,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 200 Hz bis 8 kHz, gemessen)[4]	16,3 %	leicht verfälscht (78,7 %)	3,13	leicht verfälscht (75,6 %)	3,44	verfälscht (73 %)	3,70
									
Empfindlichkeit (gemessen)	4 %	sehr hoch (80,17 dB)	1,00	sehr hoch (81,58 dB)	1,00	sehr hoch (80,35 dB)	1,00
Unterdrückung von S-Lauten (überprüft)	3 %	stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00
Unterdrückung von Plopp-Geräuschen (überprüft)	3 %	stark	2,00	durchschnittlich	3,00	stark	2,00
SONSTIGES	**6,0 %**		**3,00**		**3,17**		**3,00**
Gewicht (betriebsbereit, gemessen)	2 %	gering (108 Gramm)	2,00	gering (180,9 Gramm)	2,00	gering (109 Gramm)	2,00
Kabel (Länge, gemessen)	1 %	sehr lang (3,01 m)	1,00	lang (2,99 m)	2,00	sehr lang (3,10 m)	1,00
Austausch der Ohrpolster möglich (überprüft)	1 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Ersatz-Ohrpolster mitgeliefert (überprüft)	1 %	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Steckeradapter mitgeliefert (überprüft)	1 %	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Art der Anschlussstecker (überprüft)	0 %	2 x Klinke (3,5 mm)		2 x Klinke (3,5 mm)		2 x Klinke (3,5 mm)	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,76**		**2,81**		**2,87**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,76**	**befriedigend**	**2,81**	**befriedigend**	**2,87**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**44,08 €**		**48,72 €**		**12,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Juli fand)		**29,90 €, (Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050)**		**32,90 €, (Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,76 x 44,08 = 121,66 = ungenügend		2,81 x 48,72 = 135,90 = ungenügend		2,87 x 12,99 = 37,28 = gut	

[1] sprich: „Plantronix dot Ohdio" [2] sprich: „Taffuhn Äkustik Wolfß Kontrohl" [3] sprich: „Trasst Maltfankschn Heddsset"

[4] Verstärkungen über 5 dB wurden aus darstellungstechnischen Gründen abgeschnitten

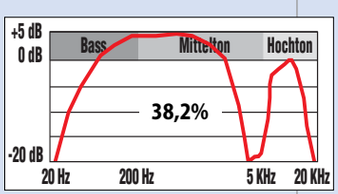
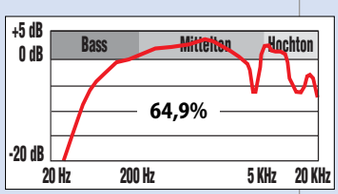
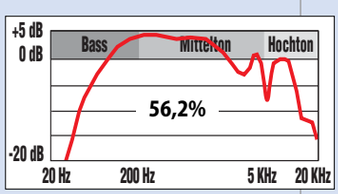
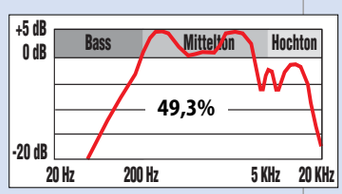
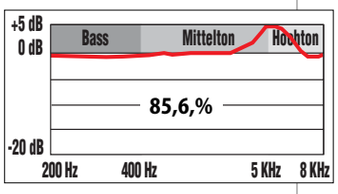
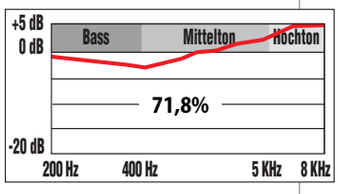
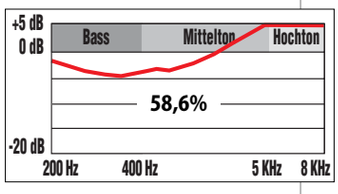
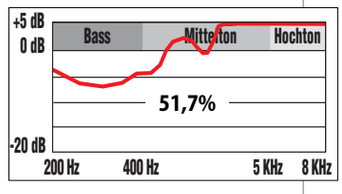
Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7
.AUDIO 70	**.AUDIO 40**	**MULTI FUNCTION HEADSET[3] 410 BASS**	**MULTI FUNCTION HEADSET 210**
Plantronics	Plantronics	Trust	Trust
NOTE	NOTE	NOTE	NOTE
2,71	**2,71**	**2,71**	**2,71**
normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00
Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
0800/9323400 (kostenlos) 1,00	0800/9323400 (kostenlos) 1,00	0800/008787 (kostenlos) 1,00	0800/008787 (kostenlos) 1,00
keine (www.plantronics.de) 6,00	keine (www.plantronics.de) 6,00	keine (www.trust.com) 6,00	keine (www.trust.com) 6,00
0800/9323400 (kostenlos)	0800/9323400 (kostenlos)	keins	keins
02233/399399 (0,123 €/Min.)	02233/399399 (0,123 €/Min.)	keins	keins
1,00	**1,00**	**1,00**	**1,00**
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
6,00	**6,00**	**3,50**	**6,00**
nicht vorhanden 6,00	nicht vorhanden 6,00	etwas knapp 3,50	nicht vorhanden 6,00
1,00	**2,50**	**1,00**	**1,50**
ja (universell durch Hinterkopfbügel) 1,00	ja (neun Anpassungsstufen) 2,00	ja (zehn Anpassungsstufen) 1,00	ja (neun Anpassungsstufen) 2,00
ja (Höhe und Länge sehr gut und stufenlos einstellbar) 1,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos) 3,00	ja (schwer zu biegen, feine Abstufung) 1,00	ja (schwer zu biegen, feine Abstufung) 1,00
2,50	**6,00**	**4,00**	**4,00**
ja 1,00	nein 6,00	ja 1,00	ja 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
ja 1,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
3,26	**3,07**	**3,45**	**3,73**
halb geschlossen 2,00	halb geschlossen 2,00	geschlossen 1,00	geschlossen 1,00
fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe) 2,00	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe) 2,00	leicht verfälscht (etwas viel Tiefton) 3,00	stark verfälscht (zu wenig Hochton) 5,00
stark verfälscht (58,2 %) 5,18	stark verfälscht (61,8 %) 4,82	sehr stark verfälscht (53,7 %) 5,49	sehr stark verfälscht (45,1 %) 5,49
			
sehr hoch (101,96 dB) 1,00	sehr hoch (103,16 dB) 1,00	sehr hoch (108,06 dB) 1,00	sehr hoch (104,46 dB) 1,00
sehr hoch (115 dB) 1,00	sehr hoch (115 dB) 1,00	sehr hoch (123 dB) 1,00	sehr hoch (124,6 dB) 1,00
sehr gering (0,08 %) 1,28	sehr gering (0,05 %) 1,17	sehr gering (0,04%) 1,14	sehr gering (0,02 %) 1,07
3,15	**2,15**	**2,90**	**2,38**
stark verfälscht (zu wenig Tiefton) 5,00	leicht verfälscht (etwas viel Hochton) 3,00	verfälscht (sehr viel Tiefton) 4,00	verfälscht (zu viel Tiefton) 4,00
leicht verfälscht (75,8 %) 3,42	fast originalgetreu (87,8 %) 2,22	leicht verfälscht (76,4 %) 3,36	fast originalgetreu (86,3 %) 2,37
			
sehr hoch (77,67dB) 1,47	sehr hoch (80,17dB) 1,00	sehr hoch (78,9 dB) 1,00	sehr hoch (81,91dB) 1,00
stark 2,00	stark 2,00	stark 2,00	stark 2,00
stark 2,00	stark 2,00	stark 2,00	stark 2,00
2,83	**2,83**	**3,83**	**3,17**
sehr gering (98 Gramm) 1,00	sehr gering (90 Gramm) 1,00	hoch (326 Gramm) 4,00	gering (140 Gramm) 2,00
lang (3,00 m) 2,00	lang (2,76 m) 2,00	lang (2,45 m) 2,00	lang (2,52 m) 2,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
2 x Klinke (3,5 mm)	2 x Klinke (3,5 mm)	**USB-Anschluss** S.172 und 2 x Klinke (3,5 mm)	2 x Klinke (3,5 mm)
2,93	**2,96**	**3,07**	**3,04**
		Rütteleffekt **- 0,10**	
befriedigend 2,93	**befriedigend 2,96**	**befriedigend 2,97**	**befriedigend 3,04**
ungenügend	**mangelhaft**	**mangelhaft**	**befriedigend**
39,44 €	**30,16 €**	**30,00 €**	**14,00 €**
26,90 €, (Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050)	**19,90 €, (Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050)**	**kein günstigeres Angebot gefunden**	**kein günstigeres Angebot gefunden**
2,93 x 39,44 = 115,56 = ungenügend	2,96 x 30,16 = 89,27 = mangelhaft	2,97 x 30,00= 89,10 = mangelhaft	3,04 x 14,00 = 42,56= mangelhaft

Testergebnisse im Detail

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 8 .AUDIO 60 Plantronics	NOTE	Platz 9 SL-8740 ARES Interact[1]	NOTE	Platz 10 SCREEN BEAT PRO[2] Logic 3	NOTE
SERVICE	**7,0%**		**2,71**		**2,99**		**2,99**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, max. Telefonkosten, überprüft)	2%	0800/9323400 (kostenlos)	1,00	01805/125133 (0,12 €/Min.)	1,96	08170/997029 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.plantronics.de)	6,00	keine (www.interact-europe.com)	6,00	keine (www.logic3.com)	6,00
Info-Telefon (max. Telefonkosten, überprüft)	0%	0800/9323400 (kostenlos)		keins		08170/997029 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02233/399399 (0,123 €/Min.)		keins		08170/997028 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2,0%**		**6,00**		**6,00**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (Handbuch, überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	sehr knapp	4,50
BEDIENUNG	**4,0 %**		**1,00**		**2,00**		**2,00**
Kopfhörer an verschiedene Kopfgrößen anpassbar (überprüft)	2 %	ja (elf Anpassungsstufen)	1,00	ja (zwölf Anpassungsstufen)	1,00	ja (zehn Anpassungsstufen)	1,00
Mikrofon in Höhe und Länge verstellbar (überprüft)	2 %	ja (Höhe und Länge sehr gut und stufenlos einstellbar)	1,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00
AUSSTATTUNG	**10,0 %**		**2,50**		**4,00**		**2,50**
Lautstärkeregler vorhanden (überprüft)	4 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balanceregler vorhanden (überprüft)	3 %	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Mikrofon abschaltbar (überprüft)	3 %	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
QUALITÄT KOPFHÖRER	**34,3 %**		**3,17**		**3,60**		**2,99**
Art des Kopfhörers	3 %	halb geschlossen	2,00	geschlossen	1,00	halb geschlossen	2,00
Klang (subjektiver Hörtest)	5 %	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00	verfälscht (sehr wenig Hochton)	4,00	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe)	2,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)[6]	16,3 %	stark verfälscht (59,9 %)	5,01	sehr stark verfälscht (47 %)	5,49	stark verfälscht (63,4 %)	4,66
									
Eingangsempfindlichkeit (Lautstärke bei 1 Volt, gemessen)	2 %	sehr hoch (104,86 dB)	1,00	sehr hoch (112,56 dB)	1,00	sehr hoch (108,66 dB)	1,00
Maximale unverzerrte Lautstärke (gemessen)	3 %	sehr hoch (115 dB)	1,00	sehr hoch (119 dB)	1,00	sehr hoch (122,7dB)	1,00
Verzerrungen (Klirrfaktor, gemessen)	5 %	sehr gering (0,07 %)	1,24	sehr gering (0,056 %)	1,20	sehr gering (0,04 %)	1,14
QUALITÄT MIKROFON	**31,3 %**		**3,65**		**2,66**		**4,03**
Klang (subjektiver Hörtest)	5 %	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	verfälscht (zu viel Tiefton)	4,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 200 Hz bis 8 kHz, gemessen)[6]	16,3 %	verfälscht (67 %)	4,30	leicht verfälscht (83 %)	2,70	stark verfälscht (62,1 %)	4,79
									
Empfindlichkeit (gemessen)	4 %	sehr hoch (81,35 dB)	1,00	hoch (75,79 dB)	1,84	hoch (74,92 dB)	2,02
Unterdrückung von S-Lauten (überprüft)	3 %	durchschnittlich	3,00	stark	2,00	durchschnittlich	3,00
Unterdrückung von Plopp-Geräuschen (überprüft)	3 %	stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00
SONSTIGES	**6,0 %**		**3,17**		**3,00**		**3,17**
Gewicht (betriebsbereit, gemessen)	2 %	gering (102 Gramm)	2,00	hoch (313,8 Gramm)	4,00	gering (124 Gramm)	2,00
Kabel (Länge, gemessen)	1 %	lang (3,00 m)	2,00	lang (2,04 m)	2,00	lang (2,51 m)	2,00
Austausch der Ohrpolster möglich (überprüft)	1 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Ersatz-Ohrpolster mitgeliefert (überprüft)	1 %	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Steckeradapter mitgeliefert (überprüft)	1 %	nein	6,00	ja (3,5mm auf 6,5 mm)	1,00	nein	6,00
Art der Anschlussstecker (überprüft)	0 %	2 x Klinke (3,5 mm)		2 x Klinke (3,5 mm)		2 x Klinke (3,5 mm)	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,07**		**3,11**		**3,16**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,07**	**befriedigend**	**3,11**	**befriedigend**	**3,16**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ausreichend**		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**39,44 €**		**24,99 €**		**19,95 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Juli fand)		**25,90 €, (Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		3,07 x 39,44 = 121,08 = ungenügend		3,11 x 24,99 = 77,72 = ausreichend		3,16 x 19,95 = 63,04 = ausreichend	

[1] sprich: „Interakt" [2] sprich: „Loddschik 3 Skrihn Biht Pro" [3] sprich: „Ssibi" [4] sprich: „Läbteck Axis" [5] sprich: „Trasst Gäimer Heddsset"

6 Verstärkungen über 5 dB wurden aus darstellungstechnischen Gründen abgeschnitten

Platz 11	Platz 12	Platz 13	Platz 14
SL-8735 THEBE[3]	**AXIS**[4]**-501**	**AXIS-712**	**GAMER**[5] **HEADSET**
Interact	Labtec	Labtec	Trust
NOTE	NOTE	NOTE	NOTE
2,99	**2,99**	**2,99**	**2,71**
normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00
Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
01805/125133 (0,12 €/Min.) 1,96	069/92032166 (0,123 €/Min.) 1,98	069/92032166 (0,123 €/Min.) 1,98	0800/008787 (kostenlos) 1,00
keine (www.interact-europe.com) 6,00	keine (www.labtec.com) 6,00	keine (www.labtec.com) 6,00	keine (www.trust.com) 6,00
keins	069/92032165 (0,123 €/Min.)	069/92032165 (0,123 €/Min.)	keins
keins	0041-21/8635402 (0,123 €/Min.)	0041-21/8635402 (0,123 €/Min.)	keins
1,00	**1,00**	**1,85**	**1,00**
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	sehr einfach 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nein (4,59 Megabyte) 3,14	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nein 6,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	0,5365 Megabyte 1,73	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	Deutsch 1,00	nicht notwendig 1,00
6,00	**4,00**	**3,00**	**6,00**
nicht vorhanden 6,00	etwas knapp 4,00	akzeptabel 3,00	nicht vorhanden 6,00
3,50	**3,00**	**3,00**	**3,00**
ja (fünf Anpassungsstufen) 4,00	ja (neun Anpassungsstufen) 2,00	ja (sieben Anpassungsstufen) 3,00	ja (universell durch Hinterkopfbügel) 1,00
ja (leicht biegsam, stufenlos) 3,00	ja (Länge gut verstellbar, Höheneinstellung viel zu labil) 4,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos) 3,00	ja (nur in Höhe verstellbar) 5,00
4,00	**2,50**	**2,50**	**4,00**
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
nein 6,00	ja 1,00	ja 1,00	nein 6,00
3,73	**3,54**	**3,36**	**3,80**
geschlossen 1,00	halb geschlossen (nur ein Ohrhörer) 4,00	halb geschlossen 2,00	halb geschlossen 2,00
stark verfälscht (zu wenig Hochton) 5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton) 5,00	fast originalgetreu (ausgewogene Wiedergabe) 2,00	verfälscht (sehr wenig Hochton) 4,00
sehr stark verfälscht (38,2 %) 5,49	stark verfälscht (64,9 %) 4,51	stark verfälscht (56,2 %) 5,38	sehr stark verfälscht (49,3 %) 5,49
			
sehr hoch (113,46 dB) 1,00	sehr hoch (105,96 dB) 1,00	sehr hoch (105 dB) 1,00	hoch (98,26 dB) 2,17
sehr hoch (128 dB) 1,00	sehr hoch (118 dB) 1,00	sehr hoch (104 dB) 1,00	sehr hoch (106 dB) 1,00
sehr gering (0,027 %) 1,09	sehr gering (0,05 %) 1,17	sehr gering (0,09 %) 1,31	gering (0,15 %) 1,52
2,51	**3,27**	**4,54**	**3,91**
verfälscht (zu viel Tiefton) 4,00	verfälscht (zu viel Tiefton) 4,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton) 5,00	leicht verfälscht (etwas viel Tiefton) 3,00
fast originalgetreu (85,6 %) 2,44	verfälscht (71,8 %) 3,82	stark verfälscht (58,6 %) 5,14	sehr stark verfälscht (51,7 %) 5,49
			
hoch (76,51 dB) 1,70	hoch (74,85 dB) 2,03	verfälscht (65,89 dB) 3,82	sehr hoch (77,67 dB) 1,47
stark 2,00	stark 2,00	durchschnittlich 3,00	stark 2,00
stark 2,00	stark 2,00	durchschnittlich 3,00	stark 2,00
3,50	**2,83**	**3,00**	**3,00**
normal (255,3 Gramm) 3,00	sehr gering (100 Gramm) 1,00	gering (182,7 Gramm) 2,00	sehr gering (74 Gramm) 1,00
lang (2,04 m) 2,00	lang (2,54 m) 2,00	sehr lang (3,45 m) 1,00	normal (1,88 m) 3,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
2 x Klinke (3,5 mm)	2 x Klinke (3,5 mm)	**USB-Anschluss** S. 172	2 x Klinke (3,5 mm)
3,20	**3,12**	**3,49**	**3,59**
		keine Soundkarte notwendig **- 0,20**	
	kein Stereo-Betrieb möglich, da nur ein Ohrhörer **+ 0,10**		
befriedigend 3,20	**befriedigend** 3,22	**befriedigend** 3,29	**ausreichend** 3,59
ausreichend	**ungenügend**	**ungenügend**	**befriedigend**
19,99 €	**31,99 €**	**69,99 €**	**12,00 €**
kein günstigeres Angebot gefunden	**kein günstigeres Angebot gefunden**	**59,90 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421/91310)**	**kein günstigeres Angebot gefunden**
3,20 x 19,99 = 63,97 = ausreichend	3,22 x 31,99 = 103,01 = ungenügend	3,29 x 69,99 = 230,27 = ungenügend	3,59 x 12,00 = 43,08 = befriedigend

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat 14 neue Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon) einem harten, ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Headsets sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Headsets durfte mehr als 80 Euro kosten.
- Die Redaktion testete ausschließlich Geräte mit Anschlusskabel. Modelle mit drahtloser Tonübertragung vom und zum Computer per Funk- oder **Infrarot** S.172 -Signal wurden für diesen Test nicht berücksichtigt.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden ebenfalls nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die getesteten Headsets sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften für den Kunden erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten der Redaktion zu, dass die getesteten Modelle nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Ruhe im Karton: Erst ausgepackt und in Betrieb zeigt der Inhalt, was er taugt.

Platz 1 – Plantronics .Audio 80 – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	44,08 €



Besonderheit: Das Headset „.Audio 80“ von der Firma Plantronics lässt sich zusammenklappen. Gefaltet lässt sich dieses Modell unterwegs bequem in nahezu jede Jackentasche stecken oder zu Hause Platz sparend in der Schreibtischschublade verstauen.

Pro:
- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen

Contra:
- Sehr hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 2 – Plantronics .Audio 90



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	48,72 €



Besonderheit: Angenehmes Tragegefühl gewährleisten diese großen, mit Stoff bezogenen Hörmuscheln am „.Audio 90“ aus dem Hause Plantronics. Außerdem hat das Headset Kugelgelenke, die eine Winkeleinstellung der Hörmuscheln ermöglichen und nahezu optimalen Sitz auf jedem Ohr garantieren.

Pro:
- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen

Contra:
- Sehr hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 3 – Anubis Typhoon Acoustic Voice Control – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	12,99 €



Besonderheit: Beim Spiel im Netz kann es schon Mal hektisch zur Sache gehen. Damit Sie im Eifer des Gefechts keinen Kabelsalat produzieren, befindet sich im Anschlusskabel des „Typhoon Acoustic Voice Control“ diese Klemme, die es ermöglicht, das Kabel am Hemd festzustecken.

Pro:
- Sehr günstiger Preis
- Lautstärkeregler vorhanden
- Sehr geringe Tonverzerrungen

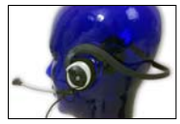
Contra:
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon verfälscht

Infos bei: Anubis Elctronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 4 – Plantronics .Audio 70



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	39,44 €



Besonderheit: Das Headset „.Audio 70“ von Plantronics hat einen so genannten Hinterkopfbügel, der die beiden Hörmuscheln im Nacken zusammenhält und nicht auf den Kopf drückt. Tragekomfort unabhängig von der Kopfgröße setzt so keine komplizierten Einstellungen voraus.

Pro:
- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Sehr geringes Gewicht

Contra:
- Sehr hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 5 Plantronics .Audio 40



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	30,16 €



Besonderheit: Wichtig für die optimale Übertragung von Anweisungen, Netzabsprachen und Unterhaltungen ist die richtige Positionierung des Mikrofons vor dem Mund. Der Mikrofonarm des „Audio 40“ von Plantronics ist biegsam ausgeführt, lässt sich also stufenlos direkt vor dem Mund positionieren.

- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Sehr geringes Gewicht

- Hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 6 Trust Multi Function Headset 410 Bass



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	30,00 €



Besonderheit: Dieses Bauteil befindet sich im Anschlusskabel. Mit dem Schalter links im Bild lässt sich ein Rütteleffekt aktivieren, der bei Tieftonwiedergabe Vibrationen auf die Ohren überträgt. Dazu müssen Sie Batterien ins Kästchen einlegen oder es per **USB** S. 172 -Kabel mit dem Computer verbinden.

- Lautstärkeregler vorhanden
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer sehr stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 7 Trust Multi Function Headset 210



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	14,00 €



Besonderheit: Damit Sie nicht lange probieren müssen, welcher Stecker in die Mikrofon- und welcher in die Kopfhörer-Buchse an der Computer-Rückseite gehört, wurden beide Verbinder am „Multifunktion Headset 210“ von Trust farblich gekennzeichnet und zusätzlich mit Symbolen versehen.

- Lautstärkeregler vorhanden
- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer sehr stark verfälscht

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 8 Plantronics .Audio 60



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	39,44 €



Besonderheit: Mit Hilfe des abgebildeten Bauteils im Anschlusskabel des „Audio 60“ von Plantronics können Sie sowohl die Lautstärke erhöhen und verringern, als auch das Mikrofon „stumm“ schalten. Dann können Sie sich mit Menschen in Ihrer Nähe unterhalten, ohne dass „die ganze Welt“ mithört.

- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Sehr hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 9 Interact SL-8740 Ares



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	24,99 €



Besonderheit: Wer sein Headset gelegentlich als Kopfhörer an der Stereoanlage betreiben möchte, braucht dazu meist einen so genannten Adapterstecker. Mit dem „SL-8740 Ares“ von Interact wird der serienmäßig geliefert (Adapter von 3,5 auf 6,3 Millimeter Klinke).

