12/2002
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

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

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

2,70 EURO mit CD-ROM

Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,25 €

11 Spiele auf CD-ROM

Autobahn Raser 3

Spiel 1 für Windows 95, 98, ME und XP

Die Polizei schlägt zurück

Rennspiel

■ Illegale Rennen ■ Vom Bodensee bis zum Hamburger Hafen ■ Streifenwagen im Nacken ■ Volle Pulle durch die Stadt

Schneller, wilder, verrückter

Spiel 2 — Action — Fliegenkiller

Spiel 3 — Rennspiel — Deadly Weaponz

Spiel 4 — Denk-/Knobelspiel — Gonzo Heads

Die 4te Offenbarung — Spiel 11 — Online-Rollenspiel

Spiel 5 — Geschicklichkeitsspiel — Fessie räumt auf

Spiel 6 — Geschicklichkeitsspiel — Dr. Horst

Spiel 7 — Denk-/Knobelspiel — Charmed

PLUS: 2 Top-Demos auf CD-ROM

Simulation — Emergency 2

Action — Project Nomads

Spiel 8 — Denk-/Knobelspiel — Jumper

Spiel 9 — Action — Milben-Alarm

Spiel 10 — Abenteuerspiel — Banana's Journey

PLUS: 15 Seiten Tricks PLUS: Video-Vorschau zu 2 Spielen PLUS: Programme für Profis

SPIELETESTS



Spiel des Monats

Aufbauspiel — Age of Mythologie — Siegen mit den Göttern



No One Lives Forever 2

Action — Die Waffen der Spionin



Action — Unreal Tournament 2003 — Kämpfe ohne Gnade

BRANDAKTUELL

Weihnachts-Hits: Ausführliche Spielberichte



Action — Tomb Raider: The Angel of Darkness

Action — Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Action — Der Herr der Ringe

Rollenspiel — Gothic 2



Action — GTA Vice City

Managerspiel — Anstoß 4

Fußballspiel — FIFA Football 2003

SPIELETRICKS



Robin Hood Die Legende von Sherwood

Strategie

Rächer mit Pfeil und Bogen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Vor Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, liegt eine besondere Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE: Mit diesem Heft feiert die Redaktion gemeinsam mit Ihnen den dreijährigen Geburtstag von Europas größter Computerspiele-Zeitschrift – superaktuell, kompetent und unschlagbar preiswert. Seit dem Start im November 1999 ist COMPUTERBILD-SPIELE Marktführer. Alle bisher verkauften Hefte würden, aneinandergereiht, mehr als ein Mal um den Äquator reichen. Sie, liebe Leser, haben uns in den letzten drei Jahren treu begleitet, uns wertvolle Tipps und Anregungen gegeben und dafür gesorgt, dass wir unangefochten an der Spitze stehen. Dafür möchten wir uns heute bei Ihnen bedanken. Wir versprechen Ihnen, Sie weiter ausführlich zu informieren und zu unterhalten. Viel Spaß beim Lesen!

INTERN



Schulbeispiel: Diezemann mit Titel-Seite.

● Hülle und Fülle: Was auf dem Titel Platz findet – das komponiert jeden Monat neu der Stellvertretende Chefredakteur Holger Diezemann (60). Viele Jahre Reporter, Autor und Macher bei „Bild", „Stern", Hörfunk und Fernsehen, kommt es ihm auf eine ansprechende Mischung an: „Bewährtes mit modernen, jungen Stoffen – wie der Inhalt des gesamten Heftes, denn der Titel ist wie ein Schaufenster." Was heute angesagt ist, erfährt der Journalist im Alltag der Redaktion (Durchschnittsalter 32 Jahre). Andererseits profitieren die jüngeren Mitarbeiter von seiner Erfahrung. Diezemann: „So lernt jeder von jedem."

● Unterricht im Spiele-Entwickeln verfolgte Marco Häntsch (29) in Japan (Seite 172). 800 junge Leute besuchen die Programmierer-Schulen der Herstellerfirma Konami. Häntsch, zur „Tokyo Game Show 2002" vor Ort: „Die Ausbildung kostet 23 000 Euro, bringt aber richtig was. Das sollte auch in Europa Schule machen."



Schulbesuch: Häntsch auf der Messe in Tokio.

● Lehrstunden selbst für fortgeschrittene Spieler gibt Thomas Glenk (30) in der „Profi-Ecke". „Diesmal bringe ich laute Computer zum Schweigen," sagt er leise und verrät ab Seite 198, wie er lärmende Lüfter im PC gegen flüsternde tauscht. „Das muss man aber nicht an die große Glocke hängen." So lehrt er uns auch Bescheidenheit.



Schulmäßig: Glenk beim Schrauben.

Titel-Foto: Manfred Freye, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele			4
Neues von der Spielemesse Tokyo Game Show 2002			6
Hardware			8
Das werden die Weihnachtshits:			
Anstoß 4		TITELTHEMA	10
FIFA Football 2003		TITELTHEMA	11
Gothic 2			12
Harry Potter und die Kammer des Schreckens		TITELTHEMA	14
Der Herr der Ringe – Die Gefährten		TITELTHEMA	15
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme		TITELTHEMA	15
Grand Theft Auto – Vice City		TITELTHEMA	16
Tomb Raider 4: The Angel of Darkness		TITELTHEMA	18
Neue Spiele für Handy und Mini-Computer			20
Bunt gemischt			30
Leserwahl Goldener Computer: Die Gewinner			31
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele			32
Hitliste			34
Moorhuhn-Macher Phenomedia weiter auf Kurs			36
Vorserientests:			
PC	Aquanox 2 Action (ab 22. November 2002)		43
Xbox	Blinx – The Timesweeper Geschicklichkeitsspiel (8.11.)		42
PC	Civilization 3 – Expansion Set Strategie (ab 21.11.)		40
PC	Combat Flight Simulator 3 Simulation (ab 14.11)		43
PC	Fußball Manager 2003 Managerspiel (ab 29.11.)		40
PC	Napoleon Strategie (ab Winter 2002)		39
PC	RTL Skispringen 2003 Sport (ab Ende November 2002)		38
PS 2	SOS – The Final Escape Abenteuer (ab 22.11.)		42
PS 2	Star Trek – Star Fleet Command 3 Strategie (ab 25.11.)		39
PS 2	Tony Hawk's Pro Skater 4 Sport (ab November 2002)		38

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE			44
Die Testtabelle verständlich erklärt			46
PC	Age of Mythology Strategie (ab 14.11.)	TITELTHEMA	48
PC	Anno 1503 Aufbauspiel (im Handel)		104
PC	Battlefield 1942 Action (im Handel)		96
Xbox	Buffy the Vampire Slayer Action (im Handel)		108
PS 2	Colin McRae Rally 3.0 Rennspiel (im Handel)		98
PC	Das Ding Action (im Handel)		110
PC	Die Sims – Tierisch gut drauf Simulation (im Handel)		66
PS	Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 Prügelspiel (im Handel)		56
GBA	Duke Nukem Advance Action (im Handel)		126
PC	Emergency 2 Simulation (im Handel)		100
Cube	Eternal Darkness Abenteuer (im Handel)		122
PS 2	Knight Rider Actionspiel (ab 8. November 2002)		116
PS 2	Need for Speed – Hot Pursuit 2 Rennspiel (im Handel)		74
PC	No One Lives Forever 2 Action (im Handel)	TITELTHEMA	68
PS 2	Pro Evolution Soccer 2 Fußballspiel (im Handel)		118
PC	Project Nomads Action (im Handel)		60
PC	Robin Hood Strategie (ab 15.11.)		82
PS 2	Tekken 4 Prügelspiel (im Handel)		76
Xbox	Terminator: Dawn of Fate Action (im Handel)		54
PC	Unreal Tournament 2003 Action (im Handel)	TITELTHEMA	88

GÜNSTIGE SPIELE

PS	Klonoa Beach Volleyball Sport (im Handel)		130
PC	Microsoft Flight Simulator 98 Simulation (im Handel)		128

SPIELETRICKS

PC	Age of Mythology		148
PC	Anno 1503		154
PC	Autobahn Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	TITELTHEMA	138
PC	Banana's Journey	TITELTHEMA	144
PC	Charmed	TITELTHEMA	144
PC	Deadly Weaponz	TITELTHEMA	145
PC	Die 4te Offenbarung	TITELTHEMA	146
PC	Dr. Horst	TITELTHEMA	144
PC	Emergency 2	TITELTHEMA	146
PC	Fessie räumt auf	TITELTHEMA	145
PC	Fliegenkiller	TITELTHEMA	144
PC	Gonzo Heads	TITELTHEMA	145
PC	Jumper	TITELTHEMA	144
PC	Milben-Alarm	TITELTHEMA	145
PC	Project Nomads	TITELTHEMA	146
PC	Robin Hood	TITELTHEMA	160
Cheats zu den Spielen: Der Industriegigant 2, DTM Race Driver, FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002, Medieval: Total War, Morrowind: The Elder Scrolls 3, Rayman Advance, Turok Evolution, u.a.			164

MAGAZIN

Report aus Japan: Schule für Spieleprogrammierer		172
Neues von T-Online: Spiele per Telefonleitung		174
Gewinnspiel		176

HARDWARE

Vergleichstest: 14 Steuerknüppel (Joysticks)	TITELTHEMA	178
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		179
Testergebnisse im Detail		180
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt		184

RATGEBER

Spiele-Hilfe im Internet – schnell gefunden	188
So installieren Sie ein Spiel	194

PROFI-ECKE

PC flüsterleise gemacht	198

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen	204
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften	206
COMPUTERBILD-SPIELE hilft	208
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)	210
Briefe an die Redaktion	212
Spielebücher-Kritiken	214
Marktübersicht	216
Fachbegriffe einfach erklärt	220
Telefonnummern der Spielehersteller	224
Inserentenverzeichnis	225

DIE LETZTE SEITE

Vorschau	226
Impressum	226

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Autobahnraser 3 – Die Polizei schlägt zurück"** TITELTHEMA, **„Fliegenkiller"** TITELTHEMA, **„Fessie räumt auf"** TITELTHEMA, **„Jumper"** TITELTHEMA, **„Deadly Weaponz"** TITELTHEMA, **„Dr. Horst"** TITELTHEMA, **„Milben-Alarm"** TITELTHEMA, **„Gonzo Heads"** TITELTHEMA, **„Charmed"** TITELTHEMA, **„Banana's Journey"** TITELTHEMA, **„Die 4te Offenbarung"** TITELTHEMA. Probierversionen (Demos): **„Emergency 2", „Project Nomads"** TITELTHEMA. Sonstiges: **Acrobat Reader 5.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.1b** (Steuerungsprogramm), **Microsoft Windows Installer 2.0.** Komplette Anwendungs-Programme: **„CD-Bremse 1.23", „IBM Feature Tool 1.5".**

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	44 - 45
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM	132
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	184 - 185

Meldungen

Start verschoben

Einen zweimonatigen Boxenstopp legt Spieleherstel-ler TDK Mediactive bis zur Veröffentlichung von „World Racing“[1] für Xbox ein. Statt, wie geplant, im November bekommen die 120 Autotypen aus der Mercedes-Benz-Produktpalette erst im Januar Startfreigabe. Als Grund für die Verzögerung gibt der Hersteller Optimierungen am Spiel an.

Gold für Microsoft

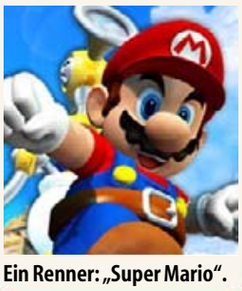
„Dungeon Siege“[2] verkaufte sich seit März mehr als 100 000 Mal. Dafür wurde das PC-Spiel jetzt vom Verband für Unteraltungselektronik Deutschland (VUD) mit Gold ausgezeichnet. In COMPUTERBILD-SPIELE Heft 6/2002 bekam der Action-Titel die Auszeichnung „Spiel des Monats“, Testnote „gut“.

Ring frei!

Vivendi meldet, dass zwei Online-Spiele mit dem Herr-der-Ringe-Stoff in der Mache seien. Wann die auf den Markt kommen, steht noch nicht fest. „Es wird ein Rollen- und ein Strategiespiel geben, mehr können wir dazu leider noch nicht sagen“, so Tanja Hohmann, Pressesprecherin bei Vivendi Universal.

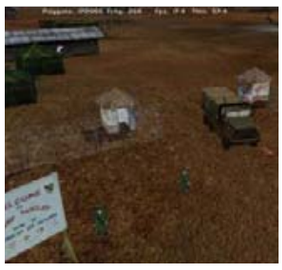
Super, Mario!

„Super Mario“, fleißig klempnernde Spielefigur und Maskottchen der Firma Nintendo, kurbelt den Umsatz an. Der neueste Streich mit Mario heißt „Super Mario Sunshine[3]“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002). Laut Nintendo ging das Gamecube-Spiel allein am ersten Verkaufswochenende europaweit 175 000 Mal über den Ladentisch. „Ein echter Sonnenschein“, sagt Nintendo-Chef Axel Herr. Seit das neue Mario-Spiel auf dem Markt ist, sei auch der Gamecube-Verkauf um 40 Prozent gestiegen.



Ein Renner: „Super Mario“.

[1]sprich: „World Rällöng“ [2]sprich: „Danschen Ssihdsch“ [3]sprich: „Ssannschain“ [4]sprich: „Platuhn“ [5]sprich: „Bättel Rälms – Winter off Wulf“ [6]sprich: „Big Massa Trackers“



Trist: ein Lager der U.S.-Armee.



Friede den Hütten? Nein, diese Maxime galt im Vietnamkrieg nicht.



Die friedliche Postkarten-Idylle trügt.

Platoon[4]

Die Luft wird eisenhaltig

Strategiespiel für PC | Ein unrühmliches Kapitel amerikanischer Kriegsgeschichte wird demnächst am PC fortgeschrieben. „Platoon“ versetzt Sie nach Vietnam. In 15 Missionen sollen Sie alles dafür tun, den Krieg zu gewinnen. Geboten wird das volle Programm, von den ersten Konflikten im Jahre 1965 bis zur Eskalation der Kämpfe Ende 1968. Die Entwickler des Spiels haben sich an Berichten und Dokumenten der U.S.-Armee orientiert und natürlich deren Originalfahrzeuge von damals übernommen, etwa die Panzerwagen „M113 Armoured Personnel Carrier“ und „M48 Patton Tank“ sowie diverse Lastwagen und Hubschrauber. In einer bereits gesehenen frühen Version beeindrucken die sehr realistischen Bewegungsabläufe der Soldaten. Die harten Jungs agieren in einer dreidimensional dargestellten Umgebung, kämpfen sich bei Wind, Regen oder gar Monsun durch Elefantengras, Reisfelder und Sümpfe, während Sie den Schauplatz aus der Vogelperspektive im Auge haben.

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



Herren wie dieser wollen nur eins: Ihnen japanische Angst einjagen.



So sah einst der Häuserkampf im Land der aufgehenden Sonne aus.



Zum Gruseln: ein riesiger Rachen im Reiche des Drachen.

Battle Realms – Winter of Wolf[5]

Kaltfront aus dem Osten

Ergänzungs-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | „Fans von Filmen wie ‚Die sieben Samurai‘ und Büchern wie ‚Shogun‘ werden an den mittelalterlichen Kampfgebieten ihre helle Freude haben.“ Diese Prognose gab COMPUTERBILD-SPIELE in Ausgabe 2/2002 über „Battle Realms“ ab, adelte den Titel zum „Spiel des Monats“ und beurteilte ihn mit der Note „gut“. Das sind nicht die schlechtesten Startbedingungen für die Vorgeschichte „Winter of Wolf“, die sieben Jahre vor den Ereignissen des Hauptspiels angesiedelt ist. Als Alleinerbe des ermordeten Wolf-Clanführers sollen Sie dessen „Wölfe“ im Kampf gegen die Tyrannei anführen. Acht neue Einheiten und vier Zen-Meister sorgen für erweiterte Strategie-Optionen. Aber Achtung: Diesmal herrscht strenger Winter, und der erschwert nicht nur die Ernte.

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

Big Mutha Truckers[6]

Aller Laster Anfang

Simulation für Playstation 2 und Xbox | Momma Jackson hat ein Trucker-Unternehmen in den Südstaaten – und vier Kinder, die es erben wollen. Also fackelt sie nicht lange und lässt die Erben im Fahrwettbewerb gegeneinander antreten. Der Spieler sucht sich einen der mehr oder weniger wohl geratenen Nachkommen als „würdigen „Stellvertreter“ aus und setzt sich ans Steuer eines Lastwagens. Der Job: fünf Städte anfahren und mit Ware beliefern. Und zwar möglichst, ohne unterwegs Autos zu beschädigen, von Motorradbanden ausgeraubt zu werden oder Strafzettel zu sammeln. Nach getaner Arbeit geht's dann ab in die Trucker-Kneipe. Vielleicht findet sich da ja so manche Zusatzaufgabe, mit der man punkten kann.

Angekündigt für:
Ende November 2002
Preis laut Hersteller: 60 Euro
Infos bei: Empire Interactive, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795, www.empireinteractive.com



Ein echter Trucker hat Biss.



Gleich wird sich herausstellen, wer zuerst die zündende Idee hatte.



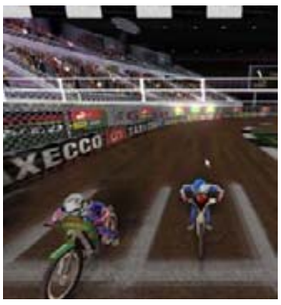
In „Red Faction 2" dürfen Sie gefahrlos mit dem Feuer spielen.

Red Faction[7] 2

Reichlich Zündstoff

Actionspiel für Playstation 2 | Niederträchtig, korrupt und gnadenlos – das ist der Diktator Sotop, dessen langer Schreckensherrschaft Sie ein Ende setzen sollen. Als Einzelkämpfer und Sprengstoffexperte sind Sie zweifellos besser dafür geeignet als eine ganze Armee. Um den Tyrannen zu beseitigen, müssen Sie 42 Spielaufgaben erfüllen. Fünf weitere Elitekämpfer unterstützen Sie dabei. Die Jungs arbeiten weit gehend selbstständig, geben etwa auf Feinde schon im Anmarsch gezielte Fernschüsse ab, ohne lange zu debattieren. Ihre ganz persönliche Waffenkammer ist gut bestückt. 15 schlagkräftige Argumente vom Gewehr bis zum Granatwerfer unterstützen Ihre „Überzeugungsarbeit". Je nach Aufgabe stehen auch Panzer, Hubschrauber oder gar U-Boote zur Verfügung. Und wer nicht gern allein spielt, kann sich mit bis zu vier Spielern an einem Bildschirm durch 40 Mehr-Spieler-Aufgaben schlagen. Wie das aussehen könnte, vermittelt Ihnen übrigens jetzt schon ein Video im Internet unter www.thq.de.

Angekündigt für:
Mitte November 2002
Preis laut Hersteller:
59,95 Euro
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511



Sandkastenspiel für echte Kerle.

Extreme Speedway Challenge[8]

Ungebremstes Vergnügen

Rennspiel für PC | Was erwarten Sie von einem Rennspiel? Schnell, simpel und zum Sonderpreis? Dann sollten Sie beim „Extreme Speedway Challenge" mitfahren. Sie wissen ja: Wer bremst, verliert. Deshalb verzichten die Motorräder, mit denen hier der Acker umgepflügt wird, gleich ganz auf Bremsen. Also: Gas aufdrehen, rasen, siegen. In 20 Stadien tobt der Kampf um die Meisterschaft. Bei jedem Wetter und auf Eis, Schlamm, Gras oder Sand. Wer gewinnt ,kassiert genug Preisgeld, um den heißen Ofen fürs nächste Rennen aufzurüsten. Aber bloß keine Bremsen einbauen.

Angekündigt für:
Mitte November 2002
Preis laut Hersteller:
19,99 Euro
Infos bei: Spirit Projektgesellschaft, Dornhaldenstr. 6, 70 199 Stuttgart, Tel. 0711/96685912, www.extreme-speedway.de

Tiger Woods PGA Tour[9] 2003

Von Loch zu Loch

Sportspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Ihr Boss schwärmt ständig vom Golfspielen, und Sie können nicht mitreden? Das lässt sich ändern. An Computer oder Konsole haben Sie schon bald die Möglichkeit, gegen Tiger Woods anzutreten – einen der besten Golfspieler der Welt. Außer dem Champion können Sie weitere 16 Berühmtheiten des gepflegten Rasensports herausfordern. Gespielt wird auf zwölf weltbekannten Plätzen, darunter Anlagen wie Pebble Beach Golf Links, Princeville und der Royal Birkdale Golf Club. Dort lernen Sie schnell, einen Ball anzuschneiden oder was „Eagle" und „Par" bedeuten. Und zeigen alsbald der Sportprominenz, was ein Handicap ist. Zur Abwechslung dürfen Sie auch mal Golf auf der Straße spielen oder in Minispielen Punkte sammeln.

Angekündigt für:
22. November 2002
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820, www.electronicarts.de





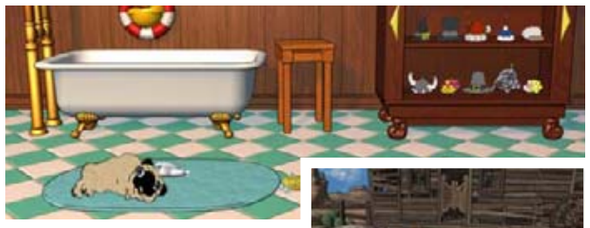


Für den Sport der Reichen und Schönen ist keine Landschaft zu schade.

Catz[10] 5, Dogz[11] 5

Wie Hund und Katze

Simulationen für PC | Mit diesen beiden Spielen können Sie den Hund aus dem Sack lassen oder die Katze hinterm Ofen hervorlocken. Oder so ähnlich. Je nachdem, ob Sie lieber Schnurren oder Bellen hören, entscheiden Sie sich für das Spiel „Catz" (Katzen) oder für „Dogz" (Hunde). In jedem Fall sollten Sie ein gutes Frauchen oder Herrchen abgeben. Aus fünf Rassen wählen Sie Ihren vierbeinigen Hausgenossen und haben prompt einen anspruchsvollen Fürsorgefall am Hals: füttern, pflegen, spielen, Kunststücke beibringen – die ganze Palette. Und das täglich. Bei jedem Start des Computers startet das Spiel automatisch, und Ihr tierischer Liebling begrüßt Sie freudig.





Angekündigt für:
28. November 2002
Preis laut Hersteller: 15 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Baden oder Spielen – Bello weiß, wie er Sie auf Trab hält.

Kurz vorgestellt

Millionenspiel

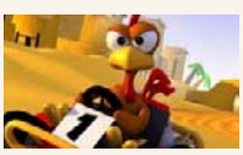
Freitags, samstags, montags – wenn Günther Jauch fragt „Wer wird Millionär?", schießen die Einschaltquoten in die Höhe. Und damit Sie auf das beliebte Quiz selbst unterwegs nicht verzichten müssen, gibt's das beliebte Quiz ab 22. November 2002 auch für Gameboy Advance. Der Preis: 49,99 Euro.
Infos bei: Bigben Interactive GmbH, Tel. 02271-4985930
www.bigben-interactive.de

Online-Spielspaß

Haben Sie Lust, an einer Meisterschaft im Internet teilzunehmen? Kein Problem, bei www.ethletics.de können Sie sich jetzt kostenlos anmelden. Dort läuft das Actionspiel „Counterstrike"[12] (deutsche Version), Ihre Geschicklichkeit können Sie mit „Tetrinet" unter Beweis stellen, und alle Strategen dürfen sich in „Warcraft[13] 3" messen. Der Hersteller sorgt dafür, dass nur starke gegen starke und schwache gegen schwache Spieler antreten. So soll frustfreier Spielspaß für jeden garantiert sein.
Infos bei: Ethletics, Tel. 04122- 97697220

Moorhuhn auf Rädern

Anfang Dezember soll „Moorhuhn Kart Racer[14]" von Phenomedia (siehe Beitrag in diesem Heft) erscheinen. Das Rennspiel im Comic-Stil wartet mit witzigen Extras auf. Zum Beispiel können Sie Verfolger mithilfe von Kaugummis an der Fahrbahn festkleben oder auf Eistüten ausrutschen lassen. Im Handel wird das Spiel voraussichtlich für 10 Euro zu haben sein. Bei www.computerbildspiele.de gibt's aus diesem Anlass ein Moorhuhn-Spezial. Hier finden Sie nicht nur den Verweis auf die Internet-Seite, von der Sie die drei unterschiedlich großen Versionen des Spiels kostenlos herunterladen können, sondern auch die bekannten älteren Moorhuhn-Versionen.
Infos bei: Phenomedia, Tel. 02327-9970



Moorhuhn – voll abgefahren!

7 spricht: „Redd Fäckschen" 8 spricht: „Jxtrihm Sphdwäi'Tschallenscht" 9 spricht: „Taiger Wudds Pi Dschi Ä'Tuhr" 10 spricht: „Kätz" 11 spricht: „Dogs" 12 spricht: „Kaunter-Sstraik" 13 spricht: „Wohrkraftt" 14 spricht: „Raißer"

Made in Japan

Über 130 000 Besucher bestaunten dieses Jahr die Neuigkeiten auf der „Tokyo Game Show". PC-Spiele haben in Japan nur eine geringe Bedeutung, so dass es vornehmlich Neuvorstellungen für die Konsolenwelt zu sehen gab. Gamecube, Playstation 2 und Xbox nehmen zwar gerade Anlauf für den Sprung in die Welt der Online-Spiele. Doch von Ausnahmen wie „Phantasy Star Online" und „Final Fantasy 11" abgesehen, sind die bisherigen Vorstöße der Konsolenhersteller ins Internet bisher wenig fruchtbar. Wesentlich vielversprechender sind die „Offline"-Titel, die ganz ohne Internet gespielt werden können. COMPUTER-BILD-SPIELE war in Tokio dabei und hat die interessantesten Neuvorstellungen (fast alle made in Japan) für Sie in Augenschein genommen.



Wie hier auf dem Stand der Firma Sega herrschte auf dem ganzen Messegelände großes Gedränge.


Willkommen im bunten Tokio.

Meldungen

Seven Samurai

Akira Kurosawas legendärer Film „Die Sieben Samurai" wird von der japanischen Firma Sammy als Playstation-2-Spiel umgesetzt. Die Entwicklung leitet Kurosawas ältester Sohn Hisao. Das Spiel soll kommendes Jahr erscheinen.


Dieser Samurai macht bald die Playstation 2 unsicher.

Sonic Advance 2

Anfang kommendes Jahres wird für Gameboy Advance die Fortsetzung des Geschicklichkeitsspiels „Sonic Advance" erscheinen. Darin sammelt der schnelle Igel wieder Ringe ein und rettet entführte Tiere. Der erste Teil wurde in COMPUTER-BILD-SPIELE 5/2002 als „gut" bewertet.

Dead or Alive – Code Cronus[1]

Der vierte Teil der Prügelspielreihe „Dead or Alive" wird zur Zeit von Tecmo für Xbox entwickelt. Teil drei kam in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2002 mit dem Testurteil „gut" weg. Auch in der Fortsetzung werden wieder leicht bekleidete Damen die Fäuste sprechen lassen. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es bisher aber noch nicht. Einen weiteren Xbox-Auftritt der leichtbekleideten und gut durchtrainierten Damen wird es dann Anfang kommendes Jahres in dem Sportspiel „Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" geben.


Lei Fang beherrscht die traditionellen chinesischen Kampfkünste.

1sprich: „Dedd or Ähaif – Kohd Kronus" 2sprich: „Redd Dedd Riwolwer" 3sprich: „Ralli Ädwahnz" 4sprich: "Fainel Fantäsi Täcktiks Ädwahnz"

Fotos: Marco Häntsch (3); Global Pictures

Red Dead Revolver[2]

Ein Cowboy sieht Rot

Actionspiel für Playstation 2 | Im Wilden Westen nahmen echte Männer das Gesetz noch selbst in die Hand. So wie Red, Held dieses Spiels, der Rache an den Mördern seiner Eltern nimmt. In dieser rauen Welt helfen keine netten Worte weiter, sondern nur ein treffsicheres Schießeisen. So ballert sich Red seinen Weg durch Wüstenstädte und Indianerreservate frei. Harmlose Gegner werden durch Schüsse in den Boden zum Tanzen gebracht. Der Spieler muss dabei seine Kunst durch gleichzeitiges Laufen und präzises Zielen beweisen. In einer Spielstufe schwingt sich Red in den Pferdesattel und nimmt die Verfolgung einer Eisenbahn voller Banditen auf. Starttermin für die Schießerei ist das zweite Quartal 2003.



Red zieht schneller als sein eigener Schatten und lässt den Banditen keine Chance.

Sega Rally Advance[3]

Über Stock und Stein

Rennspiel für Gameboy Advance | Rallye bedeutet Berg und Tal, Staub und Matsch, Schnee und Eis. In kaum einem anderen Rennsport hat der Fahrer derart mit den Launen der Natur zu kämpfen. Diesen Kampf können Sie schon bald per Gameboy Advance selbst ausfechten. Als Rennwagen stehen etwa der Subaru Impreza, der Mitsubishi Lancer Evolution und der Toyota Celica GT Four zur Wahl. An deren technische Details, wie Bereifung, Federung und Schaltung, können Sie selbst Hand anlegen. Die Steuerung der Fahrzeuge ist präzise und einfach zu handhaben. Per **Link-Kabel** S. 220 können sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig an den Start gehen. Das Rennen startet im ersten Quartal kommenden Jahres.



Nur selten treffen sich mal zwei Rallye-Wagen während des Rennens. Dann wird es richtig eng.

Final Fantasy Tactics Advance[4]

Reise ins Unbekannte

Strategiespiel für Gameboy Advance | Marche ist unglücklich, seitdem er mit seiner Mutter in deren Heimatstadt St. Ivalice gezogen ist. Seine einzigen Freunde sind der scheue Mewt und die Draufgängerin Ritz. Als das Trio ein altes Buch mit dem Titel „Final Fantasy" entdeckt, geschieht Unglaubliches: Durch das Buch werden Mächte entfesselt, die den Ort in ein Paralleluniversum transportieren. Marche und seine Freunde finden sich plötzlich in der Welt des Videospiels „Final Fantasy" wieder, das ihnen nicht ganz unbekannt ist. Nun müssen sie ihren Platz in dieser von Rittern und Monstern bevölkerten Gegend finden. Es stehen große Abenteuer und Kämpfe auf dem Tagesplan, die aus Kindern Erwachsene machen. Einen Verkaufstermin gibt es noch nicht.



Vom winterlichen St. Ivalice aus werden diese Kinder bald einen Ausflug in die abenteuerliche Welt von „Final Fantasy" nehmen.

Starcraft: Ghost

In geisterhafter Mission

Actionspiel für Gamecube und Xbox | In der düsteren Zukunftswelt des Strategietitels „Starcraft“ (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 12/2000) finden bald auch actiongeladene Abenteuer statt. Sie stehen als Ghost-Kämpferin Nova mitten in einem Krieg um die Rohstoffe einer außerirdischen Kolonie. Nach 20 Jahren harten Trainings und intensiver psychologischer Schulung besitzt Nova übermenschliche Kräfte. Ein spezieller Überlebensanzug verleiht ihr zusätzliche Schnelligkeit, Beweglichkeit und Kraft, ein reichhaltiges Waffenarsenal einschließlich Flammenwerfer das nötige Durchsetzungsvermögen. Doch Novas Spezialität sind eher die leisen Töne. Mithilfe einer Tarnvorrichtung kann sie sich kurzzeitig vor ihren Gegnern verstecken. Auf diese Weise gelangt sie unbemerkt in feindliche Stellungen, wo sie ihre Aufträge, etwa das Sammeln geheimer Informationen, erfüllt. Dem Blickfeld von Überwachungskameras geht Nova dabei genauso aus dem Weg wie gegnerischen Soldaten. Ihre besonderen Fähigkeiten erlauben ihr, durch Wände zu schauen – so ist sie vor plötzlichen Überraschungen gefeit, kann ihre Gegner überrumpeln und in kürzester Zeit lautlos ausschalten. Für jeden Einsatz soll es mehrere Lösungswege geben, die zum Erfolg führen. Auf welche Weise Nova den Menschen in diesem grausamen Krieg hilft, liegt ganz allein in Ihrer Hand. Das Spiel soll Ende 2003 in den Verkaufsregalen stehen.



Nova ist eine Kampfmaschine.



Kommt Einzelkämpferin Nova einmal mit ihren Geisterkräften nicht mehr weiter, fährt sie ohne zu zögern größere Kaliber auf.