- Lautstärkeregler vorhanden
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer sehr stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 10 Logic 3 Screen Beat Pro



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	19,95 €



Besonderheit: Mit diesem Bauteil im Anschlusskabel des „Screenbeat Pro“ von Logic 3 können Sie die Lautstärke des Kopfhörers bequem erhöhen und verringern. Mit einem weiteren Schalter (im Bild an der Oberseite des Bauteils) können Sie das Mikrofon abschalten.

- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon stark verfälscht

Infos bei: Spectravideo-Logic 3 GmbH, Tölzer Str. 7, 82544 Egling

Platz 11 Interact SL-8735 Thebe



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	19,99 €



Besonderheit: Ist das Mikrofon durch ein Polster geschützt, wie hier beim „Interact SL-8735 Thebe“, so werden Atemgeräusche oder Zisch-Laute gut gedämpft. Der Effekt: Nervende Störungen bei Absprachen im Spiel werden dadurch recht wirksam unterdrückt.

- Lautstärkeregler vorhanden
- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer sehr stark verfälscht

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 12 Labtec Axis-501



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	31,99 €



Besonderheit: Labtecs „Axis-501“ zeigt sich quasi als „halbe Sache“. Ein **Stereo** S. 172 -Betrieb ist nicht möglich, weil das Headset nur eine Hörmuschel hat. Auf der linken Seite gibt es lediglich eine Klemme (kleines Foto), die festen Sitz des Gerätes gewährleistet.

- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Sehr leichtes Headset

- Sehr hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon verfälscht
- Mono-Tonwiedergabe

Infos bei: Labtec GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 13 Labtec Axis-712



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	69,99 €



Besonderheit: Um das Headset „Axis-712“ betreiben zu können, brauchen Sie einen Computer mit **USB** S. 172 -Anschluss und das Betriebssystem Windows 98 – jedoch keine Soundkarte. Die ist im Anschlusskabel des Gerätes bereits eingebaut (Kästchen im kleinen Bild).

- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Keine Soundkarte nötig

- Sehr hoher Preis
- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon stark verfälscht

Infos bei: Labtec GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 14 Trust Gamer Headset



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	12,00 €



Besonderheit: Das Mikrofon des „Gamer Headset“ von Trust ist an einem Ausleger aus durchsichtigem Hartgummi montiert. Vorteil: Den können Sie und die Kopfhörer dann ohne Mikro nutzen. Nachteil: Das feste Hartgummi lässt sich nur mit viel Kraft biegen, eine optimale Positionierung des Mikrofons wird unnötig erschwert.

- Sehr geringer Preis
- Lautstärkeregler vorhanden
- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Sehr leichtes Headset

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer sehr stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon sehr stark verfälscht

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Produktvorschau

Für das Internet-Spiel gegen Kontrahenten in aller Welt ist ein Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) praktisch Pflicht. Playstation-2-Spieler, die noch keines haben, können es mit dem neuen „Socom Headset“ vom Schweizer Unternehmen Logitech versuchen. Es wird mit der **USB** S. 172 -Buchse der Sony-Konsole verbunden. Zur Ausstattung gehören ein **Mono** S. 172 -Kopfhörer, drei Meter Anschlusskabel und ein laut Hersteller hochwertiges Mikrofon. Zu welchem Zeitpunkt das Socom Headset auf den deutschen Markt kommt, ist noch nicht bekannt. Ebenso konnte Logitech noch keinen Verkaufspreis für das brandneue Headset nennen.



Rechts-System: Das neue „Socom Headset“ gönnt dem linken Ohr keinen Ton.

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

Nicht getestet, weil ...

Damit Sie in öffentlichen Verkehrsmitteln beim Handy-Spiel keine Mitreisenden nerven, empfiehlt sich ein schnurloses Headset (Kopfhörer mit Mikrofon). Demnächst zu haben ist das „M1000“ von Plantronics mit der neuen Übertragungstechnik **Bluetooth** S. 172 . Natürlich können Sie mit diesem Headset auch telefonieren. Das M 1000 arbeitet laut Plantronics mit den Handy-Typen „T68“, „T68i“, „R 520“, „T39m“ von Sony Ericsson, „6310“ von Nokia und „Fisio 820“ von Philips zusammen. Die Markteinführung des M 1000 ist für Anfang September geplant. Der Kaufpreis soll bei 160 Euro liegen. COMPUTER-BILD-SPIELE testete das „M1000“ von Plantronics aus drei Gründen nicht: Die Preisempfehlung ist für dieses Testfeld viel zu hoch, das Headset traf außerdem zu spät in der Redaktion ein, und COMPUTERBILD-SPIELE beschränkte diesen Vergleichstest ganz bewusst auf Kabel-Headsets für den Computer. Für ein spezielles Handy-Gerät wäre da ohnehin kein Platz gewesen.



Telefon-Geld: schnurloses Handy-Headset „Plantronics M1000“ für 160 Euro.

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth, Tel. 0800/9323400, www.plantronics.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Steuerberater

Die Spieletastatur spielt nicht mehr mit? Das neue Lenkrad zieht immer nach links? Hier werden Sie geholfen: COMPUTERBILD-SPIELE lädt ein zur ganz individuellen Beratung in Sachen Spielsteuergeräte

Wer gern mit dem Computer spielt, braucht passende Steuergeräte. Kein Wunder, dass solches Zubehör zum Verkaufsrenner geworden ist. Und: So manches Spiel funktioniert mit der guten, alten Schreibtastatur gar nicht mehr.

Klar: Für Strategie- oder 3D-Actionspiele werden Tastatur und Maus immer noch gebraucht. Eine Spieletastatur (Gamepad[1]) käme mit der Fülle angebotener Funktionen nicht zurecht. Aber die rasante Fahrt über eine elektronisch simulierte Formel-1-Rennstrecke ist ohne Lenkrad nicht mehr denkbar. Die PC-Tastatur vermittelt weder authentisches Fahrgefühl noch genügend Präzision. Und dass Geschicklichkeitsspiele kein Text sind, merken Sie spätestens dann, wenn Ihre Spielfigur dank betulicher Steuerung per Buchstabentasten dauernd vor die Wand läuft. Mit dem Gamepad geht's einfach besser. Und wer Flugsimulationen mit der PC-Tastatur durchsteht, fühlt sich am Boden zerstört. Erst ein Steuerknüppel (Joystick[2]) vermittelt glaubhaften Piloten-Schein.

Für alle Steuergeräte gilt aber: erst die Arbeit, dann das Vergnügen. Mit dem Anschluss der neuen Apparatur ist es in aller Regel nicht getan. Meist müssen spezielle Steuerungsprogramme (Treiber) installiert werden, sonst reagiert das Flugzeug höchstens auf den Autopiloten, oder die Spielfigur verharrt regungslos im Labyrinth. Wichtig ist die richtige Reihenfolge von Anschluss und Treiber-Installation: Bei Geräten mit **USB-Anschluss** S.172 muss zunächst der Treiber installiert werden, erst dann folgt die Verkabelung. Gehört der neue Steuer-Gehilfe dagegen an den Spielgeräte-Anschluss, so wird er zunächst angestöpselt, dann folgt die Software. Schließlich müssen Sie noch dafür sorgen, dass Ihr neues Gerät optimal mit Windows zusammenarbeitet. Wer beim Autorennen nicht gleich aus der ersten Kurve fliegen will, muss das neue Lenkrad kalibrieren, also Windows den korrekten Bewegungsradius beibringen.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten anhand dreier ausgewählter Spielsteuergeräte, wie Sie die richtig anschließen, mit den passenden Treibern versorgen und unter Windows einrichten.

1 sprich: „Gämpäd" 2 sprich: „Dschoi-Stick"

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**

Windows-Version feststellen

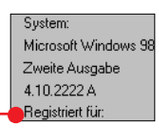
Unter älteren Windows-Versionen kann die Einrichtung von Geräten mit USB-Anschluss S.172 **problematisch sein. Dann empfiehlt es sich, Windows 98 oder eine noch jüngere Generation zu installieren. So stellen Sie Ihre Windows-Version fest:**

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf ●.



2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Eigenschaften.

3 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster wird die verwendete Windows-Version gezeigt ●.



Wenn darin „Windows 95" steht, sollten Sie es durch eine jüngere Version ersetzen.

4 Schließen Sie das Fenster per Klick auf OK.

Saitek P2000 Tilt Pad

Installation einer Spieletastatur am Beispiel des Testsiegers aus COMPUTERBILD-SPIELE 11/2001



Diese Spieletastatur kann mit dem Spielgeräte-Anschluss oder per USB-Stecker mit dem **USB-Anschluss** S.172 des Computers verbunden werden. Der Betrieb



an beiden Anschlüssen gleichzeitig ist nicht möglich. Hier wird die USB-Installation beschrieben. Wie Sie ein Gerät mit dem Spielgeräte-Anschluss der Soundkarte verbinden, lesen Sie exemplarisch im Kasten „Trust Vibration Feedback Rallymaster 2" auf der nächsten Seite.

Installation

1 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



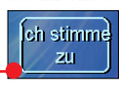
2 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie mit einem Mausklick den Eintrag aus.



3 Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Installieren.

4 Das Programm wartet dann auf eine Bestätigung. Klicken Sie auf JA, um fortzufahren.

5 Jetzt müssen Sie noch die Lizenzbestimmungen annehmen. Klicken Sie dazu auf den Eintrag.



6 Mit einem Mausklick auf Install geht es weiter.

7 Klicken Sie im darauf folgenden Fenster auf Weiter >.

8 Danach wird das Zielverzeichnis C:\...\Saitek Gaming Extensions angegeben. Klicken Sie lediglich auf Weiter >, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

9 Nach einem erneuten Klick auf Weiter > beginnt der eigentliche Installationsvorgang.

10 Dann folgt die Frage, ob der Computer neu gestartet werden solle. Entscheiden Sie sich hier für die Option Nein, Computer wird später neu gestartet, und klicken Sie dann auf Beenden... Ein Neustart direkt aus dem Installationsprogramm heraus könnte bei der Installation von Steuerungsprogrammen (Treibern) zum Absturz des Computers führen.

11 Starten Sie dann den Computer neu, indem Sie auf Start, Beenden..., Neu starten und schließlich auf OK klicken.

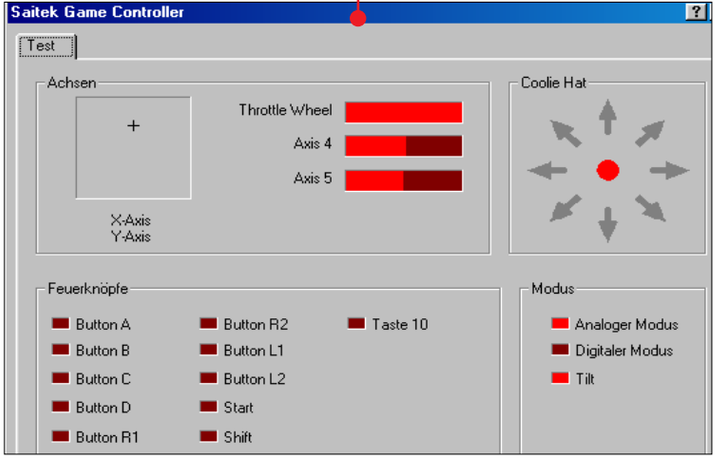
12 Nachdem Windows vollständig geladen ist, sehen Sie folgendes Fenster. Verbinden Sie jetzt den USB-



Stecker mit einem freien USB-Anschluss auf der Rückseite des Computers.



13 Dann wird das Spielgerät unter Windows eingerichtet. Zu diesem Zweck wird ein Kontrollfenster geöffnet. Hier können Sie die Funktionstüchtigkeit des Gerätes überprüfen. Wenn Sie eine Taste drücken, so leuchtet deren Symbol am Bildschirm auf. Bewegen Sie den Mini-Steuerknüppel, so wird dessen Auslenkung angezeigt. Beispiel:



Sie drücken die Taste **A**. Am Bildschirm leuchtet dann Button A auf.



Probieren Sie alle Tasten und den Mini-Steuerknüppel durch.

14 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK.

15 Die Frage, ob Sie ein so genanntes Spielprofil erstellen wollen, beantworten Sie mit einem Klick auf No. Dieser Schritt folgt später.

16 Mit einem abschließenden Klick auf Fertigstellen haben Sie die Einrichtung des „Saitek P2000 Tilt Pad" abgeschlossen.

Profil-Manager einstellen

1 Mit einem Spielprofil können Sie eine vorgegebene Knopfbelegung der Spieletastatur einem Spiel zuordnen. Wenn Sie jetzt ein solches Spielprofil erstellen wollen, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie doppelt auf den Eintrag New Game Wizard in der rechten Spalte.

3 Im folgenden Fenster klicken Sie lediglich auf Weiter >.

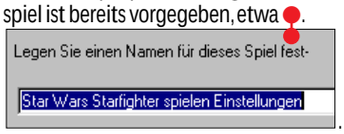
4 Sie sehen dann eine Liste mit Programmen.



5 Wählen Sie daraus per Klick das Spiel, zu dem Sie ein passendes Profil erstellen wollen, zum Beispiel Star Wars Starfighter.

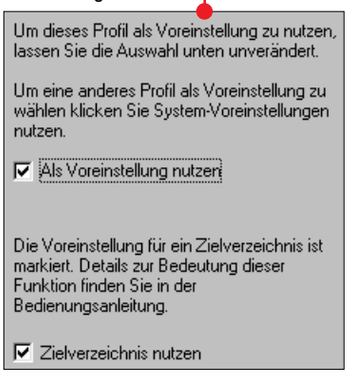
6 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter >.

7 Jetzt können Sie einen Namen für das neue Spielprofil festlegen. Ein Beispiel ist bereits vorgegeben, etwa



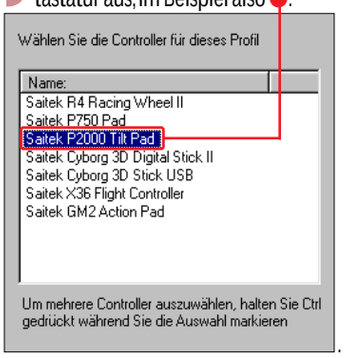
Diesen Eintrag können Sie so belassen oder einen Namen eigener Wahl in das Feld eintippen. Klicken Sie danach auf Weiter >.

8 Im folgenden Fenster müssen beide Haken gesetzt sein.



Ist das nicht der Fall, setzen Sie die Häkchen per Mausklick selbst in die beiden Felder. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Weiter >.

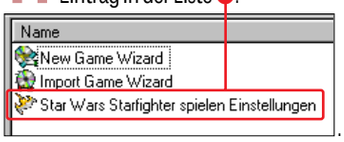
9 Wählen Sie per Mausklick die Spieletastatur aus, im Beispiel also



Mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter > fahren Sie fort.

10 Klicken Sie auf die Schaltfläche Fertig stellen, um den Vorgang abzuschließen.

11 Daraufhin finden Sie einen neuen Eintrag in der Liste.



Beachten Sie, dass immer nur ein Spielprofil aktiv sein kann. Wenn Sie also mehrere Spielprofile erstellen, müssen Sie das aktuell gewünschte Profil aktivieren, indem Sie zunächst gemäß Schritt **1** in diesem Abschnitt vorgehen und dann das passende Spielprofil mit der *rechten* Maustaste anklicken. Wählen Sie danach mit einem Mausklick den Eintrag Voreinstellung aktivieren aus.

Trust Vibration Feedback Rallymaster[1] 2



Installation eines Lenkrades am Beispiel des Testsiegers aus COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002

Das Lenkrad wird mit dem Spielgeräte-Anschluss (Gameport) an der Soundkarte Ihres Computers betrieben. Diese Anleitung dient auch als Beispiel für den Anschluss eines beliebigen Spielsteuergerätes am Gameport.

1 Vergewissern Sie sich zunächst, dass der Computer ausgeschaltet ist. Verbinden Sie dann das Lenkrad per Spielgeräte-Stecker mit dem dafür vorgesehenen Anschluss an der Soundkarte Ihres Computers.



Der Anschluss kann, je nach PC-Typ, auch so aussehen.



2 Stecken Sie anschließend den kleinen Stecker des Netzteils in den Netzteilanschluss des Lenkrades.



3 Verbinden Sie jetzt das Netzteil mit einer Steckdose. Schalten Sie anschließend den Computer ein.

4 Sobald Windows vollständig geladen ist, klicken Sie in dieser Reihenfolge auf Start, Einstellungen und auf Systemsteuerung.

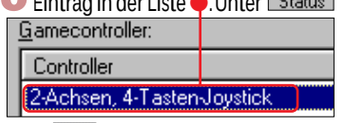
5 Dort finden Sie das Symbol Spieloptionen. Klicken Sie es doppelt an.



6 Dann geht es mit einem Klick auf Hinzufügen... weiter.

7 Wählen Sie jetzt mit einem Mausklick das geeignete Spielgerät aus – das Lenkrad wird hier, etwas kurios, als 2-Achsen, 4-Tasten-Joystick geführt. Das Feld vor der Zeile Ruder/Pedale bleibt **ohne** Häkchen. Klicken Sie auf OK.

8 Anschließend sehen Sie einen neuen Eintrag in der Liste. Unter Status



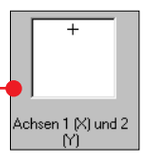
muss OK stehen. Klicken Sie jetzt auf Eigenschaften.

9 Klicken Sie danach auf Einstellungen. Das Gerät muss dann noch unter Windows eingerichtet werden. Klicken Sie daher auf die Zeile



10 Drücken Sie jetzt eine beliebige Taste am Lenkrad. Drehen Sie aber nicht am Lenkradkranz, und treten Sie auch keines der Pedale.

11 Drehen Sie das Lenkrad mehrmals nach links und rechts bis zum Anschlag, und treten Sie nacheinander beide Pedale voll durch. Sie sehen, wie sich das Kreuz auf dem Bildschirm in die entsprechenden Richtungen bewegt.



Drücken Sie danach wieder eine beliebige Taste am Lenkrad.

12 Lassen Sie anschließend das Lenkrad los, und belassen Sie die Pedale in Ruhestellung. Drücken Sie wieder eine beliebige Taste am Lenkrad.

13 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Fertig stellen.

14 Klicken Sie jetzt noch zwei Mal hintereinander auf die Schaltflächen OK, um die Fenster wieder zu schließen. Schließen Sie das letzte Fenster mit einem Klick auf ✕ oben rechts. Die Einrichtung des Lenkrades ist damit abgeschlossen.

[1] gprich: „Trast Wabraischen Fihdbäck Rällimahster"

Microsoft Sidewinder Force Feedback[2] 2

Installation eines Steuerknüppels am Beispiel des Testsiegers aus COMPUTERBILD-SPIELE 11/2000



Der Steuerknüppel lässt sich nur mit dem **USB-Anschluss** S.172 des Computers verbinden. Einen Stecker für den Spielgeräte-Anschluss an der Soundkarte gibt es nicht. Wie Sie Steuergeräte mit diesem Anschluss verbinden, ist exemplarisch im oberen Kasten „Trust Vibration Feedback Rallymaster 2" beschrieben.

Installation

1 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



2 Die CD-ROM startet automatisch. Drücken Sie dann ↵. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Weiter.

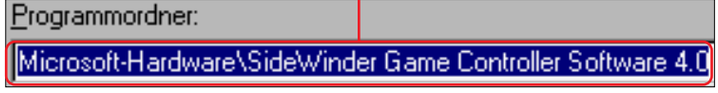
3 Klicken Sie auf Weiter > und erneut auf Weiter >.

4 Lesen Sie anschließend den Lizenzvertrag bis zum Ende durch. Wenn Sie mit der Installation fortfahren wollen, dann klicken Sie auf die Zeile Ich nehme den Vertrag an und danach auf Weiter >.

5 Nun schlägt das Programm den folgenden Ordner für die Installation vor: C:\...\Game Controllers. COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt, die Vorgaben des Programms zu übernehmen. Mit einem erneuten Klick auf Weiter > fahren Sie fort.

6 Im folgenden Fenster wird eine Programmgruppe erstellt. Auch hier sollten Sie die Vorgaben des Programms übernehmen und mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter > fortfahren.

7 Sobald die Daten auf Ihren Computer überspielt worden sind, ist der erste Teil der Installation abgeschlossen.



Klicken sie anschließend zwei Mal auf Weiter >.

8 Dann fordert das Installationsprogramm Sie dazu auf, den USB-Stecker des Steuerknüppels mit einem freien USB-Anschluss an der Rückseite



des Computers zu verbinden. Der Computer erkennt das Gerät und richtet es ein. Fahren Sie mit einem Klick auf Weiter > fort.

9 Das Programm bietet Ihnen anschließend die Möglichkeit, die Grundfunktionen des neuen Eingabegerätes zu testen. Drücken Sie dazu einige beliebige Tasten. Wenn die auf dem Bildschirm gelb dargestellt werden, stimmt alles. Klicken Sie auf Weiter > und erneut auf Weiter >.

10 Es folgt die Aufforderung, das Gerät zu registrieren. Das ist jedoch auch später möglich. Wählen Sie daher mit einem Mausklick die Option Später registrieren. Schließen Sie den Vorgang mit einem Klick auf Weiter > ab, und beenden Sie die Installation mit einem Klick auf Fertig stellen. Klicken Sie dann auf ✕ oben rechts, um das Fenster zu schließen.

11 Um die Kraftrückkopplung des Steuerknüppels zu nutzen, müssen Sie ihn mit Strom versorgen. Verbinden Sie dazu den Stecker des



mitgelieferten Netzteils mit dem Netzanschluss vorne am Steuerknüppel.



12 Stecken Sie jetzt noch das Kabel des Netzteils in die Steckdose.



[2] gprich: „Maikroßoft Ssaidwainder Forß Fihdback"

Profil-Manager einstellen

1 Klicken Sie zunächst auf das Symbol Start, und ziehen Sie den Mauszeiger dann in dieser Reihenfolge auf Programme, Microsoft-Hardware, SideWinder Game Controller Software und SideWinder Force Feedback 2. Klicken Sie anschließend auf SideWinder-Zentrale 4.0.

2 Daraufhin sehen Sie ein neues Fenster. In diesem Fenster klicken Sie



auf Systemsteuerung: Gamecontroller.

3 Wählen Sie dann Ihren Steuerknüppel aus, indem Sie beispielsweise auf die Zeile Microsoft SideWinder Force Feedback 2 und dann auf die Schaltfläche Eigenschaften klicken. Wenn Sie allerdings gleich ein neues Profil erstellen möchten, machen Sie mit Schritt 5 weiter.

4 Unter dem ersten Karteireiter Profile können Sie für einige Spiele bereits vorhandene Profile auswählen. Klicken Sie dazu auf ▼. Sie sehen dann die Spiele, für die bereits Profile eingerichtet sind.



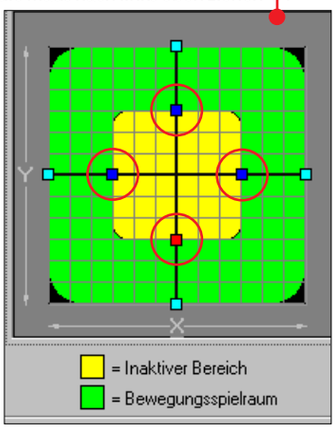
Wählen Sie ein Spiel aus, zum Beispiel Flight Simulator 2000, und klicken Sie auf Übernehmen. Klicken Sie dann noch zwei Mal auf OK. Ihr Steuerknüppel ist damit auf den Flugsimulator von Microsoft eingestellt.

5 Wenn Sie ein neues Profil erstellen möchten, dann klicken Sie einfach im Fenster Eigenschaften von SideWinder auf Neu...