Sonic Mega Collection

Der Igel dreht auf

Spielesammlung für Gamecube | Gleich sieben Geschicklichkeitsspiele mit dem Igel Sonic gehören zu dieser Spielesammlung. 1991 feierte das Stacheltier in „Sonic the Hedgehog“ sein Debüt. In diesem rasanten Spiel, das Teil der Spielesammlung ist, hüpft Sonic durch bunte Welten und befreit Tiere, die der fiese Robotnik gefangen hat. Stehen ihm Gegner im Weg, rollt sich der Igel zusammen und spießt sie mit seinen Stacheln auf. Neben den drei Fortsetzungen dieses Spiels werden in der Sammlung noch drei etwas anders geartete Igel-Spiele geboten. In „Sonic 3D Blast“ taucht der Igel erstmals in einer dreidimensionalen Spielwelt auf, wo er ebenfalls Tiere zu befreien hat. In „Sonic Spinball“ versucht er sich als lebende Flipperkugel und wird über vier Flippertische katapultiert. „Dr. Robotniks Mean Bean Machine“ ist dagegen ein Puzzlespiel in der Art von „Tetris“. Da müssen bunte Steine auf einem Spielfeld geordnet werden. So viel Igel gab es noch nie in einer Spielesammlung. Allerdings sind die Titel dieser Zusammenstellung schon sehr alt und lassen etwas Abwechslung vermissen. Der Igel startet im ersten Quartal 2003 durch.



Die goldenen Ringe, die der blaue Igel unterwegs einsammelt, dienen ihm als Schutzschild.

Devil May Cry[5] 2

Armee der Finsternis

Actionspiel für Playstation 2 | Dämonenjäger Dante bricht zu neuen Abenteuern auf (siehe auch COMPUTERBILD-SPIELE 3/2002). Ihm steht nun mit Lucia eine gleichermaßen attraktive wie schlagkräftige Kollegin zur Seite. Gemeinsam stellen sich die beiden einer ganzen Armee von Skeletten und untoten Gesellen, die in unsere Welt eingedrungen sind. Um die gewohnte Ruhe wiederherzustellen, stehen Dante, anders als im ersten Teil, erweiterte und verfeinerte Aktionsmöglichkeiten offen. Das Zielen mit seinen beiden Schusswaffen ist zudem vereinfacht worden. In den Kämpfen ist es nun jederzeit möglich, Wände hinaufzulaufen und einen Rückwärtssalto zu machen. Solche Tricks sind angesichts der Übermacht von Gegnern auch bitter nötig. So steckt ein riesiger Dämon mal eben seinen Kopf durch ein ganzes Hochhaus und greift Dante mit wildem Gebrüll an. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Das geöffnete Maul ist der Schwachpunkt dieses riesigen Dämonen. Dante muss nun gut zielen.

Energy Airforce[6]

Über den Wolken

Actionspiel für Playstation 2 | Als Kampfpilot einer F-16 oder F-35 den Luftraum unsicher zu machen, ist sicher der Traum vieler Spieler. „Energy Airforce“ verspricht dieses Erlebnis im Wohnzimmer – und zwar ein besonders realistisches. Grund dafür sind nicht nur die detaillierten Flugzeugmodelle mit authentischem Flugverhalten. Wer im Besitz der neuen 3D-Brille „PUD-J5A“ von Sony ist, kann das Geschehen über den Wolken hautnah miterleben. Auf den beiden **LC-Displays** S. 220 der Brille wird ein räumliches Bild des Spielgeschehens dargestellt. Dabei werden Kopfbewegungen des Spielers so verarbeitet, dass er sich in alle Himmelsrichtungen umschauen kann. So können Sie bei Ihren Einsätzen mit einer Kopfdrehung Staffelkameraden beobachten oder nach gegnerischen Fliegern Ausschau halten. Die PUD-J5A kostet umgerechnet 500 Euro. Einen Erscheinungstermin des Spiels in Europa gibt es bisher noch nicht.



Mit der 3D-Brille auf dem Kopf hat der Spieler das Gefühl, im Cockpit einer F-16 zu sitzen.

Meldungen

Final Fantasy[7] 1 & 2

Auch die ersten beiden Teile der Rollenspielreihe „Final Fantasy“ sollen demnächst für Playstation erscheinen. Die schlichte Grafik der Originalspiele aus den Jahren 1987 und 1988 wird ein wenig aufpoliert. Zudem gibt's zusätzlich einen weniger anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad. Für Gamecube und Gameboy Advance ist aus der gleichen Serie das Rollenspiel „Final Fantasy Crystal Chronicle“ in der Entwicklung. Zwischen beiden Versionen können per Link-Kabel Daten ausgetauscht werden.



Mit vereinten Kräften werden uralte Rätsel gelöst.

Onimusha Tactics

Aus dem bekannten Action-Abenteuer „Onimusha – Warlords“ (siehe Test in Heft 9/2001) wird zur Zeit ein Strategiespiel für Gameboy Advance gebastelt. Wenn es fertig ist, können Sie damit ins Japan des 16. Jahrhunderts „reisen“ und spannende Kämpfe gegen Dämonen und Samurais bestehen.

Dual Shock 2 Keyboard[8]

Dieses neue Eingabegerät für Playstation 2 ist eine Kombination aus herkömmlicher Tastatur und Spieletastatur (Gamepad). Damit ist es ohne Fingerverknotungen möglich, in Online-Spielen wie „Phantasy Star Online“ (siehe Test in Ausgabe 5/2001) während des Spiels zu „chatten“, also kurze Mitteilungen mit anderen Spielern auszutauschen. Das Gerät kostet etwa 50 Euro und ist in Japan auch für Gamecube erhältlich. Für Europa gibt es bisher noch keinen Erscheinungstermin.



Ermöglicht gleichzeitiges Spielen und „Chatten“ auf Playstation 2.

[5]sprich: „Dewwil Mäi Krai“ [6]sprich: „Ennerdschi Airforß“ [7]sprich: „Fainel Fantäsi“ [8]sprich: „Dju-el Schock 2 Kihbohrd“

Meldungen

Xbox mit „Kopierschutz“

Microsoft hat die Baupläne der Spielekonsole Xbox geändert. Ab sofort sollen nur noch Geräte in den Handel kommen, in die keine Modchips mehr eingebaut werden können. Diese elektronischen Bausteine ermöglichen es, illegal kopierte oder im Ausland erworbene Spiele (anderer Regionalcode) auf der Xbox laufen zu lassen. Microsoft hat das **BIOS** S.220 und die **Hauptplatine** S.220 der Xbox so modifiziert, dass ein nachträglicher Umbau unmöglich sein soll.



Austricksen läuft nicht: Xbox mit Schutzschaltung.

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.microsoft.de

10 000 000 „Gekkos“

Der amerikanische Elektronikkonzern IBM hat den zehnmillionsten Gamecube-**Prozessor** S.220 produziert.



Multimillionär: Gamecube.

„Gekko“ an Nintendo ausgeliefert. Er wird bereits seit 1998 in Burlington im US-Bundesstaat Vermont hergestellt. www.nintendo.de

Einigung auf „DDR-2“

Die Hersteller von Grafikkarten haben sich auf einen neuen Speicherstandard geeinigt: „DDR-2“. Damit ist ein Datenaustausch zwischen **Grafikprozessor** S.220 und **Grafikspeicher** S.220 mit einer **Frequenz** S.220 von über 500 **Megahertz** S.220 möglich (bisher etwa 350 Megahertz). Erste DDR-2-Speicherchips sollen Anfang 2003 an die Grafikkarten-Hersteller ausgeliefert werden.



Hertzjagen: neue Speicher.

[1]spricht: „Maikroßoft Waieless“ [2]spricht: „Kriäitif Läbs Ssaund Blahster Ohdidschi 2 Plätinem“ [3]spricht: „For in Wann Forß Fihdbäck Räißing Wihl“ [4]spricht: „Ssplihdpäd“

Microsoft Wireless[1] Desktop Kit MN-610

Der Funke springt über

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.microsoft.de

Mit dem „Wireless Desktop Kit MN-610“ von Microsoft lassen sich zwei Computer ohne Kabelsalat vernetzen. Das Set besteht aus einer Basisstation für den einen PC und einem Empfänger für den zweiten. Beide Geräte werden jeweils mit der **USB-Buchse** S.220 des Computers verbunden. **Netzwerkkabel** S.220 erübrigen sich, weil der Datenaustausch per Funk erfolgt – mit maximal elf **Megabit** S.220 pro Sekunde. Die Reichweite beträgt laut Microsoft bis zu 50 Meter. Das Installieren der mitgelieferten Programme und die Einrichtung des Netzwerkes sind laut Microsoft auch für Anfänger problemlos: CD-ROM einlegen, Installationsprogramm starten und einfach den Bildschirmhinweisen folgen. Das Wireless Desktop Kit MN-610 ist ab Mitte November für etwa 220 Euro im Handel.



Offener Dialog: Microsoft-Lösung zur drahtlosen Vernetzung zweier Computer.

Creative Labs Sound Blaster Audigy 2 Platinum[2]

Der Ton macht die Musik

Die Firma Creative Labs stellt das Nachfolgemodell ihrer Soundkarte „Soundblaster Audigy Platinum“ vor: die „Soundblaster Audigy 2 Platinum“. An die Einbaukarte können bis zu sieben Lautsprecher angeschlossen werden – jeweils drei vorn und hinten (links, Mitte, rechts) sowie eine Bassbox. Der neue Prozessor „Audigy 2“ ermöglicht laut Creative Labs erstmals die Wiedergabe von Musik-**DVDs** S.220 mit allen Feinheiten. Zum besseren Verständnis: Auf einer solchen DVD-Audio lassen sich (bei vergleichbarer Spieldauer) bis zu fünf Mal mehr Klangdetails speichern als auf einer klassischen Musik-CD.

Beim Abspielen von Titeln im **MP3-Format** S.220 soll der Audigy 2 Lautstärkeschwankungen automatisch ausgleichen sowie Knack- und Klickgeräusche entfernen, ohne dass der Zuhörer selbst eingreifen müsste. Die Sound Blaster Audigy 2 Platinum ist ab sofort für 249 Euro im Handel.

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



Ganz neue Töne: Creative Labs stellt die nächste Soundkarten-Generation vor.

Jöllenbeck SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel[3]

Fahren mit Vierradantrieb



Fahrgemeinschaft: Lenkrad für PC und alle aktuellen Konsolen.

Ein Lenkrad für gleich vier Spielsysteme kommt von der Firma Jöllenbeck. Das „SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel“ eignet sich laut Hersteller zum Anschluss an PC, Playstation 2, Gamecube und Xbox. Das Lenkrad hat acht Bedientasten, Steuerkreuz, Gas- und Bremspedal sowie in einem separaten Gehäuse Gangschaltung und Handbremse. Die Lenksäule ist höhenverstellbar. Der eingebaute Rütteleffekt sorgt dafür, dass Sie Fahrbahnunebenheiten in der Lenkung spüren. Im Handel ist das SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel ab sofort für 79,99 Euro.

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com

Belkin Nostromo Speedpad[4] N50

Alleiniges Kontrollorgan

Etliche Spiele lassen sich nur mit Maus und Tastatur steuern. Das „Nostromo Speedpad N50“ fasst laut Hersteller Belkin diese umständliche Kombination in einem handlichen Gerät zusammen. Es hat zehn Tasten, ein Rollrädchen und ein Steuerkreuz. Alle Tasten lassen sich mithilfe des mitgelieferten Steuerungsprogramms (Treiber) individuell mit Funktionen belegen. Eine abnehmbare, komfortable Handauflage soll angenehmes Spielen ohne Verkrampfungen garantieren. Das Nostromo Speedpad N50 ist ab sofort für rund 35 Euro im Handel.

Infos bei: Belkin GmbH, Am Söldnermoos 12, 85399 Halbergmoos, www.belkin.com



Pfiffig kombiniert: Maus- und Tastaturfunktionen in einem Gerät.

Dreamax Extreme[5] 1500

Lautsprecher im Dreiklang

Das neue Boxensystem „Extreme 1500“ der Firma Dreamax eignet sich laut Hersteller „besonders gut für Spieler“. Es besteht aus zwei Hochtönern und einer Bassbox für die Wiedergabe von besonders tiefen Tönen. Die Gehäuse bestehen aus Holz. Dieser resonanzarme Werkstoff soll eine Klangwiedergabe ohne Verzerrungen gewährleisten. Die maximale Leistung gibt der Hersteller mit 35 Watt an. Im Handel ist das Boxenset ab sofort zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 55 Euro.

Infos bei: Dreamax, Fritz-Peters-Str. 42-44c, 47422 Moers, Tel. 02841-967010, www.dreamax-europe.com



Nachwachsende Rohstoffe: Boxentrio aus Holz.

Terra Tec Mystify[7] 4200

Als die Bilder laufen lernten

Wenn Computerspezialisten den Namen Terra Tec hören, denken sie spontan an Soundkarten. Doch vor kurzem gab Terra Tec bekannt, künftig auch Grafikkarten herzustellen. Erstes marktreifes Produkt ist die „Mystify 4200“. Die Karte arbeitet mit dem Nvidia-**Grafikprozessor** S.220 „Geforce 4 Ti 4200“. An Bord sind laut Hersteller 64 **Megabyte** S.220 **Grafikspeicher** S.220, **S-Video-** S.220 und **DVI-Ausgang** S.220. Im Handel ist die Mystify 4200 ab sofort für 199 Euro.

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal, Tel. 02157-81790, www.terratec.net



Irgendwann ist immer das erste Mal: Grafikkarte von Terra Tec.

Microsoft Wireless Optical Desktop for Bluetooth[6]

Alles in Reichweite

Microsoft setzt mit dem neuen, kabellosen Tastatur-Maus-Set „Wireless Optical Desktop for Bluetooth“ auf den Übertragungsstandard **Bluetooth** S.220. Anders als bei herkömmlicher Funkübertragung lassen sich damit Reichweiten von zehn bis 100 Metern erzielen. Mit dem neuen Set können Sie nicht nur den PC, sondern auch andere Geräte bedienen, etwa Drucker oder Handys, sofern die für diese Übertragungstechnik ausgelegt sind. Wireless Optical Desktop for Bluetooth enthält eine optische Maus mit vier Bedientasten und Rollrädchen. Die Tastatur verfügt neben den Standardtasten über Zusatzknöpfe, beispielsweise zum Regeln der Lautstärke, zum schnellen Öffnen des Internet-Zugangsprogramms oder zum Titelsprung beim Abspielen von Musik-CDs. Das Set ist ab sofort für 199 Euro im Handel.

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-31760, www.microsoft.de



Wir sind so frei: Tastatur und Maus ohne Kabel.

Wacom Volito

Moderne Malerei

Handschriftliche Notizen und selbst gemalte Bilder überträgt „Volito“ zum PC-Bildschirm. Das Set aus dem Hause Wacom besteht aus einem Stift, einer optischen Maus und einem Zeichentablett. Die Signalübertragung zum Computer erfolgt per Funk. Maus und Stift werden ohne Kabel oder Batterien mit Strom versorgt, die Berührung mit dem Tablett reicht aus. Im Lieferumfang befinden sich sechs Programme für die Bildbearbeitung und zur Verarbeitung von Texten, die mit dem Stift geschrieben wurden. Im Handel ist der Volito ab sofort für 59,90 Euro.

Infos bei: Wacom Europe GmbH, Europark Fichtenhain A9, 47807 Krefeld, Tel. 02151-36140, www.wacom.de



Schreib mal wieder: Set für handschriftliche PC-Notizen.

Kurz vorgestellt

„Mekka“ für Handy-Spieler

Mit dem Mobiltelefon zu spielen, ist zwar verschärft angesagt (siehe Bericht in diesem Heft), aber wegen der kleinen Anzeigen und Tasten nicht immer ein pures Vergnügen. Mit dem „Gamer“[8] von Handymekka soll's besser gehen. Das Gerät passt zu den Nokia-Handys „3310“, „3330“ und „3410“, wird hinten aufs Telefon gesteckt und über dessen Ladebuchse mit Strom versorgt. Der Gamer hat einen etwa drei mal fünf Zentimeter messenden Zweifarb-Bildschirm, ein Steuerkreuz, vier Tasten und zwölf „eingebaute“ Spiele, darunter „Super Tetris“ und „Ping Pong“. Den Gamer können Sie auf der Internet-Seite www.handymekka.com oder per Fax unter der Nummer 0800/2040605 bestellen. Der Preis: 49 Euro.



Zwei Gesichter: vorn telefonieren, hinten spielen.

„Filmvorführer“ für Playstation 2

Wer den **DVD-Spieler** S.220 der Playstation 2 optimal und bequem nutzen will, braucht eine Fernbedienung, wie die „SL-4111 DVD Remote Control[9]“ von Jöllenbeck. Das Gerät hat 17 Tasten für alle wesentlichen Funktionen, etwa für den Sprung zum nächsten Kapitel eines DVD-Videos. Der **Infrarot-Empfänger** S.220, der mit einem der beiden Spielgeräte-Anschlüsse der PS 2 verbunden wird, hat seinerseits einen Anschluss für eine Spieletastatur, blockiert also keine Buchse. Zu haben ist das Gerät ab sofort für 12,99 Euro.

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805-125133, www.speed-link.com

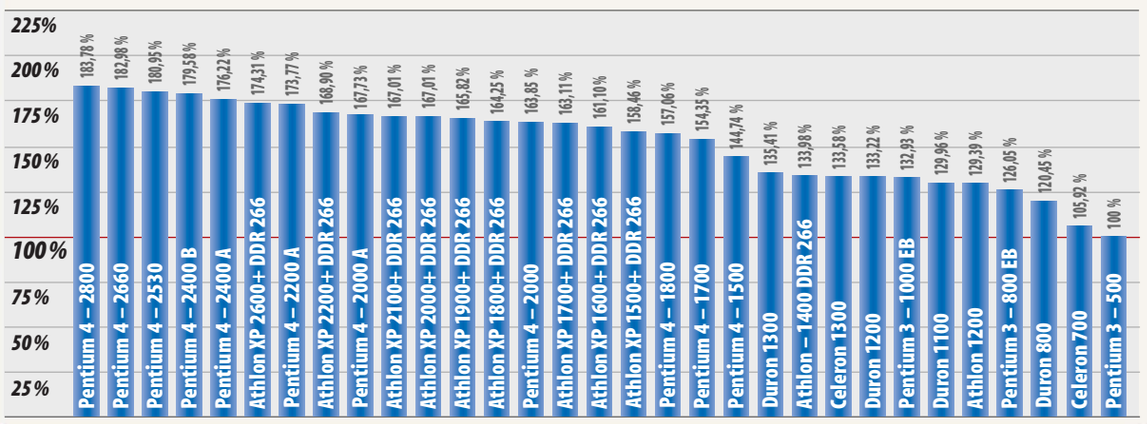


Film ab: PS-2-Fernbedienung.

[5] sprich: „Drihmäx kstrihm“ [6] sprich: „Maikrosoft Bluhtuhß“ [7] sprich: „Mistfai“ [8] sprich: „Gaimer“ [9] sprich: „Rimoht Kontroll“

Computer Spiele

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.





Weihnach

Die Vorbereitungen laufen auf Hochtouren, Programmierer legen letzte Hand an, geben ihren Weihnachts-Hits unter den Computerspielen den Feinschliff. Auf fast allen Gebieten werden zum Fest Knüller erwartet. Bei Redaktionsschluss dieses Heftes waren die Spiele noch nicht fertig. Das heißt, sie lagen nicht in der endgültigen Verkaufsversion vor. Weil sich in letzter Minute immer noch etwas ändern kann, testet die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE anhand ihrer bewährten und aufwendigen Kriterien aber nur an den Handel ausgelieferte, fertig verpackte Versionen. Dennoch können Sie sich hier schon heute über die Spiele von Morgen informieren. Ausführlich vorgestellt werden

FIFA Football[1] 2003

Eine Million? Kahn hält die Hand auf

Der Bayern-Torwart streitet vor Gericht mit dem Spiele-Hersteller Electronic Arts. Stein des Anstoßes sind Bilder von ihm. Fliegt er deshalb im neuen Spiel aus der Nationalelf?

[1]sprich: „Futtbohl"

Genau wie die Bundesliga geht auch die Fußballspielreihe „FIFA" jedes Jahr in eine neue Saison. „FIFA Football 2003", die jüngste Auflage (für alle Konsolen und PC), wird die Fans mit einer aufpolierten Grafik, neuen spielerischen Attraktionen und aktuellen Mannschaftsaufstellungen erfreuen. Alle Spieler der europäischen Spitzenligen und vieler National-Teams sind mit von der Partie. Da darf Oliver Kahn nicht fehlen. Der blonde Welt-Torhüter steht in „FIFA Football 2003", wie in der Realität auch, im Kasten von Bayern München. Freuen kann sich der Sportsmann darüber aber anscheinend nicht. Denn Kahn hat beim Landgericht Hamburg eine Unterlassungsklage gegen den Hersteller des Spiels eingereicht. Electronic Arts hat nach Kahns Meinung keine Erlaubnis, seinen Namen und sein Abbild im Spiel zu verwenden. „Die Lizenzen des Weltfußballverbandes FIFA und der Spielervereinigung Fifpro, die Electronic Arts besitzt, schließen die Persönlichkeitsrechte von Oliver Kahn nicht ein", erklärt Ludwig Karstens, Marketingberater des Torhüters. „In ‚Fußball Manager 2003' wird die Bundesliga-Lizenz dagegen richtig angewandt. Gegen diesen Titel haben wir nichts einzuwenden." Derzeit werden auch die Fußballspiele anderer Hersteller darauf unter die Lupe genommen, ob auch sie die Persönlichkeitsrechte Oliver Kahns und anderer Spieler verletzen. Der Deutsche Fußballbund (DFB) erwägt, sich der Klage anzuschließen, weil der Bundesadler und die Original-Trikots der deutschen Nationalmannschaft im Spiel verwendet werden.

Kahn, so wusste BILD, hält die Hand auf. Der Streitwert soll sich auf eine Million Euro belaufen.

Electronic Arts will sich zu dem Vorgang nicht offiziell äußern. Die Rechtslage werde zur Zeit geprüft. Ein Gerichtstermin steht noch nicht fest. Trotzdem musste sich Ende Oktober wohl niemand Sorgen um den rechtzeitigen Verkaufsstart von „FIFA Football 2003" machen. Die juristischen Querelen werden sich auf die 2003-Version des Spiels nicht auswirken, weil es entsprechende Schutzschriften gibt.

Das ist wahrlich eine gute Nachricht, weil „FIFA Football 2003" verspricht, mehr als nur eine lahme Fortsetzung zu werden. Anstelle der komplizierten Steuerung des Vorgängers (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002), tritt eine deutlich vereinfachte Variante, die sich „blind" beherrschen lässt. Die Zeiten, in denen Sie Pässe zentimetergenau spielen müssen, sind damit erst mal vorbei. Der Ball landet nun wesentlich einfacher beim Mitspieler. Auch Kombinationsspiele sind eher vom Erfolg gekrönt als rücksichtslose Soli. So dürfte attraktiver Spielaufbau kein großes Problem sein.

Im Mittelpunkt des Spiels stehen die größten Profiligen der Welt. Dazu gehören natürlich die Bundesliga, die italienische Serie A und die englische Premier League, aber auch die brasilianische Top-Klasse. Die besten europäischen Vereine können Sie nicht nur in nationale Meisterschaften, sondern auch in den Wettkampf um einen fiktiven Europapokal, die „Club-Championship", schicken. Es ist dagegen nicht möglich, die Champions League oder den UEFA-Pokal nach deren offiziellen Reglements auszutragen. Das Gleiche gilt für Nationalteams in Bezug auf Europa- und Weltmeisterschaften. Andererseits stehen Freundschaftsspiele und Turniere mit eigenen Regeln zur Wahl.

Startet man mit der Vorab-Version von FIFA Football 2003, die COMPUTERBILD-SPIELE vorliegt, ein Spiel der deutschen Nationalmannschaft, dann steht nicht Oliver Kahn, sondern Jens Lehmann im Tor. Als möglicher Ersatz-Keeper sitzt hier Jörg Butt auf der Auswechselbank. Ist die Verbannung des Ausnahme-Schlussmanns aus der deutschen Nationalmannschaft bereits die Rache von Electronic Arts am Bayern-Torwart? Die endgültige Fassung des Spiels wird's zeigen …





Platzverweis: Darf Oliver Kahn in „FIFA 2003" nur das Bayern-Tor hüten?



Immer für spektakuläre Auftritte gut: Oliver Kahn legt sich mit Spiele-Hersteller Electronic Arts an.

Foto: Bongarts

ts-Hits

„Anstoß 4“, „FIFA Football 2003“, „Gothic 2“, „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“, „Der Herr der Ringe“, „GTA Vice City“ und „Tomb Raider: The Angel of Darkness“. Lara Crofts neues Abenteuer steht zwar auf vielen Wunschzetteln, wird aber nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. Die Entwickler brauchen noch mindestens zwei Monate Zeit.

Anstoß 4 – Der Fußballmanager

Tor, Tooor, Toooor!

Bevor Ihre Spieler treffen, gibt's viel zu tun. Packen Sie's an!

Das Runde muss ins Eckige – das Ziel ist also klar. Doch auf dem Weg dahin gibt's viel zu managen. Mannschaften müssen aufgestellt, Spieler eingekauft und trainiert werden. Was ist mit den Finanzen, wer bietet sich als Sponsor an? Und wo soll überhaupt gespielt werden? Stadionausbau ja oder nein? Die Lösungen und Antworten sollen Sie finden – in „Anstoß 4“ als Manager Ihrer Traum-Elf.

Die „Anstoß“-Serie gehört zu den beliebtesten (Fußball-)Managerspielen für PC. Schon im November 1993 erschien der erste Teil, bis heute folgten zwei weitere, die allesamt satte 1,35 Millionen Käufer fanden. Und „Anstoß 4“ bringt die Fans schon lange vorm Erscheinungstermin auf den Plan. „Auf der Games Covention in Leipzig stellten wir unseren Fußballmanager erstmals vor. Kurz darauf meldeten sich Fans, die haben drei Rocksongs für Anstoß komponiert – wahre Hymnen“, sagt Bernd Almstedt, Chef bei Ascaron. Die „Hymnen“ sollen zum Erscheinen des Spiels am 15. November kostenlos im Internet unter www.anstoss4.de zu haben sein. Im weltweiten Datennetz finden sich auch unzählige Fan-Seiten zum Spiel. Hersteller Ascaron weiß, wie wichtig die Fans sind: „Wir haben einige mit ins Spiel eingebaut. Wer sich intensiv mit Anstoß-Fan-Seiten beschäftigt hat, wird im neuesten Teil viel zu lachen haben“, verrät er. Dort finden Sie auch von Fans geschriebene Zusatzprogramme, die fiktive Spielernamen durch reale Mannschaftsaufstellungen ersetzen. Wer lange genug sucht, stößt in den Diskussions-Foren auch auf Beiträge des Nationalspielers Ingo Hertzsch (25). „Wir stehen in regem Telefonkontakt mit Ingo Hertzsch. Er ist ein großer Fan der Serie, gibt uns hilfreiche Tipps. Und für ‚Anstoß Action‘ stellte er sich sogar als Beta-Tester zur Verfügung.“

Bleibt zu hoffen, dass Anstoß 4 nicht so fehlerhaft ist wie das am 15. Juni 2002 erschienene Aufbauspiel „Port Royale“. Für dieses Spiel entschuldigte sich Ascaron in einem offenen Brief und stellte Ende August allen Käufern als Wiedergutmachung eine kostenlose Erweiterung zur Verfügung. ■





Zahlen, Daten, Fakten – und immer an die Spiele denken: Als Fußballmanager sind Sie Herr über Ihre Wunsch-Elf und zahllose Statistiken.

Die bekanntesten Internet-Adressen für Anstoß-Fans:
www.anstossfreak.de
www.anstoss-zone.de
www.anstoss-network.de
www.planetanstoss.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Wer rüstet, der rostet: gepanzerter Paladin des Königs.

Gothic[1] 2

Volles Risiko: Vom Regen in die Traufe

Eben mit knapper Not dem Gefängnis entkommen, stehen Sie außerhalb der magischen Barriere spannenden Abenteuern in einer riesigen Spielwelt voller Gefahren gegenüber

[1] sprich: „Gossick"

Viel Mühe und Schweiß hat es den Helden gekostet, sich aus dem von einer magischen Barriere umgebenen Gefängnistal zu befreien. Dabei hatte er unter seinen Mitgefangenen viele neue Freunde gefunden und sich eine Menge neuer Fähigkeiten angeeignet. Schließlich und endlich gelang es ihm, die geheimnisvolle und bedrohliche Macht – genannt „der Schläfer" – im Kampf unschädlich zu machen und die Magie-Barriere so zu zerstören. Doch auf seiner Flucht vom Kampfschauplatz wird er von herabstürzenden Felsbrocken begraben. Das Ende?

Der Magier Xardas hat Erbarmen (und mit dem armen Teufel wohl noch eine Menge vor) und belebt den Körper des Abenteurers wieder. Der kommt nun vom Regen in die Traufe: Die ihm bekannte Welt „draußen" hat sich während seines Aufenthaltes in dem magischen Gefängnis sehr verändert. Horden von Ex-Sträflingen streunen nun durch dunkle, bedrohliche Wälder. Und die Hafenstadt Khorinis kämpft gegen eine ganze Armee aus Orks und Drachen. Herzlich willkommen in der Welt von „Gothic 2".

Mit dem Nachfolger des Rollenspiel-Hits „Gothic" will der Hersteller Jowood alles noch ein bisschen besser machen als beim Vorgänger: eine größere und noch realistischere Spielwelt, die mit lebensnaher Flora und Fauna glänzt, weniger strenge Vorgaben zum Spielablauf – als Spieler können Sie nun viel öfter selbst entscheiden, was sie als Nächstes tun wollen. Zuerst aber ziehen Sie von der kleinen Bergkette, die früher eine Grenze Ihres Gefängnisses war, Richtung Süden in die weitläufige Küstengegend der pulsierenden Hafenstadt Khorinis. Auf Ihrer spannenden Reise durchqueren Sie abwechslungsreich und realistisch gestaltete Landschaften, die vor Gefahren nur so strotzen. Ein vernebelter Teich auf einer schattigen Waldlichtung zieht Ihre Aufmerksamkeit auf sich: Hinter einem kleinen plätschernden Wasserfall entdecken Sie einen Höhleneingang. Leider wird Ihnen schon bald klar, dass hier offenbar eine Monster-Familie ihren Wohnsitz hat.

Hinter dem Höhlentunnel wartet das nächste Abenteuer. Hier blicken Sie einen steilen Abstieg voller saftiger Tannen hinunter, unten verteidigt ein Bauer gerade verzweifelt seine Schafe gegen ein Rudel wilder Wölfe. Dunkle Wälder, karge, trockene Ebenen und stinkende Sumpflandschaften, eine Umgebung mit unglaublicher, fast uneingeschränkter Fernsicht – das ist auch im zweiten Teil des Rollenspiels mehr als überzeugend gelungen.

Haben Sie sich erst einmal bis nach Khorinis durchgeschlagen, warten weitere unangenehme Überraschungen auf Sie. Denn so ein zerlumpter Kerl wie Sie wird auf keinen Fall zum Hauptmann vorgelassen. Mit barschem Ton schickt man Sie also auf die bevölkerten Straßen der Stadt zurück. Nun müssen Sie sich wohl oder übel einen Job suchen, der Ihnen Geld und Ansehen einbringt. Lassen Sie sich beim Schmied Haran in der Kunst des Schmiedens ausbilden? Oder soll Ihnen der Tischler Thorben zeigen, wie man Schlösser am besten knackt? Als Mystiker hingegen erhalten Sie eine Unterweisung in den Künsten der Alchemie. Das Kampfsystem wurde fast unverändert aus dem Vorgänger übernommen. Schade, versteckten sich doch hier die größten Mängel des ersten Teils. Bleibt also die Frage, was ab dem Verkaufsstart von Gothic 2 am 29. 11. 2002 aus Ihnen wird: Finden Sie sich vielleicht irgendwann als königlicher Paladin in der Burg wieder? Oder sitzen Sie im Kreise murmelnder Zauberer und schnitzen sich eigene Zaubersprüche? Sie haben die Wahl.



Wald und Wiesen: der idyllische Weg nach Khorinis.



Ebbe und Flut: Khorinis, geheimnisvolle Hafenstadt.



Gott und die Welt: Die Kathedrale beeindruckt.



Heuern und feuern: Ork-Krieger heizen Ihnen ein.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Mach's noch einmal, Zauberlehrling!

Die Harry-Potter-Spiele gehörten vor einem Jahr zu den erfolgreichsten Titeln. Zum Start des neuen Films am 18. November legt der Hersteller jetzt nach

Mitte November werden für sieben Systeme (PC, PS 2, PS, Xbox, Gamecube, GBA, GBC) nicht weniger als fünf verschiedene Spiele unter demselben Namen auf den Markt kommen: „Harry Potter und die Kammer des Schreckens". Natürlich geht es auch in den neuen Potter-Spielen wieder darum, mit Harry die Schulbank zu drücken. Die Geschichte ist schnell erzählt: Der berühmte Zauberlehrling hat nach dem glanzvollen Abschluss der ersten Klasse die Versetzung ins zweite Lehrjahr des Zauberinternats geschafft. Doch am Ende der Ferien verpassen Harry und sein Freund Ron den Zug zur Zauberschule Hogwarts, weil sie das geheime Gleis 9¾ nicht finden können. Doch die beiden wollen auf keinen Fall zu spät zum Beginn des zweiten Lehrjahres erscheinen. Kurzerhand schnappen sie sich das fliegende Auto von Rons Vater und drücken gehörig auf die Tube. Klar, das ist nicht erlaubt und sorgt auch postwendend für Ärger – aber was tut man nicht alles, wenn die Zeit knapp wird.

Kaum in Hogwarts angekommen, muss Harry feststellen, dass er die Prophezeiung des Hauselfen Dobby lieber hätte ernst nehmen sollen. Der hatte ihn schon vor der Abreise gewarnt, dass merkwürdige, gefährliche Dinge in dem Zauberinternat vor sich gehen würden. Und in der Tat: Harry kommt einer Verschwörung gegen sich selbst und seine Freunde auf die Schliche.



Luftpost: Eule Hedwig, die bewährte Briefträgerin.



Rauschebart: Hogwarts-Schulleiter Dumbledore.



Zauberhaft: die Umgebung.



Fundstücke: bunte Zauberkarten zum Sammeln.

Harry Potter im Anzug: Ab November stürzt sich der Zauberlehrling in neue Abenteuer.



Laborarbeit: Hier muss Harry gründlich nachforschen.

Kaufregend: Zauberläden in der Winkelgasse.



Blumenzauber: ein Schulgarten voller Geheimnisse.

Die Aufgabe des Spielers wird sein, in Harrys Rolle die Hintergründe des Komplotts aufzudecken. Gemeinsam mit seinen Freunden Hermine, Ron, Hagrid und Hedwig muss Harry herausfinden, ob sein Erzfeind Draco Malfoy oder vielleicht jemand anderer hinter der Verschwörung steckt. Dazu erkundet er aufmerksam ganz Hogwarts, wo er sich wieder völlig frei bewegen kann. Schon in den ersten Spielen war es für Potter-Fans ein Erlebnis, durch die Zauberschule wandern zu können.

In Gesprächen mit anderen Personen kommt Harry den Geheimnissen langsam, aber sicher auf die Spur. Nicht nur Informationen Dritter bringen ihn weiter, auch die eigenen Fähigkeiten sind gefragt. So lernt er im Laufe des zweiten Schuljahres viele neue Zaubersprüche, zum Beispiel das nützliche „Entschleime". In Mini-Spielen können Sie als Zauber-Zocker zeigen, dass Sie jeder Herausforderung gewachsen sind – unter anderem der, auf fliegenden Besen im beliebten Ballspiel „Quidditch" zu bestehen oder andere Schüler in Professor Lockharts Duellier-Club herauszufordern.

Wie gewohnt, ist auch das zweite Harry-Potter-Abenteuer sehr anfängerfreundlich gemacht. Der Zauberlehrling lässt sich perfekt dirigieren, denn er gehorcht den Tastatur-Anweisungen des Spielers ohne Allüren. Der Hersteller will vor allem Kindern den Spaß an Harry nicht durch eine schwierige Bedienung verderben.

Aber nicht nur Kinder, auch sehr viele Erwachsene haben die Romanfigur Harry Potter ins Herz geschlossen. Wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades ist Harry Potter und die Kammer des Schreckens daher auch für alle Älteren interessant, die eher selten am Computer spielen. Dennoch: Vom PC-Spiel zum zweiten Buch und Film werden sich in erster Linie die ganz jungen Spieler verzaubern lassen.

Anders verhält es sich allerdings bei den drei identischen Versionen für die Konsolen Playstation 2, Gamecube und Xbox sowie den jeweils eigenständigen Umsetzungen für Gameboy Advance und Playstation. Dem gleichen Grundschema folgend, bieten diese Varianten anspruchsvollere Aufgaben und verlangen fortgeschrittenes Geschick im Umgang mit der Spieletastatur. Bei der Gameboy-Color-Fassung schließlich handelt es sich gar um ein Rollenspiel, bei dem das Ausbilden von Fähigkeiten und das Kräftemessen mit anderen Zauberlehrlingen im Vordergrund stehen.



Kampfeslustig: Aragorn, Gimli und Legolas kennen keine Furcht vorm Dunklen Herrscher Sauron.

Der Herr der Ringe – Die Gefährten
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Ring frei in Mittelerde

Mit Kampfkraft und Magie: Vivendi Universal Interactive Publishing und Electronic Arts ringen um das beste „Herr der Ringe"-Spiel

Als 1954 die Romantrilogie „Der Herr der Ringe" des Autors J.R.R. Tolkien veröffentlicht wurde, konnte sicherlich niemand ahnen, dass sich das Fantasy-Epos dieses Universitätsprofessors zu einem derart durchschlagenden Erfolg entwickeln würde. Bis heute wurden mehr als 100 Millionen Exemplare an den Mann oder die Frau gebracht. Der Herr der Ringe ist damit der erfolgreichste Roman aller Zeiten. Lange Zeit galt das vielschichtige Werk als nicht verfilmbar – eine Zeichentrickumsetzung von 1978 wurde nie vollendet. Bis schließlich der neuseeländische Regisseur Peter Jackson 1999 den Traum der Fans wahr machte und eine eng am Werk orientierte Trilogie schuf. Deren erster Teil „Die Gefährten" kam Ende 2001 in die Kinos, spielte bislang weltweit mehr als 880 Millionen Euro ein und wurde mit vier Oscars ausgezeichnet. Am 18. Dezember ist in Deutschland der Kinostart des zweiten Teils „Die zwei Türme".

Dazu passend stehen Anfang November jeweils Computer- und Videospiel-Umsetzungen von Vivendi Universal Interactive Publishing und Electronic Arts in den Startlöchern. Vivendi Universal hat die Spiele-Rechte zum Roman erworben und veröffentlicht mit „Der Herr der Ringe – Die Gefährten" ein Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox sowie ein Rollenspiel für den Gameboy Advance. Zeitgleich schickt Electronic Arts, offizieller Hersteller des Spiels zum Film „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" für Playstation 2 und Gameboy Advance ins Rennen. Eine ursprüngliche geplante PC-Version ist auf unbestimmte Zeit verschoben.

In Der Herr der Ringe – Die Gefährten für PC, Playstation 2 und Xbox begeben sich Frodo und seine Freunde in 28 Spielabschnitten auf eine gefährliche Wanderschaft durch die Landschaften von Mittelerde. Der Spieler schlüpft dabei je nach Spielsituation in die Rolle von Frodo, Gandalf oder Aragorn. Gegen die insgesamt 28 unterschiedlichen Gegnertypen setzt Gandalf Magiefähigkeiten ein, während Aragorn auf seine Kampfkraft schwört. Frodo kann mit Hilfe des Rings verborgene Geheimnisse entdecken – doch ist der Einsatz des Rings für ihn nicht ganz ungefährlich. Ungewöhnlich: Die Grafik, speziell die Darstellung der Umgebung, sieht in jeder Konsolenversion anders aus. Vivendi hat nämlich verschiedene Entwicklerteams mit den einzelnen Versionen beauftragt.

Bei der Gameboy-Advance-Variante geht Vivendi Universal auch spielerisch einen anderen Weg und präsentiert ein Rollenspiel, in dem in einer flachen Umgebung, die von schräg oben gezeigt wird, bis zu neun Charaktere gleichzeitig gesteuert werden können. Die Kämpfe finden rundenbasiert statt, das heißt, der Kämpfer führt seine Attacken im Wechsel mit dem Gegner Zug um Zug aus. Außerdem wird es zwischendurch das eine oder andere Rätsel zu lösen geben.

Electronic Arts geht mit seinem Spiel in die Vollen. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme für Playstation 2 wartet mit aufwendigen Massenschlachten auf, die ihresgleichen suchen. Versetzt mit Ausschnitten aus dem ersten und dem zweiten Teil des Films, werden einzelne Stationen aus beiden Filmen in lockerer Folge dargeboten. Die Helden dieses Spiels sind Aragorn, Gimli und Legolas – Frodo und Gandalf tauchen hier nur am Rande, etwa in Kämpfen, auf. Überhaupt steuern Sie immer nur eine Figur. Erst nach einem erfolgreich absolvierten Spielabschnitt können Sie zu einem anderen Kämpfer wechseln. Die jeweils anderen Figuren Ihrer treuen Ringgemeinschaft werden so lange vom Computer gesteuert.

Ähnlich wie beim Vivendi-Universal-Gegenstück spielt die Gameboy-Advance-Version des Themas Die zwei Türme in einer zweidimensionalen Umgebung mit Draufsicht von schräg oben (isometrische Ansicht). Die Optik erinnert am ehesten an das erfolgreiche Rollenspiel „Diablo". Rollenspielelemente sind aber eher rar, der Schwerpunkt liegt auch hier klar auf Action. Sechs Figuren sind spielbar, von denen jede andere Fähigkeiten aufweist. Auch in dieser GBA-Version sind Ausschnitte aus dem kommenden Film zu bewundern.

Wie gut die Spiele sind, wird sich später im Test zeigen. Man darf jedenfalls schon jetzt ein heißes Kopf-an-Kopf Rennen erwarten – Spannung ist daher garantiert. Spannend wird es auch deshalb, weil kurz vor Redaktionsschluss dieses Heftes Streitigkeiten um die Vermarktungsrechte zwischen dem deutschen Rechte-Inhaber, dem Buchverlag Klett-Cotta, und Vivendi Universal gemeldet wurden. Auf gut Deutsch gehts wohl ums Geld. Ring frei also! Bleibt zu hoffen, dass die Veröffentlichung des Vivendi-Spiels nicht k.o. geht.



PC | Frodo holt sich bei Galadriel neue Instruktionen ab.



PLAYSTATION 2 | Aragorn im harten „Zwei-Fronten-Krieg".



XBOX | Den Dunklen Herrscher im Nacken – bloß weg hier.



GAMEBOY ADVANCE | Hausbesuch – leider ist die Hütte leer.



PLAYSTATION 2 | Aragorn und seine Getreuen in der Klemme.



GAMEBOY ADVANCE | Nirgends ist man seines Lebens sicher.



Tommy Vercetti, der lässigste Autodieb der Welt.



Auf nasser Fahrbahn eignet sich das Motorrad nur bedingt als Fluchtfahrzeug.



Zu schweren Jungs gehören leichte Mädchen.

Grand Theft Auto – Vice City[1]

Mit Auto und Kanone durch die 80er-Jahre

Vorsicht, wenn die Polizei auftaucht! Denn hier spielen Sie einen ziemlich skrupellosen Drogendealer – also nicht gerade ein Vorbild für die Jugend

[1] sprich: „Grand Szeft Ohto – Waiß Ssitti"

Da stehen Sie nun mitten in einer dunklen Seitengasse. Verzweifelt, mit leeren Händen und mit Schweiß auf der Stirn. Ihr Name: Tommy Vercetti, Ihr Beruf: Drogendealer. Und Ihr letzter Auftrag: ein Desaster. Denn leider haben sich Ihre Kunden aus dem Staub gemacht. Sowohl das Kokain, als auch das Geld sind mit ihnen verschwunden. Was tun? Ihrem Boss, dem kaltblütigen Sonny Forelli, davon berichten? Das brächte Ihnen höchstens eine Kugel ein – mitten in den Kopf. Bleibt also nur die Wiederbeschaffung der Ware …

„Grand Theft Auto – Vice City" entführt Sie in eine amerikanische Großstadt der 80er-Jahre. Überall erblickt man bunte Hawaii-Hemden, aus dem Radio tönen längst vergessene Superhits von Michael Jackson oder Mr. Mister. Ihre erste Absteige ist ein Hotel in der Innenstadt. An der Rezeption haben Sie die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Das Hotelzimmer selbst ermöglicht vor allem, sich dem Anlass entsprechend umzuziehen. Schon ganz zu Beginn sollten Sie auf das schlabbernde Hemd mit den aufgedruckten Palmen verzichten und sich in einen Anzug zwängen. Ihr Ziel ist nämlich eine Nobelyacht, auf der Sie sich einen ersten Eindruck von der örtlichen Prominenz machen.

Im Laufe der Zeit lernen Sie die unterschiedlichsten Einwohner von Vice City kennen. Schauspieler und Zuhälter, Profikiller und Kioskbesitzer, Rocksänger und Polizisten. Gesetzeshütern sollten Sie im Übrigen lieber aus dem Weg gehen. Denn als Tommy sind Sie nicht gerade der verfassungstreueste Bürger. Benötigen Sie beispielsweise gerade ein Auto, dann gehen Sie eben einfach los und schnappen sich eins. Der Fahrer wird kaltblütig vom Sitz gezerrt und auf die Straße befördert. Außer vierrädrigen Fortbewegungsmitteln stehen Ihnen auch Motorräder, Motorboote und Hubschrauber zur Verfügung. Insgesamt sind es rund 120 Vehikel, mit denen Sie das riesige Areal von Vice City erkunden.

Überhaupt spielt die Fortbewegung in diesem Spiel eine Hauptrolle. 100 verschiedene Aufträge müssen Sie erfüllen – dafür sind Sie stets auf Achse. Und natürlich auch auf der Hut. Denn als skrupelloser Kleinkrimineller wenden Sie und Ihre Widersacher nicht die sanftesten Methoden an. Sondern greifen zu einer von 40 Waffen: Die unterschiedlichsten Messer, Kanonen und Gewehre liegen im Arsenal. Und Sie scheuen sich auch nicht, Gebrauch davon zu machen. Entsprechend brutal wird das Geschehen auf dem Bildschirm rüberkommen. Für die deutsche Version haben die Programmierer der Herstellerfirma Take 2 Interactive zwar das Blut entfernt – trotzdem ist die Freigabe für ein Mindestalter von 16 Jahren allemal gerechtfertigt.

Doch auch das stimmungsvolle Flair der momentan so populären 80er-Jahre zeigt, dass es sich beim neuesten Teil von Grand Theft Auto klar um ein Spiel für Erwachsene handelt. Für jene eben, die bei jeder neuen Folge von „Miami Vice" gebannt vor der Mattscheibe saßen. Und die werden auch die Spielmusik zu schätzen wissen: Immer, wenn Sie als Tommy Vercetti in einem Auto unterwegs sind, haben Sie die Wahl zwischen acht Radiosendern. Und die spielen garantiert die Superhits von damals. Vice City wird, nach allem, was bislang davon zu sehen war, der Superhit von morgen – und eines der besten Spiele für Playstation 2.



Der Drogendealer Tommy Vercetti legt's gerne mal drauf an.



Der Wagen ist Stammgast an der Zapfsäule.



Machen Sie diesen Jungs hier bloß keinen Ärger.



Super Aussichten haben Sie vom Hubschrauber aus.



Tommy ist loyal zu seinen Freunden. Seine Feinde dagegen besucht er mit schwerem Geschütz.



Palmen, Strand und hübsche Mädchen – Vice City ist eine Stadt zum Verlieben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tomb Raider: The Angel of Darkness[1]

Ist Lara Croft eine Mörderin?

Die berühmteste Archäologin der Welt kehrt mit ziemlicher Verspätung zurück. In ihrem neuen Abenteuer wird sie einer schrecklichen Bluttat verdächtigt

Lara Croft lebt: Sie ist hübscher, schneller und gefährlicher als je zuvor. Statt Anfang Dezember soll das neue Spiel „Tomb Raider: The Angel of Darkness" (Engel der Dunkelheit) für PC und Playstation 2 nun erst im Februar im Handel sein.

Laras Mentor Werner von Croy meldet sich telefonisch aus Paris und bittet verzweifelt um Hilfe. Als Lara dort eintrifft, erfährt sie: Von Croy wurde gerade umgebracht, und sie selbst steht unter Mordverdacht. Es bleibt ihr nur die Flucht. Sie weiß: Von Croy erhielt von einem Klienten namens Eckhardt den Auftrag, eines von fünf mysteriösen Obscura-Bildern aus dem 14. Jahrhundert aufzuspüren. Umgibt diesen Eckhardt ein dunkles Geheimnis? In ihrem Abenteuer, das sie von den düsteren Gassen in Paris bis in die Unterwelt von Prag führt, trifft Lara Croft auf den Ex-Fremdenlegionär Kurtis Trent, der auch auf der Suche nach Eckhardt ist. Trents Vater starb an den Folgen eines Attentates, und der Sohn will den Tod rächen. Gemeinsam tauchen Lara und Kurtis ab in eine Welt voller unheimlicher Geschichten, Verrat und Rache.

Erstmals steuert der Spieler in einem Tomb-Raider-Abenteuer neben Lara eine zweite Figur, nämlich Kurtis Trent, der auch andere Fähigkeiten als Lara hat. Und erstmals ist die Archäologin Lara Croft in der Lage, sich mit anderen Figuren im Spiel „abzustimmen" und so verschiedene Lösungswege einzuschlagen. Jedes erfolgreich gelöste Rätsel verbessert außerdem bestimmte Fähigkeiten der Heldin, beispielsweise die Sprungstärke, die Körperkraft oder die Reaktionsgeschwindigkeit.

Die englische Programmierfirma Core Design sorgte für zeitgemäße Grafik auf der Playstation 2 und nutzt auch die Fähigkeiten moderner PC-Grafikkarten: Gebäude, Räume und Figuren wirken viel realistischer als bisher. Beispiele: Lara, die bislang aus rund 500 Grafikeinzelteilen (Polygonen) zusammengesetzt war, besteht jetzt, so Hersteller Eidos, aus 5000 Polygonen (PS-2-Version). Oder: Bislang hatte Lara über 25 Bewegungsarten (Animationen) drauf, jetzt sollen es über 180 sein, ihr Verhalten wirkt dadurch viel flüssiger und natürlicher. Wetter, Farben, Licht und Schatten sind, wie von einem Filmregisseur, stimmungsvoll eingesetzt. Und Lara selbst kann noch viel mehr als je zuvor: Sie klettert raffinierter, überwältigt Gegner effektiver und schleicht trickreicher.

Rund 28 Millionen Mal verkauften sich alle bisherigen Tomb-Raider-Spiele weltweit. Im letzten Teil „The Last Revelation", begruben Trümmer einer Pyramide die schöne Lara. Die Fans waren entsetzt, glaubten ihre Heldin tot und für immer von den Monitoren verschwunden. Doch Eidos und die Programmierer von Core Design aus England ließen Lara auferstehen. Die wohl berühmteste Computerspiel-Figur der Welt lebt also weiter und mit ihr ein Riesengeschäft mit Film- und Videolizenzen, Werbeverträgen und Fan-Artikeln.

Ob sich die Computer- und Konsolenspieler weltweit an Lara satt gesehen haben oder ihr neues Abenteuer herbeisehnen und der Figur zu neuem Erfolg verhelfen, entscheiden die Käufer im Februar selbst – an den Kassen der Elektronikmärkte.



Gefährliche Spitzen: Kurtis Trent droht mit Wurfstern.

Sprunggewaltig: Lara hebt ab.



Starkes Argument: Trent mit Pistole.



Auf leisen Sohlen: Lara Croft schleicht sich an die gefährlichen Gegner heran.

Endspurt: die Archäologin auf der Flucht.

[1] spricht: „Tuhm Räider: Si Äinschel off Darkness"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Heute ist schon Morgen

Scheller, besser, bunter: Neue Handys und tragbare Minicomputer werden zu modernen Spielmaschinen



Wenn es um die Zukunft des Handymarktes geht, hört man immerfort die gleichen vier Buchstaben: UMTS. Hinter dem etwas sperrigen Zauberwort steckt eine neue Technologie, die nach den Wünschen der Hersteller aus tragbaren Telefonen multimediale Allzweckwaffen macht. Informationen sollen dann bald im Eiltempo durch die Luft sausen. Lange Wartezeiten? Schnee von gestern! Die neue Datenautobahn schafft Platz für Bilder, Filme und Musik. Große Farbbildschirme sind dafür zwingende Voraussetzung. Und damit lassen sich endlich auch aufwendige Spiele realisieren.

Fantastische Aussichten also besonders für mobile Spieler. Doch leider wird es vorerst bei den Zukunftsträumereien bleiben. Denn UMTS ist teuer. Und UMTS ist kompliziert. Dass Nokia und Motorola unter großem Getöse die ersten marktreifen Geräte vorgestellt haben, kann daran nichts ändern. Ohne ein funktionierendes Funknetz taugen die neuen Handys bestenfalls zu Dekorationszwecken. Und daran wird sich erst mal auch nichts ändern. Für Mitte 2003 rechnet man in Deutschland derzeit mit dem spektakulären Startschuss.



Solche Steuerknüppel aus Kunststoff können auf verschiedene Handy-Modelle geschnallt werden.

Ein langes Gesicht muss deshalb trotzdem keiner machen, denn einige Spielereien kommender Handy-Generationen sind schon heute Realität. Farbbildschirme zum Beispiel. Garant für ungetrübten Spielspaß: das großformatige Bild des „Nokia 9210 Communicator“, auf dem der knallbunte Hit „Rayman“ (Gameloft, 25 Euro) wirklich eindrucksvoll rüberkommt. Das Zeug zum verbreiteten Spielgerät hat dieses multifunktionale Edel-Handy aber trotzdem nicht, denn wegen seines sehr hohen Preises (979 Euro) wird es fast nur von Geschäftsleuten gekauft und benutzt.

Ganz anders sieht das bei i-Mode aus. Seit März versucht E-Plus diese in Japan gängige Technik auch in Deutschland populär zu machen. Das dazu passende Handy heißt „NEC n21i“ und weist ebenfalls einen großen Farbbildschirm auf. Für den Informations- und Unterhaltungsdienst i-Mode konnten sich hier zu Lande bislang 80 000 Kunden begeistern. Namhafte Spieltitel nutzen die 256 Farben, die das Gerät darstellen kann,



Das Nokia 6650 bietet als eines der ersten Handys UMTS und Spiele in Farbe.



1sprich: „Babbel Bobbel“ 2sprich: „Hihno“

Spiele für Sharp GX 10

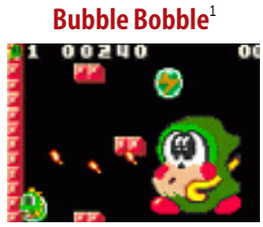
Billards



Zwei Spieler können abwechselnd am Billardtisch antreten. Dank Lupenfunktion haben Sie alle Kugeln gut im Blick.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Sportspiel
Fazit: Erstaunlich gut spielbar und zu zweit sehr unterhaltsam.

Bubble Bobble[1]



Mit Luftblasen attackiert ein kleiner Saurier große Monster. Viele Extras, etwa Blitze, helfen bei dieser Aufgabe.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Geschicklichkeit
Fazit: Ein knallbuntes und zeitlos geniales Spielprinzip.

Darius



Retten Sie den Planeten Darius! Ihr Raumschiff Silver Hawk ist bestens für den Kampf gegen Außerirdische gerüstet.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Action
Fazit: Spannende, aber auch recht schwierige Ballerei.

Kung Fu Hero[2]



Asiatische Kampfkunst mit acht Schwierigkeitsgraden. Teilen Sie schmerzhafte Handkantenschläge und Tritte aus.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Prügelspiel
Fazit: Bei dieser lahmen Keilerei fehlt etwas Abwechslung.



Spiele für Panasonic GD 87

E.T. Adventure[1]



Helfen Sie dem kleinen Außerirdischen nach Hause. In jeder Spielstufe hat er andere Aufgaben zu meistern.



Anbieter: Vodafone Load-A-Game
Genre: Geschicklichkeit
Fazit: Abwechslungsreiche Abenteuer nach dem Kinofilm.

Ferrari Racing[2]



Mit 17 Grand-Prix-Strecken, Boxenstopps und starken Gegnern dreht die Formel 1 auf dem Handy ihre Runden.



Anbieter: Vodafone Load-A-Game
Genre: Rennspiel
Fazit: Spannender Rennzirkus für zwischendurch.

Jurassic[3] Park 3



Auf der Insel der Dinosaurier ist ein kleiner Junge verschwunden. Brechen Sie zum Rettungseinsatz auf.



Anbieter: Vodafone Load-A-Game
Genre: Action
Fazit: Diese trägen Saurier machen nicht wirklich Angst.

perfekt aus. Das Rollenspiel „Dungeon Keeper“ etwa. Oder die „Moorhuhn Battle Arena“, in der sich das beliebte Federvieh hitzige Hahnenkämpfe liefert. Und auch für Nachschub ist gesorgt: Dieser Tage erscheint beispielsweise das Spiel zum Kinohit „Ice Age“.

Das große Angebot kann aber nicht über die Nachteile von i-Mode hinwegtäuschen: Oft zerstören quälend lange Ladezeiten jeden Spielspaß. Zudem können die Unterhaltungsprogramme nicht aufs Handy überspielt werden. Stattdessen ist ein Abonnement abzuschließen, das pro Spiel und Monat bis zu zwei Euro kosten kann.

Die mobile Spielzukunft wird wahrscheinlich also erst durch einen weiteren technischen Standard eingeläutet. Der heißt Java und ist eine Programmiersprache, die von Computern ebenso verstanden wird wie von modernen Handys. So werden Spiele möglich, die auf verschiedenen Geräten laufen.

Die jüngste Generation der Java-Handys wurde Ende Oktober mit Vodafone-Live! ins Leben gerufen. Das sind Geräte, die die Konkurrenz von i-Mode schon heute alt aussehen lassen. Das „Sharp GX 10“ etwa stellt nicht nur rund 65 000 Farben dar, sondern klingt auch noch fantastisch. Selbstverständlich werden diese Möglichkeiten vorrangig zum Spielen eingesetzt. Momentan setzt die Telefongesellschaft Vodafone (D2) dabei in erster Linie auf Spiele-Klassiker, wie „Pac-Man“, „Darius“ oder „Bubble Bobble“. Diese nostalgischen Dauerbrenner funktionieren mit der neuen Handy-Technik einwandfrei. Ein Blick in die Zukunft verrät aber, dass bald auch aktuelle Titel angeboten werden. Unter anderem geplant: die Umsetzung des neuen James-Bond-Films „Stirb an einem anderen Tag“. Wie hoch die (einmalig anfallenden) Kosten für das Überspielen der farbigen Unterhaltungsprogramme sein werden, stand zum Redaktionsschluss allerdings noch nicht fest.



Das neue Siemens S55 lädt zum Jetski-Rennen ein.

Eines ist aber sicher: Für die Anbieter lohnt sich das Geschäft auf alle Fälle. So konnte „Load-A-Game“, der Vodafone-Dienst zum Herunterladen neuer Spiele, bereits im Januar dieses Jahres über 100 000 zahlende Kunden locken.

Klar, dass so langsam auch die großen Spielefirmen den neuen Markt entdecken. Meistens mit Titeln, die sich schon in der Ausführung für Computer und Konsole einen Namen gemacht haben. So bringt Sega den witzigen Geschicklichkeitstest „Super Monkey Ball“ aufs Java-Handy. Von THQ erscheinen der Klassiker „Tetris“ und das Motorrad-Rennspiel „Moto GP“.

Trotzdem ist das Angebot hier zu Lande noch recht mau. In den USA skaten Besitzer eines „Motorola T720“ bereits mit „Tony Hawks Pro Skater 4“ über den Handy-Farbbildschirm. Und in Japan ist das Angebot an Handy-Spielen schier unüberschaubar.

Doch auch in Deutschland sind die Zeiten unprofessioneller und trister Handy-Unterhaltung endlich passé. Denn Java und Farbbildschir-



Spiele für Samsung SGH-S100

Air Shooting[4]



Explosiver Luftkampf gegen riesige Geschwader feindlicher Kampfflieger und zahlreiche Flak-Stellungen.



Anbieter: Samsung
Genre: Action
Fazit: Nette Grafik, aber diese Ballerei geht leider nur in Zeitlupe voran.

My Pet[5]



In Ihrem Handy wohnt eine kleine Katze, um die Sie sich kümmern müssen. Dazu gehören auch Tierarztbesuche.



Anbieter: Samsung
Genre: Tamagotchi-Spiel
Fazit: Das kleine Fellknäuel ist auf die Dauer etwas lästig.

Space War[6]



Mit einer Linie legen Sie Felder eines Bildes frei. Dabei müssen Sie sich vor angreifenden Feinden in Sicherheit bringen.



Anbieter: Samsung
Genre: Geschicklichkeit
Fazit: Diese geniale Spielidee ist hervorragend für das Handy geeignet.

Kurz erklärt

UMTS

UMTS (Universal Mobile Telecommunications System[7]) ist ein neuer Übertragungsstandard für Handys. Zur Zeit befinden sich UMTS-Netze noch in der Entwicklungsphase. Vorteil der neuen Technik ist vor allem die schnelle Datenübertragung. Die soll mit UMTS bis zu zwölf Mal schneller sein als über eine normale **ISDN** S.220 -Telefonleitung.

i-Mode[8]

i-Mode ist ein Datenübertragungsstandard, den 1999 der japanische Mobilfunkanbieter NTT DoCoMo eingeführt hat. Damit sind im Prinzip die gleichen Dienstleistungen möglich wie mit dem WAP-System. Allerdings können auch bewegte und farbige Bilder dargestellt werden.

Java

Java ist eine Programmiersprache des Computer-Herstellers Sun. Da Java kaum Anforderungen an die Hardware stellt und nur sehr wenig Speicherplatz benötigt, läuft sie sowohl auf Computern als auch auf Handys. Die Einführung dieser Programmiersprache in tragbaren Telefonen war eine kleine Revolution – nun lassen sich ohne großen Aufwand unterhaltsame Spiele programmieren.

WAP[9]

Hier zu Lande ist WAP (Wireless Application Protocol[10]) noch der Standard für mobile Datenübertragung ins Internet – sowohl in Handys als auch in Autoradios und Navigationssystemen. Mit WAP lassen sich Aktienkurse abrufen, Bankgeschäfte erledigen oder auch Spiele zocken. Leider ist der Dienst sehr unzuverlässig und vergleichsweise kostspielig. Außerdem ermöglicht er nur die Darstellung kleiner Schwarzweißbilder.

GPRS

GPRS (General Packet Radio Service[11]) ist eine Weiterentwicklung des WAP-Übertragungsstandards. Bei etwas geringeren Einsatzkosten beschleunigt es dessen Datenfluss auf das Fünf- bis Zehnfache.

1 sprich: „Ih-Tih Ädwentscher“ 2 sprich: „Raißing“ 3 sprich: „Dschurassick“ 4 sprich: „Ähr Schuhting“ 5 sprich: „Mai Pett“ 6 sprich: „Spaß Wohr“ 7 sprich: „Juniwörßel Mobbail Telekommjunikäschens Ssssistem“ 8 sprich: „Ai-Mohd“ 9 sprich: „Wopp“ 10 sprich: „Waaterless Äpplikäschen Protokoll“ 11 sprich: „Dschenerel Päckit Räidio Ssörwiss“



Spiele für Nokia 7650

Bowling[1]



Bestimmen Sie Spin, Stärke und Richtung des Wurfes, um die Pins umzuwerfen. Zwei Spieler können hier antreten.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Sportspiel
Fazit: Bowling gehört nicht zu den spannendsten Sportarten.

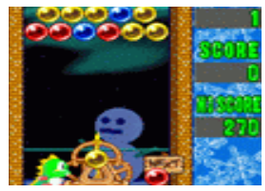
Burger Time[2]



Der Job als Burger-Brater ist anstrengend. Die Brötchen wollen richtig mit Fleisch, Käse und Tomaten belegt sein.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Geschicklichkeit
Fazit: Die Spielidee von 1982 ist auch heute noch fesselnd.

Puzzle Bobble[3]



Schießen Sie bunte Kugeln an die Decke, um das Spielfeld leer zu räumen. Ein Zeitlimit sitzt Ihnen dabei im Nacken.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Geschicklichkeit
Fazit: Ein zeitloser Klassiker, der süchtig machen kann.

Tennis Challenge[4]



Scheuchen Sie Ihren Gegenspieler mit Lobs, Volleys, Cross- und Longline-Schlägen über den Tennisplatz.

Anbieter: Vodafone Live!
Genre: Sportspiel
Fazit: Ein gelber Filzball kann schon mal die Welt bedeuten.