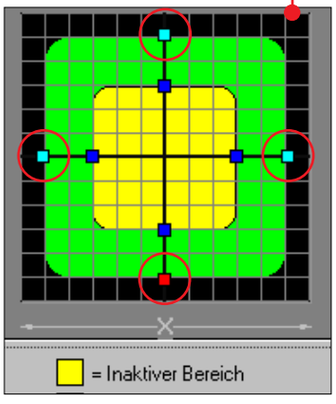
6 Tippen Sie einen Namen für das neue Profil ein, zum Beispiel Dateiname: Test. Klicken Sie dann auf Speichern, um das Profil auf der Festplatte anzulegen.

7 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Einstellungen. In der daraufhin geöffneten Karteikarte können Sie den Aktionsradius für den Steuerknüppel festlegen.

8 Klicken Sie zum Beispiel auf eines der inneren Rechtecke (siehe Kreise), und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Vergrößern Sie jetzt den gelben Bereich, in dem der Steuerknüppel keine Reaktion auslöst (gelb = inaktiver Bereich, grün = aktiver Bereich), indem Sie die Maus nach links oben ziehen.

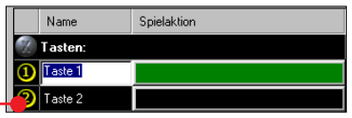


9 Verkleinern Sie danach noch den Bewegungsradius des Steuerknüppels bis zum Maximalausschlag, indem Sie mit der Maus auf eines der äußeren Rechtecke (siehe Kreise) klicken und die linke Maustaste gedrückt halten. Ziehen Sie dann den Mauszeiger in Richtung der sich kreuzenden schwarzen Linien.



10 Wählen Sie anschließend mit einem Klick den Karteireiter Rekorder aus.

11 Hier können Sie einzelnen Tasten des Steuerknüppels ganze Befehlsketten zuweisen. Klicken Sie dazu auf das grüne Feld neben einer Taste.

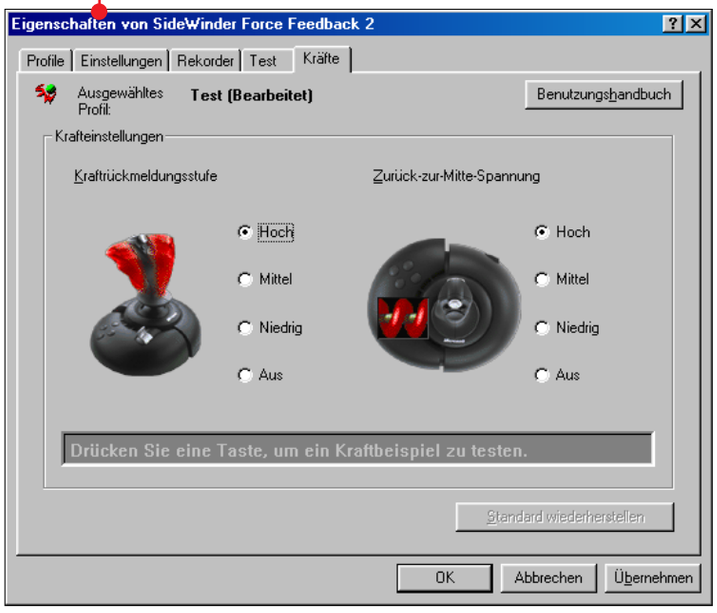


12 Klicken Sie dann in das schwarze Feld.

13 Wenn Sie beispielsweise in einem Spiel W, dann 1 und danach noch R drücken müssen, um eine Waffe auszuwählen und nachzuladen, dann drücken Sie jetzt nacheinander diese Tasten.

14 In dem schwarzen Feld sehen Sie daraufhin die Tastenfolge W 1 R. Klicken Sie auf OK. Im Spiel wird fortan diese Befehlsfolge durch Druck auf eine einzige Taste des Steuerknüppels erteilt. Wiederholen Sie die Schritte 11 bis 14 für alle Tastenfolgen, die Sie auf diese Weise zusammenfassen möchten.

15 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Kräfte. Hier können Sie die Krafteffekte des Steuerknüppels einstellen.

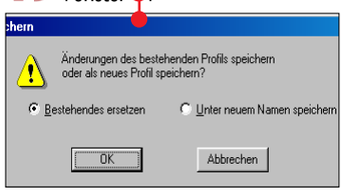


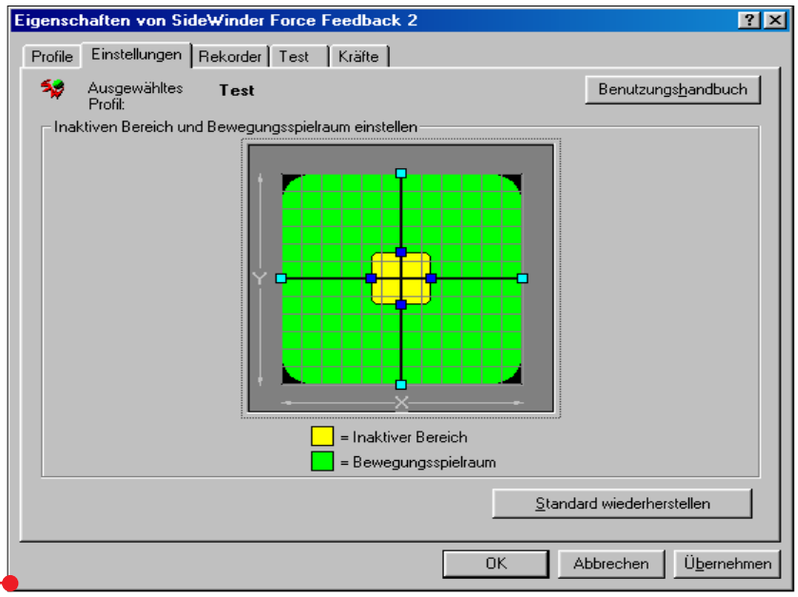
16 Unter Kraftrückmeldungsstufe wird die Auslenkkraft eingestellt. Stellen Sie die mit einem Mausklick etwa auf die Stufe Mittel ein.

17 Zurück-zur-Mitte-Spannung ist die Höhe des Widerstandes, den der Steuerknüppel Auslenkbewegungen entgegensetzt. Stellen Sie auch den beispielsweise auf Mittel ein.

18 Damit alle Einstellungen gespeichert werden, klicken Sie auf Übernehmen.

19 Daraufhin sehen Sie ein neues Fenster.





Bestätigen Sie die gezeigte Auswahl einfach mit einem Klick auf OK, um das neu erstellte Steuerungsprofil endgültig zu speichern.

20 Klicken Sie dann noch zwei Mal auf OK. Schließen Sie das letzte Fenster per Klick auf ✕ oben rechts.

21 Um die Standardeinstellungen wiederherzustellen, gehen Sie erneut gemäß den Schritten 1 bis 4 vor. Wählen Sie in Schritt 4 jedoch das Profil <kein(e)> aus, und klicken Sie auf Übernehmen. Klicken Sie anschließend noch zwei Mal auf OK und dann auf ✕, um die Fenster wieder zu schließen.

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

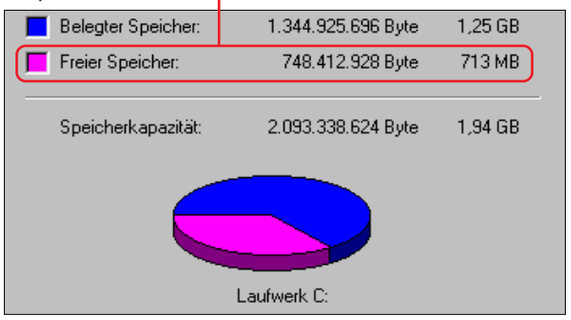
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

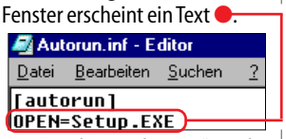


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

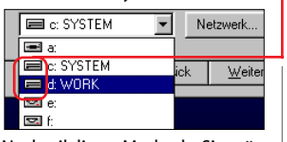
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



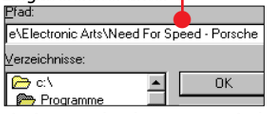
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.172 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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

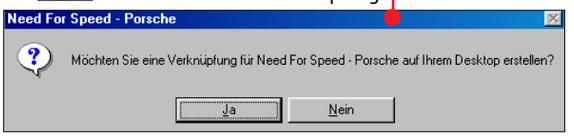


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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.

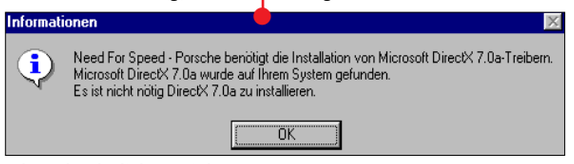
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

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

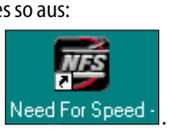


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

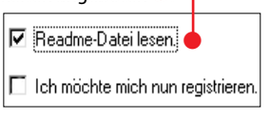
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

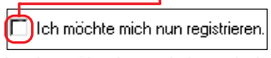




Installation von PC-Spielen

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.

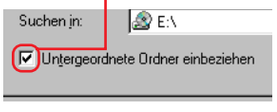
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

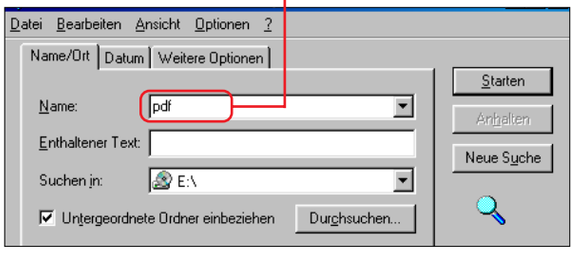
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

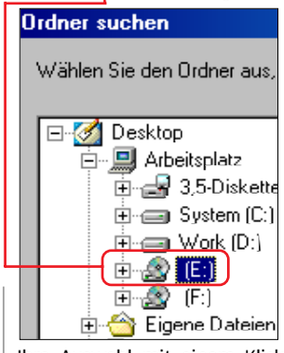
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





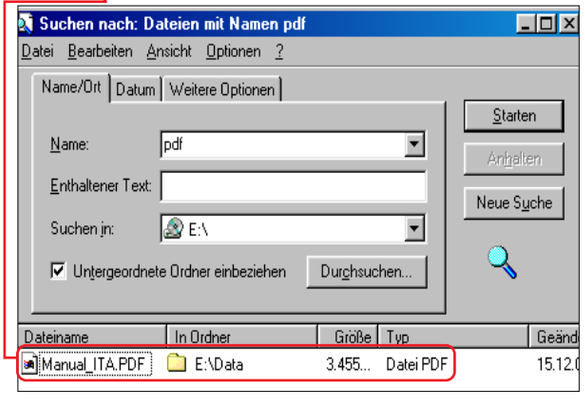
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



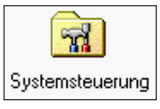
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

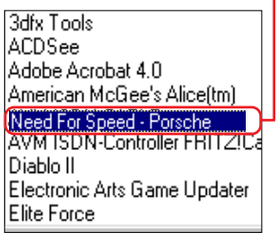


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



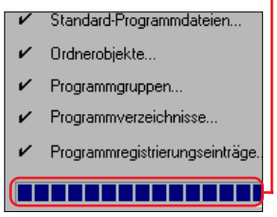
Klicken Sie diese Zeile an.

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.172 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.

FIREWALL UNTER WINDOWS XP INSTALLIEREN

Türsteher

Ungebetene Gäste müssen draußen bleiben. Windows XP verteidigt den Computer mit einer eigenen Firewall S.172 gegen Eindringlinge. Wer jedoch ganz sicher gehen will, vertraut den Schutz speziellen Programmen an



Fotos: Mauritius/Kupka

1 sprich: „Ssaigäit Pörßenel Faierwohl" 2 sprich: „Sohn"

Ohne die richtigen „Türsteher" ist ein mit der Welt vernetzter Computer leichte Beute für Invasoren. Wer per **Modem** S.172, **ISDN** S.172 oder **DSL** S.172 mit dem Internet verbunden ist, kann sich schnell bösartige „Schädlinge" einfangen, beispielsweise so genannte Trojaner. Das sind kleine Programme, die Daten ans Internet senden, sobald sie sich erst auf dem PC eingenistet haben. Sie können im schlimmsten Fall Passwörter ausspähen, persönliche Daten, wie Kreditkarten-Informationen, erfassen oder, noch übler, einem Fremden die volle Kontrolle über Ihren PC verschaffen. Und Sie merken meist nichts davon, schon gar nicht, während Sie ins spannende Internet-Spiel vertieft sind.

Microsoft Windows XP ist das erste PC-Betriebssystem mit eingebauter Firewall. Eine solche „Feuerschutzmauer" (so die wörtliche Übersetzung) hat vor allem die Funktion, Sicherheitslecks, also offene **Ports** S.172, zu schließen und so vor Angriffen aus dem Internet zu schützen. Diesen Job erledigt die XP-Firewall gut, blockiert zum Beispiel zuverlässig Port 139, der für die Datei- und Druckerfreigabe zuständig ist.

Gegen besonders bösartige Angreifer aus dem Internet, etwa durch einen Trojaner eingeschleuste, ist sie allein aber nicht hundertprozentig wirksam. Auch Anti-Viren-Programme, die verdächtige E-Mails und Dateien aus dem Internet überprüfen, sind nicht geeignet, Ihren Computer vor Angriffen zu schützen. Vielmehr bietet sich eine zusätzliche Firewall-Software an. Die beiden Programme „Sygate Personal Firewall"[1] und „Zone[2] Alarm" zum Beispiel bieten ein Höchstmaß an Sicherheit und sind überdies für den privaten Gebrauch kostenlos. Beide halten jedes Programm, das Kontakt mit dem Internet aufnehmen will, zunächst auf. Dann können Sie selbst entscheiden, ob Sie dem Programm Zugriffsrechte gewähren oder nicht. So haben Sie die bestmögliche Kontrolle darüber, welche Programme Informationen ans Internet zu übermitteln versuchen. So lassen sich wichtige Programme, etwa Ihre Online-Spiele, denen Internet-Zugriffsrechte gewährt werden müssen, von dubiosen Programmen unterscheiden, die Sie im Zweifel sperren können.

Lesen Sie auf den folgenden Seiten, wie Sie die Windows-XP-Firewall aktivieren und außerdem Sygate Personal Firewall oder Zone Alarm richtig installieren und einrichten – damit ungebetene Gäste in Zukunft draußen bleiben.

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

Windows-XP-Firewall aktivieren

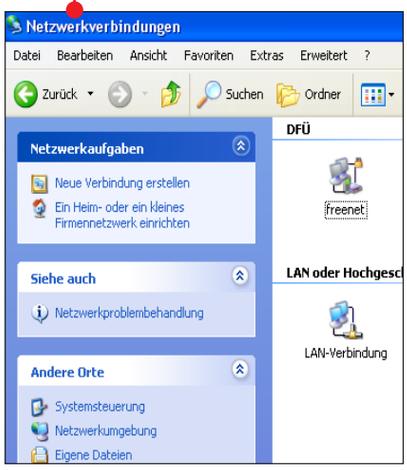
Wie Sie die in Windows XP eingebaute Firewall aktivieren, wird im Folgenden anhand einer vorhandenen Modem- beziehungsweise einer ISDN-Verbindung demonstriert

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann auf Netzwerk- und Internetverbindungen.

Klicken Sie anschließend auf Netzwerkverbindungen.

3 Daraufhin wird dieses Fenster geöffnet.

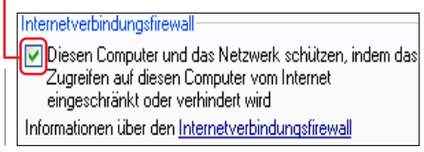


Suchen Sie in dessen rechter Spalte nach Einträgen unter DFÜ. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste die Verknüpfung an, mit der Sie normalerweise eine Verbindung aufbauen, also etwa freenet. Falls Sie T-Online-Kunde sind und die T-Online-Software installiert haben, dann befindet sich dort möglicherweise kein entsprechender Eintrag. Lesen Sie in diesem Fall bitte den Kasten unten: „Windows-XP-Firewall mit T-Online".

4 Klicken Sie danach auf den Eintrag Eigenschaften.

5 Mit einem Klick auf den Karteireiter Erweitert geht es weiter.

6 Aktivieren Sie nun mit einem Klick das Feld. Die Firewall ist damit für diese Verbindung aktiviert.



7 Klicken Sie anschließend auf OK, um die Änderungen zu übernehmen und das Fenster zu schließen. Die Windows-XP-Firewall ist nur bedingt sicher, hindert beispielsweise keine **Trojaner** S.172 daran, von Ihrem Computer aus Kontakt zum Internet aufzunehmen. Wer mehr Sicherheit will, installiert eine zusätzliche Firewall, zum Beispiel „Sygate Personal Firewall" oder „Zone Alarm" – siehe nächste Doppelseite.

Windows-XP-Firewall mit T-Online

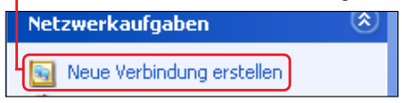
Lesen Sie hier, wie Sie die Windows-XP-Firewall für T-Online aktivieren

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann auf Netzwerk- und Internetverbindungen.

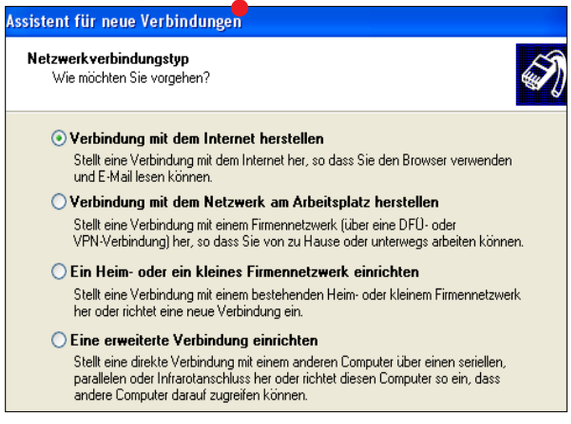
Klicken Sie anschließend auf Netzwerkverbindungen.

3 Jetzt geht es weiter, indem Sie in der linken Spalte auf klicken.



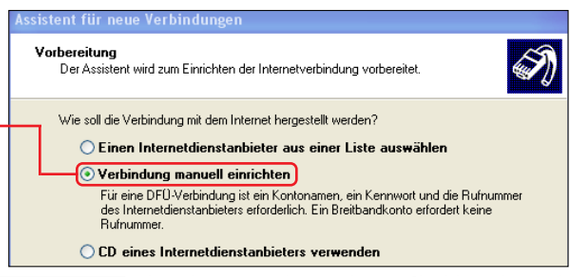
4 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter >.

5 Jetzt haben Sie verschiedene Auswahlmöglichkeiten.



Vergewissern Sie sich, dass die oberste ausgewählt ist. Andernfalls aktivieren Sie die Option mit einem Mausklick. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter >.

6 Wählen Sie im nächsten Schritt die Option aus. Klicken Sie dann erneut auf Weiter >.



7 Belassen Sie es bei der ausgewählten Option, um



danach eventuell vorhandene andere Haken per Mausklicks. Andernfalls versucht Windows, eine Verbindung zu jedem gefundenen Gerät aufzubauen. Klicken Sie danach auf Weiter >.

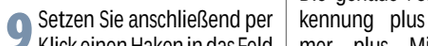
eine Verbindung über Modem oder ISDN herzustellen. Falls Sie **DSL** S.172 verwenden, wählen Sie mit einem Klick die Option



aus. Die Prozedur mit einem **DFÜ-Modem** S.172 ist praktisch die gleiche wie die im Folgenden beschriebene Vorgehensweise für ISDN, nur Schritt 9 entfällt. Für DSL entfallen die Schritte 9 und 11.

8 Klicken Sie danach auf Weiter >, um mit der Einrichtung der neuen Internet-Verbindung fortzufahren.

9 Setzen Sie anschließend per Klick einen Haken in das Feld vor der Zeile. Entfernen Sie



ters. Die Daten entnehmen Sie bitte der Auftragsbestätigung, die Sie von T-Online erhalten haben. Diese Daten werden zusammenhängend, ohne Leerzeichen dazwischen, in das Feld rechts neben Benutzername: eingetippt. Ein Beispiel:

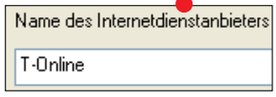
Ihre Anschlusskennung lautet etwa: 000123456789. Ihre T-Online-Nummer lautet: 987654321098. Wenn Sie alleine als Benutzer bei T-Online eingetragen sind – das ist der Regelfall –, dann ist Ihr Mitbenutzer-Suffix: 0000, und der ganze Benutzername sieht so aus:

000123456789987654321098000@t-online.de

Wichtige Ausnahme: Hat Ihre T-Online-Nummer weniger als 12 Zeichen, dann müssen Sie am Ende noch ein # als Platzhalter eintippen. Wenn Ihre T-Online-Nummer also etwa 9876543210 ist, dann lautet der vollständige Benutzername:

000123456789987654321#0000@t-online.de

10 Tippen Sie dann den Namen der Verbindung ein, in diesem Fall also, und klicken Sie anschließend auf Weiter >.



11 Tippen Sie dann die Rufnummer ein. Für T-Online ist es 0191011. Keine Sorge, es handelt sich nicht etwa um eine teure 0190er-Telefonnummer. Klicken Sie danach erneut auf Weiter >.

12 Daraufhin folgen die Internetkontoinformationen. Jetzt müssen Sie zunächst den Benutzername: eintippen. Der ergibt sich aus einer Kombination aus Anschlusskennung, T-Online-Nummer und dem so genannten „Mitbenutzer-Suffix". Die genaue Formel: Anschlusskennung plus T-Online-Nummer plus Mitbenutzer-Suffix plus **Domain** S.172 des Anbie-

13 Tippen Sie danach in das Feld neben Kennwort: noch das Kennwort ein, das Sie von T-Online erhalten haben.

14 Tippen Sie das Kennwort noch ein Mal in das entsprechende Feld neben dem Eintrag Kennwort bestätigen: ein.

15 Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

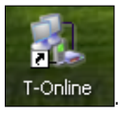
16 Setzen Sie jetzt noch per Klick einen Haken vor Verknüpfung auf dem Desktop hinzufügen.

17 Klicken Sie danach auf Fertig stellen.

18 Anschließend erfolgt sofort der Versuch, eine Verbindung aufzubauen. Klicken Sie zunächst auf Abbrechen.

19 Schließen Sie dann noch das offene Fenster mit einem Klick auf oben rechts.

20 Auf der Windows-Oberfläche finden Sie nun das neue Symbol:



21 Klicken Sie es doppelt an. Klicken Sie anschließend auf Wählen, um eine Verbindung mit dem Internet aufzubauen.

22 Jetzt können Sie, wie gewohnt, das Spiel Ihrer Wahl starten, und eine heiße Partie im Internet zocken. Wenn Sie die Internet-Verbindung beenden möchten, klicken Sie, nachdem Sie das Spiel beendet haben, auf der Windows-Oberfläche unten rechts mit der *rechten* Maustaste auf. Wählen Sie dann die Option Verbindung trennen aus. Auch an dieser Stelle noch einmal der wichtige Hinweis: Vergessen Sie bitte nicht, dass die in Windows XP eingebaute Firewall nur bedingt Schutz bietet. Lesen Sie auf den folgenden Seiten, wie Sie Windows XP noch sicherer machen.

FIREWALL UNTER WINDOWS XP INSTALLIEREN FORTSETZUNG

Sygate Personal Firewall

Diese Firewall ist für den privaten Gebrauch kostenlos zu haben und sehr zuverlässig. Sie bekommen das Programm unter

www.sygate.com

Installation

1 Nachdem Sie sich das Programm aus dem Internet heruntergeladen haben, öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick.