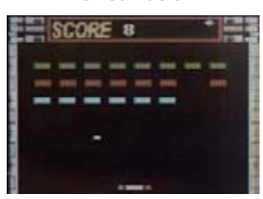
me bilden eine viel versprechende Kombination. Online-Spiele mit WAP hingegen konnten sich nicht durchsetzen: Schwarzweiße und unbewegte Bilder kamen bei den Nutzern eben gar nicht gut an.

Inzwischen bleibt kaum noch ein Wunsch offen – selbst für die Bequemlichkeit der Zocker ist gesorgt: Einige Hersteller bieten inzwischen Steuerknüppel als Zusatzausstattung für diverse Handys an. Einfache Varianten sind bereits für fünf bis zehn Euro zu haben. Nicht ganz so günstig wird es, wenn Sie Minicomputer mit zusätzlichen Steuerungsgeräten bestücken. Doch gerade für Palm und Co. gibt es inzwischen eine respektable Auswahl interessanter Spiele. Je leistungsfähiger die Geräte sind, desto besser ist eben auch die Spiele-Auswahl. Ganz unabhängig davon, ob UMTS nun morgen kommt – oder erst übermorgen.



Spiele für Motorola T720

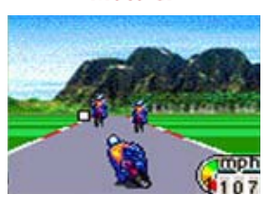
Breakout[5]



Sie bewegen einen Schläger am unteren Bildrand, um damit den fallenden Ball wieder ins Spielfeld zu schlagen. Ihre Aufgabe ist, mit dem Ball die bunten Klötze vom Spielfeld zu räumen. Extras, etwa ein Laser, helfen Ihnen dabei.

Anbieter: THQ
Genre: Geschicklichkeit
Fazit: Die simple Spielidee ist zwar gut, aber die Grafik wirkt eher armselig.

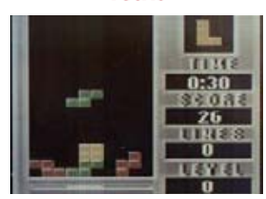
Moto GP



Schwingen Sie sich auf den Sattel eines Motorrades, und nehmen Sie am Rennen teil. Wer sich nicht gleich in den Grand Prix traut, darf erst mal im Zeitrennen ein paar Runden drehen und die verschiedenen Strecken kennenlernen.

Anbieter: THQ
Genre: Rennspiel
Fazit: Dank präziser Steuerung und schicker Grafik ein äußerst rasanter Ritt.

Tetris



Sortieren Sie die herabfallenden Klötze so, dass sich vollständige horizontale Reihen bilden, die dann verschwinden. Wer bei zunehmender Spielgeschwindigkeit den Überblick verliert, verbaut sich den Weg zum Sieg.

Anbieter: THQ
Genre: Geschicklichkeit
Fazit: Das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten ist immer noch ein Hit.



Spiele für NEC n21i

Battle Machine[6]



Reisen Sie quer durch Deutschland, und erobern Sie in Text-Schlachten alle Spielzonen der Republik.

Anbieter: E-plus
Genre: Strategiespiel
Fazit: Kein Spiel für zwischendurch. Hier siegt der Zufall – nicht die Strategie.

Dungeon Keeper[7]



Als Hüter eines Verlieses müssen Sie mit einer eigenen Monster-Armee heldenhafte Schatzsucher abwehren.

Anbieter: E-plus
Genre: Rollenspiel
Fazit: Kein Vergleich zum großen Original, aber ein durchaus passables Spiel.

Moorhuhn Battle[8] Arena



Das Federvieh wehrt sich endlich: Hier lassen die Moorhühner ihre Fäuste sprechen und teilen kräftig aus.

Anbieter: E-plus
Genre: Prügelspiel
Fazit: Eine Schlägerei, die nur in Standbildern abläuft, ist einfach zum Gähnen.

Space Seals[9]



Säubern Sie die Raumstation von Außerirdischen und deren Nachwuchs. In den Eiern finden Sie nützliche Extras.

Anbieter: Handy-Games
Genre: Action
Fazit: Dank monatlicher Fortsetzungen bleibt es interessant.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

1sprich: „Räimän Altimäit" 2sprich: „Bast em" 3sprich: „Tuhm Räider" 4sprich: „For Pockit Pinboll" 5sprich: „Bättel off se Juniwörld" 6sprich: „Infecksches Graund" 7sprich: „Inwäschen – Se Grä Däi"

Spiele für den Pocket-PC

Rayman Ultimate[1]



Die fantastische Bildqualität neuer Minicomputer ermöglicht immer aufwendigere und bessere Spiele. Eines der besten heißt „Rayman Ultimate". Der knuffige Hauptdarsteller hat sich bereits durch Auftritte in diversen Computer- und Konsolenspielen einen Namen gemacht. Raymans Abenteuer führt ihn durch eine quietschbunte Welt, in der winzige Lebewesen, die Electoons, für Energie sorgen. Doch eines Tages entführt der böse Mister Dark die Electoons und setzt damit den Fortbestand der ganzen Welt aufs Spiel. Schlüpfen Sie also in die Haut von Rayman, und helfen Sie ihm, die Electoons zu finden und aus der Gefangenschaft zu befreien. In 60 verschiedenen Spielstufen müssen Sie dabei eine ganze Reihe von Hindernissen überwinden.

Anbieter: Ludigames
www.gameloft.com
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Preis: 29,95 €
Fazit: Mehr Spielspaß und Abwechslung sind kaum möglich.

Bust'em[2]



Dieses Geschicklichkeitsspiel ist im Lieferumfang des Compaq IPAQ enthalten. Das Prinzip ist vom Klassiker „Breakout" bekannt: Mit einem Schläger am unteren Bildrand halten Sie eine Kugel im Spiel, zerstören mit ihr die Steine im oberen Bereich. Die 100 Spielstufen bieten viele Überraschungen. Einen Schummeltrick gibt es auch: Klicken Sie im Hauptmenü auf „Spielinfo" und danach auf „Penny Acarde".

Anbieter: Compaq IPAQ
Genre: Geschicklichkeit
Preis: Im IPAQ-Lieferumfang enthalten
Fazit: Gelungene Unterhaltung mit Suchtfaktor.

Tomb Raider[3]



Die Abenteuer der berühmten Archäologin Lara Croft sind inzwischen weltbekannt. Nun gibt es auch für den Compaq IPAQ eine offizielle „Tomb-Raider"-Version. Die führt Lara in die peruanischen Anden, wo sie nach einem uralten Artefakt mit geheimnisvollen Kräften Ausschau hält. So steuern Sie die Wissenschaftlerin auf ihrem Weg durch Katakomben und Grabkammern. Leider ist es nicht so einfach, sich mit dem kleinen Bildschirm in der großen Tomb-Raider-Welt zurechtzufinden.

Anbieter: Eidos Interactive
www.eidos.de
Genre: Action
Preis: 24,99 €
Fazit: Schwer zu bedienen, stark gewöhnungsbedürftig.

4 Pocket Pinball[4]



Häufig müssen Sie bei Spielen auf Minicomputern das Gerät um 90 Grad drehen. Auch bei dieser Flippersimulation ist das der Fall. Trotzdem passt der große Tisch nicht komplett auf den Bildschirm. In einem futuristischen Umfeld müssen Sie die Kugel im Spiel halten. Die Bedienung ist denkbar einfach: Zwei feste Tasten stehen für die drei Flipperfinger, mit denen Sie die Kugel im Spiel halten. Um ein wenig zu betrügen und dem Flippertisch einen unfairen Schlag (Tilt) zu verpassen, berühren Sie einfach den Bildschirm.

Anbieter: 4Pockets
www.compaq.de
Genre: Simulation
Preis: 14,95 €
Fazit: Sieht super aus und bringt eine Menge Spaß.

Odyssee – Battle of The Universe[5]



Wie das in Ballerspielen üblich ist, haben Sie es bei „Odyssee" mit außerirdischen Angreifern zu tun. Denen heizen Sie kräftig mit Ihrem wendigen Raumschiff ein. Zu Beginn steht Ihnen zu diesem Zweck nur eine relativ armselige Bordkanone zur Verfügung. Wenn Sie aber immer fleißig die im All herumtreibenden Extras aufsammeln, verwandelt sich Ihr Gleiter in ein gut ausgerüstetes Kampfschiff.

Anbieter: AIM Productions
www.compaq.de
Genre: Actionspiel
Preis: 14,99 €
Fazit: Mittelmäßige Standardkost mit toller Musik.

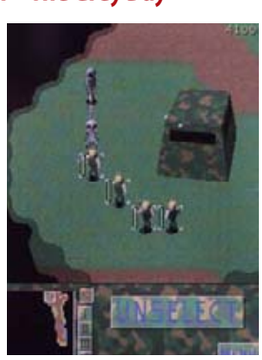
Infectios Ground[6]



Mit „Infectios Ground" kommt das erste Pocket-PC-Actionspiel heraus, das Sie aus der Ich-Perspektive steuern. Die Handlung verschlägt Sie ins Jahr 2099, die Menschheit besiedelt das All. Doch sie wird dort von außerirdischen Rieseninsekten überfallen. Ihre Aufgabe: den Viechern so richtig einheizen. Mit vier unterschiedlichen Waffen kämpfen Sie sich durch 21 Spielstufen und zeigen es den Bösewichten.

Anbieter: Ludigames
www.gameloft.com
Genre: Action
Preis: 19,00 €
Fazit: Gewöhnungsbedürftig, nur für Action-Fans.

Invasion – The Grey Day[7]



Auch „Invasion" ist ein Vorreiter in seinem Genre: Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel ist bis dato auf tragbaren Minicomputern erschienen. Sie übernehmen die Rolle von Soldaten oder von Außerirdischen und haben jeweils nur ein Ziel: die gegnerische Partei in Grund und Boden zu kämpfen. Die Steuerung mit dem Eingabestift geht recht locker von der Hand, und auch die Geschichte kann sich sehen lassen.

Anbieter: Kyon Wan
www.compaq.de
Genre: Strategie
Preis: 25,52 €
Fazit: Gut, doch für den hohen Preis nicht gut genug.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele für den Palm

Sim City[1]



Mit „Sim City" wurde eines der bekanntesten Simulationsspiele für tragbare Minicomputer umgesetzt. Und zwar durchaus gelungen. Die Steuerung mit dem Palm-Stift funktioniert einwandfrei. Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete sind im Handumdrehen errichtet. Das Geschehen unterscheidet sich dabei in keiner Hinsicht von der PC-Version. Sogar die zerstörerischen Angriffe riesiger Ungeheuer sind mit von der Partie. Bemerkenswert auch, dass eine deutsche Sprachversion enthalten ist.

Anbieter: Atelier Software
www.palm.com
Genre: Simulation
Preis: 30,64 €
Fazit: Auch auf dem Palm macht Sim City Spaß. Lange Zugfahrten werden damit spielend überbrückt. Einziges Manko: der hohe Preis.



Handmark Monopoly



Straßen kaufen, Häuser bauen und mit Vorliebe über Los gehen – Monopoly ist ein Klassiker. Die Palm-Ausgabe ist leicht zu bedienen und wartet mit intelligenten Computergegnern auf. Leider steht nur die englische Sprachversion zur Verfügung.

Anbieter: Handmark
www.palm.com
Genre: Strategie
Preis: 30,68 €
Fazit: Sehr gelungen, aber auch sehr teuer.



Siberian Strike[2]



Mit Ihrem Kampfflugzeug sausen Sie im Eiltempo durch die Lüfte, immer gefasst auf plötzliche Angriffe feindlicher Maschinen. Diverse Extrawaffen erleichtern Ihnen diese Aufgabe. Leider verwischt das Geschehen auf dem Palm-Bildschirm leicht.

Anbieter: Ludigames
www.gameloft.com
Genre: Action
Preis: 16,00 €
Fazit: Nette Spielidee, mittelmäßig umgesetzt.



Race Fever[3] (3D)



Auf mehreren Rennstrecken treten Sie mit Ihrem Formel-1-Boliden gegen computergesteuerte Konkurrenten an. Vor den eigentlichen Rennen müssen Sie Training und Qualifikation bestehen. Das Motorengeräusch erinnert an einen Rasierapparat.

Anbieter: Digital Fiction
www.palm.com
Genre: Rennspiel
Preis: 20,41 €
Fazit: Zu teuer, zu schwierig, zu schlecht.



Bejeweled[4]



Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Durch Tauschen nebeneinander liegender Spielsteine müssen Sie Reihen mit drei oder mehr gleichen Steinen bilden. Trotz oder gerade wegen des simplen Spielverlaufs hat „Bejeweled" einen hohen Suchtfaktor.

Anbieter: Astraware
www.palm.com
Genre: Denk-/Knobelspiel
Preis: 14,95 €
Fazit: Perfekte, kurzweilige Unterhaltung.



Giraffe



Dieses Geschicklichkeitsspiel sieht auf den ersten Blick zwar ziemlich langweilig aus, kann aber trotzdem lange Zeit begeisten. Die von oben herabfallenden Buchstaben müssen im Schrifterkennungs-Alphabet des Palm nachgeschrieben werden.

Anbieter: Palm
Genre: Geschicklichkeit
Preis: Im Palm-Lieferumfang enthalten
Fazit: Gute Unterhaltung mit Lerneffekt.



Weecky Dance[5]



Von unten schießen im Takt der Musik Pfeile ins Bild, die verschiedene Tasten auf dem Palm repräsentieren. Im Moment des Aufpralls müssen Sie die entsprechenden Knöpfe drücken. Mit der Zeit wird das Geschehen schneller und komplizierter.

Anbieter: Ludigames
www.gameloft.com
Genre: Geschicklichkeit
Preis: 5,00 €
Fazit: Gutes Spielprinzip, wenig Langzeitspaß.



[1]spricht: „Simm Sittt" [2]spricht: „Ssaibiri-en Sstraik" [3]spricht: „Räiß Fihwer" [4]spricht: „Bidschu-eld" [5]spricht: „Wihki Dähnz"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Warcraft 3

Das Strategiespiel „Warcraft 3 – Reign of Chaos[1]" räumt Preise ab. Vom Verband für Unterhaltungselektronik Deutschland (VUD) wurde der PC-Titel jetzt mit Gold und Platin ausgezeichnet. Gold gibt's für 100 000 und Platin für 200 000 in Deutschland verkaufte Spiele. Außerdem hält sich „Warcraft 3" seit dem Verkaufsstart im 2. Quartal 2002 auf den ersten zehn Plätzen der meistverkauften PC-Spiele. COMPUTERBILD-SPIELE bewertete den Strategie-Kracher in Ausgabe 9/02 mit „sehr gut"

Verlierer

Westka

Der Kölner Spiele-Hersteller Westka Interactive („Pulleralarm – Das Spiel zu TV total" „Die fünf Freunde") musste die Pforten dicht machen. 58 Mitarbeiter verloren ihren Job. Bereits am 31. Juli diesen Jahres stellte das Unternehmen Antrag auf Zahlungsunfähigkeit. Zwischenzeitliche Rettungsversuche blieben erfolglos, weil Banken und Hauptgesellschafter Brainpool TV den Geldhahn zudrehten.

IN

- Schon jetzt an Weihnachten denken und digitale Grußkarten mit Spielmotiven basteln – so geraten Sie Heiligabend nicht in Stress
- Sich in diesem Monat vor dem Spielekauf genau über Neuerscheinungen informieren – die Auswahl zum Jahresende ist riesengroß
- Mal wieder einen Klassiker wie „Tetris" ausgraben – und mit Freunden um die Wette spielen

OUT

- Zu kleine Computertische, auf denen kaum noch das Mauspad Platz hat – so macht Spielen keinen Spaß
- Leute, die behaupten, Computerspiele seien „Kinderkram" – die wissen nicht, wovon sie sprechen
- Ratternde PC-Lüfter, die lauter tönen als das Spiel - wie's leiser geht, lesen Sie in der Profi-Ecke in diesem Heft

[1]spricht: „Wohlkraft 3 - Rain of Kajos" [2]spricht: „Akwanocks Revelälischen"

Popsternchen am PC

Jan + Cathy = Freesight. 2001 lernten sich die beiden Musiktalente bei der RTL-2-Sendung „Popstars" kennen. Beide schieden aus, doch traurig waren die 20-jährige Hamburgerin und der 22-jährige Kölner darüber nicht lange. Denn im Publikum saß ein Produzent, und der fand die beiden so gut, dass er sie zum Vorsingen einlud. Jan: „Wir durften gleich für die erste Single dableiben." Die ist seit kurzem auf dem Markt und heißt „Dance 2 the 80ties". Der Erfolg wächst: In Berlin traten sie sogar schon vor 150 000 Menschen auf. „Da hatten wir richtig Gänsehaut", sagt Cathy. Zur Entspannung wird gespielt: „Entweder am PC oder der Playstation 2, am liebsten Strategie, Skate-Games und Shooter." Und was halten die beiden von Musikspielen und Tanzmatten? „Keine Ahnung, haben wir bisher noch nicht gespielt, aber ist bestimmt witzig."

Die Zeitschrift „Bildwoche" berichtet laufend über die Karrierefortschritte von Cathy und Jan: „Wir begleiten die beiden auf ihrem Weg zum Ruhm."



Foto: Manfred Freye

Verspielt und stimmgewaltig: Jan Sichtig (22) und Cathy Frey (20).

Pommes für die Sims

„Die beste Werbung ist doch die, die gar nicht als solche wahrgenommen wird" sagte Electronic-Arts-Chef Oliver Kaltner in Ausgabe 2/2001 von COMPUTERBILD-SPIELE. Damals witterte die Spielebranche neue Chancen, Geld in die Kassen zu bringen – nämlich durch Werbung in Computerspielen. Im November diesen Jahres wird „Sims Online" im Handel sein. Und weil die Schnellrestaurant-Kette McDonald's mit Electronic Arts einen „mehrere Millionen-Dollar-Deal" geschlossen hat, wird man im künftigen Sims-Spiel seine Spielfiguren ins bekannte Burger-Restaurant führen können. Das hält die virtuelle Familie bei Laune und bringt Spielfortschritt. Im Gegenzug dazu wird die Fast-Food-Kette neben Burgern, Pommes und Cola auch „Die Sims" an den Mann bringen.



Foto: McDonald's Deutschland inc.

McDonald's kommt ins Spiel.



Rund und bunt: CD-ROM-Tasche mit Harry-Potter-Motiv.

Potter-Pad

Harry-Potter-Fans wissen es längst: Am 22. November diesen Jahres startet der zweite Kinofilm mit dem pfiffigen Zauberlehrling: „Harry Potter und die Kammer des Schreckens" Und pünktlich zum Filmstart steht auch für alle Computer-Verspielten Zubehör von der Firma Thrustmaster in den Läden: Ein Gamepad mit aufgedrucktem Bild aus dem Film gibt's für 17,95 Euro. Und wer dazu noch eine passende CD-ROM-Tasche möchte, kann beides zusammen für 24,95 Euro mit nach Hause nehmen.

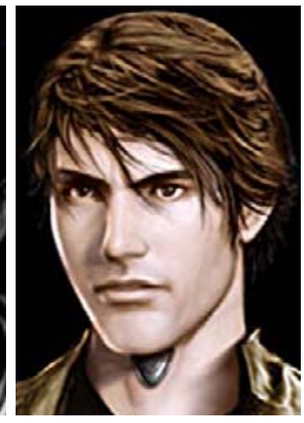
Infos bei: Thrustmaster, Tel. 09123-96580, www.thrustmaster.de



Mit dem Potter-Pad haben Sie Spiele voll im Griff.

Promis in „Aquanox 2"





Emerald Flint (links) macht Pause, neuer Tiefsee-Held ist William Drake.

Gleich zwölf prominente Stimmen kaufte der Entwickler Massive Development für „Aquanox 2: Revelation[2]" ein. Darunter auch die Stimme von Peter Parker (Marius Clarén) aus „Spiderman" Leonardo DiCaprio (Kim Hasper) oder Elisabeth Mitchell (Sabine Arnhold) in „Emergency Room" Der zweite Teil des Actionspiels für PC soll noch im November erscheinen. Wer schon mal reinschauen und -hören möchte, findet einen Trailer unter www.aquanox.de.



Effektvolle Unterwasser-Ballerei.

Goldener Computer: Der Sieger ist ...



Fotos: Friese

... „Civilization 3". Mit großer Mehrheit wählten die Leser von COMPUTER-BILD-SPIELE das beliebte Strategiespiel

Eine feierliche Galaveranstaltung gab der Preisverleihung der Leser-Wahl zum „Goldenen Computer 2002" in Berlin den glanzvollen Rahmen. Der Geschäftsführer der Firma Infogrames, Christian Gloe (39), nahm die begehrte Trophäe für die Kategorie Spiele von Chefredakteur Harald Kuppek (48) in Empfang. Auf dem zweiten Platz landete „Empire Earth", gefolgt von „Stronghold". Viele der 250 geladenen Gäste aus Wirtschaft, Medien, Politik und Gesellschaft waren von der gelungenen Festlichkeit im Axel Springer Verlag in Berlin begeistert. Der schlagfertige TV-Entertainer Hape Kerkeling moderierte zusammen mit Harald Kuppek die Verleihung und würzte sie mit witzigen Sprüchen.

Spaß wird auch COMPUTERBILD-SPIELE-Leser Klaus Hafemann (37) mit dem Breitbild-Plasma-Fernseher von Hitachi (Wert: 8000 Euro) haben. Der Einzelhandelskaufmann aus Gummersbach gewann den dritten Preis der Leser-Wahl. Und verriet auch gleich, was mit seinem alten Fernseher passieren soll: „Mein Sohn Kevin wird den wohl bekommen. Er wünscht sich schon so lange einen." Und Ehefrau Kerstin Hafemann (35) fügt hinzu: „Eigentlich machen wir nur sehr selten bei Gewinnspielen mit – und dann gewinnen wir auch noch so einen tollen Preis." Gespielt wird bei Hafemanns natürlich auch. Klaus Hafemann zockt mit dem zehnjährigen Kevin am liebsten Sportspiele am PC. „Unsere siebenjährige Tochter Chaline mag die Spiele von Disney am liebsten", sagt Kerstin Hafemann. Die Redaktion wünscht viel Spaß mit dem neuen Luxus-Fernseher. Übrigens: Alle Gewinner werden selbstverständlich schriftlich benachrichtigt.

Ein glücklicher COMPUTERBILD-SPIELE-Leser: Klaus Hafemann (37) gewann einen 8000-Euro-Luxus-Fernseher.



Christian Gloe (39, links), Geschäftsführer der Firma Infogrames, bekommt von Chefredakteur Harald Kuppek (48) den Goldenen Computer überreicht.



Moderator Hape Kerkeling brachte mit seinen Gesangseinlagen die 250 Gäste zum Lachen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele – Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUER		
Dragon's Lair 3D	PC	12. Dezember 2002
Malice	PS 2	13. Dezember 2002
Primal	PS 2	1. Quartal 2003
Shadow of Memories	PC	1. Quartal 2003
ACTION		
Animaniacs: Hollywood Hypnotics	GBA	Anfang Dezember 2002
Battle Bots	PS 2 Cube	Mitte Januar 2003
Battle Engine Aquila	PS 2 Xbox	Januar 2003
Cannon Spike	PC	Januar 2003
Clone Wars	PS 2	6. Dezember 2002
Cold Zero – The Last Stand	PC	Dezember 2002
Contra Advance: The Alien Wars EX	GBA	1. Quartal 2003
Contra: Shattered Soldier	PS 2	1. Quartal 2003
Defender	GBA	Anfang Dezember 2002
Defender	Xbox Cube	1. Quartal 2003
Der Anschlag	Cube	12. Dezember 2002
Dune	PS 2	4. Dezember 2002
Ghost Recon	Xbox	5. Dezember 2002
Gremlins	Cube	Dezember 2002
Justice League of America	GBA	Anfang Dezember 2002
Kung Fu Chaos	Xbox	Mitte Dezember 2002
Metal Gear Solid 2 Substance	PS 2 Xbox	1. Quartal 2003
Resident Evil Survivor	PC	6. Dezember 2002
Road Rash Jailbreak	GBA	30. Januar 2003
Star Wars Episode 2: Clone Wars	PS 2	6. Dezember 2002
The Getaway	PS 2	4. Dezember 2002
Tom Clancy's Ghost Recon	Xbox Cube	5./12. Dezember 2002
Tom Clancy's Ghost Recon Complete	PC	Dezember 2002
Tom Clancy's Rainbo w Six Raven Shield	Cube	1. Quartal 2003
Tom & Jerry – Krieg der Schnurrhaare	PS 2	12. Dezember 2002
Vietcong	PC	1. Quartal 2003
V.I.P.	Cube	30. Januar 2003
Worms Blast	GBA	5. Dezember 2002
Zone of the Enders: The 2nd Runner	PS 2	1. Quartal 2003
AUFBAUSPIELE		
Black & White	PS	Anfang Dezember 2002
Coaster Works	PS 2	Mitte Januar 2003
Sim City 4	PC	17. Januar 2003
FLUGSIMULATION		
Janes Attack Squadron	Xbox	Mitte Januar 2003
FUSSBALLSPIEL		
ISS Advance	GBA	Januar 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Animaniacs: 2nd Warthog Game	GBA	Anfang Januar 2003
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Cube	Ende Dezember 2002
Ape Escape 2	PS 2	1. Quartal 2003
Atari Anniversary Advance	GBA	Januar 2003
Disneys Donald Duck Phantomias	Cube	5. Dezember 2002
Droopy	PS	6. Dezember 2002
Pac Man World 2	PS 2	1. Quartal 2003
Sly Racoon	PS 2	1. Quartal 2003
KARTENSPIELE		
Yu-Gi-Oh!	GBA	1. Quartal 2003
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	PS	1. Quartal 2003
MUSIKSPIELE		
Bratz Dolls	PC PS	12. Dezember 2002
Bratz Dolls	GBA	30. Januar 2003
Space Channel 5 – v2	PS 2	1. Quartal 2003
PRÜGELSPIELE		
Gio Gios Bizarre Adventure	PS 2	Januar 2003
Power Stone 2	PC	Januar 2003
Sword of Samurai	PS 2	16. Januar 2003
RENNSPIELE		
ATV Quad Power Racing 2	PS 2 Xbox Cube	Januar 2003
Burnout 2 – Point of Impact	Xbox Cube	Januar 2003
Furious Karting	Xbox	Januar 2003
Midnight Club 2	PS 2	1. Quartal 2003
Monster Jam Maximum Destruction	Cube	5. Dezember 2002
Monster Jam Maximum Destruction	PC PS 2	30. Januar 2003
Racing Evoluzione	Xbox	Januar 2003
Racing Simulation 3	PC	5. Dezember 2002
Simpsons Skateboarding	PS 2	20. Dezember 2002
ROLLENSPIELE		
Baldurs Gate: Dark Alliance	Xbox	Mitte Dezember 2002
Mega Man Legends 2	PC	6. Dezember 2002
SIMULATIONEN		
Die Sims	PS 2	17. Januar 2003
Pro Train Vol. 3: Geislinger Steige	PC	7. Dezember 2002
SPORTSPIELE		
Alpine Racer	PS 2	4. Dezember 2002
Evolution Skateboarding	PS 2 Cube	1. Quartal 2003
Evolution Snowboarding	PS 2 Cube	1. Quartal 2003
Knockout Kings 2003	Cube	6. Dezember 2002
Street Hoops	Cube	Dezember 2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	PC PS 2	6. Dezember 2003
Top Angler	Xbox Cube	Mitte Januar 2003

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Mafia	Action	gut	Take 2 Interactive	16 Jahren
2	Battlefield 1942	Action	befriedigend	Electronic Arts	16 Jahren
3	Medieval – Total War	Strategie	gut	Activision	12 Jahren
4	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Rollenspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
5	Stronghold Crusader	Strategie	gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
6	Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	Vivendi Universal	12 Jahren
7	Tactical Ops	Strategie	–	Infogrames	18 Jahren ⚠
8	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive	18 Jahren ⚠
9	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
10	Neverwinter Nights	Rollenspiel	gut	Infogrames	12 Jahren
11	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Aufbauspiel	befriedigend	Ascaron	12 Jahren
12	Grand Prix 4	Rennspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
13	Stronghold Deluxe	Strategie	–	Take 2 Interactive	12 Jahren
14	Der Industriegigant 2	Aufbauspiel	gut	Jowood	3 Jahren
15	Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
16	The Partners	Simulation	ausreichend	Ubi Soft	3 Jahren
17	Cossacks – Back to War	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
18	Mafia – Special Edition	Action	–	Take 2 Interactive	16 Jahren
19	Der Anschlag	Action	gut	Ubi Soft	16 Jahren
20	Sudden Strike 2	Strategie	gut	CDV	16 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	Infogrames	6 Jahren
2	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	Infogrames	6 Jahren
3	Digimon Rumble Arena	Action	–	Infogrames	6 Jahren
4	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
5	Stuart Little 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	Sony	6 Jahren
6	Delta Force: Urban Warfare	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
7	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action	gut	Electronic Arts	6 Jahren
8	FIFA Football 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	Final Fantasy Anthology	Rollenspiel	–	Sony	3 Jahren
10	Lilo & Stitch: Zoff auf Hawaii	Geschicklichkeitsspiel	–	Sony	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Tekken 4	Prügelspiel	befriedigend	Sony	12 Jahren
2	Stuntman	Rennspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
3	DTM Race Driver	Rennspiel	sehr gut	Codemasters	6 Jahren
4	Medal of Honor – Frontline	Action	–	Electronic Arts	18 Jahren ⚠
5	Turok Evolution (englische Version)	Action	–	Acclaim	18 Jahren ⚠
6	Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
7	Conflict Desert Storm	Strategie	–	Codemasters	16 Jahren
8	GTA 3	Action	–	Take 2 Interactive	18 Jahren ⚠
9	Turok Evolution (deutsche Version)	Action	befriedigend	Acclaim	16 Jahren
10	Project Zero	Action	gut	Wanadoo	16 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Donald Duck Advance!	Geschicklichkeitsspiel	gut	Ubi Soft	3 Jahren
4	Golden Sun	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Wario Land 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Sonic Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Infogrames	3 Jahren
9	Advance Wars	Strategie	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
10	Crash Bandicoot XS	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	Vivendi Universal	3 Jahren

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Resident Evil	Action	–	Electronic Arts	18 Jahren ⚠
2	Super Smash Bros. Melee	Prügelspiel	gut	Nintendo	6 Jahren
3	Pikmin	Strategie	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Turok Evolution (englische Version)	Action	–	Acclaim	18 Jahren ⚠
5	Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron 2	Action	gut	Electronic Arts	12 Jahren
6	Luigiš Mansio n	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Aggressive Inline	Sport	–	Acclaim	12 Jahren
8	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
9	Sonic Adventure 2	Geschicklichkeitsspiel	–	Infogrames	3 Jahren
10	Turok Evolution (deutsche Version)	Action	–	Acclaim	16 Jahren

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Dragon Ball Z – Legendäre Superkämpfer[1,2]	Kartenspiel	–	Infogrames	6 Jahren
2	Bibi und Tina: Fohlen Felix in Gefahr[1,2]	Abenteuer	–	Kiddinx	3 Jahren
3	Pokén on – Goldene Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokén on – Gelbe Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokén on – Silberne Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokén on – Kristall-Edition[2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Pokén on – Rote Edition[1,2]	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
8	Super Mario Bros. Deluxe [2]	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Pokén on – Blaue Edition[1,2]	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
10	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Turok Evolution (englische Version)	Action	–	Acclaim	18 Jahren ⚠
2	Turok Evolution (deutsche Version)	Action	–	Acclaim	16 Jahren
3	Conflict Desert Storm	Strategie	–	Codemasters	16 Jahren
4	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	Microsoft	16 Jahren
5	Buffy the Vampire Slayer	Action	gut	Electronic Arts	12 Jahren
6	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	Microsoft	12 Jahren
7	Project Gotham Racing	Rennspiel	gut	Microsoft	6 Jahren
8	Bruce Lee – Quest of the Dragon	Prügelspiel	–	Vivendi Universal	12 Jahren
9	Commandos 2	Strategie	–	Eidos	16 Jahren
10	Enclave	Action	gut	Swing	16 Jahren

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

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

UNTERNEHMENSKRISE

Freie Fahrt fürs Moorhuhn

Die „Moorhuhn"-Erfinder des Spiele-Herstellers Phenomedia AG mussten wirtschaftlich über Monate hinweg Federn lassen. Um an alte Erfolge anzuknüpfen, geben sie jetzt wieder Gas und setzen den schrägen Vogel auf vier Räder



Renn-Tier: „Moorhuhn-Kart" kommt für PC, Konsole und Handy.