2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Next >, dann auf Yes.

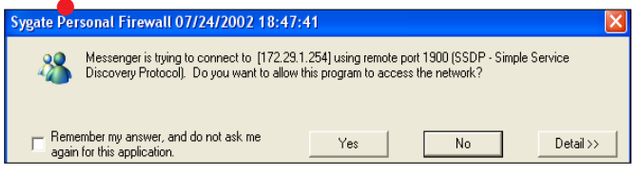
3 Klicken Sie dann zwei Mal hintereinander auf Next >, um das Programm zu installieren.

4 Mit einem Klick auf Finish beenden Sie die Installation und starten den PC neu.

Firewall einrichten

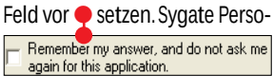
1 Nach dem Neustart sehen Sie das Fenster Registration. Klicken Sie darin auf Register Later. Eine Registrierung ist für die Funktionstüchtigkeit des Programms nicht notwendig. Allerdings erscheint dann bei jedem Neustart des Computers diese Meldung.

2 Danach meldet sich die Firewall mit einer ersten Meldung. Meldungen wie diese



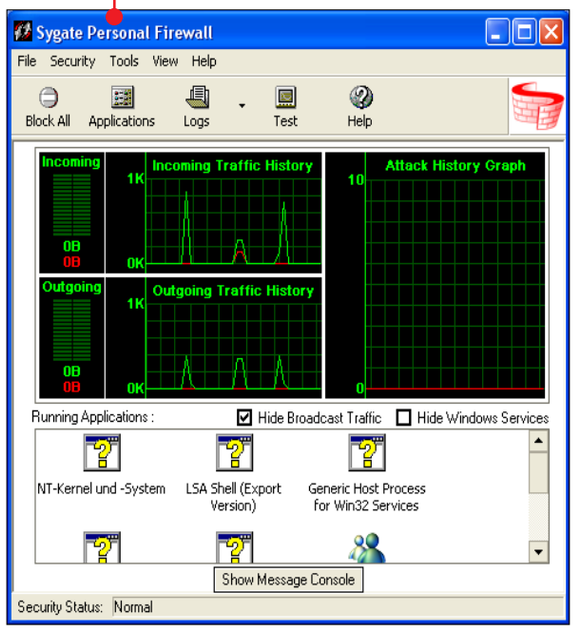
werden jetzt jedes Mal erscheinen, wenn ein Programm versucht, Kontakt mit dem Internet aufzunehmen. Klicken Sie auf Yes, so erteilen Sie dem Programm Zugriffsrechte. Wenn Sie auf No klicken, wird das Programm keine Informationen ans Internet senden.

Der einmal gegebene Befehl bleibt dauerhaft gültig, wenn Sie zusätzlich einen Haken in das Feld vor setzen. Sygate Perso-



nal Firewall stellt die Frage dann nicht mehr. Sie können das aber auch später wieder ändern – dazu im weiteren Verlauf mehr. Wenn Sie also dem Windows Messenger dauerhaft gestatten wollen, Informationen ans Internet zu senden, dann setzen Sie einen Haken vor diese Option und klicken anschließend auf Yes. Je nachdem, welche Programme Sie installiert haben, folgen nun weitere Fenster, in denen Sie entscheiden können, ob Sie Zugriffsrechte erteilen oder nicht. Ist ein Programm gänzlich unbekannt, gilt grundsätzlich: erst einmal auf No klicken und anschließend versuchen herauszufinden, um welche Art von Programm es sich handelt, das da gerne „nach Hause telefonieren" möchte.

3 Klicken Sie anschließend unten rechts in der Task-Leiste doppelt auf . Damit öffnen Sie die „Kommando-Zentrale" von Sygate Personal Firewall.



4 Unter Running Applications : sehen Sie alle Programme, die sich mit dem Netz beschäftigen. Symbole vor den Programmen zeigen deren Betriebszustand an.

Steht über einem Programm das Symbol , dann wird Sie die Firewall bei jedem Verbindungsversuch fragen, ob Sie den Zugriff gestatten oder nicht. Wird das normale Programm-Symbol gezeigt, dann bestehen Zugriffsrechte. Dagegen bedeutet das Zeichen , dass die Firewall den Zugriff des Programms auf das Internet blockiert. Per Klick mit der *rechten* Maustaste auf das jeweilige Symbol können Sie den Ist-Zustand ändern. Allow heißt Freigabe, bei Ask fragt die Firewall, ob Sie den Zugriff gestatten oder nicht, und mit Block blockieren Sie den Zugriff dieses Programms aufs Internet. Terminate sollten Sie im Zweifel lieber nicht wählen – damit beenden Sie den laufenden Prozess. Wenn es sich um eine wichtige Windows-Systemdatei handelt, kann das zum Absturz führen. Ferner können Sie per Klick auf Connection Details weitere Details der laufenden Prozesse einsehen. Ein Klick auf Application Details schaltet wieder auf die erste Ebene um.

5 Feinere Einstellungen, etwa, welche **Ports** S.172 freigegeben oder gesperrt werden sollen, können mit einem Klick auf Applications

einem Klick mit der *rechten* Maustaste auf das gewünschte Programm und einem Klick auf Advanced... erfolgen. Sogar ein Zeitraum für Sperre oder Freigabe lässt sich hier einstellen. Im Rahmen dieses Artikels kann aus Platzgründen darauf nicht im einzelnen eingegangen werden.

Klicken Sie auf Cancel, um wieder das Hauptfenster aufzurufen. Schließen Sie dann das Fenster mit Klick auf das Symbol oben rechts.

Spiel starten

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Starten Sie dann ein Spiel, das Sie im Internet spielen möchten. Im Beispiel ist es „Neverwinter Nights", das den Spieledienst „Gamespy Arcade" nutzt. Wie Sie Gamespy Arcade installieren und einrichten, steht ausführlich im „Ratgeber" in Heft 4/2002 auf Seite 141.

3 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf .



4 Erteilen Sie Gamespy Arcade Zugriffsrechte, indem Sie auf Yes klicken und zusätzlich gemäß „Installation", Schritt 2, den Haken setzen, wenn es dauerhaft dabei bleiben soll.

5 Klicken Sie dann auf Connect, um sich bei Gamespy Arcade anzumelden.

6 Klicken Sie danach in der linken Spalte auf , um Neverwinter Nights auszuwählen.



7 Klicken Sie dann beispielsweise auf Action. Daraufhin werden die verfügbaren **Spielserver** S.172 geladen.



8 Starten Sie ein Spiel auf dem gewünschten Server per Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag.

9 Ein vorhandenes Spielerprofil wird hier vorausgesetzt. Klicken Sie daher einfach auf OK.

10 Dann schaltet sich wieder der Sygate Personal Firewall ins Geschehen ein. Setzen Sie per Klick einen Haken in das einzige freie Feld, und klicken Sie dann auf Yes.

11 Klicken Sie auf Spieler, wenn Sie einen vorgefertigten Charakter übernehmen möchten, oder erstellen Sie erst einen. Dann sind Sie schon im Spiel.



Bei Problemen

In Einzelfällen kann es dazu kommen, das Sie nach einer Zugriffserteilung das Spiel nicht mehr fortsetzen können, obwohl es scheinbar noch problemlos läuft. Drücken Sie dann gleichzeitig Alt und ⇥, und wählen Sie danach das Spielprogramm aus, um das Spiel wieder aufzunehmen.

1 Falls ein Server-Aufbau nicht möglich ist, Sie aber auch keine Meldung von der Firewall erhalten haben, so liegt das wahrscheinlich daran, dass das Spiel keinen so genannten „Task-Wechsel" gestattet – also das Springen zwischen verschiedenen Programmen verhindert. Drücken Sie in diesem Fall gleichzeitig Alt und F4. Damit schalten Sie in der Regel zurück zur Windows-Oberfläche. Ist das Spiel ganz abgestürzt, dann müssen Sie den Computer neu starten, indem Sie gleichzeitig Strg, Alt und Entf drücken oder die Reset-Taste am Computer betätigen.

2 Klicken Sie in der Task-leiste doppelt auf .

3 Klicken Sie dann auf das Symbol .



4 Suchen Sie in der Liste das gewünschte Programm, hier Neverwinter Nights. Klicken Sie den Eintrag mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Allow, um dem Programm von vornherein die Möglichkeit zu geben, auf das Internet zuzugreifen.

5 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK und anschließend gegebenenfalls auf Yes. Dann können Sie das Fenster mit einem Klick auf oben rechts schließen.

6 Befolgen Sie dann wieder die Anweisungen im Abschnitt „Spiel starten". Der Schritt 10 daraus entfällt in diesem Fall. Eine Alternative zur Sygate Personal Firewall ist „Zone Alarm". Lesen Sie dazu mehr auf der nächsten Seite.

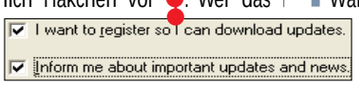
Zone Alarm

Eine weitere für den Privatgebrauch kostenlose und sehr effektive Firewall ist Zone Alarm. Sie bekommen das Programm unter www.zonelabs.com

Installation

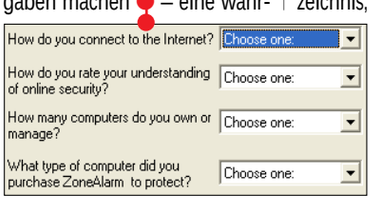
1 Sobald Sie sich das Programm aus dem Internet heruntergeladen haben, klicken Sie doppelt auf 

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Next >.

3 Wer immer über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden gehalten werden möchte, macht in den drei Feldern „Name“, „Firma“ und „E-Mail-Adresse“ die entsprechenden Angaben und setzt zusätzlich Häkchen vor 

. Wer das nicht benötigt, kann in den drei Feldern auch Fantasieangaben machen und die Häkchen weg lassen. Klicken Sie in jedem Fall anschließend auf Next >.

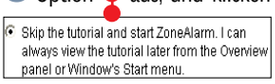
4 Setzen Sie einen Haken vor die nun gezeigte Option Do you accept the terms of the preceding License Agreement, und klicken Sie auf Install.

5 Abschließend können Sie noch einige statistische Angaben machen 

– eine wahrheitsgemäße Beantwortung ist aber nicht zwingend erforderlich. Klicken Sie danach auf Finish.

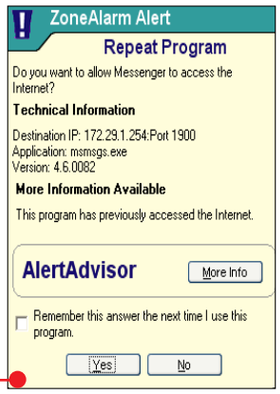
6 Klicken Sie anschließend auf Yes.

7 Klicken Sie dann auf Next und danach zwei Mal auf Finish.

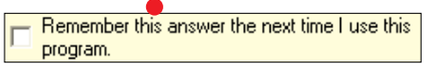
8 Wählen sie jetzt per Klick die Option 

aus, und klicken Sie dann auf Finish.

Firewall einrichten

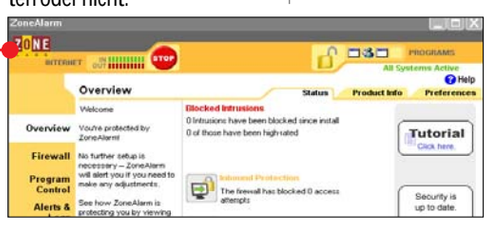
1 Daraufhin wird unter Umständen ein Fenster geöffnet, wie dieses 

.

In diesem Fall will der Windows Messenger auf das Internet zugreifen. Wenn Sie ihm Zugriffsrechte gewähren möchten, dann klicken Sie auf Yes. Soll der Zugang blockiert werden, klicken Sie dagegen auf No. Wenn Sie vorher zusätzlich noch einen Haken bei 

vor die Zeile setzen, dann legen Sie die Änderung dauerhaft fest.

2 Sollten jetzt noch andere Fenster zu sehen sein (das ist in erster Linie von den installierten Programmen abhängig), legen Sie auch darin die Zugriffsrechte fest.

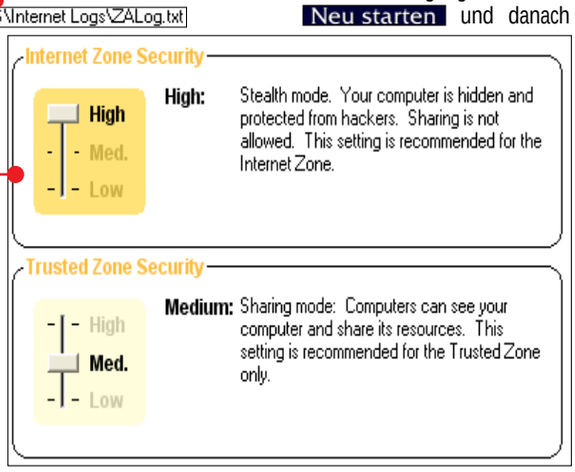
3 Danach sehen Sie das Hauptfenster von Zone Alarm 

.

4 Klicken sie zunächst auf Alerts & Logs. Wählen Sie dann die Option Off aus. Andernfalls werden Sie jedesmal durch ein Fenster benachrichtigt, wenn ein Zugriff von außen auf Ihren Computer erfolgt. Das kann zum einen auf Dauer lästig werden, zum anderen auch mitten im Spiel zum PC-Absturz führen. Es reicht vollkommen, wenn die Zugriffsversuche in einer Textdatei protokolliert werden.

Wenn Sie auf Advanced klicken, dann sehen Sie unter Log Archive Location das Verzeichnis, in dem die Textdatei gespeichert wird, in diesem Fall 

. Klicken Sie auf OK.

5 Klicken Sie danach auf Firewall. Die Anordnung der Regler sollte wie folgt aussehen 

. Ist das nicht der Fall, so stellen Sie die Regler entsprechend ein.

6 Klicken Sie danach auf Program Control. Belassen Sie die Einstellung unter dem Eintrag Program Control unverändert, und klicken Sie oben rechts auf Programs. Hier können Sie unabhängig von den Meldungen, die Zone Alarm ausgibt, für jedes Programm, das Kontakt mit dem Internet aufnehmen möchte, die jeweiligen Zugriffsrechte festlegen. Unter Access legen Sie fest, ob Sie dem Programm generell gestatten wollen, mit dem Internet Verbindung aufzunehmen. Dabei ist jeweils die Festlegung unter Internet entscheidend. Wenn Sie ✓ auswählen, wird der Zugriff gestattet, X blockiert den Zugriff, und bei ? fragt die Firewall in einem Extra-Fenster, ob Sie den Zugriff gestatten möchten oder nicht.

Dieselben Einstellungen nehmen Sie noch unter Server vor. Damit legen Sie fest, ob das Programm zusätzlich noch Daten an das Internet senden darf.

7 Klicken Sie danach auf X, um das Fenster wieder zu schließen. Sie können das Hauptmenü nun jederzeit aufrufen, wenn Sie in der Task-Leiste unten rechts 

doppelt auf klicken. Die Firewall ist damit fertig eingerichtet.

Spiel starten

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Starten Sie danach ein Spiel, das Sie im Internet spielen möchten. In diesem Beispiel ist es „Warcraft 3“.

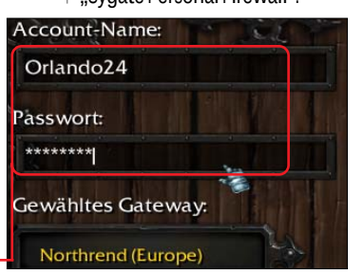
3 Sobald Sie das Hauptmenü des Spiels sehen, klicken Sie auf 

.

4 Danach sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche. Zone Alarm stellt Ihnen folgende Frage: 

. Klicken Sie hier auf Yes beziehungsweise setzen Sie vorher per Klick einen Haken in das entsprechende Feld links daneben, um dem Spiel Warcraft 3 dauerhaft zu gestatten, auf das Internet zuzugreifen.

5 Klicken Sie danach auf Warcraft III, um wieder zum Spiel zurückzukehren.

6 Möglicherweise wird jetzt noch ein Spielverbesserungsprogramm (Patch) heruntergeladen. In diesem Fall klicken Sie nach dem Ladevorgang noch auf Neu starten und danach auf OK. Das Spiel startet dann automatisch wieder. Klicken Sie in diesem Fall wieder auf Battle.net. Andernfalls tippen Sie anschließend, wie gewohnt, Ihre Anmeldedaten in die entsprechenden Felder ein 

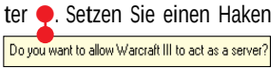
.

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Login.

7 Klicken Sie danach auf Spielen.

8 Wählen Sie jetzt noch Ihr Volk, die gewünschte Spielart und die Spielerkarte aus 

.

Klicken Sie danach auf Spielen. Daraufhin meldet sich Zone Alarm mit einem Hinweisfenster 

. Setzen Sie einen Haken davor, und klicken Sie auf Yes.

9 Dann sind Sie nach kurzer Suche im Spiel 

.



Viel Spaß! Falls Sie in diesen letzten Schritten auf Schwierigkeiten gestoßen sind, setzen Sie versuchsweise den in Schritt 5 im Abschnitt „Firewall einrichten“ gezeigten Regler auf mittlere Sicherheit („Med.“). Sollte das nicht reichen, lesen Sie noch den Abschnitt „Bei Problemen“ im vorangegangenen Kasten „Sygate Personal Firewall“.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	605 072	+ 5,9
GAME STAR	305 238	+ 1,5
PC GAMES	238 114	- 11,3
BRAVO SCREEN FUN	187 094	- 7,4
KIDS ZONE	107 924	- 6,3
PC ACTION	100 849	+ 0,5
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	78 758	+122,0
PLAY ZONE	78 150	+ 28,0
PLAY THE PLAYSTATION	50 437	- 0,8
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN	46 300	- 54,4
MANIAC	36 300	+ 11,3
N ZONE	30 891	- 52,4

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 2. Quartal 2002 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.





Ausgabe: 9/2002

Titelthema:
Fette Beute für Konsolen: Turok Evolution

Inhalt:
27 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Mafia, Stuntman, Pinball Challenge Deluxe

Weiteres Thema:
GT Concept 2002 Tokyo Geneva durchgespielt

CD-ROM: keine
Preis: 2,35 Euro



Ausgabe: 9/2002

Titelthema:
Der erste Test: Mafia, das härteste Actionspiel des Jahres

Inhalt:
22 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Max Mole, Tactical Ops, Divine Divinity, Kopfball

Weiteres Thema:
Anno 1503: Endlich in die Redaktion geschifft

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 9/2002

Titelthema:
Dragon Ball GT: Das bringt die Zukunft

Inhalt:
18 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: F1 2002, Scooby-Doo, Jimmy Neutron

Weiteres Thema:
Komplettlösung Breath of Fire 2 (Teil 1)

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Komplettlösung für Star Trek Voyager: Elite Force

Inhalt:
Komplettlösungen zu weiteren vier Spielen, darunter: Final Fantasy 10

Weitere Themen:
Mehr als 3000 Cheats und Codes zu 250 Spielen auf 55 Seiten

CD-ROM: 1
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 9/2002

Titelthema:
Resident Evil: Test und Komplettlösung für das exklusive Remake

Inhalt:
16 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Eggo Mania, VIP

Weiteres Thema:
Vorschau auf F-Zero als Neuauflage für Gamecube

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 9/2002

Titelthema:
Mario Sunshine: Der beste Mario aller Zeiten

Inhalt:
24 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Aggressive Inline, Football Mania, VIP

Weiteres Thema:
Vorschau auf Herr der Ringe: Die zwei Türme

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Eternal Darkness – Sanity's Requiem für Gamecube

Inhalt:
9 Spiele im Test, darunter: Gauntlet Dark Legacy, 007: Agent im Kreuzfeuer

Weitere Themen:
Tipps zu Spider-Man: The Movie, Ein Blick auf die zu erwartenden Ego-Shooter

DVD-ROM: 1
Preis: 6,90 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Komplettlösung für Final Fantasy 10

Inhalt:
Cheats zu mehr als 1300 Playstation-Spielen, darunter: Blood Omen, REZ, Megaman X, Frequency

Weitere Themen:
Sportspiele total, Wettbewerb Racing Games

CD-ROM: keine
Preis: 4 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Im Blickpunkt: Morrowind – The Elder Scrolls 3

Inhalt:
Top-Cheats zu mehr 1300 PC-Spielen, darunter: Codename Outbreak, Mafia, Pirates Gold, Die Hard: Nakatomi Plaza, Monster AG

Weiteres Thema:
Special zu Dungeon Siege

CD-ROM: keine
Preis: 4 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Metal Gear Solid 2– Substance: Endlich für Gamecube

Inhalt:
75 Spiele in sehr kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Commandos 2, SSX Tricky, Moto GP, Gun Metal

Weiteres Thema:
Komplettlösung zu Jet Set Radio Future

DVD-ROM: 1
Preis: 7,90 Euro



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Der beste Lösungsweg für Final Fantasy 10 (PS2)

Inhalt:
Sechs komplette Lösungswege, darunter: Final Fantasy 9, Blood Omen 2

Weitere Themen:
Silent Hill 2, Lugi's Mansion

CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Euro



Ausgabe: 10/2002

Topthema:
Need for Speed: Hot Pursuit 2: Gepflegtes Arcade-Racing

Inhalt:
Burnout 2: Erstmals ganz ausgiebig Probe gespielt

Weitere Themen:
Guter Test: Conflict – Desert Storm, Hitman 2

DVD-ROM: 1

Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Super Smash Bros. Melee: Charaktere, Spielstufen, Gegenstände

Inhalt:
Pikmin, Lost Kingdoms

Weiteres Thema:
Tipps zu Sonic Adventure 2 Battle

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 10/2002

Topthema:
Command & Conquer: Generals im ersten Test

Inhalt:
Stronghold Crusader, Mafia, Emergency 2

Weiteres Thema:
Tipps und Tricks zu Warcraft 3 im Netzwerk

CD-ROMs: 2 plus 1 DVD-ROM
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 9/2002

Topthema:
Age of Mythology: Neue Echtzeit-Referenz?

Inhalt:
No One Lives Forever 2, DTM Race Driver, Battlefield 1942

Weitere Themen:
Grafikkarten, Stronghold Crusader, Game-Star-Jubiläum

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 10/2002

Topthema:
Rallye-Sport mal anders: WRC Arcade

Inhalt:
Stuntman, Tony Hawk's Pro Skater 3 Platinum

Weitere Themen:
Der Schatzplanet, Largo Witch für Playstation

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 10/2002

Topthema:
Das Barbaren-Abenteuer: Mark of Kri

Inhalt:
Turok Evolution, Timesplitters 2, Hitman 2

Weiteres Thema:
Mat Hofman's Pro BMX 2 im Test

CD-ROM: keine
Preis: 1,99 Euro



Ausgabe: 10/2002

Topthema:
Neueste Microsoft-Produkte auf der X02 in New York

Inhalt:
GTA Vice City, Racing Evoluzione, The Thing

Weiteres Thema:
Report: US-Spielehersteller Working Designs

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro

FÜR SIE GELESEN



Die Zeiten ändern sich: LAN-Party statt Bastelstunde.

DIE ZEIT

Die Wochenzeitung **DIE ZEIT** hat beobachtet, was bei einer Netzwerkparty, wie der „MagicLAN-Party", wirklich passiert:

„Was früheren Generationen Knete, Malkasten oder Balsaholz waren, ist für die Generation LAN die game engine des Spiels: ein Medium, mit dem man kreativ sein und gestalten kann. Die Jungs bei MagicLAN mögen dabei wirken wie Peter Pan und seine Verlorenen Jungs in ihrem erwachsenenfreien Nimmerland, aber sie lernen doch, wie man sich als Erwachsener verhält: wie man sich an Regeln hält und wie man die zu verändern versucht, an die man sich nicht halten will. Sich Regeln geben, diese Regeln befolgen - darum geht es bei einer LAN-Party."

BBC

Der englische Fernsehsender **BBC** berichtete in seinem Online-Magazin ClickOnLine, dass Computerspiele in Zukunft auch für das Training von Leistungssportlern enorm an Wert gewinnen werden:

„Computer-Spieler bringen sich in denselben Geisteszustand wie Leistungssportler. Wie die BBC mit einem Experiment bestätigte, kann ein aktionsgeladenes Computerspiel bei seinen Anwendern ein ähnliches Ausmaß meditativer Konzentrationsfähigkeit hervorrufen, wie es Leistungssportler zu ihren besten Ergebnissen führt. Das Phänomen, der so genannte Flow State, ist die ‚optimale psychologische Erfahrung', erklärt Costas Karageorghis, Professor für Sportpsychologie an der Londoner Brunel Universität. Und genau diese Erfahrung soll sich auch einstellen, wenn jemand in ein Computerspiel regelrecht ‚eintaucht'. Um der Sache auf den Grund zu gehen, wurden vor laufender Kamera des BBC-Magazins ClickOnLine der Leichtathlet Dan Carter und der Spitzen-Performer des Computerspiels ‚Virtua Fighter', Mo Imran Ramzan, einem Test unterzogen. Beide mussten sich eine halbe Stunde lang in ihrer Paradedisziplin betätigen. Heraus kamen jeweils Angaben zu neun spezifischen Faktoren im Zusammenhang mit dem erforschten Flow State. Im Durchschnitt erreichte der Speerwerfer Carter einen Wert von 17,44, der Computerspieler glatte 17."

DIE WELT

Die Zeitung **DIE WELT** über PC-Spiele als „Beruhigungsmittel":

„Selten sind PC-Games, die Blutdruck und Pulsfrequenz senken. Forscher entwickeln jedoch unterhaltsame Anwendungen, die Kinder und Jugendliche beruhigen sollen. Beim Projekt ‚Brainchild' beziehen Forscher die Hirnströme mit ein. Dazu trägt der Spieler eine mit kleinen Sensoren bestückte Kappe. Im Game gilt es, eine Tür zu öffnen. Das geht umso leichter, je entspannter der Spieler ist. Im Extremfall werden die virtuellen Spiele auch für Therapien eingesetzt. Psychologen setzen Programme ein, mit denen die NASA ihre Piloten zur Konzentration zwingt. Auch hier kommt es auf die Hirnströme an: Bleibt der Spieler ruhig, wird er mit einem leichtgängigen Joystick belohnt."



Auf Leistung getrimmt: Computerspiele wirken wie Sport.

Süddeutsche Zeitung

Wie Spieler zu Kinofans werden, das schilderte die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG**:

„Matrix war im Kino ein Hit, dann als Spiel. Nun wollen Fans nicht nur dieses PC-Abenteuer wieder auf die Leinwand bringen. ‚Machinima' nennt sich das Phänomen, wenn User auf Grundlage eines PC-Spiels Filme produzieren. PC-Spiele verdanken ihre Popularität einer Technologie, die den Spieler vor immer wieder neue Herausforderungen stellt. Hochkomplexe Software ist der Motor des Spielgeschehens. Und diese ‚Game-Engines' nutzen nun immer mehr Hobbyfilmer, die entweder als Hacker den Zugang zum Code der Spiele knacken oder den Quellcode nutzen, der in Auszügen von Herstellern zur Verfügung gestellt wird. Damit wollen sie den Spielern eine persönliche Gestaltung ihrer PC-Abenteuer ermöglichen. Einige Gamer sind noch kreativer. Sie treffen sich mit Freunden, um mehrere Spielfiguren zu steuern. Einer zeichnet die entstandenen Szenen auf, später können noch Dialoge und Musik hinzu gefügt werden."

Frankfurter Allgemeine
ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND

Warum Internet? Die Tageszeitung **FRANKFURTER ALLGEMEINE** fragte bei Jugendlichen nach:

„Bei den Befragten spielten Informationen und öffentliche Selbstdarstellung im Internet eine erstaunliche Rolle. Jungen gewinnen den Zugang zum Internet eher über Computerspiele, Mädchen über das Chatten. Jugendliche nutzen das Internet zur Kommunikation, zur Vernetzung und zur Information."

heise online

„Diablo-2"-Freunde spielen für Unicef, so das Internet-Nachrichtenmagazin **HEISE ONLINE**:



Spielen hilft: „Diablo-2"-Zocker kämpfen für Unicef.

„Um den Ruf der Spielebranche aufzuwerten, wollen Diablo-2-Fans Kindern in Not helfen. Wie Initiator Philipp Gork mitteilte, will er mit zwölf Zockern einen erfahrenen Diablo-2-Charakter im Onlinedienst Battle.net aufbauen und auf ebay.de versteigern: ‚Das Mindestgebot soll bei 500 Euro liegen. Anschließend spenden wir den Betrag dem Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen.'" (Anm. d. Red.: Mehr über den Handel mit Spiel-Charakteren bei ebay lesen Sie im Magazin dieser Ausgabe.)

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	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION 2- MAGAZIN	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 2. QUARTAL 2002 (IVW-GEPRÜFT)	605 072	305 238	238 114	187 094	100 849	78 758	78 150
COMPUTER (PC)							
1914 – The Great War	2,52	70 % Spielspaß			67 % Spielspaß		
Age of Wonders 2	2,15	77 % Spielspaß	84 %	Note 2	84 % Spielspaß		
Arx Fatalis	2,17	84 % Spielspaß	83 %		83 % Spielspaß		
Cossacks – Back to War	2,03						
Delta Force – Task Force Dagger	2,13				59 % Spielspaß		
Der Anschlag	2,43	81 % Spielspaß	69 %		68 % Spielspaß		
Die Sims – Urlaub total	2,66	85 % Spielspaß	76 %	Note 2			
Dino Island	2,18		73 %		70 % Spielspaß		
Divine Divinity	2,05	73 % Spielspaß	73 %		70 % Spielspaß		
Face Factory – „The Sims" Edition	1,98						
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,12	89 % Spielspaß	85 %	Note 1-	87 % Spielspaß		
Grand Prix 4	1,82	88 % Spielspaß	85 %	Note 2	87 % Spielspaß		
Heroes of Might & Magic 4	1,95	86 % Spielspaß	81 %	Note 2+	77 % Spielspaß		
Hotelgigant	2,52	75 % Spielspaß					
Der Industriegigant 2	2,03	82 % Spielspaß					
Largo Winch – Empire under Threat	2,27						
Mafia	1,91			Note 1	92 % Spielspaß		
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	1,94						
Neverwinter Nights	1,63	85 % Spielspaß	84 %	Note 2-	85 % Spielspaß		
Next Generation Tennis – US Open	3,13				75 % Spielspaß		
Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	2,66	72 % Spielspaß	88 %	Note 2+	89 % Spielspaß		
Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	2,69	67 % Spielspaß	61 %		70 % Spielspaß		
Sudden Strike 2	2,01	83 % Spielspaß	75 %		72 % Spielspaß		
Syberia	2,94		67 %		60 % Spielspaß		
Team Factor	3,10	74 % Spielspaß	57 %		62 % Spielspaß		
Warcraft 3 – Reign of Chaos	1,44	93 % Spielspaß	92 %	Note 1			
WM Nationalspieler	2,91						
Zanzarah – Das verborgene Portal	1,56	75 % Spielspaß	74 %	Note 2+	84 % Spielspaß		
Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	2,49						
PLAYSTATION							
Dragon Ball Final Bout	3,72			Note 4-			
PLAYSTATION 2							
Britney's Dance Beat	2,58			Note 3+		70 % Spielspaß	79 %
DTM Race Driver	1,44			Note 1		86 % Spielspaß	
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	2,16			Note 1-		84 % Spielspaß	85 %
Final Fantasy 10	2,28			Note 1		88 % Spielspaß	89 %
Frequency	1,69					80 % Spielspaß	85 %
Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva	2,02			Note 2		84 % Spielspaß	83 %
International Superstar Soccer 2	2,48			Note 2		80 % Spielspaß	78 %
Men in Black 2 – Alien Escape	2,76					69 % Spielspaß	
Parappa The Rapper 2	2,28					60 % Spielspaß	62 %
Project Zero	2,43			Note 2-			
Spiderman – The Movie	1,92			Note 2			81 %
Stuntman	1,65			Note 2-		79% Spielspaß	80 %
Tour de France	2,47						64 %
GAMECUBE							
International Superstar Soccer 2	2,50						
Pikmin	1,9			Note 1			
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	1,93			Note 1-			
Super Smash Bros. Melee	2,34			Note 1			
Wave Race – Blue Storm	2,11						
XBOX							
Enclave	2,14						
GAMEBOY ADVANCE							
Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	3,11						
Tony Hawk's Pro Skater 3	1,85						
Turok Evolution	2,48						
V-Rally 3	2,21						
Zone of the Enders – The Fist of Mars	2,57						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Warcraft[1] 3

Das offizielle Strategiebuch



Hilfe für den ewigen Kampf zwischen Menschen, Orcs, Untoten und Nachtelfen.

Lösungsbuch | Schnelle Hilfe: das Buch zum dritten Teil der „Warcraft"-Saga

In COMPUTERBILD-SPIELE 9/2002 überzeugte das Spiel mit dem Testergebnis „sehr gut" – Grund genug, das offizielle Lösungsbuch einer eingehenden Prüfung zu unterziehen.

Das DIN-A4-Format bietet genügend Platz für farbige Abbildungen, zahlreiche Bilder aus dem Spiel, übersichtliche Karten und informative Tabellen. Die gelungene Aufmachung macht Appetit auf mehr. Und richtig: Auch der Inhalt überzeugt auf ganzer Linie, auf den 226 Seiten werden nahezu alle Fragen zum Spiel beantwortet. Die Autoren beginnen mit ausführlichen Beschreibungen der im Spiel vertretenen Völker – von den Menschen über die Untoten und Orcs bis hin zu den Nachtelfen. Nicht weniger als 80 Seiten sind den Grundlagen gewidmet. Auf den nächsten 100 Seiten werden die einzelnen Kampagnen der vier Völker bis ins kleinste Detail beschrieben und gelöst. Die Lösungswege sind verständlich formuliert und übersichtlich illustriert. Das letzte 30-Seiten-Kapitel gilt dem vorbildlichen Mehr-Spieler-Modus dieses spannenden Echtzeitstrategiespiels. Zahlreiche Tipps und Tricks sowie eine Aufzählung sämtlicher Ausrüstungsgegenstände der Helden verhelfen Ihnen zu einem kleinen, aber feinen Wissensvorsprung – es sei denn, Ihre Konkurrenten haben das Buch, das keine Frage offen lässt, auch. Und das ist zu befürchten.

Warcraft 3: Das offizielle Strategiebuch, Future Press, 226 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-9808224-4-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Game Programming[3] für Kids

Sachbuch | Eigene Computerspiele entwickeln, sich in selbst geschaffenen Fanatasiewelten bewegen und den Verlauf von Abenteuern und Ereignissen selbst bestimmen – welcher Computerspieler träumt nicht davon? Doch bis es soweit ist, müssen viele Arbeitsstunden am PC absolviert und Bücher gewälzt werden. „Game Programming für Kids" ist ein solches Lehr- und Sachbuch. Es richtet sich vorrangig an Kinder und Jugendliche, die allerdings schon einige Erfahrung mit der Programmiersprache „Delphi" gesammelt haben sollten. Folglich widmet sich das erste Kapitel dem Auffrischen der Delphi-Kenntnisse, ehe im folgenden Abschnitt ausführlich der Umgang mit dem Programm „Genesis 3D" beschrieben wird. Dieses Programm ist neben der Vollversion „Delphi 3" auf der beiliegenden CD-ROM enthalten, auch alle im Buch behandelten Beispiele gibt's zusätzlich in elektronischer Form.



13 Kapitel beschäftigen sich mit sämtlichen wichtigen Fragen zum Thema 3D-Welten. Wie erstellen Sie eine zentrale Spielfigur und computergesteuerte Figuren, die mit ihr umgehen? Was ist künstliche Intelligenz? Wie bringen Sie Geräusche und Lichteffekte in Ihr Spiel?

Zahlreiche Abbildungen, Beispiele und eine lockere Schreibweise bieten (nicht nur) Kindern und Jugendlichen Hilfe im Umgang mit dem Thema. Dennoch, trotz aller Bemühungen um eine kindgerechte Aufarbeitung dieser komplexen Materie: Man muss sich darüber im klaren sein, dass Kinder und Jugendliche schon ein ausgeprägtes Interesse und grundlegende Englischkenntnisse mitbringen müssen, um Freude an dem Thema zu haben und Nutzen aus diesem Buch zu ziehen. Fazit: Redlicher Versuch, ein äußerst kompliziertes Thema verständlich aufzuarbeiten, dennoch nur etwas für fortgeschrittene „Kids" – frühestens ab 12 Jahren.

Game Programming für Kids, MITP, 456 Seiten, 24,95 Euro, ISBN 3-8266-0837-2

Geht so
Für Fortgeschrittene

Dungeon Siege[2]

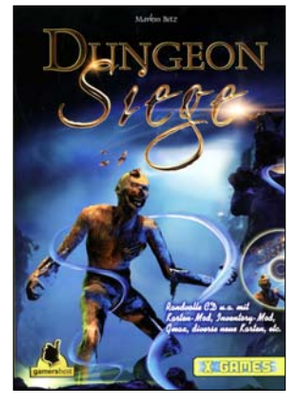
Lösungsbuch | Auf Ihrem Weg durch dunkle Katakomben, dichte Wälder und tiefe Höhlen kommt dieses Lösungsbuch wie gerufen. Auf 176 Seiten verrät der Autor alles Wissenswerte über das „Königreich Ehb". Die ersten Seiten widmen sich den Spiel-Charakteren, ihren Fähigkeiten und Attributen. Wie viele Erfahrungspunkte sind in einem Kampf zu gewinnen? Oder: Welche Charakterentwicklung sollen Sie anstreben? Das nächste Kapitel gibt zahlreiche Tipps, verrät auch die geheimen Tricks (Cheats). Darauf folgt der umfangreichste Teil des Buches: In neun Kapiteln liefert der Autor eine Komplettlösung, mit der jeder Spieler zurechtkommt. Zahlreiche Karten, Abbildungen aus dem Spiel und nicht zuletzt umfangreiche Beschreibungen aller Aufgaben bringen zu jeder Zeit Licht ins dunkle Verlies. Die letzten 20 Seiten sind dem Mehr-Spieler-Modus gewidmet. Das Buch zeigt auch Möglichkeiten, die Mehr-Spieler-Welt „Uträa" im Alleingang zu besuchen.

Dem Werk liegt eine CD-ROM bei, von der sich sämtliche Kreaturen und Ausrüstungsgegenstände nebst Abbildungen und Eigenschaften abrufen lassen. Außerdem finden Sie hier ein Programm zur Gestaltung eigener Spiel-Karten und interessante Modifikationen fürs Spiel. Dabei handelt es sich um kleine, nicht offizielle Veränderungen, die zum Teil Beschränkungen aufheben, etwa die begrenzte Größe der Übersichtskarte. Sehr sinnvoll ist auch hier die Möglichkeit, mithilfe des „Myros Mod" die Mehr-Spieler-Karte allein durchzuspielen.

Lediglich die schwarzweißen Abbildungen trüben das Gesamtbild. Etwas Farbe hätte dem Buch sicher gut getan, zumal das Spiel mit hervorragender Grafik aufwartet. Dennoch: Angehenden Rollenspielern kann man dieses Angebot nur empfehlen.

Dungeon Siege, X Games, 176 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-8272-9111-9

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Dungeon Siege Sybex	12,80 Euro 3-8155-5170-6
2	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator Sybex	12,80 Euro 3-8155-5004-1
3	Age of Empires 2: The Age of Kings Microsoft Press Deutschland	9,90 Euro 3-8606-3818-1
4	Diablo 2 Markt und Technik	12,76 Euro 3-8272-9094-5
5	Das offizielle Buch zu Stronghold Sybex	12,80 Euro 3-8155-5113-7
6	Flight Simulator 2002 Data Becker	9,95 Euro 3-8158-2244-0
7	Die Siedler 4: Mission-CD Sybex	10,20 Euro 3-8155-5202-8
8	Baldur's Gate 2 Markt und Technik	9,95 Euro 3-8272-9090-2
9	Moorhuhn 3 Sybex	10,20 Euro 3-8155-5030-0
10	Tomb Raider 4: Das offizielle Lösungsbuch Eidos Interactive	10,20 Euro 3-9339-1718-2

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

1sprich: „Wohrkrafft" 2sprich: „Danschen Ssihdssh" 3sprich: „Gäim Prohgrämmig"



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.

Service sollte im Spiel sein



Telefondienst: Pflicht für Firmen.

Ich finde euer Heft spitze. Die Tests sind ausführlicher als in anderen Spielezeitschriften, und das Heft ist besser gestaltet. Ich finde es auch sehr gut, dass ihr nicht nur Computerspiele testet, sondern auch Games für Konsolen, und dass die Fremdwörter erklärt werden. Und das Beste ist natürlich die Heft-CD-ROM. Jetzt ein bisschen Kritik:

Ich finde es nicht gut, dass ihr den Service bei den Tests mit einbezieht (obwohl es nur 3 % sind). Denn was hat der Service mit der Qualität des Spiels zu tun?

Simon Zeinhofer, Enns, Österreich

Die Qualität des gesamten Angebotes ist entscheidend. Für die Redaktion ist selbstverständlich, dass die Verantwortung des Herstellers nicht mit dem Verkauf seiner Spiele endet. Er muss Hilfe anbieten für den Fall, dass Käufer mit ihren Spielen Probleme haben. Die Erfahrung lehrt aber: Der Service ist immer noch entwicklungsfähig. Manche Spielefirmen sind zum Beispiel nur unter teuren Hotlines erreichbar – oder gar nicht. Daher gilt: Je teurer das Telefongespräch, desto schlechter die Note. Und wenn auch im Internet keine Hilfe bereit steht, gibt's weitere Punktabzüge. Die Redaktion



Schattenspiel: Auch ein „Shadow Man“ braucht manchmal Hilfe.

„Dark Project“ und „Shadow Man“: Es gibt für alles eine Lösung

Ich finde Ihre Zeitschrift einfach cool. Aber jetzt zu meiner Frage: Ich suche nach den Komplettlösungen für die beiden Spiele „Dark Project“ (auf Heft-CD-ROM in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002) und „Shadow Man“ (Heft-CD-ROM 7/2002). Wenn es zu den Spielen Lösungen gibt, wäre eine ISBN-Nummer oder eine Internet-Adresse toll. Vielen herzlichen Dank, und macht weiter so. **Felix Mammel, per E-Mail**

Ein Lösungsheft zum Spiel Shadow Man können Sie unter der Adresse 1 im Internet bestellen. Einen kompletten Lösungsweg finden Sie unter 2. Und zu Dark Project gibt es einen Lösungsweg auf der Internet-Seite 3.
Die Redaktion

1 www.madrom.de/buecher/s/shadowman.shtml
2 www.yiya.de/games/shadowman
3 www.loesungspool.de/html/dark_project.de.html

Jeden Monat Neues – auch für Gameboy-Advance-Spieler

COMPUTERBILD-SPIELE habe ich seit der ersten Ausgabe und war bislang immer sehr zufrieden.

Doch ich habe eine Bitte: Könnt ihr in nächster Zeit wieder mehr über Spiele für den Gameboy Advance (GBA) berichten? Ich möchte mir ein Bild über die Spiele machen. Danke – und macht insgesamt weiter so.

Daniel Forsthuber, per E-Mail

Die Redaktion bemüht sich, die spannendsten Spiele für jedes Gerät vorzustellen. Die vergangenen Monate brachten viele Neuerscheinungen vor allem für die „großen“ Konsolen und für PC. Aber keine Angst: Die GBA-Spieler werden nicht vergessen. Mit dem Test „Turok Evolution“ gibt es in auch diesem Heft wieder Nachschub. Außerdem veröffentlicht COMPUTERBILD-SPIELE in beinahe jeder Ausgabe geheime Tricks (Cheats) zu GBA-Spielen und zahlreiche Vorberichte über neue GBA-Titel und neues Zubehör. Die Redaktion



Harte Jungs für Gameboy: „Turok Evolution“ – Test in diesem Heft.

BERICHTIGUNG

Falsches Spiel mit „Mafia“

Durch eine technische Panne ist der Redaktion in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2002 ein Fehler unterlaufen. Auf Seite 21 wurde im Vorserientest des Spiels „Mafia“ ein falscher Kasten abgedruckt, der Angaben zu Hersteller, Veröffentlichungsdatum und weiteren Details eines anderen Spiels enthielt. Die korrekten und kompletten Informationen über Mafia finden Sie in dieser Ausgabe, siehe „Test: Spiel des Monats“. *Die Redaktion*

Läuft's?

Zuletzt ist es vorgekommen, dass Ihre Heft-CD-ROM mit meinem Betriebssystem nicht funktionierte. Woran kann ich erkennen, ob die Spiele laufen?

Hans Molkenthin, München

Sowohl auf dem Titel als auch auf der CD-Hülle im Heft steht, mit welchen Betriebssystemen die Spiele funktionieren. Schauen Sie dort einfach, ob Sie Ihr Betriebssystem entdecken. Die Redaktion

Jetzt haben Sie das „Commando“

In Heft 8/2002 habt ihr in den Spieletricks für „Commandos“ drei Missionen beschrieben. Die drei habe ich jetzt geschafft. Aber ab der vierten komme ich nicht weiter. Könnt ihr mir sagen, wo ich die Lösung herkriege?

Ron Lagoda, per E-Mail

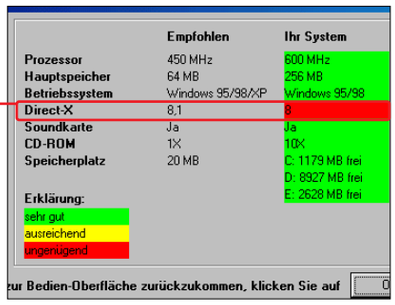
Das Lösungsbuch zum Spiel finden Sie sowohl im Internet-Versandhandel (zum Beispiel bei www.amazon.de oder auch www.pearl.de) als auch im gut sortierten Buchhandel. Das 162-seitige Lösungsbuch heißt „Commandos – Hinter feindlichen Linien“ und ist im Eidos-Verlag in Hamburg erschienen. Unverbindliche Preisempfehlung: 12,76 Euro. Da es sich um eine ältere Veröffentlichung handelt, gibt es das Buch bei Pearl sogar bereits für 4,90 Euro. Die Redaktion



Siegen? Mit Buch kein Problem!

Kapiern „Piraten“ Direct-X?

Ich habe ein Problem mit dem Spiel „Piraten vor Port Royale“ von der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM der Ausgabe 9/2002. Wenn ich den Systemtest durchführe, dann leuchtet bei mir die rote Ampel, weil ich angeblich keine aktuelle Direct-X-Version installiert habe. Das Gegenteil ist der Fall, ich habe die Version 8.1 auf meinem Rechner. Was stimmt da nicht? **Hans Freile, Berlin**



Pures Seemannsgarn ist diese Fehlermeldung bei „Piraten“. Nicht beachten!