Bochum-Wattenscheid, Gewerbepark „Zeche Holland". Versteppte Grasflächen, gegenüber zwei kleine Handwerksbetriebe, ein paar Meter weiter eine Großbäckerei. In dieser tristen Nachbarschaft steht der dreistöckige Bürokomplex von Phenomedia, dem Unternehmen, das vor drei Jahren mit dem simplen PC-Ballerspiel „Moorhuhnjagd" sensationelle Erfolge feierte.

Doch die guten Zeiten sind vorbei. Am 16. April nämlich gerieten Phenomedia-Chef Markus Scheer und sein Vorstandskollege Björn Dehnhard öffentlich ins Zwielicht. Der Verdacht: Sie sollen Bilanzen gefälscht und regen Insiderhandel mit eigenen Aktien der Firma getrieben haben. Der Kurs des einstigen Börsenlieblings am Neuen Markt fiel prompt ins Bodenlose (siehe Grafik).

Beide Manager sind längst gefeuert, trotzdem ging es mit Phenomedia weiter bergab. Polizei und Staatsanwaltschaft filzten die Büros, versiegelten Türen, Sonderprüfer wälzten Geschäftsunterlagen der letzten Jahre, der Insolvenzverwalter hielt Einzug.

Mittlerweile hat die Deutsche Börse die Phenomedia-Aktie aus dem Neuen Markt verbannt, sind fast sämtliche Tochterfirmen verkauft. Von einst 90 Mitarbeitern am Bochumer Hauptsitz mussten zwei Drittel gehen. Die übrige Belegschaft räumte zwei Etagen und rückte im dritten Stock des Gebäudes zusammen.

Ein schockierendes Erlebnis für alle Beteiligten. „Es dauerte etwa zwei Wochen, bis ich wieder klar denken konnte", erinnert sich Firmenmitbegründer und Unternehmenssprecher Tom Putzki (37) an die Zeit, als die Bombe des Betrugs-Vorwurfs geplatzt war. Noch heute machen ihm die Erlebnisse zu schaffen. Vor allem „der Personalabbau war ein schmerzhafter Prozess".

Er blieb nicht der Einzige. Auch andere Veränderungen wurden schonungslos durchgezogen, ganze Geschäftsbereiche aufgegeben. „Wir wollen nicht mehr in erster Linie nur dem Kapitalmarkt gefallen, sondern die Leute zum Spielen bringen", umreißt Vorstand Holger Müller (33) die neue Geschäftspolitik. Künftig seien daher wieder Kernkompetenzen gefragt, also Entwickeln neuer Spielfiguren und preiswerte Spiele-Titel für PC, Konsolen und Handy. „Wir haben da Einiges in der Schublade", kündigt Tom Putzki an. Dazu gehören eine weitere Moorhuhn-Ballerei und ein Fußball-Spiel mit niedlichen Tierfiguren.

Den Anfang aber sollen bereits im November neue Abenteuer des Fortpflanzungs-fixierten Schafs „Sven Bønwbøen" und „Moorhuhn-Kart", ein Rennspiel-Ableger der Moorhuhn-Reihe, machen. An beiden Titeln haben die Phenomedia-Mitarbeiter gearbeitet, „bis der Arzt kommt", sagt Tom Putzki.

„Es war am Anfang sehr schwer", bestätigt Art Director Ralf Marczinczik (35), zu dessen Team jetzt nur noch neun statt früher 22 Kollegen gehören. Gemeinsam sitzen sie in dem großen, rechtwinkligen Raum, in dem einst ihr Chef Markus Scheer allein residierte. Die neue Arbeitssituation war ungewohnt, zeigte aber bald Vorteile. Marczinczik: „Entscheidungen treffen wir auf dem



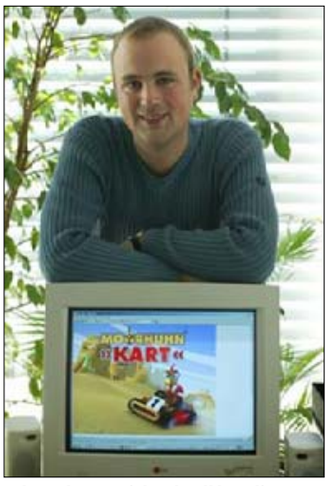
Sink-Flug: Im Aufwind der Börsen-Euphorie und des „Moorhuhn"-Erfolgs stieg der Kurs des Phenomedia-Papiers rasant an, gab jedoch schon bald deutlich nach. Hintergrund war zunächst die allgemeine Krise im Technologie-Sektor. Im Frühjahr 2002 verschärften hausgemachte Probleme die Lage. Die Aktie war danach zwischenzeitlich nur noch 20 Cents wert.

Formel Huhn: Schneemann, Pumpkin, Frosch und Lesshuhn gehen mit dem Moorhuhn auf die Piste. „Moorhuhn-Kart" gibt es gratis im Internet: www.bild.t-online.de





Leit-Hammel: Phenomedia-Mitbegründer Tom Putzki (links) und Vorstandsmitglied Holger Müller und haben das Unternehmen neu ausgerichtet.



Fahr-Lehrer: Michael Zoll hat die Entwicklung des neuen Rennspiels organisiert. „Zum ersten Mal wird nicht geballert", freut sich der Projektleiter.





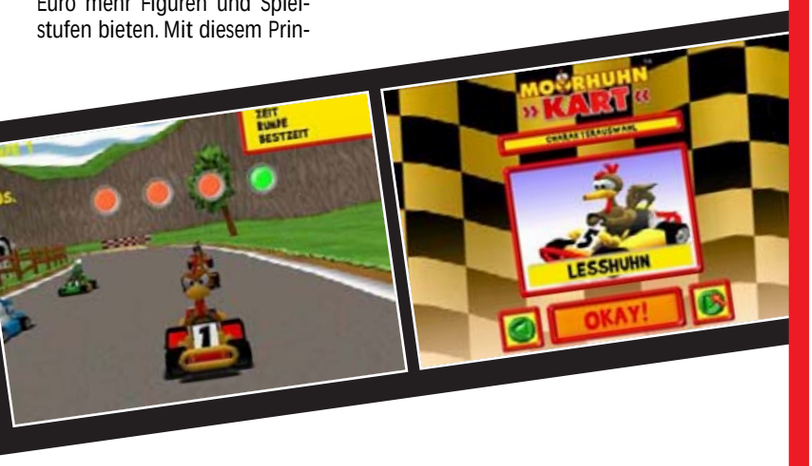
Stall-Wache: Die 30 verbliebenen Mitarbeiter arbeiten mit Hochdruck an neuen Produkten. Dazu gehört neben „Sven Bømwøllen 2" eine dreidimensional wirkende Version der „Moorhuhn"-Ballerei.

kurzen Dienstweg nun viel schneller als vorher."

Davon soll auch die kreative Qualität der Produkte profitieren. Zum Beispiel „Moorhuhn-Kart". „Da steckt ne Menge drin", findet der zuständige Projektleiter Michael Zoll (29) und meint damit unter anderem den Austausch von Renndaten per Internet.

Zunächst erscheinen beide neuen Spiele als Gratisversionen. Sie sind im Umfang reduzierte „Lockangebote" der später erscheinenden Komplett-Ausgaben, die für rund zehn Euro mehr Figuren und Spielstufen bieten. Mit diesem Prinzip ist Phenomedia bisher gut gefahren. Seit Monaten stehen die Phenomedia-Titel „Gothic", „Sven Bømwøllen" und „Moorhuhn 3" in der Hitliste für Spiele, die unter 28 Euro kosten.

Wahrscheinlich sind dort auch bald „Sven Bømwøllen 2" und „Moorhuhn-Kart" zu finden. Und zwar unabhängig von den Ergebnissen einer Gläubigerversammlung, die Ende Oktober über das weitere Schicksal von Phenomedia entscheiden wollte. Das Moorhuhn flattert, gackert und rattert also erst Mal weiter.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

RTL Skispringen 2003

Sportspiel für PC | Die DSV-Adler fliegen wieder. Höher, schöner, weiter

INHALT

Am 29. November startet die neue Skisprung-Saison im finnischen Kuusamo – und gleichzeitig auch auf dem PC-Bildschirm. Genau wie Sven Hannawald und seine Kollegen vom Deutschen Ski-Verband (DSV) können Sie Ihre Künste auf 21 Schanzen in Europa und Japan beweisen. Die Schanzen sind ihren realen Vorbildern präzise nachempfunden. Alles andere in diesem Spiel können Sie nach eigenen Wünschen verändern.

So gestalten Sie Ihren eigenen Springer, kleiden ihn ein und trainieren seine Fähigkeiten. Sponsorenverträge bringen das erste Geld in die Kasse, das in Ausrüstung und Wachs investiert wird. Sie können auch einen Wachser und einen Trainer engagieren.

Der Weltcup wird nach den offiziellen Regeln ausgetragen. So treten die 50 besten Springer der Qualifikation jeweils zu zweit gegeneinander an. Die Sieger kommen dann ins Finale. Falls Ihnen das zu anstrengend ist, können Sie auch nur das Management eines Springers übernehmen – in diesem Fall übernimmt der Computer die Steuerung des Skispringers, und sie können ihm entspannt beim Fliegen zusehen.

BEDIENUNG

Mit der Maus haben Sie das ganze Spiel im Griff. Die linke Taste gibt das Kommando für den Start, den Absprung und die Landung. Mit horizontalen Mausbewegungen halten Sie die Balance Ihres Springers auf der Schanze und gleichen Seitenwindeinflüsse in der Luft aus. Vertikale Mausbewegungen öffnen die Skier zur V-Stellung und schließen sie zur Landung wieder. Das ist sehr einfach und schnell zu erlernen.

URTEIL

Im Vergleich zum Vorgänger „RTL Skispringen 2002" (siehe Heft 1/2002) wurde die Grafik tüchtig aufpoliert. Die Schanzen und die Springer wirken deutlich lebensnäher. Nach einem Sturz folgen nun auch ein paar spektakuläre Überschläge. Zudem begleitet ein Sprecher mit deutlich größerem Wortschatz als beim Vorgänger das Geschehen

Die einfache Steuerung macht Anfängern den Einstieg leicht. Fortgeschrittene werden sich über die vielen Spielvarianten und Einstellungsmöglichkeiten freuen. Die neue Saison verspricht also Ski (und Rodel?) „gut".



Du hast eine Schanze – nutze sie: Bevor der Springer sich auf die schiefe Bahn begibt, wartet er günstige Windverhältnisse ab.

RTL Skispringen 2003

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	THQ
Telefon	01805/605511
Im Handel ab	Ende Nobember 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/16
Altersempfehlung	ohne Altersbeschränkung
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	30,00 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2

Prognose:



gut

Tony Hawks's Pro Skater[1] 4

[1] sprich: „Toni Hoffks Pro Skater"

Sportspiel für Playstation 2 | Rauf aufs Brett und mit waghalsigen Tricks zu heißem Rocksound Punkte machen

INHALT

Fans von Skateboard-Spielen kommen an „Tony Hawks Pro Skater" nicht vorbei. Selten hat ein Sportspiel seine Fangemeinde so begeistert.

Mit dem Skateboard über Treppengeländer balancieren, halsbrecherische Tricks in der Halfpipe probieren oder durch Gärten und über Autos springen. All das können Sie machen, ohne wirklich Hals- und Beinbruch zu riskieren. In COMPUTERBILD-SPIELE Heft 2/2002 bekam der dritte Teil des Spektakels viel Lob und das Testurteil „sehr gut'Und in Teil 4 ist alles noch ein bisschen besser, schöner und größer. In den einzelnen Spielstufen haben Sie noch mehr Platz, um sich mit Ihrem Skateboard auszutoben. Jetzt dürfen Sie nicht mehr nur über Straßen und Plätze flitzen, sondern können auch Gebäude unsicher machen. Innen, versteht sich. Korkenzieher-Kurven in der Tiefgarage gefällig?

Eine typische Aufgaben lautet zum Beispiel, fünf Buchstaben oder ein bestimmtes Objekt einzusammeln. Ein besser verständlicher Aufbau der Spielabschnitte erleichtert in der neuen Folge das Auffinden der Ziele. Dabei bleibt es diesmal größtenteils Ihnen überlassen, wann Sie was tun wollen. Und wer's gefährlich liebt, kann sich sogar mit dem Board an fahrende Autos hängen – das bringt garantiert den nötigen Schwung ins Spiel. Aber bitte nicht im richtigen Leben nachmachen!



Für harte Skate-Brüder: Akrobatik am Zaun.

BEDIENUNG

Wer nur mal eben die riesigen Skate-Parks erkunden will, kommt mit wenigen Tasten aus. Wer jedoch richtig viele Punkte machen möchte, muss üben. Absprung, Drehung in der Luft und glatte Landung erfordern die richtige Tastenkombination. Anders als im Vorgänger-Spiel verzeiht die Steuerung aber kleine Wackler beim Balancieren auf Geländern.

URTEIL

Spaß, Spannung, waghalsige Tricks und rasante Action – dazu kommen in Teil 4 riesige Umgebungen und viel spielerische Freiheit. Die Grafik ist brillant, und die Bewegungsabläufe der Spielfiguren wurden nochmals verbessert, wirken sehr realistisch. Dazu gibt's knackige Rockmusik satt, zum Beispiel von AC/DC, Iron Maiden, Sex Pistols, Public Enemy, De La Soul – erster Eindruck: „sehr gut".



Brett-Hupferl: Pisten für spektakuläre Tricks sind fast überall. Für einen echten Skater gibt es keine Hindernisse, nur Herausforderungen.

Tony Hawk's Pro Skater 4

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	01908-24663
Im Handel ab	November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/acht
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	64,99 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	GBA, GC, PS, Xbox

Prognose:



sehr gut

Napoleon



Ross-Tour: Zu Pferde die halbe Welt erobern – für Napoleons Truppen kein Problem.

Strategiespiel für PC | Treten Sie in die Fußstapfen des kleinen Kaisers mit den großen Machtgelüsten

INHALT

Ende des 18. Jahrhunderts hat sich Napoleon Bonaparte zur ernsten Gefahr für den Rest Europas gemausert: Er greift die Nachbarländer an und bringt sogar die riesigen Reiche von Österreich-Ungarn und Russland in Schwierigkeiten.

Das alles können Sie sich im Januar in einem aufwendigen Vierteiler im ZDF ansehen, bei dem Schauspiel-Größen wie John Malkovich und Gérard Depardieu mitwirken. Zum TV-Ereignis erscheint bereits im November ein Spiel, das sich vor allem an totale Strategiespiel-Anfänger richtet. Wie einst beim beliebten Brettspiel Risiko schieben Sie hier drei verschiedene Einheiten (Fußtruppen, Kavallerie, Artillerie) über die Karte und spielen entweder Napoleons Feldzug nach oder versuchen, als europäischer Herrscher selbst den Rest des Kontinents unter Ihr Kommando zu zwingen.

BEDIENUNG

Sie spielen „Napoleon" komplett mit der Maus. Durch Anklicken werden Einheiten aktiviert und auf den Weg zum Gegner geschickt. Gekämpft wird automatisch, sobald die Truppen in Reichweite des Gegners sind. Das ist alles sehr einfach und problemlos.

URTEIL

Bei diesem Spiel sollten wirklich nur Anfänger zugreifen, denn erfahrenen Strategie-Fans bietet Napoleon schlicht zu wenig. Wer sich bisher allerdings nie an solche Spiele wagte, hat hier eine echte Chance, schnelle Erfolge zu erzielen und sich innerhalb weniger Stunden zum Herrscher über Europa aufzuschwingen. Die Vorab-Version hinterließ bereits einen durchaus „guten" Eindruck.

Napoleon

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	01907-71882
Im Handel ab	November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	29,99 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Star Trek
Starfleet Command 3

Strategiespiel für PC | Allgegenwärtige Kapitäne gefragt: Kreuzen Sie durch unendliche Weiten

INHALT

„Star Trek – Star Fleet Command 3" bietet Ihnen drei Aufgaben in unterschiedlichen Rollen als Vertreter eines von drei Völkern des Star-Trek-Universums an. Auf Seiten der Klingonen kämpfen Sie gegen unbekannte Außerirdische. In der Romulaner-Mission schlüpfen Sie in die Rolle des Bösewichts und sorgen für Ärger. Und in der Föderations-Aufgabe wird die brüchige Allianz mit den Klingonen durch eine große Verschwörung erschüttert. Die Aufgaben bestehen jeweils aus zwölf verschiedenen Teilen. Ziel ist, den Gegner im Gefecht zu besiegen, aber auch durch intelligentes Vorgehen Erfahrungen und Zähler (die so genannten Prestige-Punkte) zu sammeln, damit sie in höhere militärische Ränge befördert werden. Sie halten Ihr Raumschiff auf Kurs, feuern Torpedos auf Ihre Gegner, sorgen aber auch mit Reparaturen dafür, dass Ihr Kreuzer jederzeit einsatzfähig ist. Kurz: Sie machen genau das, was Sie aus dem Fernsehen von Kirk, Picard und Co. kennen.

BEDIENUNG

Star Trek wird mit Maus und Tastatur gespielt. „Dank" einer Fülle von Menüs und Schaltflächen fühlt sich der Anfänger genauso ratlos, als wenn er direkt neben Picard im echten Raumschiff stünde, und der Captain sagt: „Übernehmen Sie". Doch wer die vielen Kurzbefehle verinnerlicht hat, wird es auch hinbekommen, sein Raumschiff in geordnete Bahnen zu lenken. Nur benötigt der angehende Kommandant dazu eben ziemlich viel Eingewöhnungszeit.

URTEIL

Der entscheidende Nachteil des Spiels ist die komplizierte Steuerung, die Anfängern den Einstieg erschwert. Ausführliche Trainings-Einheiten sorgen immerhin für etwas Abhilfe. Hilfreich auch die stimmlichen Signale, die auf Schwachstellen beispielsweise bei den Schutzschilden hinweisen. Neu im Spiel ist die ultrahohe Warp-Geschwindigkeit, die Ihnen neue taktische Möglichkeiten eröffnet. Die farbenfrohe Optik lässt echte Weltraum-Stimmung aufkommen, und auch die Musik stimmt. Trekkies werden begeistert sein. Anfänger dürften sich in den unendlichen Weiten jedoch eher ein wenig verloren fühlen.



Das ist Ihr Enter-Preis: Führungsposition in der Sternenflotte.

2sprich „Sstar Treck – Sstarfliht Kommahnd"

Star Trek – Starfleet Command 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	01908-24663
Im Handel ab	25. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/128
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Win 98/2000/Me/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P 2 350/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	45,99 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Civilization 3 – Expansion Set[1]

[1]sprich: „Siiwwilaisäischen 3 – kxpänschen Sett"

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Den Computer konnten Sie besiegen, aber wie steht's mit einem menschlichen Gegner? Bald können Sie es ausprobieren

INHALT

Sie haben Ihre Zivilisation über 6000 Jahre bis auf den Gipfel des menschlichen Daseins geführt und alle Gegner besiegt? Dann bekommen Sie nun acht neue Völker, mit denen oder gegen die Sie Ihre Führungsqualitäten beweisen können. Die Araber, Kelten, Wikinger und fünf weitere Stämme warten darauf, von Ihnen gespielt oder entdeckt, geführt oder bekämpft zu werden.

Die größte Neuerung liegt aber im Bereich des Mehr-Spieler-Modus' sprich: Mit diesem Zusatz gibt es endlich die Möglichkeit herauszufinden, wie gut Sie tatsächlich sind. Treten Sie gegen andere Spieler an. Entweder im schnellen Spiel ohne feste Züge, simultan ziehend oder abwechselnd befehlend. Sie haben die Wahl. Bis zu 16 Herrscher können jetzt gegeneinander antreten im Wettlauf um die Krone der Welt.

BEDIENUNG

Die Bedienung hat sich im Vergleich zum Hauptspiel nicht geändert und ist immer noch einfach. Nacheinander werden Ihre Einheiten automatisch aktiviert, und Sie entscheiden per Mausklick auf Symbole, was sie tun sollen. Bewegungen lösen Sie mit dem Ziffernblock Ihrer Tastatur aus.

URTEIL

Das einzige echte Manko von „Civilization 3", das als „Spiel des Jahres" 2001 mit dem „Goldenen Computer" ausgezeichnet wurde, war der fehlende Mehr-Spieler-Modus. Dieses Versäumnis gleicht dieser Zusatz jetzt aus. Die ersten Gefechte in der Redaktion verliefen bereits viel versprechend, brachten allen eine Menge Spielspaß. Also dürfen sich Fans des Spiels auf eine „sehr gute" Ergänzungs-CD-ROM freuen, die Ende November in den Läden steht.



Glück ist planbar: Beim Wettlauf um die Krone der Welt behalten Sie stets den Überblick.

Civilization 3 – Expansion Set

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	01907-71882
Im Handel ab	21. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC Win/98/95/ME/2000
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	29,99 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Fußball Manager[2] 2003

[2]sprich: „Mänädscher"

Simulationsspiel für PC | Kaufen, spielen, siegen – bringen Sie die eigene Fußball-Mannschaft auf Erfolgskurs

INHALT

Die Spieler sind alle faul, das Stadion eine Zumutung und der Trainer sowieso an allem schuld? Dann machen Sie es doch besser – als „Fußball Manager 2003". Übernehmen Sie die Verantwortung für eine von über 1000 Mannschaften aus mehr als 45 Ligen und 23 Ländern. Ob An- und Verkauf der Spieler, Ausbau des Stadions und der Verwaltungsgebäude, Nachwuchsförderung oder Trainingslager, Sie haben alle Fäden in der Hand. Ein paar davon können Sie auch einem computergesteuerten Assistenten anvertrauen, um als Anfänger nicht den Überblick zu verlieren. Doch wenn Sie wollen, haben Sie alles selbst unter Kontrolle. Achten Sie darauf, dass sowohl die Fitness als auch die Moral der Mannschaft stimmt. Passen Sie Aufstellung und Taktik in einem Spiel der Qualität des Gegners an. Beweisen Sie Verhandlungsgeschick, um gute Spieler möglichst günstig an Land zu ziehen und durch Gewinn bringende Verkäufe das Vereinskonto zu füllen. Ob Ihre Entscheidungen Früchte tragen, sehen Sie diesmal aber nicht nur an den Spielergebnissen, dem Tabellenplatz und Ihrem Kontostand. In jeder Spielwoche präsentiert Ihnen das Programm auch eine Titelseite des Fußball-Magazins „Kicker" mit den neuesten Meldungen über Ihren Klub und andere Vereine.

Wer bereits den Vorgänger kennt, wird einige Neuerungen feststellen: Das Spiel verwendet nun für die Spielszenen die verbesserte Grafik aus „FIFA Football 2002" (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 1/2002). Außerdem haben Sie neue Möglichkeiten beim Stadionbau: Sie können Fußballarenen nicht mehr nur in vorgegebenen Stufen aufstocken, sondern bis auf den letzen Sitz individuell nach Ihren Wünschen entwerfen. Der Übersicht kommt zu Gute, dass der Marktwert der Spieler nicht mehr in Prozent, sondern ganz konkret in handfesten Euro-Beträgen angezeigt wird – genau wie im richtigen Leben.

BEDIENUNG

In der Regel kommen Sie dank übersichtlicher Gestaltung mit der Maus aus. Nur gelegentlich sind einfache Kommandos per Tastatur zu geben.

URTEIL

Alle Achtung: Da erwartet Sie ein mächtig gereifter Nachfolger. Die nahezu fertig gestellte Version macht deutlich, dass sich die Macher des Spiels mächtig ins Zeug gelegt und an allen Ecken und Kanten gefeilt haben. Von der gelungenen Menüführung über die ausgezeichnete Optik bis zu den vielfältigen Möglichkeiten, Einfluss auf die Entwicklung Ihres Vereins zu nehmen – der Fußball Manager 2003 hinterlässt einen durchweg „sehr guten" ersten Eindruck.



Alles gut bedacht: Ihr Stadion dürfen Sie selbst entwerfen.

Fußball Manager 2003

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/97582111
Im Handel ab	29. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keiner
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	49,95 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTESTS | FORTSETZUNG

Blinx – The Timesweeper[1]

[1] sprich: „Se Taimswihper"

Geschicklichkeitsspiel für Xbox | Ein Kater im Kampf gegen die Zeit – oder ist sie sein Verbündeter?

INHALT

Ärger in der Zeitfabrik auf dem Katzenplaneten: Ein paar Zeitdiebe haben einen Sektor des Planeten in ihre Gewalt gebracht und stehlen den armen Bewohnern nun deren sauer verdiente Zeit.



Super-Saugkraft: Blinx ist ein Virtuose im Umgang mit dem Staubsauger.

Doch davon lässt sich ein mutiger Mitarbeiter der Zeitfirma nicht einschüchtern: der getigerte Kater Blinx. Mutig beamt er sich in den betroffenen Sektor und nimmt, mit einem Staubsauger bewaffnet, den Kampf gegen die Zeitdiebe auf.

Auf Katerchens Reise durch zehn Spielstufen ist nicht nur das kleine Haushaltsgerät zum Einsaugen von Gegenständen notwendig. Auch diverse Zeitkristalle muss das schlaue Kätzchen einsammeln – wenn er davon genug hat, läuft Blinx zur Hochform auf. Hat er drei Kristalle gleichen Typs, so kann er die Zeit anhalten, langsamer ablaufen lassen oder schnell vor- und zurückspulen. Diese Fähigkeit hat Blinx auf seiner Reise bitter nötig. Stürzt etwa direkt vor ihm ein Brückensegment in die Tiefe, so spult der Kater einfach die Zeit zurück und läuft dann über die ratz-fatz wieder aufgebaute Brücke. Sind die Gegner zu zahlreich oder schnappen Fallen übertrieben schnell zu, dann aktiviert Blinx die Zeitlupe und wird so spielend mit allen Problemen fertig.

BEDIENUNG

Mit dem Mini-Steuerknüppel (**Ministick**) S. 220 bewegen Sie den Kater durchs Spiel. Per **R**-Taste aktivieren Sie den Staubsauger und saugen bis zu fünf Gegenstände ein, die Sie mit der **L**-Taste auf Blinx' garstige Gegner abschießen können.

URTEIL

Das erfrischende Spielprinzip macht wirklich Laune. Auch die farbenfrohen, fantasievollen Spielstufen sowie der detailliert dargestellte Stubentiger sind eine Klasse für sich. Leider zieht der Schwierigkeitsgrad nach den ersten beiden Spielstufen dermaßen an, dass nicht nur genervten Katzen die Haare zu Berge stehen. Da kommt wirklich Katerstimmung auf. Hoffentlich bessern die Entwickler hier noch ein bisschen nach, denn ansonsten geht das Spiel „gut" ab wie Schmidts Katze.



Alles nur ein Katzensprung: Hat Kater Blinx in einer Spielstufe alle Gegner besiegt, hüpft er auf den Knopf und zieht weiter.

Blinx – The Timesweeper

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089-13760
Im Handel ab	9. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	59 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

SOS – The Final Escape[2]

[2] sprich: „Se Fainel Iskäip"

Abenteuerspiel für Playstation 2 | Ein Erdbeben erschüttert die Stadt – und Sie stecken mittendrin

INHALT

So hatten Sie sich Ihren ersten Arbeitstag beileibe nicht vorgestellt. Guter Dinge landen Sie auf dem Flughafen der kleinen künstlichen Insel Capital Island, die in der Bucht von Tokio liegt. Von dort nehmen Sie den Zug zum Festland, das lediglich über eine Hängebrücke mit der Insel verbunden ist. Als Sie sich gerade mitten auf dieser Brücke befinden, erschüttert ein Erdbeben die Region. Sie haben Glück im Unglück. Ihr Waggon stürzt nicht in die Tiefe, wie die meisten anderen, sondern bleibt auf einem intakten Teilstück der Brücke liegen. Aber von Erleichterung kann nicht die Rede sein, die Situation bleibt brenzlig. Rettungshubschrauber können nicht mehr landen, die Einsturzgefahr ist zu groß. Sie sind auf sich allein gestellt! Erkunden Sie vorsichtig die Umgebung, und benutzen Sie hilfreiche Gegenstände, wie Rettungsseile, um sich Schritt für Schritt in Sicherheit zu bringen. Zunächst von der Brücke und dann durch vom Erdbeben zerstörte Gebiete der Stadt. Einen Ausweg und Lösungen für versperrte Wege zu finden, das ist der Kern des Spiels.



Ganz oben: Bloß nicht niesen!

BEDIENUNG

Einige Probleme lassen sich nur durch Teamwork lösen. Gott sei Dank treffen Sie jedoch recht früh auf eine Überlebende, die Sie in letzter Sekunde vor dem Tod durch Absturz bewahren können. Von da an trotzen Sie der Gefahr gemeinsam.

Mit der Spieletastatur (Gamepad) steuern Sie Ihre Spielfigur durch die Trümmer der Stadt. Das geschieht zwar etwas träge, doch ein voreiliger Schritt kann ja schließlich auch verheerend enden. Um Aktionen auszulösen oder Objekte zu untersuchen, aktivieren Sie mit dem Gamepad zunächst diverse Menüs und entscheiden sich dann für den gewünschten Punkt.

URTEIL

Grafisch nicht überragend, aber atmosphärisch sehr ansprechend und eine interessante neue Spielidee. Bereits nach wenigen Minuten fühlen Sie sich wie mitten im Erdbeben-Szenario. Dabei werden immer wieder plötzlich auftretende Gefahren Sie erschrecken, etwa herabstürzende Gegenstände oder Abgründe, die sich urplötzlich vor Ihnen auftun. Wichtig ist, ständig nach Trinkwasser und Nahrungsmitteln Ausschau zu halten, damit Ihnen nicht die Kräfte ausgehen.

Ob der Spannungsbogen über die gesamte Spielzeit aufrecht erhalten werden kann, muss die fertige Fassung von „SOS – The Final Escape" zeigen. Im jetzigen Vorstadium bietet das Spiel jedenfalls bereits „gute" Unterhaltung.



Wie das Beben so spielt: Die Suche nach Überlebenden ist ein mörderischer Job, denn die Terrasse kann jeden Moment einstürzen!

SOS – The Final Escape

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Bigben Interactive
Telefon	02271-498580
Im Handel ab	22. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,99 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Aquanox 2 – Revelation[3]

Actionspiel für PC | Nur im Wasser herrscht noch Leben. Hier zählt das Recht des Stärkeren

INHALT

In ferner, ferner Zukunft, nämlich im Jahr 2666, begibt sich der junge Frachterpilot William Drake in der Unterwasserwelt Aqua auf die Suche nach dem Schatz seiner Vorfahren. Als er von einem vermeintlichen Rettungseinsatz zu seinem Frachter zurückkehrt, muss er feststellen, dass sich dort bereits eine Horde zwielichtiger Gestalten eingenistet hat – Tiefseepiraten. Wohl oder übel ordnet sich Drake den Befehlen des Piratenkapitäns Arnitab unter



William Drake, Frachterpilot.

und macht sich daran, diverse Aufträge zu erfüllen und Abenteuer in der unendlichen Weite des Meeres zu bestehen. Durch etwa 30 Spielstufen kreuzt Drake in der Tiefsee, nicht mitgerechnet zusätzliche Bonus-Aufträge, die er an Land ziehen kann. Meist muss Drake dabei gegnerische Schiffe mit gezielten Schüssen außer Gefecht setzen. Er betätigt sich aber auch als Beschützer, etwa wenn er ein Forschungsschiff sicher durch eine Unterwasserschlucht eskortieren muss. Für genug Abwechslung ist also gesorgt.

BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt, wie bei gängigen 3D-Actionspielen, mit Maus und Tastatur. Der Spieler kann zwischen einer actionlastigen Steuerung und einer Simulation wählen, in der die Trägheit unter Wasser stärker berücksichtigt wird. Unerfahrene Kapitäne sollten daher zunächst mit der Action-Variante vorlieb nehmen, ansonsten droht schnell ein Tiefenkoller.

URTEIL

Das Spiel glänzt mit ausgefeilter Unterwassergrafik, in der besonders die Lichteffekte beeindrucken. Wenn sich Lichtstrahlen ihren Weg durch die Wasseroberfläche bis auf die rauen Felsformationen bahnen, sieht das schon beeindruckend aus. Auch die Unterwasserkämpfe sind fordernd und spannend. Weniger gefällt die Tatsache, dass anscheinend im Jahre 2666 den Fischen endgültig die Luft ausgegangen ist. Jedenfalls ist weit und breit keine Flosse zu sehen, und etwas mehr Unterwasserflora hätte dem Spielflair auch nicht geschadet. Auch dass zwischen den Aufträgen die Geschichte nur in schlichten Standbildern „vorangetrieben" wird, trägt nicht gerade zur Steigerung der Atmosphäre bei. Und: Spieler, die bereits mit „Aquanox" Teil 1 ins kalte Wasser gesprungen sind, finden hier nur wenig Neues.