Kein Grund zur Beunruhigung: Leider erkennt das Diagnose-Programm bei diesem Spiel die aktuelle Direct-X-Version nicht richtig, auch dann nicht, wenn sie korrekt installiert ist. Tipp: Installieren Sie das Spiel trotz der Fehlermeldung, wie gewohnt. Ab der vorliegenden Ausgabe ist dieses kleine Missgeschick behoben. Viel Spaß beim Spielen wünscht die Redaktion

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier in alphabetische Reihenfolge gebrachte Liste der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

Age of Wonders 2 • Version 1.1 vom 29. Juli 2002 (7,2 MB)
ftp.take2.de/patches/AOW2_Euro_Patch_V1_1.exe

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602/anno1602patch5_ger.exe

Arx Fatalis • Version 1.12 vom 24. Juli 2002 (2 MB)
ds1.jowood.at/arxfatalis/patch_de_v1_12.exe

Black & White • Version 1.20 vom 12. Juli 2002 (7,5 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/black_white_patch_v1_20.exe

Civilization 3 • Version 1.21f vom 17. Juni 2002 (7,8 MB)
195.185.213.150/products/pc/civilization_3_deutsche_version/downloads/civ3v121fg.exe

Cossacks – European Wars • Version vom 5. Januar 2001 (1,3 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/cossacks.php?g=download&l=d&s=cossacks&gr=Patch

Der Industriegigant 2 • Version 1.1 vom 30. Juli 2002 (1,9 MB)
ds1.jowood.at/ig2/ig2_patch1.1_ger.exe

Diablo 2 • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (4,9 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109d.exe

Die Siedler 3 – Gold Edition • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe

Die Sims • Version 1.1 (2,8 MB)
www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html

Duke Nukem – Manhattan Project • Version 1.0.1 vom 11. Juli 2002 (1,5 MB)
ftp.ubisoft.de/dukenukemmp/dnmp_editor_101.zip

Dungeon Siege
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

F1 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Gore
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Gothic • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB)
www.3dgamers.com/dl/games/gothic/gothic_patch_108k.exe.html

Grand Prix 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

GTA 3 • Version 1.0 vom 28. Juni 2002 (0,4 MB)
ftp.take2.de/patches/GTA_3_Audio_Update_1.0.zip

Half-Life (dt.Version) – Bestseller Series • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (11,3 MB)
ftp://sierra.de/half-life.de/patches/DE-Version/g11091110.exe

Heroes of Might & Magic 4 Version 1.3 vom 11. Juni 2002 (13 MB)
www.infogrames.de/products/pc/heroes_of_might_and_magic_4/downloads/heroes4v11to13ge.exe

Hotelgigant • Version 4.76 vom 16. Juni 2002 (1,3 MB)
ds1.jowood.at/hg/hotel_de.exe

Jedi Knight 2 – Jedi Outcast • Version 1.04 vom Juli 2002 (9,1 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/JKIIUp104.exe

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

Michael Schumacher Racing World Kart 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Morrowind (englische Version) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Neverwinter Nights • Version 1.19
nwn.bioware.com/support/patch.html

North vs. South (DVD-Box)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Operation Flashpoint • Version 1.46 vom 4. März 2002 (6 MB)
ftp://www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4v146.zip

Patrizier 2 – Gold Edition • Version 1.1 vom 10. April 2002 (3,8 MB)
www.ascaron.org/patches/p2gold/P2_Gold_Patch.exe

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen • Version 1.20 vom 26. Juli 2002 (3,9 MB)
www.ascaron.org/portroyale/patch120pr.exe

Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Red Faction • Version 1.2 vom 4. Januar 2002 (0,9 MB)
www.thq.de/html/pccd/110/downloads/RF_1_20_gr.exe

Sim City 3000 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Soldier of Fortune 2 (dt.Version) – Double Helix • Version 1.01 vom 11. Juli 2002 (12 MB)
www.sofcenter.com/php-bin/getfile2.inc/169217/sof2-101patch.exe

Spider-Man – The Movie
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Wars – Galactic Battlegrounds • Version 1.1 vom 3. Januar 2002 (3,4 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip

Stirb langsam – Nakatomi Plaza (deutsche Version)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold • Version 1.2 vom 5. April 2002 (9 MB)
ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe

Stronghold Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sudden Strike „CDV-Bestseller" und „Gold Edition" • Version vom 21. Juni 2001 (0,3 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/sust.php?g=download&l=d&s=sust&gr=Patch

Sudden Strike 2 • Version 2.0 vom 17. Juli 2002 (5 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/sust2.php?g=download&l=d&s=sust2&gr=Patch

Sven Bømwøllen – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

The Operative – No One Lives Forever • Version 1.004 vom 15. Oktober 2001 (1,7 MB)
ftp1.sierra.com/pub/patches/pc/nolf_1003to1004.zip

Tom Clancy's Rainbow Six – Collector's Pack
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tony Hawk's Pro Skater 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

War Commander – Rangers Lead The Way
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Warcraft 2: Battle.net-Edition – Back to Games • Version 2.02 vom 30. Mai 2001 (1 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war2/patches/War2Patch_202.exe

Warcraft 3 – Reign of Chaos • Version 1.01 vom 2. Juli 2002 (1,7 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/War3Patch101.exe

Worms Armageddon • Version 3.0 (6,9 MB)
wwp-support.com/download/patches/WAPatch.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V7100 • Version 29.80 vom 12. Juli 2002 (10 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7x00/Win9XME_2980.exe

Asus V8200 • Version 29.80 vom 12. Juli 2002 (10 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/Win9XME_2980.exe

Asus V8440 Ti • Version 29.80 vom 12. Juli 2002 (10 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8xx0/Win9XME_2980.exe

ATI Radeon-Serie • Version 4.13.01.9050 vom 1. August 2002 (7,8 MB)
mirror.ati.com/support/drivers/winme/winmeradeon413019050.html

Creative 3D Blaster Nvidia-Serie • Version 29.42 vom 8. Juli 2002 (6,2 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=388

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

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

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen • Version 29.42 vom 11. Juni 2002 (8 MB)
download.nvidia.com/Windows/29.42/29.42_win9x.exe

Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE • Version 7.72 vom 26. Juni 2002 (15 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/7500_8500/3DPRS_9X_772.exe

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 15.084 vom 16. Mai 2002 (7 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_9X_15084.exe

Leadtek WinFast A250 TD • Version 2832 vom 16. April 2002 (15 MB)
www.leadtek.nl/support/software/graphics/drivers/geforce4_ti/windows_9x/W9X_GF4TI_20416.exe

Matrox G 450/550 • Version 6.82.016 vom 27. Februar 2002 (6,5 MB)
www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_682.cfm

MSI StarForce822 • Version 28.32 vom Juni 2002 (8 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nvidia_28.32_win9x.exe

Videologic Vivid! XS • Version 1.05.15.84 vom 22. Mai 2002 (8 MB)
ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs37179w9x.exe

Soundkarten

Creative Labs Sound Blaster Live-Serie • Playcentre 3 vom 17. Juli 2002 (10,4 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=422

Creative Labs Sound Blaster Extigy • Version vom 4. Juli 2002 (8,8 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=418

Genius SoundMaker Live • Version 2.01 vom 26. Dezember 2001 (1,2 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/fmwdm.exe

Hercules Fortissimo 2 Digital Edition • Version 2.03 vom 1. Juli 2002 (18 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/FORTI2/GFIIV203.exe

Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD • Version 6.36 vom 4. Juni 2002 (3,2 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEDVD51/GM51DVD_9XMe_636.exe

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

Terratec DMX 6fire • Version 5.0.2000.125a vom 18. Juli 2002 (1,6 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Driver/DMX6fire_Drv_WDM_5.0.2000.125a.exe

Terratec EWS88 MT/D • Version 5.0.2000.125 vom 14. Juni 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Driver/EWS88_Drv_WDM_5.0.2000Build.125.exe

Terratec EWX 24/96 • Version 5.0.2000.125 vom 14. Juni 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build125.exe

Terratec SoundSystem DMX – XFire 1024 • Version 5.12.01.3057 vom 13. Februar 2002 (10 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMXXfire/Driver/XFire_Drv_WDM_98ME_full_5.12.01.3057.exe

Videologic SonicFury • Version 4.12.1 vom 27. Februar 2002 (20 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/SonicFury_WDM_4142.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

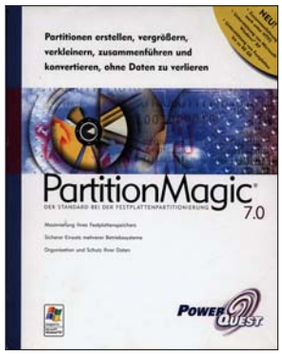
Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Festplatte partitionieren – wie geht das?

In Ausgabe 9/2002 schreiben Sie in der „Profi-Ecke“, wie man neben dem Betriebssystem Windows XP das Betriebssystem Windows 98 installieren kann. Dabei gehen Sie davon aus, dass die Festplatte ab Werk schon in mehrere Partitionen unterteilt sein sollte. Bedauerlicherweise ist das aber bei meinem PC nicht der Fall. Die ganze 40-Gigabyte-Festplatte ist nicht unterteilt. Meine Fragen: Wie kann ich dennoch Windows 98 installieren, obwohl keine Partition vorhanden ist? Gibt es vielleicht irgendwelche Programme, mit denen ich die Festplatte nachträglich partitionieren kann, und wo bekomme ich ein solches Programm? Kann man eine Festplatte auch partitionieren, ohne sie gleich formatieren zu müssen? **Andi Nemec, per E-Mail**



Zum Teilen: „Partition Magic 7.0“.

Gerade für Computerspieler bietet sich eine Partitionierung der Festplatte an, etwa in die Bereiche „Daten“, „Arbeit“ und „Spiele“. Mit Windows-Bordmitteln können Sie jedoch nur leere Festplatten neu partitionieren. Wenn Sie dagegen eine Festplatte, die bereits Daten enthält, ohne Datenverlust neu partitionieren wollen, brauchen Sie ein Programm wie „Partition Magic“. Dessen neueste Version, Partition Magic 7.0, funktioniert auch unter Windows XP. Das Programm ist für etwa 70 Euro im Fachhandel erhältlich. Auf der Internet-Seite des Herstellers www.powerquest.de *können Sie das Programm ebenfalls erwerben. Zu Ihrer eigenen Sicherheit sollten Sie vor dem Gebrauch des Programms wertvolle Spielstände und andere wichtige Daten sichern – etwa, indem Sie die auf CD-ROM brennen.*

Die Redaktion

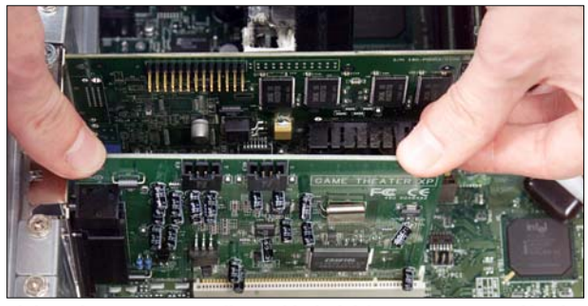
Sound- und Grafikkarte tauschen

Ich habe einen PC mit einer On-Board-Soundkarte „AC 97“. Jetzt wollte ich fragen, ob ich mir eine bessere Soundkarte kaufen und dann einbauen kann. Ich habe mal gelesen, dass man eine On-Board-Soundkarte nicht auswechseln kann. Dann wollte ich noch fragen, ob ich in meinen PC eine bessere Grafikkarte einbauen kann. Ich habe momentan eine „GeForce4 MX420 64MB“ und möchte die gegen eine „GeForce4 TI4200 64MB“ austauschen. Geht das?

Julian Kratt, per E-Mail

Eine On-Board-Soundkarte ist fest auf der **Hauptplatine** S.172 *eingebaut und kann nicht entfernt werden. Damit es keine Konflikte beim Einbau und Betrieb einer neu gekauften Soundkarte gibt, sollten Sie die On-Board-Karte im so genannten* **BIOS** S.172 *abschalten. Wie das geht, ist in der Rubrik „Ratgeber“ in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2001 ausführlich beschrieben. Beim Tausch der Grafikkarten dürfte es prinzipiell keine Probleme geben. Eine genaue Auskunft dazu ist jedoch ohne Kenntnis des Typs der Hauptplatine Ihres Computers nicht möglich. Bitte wenden Sie sich an den Hersteller oder Verkäufer Ihres Computers, um sicherzustellen, dass keine Probleme auftreten können.*

Die Redaktion.



Einbau einer neuen Soundkarte: kinderleicht – wenn man weiß, wie.

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.

Nachschub für „King of the Road“?

Ich möchte wissen, ob ihr euch nicht mal mit Jowood unterhalten könnt. Denn im Forum und über Mail antwortet niemand. Es gibt nämlich viele „King-of-the-Road“-Fans, die endlich einen Patch, ein Add-on oder einen Editor haben wollen. Die alten Fahrzeuge werden langsam langweilig, und die Strecken kann man schon im Schlaf fahren. Deshalb wollen wir endlich wenigstens einen Editor. Könnt ihr da nicht mal anfragen?

Christian Kutschke, per E-Mail



Ein König der Landstraße in Fahrt.

Auf Nachfrage musste Jowood-Pressesprecher Jürgen Kroder leider alle Fans enttäuschen: Das Programm wurde ursprünglich in den USA entwickelt und später in Deutschland von der Firma Ascaron vertrieben. (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2001). Jowood vermarktet das Spiel nun als Dritter und wird keinerlei Zusatzprogramme dafür entwickeln lassen. Es ist daher also auch nicht mit Spielverbesserungs-Programmen (Patches), Zusatz-CD-ROMs (Add-ons) oder Entwurfsprogrammen (Editoren) zu rechnen.

Die Redaktion

Häufige Programmabstürze

Bei den neuesten Spielen stürzt mein Computer häufig ab, obwohl die Systemvoraussetzungen voll erfüllt werden. Woran liegt das? **Jochen Beez, per E-Mail**

Spiele benötigen die Grafikerweiterung **Direct-X** S.172*. Ohne diesen Programmzusatz für Windows läuft kein Spiel. Etliche Spiele kopieren bei der Installation die benötigte Direct-X-Version automatisch auf den Computer. (Die jeweils neueste Version finden Sie auch auf jeder COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM). Installieren Sie außerdem die neuesten Steuerungsprogramme (Treiber) für Ihre Grafik- und Soundkarte. Wie das geht, können Sie im COMPUTERBILD-SPIELE-„Ratgeber“ in Heft 8/2002 nachlesen.* *Die Redaktion.*

ÄRGER DES MONATS



Schreiben Sie an:
COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats“
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg,
Fax: 040/34726749,
E-Mail: aerger@computerbildspiele.de

Verschleppte Lieferung

Martin N.[1] aus Neundorf ist frustriert. Er hatte im April bei der Firma Pearl die Spiele „Wet – The Sexy Empire“[2] von CDV und „Lords of Magic[3] – Special Edition“ von Sierra bestellt:

„Nach einmonatiger Wartezeit rief ich mehrmals vergeblich bei der Bestell-Hotline an, um mich nach meiner Lieferung zu erkundigen. Ständig hing ich in der Warteschleife oder wurde wieder zur Zentrale zurückverbunden. Am 27.5. schickte ich ein Fax mit der Bitte um Klärung und Rückruf – keine Reaktion. Am 5.6. schickte ich aus Kostengründen einen unfrankierten Brief an die Firma, dessen Annahme verweigert wurde und durch dessen Rücksendung mir zusätzliche Kosten entstanden. Am 12.6. versah ich den Brief dann doch noch mit Porto und schickte ihn erneut ab. Bis heute habe ich keine Antwort erhalten.“



Die „Lords of Magic“ wirken wenig zauberhaft, wenn man das Spiel gar nicht erst bekommt …

COMPTERBILD-SPIELE schilderte den Vorgang der Pressesprecherin von Pearl, Dr. Eyla Hassenpflug. Daraufhin setzte sich die Firma umgehend mit Herrn N. in Verbindung. Der beruhigte Kunde: „Einen Tag nach dem Gespräch mit COMPUTERBILD-SPIELE rief mich eine freundliche Dame an und bemühte sich um Aufklärung. Eines der beiden Spiele ist nicht mehr lieferbar, das andere wird mir nun kostenlos zugeschickt. Als Entschädigung für den ganzen Ärger bekomme ich noch ‚Warcraft 3‘ – prima!“ Die vorangegangene „Funkstille“ erklärt Pearl mit technischen Problemen. Schwierigkeiten mit dem Faxgerät hätten möglicherweise dazu geführt, dass das Fax nicht angekommen sei. Die Annahme unfrankierter Post werde allerdings grundsätzlich verweigert, darauf werde auch in den Geschäftsbedingungen hingewiesen.

Die Redaktion meint: Schön, dass dem Kunden doch noch geholfen wurde. Schade, dass es so lange dauern musste. Die zusätzliche Entschädigung ist allerdings eine faire Geste.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

[2] spricht: „Wett – Se Sexi Enmpaier“ [3] spricht: „Lords off Mädschick“

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	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	Largo Winch – Empire under Threat	Ubi Soft	PC	2,27	45,99 €[1]	10/2002	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
2	Anachronox	Eidos	PC	2,28	19,50 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	38,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Syberia	Vivendi Universal	PC	2,94	39,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
5	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	15,90 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
ACTION									
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS2	1,07	29,99 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS2	1,38	29,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Halo	Microsoft	Xbox	1,41	59,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Tom Clancys Ghost Recon – Collectors Pack	Ubi Soft	PC	1,50	37,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi Universal	PS2	1,67	30,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
6	Soul Reaver 2	Eidos	PS2	1,70	55,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS2	1,74	55,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	39,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
10	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	43,90 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
11	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	2,81 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
12	Codename: Outbreak	Virgin	PC	1,90	18,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	ICO	Sony	PS2	1,90	49,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
14	Mafia	Take 2	PC	1,91	43,40 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
15	Spider-Man – The Movie	Activision	PS2	1,92	52,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	54,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Maximo	Electronic Arts	PS2	1,95	27,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
18	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	39,99 €	1/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
19	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	53,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
20	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
21	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2	PC	2,04	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
22	Time Crisis 2	Sony	PS2	2,08	57,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
23	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	29,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
23	Doom	Activision	GBA	2,13	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
23	Ace Combat - Distant Thunder	Sony	PS2	2,13	54,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
26	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	51,50 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
27	Zax – Alien Hunter	Jowood	PC	2,15	12,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
28	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS2	2,21	27,00 €	3/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
29	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	33,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
30	Dark Cloud	Sony	PS2	2,23	56,19 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
31	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	38,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
32	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	40,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
33	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	34,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
33	Project Zero	Wanadoo	PS2	2,43	47,50 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
35	Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames	PS	2,48	34,50 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
35	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	46,90 €	10/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
37	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	49,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
38	Shadowman 2 – The Second Coming	Acclaim	PS2	2,62	37,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
39	Planet der Affen	Ubi Soft	GBA	2,63	53,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
40	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi Universal	PC	2,69	27,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
41	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi Universal	PC	2,70	38,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
42	Batman Vengeance	Ubi Soft	Cube	2,72	49,99 €	1/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
43	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	15,50 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
43	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	22,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
43	Aquanox	Fishtank	PC	2,75	24,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
46	Men in Black 2 – Alien Escape	Infogrames	PS2	2,76	49,99 €	9/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
47	Casanova	Modern Games	PC	2,77	36,50 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
48	Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2)	THQ Entertainment	PC	2,84	24,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
49	Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	GBA	3,03	49,85 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
50	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,80 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
51	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	37,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
52	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	44,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
AUFBAUSPIELE									
1	Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	Ubi Soft	PC	1,89	18,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Tropico: Paradise Island	Take 2	PC	2,17	12,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Die Siedler 4 Missions-CD	Ubi Soft	PC	2,23	11,85 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	37,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Rollercoaster Tycoon	Infogrames	PC	2,38	27,50 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Die Gilde	Jowood	PC	2,46	38,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Wiggles	Innonics	PC	2,50	17,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
8	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	14,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
9	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	39,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Car Tycoon	Fishtank	PC	3,08	13,99 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
BRETTSPIELE									
1	Mario Party 3	Nintendo	N64	1,33	59,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
2	Elfenwelt	Vivendi Universal	PC	4,34	25,51 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
DENK-/KNOBELSPIELE									
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	53,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
2	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	42,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	GBA	2,90	49,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
FLUGSIMULATION									
1	Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	69,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
FUßBALLSPIELE									
1	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS2	1,94	53,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	42,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	19,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS2	2,16	27,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,17	53,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,31	53,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	International Superstar Soccer 2	Konami	PS2	2,48	54,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2	PC	2,69	4,20 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
11	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	49,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	WM Nationalspieler	Ubi Soft	PC	2,91	27,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS2	1,42	29,00 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
2	Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	38,34 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361/49290
2	Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	38,34 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361/49290
4	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	42,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	37,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	52,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Tetris Worlds	THQ Entertainment	GBA	1,84	44,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	22,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Tweety & the Magic Gems	Mitsui	GBA	2,11	46,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
10	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	51,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	41,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	13,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Disney's Atlantis	THQ Entertainment	GBA	2,33	28,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
14	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	49,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Rayman M	Ubi Soft	PS2	2,38	53,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	48,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Earthworm Jim	THQ Entertainment	GBA	2,42	28,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
17	Spyro: Season of Ice	Vivendi Universal	GBA	2,42	29,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, N64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
19	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	48,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
20	Monster AG	THQ Entertainment	GBC	2,47	29,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
21	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	PS 2	2,49	26,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	Monster AG	Sony	PS 2	2,54	29,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
23	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ Entertainment	GBA	2,55	28,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
23	Crash Bandicoot XS	Vivendi Universal	GBA	2,55	29,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
25	Britney's Dance Beat	THQ Entertainment	PS 2	2,58	29,00 €	8/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
26	Tomb Raider – Fluch des Schwertes	Activision	GBC	2,77	29,85 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
26	Herdy Gerdy	Eidos	PS 2	2,77	45,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
28	Monster AG	Disney Interactive	PC	3,13	14,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
29	Der Schuh des Manitu	Blackstar Interactive	PC	3,67	15,30 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Industriegigant 2	Jowood	PC	2,03	39,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	21,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	29,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Hotelgigant	Jowood	PC	2,52	39,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Ski Park Manager	Virgin Interactive	PC	4,71	36,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

MUSIKSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Frequency	Sony	PS 2	1,69	34,99 €	9/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
2	Parappa The Rapper 2	Sony	PS 2	2,28	34,99 €	7/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
3	Popstars	Blackstar Interactive	PC	2,76	22,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

PRÜGELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Ubi Soft	GBA	1,45	41,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
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	55,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	49,99 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
5	Pokémon Stadium 2	Nintendo	N 64	2,36	57,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
6	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	48,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	29,80 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

QUIZSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Der große IQ Test	Koch Media	PC	2,63	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Wer wird Millionär? – Junior	Eidos	PC	2,66	36,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	34,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Galileo – The Game	Blackstar Interactive	PC	3,81	17,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Extreme G 3 Racing	Acclaim	PS 2	1,39	46,99 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	DTM Race Driver	Codemasters	PS 2	1,44	54,40 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
3	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	49,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA	1,60	34,99 €	10/2001	Primal Games	Bochum	0234/9160630
5	Stuntman	Infogrames	PS 2	1,65	53,70 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
6	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	29,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
7	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi Universal	PC	1,79	26,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	25,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
9	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	45,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Michael Schumacher Racing World Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Gran Turismo Concept 2002 Tokio - Geneva	Sony	PS 2	2,02	39,50 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	55,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
13	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	18,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
14	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	49,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Wave Race – Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	49,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	48,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Grand Prix 3 - Season 2000	Infogrames	PC	2,57	17,50 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Cart Fury	Konami	PS 2	2,57	39,90 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
20	Carrera Grand Prix	Take 2	PC	2,77	10,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
21	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	22,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

ROLLENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Zanzarah – Das verborgene Portal	THQ Entertainment	PC	1,56	37,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Neverwinter Nights	Infogrames	PC	1,63	45,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS 2	1,76	54,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	43,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Arx Fatalis	Fishtank Interactive	PC	2,17	39,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	44,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
7	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	29,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	70,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
9	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	64,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Throne of Darkness	Vivendi Universal	PC	2,29	38,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Arcanum	Vivendi Universal	PC	2,30	38,81 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,00 €	3/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
13	Gorasul	Jowood	PC	2,54	32,50 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	23,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

SIMULATIONEN

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Face Factory – „The Sims" Edition	Xmedia GmbH	PC	1,98	12,90 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
2	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	26,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Achterbahn Designer	Disney	PC	2,22	30,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	43,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Pro Train	NBG	PC	2,45	18,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
7	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	22,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	22,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

SPORTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS 2	1,41	26,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	25,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	43,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	RTL Skispringen 2002	THQ Entertainment	PC	2,01	26,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	This is Football 2002	Sony	PS 2	2,05	29,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
6	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	52,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	54,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	NBA Street	Electronic Arts	PS 2	2,22	27,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
9	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	54,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	35,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Tour de France	Konami	PS 2	2,47	54,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	26,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Team Telekom EuroTour Cycling	Dinamic Multimedia	PC	2,63	28,90 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	19,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
15	Next Generation Tennis - US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279

STRATEGIE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Stronghold	Take 2	PC	1,30	22,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	29,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Civilization 3	Infogrames	PC	1,37	44,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Vivendi Universal	PC	1,44	46,99 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
5	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	41,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Empire Earth	Vivendi Universal	PC	1,53	17,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	5,99 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
8	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	51,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	23,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	42,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	45,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	29,90 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Etherlords	Fishtank Interactive	PC	2,04	18,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
14	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	14,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Mech Commander 2	Microsoft	PC	2,11	44,90 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	Commandos 2 – Men of Courage	Eidos	PC	2,13	50,00 €	11/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
17	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	42,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
18	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	1914 – The Great War	Jowood	PC	2,52	35,80 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
19	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	44,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
21	S.W.I.N.E.	Fishtank Interactive	PC	2,54	13,95 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361/49290
22	Warrior Kings	Virgin Interactive	PC	2,57	39,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	39,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
24	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	21,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
25	Economic War	Ubi Soft	PC	2,92	36,50 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030/63975735
2	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	166,17 €[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106/351081
3	VR100	Asus	3,98	52,49 €[1]	3/2001	Asus	Ratingen	02102/95990

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SD-616	Samsung	1,95	54,50 €	4/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	42,80 €	4/2002	Die Kamera	Hamburg	040/47195599
3	DVD-A06SW	Pioneer	2,13	75,00 €	4/2002	Tauch & Partner	Verl	05246/709722
4	Relisys DVD-16/40 RE	Teco	2,43	69,95 €	4/2002	Skycom	Langenhagen	0511/732060
5	SD-M 1612	Toshiba	2,46	40,40 €	4/2002	Die Kamera	Hamburg	040/47195599
6	DVD-116	Pioneer	2,71	53,00 €	4/2002	Tauch & Partner	Verl	05246/709722

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	107,00 €	3/2002	Tauch & Partner	Verl	05246/709722
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	115,00 €	3/2002	Tauch & Partner	Verl	05246/709722
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	126,90 €	3/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
4	SP-8004	Samsung	2,20	109,00 €	3/2002	Sunny Hardware	Delitzsch	034202/329503
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	106,00 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
6	SV-8004 H	Samsung	2,32	134,90 €	3/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
7	ST 360021 A	Seagate	2,38	99,00 €	3/2002	Tauch & Partner	Verl	05246/709722
8	Diamond Max D540X 4D 40 GB	Maxtor	2,50	79,00 €	3/2002	Sperl	Greding	08463/606810
9	WD 400 BB	Western Digital	2,52	85,00 €	3/2002	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094/984226
10	WD 400 EB	Western Digital	2,60	77,00 €	3/2002	Die Kamera	Hamburg	040/47195599
11	ST 340016 A	Seagate	2,63	88,00 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
12	SV-6004 H	Samsung	2,66	109,00 €	3/2002	Sunny Hardware	Delitzsch	034202/329503

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Siluro Ti 4400	Abit	2,30	298,00 €	8/2002	T & P Computer Company	Verl	05246/709722
2	Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE	Guillemot	2,38	159,90 €	8/2002	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094/984226
3	Winfast A 250 Ultra TD	Leadtek	2,46	437,90 €	8/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
4	Winfast A 250 TD	Leadtek	2,49	319,50 €	8/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
5	3D Blaster 4 Titanium 4600	Creative Labs	2,50	437,26 €	8/2002	SAC	Wilhelmshaven	04421/9330033
6	Winfast A 170 DDR T	Leadtek	2,62	124,50 €	8/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
7	Pixelview Geforce 4 MX 440	Prolink	2,72	119,00 €	8/2002	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940
8	Pixelview Geforce 4 MX 420	Prolink	2,90	95,00 €	8/2002	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	99,90 €	7/2001	Adbit	Essen	0201/4555061
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI	2,04	99,90 €	7/2001	Adbit	Essen	0201/4555061
3	Hercules 3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Guillemot	2,28	51,00 €	7/2001	Sperl	Greding	08463/606810
4	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	76,43 €	7/2001	Insercom	Lindlar	02207/910507
5	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	86,92 €	7/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
6	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	91,52 €[1]	7/2001	Jetway	Duisburg	0203/450890

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	.Audio 80	Plantronics	2,76	29,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	32,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,99 €[1]	10/2002	Anubis	Saarbrücken	0681/988060
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	26,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	19,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
6	Multi Function Headset 410 Bass	Trust	2,97	30,00 €[1]	10/2002	Trust	Kleve	02821/58810
7	Multi Function Headset 210	Trust	3,04	14,00 €[1]	10/2002	Trust	Kleve	02821/58810
8	.Audio 60	Plantronics	3,07	25,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
9	SL-8740 Ares	Interact	3,11	24,99 €[1]	10/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
10	Screen Beat Pro	Logic 3	3,16	19,95 €[1]	10/2002	Logic 3	Egling	08170/997029
11	SL-8735 Thebe	Interact	3,20	19,99 €[1]	10/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
12	Axis-501	Labtec	3,22	31,99 €[1]	10/2002	Labtec	Halbergmoos	0811/997130
13	Axis-712	Labtec	3,29	59,90 €	10/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
14	Gamer Headset	Trust	3,59	12,00 €[1]	10/2002	Trust	Kleve	02821/58810

LAUTSPRECHER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	XS-545 Krypton (5.1)	X-Tension	3,27	119,00 €[1]	9/2002	X-Tension	Heesingen	01805/983674667
2	Inspire 5.1 5300	Creative Labs	3,41	108,90 €	9/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
3	XS-540 Iridium (4.1)	X-Tension	3,43	89,99 €[1]	9/2002	X-Tension	Heesingen	01805/983674667
4	Z-540	Logitech	3,51	99,99 €[1]	9/2002	Logitech	Germering	069/92032166
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711/575808
6	Z-340	Logitech	3,54	49,99 €	9/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
7	Typhoon Acoustic 5.1	Anubis	3,63	65,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711/575808
8	A 3.300 Acoustic Power	Philips	3,76	56,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711/575808
9	Soundworks SW 320	Creative Labs	3,80	41,90 €	9/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
10	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,81	29,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711/575808
11	Arena 530	Labtec	3,83	66,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711/575808
12	1500 P Soundwave	Trust	4,05	54,95 €[1]	9/2002	Trust	Kleve	02821/58810
13	SL-8191 Helios	Interact	4,11	44,99 €[1]	9/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
14	Pulse 420	Labtec	4,13	49,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711/575808

LEGO-ROBOTER

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Robotics Invention Systems 1.5	Lego	2,53	229,57 €[1]	1/2001	Lego	München	089/453460

LENKRÄDER FÜR DREAMCAST

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Racing Wheel	Guillemot	4,28	58,80 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	MC2 Racing Wheel	Mad Catz	6,00	61,36 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157

LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	V3 FX Racing Wheel	Interact	2,04	33,00 €	1/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis	2,21	61,33 €[1]	1/2001	Vidis	Hamburg	040/5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel	Interact	2,36	58,00 €	1/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
4	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	71,56 €[1]	1/2001	Logic 3	Egling	08170/997029
5	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	86,89 €[1]	1/2001	Logic 3	Egling	08170/997029
6	Top Drive 3	Logic 3	4,18	40,39 €	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Shock 2 Racing Wheel	Guillemot	5,40	51,13 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	66,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel	Guillemot	2,01	88,90 €	1/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	101,18 €	1/2002	Insercom	Lindlar	02207/910507
5	Formula 1 Racemaster 3	Trust	2,06	43,97 €[1]	1/2002	Trust	Kleve	02821/58810
6	FX-UL Force RS	Act Labs	2,13	174,86 €[1]	1/2002	Act Labs	Weertzen	01805/125133
7	Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	Guillemot	2,20	72,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
8	Typhoon Vibration Power Wheel	Anubis	2,50	50,62 €[1]	1/2002	Anubis	Saarbrücken	0681/988060
9	R80 Sports Wheel	Saitek	2,96	27,00 €	1/2002	Avitos	Linden	01805/606065
10	Pace Racing Wheel SV-6670	Interact	3,76	66,46 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
11	Ultra Racer SV-284	Interact	4,32	20,45 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Blue Thunder Racing Wheel SV-4320	Interact	1,83	102,25 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	2,00	46,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	62,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	37,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	63,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
6	Ultra Racer SV-1124	Interact	3,19	30,67 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Driving Force	Logitech	4,01	95,00 €	1/2002	Avitos	Linden	01805/606065

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	55,00 €	4/2001	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	27,00 €	4/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	23,08 €	4/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	42,00 €	4/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
5	AMI Mouse optical	Trust	1,87	36,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030/6959710
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	27,05 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Opto-Maus 3 Button	Poso Electronic	2,19	25,54 €[1]	4/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
7	Wheel Mouse Optical	Hama & Co	2,19	35,28 €[1]	4/2001	Hama & Co	Monheim	09091/5020
9	Optical Mouse	Dexxa	2,22	30,68 €[1]	4/2001	Dexxa	Essen	06105/289022
10	Optical Mouse (Vivanco)	Vivanco	2,25	35,76 €[1]	4/2001	Vivanco	Ahrensburg	04102/231235
11	Optische Maus 5 Key USB	Pearl Agency	2,30	28,12 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
12	Trackball Optical	Microsoft	2,67	37,00 €	4/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	64,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161/787677
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	42,50 €	5/2002	Die Kamera	Hamburg	040/47195599
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	44,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805/606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	45,00 €	5/2002	Tauch & Partner	Verl	05246/709722
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161/787677

PLAYSTATION-BILDSCHIRME

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	PS One 5,6"Flatscreen	Brooklyn	3,18	193,78 €[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
2	Display One 5"	Big Ben	3,40	153,36 €[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	183,55 €[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580

SCHNURLOSES NETZWERK

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	258,92 €	12/2001	SAC	Wilhelmshaven	04421/9330033

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	214,90 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	203,00 €	6/2002	Die Kamera	Hamburg	040/47195599
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	125,00 €	6/2002	Die Kamera	Hamburg	040/47195599
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	108,70 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	163,98 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
6	Sound Blaster Live! 5.1 Digital	Creative Labs	2,39	34,85 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
7	Seismic Edge PSC 705	Philips	2,40	65,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
8	Sound Expert Digital Surround 5.1	Trust	3,08	43,87 €[1]	6/2002	Trust	Kleve	02821/58810

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,00 €	7/2001	Sunny Hardware	Delitzsch	034202/329503
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	69,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	76,00 €	7/2002	Sunny Hardware	Delitzsch	034202/329503
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	109,00 €	7/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox	Microsoft	1,93	298,00 €	6/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
2	Playstation 2	Sony	2,21	299,00 €	6/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
3	Gamecube	Nintendo	2,89	199,00 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	99,90 €	6/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Pokémon Mini	Nintendo	3,65	39,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361/49290

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	9,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
SPIELEPISTOLEN FÜR DREAMCAST								
1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	35,79 €[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	30,17 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION								
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	40,88 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170/997029
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	20,45 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	17,90 €	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	51,10 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170/997029
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170/997029
6	P7K Light Gun PS 4005B	Logic 3	2,64	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170/997029
7	Predator Plus PS 4000	Logic 3	2,82	35,79 €[1]	8/2000	Logic 3	Egling	08170/997029
8	Light Blaster SV-1117	Interact	2,85	30,67 €[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Real Arcade Light Gun	Joytech	2,89	45,50 €	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
10	Blaster Light Gun Pro	Joytech	3,83	18,92 €	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
11	Falcon Light Gun	Blaze	4,07	40,90 €	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR DREAMCAST								
1	Quantum Fighter Pad	Interact	1,75	28,40 €	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
2	Sun! Dream Controller	Sunflex	2,24	25,54 €[1]	6/2000	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR NINTENDO 64								
1	Trilogy 64	Guillemot	2,20	20,45 €	6/2000	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Trident Pro Pad 64	Logic 3	2,32	15,31 €[1]	6/2000	Logic 3	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	Logic 3	2,43	20,43 €[1]	6/2000	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	P 750 Digital Gamepad	Saitek	1,91	25,00 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
3	P 1500 Rumble Pad	Saitek	1,93	31,50 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Sight Fighter Vibration Feedback	Trust	2,07	34,56 €[1]	11/2001	Trust	Kleve	02821/58810
5	Action Gamepad	Logitech	2,21	22,13 €	11/2001	SAC	Wilhelmshaven	04421/9330033
6	Sidewinder Game Pad USB	Microsoft	2,26	27,50 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Thrustmaster Digital Gamepad	Guillemot	2,31	16,00 €	11/2001	Checkpoint	Wernigerode	03943/906208
8	Axis Pad SV-6511	Interact	2,32	40,90 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
8	Go Pad FX SV-6530	Interact	2,32	46,01 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
10	Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad	Guillemot	2,69	31,90 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Eliminator Gamepad Pro	Brooklyn	2,78	24,13 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
12	Precision Gamepad	Logitech	2,86	19,90 €	11/2001	Insercom	Lindlar	02207/910507
13	PC Dash 2	Saitek	3,16	39,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Flightboard 2000 USB	Itra	5,41	179,95 €[1]	7/2002	Itra	Berlin	030/4284930
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	Top Gun Fox 2 Shock	Guillemot	2,27	44,00 €	12/2001	Avitos	Linden	01805/606065
2	Cyborg 3D USB Gold	Saitek	2,36	30,00 €	12/2001	Sunny Hardware	Delitzsch	034202/329503
3	Cyclone FX SV-6631	Interact	2,38	66,44 €	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800233
4	Top Gun Afterburner 2	Guillemot	2,50	50,00 €	12/2001	Sunny Hardware	Delitzsch	034202/329503
5	Predator QZ 500	Trust	2,56	33,73 €[1]	12/2001	Trust	Kleve	02821/58810
6	Wingman Attack 2	Logitech	2,63	19,00 €	12/2001	Tauch& Partner	Verl	05246/709722
6	Predator EP 300	Trust	2,63	19,91 €[1]	12/2001	Trust	Kleve	02821/58810
6	Cyclone 3D SV-244	Interact	2,63	30,67 €[1]	12/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Top Gun Fox 2 Pro USB	Guillemot	2,68	31,00 €	12/2001	Sunny Hardware	Delitzsch	034202/329503
10	Predator XK 100	Trust	2,70	9,18 €	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800233
11	ST 110 Dynamic Stick and Throttle	Saitek	2,72	21,93 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	ST 200 USB Control Stick	Saitek	2,77	23,00 €	12/2001	Avitos	Linden	01805-606065
13	X 45 Flight System	Saitek	2,85	74,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	PC Sabre Pro SV-214	Interact	2,92	25,56 €[1]	12/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
15	ST 50 Lightning Action Stick	Saitek	3,08	15,90 €	12/2001	Insercom	Lindlar	02207/910507
16	Wingman Strike Force 3D	Logitech	3,46	77,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700/86483773
17	Arowana Terminator 2	Poso Electronic	3,81	14,83 €[1]	12/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
ZUSATZAUSSTATTUNG FÜR KONSOLEN								
●	The Sony Playstation-2-Linux-Kit Version 1.0	Sony	5,23	288,42 €[1]	9/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805/252586

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt



Foto: Corbis

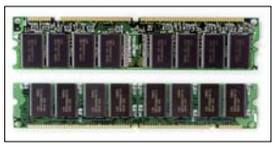
In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange suchen, um zu erfahren, was Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seiten erklärt die Redaktion viele im Heft verwendete Fachwörter.

AGP-Anschluss

Viele jüngere Grafikkarten haben einen AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1]), über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es wird zwischen AGP1X, AGP2X, AGP4X und demnächst AGP8X unterschieden. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung.

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.



BIOS[2]

BIOS steht für „Basic Input/Output System“[3], auf Deutsch: „grundlegendes Ein- und Ausgabe-Programm“. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es lädt gleich nach dem Einschalten des Computers das Betriebssystem.

Bit

Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert 0 oder 1.

Bluetooth[4]

Bluetooth heißt die Übertragungstechnik, mit der Geräte per Funk Text-, Bild- und Tondaten austauschen können. Die Reichweite beträgt bis zu 100 Meter. Die Übertragung ist weitgehend stör- und abhörsicher. Für Bluetooth-Übertragungstechnik ist ein Bluetooth-Adapter notwendig. Dieser wird einfach in einen freien **USB**-Anschluss Ihres Computers gesteckt.

Bluetooth-Adapter

Siehe **Bluetooth**.

Byte[5]

Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Chipsatz

Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von Computer-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors** mit Erweiterungskarten.

Direct-X

Direct-X ist eine Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt.

Direct-3D

Direct-3D ist Teil der **Direct-X**-Erweiterung für Windows, zuständig für die Darstellung grafischer Effekte.

Domain[7]

Das Internet ist in viele Gebiete, die so genannten Domains, eingeteilt. Maßgeblich für die Einteilung sind das Land, in dem ein Internet-Rechner steht, und die Organisationsform des Betreibers, dem er gehört, also zum Beispiel eine Firma oder eine Universität.

DSL

DSL steht für „Digital Subscriber Line“[8], auf Deutsch: „digitale Teilnehmer-Anschlussleitung“. Diese Internet-Verbindung ist bis zu zwölf Mal schneller als **ISDN**. Bis zu 96 000 Zeichen pro Sekunde können empfangen werden. Bei DSL wird während einer Internet-Verbindung die Telefonleitung nicht blockiert. T-DSL ist der Markenname für das DSL-Produkt der Deutschen Telekom. Manche Geräte, zum Beispiel die Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur per DSL-Anschluss und einen DSL-taugliches **Modem**, nicht über ein normales Modem oder ISDN aufbauen.

DSL-Anschluss

Siehe **DSL**.

DSL-Modem

Siehe **DSL**.

DVD

DVD steht für „Digital Versatile Disc“[9]. 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, den DVD-Spieler. Auch der Computer muss ein DVD-ROM-Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können.



DVD-ROM-Laufwerk

Siehe **DVD**.

Firewall[10]

Eine Firewall (übersetzt: Brandschutzmauer) ist ein Programm zum Schutz Ihres Computers vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet. Es soll außerdem vor Viren und dem Ausspionieren persönlicher Daten schützen.

Frequenzbereich

Töne werden durch Schwingungen erzeugt. Die Anzahl der Schwingungen pro Sekunde wird Frequenz genannt. Sie wird in **Hertz** oder **Kilohertz** gemessen und bestimmt die Tonhöhe. Um die Lautstärke von hohen und tiefen Tönen separat einstellen zu können, werden die Tonhöhen in Musik-Abspielprogrammen in Frequenzbereiche eingeteilt. Der Bereich „170“ steht zum Beispiel für tiefe Töne, deren Frequenz um 170 Hertz liegt.

Hertz

Hertz (Hz) ist eine Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

IDE-Anschluss

IDE steht für „Integrated Drive Electronics“[11]. IDE ist eine Anschlussnorm für in den Computer eingebaute Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, CD-Recorder oder Bandlaufwerke. IDE hat sich als Standard etabliert. Jeder moderne Computer hat mindestens zwei IDE-Anschlüsse, manche haben sogar vier.

Infrarot

Per Infrarot-Anschluss (Schnittstelle) können Daten ohne Kabelverbindung von einem Gerät zum anderen übertragen werden, etwa vom Handy zum Com-

Joystick[6] (Steuerknüppel)

Der Geschwindigkeits-Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der den Gashebel eines Flugzeugs simulieren soll. Schieben Sie den Hebel ganz nach vorne, so geben Sie „Vollgas“, ziehen Sie ihn zurück, nehmen Sie Gas weg. Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, dass Auslenkungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, seine Bewegung nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



1sprich: „Äckßelleraitid Graffficks Port“ 2sprich: „Baios“ 3sprich: „Bäisik Input/Autput Sistem“ 4sprich: „Bluhtuhß“ 5sprich: „Bait“ 6sprich: „Dschoi-Stick“ 7sprich: „Domäin“ 8sprich: „Didschitel Ssabbskraiber Lain“ 9sprich: „Didschitel Worsetail Disk“ 10sprich: „Falerwohl“ 11sprich: „Intigräitid Draif Ilecktronnicks“

Bildauflösung



Niedrige Auflösung.



Hohe Auflösung.

Das auf einem Computer-Bildschirm dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, **Pixel** genannt. Die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, etwa 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte. Je höher die Bildauflösung ist, desto genauer und besser ist die Darstellung. Außerdem ergibt sich ein größeres Bild. Als dritter Wert wird hier manchmal auch die „Farbtiefe" angegeben: 1024 x 768 x 24 beschreibt eine Grafikeinstellung mit 1024 mal 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 24 Bit. Damit lassen sich 16,7 Millionen Farben darstellen.

puter oder von einer Fernbedienung zum Fernsehgerät. Eingesetzt wird dabei das für den Menschen unsichtbare infrarote Licht. Anders als bei der Funkübertragung müssen Sender und Empfänger dabei „Sichtkontakt" haben. Die Reichweite beträgt nur wenige Meter.

ISDN

Das digitale Telefonnetz ISDN (Integrated Services Digital Network[12]) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde auf einer ISDN-Leitung), zum Beispiel über das Internet.

Kilobit

Ein Kilobit entspricht 1024 **Bit**.

Kilobyte

Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Kilohertz

Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

Megabyte

Ein Megabyte entspricht 1024 **Kilobyte**.

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.

Gamepad[13] (Spieletastatur)

Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem Analog-Stick kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links".



Das **Steuerkreuz** dagegen kennt nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".

MP3

MP3 ist ein Dateiformat, mit dem Daten von Musikstücken „gequetscht", also Platz sparend gespeichert werden können, ohne dass sich dadurch der Klang deutlich hörbar verschlechtert. MP3 verringert die Datenmenge eines Musikstücks auf etwa ein Zehntel der ursprünglichen Größe. Dabei werden nur Klanganteile entfernt, die der Mensch kaum oder gar nicht hören kann. Im MP3-Format passen bis zu zwölf Stunden Musik auf eine CD, die sonst maximal 80 Minuten fasst. MP3-Dateien erkennen Sie an der Datei-Endung „mp3". Zum Abspielen am PC brauchen Sie ein spezielles Programm, zum Beispiel „Winamp", zum Hören per HiFi-Anlage einen CD-Spieler, der MP3-CDs lesen kann.

MP3-Spieler

Siehe **MP3**.

Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern, häufig ausschließlich so genannte Personal Computer (PC), die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkkarte

Eine Netzwerkkarte wird in den Computer eingebaut, um ihn mit einem **Netzwerk** zu verbinden. An die Karte wird entweder ein Netzwerkkabel angeschlossen, oder die Verbindung wird drahtlos über Funkwellen hergestellt.

Open GL

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.

Partitionen

Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

PC-Netzwerk

Siehe **Netzwerk**.

PCI-Anschluss

PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[14]. 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.