Dagegen ist die Sprachausgabe exzellent. Die Programmierer konnten professionelle Sprecher gewinnen. So sorgen unter anderem die deutschen Sprecher von Tobey Maguire, Leonardo DiCaprio und Uma Thurman für den guten Ton. Mit viel Licht und ein wenig Schatten hinterließ die getestete Version insgesamt einen „guten" Eindruck.



[3]sprich: „Rewweläschen"

Was will man Meer: Gerade noch schipperten Sie gemütlich durch die Unterwasserwelt, und schon geraten Sie in einen Hinterhalt.

Aquanox 2 – Revelation

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Jowood
Telefon	06102-8168168
Im Handel ab	22. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 750/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	noch nicht bekannt

Prognose:



gut

Combat Flight Simulator[4] 3

Simulation für PC | Wenn Sie als Bomberpilot Krieg spielen, dann brennt die Luft

INHALT

Stahlharte Nerven erfordert der Job eines Jäger- oder Bomberpiloten im Zweiten Weltkrieg. Ob Sie auf britischer, amerikanischer oder deutscher Seite kämpfen wollen, bleibt Ihnen überlassen. 18 Flugzeuge hat Microsoft in die kommende Flugsimulation gepackt, darunter auch die Messerschmitt ME 262, den ersten Düsenjäger der Welt. Während das Original kaum aus dem Prototypenstadium herauskam, können Sie mit dem elektronischen Abbild durchaus Bodenziele im Tiefflug angreifen.

Aber Vorsicht: Steuern Sie Ihren Flieger zu steil und zu schnell abwärts, dann schießt Ihnen das Blut in den Kopf, und „Tunnelblick" ist die zwangsläufige Folge. Bei zu schnell eingeleitetem Steigflug dagegen sackt das Blut in die Beine – und Sie haben ebenfalls mit eingeschränktem Sichtfeld zu kämpfen.

Der Mehr-Spieler-Modus bietet die Möglichkeit, im **Netzwerk** S.220 oder Internet gemeinsam mit Freunden gegnerische Ziele anzugreifen. Oder aber Sie teilen sich die Aufgaben an Bord: Ein Spieler übernimmt die Rolle des Piloten, der andere die des Bordschützen. Am Ende erfolgreicher Kampfeinsätze dürfen Sie sich mit Medaillen schmücken und in ausführlichen Statistiken blättern, die Ihnen unter anderem darüber Auskunft geben, wie viel Munition verbraucht wurde und ob auch wirklich jeder Schuss ein Treffer war.

BEDIENUNG

Wer abheben will, sollte einen Steuerknüppel an den PC anschließen. „Combat Flight Simulator 3" lässt sich zwar auch mit der Tastatur spielen, doch das ist wegen der komplizierten Tastenbelegung sehr mühsam. Und wahres Fluggefühl mag sich dabei auch nicht einstellen.

URTEIL

Besonders in Sachen Optik hat sich im Vergleich zu früheren Microsoft-Kampfflugsimulatoren Einiges getan. Explosionen und Wolken wirken nahezu fotorealistisch. Damit setzt der Hersteller fraglos einen neuen Standard. Allerdings lässt die Darstellung der Landschaft in der angespielten frühen Version etwas zu wünschen übrig. Wälder wirken teils wie eine verschwommene grüne Masse, ganze Landstriche ploppen ruckartig ins Bild. Doch die geradezu perfekten Maschinen- und Kampfgeräusche gleichen alle optischen Mängel locker aus.

Drei Handbücher, darunter eine Flugschule, können direkt im Spiel aufgerufen werden. Leider werden die sehr umfangreichen Bedienungsanleitungen laut Microsoft mit dem fertigen Spiel nicht in gedruckter Form geliefert.

Der Schwierigkeitsgrad ist weitgehend frei einstellbar. So kann der Spieler bestimmen, ob er beliebig viel Munition an Bord haben möchte, wie zuverlässig seine Instrumente arbeiten und ob er eine einfache oder kompliziertere Flugzeugsteuerung wünscht. Die jeweils einfachsten Varianten garantieren auch Anfängern Erfolgserlebnisse. Die Redaktion freut sich auf einen „guten" Flug.



[4]sprich: „Kombätt Flait Ssimjulätter"

Spiel mit dem Feuer: Luftkämpfe sind eben wirklich heiße Gefechte.

Combat Flight Simulator 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089-31760
Im Handel ab	14. November 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 98/ME/2000/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 450/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	49 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



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.



Age of Mythology[1]

[1] Sprich: „Äidsch off Müßolledschi"

Strategiespiel für PC |
Von Menschen und Monstern: Mit Hydras, Riesen und Zyklopen kämpfen Sie gegen das Böse in der Antike

Spieletricks siehe Seite 148

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

„Das nächste Spiel darf ich aber nicht wieder verlieren! Ich hätte doch Ares nehmen sollen statt Hera. Klaus hat mich mit seinen Elite-Bogenschützen mit erweiterter Reichweite ganz schön fertig gemacht. Aber wenn ich beim nächsten Mal schneller ins Heroische Zeitalter wechsele und die Götter um Mantikore bitte, müsste ich die gegnerischen Fernkämpfer eigentlich besiegen. Ja, so mache ich das"…

Wenn Sie auch Spaß an solchen Gedan-



Kriegsgott Ares, Vertreter der griechischen Mythologie.

Age of Mythology

FORTSETZUNG

kenspielen haben, könnte „Age of Mythology“, inoffizieller dritter Teil der Reihe „Age of Empires“, genau Ihr Spiel sein. Wie in den Vorgängern bauen Sie zuerst eine kleine Siedlung auf: Wohnhäuser, einen Tempel, Kasernen zum Ausbilden von Truppen und vieles mehr. Ihre Bevölkerung geht derweil Holz hacken, Gold schürfen und Nahrung anbauen, um Ihnen die Ausbildung von Truppen und die Forschung nach neuen Techniken und Zeitaltern zu ermöglichen. Und irgendwann geraten Sie mit dem Nachbarn aneinander und müssen ausfechten, wer im jeweiligen Zeitalter die Hosen anhat. Früher – in Teil eins und zwei – standen Ihnen dazu Bogenschützen, Lanzenkämpfer, Reiter und einige andere historische Einheiten zur Verfügung. Jetzt kommen noch göttliche Kreaturen hinzu: Jedes der drei Völker – Griechen, Ägypter und Wikinger – verfügt über jede Menge Götter, und jeder dieser Götter hat bestimmte Fähigkeiten und bestimmte Kreaturen, die er oder sie zur Verfügung stellt, wenn Sie ihm – oder ihr – genug Anbetung erwiesen haben. Also rasch einen Arbeiter zum Beten geschickt, und schon bald können Sie sich über einen kampfstarken Zyklopen, einen ausdauernden Roc-Vogel oder einen gewaltigen Fenriswolf freuen, der Ihrer Armee beitritt und auf Ihren Befehl hört.

Am besten bekämpft werden können solche Kreaturen mit Helden, die ebenfalls neu im Spiel auftauchen. Sie können wie normale Einheiten in bestimmten Gebäuden erschaffen werden, kosten Rohstoffe und haben ihre besten Momente im Gefecht gegen die von den Göttern geschickten Wesen. Wer kennt beispielsweise nicht die Sagen von Herakles und den zahlreichen mythischen Kreatu-

SPIELVERLAUF



1 In einer nebligen Gegend treffen Sie, der atlantische Held Arkantos, auf die Göttin Athene, die Ihnen eine Warnung mit auf den Weg gibt: Atlantis sei in Gefahr.



2 Von wegen Nebel – Sie haben das alles nur geträumt. Oder doch nicht? Als ein Matrose Sie weckt, haben Sie das Gefühl, Athene habe wirklich zu Ihnen gesprochen.



3 Und tatsächlich: Kaum sind Sie zu Hause in Atlantis, da greifen riesige Kraken das Hafengebiet an. Warum bloß attackieren Poseidons Kinder Ihre Insel?



7 Ihre Armee aus Fußtruppen, Bogenschützen und mythischen Wesen, wie den Kentauren, hat es geschafft: Das letzte Schiff der Feinde sinkt auf den Boden des Hafenbeckens, und zwei weitere Riesenkraken segnen ebenfalls das Zeitliche. Doch noch immer ist Ihnen völlig unklar, was der Angriff zu bedeuten hatte und wer dahinter steckt.



8 Bald kennen Sie zumindest das Motiv: Die Feiglinge haben der Poseidon-Statue den Dreizack (Kreis) aus den Händen geraubt und segeln mit ihm davon.



11 Damit die Götter Ihnen wohlgesonnen bleiben und Sie das nächste Zeitalter erreichen, bauen Sie zunächst einen Tempel in Ihrer kleinen Stadt.



12 Dann rufen Sie die beiden Helden Theseus und Hippolyte, die bald in einem gleißenden Lichtschein in Ihrem Lager auftauchen – bereit zum Kampf.



13 Mit einem Pegasus-Aufklärer entdecken Sie das gegnerische Dorfzentrum. Das müssen Sie unbedingt zerstören, um den Dreizack zurückzubekommen.

ren, die er erschlug, um seine zwölf Aufgaben zu meistern?

Soweit die Neuerungen. Mit allen anderen Spiel-Elementen werden sich erfahrene Age-of-Empires-Spieler sofort zurechtfinden, denn die kennen sie bereits komplett aus den beiden Vorgängern.

Neu ist jedoch die Grafik: Im Gegensatz zu Teil eins und zwei sind die Soldaten, Gebäude und Landschaften nun nicht mehr aus vorgefertigten farbigen Punkten gebaut, sondern wurden aus kleinen Flächen zusammengesetzt – eine so genannte 3D-Optik. Wer sich das Geschehen aus einer anderen Perspektive anschauen möchte, hat jedoch Pech: Man kann weder die Kamera näher an Objekte heranfahren noch die Karte drehen. Die verschiedenen Spielvarianten der Age-Reihe haben es in den dritten Teil geschafft. Sie können einen langen Feldzug – die so genannte Kampagne – spielen, diesmal allerdings eben nur einen. Außerdem steht die Zufallskarte mit extrem vielen Voreinstellungs-Möglichkeiten zur Auswahl. Und den Mehr-Spieler-Modus für den Strategie-Wettkampf gegen Freunde und Fremde in **Netzwerk** S. 220 und Internet gibt es selbstverständlich auch noch.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Odin – der Göttervater aller nordischen Gottheiten.



4 Viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht. Als echter Held stürmen Sie sofort an den Strand und nehmen den Kampf mit den Bestien auf. Und gewinnen ihn natürlich.



5 Kurze Zeit später segelt das erste feindliche Schiff an der Poseidon-Statue im Hafen vorbei und entlässt einen Schwarm Kämpfer zum Sturm auf Ihre Heimat.



6 Glücklicherweise trifft bald Verstärkung ein, die sich sofort unter Ihren Befehl begibt und gemeinsam mit den Soldaten im Hafen gegen die Piraten kämpft.



9 Mit dem Regenten und Ihrem Sohn Kastor (rechts) beratschlagen Sie, was zu tun ist, und kommen zum einzig logischen Schluss: Der Dreizack muss wieder her!



10 Sie verfolgen die Piraten über das Meer und bauen auf der Heimatinsel der Halunken heimlich eine kleine Siedlung auf. Arbeiter sammeln Nahrung, Holz und Gold, damit Sie schnell eine große Armee aufstellen können, um die Insel zu erkunden und den Gegner zu besiegen. Aber wo steckt die Piratenbande?



14 Mit einem bunt gemischten Heer aus Bogenschützen, Speerkämpfern, Helden und Zyklopen marschieren Sie dann ins feindliche Lager hinein.



15 Der Dreizack liegt bereits greifbar nahe, doch noch verhindern die Truppen der Piraten, dass Sie das gute Stück wieder mitnehmen können.



16 Mit allen verbleibenden Kräften attackieren Sie das Dorfzentrum – und der Gegner Ihre Einheiten. Wird das Gebäude fallen, so lange Sie noch stehen?

Age of Mythology

FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Wer sich im Bereich der Strategiespiele schon auskennt, wird mit der Steuerung überhaupt keine Sorgen haben – sie funktioniert, wie in fast allen anderen Spielen auch. Mit Mausklicks wählen Sie einzelne Einheiten oder Armeen an, schicken sie per Klick in den Kampf oder an die Arbeit, lassen Gebäude errichten oder forschen.

Erfahrene Spieler werden aber sicher noch einige Tastenbefehle nutzen, die zwar auch per Maus von der Hand gehen, mit einer Taste aber schneller einzugeben sind. Meist geht es dabei darum, schnell einen Kampfort zu erreichen oder bestimmte Truppen ohen Umschweife anzuwählen. Für ein so komplexes Spiel wie Age of Mythology ist die Bedienung jedenfalls sehr gut gelungen – nicht nur für Profis.



Die ägyptische Göttin Isis ist die Gemahlin des Totengottes Osiris.

URTEIL

Kein Zweifel: Für Strategiefans ist auch der dritte Teil der Serie eine sichere Bank: Bekannte Steuerung und bekannte Siegesstrategien sorgen dafür, dass man auch in unbekannten Regionen mit neuen Einheiten schnell den Dreh raus hat.

In der langen „Kampagne" schlüpfen Sie in die Rolle des atlantischen Helden Arkantos und nehmen unter anderem am Trojanischen Krieg teil. Im Vergleich zu den Vorgängern gibt es aber deutlich weniger vorgefertigte Schlachten für Einzelspieler. Denn in drei bis sechs Tagen, je nach Erfahrung und Schwierigkeitsgrad, werden Sie die Abenteuer von Arkantos erlebt haben, und dann bleiben Ihnen nur noch Zufallskarten. Hier hätte es ruhig etwas mehr sein dürfen, zum Beispiel eine Kampagne für jedes der drei spielbaren Völker. Zumal die Handlung der einzigen Kampagne zwar ganz nett ist, dem Vergleich mit Storys wie „Warcraft 3" aber nicht ganz standhält. Zu häufig müssen Sie einfach nur etwas erobern oder zerstören, um die Aufgabe zu meistern, auch wenn das meist schwer genug ist. Sonst gibt es am Ausflug in die antiken Mythologien wenig auszusetzen – leicht zu lernen, schnell zu spielen und auch verhältnismäßig einfach zu gewinnen. Beinharte Profis werden zwar bemängeln, dass recht wenig neue Ideen im Spiel auftauchen. Das ist auch nicht ganz von der Hand zu weisen, tatsächlich könnte man die Entwicklung der Age-Reihe als konservativ bezeichnen, aber für den größten Teil der Spieler bietet Teil drei mehr als genug Spaß und Spannung. Und im Internet dürfte Age of Mythology schnell zu den meistgespielten Strategietiteln zählen – wie die Vorgänger. Daher wären die alten Götter sicher erzürnt, käme nicht eine verdiente, „gute" Gesamtnote heraus.

SPIELDETAILS



Der Pegasus ist das erste göttliche Geschöpf im Spiel.



Zyklopen werden vom Kriegsgott Ares entsandt.



Die Hydra bekommt pro Sieg einen weiteren Kopf dazu.



Der Mantikor verfügt über Stacheln, die er verschießt.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Age of Mythology

Hersteller: Microsoft
Info: Tel.089/31760 (0123 €/Min.) Fax 01805/251191 (0,12 €/Min.)
Version:1.00
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Durch Lernaufgaben recht einfach.	1,50
Langzeitspaß	5%	Mäßig, da nur ein recht kurzer Feldzug zur Verfügung steht.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Akzeptable Details, leider nur eine Perspektive.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Dynamische Bewegungen der Kämpfer.	2,00
Musik	2%	Ordentlich, aber unauffällig.	3,00
Geräusche	3%	Waffenklirren und Kriegsschreie klingen durchaus glaubhaft.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Leider ein wenig abgehackt.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Knapp, aber aussagekräftig.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Viel Maus und wenig Tastatur – Garantie für optimale Steuerung.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das antike Griechenland mit seinen Sagen wird schnell lebendig – klasse.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,97**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.microsoft.com/germany/ms/games/)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (907 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2852 Megabyte	1,53
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,43**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	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	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	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	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,88**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	ein langer Feldzug, drei Völker	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,91**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **1,91**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,91 x 49,00 = 93,59 = ausreichend

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Schützen Sie das Leben des Generals John Connor. Halten Sie ihm also unbedingt die in Überzahl angreifenden Roboter vom Leib.



2 Ungebetener Besuch von Blechkameraden? Bereiten Sie den Killer-Maschinen doch einen feurigen Empfang mit dem stationären MG.



3 Bringen Sie die Tunneldecke zum Einsturz, indem Sie die Treibstofffässer mit C4 -Sprengstoff hochjagen. So können Sie die Verfolger aufhalten.



4 Später lernen Sie Späher-Drohnen kennen, die in regelmäßigen Abständen starke Druckwellen abgeben. Kommen Sie denen nicht zu nahe.



5 Die zweite Figur, in deren Rolle Sie schlüpfen, heißt Captain Justin Perry. Er untersteht direkt General John Connor und ist der Einsatzkommandant der Spezialeinheiten. Perry soll den Sprengmeister bei dessen Arbeit schützen – da bricht plötzlich ein Roboter-Panzer durch die Wand.



6 Ob Anfang, Mitte oder Ende des Spiels – in erster Linie sind Sie damit beschäftigt, mit aller Kraft Heerscharen von Robotern zu vernichten.



7 Sollten Sie die Ziele einer Mission aus den Augen verlieren, können Sie zum Glück jederzeit einen Blick auf Ihren Auftrags-Scanner werfen.

The Terminator: Dawn of Fate[1]

[1] sprich: „Se Törminäiter Dohn off Fäit"

Actionspiel für Playstation 2 | Killer-Roboter der Hightech-Firma Skynet wollen die Menschheit ausrotten. Stoppen Sie die mordenden Blechbüchsen!

INSTALLATION

Wie Sie ein PS-2-Spiel in Betrieb nehmen, steht auf Seite 194.

INHALT

Das Leben ist grausam – zumindest im Zukunftsszenario des Spiels „The Terminator: Dawn of Fate". Die hoch entwickelte Technik der Firma Skynet stellt Besitzansprüche und hat der Menschheit den Krieg erklärt. Kein Krieg um bestimmte Territorien – nein, die Maschinen führen einen absoluten Vernichtungskrieg gegen die gesamte Menschheit. General John Connor ist den Killerrobotern ein besonderer Dorn im Auge. Denn er ist es, der den Menschen Hoffnung gibt und sie lehrt, wie man sich gegen die Metaller wehren kann. Er ist der Anführer einer kleinen Armee, die sich aufbäumt, statt aufzugeben.

Ihre Aufgabe als Spieler besteht darin, John Connor zu schützen. Dazu schlüpfen Sie in die Rollen dreier verschiedener Elitesoldaten. Laden Sie Ihre Waffen durch, und bahnen Sie dem General in zehn Missionen einen Weg durch die Heerscharen der durchgeknallten Roboter. Mitunter gibt es auch Nebenaufträge, wie das Eskortieren eines Sprengstoffexperten, damit der ungestört Sprengladungen installieren kann. Spielziel ist, ein Zeitportal zu erreichen, mit dessen Hilfe der Soldat Kyle Reese in die Vergangenheit reisen soll. Sein Auftrag: Er soll die Mutter von John Connor finden und vor Angriffen der Roboter schützen, die ebenfalls eine Reise in die Vergangenheit angetreten haben. Nur wenn ihm das gelingt, ist sicher, dass Anführer John Connor überhaupt geboren wird.

Bis dahin ist es jedoch ein weiter und vor allem bleihaltiger Weg. Doch Sie haben auch die Möglichkeit, den Gegnern im Nahkampf mit Tritten oder einem Plasmastab den Stahlhintern zu versohlen. Das geht sogar oftmals besser als mit Schusswaffen. Vorübergehend können Sie auch in den so genannten Adrenalin-Modus umschalten, dann haben Ihre Attacken mehr Wirkung. Zwischendurch müssen Sie C4-Sprengladungen anbringen, um Verfolgern den Weg zu versperren, oder einige Schalter umlegen, um sich selbst den Weg zu ebnen.

BEDIENUNG

Kein Knopf der Spieletastatur bleibt ungenutzt. Dabei sind für ihre Haupttätigkeiten, Schlagen und Schießen, nur zwei nötig. Aber Sie haben darüber hinaus die Möglichkeit, eine automatische Zielerfassung zu aktivieren oder in eine Ich-Perspektive umzuschalten, um bestimmte Gegner gezielt aufs Korn zu nehmen. Eine Hechtrolle zum Ausweichen und der Adrenalin-Modus gehören ebenfalls zu Ihrem Bewegungsrepertoire. Dann wären da noch das Inventar, das zur Auswahl der Waffe oder eines heilenden Medizin-Sets dient, sowie die zuschaltbare Karte und die Zoomfunktion, die während der Ich-Perspektive genutzt werden kann. Klingt komplizierter als es ist, erfordert aber dennoch eine gewisse Einarbeitungszeit. Sehr unglücklich ist das Manövrieren der Spielfigur ausgefallen, da sich durch die ständigen Kamerawechsel auch ungeahnte Richtungsänderungen ergeben, die ein präzises Steuern immer wieder extrem erschweren.

URTEIL

Eine schwergewichtige Filmlizenz macht noch lange kein gutes Videospiel. Leider entpuppt sich das Spiel als banale Knöpfchen-

nator

drückerei. Bereits nach sehr kurzer Zeit ist es der Spieler leid, ständig nur Gegnermassen dahinzuraffen. Es passiert einfach zu wenig Neues. Die viel zu simplen „Finde-den-Schalter"-Aufgaben können da auch nichts retten, sondern wirken sogar lieblos und künstlich eingestreut. Dennoch läuft der Spieler oftmals orientierungslos durch die Umgebung, weil der Weg innerhalb einer Mission unklar ist. Den eigentlichen Kampf liefert man sich aber mit der katastrophalen automatischen Kameraführung. Ständig wechselt die Perspektive, lässt unnötig Verwirrung und Hektik aufkommen. Der lobenswerte Ansatz, dass Sie im Laufe des Spiels drei verschiedene Soldaten steuern können, verläuft sich in Belanglosigkeit – die drei unterscheiden sich nur optisch, nicht in ihren Fähigkeiten. Die typische Endzeit-Stimmung der Filmvorlagen findet sich wegen des düsteren Grafik-Stils und des überzeugenden Soundtracks zweifelsohne wieder. Aber das kann diesen Titel auch nicht mehr retten. Spielspaß ausreichend, Gesamtnote: „befriedigend". ■

Das Rote im Auge des Gegners: Merken Sie sich dieses Gesicht!



GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Terminator – Dawn of Fate

Altersempfehlung	**ab 16 Jahren**
Geeignet für	**Fortgeschrittene**
Auch für	**Xbox**

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907/71882 (1,86 €/Min.)
Fax 06103/334222 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Training und Spiel sind unübersichtlich.	3,50
Langzeitspaß	5%	Die Missionen sind sehr eintönig und motivieren kaum zum Weiterspielen.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	In Ordnung, mehr nicht. Überwiegend trist.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Geschmeidig, aber wenig abwechslungsreich.	3,00
Musik	2%	Die Original-Filmmusik passt gut.	2,50
Geräusche	3%	Die Geräuschkullise klingt authentisch und trägt dadurch gut zur Stimmung bei.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Viele Kommentare, aber schwache Sprecher.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Die Untertitel informieren recht gründlich.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Spieletastatur ist komplett belegt, die Manöver erfolgen teilweise unpräzise.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die sehr monotonen Aufgaben und das häufig orientierungslose Herumirren ersticken jede Faszination im Keim.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,52**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Missionen, 3 spielbare Charaktere	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,85**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,85**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,85 x 59,95 = 170,86 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Effektvoll: In Tele-Einstellung ist nur die Bildmitte scharf.



Zielhilfe: Die Ich-Perspektive erleichtert präzise Treffer.



Stromstoß: Der Plasmastab ist eine wirksame Waffe.



Luftabwehr: Großes Kaliber gegen fliegende Roboter (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Schlagen
■ : Schießen
● : Hechtrolle
▲ : Aktion auslösen
R1 : Automatisch anvisieren
R2 : Ich-Perspektive



1sprich: „Dräggen Bohl Set Altimäit Bättel"

Prügelspiel für Playstation | Was tun, wenn Außerirdische Sie zum Kampf herausfordern? Schlagen Sie zu!

INSTALLATION

Hilfe zur Inbetriebnahme von Playstation-Spielen finden Sie auf Seite 194.

INHALT

Und wieder einmal treffen sich die außerirdischen „Dragon-Ball"-Gestalten zum Schlagabtausch. Schnappen Sie sich also die Spieletastatur, und mischen Sie in diesem Prügelturnier mit. Stellen Sie sich den verwegenen Haudegen, zeigen Sie einem nach dem anderen, wer der wahre Herr im Universum ist. Mit den üblichen Standardattacken vom Kaliber Schlag, Tritt, Feuerballwurf oder unter Anwendung höchst individueller Kampftechniken – je nachdem, von welcher Figur Sie Ihren „Stellvertreterkrieg" ausfechten lassen.

Gekämpft wird nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft, denn die Damen und Herren Aliens beherrschen die hohe Kunst des Schwebens. Sollten Sie während der Konfrontationen feststellen, dass Sie ziemlich chancenlos sind, dann legen Sie unbedingt ein paar Trainingsrunden ein. Damit verbessern Sie Ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten, gehen gestärkt in die heißen Kämpfe und fegen auch härtere Gegner von der Platte.

Freunde von Mehr-Spieler-Wettbewerben können ein Turnier nach dem K.O.-System austragen. Nicht weniger als 16 Prügelknaben dürfen teilnehmen – natürlich immer nur zwei gleichzeitig. Massenkeilereien, wie Sie im Show-Sport Wrestling durchaus geläufig sind, erlaubt das Spiel nicht. Sollten Sie keine 15 Kumpel zur fröhlichen Klopperei zusammenbekommen, so ergänzt das Programm Lücken im Teilnehmerfeld durch computergesteuerte Gegner.

BEDIENUNG

Aua, das tut richtig weh! Nein, nicht das Einstecken gezielter Hiebe, sondern die schlechte Bedienbarkeit. Alle Bewegungen der Spielfiguren laufen zähflüssig wie im Bad. Die träge Zeitlupe bedeutet aber keineswegs Entlastung für Ihr Reaktionsvermögen. Im Gegenteil, denn die Steuerung arbeitet extrem ungenau. Viele Angriffe setzt das Programm zu spät oder gar nicht um. Unter diesem schweren Fehler leiden insbesondere Spezialattacken, die grundsätzlich den Einsatz von Tastenkombinationen erfordern.

URTEIL

Spielspaß sieht anders aus. „Dragon Ball Z Ultimate Battle 22", das zweite Prügelspiel zur beliebten Zeichentrickserie nach „Dragon Ball Final Bout" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2002), bringt auch die zweite herbe Enttäuschung mit sich. Es handelt sich hier klar um Resteverwertung eines alten Spiels, das bereits vor sechs Jahren in Japan erschien. Sowohl technisch als auch spielerisch präsentiert sich dieser Titel auf unterstem Niveau. Sparsam gezeichnete Figuren hauen wie benommen vor kargen Kulissen Löcher in die Luft, weil ihnen die unpräzise Steuerung kaum gezielte Treffer gönnt. Auch hartgesottene Fans der TV-Serie werfen dieses abgekämpfte Spiel als nur „ausreichend" aus dem Ring.



Feuerbälle zu werfen, zehrt an der roten Energieleiste.



Solange er seine Energie auflädt, ist der Kämpfer wehrlos.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es sind kaum gezielte Manöver möglich.	5,00
Langzeitspaß	5%	Langeweile und Frust bestimmen den Ablauf. Wer will das lange erleben?	5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ordentliche Figuren, schreckliche Kulissen.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Zäh, als wären die Kämpfer in Honig gefallen.	5,00
Musik	2%	Schwaches Gedudel ohne Abwechslung.	4,00
Geräusche	3%	Die Kampfgeräusche sind annehmbar, wiederholen sich aber viel zu häufig.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gesprochen wird Japanisch.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Sehr sparsam und schwach.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Kämpfer reagieren träge bis gar nicht auf Ihre Kommandos per Spieletastatur.	5,00
Faszination der Spielwelt	18%	Ein Trauerspiel, besonders für Fans der Zeichentrickserie. Schade um die Lizenz.	5,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**4,82**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Kämpfer plus 5 Bonuskämpfer	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,72**
Abwertung		Einige Tasten sind in der Bedienungsanleitung falsch beschrieben.	+0,10

TESTERGEBNIS	**ausreichend**	**3,82**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,82 x 29,99 = 114,56 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 In diesem Kampf bedeuten Gewichtsklassen nichts.



2 Bis zu 16 Spieler dürfen an einem Turnier teilnehmen.

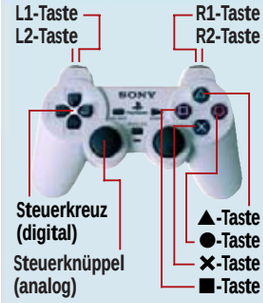


3 Manchmal ist der Schlagabtausch in der Schwebe.



4 Feuerbälle heizen auch kühlsten Gegnern ein.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



▲: Schweben
●: Feuerball
■: Schlag
✕: Tritt
L1: Sprinten nach links
R1: Sprinten nach rechts

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Project No

1 spricht: „Prohdscheckt Nohmäds“

Actionspiel für PC | **Ihr Planet ist explodiert. Jetzt kämpfen Sie als Nomade auf fliegenden Felsen ums Überleben**

INSTALLATION

Wenn Sie nicht felsenfest sicher sind, wie man ein Spiel quasi im Flug installiert, dann schlagen Sie auf Seite 194 nach. Dort können Sie nachlesen, wie

SPIELVERLAUF



1 Tipps vom Rauschebart, Ausrüstung von Trevayne: Der alte Baumeister verrät Ihnen, wo Ihre Freunde sind, der Händler gibt Ihnen Geschütze.



2 In der Piratenschlucht machen Sie sich den Weg frei: Fliegende Geschütze und Sperrzeppeline sind schnell aus der Flugbahn geräumt.



3 Unentdeckt in der Feind-Formation: Wenn Sie die Wächter-Staffel verlassen, fliegt Ihre Tarnung auf. Deshalb immer mit Turbo ausbrechen.

mads

Sie die fliegenden Felsen problemlos zur Landung auf der Festplatte zwingen.

INHALT

Vor dem Krieg war im Himmel alles in bester Ordnung. Die Baumeister dachten sich immer neue und bessere Erfindungen aus und hielten die Luft-Welt Aeres zusammen. Warum dann über den Wolken Krieg ausbrach, weiß niemand mehr so genau. Der Planet jedenfalls zersplitterte in unzählige Felsen, die seitdem zwischen den Wolken treiben. Die Herrschaft über das ziellos durch Zeit und Raum dümpelnde Reich rissen die fiesen Wächter und die Skrit, eklige Insekten-Monster, an sich. Die menschlichen Bewohner von Aeres leben auf



4 Ihr Felsen wird zum Stein des Anstoßes: Ein gegnerisches Geschwader setzt Ihre Basis unter Druck, aber mit Flieger und Flak räumen Sie tüchtig auf.



5 Hier ist etwas in der Schwebe: Nicht nur kleine Flieger attackieren Sie, auch ganze feindliche Inseln greifen an. Da muss das schwere Geschütz ran.



6 Versprengter Außenposten: Ein Bomber lädt seine tödliche Fracht über Ihrer fliegenden Festung ab. Kampfpause – jetzt ist Wiederaufbau angesagt.

Project Nomads FORTSETZUNG

ihren Gesteinsbrocken wie Nomaden. Das Leben der Luftikusse ist hart und verläuft immer am Rande des Absturzes ins bodenlose Nichts.

Die drei Freunde Goliath, John und Susie mögen sich nicht in ihr Schicksal ergeben und machen sich in Flugmaschinen auf, einen Ausweg zu finden. Der Spieler kann jede der drei Rollen übernehmen. Alsdann: Von Trevayne, dem Herrn des grauen Marktes, haben Sie einen Super-Tipp bekommen: Irgendwo zwischen all den schwebenden Trümmern soll es einen Felsen voller Artefakte der Baumeister geben. Das sind Bausätze, aus denen sich technische Einrichtungen herstellen lassen, etwa Windgeneratoren, Geschütze oder Inselantriebe. Diese Artefakte sind deshalb so wertvoll, weil das Wissen um ihre Herstellung verlorengegangen ist. Also dürfen Sie sich einen fetten Gewinn durch den Verkauf der gesuchten Raritäten erhoffen. Aber: Die Wächter sind wachsam und schießen Sie ab. Ihre Freunde werden gefangengenommen, Ihr Flieger zerschellt auf einem einsamen Felsen.

Als Sie denken, jetzt sei alles aus, taucht plötzlich einer der Baumeister auf. Der alte Mann mit Rauschebart schenkt Ihnen ein paar Artefakte, mit denen Sie den schwebenden Stein, auf dem Sie festsitzen, wieder flott machen können. Und der freundliche Herr erklärt Ihnen auch, wie Ihre Freunde am besten zu befreien sind.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
W : Vorwärts
S : Rückwärts
F1 : Spielmenü
⇄ : Nächstes Geschütz
⎵ : Springen/Fliegen

SPIELDETAILS



Artefakte: Im Gürtel können Sie einige davon tragen.



Grüner Balken: Das Geschütz ist einsatzbereit.

Damit fährt so richtig Leben in Ihre wüste Gegend: Sie rüsten den kargen Felsen zu einer fliegenden Festung auf. Diverse Geschütze, Generatoren, eine Flugzeugwerft und ein Tresor für Artefakte gehören zur Standardausrüstung. Dann machen Sie sich mit Ihrer schwer bewaffneten Kampfstation auf. Unterwegs stoßen Sie auf andere Felsen voller Skrits, auf Sperrzeppeline, fliegende Geschütze und angreifende Flugmaschinen der Wächter.

Eine Ihrer Aufgaben ist, die Basis der Wächter, den Athanor, anzugreifen und zu zerstören. Das ist ein hartes Stück Arbeit, denn Sie müssen nicht nur gegen immer neue Wellen von Shark-Fliegern kämpfen, sondern auch gegen waffenstarrende Fels-Inseln. Dazu lassen Sie die Geschütztürme auf Ihrem Felsbrocken aus allen Rohren feuern oder setzen sich in Ihren Flieger und greifen den Gegner direkt an.

24 überstandene Aufträge später haben Sie das Ziel erreicht – die Herrschaft von Skrits und Wächtern ist gebrochen.

BEDIENUNG

Sie können die Tasten, mit denen Figuren und Flugmaschinen dirigiert werden, zwar nicht selbst bestimmen, aber der Hersteller hat sich weitgehend an übliche Standards gehalten. Auch unerfahrenen Spielern sollte der Einstieg daher nicht schwer fallen.

URTEIL

Über den Wolken ist nicht nur die Freiheit grenzenlos, sondern auch die Fantasie. Eine Menge davon steckt jedenfalls in der stimmigen und spannenden Geschichte von „Project Nomads". Fliegende Felsen, betuliche Baumeister, wilde Wächter und absonderliche Artefakte werden Sie beeindrucken. Dazu tragen eine Super-Optik und dramatische Schlagzeugmusik bei. Tag- und Nachtwechsel sind stimmungsvoll geraten, lediglich vom Nebelmachen hatten die Programmierer nicht den richtigen Dunst.

Die prächtige Grafik des Spiels hat jedoch ihre Schattenseiten: Die Hardware-Anforderungen von Project Nomads sind so gewaltig, dass selbst jüngere Computer mit schnellen **Prozessoren** S. 220 und leistungsfähigen Grafikkarten in die Knie gehen. Wer in den Genuss der prächtigen Nomads-Welt kommen will, braucht Spitzentechnik. Dann aber ist die Faszination sofort da. Und der – leider nicht einstellbare – Schwierigkeitsgrad ist nicht zu happig, so dass auch Anfänger ohne Frust abheben können. Die Note: „gut".

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Project Nomads

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721-972240 (0,123 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,123 €/Min.)
Version: 1.00
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Der Felsen-Flug ist schnell gelernt.	2,00
Langzeitspaß	5%	Dieses Vergnügen fesselt Sie viele Stunden felsenfest an den Bildschirm.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Optisch ist das Spiel ein Gipfelstürmer.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Flüssig – hier bleibt kein Stein auf dem anderen.	1,50
Musik	2%	Marmor, Stein und Eisen bricht, die Musik nicht.	1,50
Geräusche	3%	Geschützdonner, Flugzeugmotoren und Windgeheul klingen massiv gut.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gesprochene Texte ohne Stolpersteine.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Fast wie steinerne Gesetzestafeln.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur bringen Sie den Stein problemlos ins Rollen.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Ein Berg von Aufgaben erwartet Sie in diesem faszinierenden Spiel. Die Story wird Sie schnell gefangen nehmen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,63**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.project-nomads.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (799 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft	5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,9844 Megabyte	1,99
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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	unspielbar	4,00
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,80**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein		3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**4,86**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Figuren, 24 Aufgaben		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,23**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut	2,23
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,23 x 49,99 = 111,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Zusatz-CD-ROM für PC-Simulationsspiel | Wider den tierischen Ernst – die Sims sind auf den Hund gekommen

INSTALLATION

Als tierisches Vergnügen kann man das Überspielen der „Sims"-Daten auf den Computer nicht gerade bezeichnen. Denn das ständige Wechseln der Spiel-CD-ROMs sägt kräftig an den Nerven. Besonders unangenehm wird es aber, wenn Sie nach „Tierisch gut drauf" auch noch ältere Spiel-Erweiterungen installieren möchten. Dann heißt es nämlich: erst alle Sims-Folgen vom Computer entfernen und dann nach Erscheinungstermin sortiert neu überspielen. Ein Katzenjammer!

INHALT

Die Sims sind zurück. Und diesmal sind die kleinen Computermenschen vor allem eines: tierisch gut drauf. Kein Wunder. Denn wenn die vierte Zusatz-CD-ROM rotiert, dreht sich alles um ein gigantisches Haustier-Adoptionszentrum. Dort können Ihre Sims stundenlang in verschiedenen Zoohandlungen stöbern und das Tier ihrer Wahl schon mal probeknuddeln. Es geht aber auch billiger: Beim Schlendern durch den Garten läuft Ihnen mit Sicherheit irgendwann eine streunende Katze über den Weg. Ein paar Streicheleinheiten und einige Tierfutterdosen später gehört das Fellknäuel schon so gut wie zur Familie. Was leider sehr viel Arbeit nach sich zieht. So müssen Sie nicht nur für Futter und Wasser sorgen, sondern dürfen auch mit Zuwendung nicht geizen. Und weil besonders Jungtiere nicht stubenrein sind, haben Sie fast täglich mit – blau gefärbten – Urinpfützen zu kämpfen. Überlegen Sie sich die Anschaffung eines Haustiers also gut, denn wieder zurückgeben ist nicht. Und am Rastplatz aussetzen schon gar nicht.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Sims hat sich nicht verändert. Auch die Intelligenz nicht. Leider. Denn noch immer haben die Computermenschen Orientierungs- und Pfadfindungs-Probleme. Ein Blinden-Hund hätte da vielleicht geholfen. Doch den sucht man im Tiergeschäft vergebens.

URTEIL

Die Sims haben einen vollen Terminkalender, arbeiten, fahren in den Urlaub, machen Ausflüge in die Stadt und schmeißen wilde Partys. Da bleibt für Haustiere keine Zeit. Ergo: Kaum einer braucht sie, diese neue Zusatz-CD-ROM. Zudem das Geschehen noch immer tierisch ruckelt. Selbst treue Sims-Fans sollten die Katze also nicht im Sack kaufen, sondern vorher unbedingt kurz probespielen. Enttäuschendes Urteil: „befriedigend"

SPIELDETAILS


Zum Piepen: Dem Papagei wird Plappern beigebracht.


Zum Schreien: Waschbären sorgen nachts für Ärger.


Zum Gähnen: Schildkröten verursachen Langeweile.


Zum Kuscheln: Welches Kind wünscht sich kein Hündchen?

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Sims: Tierisch gut drauf – Erweiterungs-Pack

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,123€/Min.)
Version: 1.7
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Für Sims-Spieler bleibt fast alles beim alten.	1,50
Langzeitspaß	5%	Nach einiger Zeit gehen die Tiere selbstständig aufs Töpfchen, aber gewaltig auf die Nerven.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Witzig gemalte Tiere, langweilige Umgebung	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Teilweise unnatürliche Bewegungen.	3,00
Musik	2%	Musik nur in Menüs und beim Bauen.	5,50
Geräusche	3%	Passend zu den jeweiligen Aktionen, aber wenig abwechslungsreich.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Unverständliche Sprache.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Witzig und gut verständlich.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit wenigen Mausklicks steuern Sie die Sims meist unkompliziert durch deren Kunstwelt.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	So interessant die Idee mit den Haustieren erscheint – nach kurzer Spielzeit wird das Geschehen wieder langweilig.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,45**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.thesims.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**5,33**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1091 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	126,207 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,42**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	50 neue Berufe, 125 neue Gegenstände	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/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,33**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 3,33**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	25,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	22,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,33 x 25,99 = 86,55 = ungenügend

* ermittelt bei über 120 Händlern [1]Funktioniert bei Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Turtle B Montego A 3D und Genius Sound Maker 64 nur nach Ausschalten der Direct-X-Hardware-Beschleunigung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



No One Lives Forever

Actionspiel für PC | Superagentin gegen die geheime Organisation H.A.R.M. Und worum geht's? Klar: um die Weltherrschaft

INSTALLATION

Sie müssen Geduld mitbringen, bevor Cate Archer ihre Reize auf dem Computer voll entfaltet. Um die zwei verschlüsselten Spiel-CD-ROMs auf Festplatte zu kopieren, braucht selbst eine Superagentin etwas mehr Zeit. Auch, wenn sie die Tipps auf Seite 194 beherzigt.

INHALT

Bibbernd und frierend steht Unity-Agentin Cate Archer in einer Hütte mitten im sibirischen Winter. Neben ihr ein betrunkener Pilot mit Wodkaflasche und vor ihr die halbe russische Armee. Es ist das Jahr 1970, von Glasnost und Perestrojka ist noch nichts zu spüren.

Der Auftrag der grünäugigen Agentin: geheime Papiere über das noch geheimere Rüstungsprojekt Omega aus einem alten, aber gut gesicherten Archiv stehlen, in die böse Geheimorganisation H.A.R.M. eindringen und die Menschheit retten.

Cate Archer wäre keine gute Agentin der freien Welt, wenn sie nicht auf dem Weg zum Geheimarchiv noch hier und da ein paar Sabotageakte verüben würde: Bomben an Brückenfundamente, ein gesprengter Sendeturm und zerstörte Generatoren gehören zu ihrem Pflichtprogramm. Natürlich bekommt Cate unterwegs immer wieder Ärger mit Soldaten .Naja, eigentlich bekommen die Soldaten eher Ärger mit Cate. Jedenfalls sind diverse Waffen, wie die berühmte AK-47, auch bekannt als Kalaschnikow, der attraktiven Spionin bei ihrem Auftrag hilfreich zu Diensten.

Nützlich sind auch andere Ausrüstungsgegenstände: die Mini-Kamera im Lippenstift, der Dietrich für diverse Schlösser oder die praktische Unity-Taschenlampe als Schlüsselanhänger. Unterwegs findet Cate immer wieder nette Dinge, wie Münzen zum Werfen, mit denen sich Wachen prima ablenken lassen, Schlafgas oder Betäubungspfeile. Trickreich setzt sie auch Bananenschalen ein, auf denen indische Polizisten filmreif ausrutschen. Die Waffen einer Frau eben.

Klar, dass Cate als Spionin auch mit „richtigen" Waffen umgehen kann. Gegen Soldaten und Wachper-



Agentin in geheimer Mission

ver 2

1

1spricht: „No wann lifs forewwer"

No One Lives Forever 2 FORTSETZUNG

sonal setzt Cate die Kalaschnikow ein oder das Gordon-9mm-Maschinengewehr mit dem charakteristischen durchlöcherten Kühler. Und mit dem Scharfschützengewehr lassen sich Feinde auch aus großer Entfernung anpeilen.

Die Basis und das Archivgebäude, in das Cate sich einschleicht, sehen aus, wie man es im Russland der siebziger Jahre vermutet: Überall blättert der Putz, die Toiletten sind schmutzig, die Soldaten unzufrieden und unterernährt. Es ist kein Problem für die Agentin, die geheimen Unterlagen aus dem Archivcomputer zu stehlen, schwieriger wird da schon die Flucht per Motorschlitten durch den dunklen und kalten sibirischen Wald. Überall lauern Soldaten, die aus allen Rohren feuern. Hilft alles nichts – Cate muss ihren wodkaseligen Piloten mit einer Tasse Teer-Kaffee wieder flugfit trimmen.

Das nächste Ziel ist ein Gruselhaus in Akron im US-Bundesstaat Ohio. Der Wind heult, Fensterläden schlagen ans Haus, Dielen knarren. Cate sucht nach dem geheimen Raum eines Ex-Spions. Als sie das Zimmer gefunden hat, stürmen plötzlich aus allen Ecken Ninja-Kämpferinnen heran. Cate kämpft mit Ninja-Schwert und Wurfsternen gegen die Widersacherinnen. Und es kommt ganz dicke: Der Ninja-Chefin rückt sie schließlich per Schwertkampf in einem fliegenden Haus zu Leibe, das ein Wirbelsturm durch die Luft schleudert.

Während ihrer Aufträge muss Cate Aktenschränke nach wichtigen Informationen durchsuchen und hier und da kleinere Aufträge erledigen. Dafür bekommt die Heldin Punkte, mit denen der Spieler bestimmte Eigenschaften der Figur, wie Tarnung, Ausdauer oder Treffsicherheit, nach eigenen Vorlieben verbessern kann. In der deutschen Version bleiben ausgeschaltete Gegner übrigens nicht einfach liegen, sondern verwandeln sich in Rucksäcke. Die muss Cate auf nützliche Gegenstände checken und dann in dunkle Ecken schleppen. Wenn nämlich andere Gegner einen Rucksack herumliegen sehen, sind sie gewarnt. Überhaupt sind alle Wachen sehr weitsichtig und hellhörig. Cate muss oft schleichen und sich verstecken, will sie es nicht mit der kompletten Mannschaft auf einmal zu tun bekommen. Kommts doch zum Kampf, dann bewegen sich die Gegner sehr einfallsreich und intelligent. Und sind die Wachen erst einmal in Alarmbereitschaft, dann sollte man sie nicht unterschätzen. Sie verhalten sich für computergesteuerte Figuren sehr gewitzt.



Schön, grüne Augen, hochgefährlich: Cate Archer ist eine explosive Mischung.



1 Ein russischer Außenposten in der Schneewüste Sibiriens. Cate pirscht sich an das trostlos und verlassen wirkende Gebäude heran.



2 Aber es ist doch ein bisschen Leben in der Bude: Ein verfrorener Soldat greift zur Kalaschnikow. Aber Cate ist wieder mal schneller.



6 Hübsch ist er ja nicht – dennoch befreit Cate den Flugzeugführer, denn er ist ihr Ticket vom unwirtlichen Sibirien in die Wärme. Aber noch sind die beiden nicht draußen. Vor der Freiheit steht noch der Rest der Stationsbesatzung. Cate hat noch Einiges zu erledigen.



12 Überall in dem russischen Bunker lauern Wachen. Aber mittlerweile hält Cate ein richtig fettes Maschinengewehr im Anschlag.



13 Manche Wachen sind bunt gekleidet. Das ist zwar lustig, aber unklug – Cate kann diese Clowns viel besser sehen und anvisieren.



17 Und dann kommt Isako. Die grimmige Kampfsportmeisterin tritt gegen Cate an, weil sie von H.A.R.M. dazu gezwungen wird.



18 Zweikampf in einem fliegenden Haus mitten im Wirbelsturm. Das ist hart. Aber Cate erweist sich als äußerst standfest. Und siegt.



3 Nach dem Schusswechsel durchsucht Cate die Sachen des Mannes. Munition haben diese Jungs immer dabei. Und Patronen kann Cate gut gebrauchen.



4 Cate muss den Sender der Station lahmlegen. Drei Wachsoldaten sind kein Problem. Die Agentin kann in Ruhe eine Bombe am Sendemast anbringen.



5 Auf dem Weg zurück sieht sie durchs Zielfernrohr, dass die Russen ihre Basis immer noch kontrollieren. Leider haben sie auch Cates Piloten gefangen genommen.



7 Wie erwartet, ist der Fluchtweg bleihaltig. Quasi aus dem Nichts stürmen weitere Soldaten der Roten Armee heran und feuern wild um sich.



8 Nachdem der Pilot erstmal gerettet ist, rennt Cate zu ihrem Motorschlitten und bringt sich mit Vollgas selbst in Sicherheit.



11 Also besser nichts trinken, sondern lieber den nächsten Soldaten kampfunfähig machen. Nach ein paar Schüssen rennt der Mann weg, aber wenn Cate ihn entkommen lässt, holt er Verstärkung.



9 Doch russische Posten stehen überall. Dieser Soldat hat schlecht geschlafen, ist sichtlich übel gelaunt und hat einen nervösen Zeigefinger.



10 Das könnte ein Grund für die schlechte Moral von Moskaus Truppen sein: Statt Coke spuckt der Getränkeautomat „CCCP Sprudel" aus.



14 Der böse Volkov, hier im Kreise seiner Kasper, ist ein wichtiger Mann bei H.A.R.M. Die Folgen eines früheren Treffens mit Cate sind ihm deutlich anzusehen.



15 Und das sind die Guten: links Bruno Lawrie, jetzt Chef von Unity, rechts General Hawkins. Dessen Lieblingsmotto lautet: „Erst schießen, dann fragen."



16 Neuer Schauplatz, neue Gegner: Hier hat Cate es mit Scharen von Ninja-Kämpferinnen zu tun. Die sind äußerst lästig, weil sie ständig wieder auferstehen.



19 Cates nächste Station: Indien. Durch Zufall kriegt Cate Ärger mit der Polizei und gerät auf die Fahndungsliste. Aber sehr schlau sind die Beamten nicht.



20 Diese freundliche Inderin hilft Cate dabei, sich in der Stadt zurechtzufinden. Allein hätte sie das nicht geschafft – zwischen all den Polizeipatrouillen.



21 Schließlich kann Cate ins Hauptquartier von H.A.R.M. eindringen. Was findet sie? Diesen paffenden Schnösel. Aber solche Typen sind ihre Spezialität.

No One Lives Forever 2 FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Die Bedienung per Maus und Tastatur ist absolut unproblematisch. Der Hersteller orientiert sich an den mittlerweile überall gebräuchlichen Standards bei Actionspielen. Natürlich können Sie auch selber die Tasten festlegen, mit denen Sie die Geschicke der Spionin steuern. Die Symbole auf dem Bildschirm, die Cates Lebensenergie und die Stärke ihrer Panzerung zeigen, lassen sich zwischen zwei Varianten umschalten.

URTEIL

Ihr Name ist Archer, Cate Archer. Die grünäugige, gefährliche Schönheit ist die zur Zeit wahrscheinlich heißeste Agentin am PC. Realistische Szenerien, tolle Lichteffekte, intelligente Gegner, witzige Waffen, eine gute Story und passende Musik wurden zu einer schlagkräftigen Mischung mit einer noch schlagkräftigeren Hauptdarstellerin zusammengebraut. „No One Lives Forever 2 – Agentin in geheimer Mission", von Kennern übrigens nur kurz „NOLF 2" genannt, hat kaum Fehler. Hier und da können Wachen mal durch geschlossene Türen laufen, manchmal verhaspelt sich die Sprachausgabe etwas – aber das wars dann auch schon.

Wenig Fehler also im Spiel, aber dafür macht die Hardware um so größere Probleme. Beim Grafikkartentest schrammte das Spiel nur knapp an der Teilnote „mangelhaft" vorbei.

Ungeduldige seien gewarnt: Richtige Stimmung kommt nicht sofort auf, sondern erst mit der Zeit, dann aber gewaltig. Etwas störend ist nämlich, dass sich Cate zu Beginn durch schier unendlich lange und verwirrende Gänge der russischen Basis kämpfen muss. Spätestens aber am nächsten Einsatzort in Indien, wenn Verfolgungsjagden mit dickleibigen Polizisten angesagt sind, geht das Spiel ab wie eine Granate. Die Note: „gut".



Schminken mit K(l)ick: die Kamera im Lippenstift.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Benutzen
W : Vorwärts gehen
S : Rückwärts gehen
A : Nach links gehen
D : Nach rechts gehen
Q : Nach links lehnen
E : Nach rechts lehnen
H : Waffe wegstecken
F6 : Schnellspeichern
⇄ : Missionsstatus zeigen
␣ : Springen

SPIELDETAILS



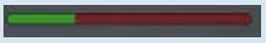
Der Kompass zeigt Cate immer, wo's langgeht.



Passende Orte für kleine Sprengsätze sind gut markiert.



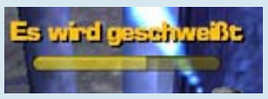
Cates Reserven: links Lebensenergie, rechts Schildstärke.



Kampfanzeige: Hier läuft die Lebenskraft eines Gegners ab.



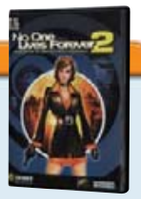
Die Munition: Wie viel ist im Magazin, wie viel im Vorrat?



Auch beim Einsatz von Werkzeugen zeigt ein Balken, wie lange die Arbeit noch dauert.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



No One Lives Forever 2
Agentin in geheimer Mission

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0774353 (0,12 €/Min.) Fax 06103-9940155 (0,123 €/Min.)
Version: 1.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es dauert etwas, bis Cate sich warmgelaufen hat.	2,00
Langzeitspaß	5%	Cate muss über 40 teils lange Aufgaben erledigen – und unzählige Gegner.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Alle Rundungen sehr plastisch dargestellt.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Gegner bewegen sich wie Zirkusakrobaten.	1,00
Musik	2%	Immer passend, flott und dramatisch.	1,00
Geräusche	3%	Schüsse, Schwertkämpfe, Windgeheul – alles wie im richtigen Leben.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Zu Verbrechervisagen passende Stimmen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Keine Geheimsprache, leicht verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur gewinnt Cate jeden Kampf und löst jedes Rätsel.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Hier passt alles: Musik, Optik, Geschichte. Cate Archer ist die heißeste Agentin auf dem PC-Bildschirm.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,20**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nolf2.sierra.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1707 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,20**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,20**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,44**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein		3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**1,29**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 40 Aufgaben		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,80**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut 1,80
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	42,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,80 x 49,95 = 89,91 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern
[1]Terratec DMX XFire 1024

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Bayern-Kurier: Lahme Limousinen waren gestern, heute führt ein BMW M5 sogar waschechte Sportwagen vom Kaliber Jaguar XK8 vor.



2 Flug-Schau: Wenn das Auto abhebt, gerät es ins Visier der Zeitlupenkamera. Und was die einfängt, ist absolut filmreif. Atem anhalten!



3 Gelbe Gefahr: Wenn Sie in den ersten Rennen keinen Murks machen, gibt's zur Belohnung einen Lamborghini Murciélago. Zwölf Zylinder, sechs Liter Hubraum, 580 PS. Mit diesem Renner wagen Sie sich in den Hot-Pursuit-Modus und zeigen der Highway-Polizei, was ein italienisches Auto ist.



4 Ausflug ins Grüne: Hier kommen blühende Landschaften unter die Räder. Geben Sie Vollgas, und drängeln Sie sich schnell nach vorn!



5 Heißes Rennen: Ein Waldbrand nimmt Ihnen fast jede Sicht. Aber die Verfolger fahren auch halb blind. Also: Augen zu und durch!



6 Hinter-Männer: Die Polizeistreife wird richtig lästig. Sie ist per Corvette Z06 unterwegs und setzt Ihnen von hinten mit Rammstößen zu.



7 Luft-Angriff: Mit der Corvette wird ein Lambo-Lenker schon fertig – doch waffenstarrende Polizeihubschrauber sind eine Sache für sich …

Need for

Rennspiel für Playstation 2 | Brennender Asphalt unter den Rädern und die Polizei im Nacken – das ist härter als jede Führerscheinprüfung. Sehr viel härter!

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-DVD ein, und lassen Sie die PS jubeln. Bei Startproblemen schlagen Sie im Bordbuch auf Seite 194 nach.

INHALT

Kennen Sie das? Das Gefühl, wenn Sie auf dem Weg zur Arbeit mit Ihrem altgedienten Kompaktwagen im Stau stecken? Jetzt Gas geben und ausbrechen, das wär's. Aber nicht mit der braven Blechschaukel, sondern am Steuer eines feurigen Lamborghini Diablo oder brutalen Porsche Turbo. Der sich notfalls auf 300 Sachen beschleunigen lässt und den zähen Berufsverkehr zum Großparkplatz am Pistenrand degradiert. Und der sogar die Autobahnpolizei buchstäblich zur Schnecke macht.

Mit „Need for Speed – Hot Pursuit 2" dürfen Sie Ihre Tagträume ausleben, das Gaspedal ans Bodenblech nageln und im Meisterschafts-Modus 30 Rennaufgaben bewältigen. Der Weg ist das Ziel: gewinnen um (fast) jeden Preis. Gegen Kontrahenten, deren ausgeprägte Aggressivität Sie eben toppen müssen. Oder gegen die Uhr, auf der Jagd nach neuen Streckenrekorden. Wer siegt, greift zum nächsten Wagenschlüssel. Und der öffnet die Fahrertür eines Ferrari F360 Spider, BMW M5 oder Porsche Carrera GT. Sie sehen schon: Ganzer Einsatz lohnt sich.

Das gilt auch für den Hot-Pursuit-Modus, in dem Sie den Supersportwagen Ihrer benzingetränkten Träume über kurvige Küstenstraßen oder durch schroffe Canyons dreschen. Verfolgt von aufgebrachten Hütern des Gesetzes, denn so nervtötender Behördenkram wie Tempolimits ist Ihnen fremd. Achtung: Auch der schnellste Lambo ist keine Fluchtgarantie, denn die Streifenwagen sind nicht von gestern (und auch nicht die von heute), sondern absolut ebenbürtig. Wer die hartnäckigen Jungs trotzdem abschüttelt, sollte auf Straßensperren und aus



Speed Hot Pursuit 2[1]

[1] sprich: „Nihd for Sspihd – Hott Poßjuht"

GETESTET MIT
Playstation 2



TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Need for Speed Hot Pursuit 2

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,12 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PC
	Xbox
	Gamecube

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Unkompliziert dank weniger Tasten.	1,00
Langzeitspaß	5%	60 wilde Jagden gegen Konkurrenten, Uhr oder Polizei halten Sie lange bei Laune.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detaillierte Fahrzeuge und Umgebungen.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Fast realistisches Fahrverhalten.	2,00
Musik	2%	Rockige Rhythmen treiben Sie an.	2,00
Geräusche	3%	Röhrende Motoren, quietschende Reifen und heulende Polizeisirenen machen an.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Ein Sprecher beglückwünscht Sie.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Alles wird auch per Textfeld erklärt.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie Auto und Strecke voll im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Willkommene Abwechslung für alle, die sich keine teuren Autos leisten können und sich im Alltagsverkehr immer brav benehmen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,24**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Fahrzeuge freizuspielen, 30 Strecken	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Negcon/Jogcon, Spieletastatur (analog, digital)	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,59**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,59**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,59 x 59,90 = 95,24 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

allen Rohren feuernde Polizeihubschrauber gefasst sein.

Sie werden ins Schwitzen kommen, jede Wette. Erst recht, wenn Sie mit einem Partner am geteilten Bildschirm Jäger und Gejagter spielen – aus doppelter Freude am Fahren.

BEDIENUNG

Kaum schwieriger als Seifenkistenrennen: Mit der **X**-Taste wird beschleunigt, per ■-Taste gebremst. Mit **L2** und **R2** bringen Sie zwei aufregende Kameraperspektiven ins Spiel: Ein Druck auf **L2** friert das Bild kurzzeitig ein, eine flammende Linie markiert den weiteren Streckenverlauf, danach gehts ohne Verschnaufpause weiter. Auch **R2** löst ein Standbild aus, und dann kreist die Kamera in Zeitlupe ein Mal um Ihren Wagen – im dichten Autopulk sieht das irre aus. Donnern Sie mit Höllentempo über eine Kuppe, dann sehen Sie aus der Vogelperspektive Ihr Vehikel in Zeitlupe abheben. Sobald es aufsetzt, sitzen Sie sofort wieder am Steuer.

URTEIL

Endlich können auch PS-2-Spieler ihr „Verlangen nach Geschwindigkeit" stillen. Und wie: Anders als bei den Versionen für Xbox und Gamecube waren hier jene Programmierer am Werk, die schon für die spektakuläre PC-Serie verantwortlich zeichneten. Und haben einen würdigen Ableger gezaubert, der nur in Sachen Bildauflösung knapp hinter dem PC-Spiel herfährt.

Perfekt gebaute Rennstrecken voller verblüffender Spezialeffekte, überaus intelligent und riskant fahrende Gegner, dazu eine direkt aus der Vollgasbranche entsprungene Polizei – das hat Klasse. Raus aus dem Stau, rein ins Vergnügen: Hier ist endlich das Spiel für alle frustrierten Berufspendler. Und wer seinen Arbeitsplatz mit Bus und Bahn ansteuert, hat erst recht Anspruch auf freie Fahrt für freie Bürger. Geben Sie in diesem Spiel mal so richtig Gummi, sonst geht Ihnen ein wirklich „gutes" Erlebnis durch die Lappen. Versprochen. ■



SPIELDETAILS



Schwarz-Gelb: Kopf-an-Kopf-Rennen in der Wiederholung.



Tempo-Limit: McLaren F1 LM, das schnellste Auto im Spiel.



Verkehrs-Kontrolle: Wer gestoppt wird, muss neu starten.

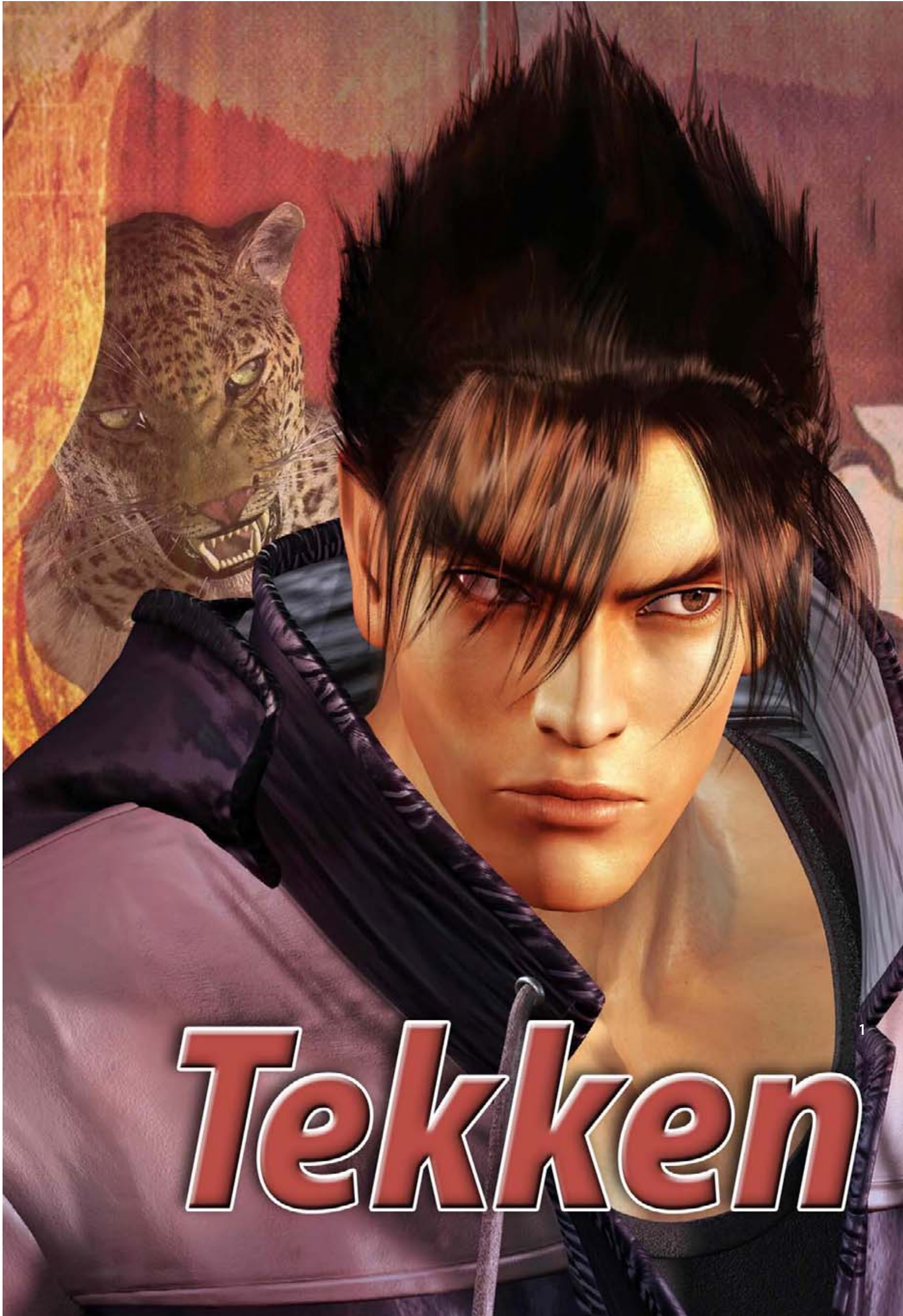


Brenn-Weite: Die „Line of Fire" zeigt den Straßenverlauf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Beschleunigen
■ : Bremsen
● : Hupen
▲ : Perspektive wechseln



Tekken 1

Prügelspiel für Playstation 2 | **Der Mishima-Konzern sucht einen Erben. Prügel-Knaben werden bevorzugt …**

INSTALLATION

Schlagkräftige Tipps zur Inbetriebnahme eines PS-2-Spiels finden Sie bei Bedarf auf der Seite 194.

INHALT

Heihachi Mishima will sich zur Ruhe setzen. Ein unverbrauchter Manager soll ihm an der Spitze seines mächtigen Konzerns nachfolgen. Aber wer? Den Aufsichtsrat zu fragen, ist Mishimas Sache nicht. Der Senior regelt das japanisch: Im Kampf Mann gegen Mann wird der neue Chef ermittelt. Das Interesse am Turnier ist entsprechend groß: Zum Schlagabtausch reisen nicht nur alle altbekannten Charaktere der „Tekken"-Reihe an. Da gibt's auch noch den smarten Boxer Steve Fox, der per Faustkampf Licht in seine dunkle Vergangenheit bringen will, die niedliche Christie Monteiro, die keine Gelegenheit auslässt, ihre lateinameri-

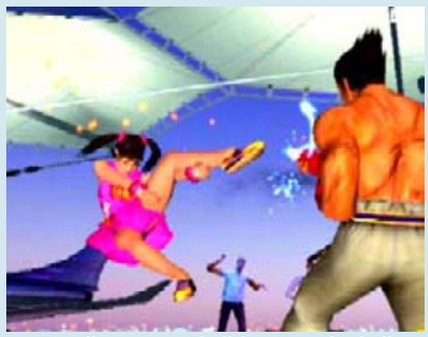


1sprich: „Blindtext spricht"

SPIELVERLAUF



1 Das Turnier kann beginnen. Kazuya Mishima kennt keinen falschen Respekt vor jungen Damen, sondern tritt gegen Ling Xiaoyu an.



2 Trotz ihrer ungewöhnlichen Kampftechniken hat Ling keine Chance gegen Kazuyas harte Schläge. Schon bald fliegt sie aus der Arena.



3 Der nächste Gegner erwartet Kazuya in einem dunklen Hinterhof: Hwoarang verleiht seinem Anspruch auf den Titel „König der eisernen Faust" mit schnellen Trittkombinationen Nachdruck. Doch er hat seine Rechnung ohne Kazuyas gefürchtetes Schlaggewitter gemacht.



4 Gegen den schwerfälligen Neuzugang Craig Mardouk hat der schnelle Kazuya erst recht leichtes Spiel. Der Koloss sieht kein Land.



5 Mit der extravaganten Fönfrisur seines Erzfeindes Paul Phoenix wischt der flinke Kazuya erst einmal den Boden der Parkgarage auf.



6 Die Entscheidung über Sieg und Niederlage steht kurz bevor. Angespannt stehen sich die Kämpfer gegenüber – die Zeit läuft.



7 Fast geschafft! Endlich tritt Kazuya vor seinen verhassten Vater Heihachi. Wird er den Sieg davontragen und Papas Firma erben?

Tekken 4 — FORTSETZUNG

kanische Capoeira-Kampftechnik vorzuführen, und zwei weitere neue Haudegen.

Stellvertretend für die altgediente Tekken-Garde seien nur zwei erwähnt: Bruce-Lee-Verschnitt Marshall Law tritt wieder mit seiner superschnellen Beinarbeit an, und auch Kazuya Mishima, der „verlorene Sohn" des abdankenden Konzernchefs, will hier siegen, um sich an seinem machthungrigen Vater rächen zu können. Nicht weniger als 21 hoffnungsvolle Jungmanager prügeln sich um Mishimas Erbe, davon zehn bereits in der Vorrunde. Die heißt hier Story-Modus. Und da müssen Sie erst mal durch, um die restliche Auswahl-Elf – und mit ihr neue Kampfmanöver – in die Arena schicken zu können.

Statt brav den Turnierkampf um die Konzernherrschaft abzuspulen, dürfen Sie sich auch gern im spaßigen, hektischen Zwei-Spieler-Kampf fetzen oder im „Force"-Modus gegen ein ganzes Bataillon von Mishimas Roboterkriegern antreten. Dieser Kampf ist kaum zu gewinnen – durchhalten heißt hier die Parole: Wer standhaft bleibt, sammelt Punkte.

BEDIENUNG

Mit der Spieletastatur (Gamepad) haben Sie das Kampfgeschehen gut im Griff. Später jedenfalls. Zunächst müssen Sie nämlich etliche Kampftechniken auswendig lernen, sonst können Sie bei Mishima nicht einmal als Bürobote anfangen. Mit vielen verschiedenen Knopf- und Steuerkreuz-Kombinationen entlocken Sie Ihrer Spielfigur die verrücktesten Kampftricks. Ein Beispiel: Drücken Sie ▲- und ●-Taste gleichzeitig, so setzt Ihr Kämpfer zu einem gekonnten Körperwurf an. Übung macht den Meister. Mit einer Einschränkung: Ärgerlich (und ungewöhnlich) ist, dass auch wildes, planloses Herumdrücken mitunter reicht, um selbst gute Gegenspieler auf die Matte zu zwingen.



Kazuya Mishima will Papa zeigen, wer der wahre Erbe ist.

URTEIL

Der vierte Teil der Tekken-Reihe ist leider nicht so überzeugend geraten wie seine – für damalige Verhältnisse – atemberaubenden Vorgänger. Hier gibt es praktisch keine frischen Ideen, die einen Kampf wirklich interessanter machen würden. Keine Umgebungen, die den Charme des Neuen und Unbekannten versprühen. Ach ja, Zäune rings um die Kampfarenen gibt's jetzt, aber das kann es ja wohl nicht sein. Die stehen offenbar eher symbolisch für weit gehend ausgereizte Grenzen des Konzepts.

Zu einem guten Prügelspiel gehört eigentlich, den Gegner gekonnt in die Ecke drängen oder durch ein Hindernis prügeln zu können. Geht hier aber nicht. Vielmehr wird sich, wenn Sie erst einmal alle Zwischenfilmchen gesehen haben, in denen jede Spielfigur ausführlich präsentiert wird, schnell gähnende Langeweile breitmachen, gegen die nur einer hilft: ein zweiter Spieler, der Ihren Ringgegner steuert.

Als Pluspunkt bleibt die detaillierte, flimmerfreie Optik. Aber auch die bleibt um mindestens eine Liga hinter dem Konkurrenzprodukt „Dead or Alive" für Xbox (Test in COMPUTERBILD SPIELE 5/2002) zurück, das derzeit die Maßstäbe in der Prügelszene setzt. Auch der happige Schwierigkeitsgrad wird Anfängern wenig Spaß bereiten. Haben Sie noch nie ein Gamepad in der Hand gehabt, dann ist dieses Spiel wirklich nichts für Sie.

Kurz und bündig: „Tekken 4" bietet im Fernen Osten nichts Neues. Wer für seine Firma so ein Spielchen „erfindet", hat sicher nicht ganz das Zeug zum Konzernchef. Wahrscheinlich reicht es nicht einmal zur Beförderung, sondern nur zur Beurteilung: „befriedigend" – setzen!"

GETESTET MIT

Playstation 2 — **TESTERGEBNISSE IM DETAIL**



Tekken 4

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

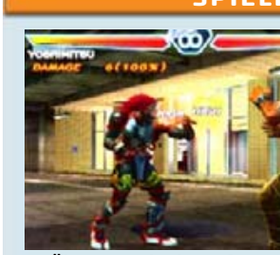
Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102/4330 (0,123 €/Min.) Fax 06102/433555 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Viele Kampfmanöver – mühsam zu lernen.	4,00
Langzeitspaß	5%	Wenn Sie das Spiel mit allen Figuren durch haben, kommt die große Langeweile.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Glaubwürdig, effektvoll – komische Farben.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Realistisch, aber nichts Neues.	3,00
Musik	2%	Nervende Rock-Rhythmen.	3,00
Geräusche	3%	Künstlich wirkende Schlaggeräusche – ein Superschlag haut aber vernehmlich rein.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Zu oft wiederholende Kampfansagen.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird auch per Textfeld erklärt.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Haben Sie alle Kampfmanöver gelernt, dann geht's per Spieletastatur perfekt.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Abweichungen von den Vorgängerspielen sind lediglich optischer Natur – das ist ein bisschen zu wenig.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,46**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Spielfiguren, 11 Zusatzkämpfer	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,61**
Auf-/Abwertung			

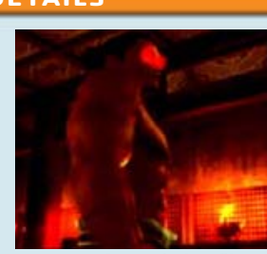
TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,61**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	69,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,61 x 69,95 = 182,57 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Im Übungsmodus kämpfen Sie gegen einen „Dummy".



Gut gemachte Zwischenfilme lockern das Spiel etwas auf.



Ein Sieg ohne jeden Energieverlust ist eben „perfect".



Wer heftig einsteckt, wird schon mal vom Blitz getroffen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Kick mit links
■ : Schlag mit links
● : Kick mit rechts
▲ : Schlag mit rechts

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Strategiespiel für PC |
Kämpfen Sie als grüner „Genosse“ gegen perfide Prinzen, brutale Bogenschützen und schleimige Sheriffs

Spieletricks siehe Seite 160

INSTALLATION

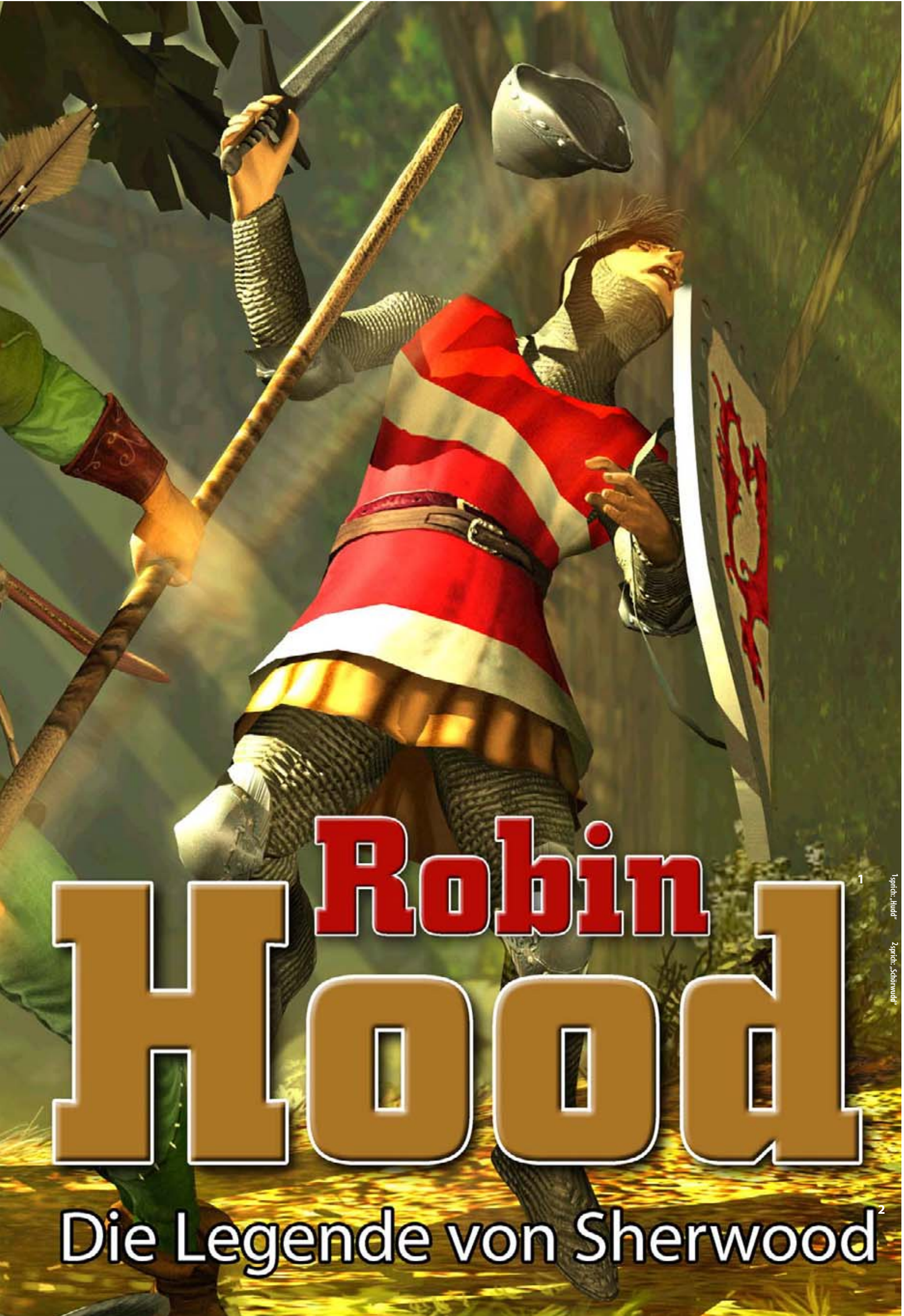
Wenn Sie nicht sicher sind, ob die Installation des Spiels ein Treffer ins Schwarze wird, sollten Sie die Zielhinweise auf Seite 194 beachten.

INHALT

England im Jahre 1190. Das Mittelalter ist gerade besonders finster, und der König ist nicht zu Hause. Richard Löwenherz kämpft vielmehr im Heiligen Land um die Befreiung Jerusalems. Derweil herrscht auf der britischen Insel sein Bruder Prinz John mit eiserner Faust. Mithilfe drittklassiger normannischer Adliger, wie des Sheriffs von Nottingham, werden die Not leidenden Bauern bis aufs Blut ausgepresst. Das geht so lange gut, bis der angelsächsische Adlige Robin von Locksley von den Kreuzzügen zurückkehrt. Auch Robins Vater Lord Locksley wurde vom Sheriff seiner Besitzungen beraubt, starb darauf kurze Zeit später.

Das kann Robin nicht verzeihen, und nachdem auch sein Onkel Sir Godwin von den Männern des Sheriffs verschleppt wurde, geht er in den Untergrund. Mit wenigen Getreuen zieht er sich in den Wald von Sherwood zurück.

Ziel der bunten Truppe: genug Lösegeld für die Befreiung König Richards aufzubringen. Der ist auf dem Rückweg vom Nahen Osten in die Gefangenschaft Leopolds von Österreich geraten und soll nur gegen die Zahlung einer stattlichen Summe freigelassen werden. Die will Richards lieber Bruder John natürlich



Robin Hood

Die Legende von Sherwood

[1] [1]spricht: „Hudd"

[2] [2]spricht: „Schörwudd"

Robin Hood FORTSETZUNG

aus naheliegenden Gründen nicht berappen …

Sein erstes Abenteuer führt Robin in die Burg Lincoln, wo er versucht, etwas über den Verbleib von Sir Godwin herauszufinden. Da das Burgtor von Soldaten des Sheriffs gut bewacht wird, muss Robin gleich akrobatisches Geschick beweisen und am Efeu hochklettern, der die Burgmauer berankt. Oben patrouillieren zwar ein paar Sicherheitskräfte, aber die sind kein wirkliches Problem. Und die Wachmannschaft im Hof, die sich gerade im Bogenschießen übt, lässt sich durch einen Trick ablenken: Ein gut gezielter Schuss ins Schwarze einer Scheibe, und alle Schießschüler dürfen in die Mittagspause, weil der Ausbilder glaubt, dass seine Leute endlich gelernt haben zu treffen…

Mit jedem neuen Abenteuer wächst die Zahl jener Männer, die sich Robin anschließen und mit ihm für Freiheit und Gerechtigkeit kämpfen. Geht Robin nachsichtig und gnädig mit gegnerischen Soldaten um, dann genießt sein Häuflein um so mehr Zulauf. Die Leute kann er nicht nur für sich kämpfen, sondern auch arbeiten lassen. Wenn Robin nämlich mit einem Trupp Getreuer zu neuen Heldentaten aufbricht, versorgen die verbliebenen Männer im Lager den „Haushalt", schnitzen Pfeile, knüpfen Fangnetze, sammeln Äpfel auf, nähen Lederbeutel, bereiten saftige Bratenkeulen oder hauen Steine als Munition für die Schleudern. All diese Gegenstände und Vorräte sind für den Fortgang von Robins Missionen immens wichtig – fast noch wichtiger als das Kampftraining. Natürlich wird in Sherwood nicht nur Alltagsroutine abgespult, sondern auch Bogenschießen und Schwertkampf trainiert – möglichst so lange, bis die Jungs die höchste von fünf Geschicklichkeitsstufen erreicht haben.

Selbstverständlich sind alle Berühmtheiten dabei, die man aus der Legende kennt. Robins Neffe Will Scarlet etwa, mit knapper Not aus den Klauen des Sheriffs befreit und fortan durch grenzenlosen Hass auf dessen Soldaten motiviert. Ein schlagfertiger Hitzkopf, der es fertigbringt, bewusstlosen Feinden per Fausthieb den Rest zu geben. Und dann sind da natürlich noch Lady Marian, eine ebenso hübsche wie zielsichere Amazone, der hünenhafte Little John und Bruder Tuck, ein Mönch, der die edle Kunst des Bierbrauens meisterlich beherrscht.

Außer ihren Waffen, wie Bogen und Schwert, setzen Robin und seine Leute auch allerlei Tricks ein, um gegnerischen Soldaten die Kampfkraft zu rauben. Ein Beutel Goldstücke etwa, gezielt einer Patrouille vor die Füße geworfen, macht den Weg frei: Die Soldaten prügeln sich um das Geld und schlagen sich dabei gegenseitig k.o. Auch Bruder Tucks Bier wirkt bisweilen Wunder.

Apropos Bier: Ist ein Feind bewusstlos, dann „sieht er Sterne". Die kreisen, wie in einem Comic, um seinen Kopf, und ihre Größe lässt Rückschlüsse darauf zu, wann der Mann wieder aufwacht. Die Sterne sollten Sie also richtig deuten, denn sobald ein lahm gelegter Gegner wieder auf die Beine kommt, wird er in der Regel aufspringen und die anderen Wachen alarmieren. Da hilft nur rechtzeitiges Fesseln

SPIELDETAILS



Eine kleine Bildergalerie zeigt vor jedem neuen Abenteuer jene Männer, die Robin begleiten werden.



Per Mausklick können Sie die Minikarte zeigen, nah ans Geschehen heranfahren und das Blickfeld der Gegner sehen.



Das gesammelte Lösegeld ist für Richard, und mit Kleeblättern lassen sich Tote beleben.



Mit einem Schuss auf die Scheibe löst Robin Fallen aus.



Die Rolle oben zeigt Robins Gesundheitszustand.

SPIELVERLAUF



1 Das Lager der vogelfreien Gesellen um Robin Hood tief im Wald von Sherwood. Ihr Ziel ist, das Lösegeld für König Richard aufzutreiben.



2 In der Nähe kommt eine Soldatenpatrouille des Wegs. Aber die Kameraden im Blechkleid sind leichte Beute für Robins verwegene Leute.



3 Um mit Prinz John zu sprechen, dringen Robin und einige Getreue in dessen Burg ein. Dabei „entdecken" sie in den diversen Kammern etliche Beutel mit Gold, die sie natürlich nicht einfach so unbeaufsichtigt liegen lassen können … Das ist nur gerecht, denn Prinz John entpuppt sich als Verräter.



4 Bis auf die höchste Zinne klettert Robins kleine Truppe. Dort wacht ein starker Ritter, der den tapferen Männern einen harten Kampf liefert.



5 Zurück im Wald, entdeckt Robin ein Dorf, das gerade ausgeplündert wird. Der große Mann, den er dort befreit, ist der berühmte „Little John".



6 Robin und Little John brechen in die Burg Sir Ranulphs ein und stibitzen den Männern des Sheriffs ein wertvolles Buch.



7 Im Dickicht überfällt Robins Bande die nächste Kutsche. Die Transporte werden nach und nach von immer mehr Soldaten begleitet.

Unreal Tournamen 2003

Actionspiel für PC |
Knallharte Kämpfer beherrschen die „Unreal“-Liga. Wer schneller schießt, gewinnt

INSTALLATION

Legen Sie die Installations-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk des Computers ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Gibt's Probleme, dann schlagen Sie einfach auf Seite 194 nach.

INHALT

In ferner Zukunft begeistert eine brutale Sportart ohne Rücksicht auf Verluste die Massen: Das Match auf Leben und Tod heißt „Unreal Tournament“ und ist das Wettkampfereignis des Jahres. Zwei Teams von jeweils mindestens drei finster dreinblickenden Kämpfern treten gegeneinander an und fetzen sich mit gewaltigen Waffen in diversen Arenen. Das Regelwerk ist simpel: Mindestens sechs Kämpfer gehen in den Ring – und nur rund die Hälfte wieder raus.

Zu Beginn des Spiels wählen Sie Ihre Spielfigur aus einem Angebot von 50 Haudegen aus. Von der knapp bekleideten Kampfamazone bis zum Harlekin ist alles dabei. Im Kampfmodus „Deathmatch“ (Mann gegen Mann) stehen Ihnen 15 Arenen zur Verfügung, in der Spielvariante „Capture the Flag“ sind es zehn. Hier geht es darum, mit Ihrem Team die Fahne der Gegner zu klauen und in Ihre Basis zu schleppen. Auch die sieben Kampfschauplätze des „Bombing Run“ haben es in sich. Hier wird nicht nur scharf geschos-



[1] spricht: „Anri-el Tornement“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Robin Hood FORTSETZUNG

und Knebeln. Darauf verstehen sich aber nur einige Leute der verwegenen Truppe. Andere dagegen können Schlösser knacken oder Gegner mit einem Pfiff ablenken. Vor jedem neuen Abenteuer sollten Sie also sorgfältig abwägen, welche Recken Sie mitnehmen. Dass Sie Kämpfer mit dringend benötigten Eigenschaften im falschen Augenblick nicht dabei haben, ist aber nicht zu befürchten. Sind die Spezialisten nicht mit von der Partie, dann lässt sich die nächste Aufgabe gar nicht erst starten.

BEDIENUNG

Mit der Maus lassen sich alle Befehle ohne Umschweife erteilen. Die einfach gestalteten Menüs erklären sich selbst. Besonders auffällig: die sehr kurzen Ladezeiten neuer Aufgaben. Etwas störend sind die reichlichen Kommentare. Deren Häufigkeit können Sie zwar in gewissen Grenzen regeln, aber zu viele bleiben es immer.

URTEIL

Dem französischen Hersteller Wanadoo und dem deutschen Programmierstudio Spellbound ist ein großer Wurf gelungen. Robin Hood hat nur sehr kleine Fehler. Ein besonders krasses Beispiel: Wenn etwa 20 Mal pro Minute eine hohe, verstellte Stimme „Ohhh, Robin Hood“ quäkt, sucht man ziemlich verzweifelt, aber vergebens den Schalter, der den Rufer zum Schweigen bringt.

Soweit die Kritik. Alles andere ist spitze, läuft spannend und dramatisch ab wie in einem vorzüglichen Film. Die in groben Zügen wahrscheinlich jedem bekannte Geschichte des sagenhaften Helden Robin Hood wurde nicht einfach platt nacherzählt, sondern neu erdichtet, ohne aber das Original dabei zu verfremden.

Ein Sonderlob für die Intelligenz der Computergegner. Hat ein Soldat etwas gehört, dann handelt er völlig selbstständig, sucht die Gegend nach der Ursache des Geräuschs ab, schlägt dabei durchaus auch mal unerwartete Wege ein oder bittet einen Vorgesetzten um Verstärkung. Und die Wachen verhalten sich selbst in völlig gleichen Situationen innerhalb einer Aufgabe immer wieder anders – sie sind unberechenbar und damit spannend wie echte Menschen. Dummheit ist abgesagt, die Redaktion hat selten so realistische Verhaltensweisen in einem Computerspiel gesehen.

Der gute Eindruck wird durch passende mittelalterliche, aber modern interpretierte Musik abgerundet. Da auch die Geschichte stimmt und in einer wunderschön gezeichneten Umgebung spielt, ist dieses „gute“ Spiel ein echter Volltreffer.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Jeder Schuss ein Treffer: Robin Hood ist der beste Bogenschütze.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Robin Hood – Die Legende von Sherwood

Hersteller: Wanadoo
Info: Tel. 040-710060 (0,123 €/Min.) Fax 040-71006280 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die ersten Jobs sind ideal für den Einstieg.	2,00
Langzeitspaß	5%	Der Wald, fünf Burgen, ein Dorf, das Lager – Abwechslung, die lange Spaß bringt.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Fantastische Ritterburgen und Wälder.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Spielfiguren bewegen sich filmreif.	1,00
Musik	2%	Mittelalterliche Klänge, modern aufgemotzt.	1,50
Geräusche	3%	Schritte auf Laub, Vogelgezwitscher, Kampflärm – so klappt's mit dem Mittelalter.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Ein bisschen viel Gerede, aber immer klasse.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Lesbar, verständlich, kurz.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus findet jeder Pfeil sein Ziel, und die Tastatur hilft dabei auch.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Ein großer Wurf. Spannende Abenteuer-Atmosphäre wie in einem Robin-Hood-Film. Viele witzige Ideen und Überraschungen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,28**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-46026 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.robinhood-game.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1019 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,67**
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		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,70**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Aufgaben	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,83**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,83**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	36,85 € (Game It, Betzigau, Tel. 0831-575157)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,83 x 44,95 = 82,26 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Diamond Monstersound MX 300, Terratec XLerate PCI Sound Card PnP, TurtleB Montego A3D, Genius SoundMaker 64

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Unter Jubelstürmen betreten die Kämpfer das Stadion. Wilde Musik und Feuerwerk peitschen die Massen an.



2 Und ab geht's in die erste der düsteren Kampfarenen. Sobald Sie die Feuertaste drücken, startet das Spiel.



3 Mal sehen, ob Memphis mit der durchschlagenden Wirkung Ihres Raketenwerfers gerechnet hat. Wetten, dass nicht?



4 In einer Kampfarena unter freiem Himmel entdecken Sie eine nützliche Waffe. So eine haben Sie aber schon, und deshalb lassen Sie das neue Exemplar einfach liegen. Denn gewiss wird sich bald ein Gegner blicken lassen, um das Geschütz aufzunehmen …



5 Auch außerirdische Wesen treten als Ihre Gegner an. Dieser grüne Junge lässt sich aber leicht verwirren.



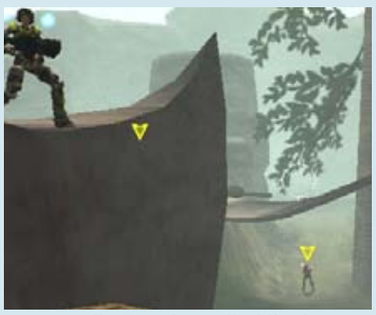
6 Der nächste Kontrahent ist nicht von Pappe. Doch mit dem Schockgewehr falten Sie seine Blechklamotten zusammen.



7 Vorsichtig schleichen Sie um die nächste Ecke und bewundern das eindrucksvolle Schattenspiel an der Wand.



8 Der Bursche, der Ihnen im Weg steht, hat Sie noch nicht bemerkt. Zeit genug, ihm mit einer Plasmakugel einzuheizen.



9 Das gelbe Team hat vollzählig einen kleinen Hangar besetzt. Stürmen Sie den Laden, und räumen Sie ihn auf.



10 Am Ende siegen eben immer die Besten. Mit dieser Zuversicht gehen Sie die nächsten Herausforderungen locker an.

Unreal Tournament — FORTSETZUNG

sen, sondern gleichzeitig auch noch Rugby gespielt. Versuchen Sie, sich im Sperrfeuer den Ball zu schnappen und im gegnerischen Feld zu Boden zu bringen – schon hagelt es Punkte.

Der letzte und entscheidende Modus, „Double Domination“, verlangt Ihnen und Ihrem Team in sechs Arenen alles ab. Jedes Teammitglied muss einen strategischen Punkt in der Kampfzone besetzen und möglichst lange gegen die Kontrahenten verteidigen. Und so hauen Sie sich mit aller Gewalt durch 38 Spielstufen. Aber keine Angst: Innerhalb des Zeitlimits stehen Ihre Gegner immer wieder von den Toten auf und kämpfen weiter. Haben Sie keinen Internet-Anschluss und auch keine menschlichen Mitspieler für einen Streit im lokalen Computer-**Netzwerk** S.220 im Haus, so können Sie dem Spiel trotzdem die Sporen geben: Die freien Plätze werden einfach mit computergesteuerten Figuren aufgefüllt. Weil die bemerkenswert intelligent zur Sache gehen, werden Sie auch als Einzelkämpfer Ihren Spaß haben.

BEDIENUNG

Mit einer Kombination aus Maus und Tastatur haben Sie das rasante Geschehen auf dem Bildschirm gut im Griff. Einzig die Kommunikation mit anderen Mitspielern oder das Erteilen von Befehlen an computergesteuerte Partner ist in der Hitze des Gefechts umständlich und schwierig. Erst müssen Sie eine Taste drücken, dann per Maus den Befehl aussuchen – das kostet Zeit, die Sie kaum haben.

URTEIL

Keine Frage: In den Kampfarenen von Unreal Tournament regiert die Gewalt. Geschosse zischen durch die Luft, wilde Kampf- und Schmerzensschreie untermalen das Spektakel. Deshalb ist dieses Spiel auch auf gar keinen Fall für Jugendliche unter 16 Jahren geeignet. Einige Packungen im Handel sind übrigens irrtümlich sogar mit der Altersbeschränkung „ab 18 Jahren“ bedruckt, „Unreal Tournament 2003“ ist aber definitiv von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) bereits ab 16 Jahren freigegeben worden. Wer dieses Alter hat, darf sich auf ein grafisch exzellentes Spiel freuen: detailliert gezeichnete Spielstufen, korrekte Körperphysik der Kämpferfiguren, 14 wuchtige Waffen.

Es braucht zwar einige Zeit, bis Sie das rasante Spiel im Griff haben, dann aber macht es richtig Spaß, Gegner zu jagen und sich neue Taktiken auszudenken. Sie können das Spiel auch bequem Ihren Fähigkeiten anpassen – von der Zahl der Gegner über deren Treffergenauigkeit bis hin zur Aktivierung diverser geheimer Tricks. Für eine schnelle Partie zwischendurch sowie für nächtelangen Spaß im Netzwerk ist dieses tempogeladene Spiel einfach „gut“ geeignet.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Die Blickrichtung Ihrer Spielfigur wird mit der Maus bestimmt.



W : Vorwärts gehen **A : Nach links gehen**
S : Rückwärts gehen **D : Nach rechts gehen**

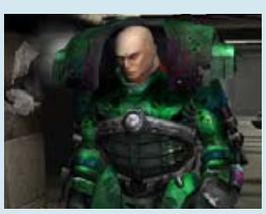
SPIELDETAILS



Ihre Gesundheitsanzeige. Die sollte stets gut gefüllt sein.



Mit dem Superschild stecken Sie auch schwere Treffer weg.



Ihre Gegner sind sehr detailliert. Und sehr grimmig.



Mit diesem Symbol frischen Sie Ihre Gesundheit auf.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Unreal Tournament 2003

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907/71882 (1,86 €/Min.) Fax 06103/334222 (0,123 €/Min.)
Version: 1.01a
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an.	1,00
Langzeitspaß	5%	Intelligent agierende Comptergegner lassen der Langeweile keine Chance.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detailliert und abwechlungsreich.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Körperphysik ist perfekt umgesetzt.	1,50
Musik	2%	Langweilige Dudelmusik, eher unpassend.	3,00
Geräusche	3%	Krachende Explosionen, gellende Schmerz- und Kampfschreie erfüllen die Arena.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Wiederholen sich ständig, teilweise übel.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Jede Nachricht auch als Textfenster.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur wird der Kampf niemals zum Krampf.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Düstere Kampfarenen, gefährliche, schnelle Gegner. In diesem brutalen, rücksichtslosen Sport zu siegen