Pixel

Jedes Computerbild ist aus einzelnen Bildpunkten zusammengesetzt. Diese Bildpunkte bezeichnet man als Pixel. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto mehr Details zeigt es.

Port

Ein **Server** bietet seine Dienste über sogenannte Ports an. Die werden mit einer Zahl zwischen 0 und 65535 bezeichnet. Über den Port mit der Nummer 80 wird beispielsweise das Programm angesprochen, das Internet-Anfragen bearbeitet.

Prozessor

Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des PC. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen.



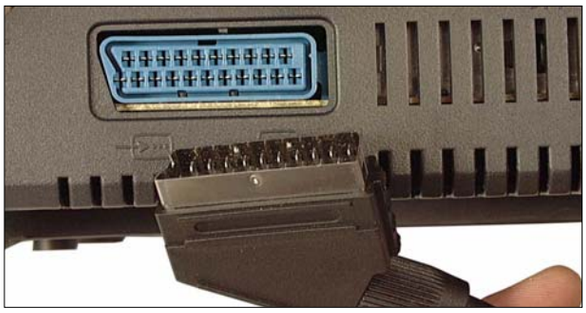


Per Netzwerk können mehrere Spieler gegeneinander antreten.

12sprich: „Intigrätitid Ssörwissis Didschitel Nettwörk" 13sprich: „Gämpäd" 14sprich: „Perifiereel Kompohnents Interkonnekt"

Scart

Über den so genannten Scart-Anschluss lassen sich mit entsprechenden Kabeln alle Bild-, Ton und Steuersignale etwa zwischen Fernsehgerät und **DVD**-Spieler, Videorecorder oder Sat-Empfänger übertragen. An den Geräten befindet sich die 21-polige Buchse, das Scart-Kabel an beiden Enden passende Stecker. Bei einfachen Scart-Kabeln sind häufig nicht alle Pole belegt, so dass nicht alle Signale übertragen werden. In Europa gehört



der Scart-Anschluss an Fernsehgeräten und Videorecordern zum Standard.

Scart-Buchse

Die Scart-Buchse wird auch Anschluss genannt. Siehe **Scart**.

Scart-Kabel

Siehe **Scart**.

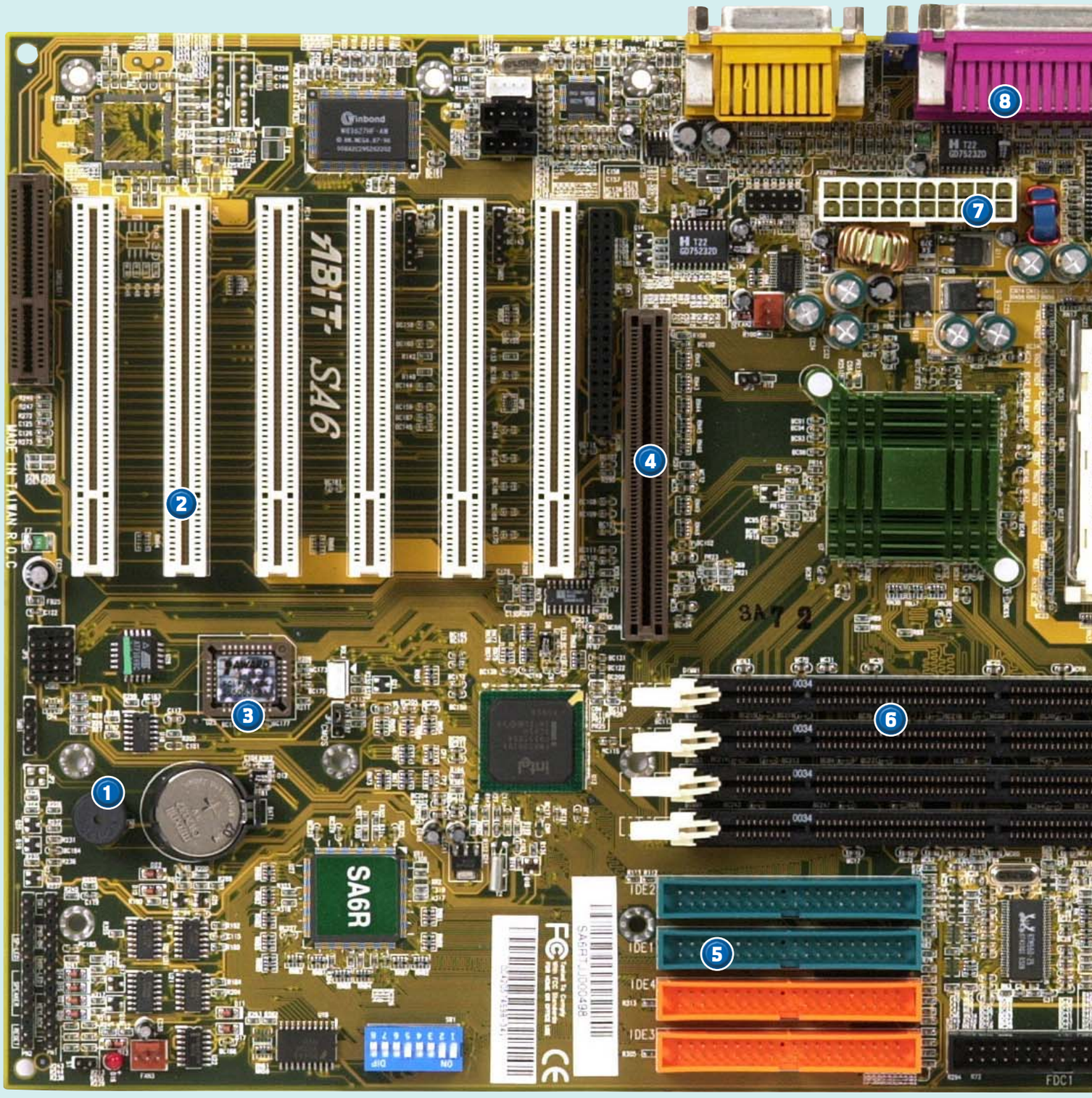
Server[1]

In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Clients[2] (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.

Stereo

Eine Stereoanlage gibt Musik oder Sprache auf zwei Kanälen (links und rechts) über die Lautsprecher wieder. So soll ein räumlicher Klangeindruck vermittelt werden.

Hauptplatine (Motherboard[3]/Mainboard[4])



1sprich: „Sörver" 2sprich: „Klaients" 3sprich: „Masserbohrd" 4sprich: „Mäinbohrd"

Treiber (Steuerungsprogramme)

Nahezu jedes Bauteil im Computer und alle angeschlossenen Geräte benötigen zur korrekten Funktion ein Steuerungsprogramm (Der Fachbegriff lautet: Treiber). Ein Treiber funktioniert nur mit dem passenden Bauteil oder Gerät. So kann etwa ein Grafikkartentreiber keiner Soundkarte Töne entlocken und funktioniert auch nur mit dem Typ Grafikkarte, für den er programmiert wurde. Verschiedene PC-Betriebssysteme, wie Windows 2000, Windows ME oder Windows XP, benötigen auch unterschiedliche Treiber.

Trojaner

Ein Trojaner oder Trojanisches Pferd ist ein Virus, das sich als nützliches Programm tarnt und nach dem Start Schaden im Computer anrichtet.

USB

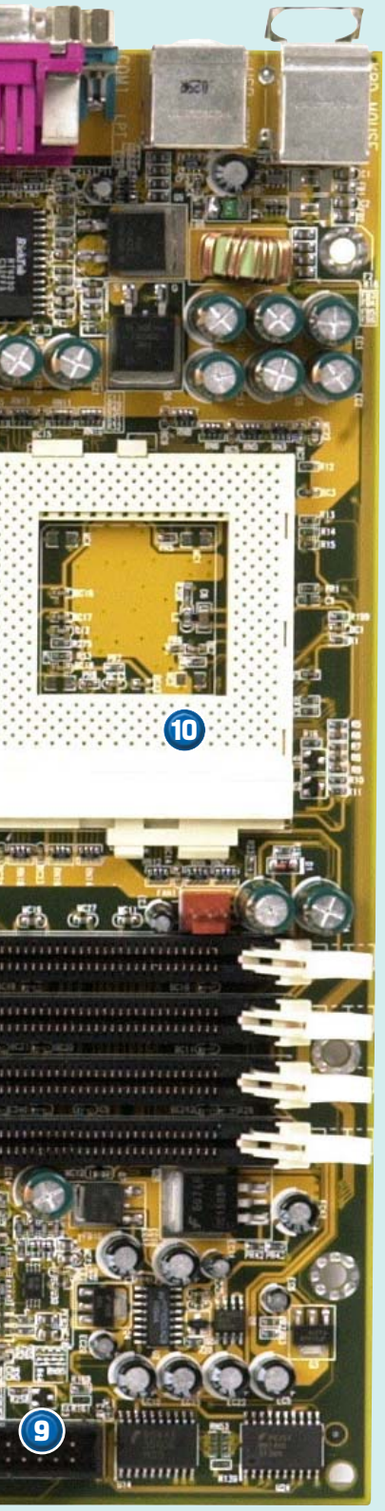
Der USB-Anschluss (Universal Serial Bus[5]) ist eine Anschlussform für Computer und Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur. Programme wie Windows ME oder XP erkennen angeschlossene USB-Geräte automatisch und installieren, falls nötig, die erforderlichen **Treiber** (Steuerungsprogramme). Die maximale Datenübertragungsrate beträgt 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

USB-Anschluss

Siehe **USB**.

Zusatzprogramm (Patch[6])

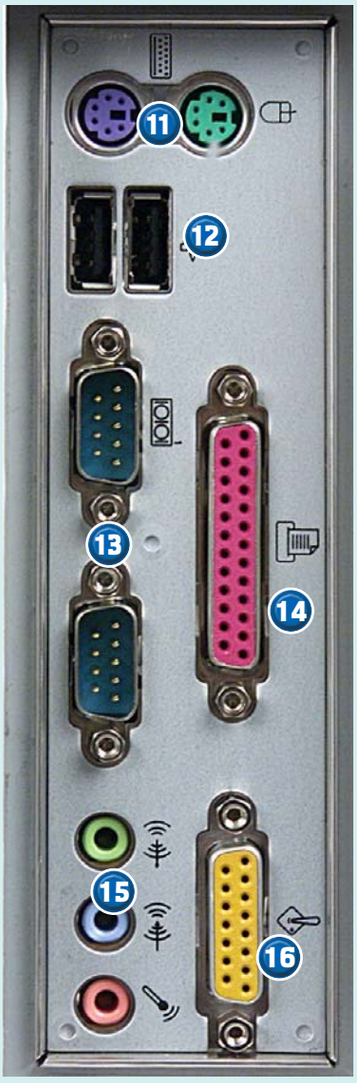
Das Wort „Patch“ kommt aus dem Englischen und heißt auf Deutsch „Flicken“. In der Computer-Fachsprache werden damit kleine Zusatzprogramme bezeichnet, die man einsetzt, um Programmierfehler einer bereits ausgelieferten Software zu beheben. Auch Spielverbesserungs-Programme gehören zu dieser Art.



Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner oder **DVD**-ROM-Laufwerke. Der **Prozessor** sitzt auf einer speziellen Halterung und kann bei Bedarf gegen ein schnelleres Modell ausgetauscht werden. Manche Hauptplatinen haben je eine eingebaute Grafik- und Soundkarte, die jedoch häufig nicht sehr leistungsfähig sind und auch nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten benutzen.

1. Kleiner Lautsprecher, der mit akustischen Signalen Fehler meldet
2. **PCI-Anschluss**
3. Chip, der das **BIOS** enthält
4. **AGP-Anschluss**
5. **IDE-Anschlüsse**
6. Steckplätze für **Arbeitsspeicher**
7. Anschluss für das Stromkabel vom Netzteil
8. Anschlüsse für Tastatur, Maus, Drucker und weitere Zusatzgeräte
9. Anschluss für Diskettenlaufwerk
10. Sockel für **Prozessor**

Die Anschlüsse des Computers



An der Rückseite jedes Computers befinden sich unterschiedliche Buchsen. Hier werden die Kabel zur Stromversorgung, für den Monitor, für Tastatur, Maus und jegliches Zubehör angeschlossen. Die Form der Buchsen ist bei jedem Computer gleich, nur die Anordnung kann unterschiedlich sein.

11. PS2[7]-Anschlüsse für Maus und Tastatur
12. **USB**-Buchsen
13. Serielle Anschlüsse, etwa für **Modem**
14. Paralleler Anschluss, etwa für Drucker
15. Anschlüsse für Lautsprecher (grün), Mikrofon (rot) und Aufnahme (blau)
16. Gameport für **Joystick**-Anschluss

[5]spricht: „Juniwörßel Ssirie-el Bass“ [6]spricht: „Patsch“

[7]Diese Abkürzung hat nichts mit „Playstation 2“ zu tun.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

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 an das COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

HILFETELEFON



Foto: Zefa

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM: 0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr
Spezielle Fragen zu Hardware: 01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr
Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen: 01908/83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089/412190	089/32940409	040/89703355	01908/24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	01908/24663	09471/306948	01805/225155	01905/10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241/96660	05241/966610	05241/96690	05241/96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/966610	www.ascaron.com
Blackstar Interactive	67547	Worms	06241/934940	06241/934941	01908/88025	01908/88025	Werktags 14-17 Uhr	keins	www.black-star.de
Blue Byte Software	45468	Mülheim/Ruhr	0208/450880	0208/4508899	0208/4502929	0208/4502929	Mo-Do 15-19, Fr 15.30-19 Uhr	0208/4502999	www.bluebyte.net
CDV	76185	Karlsruhe	0721/972240	0721/9722424	01805/299266	0721/97224670	Mo-Fr 9-17 Uhr	0721/9722424	www.cdv.de
Codemasters	81671	München	01908/7326861	089/49991500	01908/7326861	01908/24644	Mo-Fr 8-22 Uhr	0044/1926814132	www.codemasters.de
Cryo Interactive	52078	Aachen	02408/9590	02408/959125	02408/959209	02408/959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12 Uhr	02408/959135	www.cryo-interactive.de
Data Becker	40223	Düsseldorf	0211/9334900	0211/9334999	0211/9331666	0211/9331666	Mo-Fr 12-16 Uhr	0211/9334999	www.databecker.de
Disney Interactive	81677	München	089/99340258	089/99340249	06102/8168168	06102/8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805/216699	05207/995500	01805/258383	01805/258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	ehapa.funonline.de
Eidos	22767	Hamburg	01908/39572	01907/71885	01908/39572	01908/39582	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01907/71880	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	0221/975820	0221/97582111	01907/76633	01907/54464	Mo-Sa 11 bis 20 Uhr	0221/97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	82152	Planegg	01801/185795	089/85795160	01805/252006	01805/252006	täglich 7-24 Uhr	089/85795160	www.empireinteractive.com
Fishtank Interactive	81373	München	0751/861944	0751/861472	0751/861944	0751/861944	Mo-Fr 16-19 Uhr	keins	www.fishtankgames.de
Hasbro Interactive[1]	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Ikarion	52064	Aachen	0241/4701520	0241/4701525	0241/4701520	0241/4701520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241/4701525	www.ikarion.de
Infogrames Deutschland	60314	Frankfurt/Main	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Jowood	63263	Neu-Isenburg	06102/8168168	06102/8168169	06102/8168168	06102/8168168	Mo-Fr 15 - 18 Uhr	keins	www.jowood.com/de
Koch Media	82152	Planegg	01801/185795	089/857953425	01805/656008	089/85795425	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	keins	www.kochmedia.de
Konami	60437	Frankfurt/Main	069/98557320	069/98557377	01908/24694	01908/24694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069/98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241/701871	05241/701875	05241/701874	05241/701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/701875	www.fun-and-magic.de
Microprose	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089/31760	01805/251191	01805/672255	01805/672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408/959209	02401/6077820	02408/959209	02408/959209	Mo - Fr 14 - 17, Di auch 9 - 12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805/005806	06026/950308	01805/005806	01900/000000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026/950308	www.nintendo.de
Novitas	38104	Braunschweig	0531/215340	0531/2153411	0700/06684827	0700/06684827	Mo-Fr 8-16 Uhr	0531/2153411	www.greenpepper.de
Phantagram Interactive	85609	Dornach	089/94490270	089/94490110	089/94490270	089/94490270	Mo-Fr 9-18 Uhr	089/94490110	www.phantagram.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327/9970	02327/997411	02327/997550	02327/997550	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Ravensburger Interactive	88214	Ravensburg	0751/861047	0751/861941	0751/861944	0751/861944	Mo-Do 16-19 Uhr	keins	www.ravensburger.de
Sega	40549	Düsseldorf	0211/563450	0211/56345100	01803/000410	01907/80009	täglich 0-24 Uhr	keins	www.sega-europe.com/deutsch/home.php
Simaviator	32825	Blomberg	05236/888671	05236/888670	05236/888671	05236/888669	Mo, Mi, Fr 14-16 Uhr	05236/888670	www.simaviator.de
Softgold Computerspiele	41564	Kaarst	02131/607-0	02131/607-111	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	www.thq.de
Software 2000	23701	Eutin	04521/80040	04521/800488	01905/72000	01905/72000	Mo-Do 8.15-18, Fr 8.15-14 Uhr	04521/800430	www.software2000.de
Sony	63263	Neu-Isenburg	06102/4330	06102/433555	01805/766977	01905/78578	Mo-Fr 10-20 Uhr	01905/85255 (Abruf)	www.playstation.de
Sunflowers Interactive	63225	Langen	06103/20630	06103/2063-217	01905/10550	01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing! Entertainment (Media AG)	41564	Kaarst	02131/40660	02131/4066440	02131/4066499	02131/40660	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131/4066440	www.swing-games.com
Take 2 Interactive	80798	München	089/278220	089/27822111	01805/217316	01908/7326836	Mo-Fr **S**:8-24 Uhr, **T**:12-20 Uhr[2]	keins	www.take2.de
Tandem Verlag	53639	Königswinter	02223/91650	02223/916590	01805/606010	01805/606010	Mo-So 13-18 Uhr	089/60601006	www.tandem-verlag.de
TDK mediactive	40880	Ratingen	00352/50501400	00352/50501400	00352/50501435	00352/50501435	werktags 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805/605511	02151/4189418	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	030/5363580	030/5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800115	01805/554938	01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	040/89703322	01905/80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	01907/71887	01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907/71889 (Abruf)	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805/0774353	06103/9940155	06103/9940940	01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	www.universalinteractive.de
Wanadoo	21509	Glinde	040/710060	040/71006280	01908/46026	01908/46027	Mo-So 8-24 Uhr	040/71006280	www.wanadoo-edition.com

■ bis zu 0,123 Euro pro Minute ▲ bis zu 0,24 Euro pro Minute ▼ bis zu 0,49 Euro pro Minute ◆ mehr als 0,49 Euro pro Minute

[1] siehe auch Infogrames [2] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
1&1	75
123 Multimedia	109
Ak tronik Software	53
Allianz	69
AMS	90, 91
AOL	55, Beilage
AS Interactive	177
AVM Computersysteme	61
BILD Interactive	167
Blackstar	107
Bundesverband Volks-und Raiffeisenbanken	83
COMPUTERBILD	Beilage
COMPUTERBILD-SPIELE	161
CDV AG	17, 125
Codemasters	23, 123
DAC GmbH	89
Data Becker	65
Dell Computer GmbH	66, 67
Deutsche Expert	180
Deutsche Telekom	7
Eidos interactive	18, 19, 119
Ernst Klett	179
Infogrames	13, 117
Iobox	115
Kellas	175
Konami	35
Lever Faberge	59
Masterfoods	111, 113
Mazda	45
Microsoft	27
Pro Sieben	147
Samsung	137
Saturn	76, 77
Schlecker	101
SMS Online GmbH	165
Sonera Zed Germany GmbH	171
Strack/Selling Points	2, 135
Strato AG	81
Symantec	49
Synapsy	176
Take 2 interactive	15, 71
THQ	43
Ubi Soft entertainment	50, 51, 97
Ültje	37
Victoria	29
Vizzavi Deutschland GmbH	121

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, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12/2000 und 1, 6, 10/2001 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro (3 Mark) frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 30. September im Handel erhältlich

SPIELETESTS



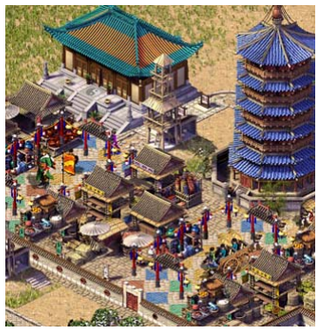
Anno 1503

Endlich: Das in den letzten Jahren wohl am sehnlichsten erwartete Spiel kommt im Oktober in den Handel. Bereits vorher konnte COMPUTERBILD-SPIELE die Neue Welt entdecken, Häuser bauen, Inseln erkunden und mit fremden Kulturen Handel treiben. Den ausführlichen Erlebnisbericht gibt's im nächsten Heft.



The Thing

1982 drehte John Carpenter den bahnbrechenden, knallharten Horror-Streifen „Das Ding aus einer anderen Welt". Kurt Russell spielte die Hauptrolle. Da der gute Mann gerade keine Zeit hat, dürfen Sie jetzt seinen Job übernehmen und fiese Aliens jagen. Ob es ein Gänsehaut-Abenteuer wird, steht in Heft 11.



Der erste Kaiser

Feuerwerk, Schießpulver und Seidenstraßen: In diesem Spiel dürfen Sie den Drachenthron des alten China besteigen und aus einem blühenden Land ein monumentales Weltreich machen. Welche Entscheidungen Sie dabei treffen müssen und ob das Regieren Spaß oder Arbeit bedeutet, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

SPIELETRICKS



Stronghold Crusader

Im Heiligen Land toben unheilige Kriege: Die Christen sind auf dem Kreuzzug, und die Araber haben etwas dagegen. Egal, auf welcher Seite Sie stehen – ein paar Tricks werden Sie brauchen können, um im Schlachtengetümmel zwischen griechischem Feuer, türkischem Krummsäbel und englischem Stahl den Überblick zu behalten. Im nächsten Heft gibt's Überlebenstipps für beide Seiten.

RATGEBER



Rausgefunden

Trocken teilt Ihnen der Verpackungsaufdruck mit: „Für dieses Spiel benötigen Sie eine XYZ-Grafikkarte mit ABC-Speicher und 758 Prozent BUM." Und Sie fragen sich besorgt: Habe ich denn so etwas zu Hause in meinem PC oder nicht? Damit Sie in Zukunft wissen, welches Innenleben Ihr Computer birgt, erklärt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE Schritt für Schritt, mit welchen Methoden Sie dem PC seine Geheimnisse entlocken.

HARDWARE



Angepackt

COMPUTERBILD-SPIELE hat 30 Spieletastaturen für PC und alle Konsolen getestet – ausführlich und gnadenlos. Jedes Gerät ging in der Redaktion durch viele Hände, um die Noten für Griffgefühl, Erreichbarkeit der Knöpfe und weitere Details zu ermitteln. Auch das Testlabor ging hart ran, mit Cola-Dusche, Staubtest und Dauerbelastung. Subjektive Eindrücke und objektive Fakten – im nächsten Heft.

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

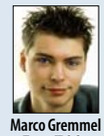

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


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, Marcus Höfer, Tobias Schick, Dörthe Firchau, Dennis van den Ende, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** Computerbild-Spiele Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/636633 (€ 0,12/Minute), E-Mail: abo@computerbild.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführer:** Christian Nienhaus. **Geschäftsleitung:** Ulrike Fröhling, Holger Martens, Gregor Stemmle. **General Manager:** Erik Peper. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1. Januar 2002. **Vertriebsleitung:** Michael Bamberger. **Produktionssteuerung:** Wolfgang Schubring. **Text- und Nachrichtensysteme:** Knut Hansen. **Verlag und Druck:** Axel Springer Verlag AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen.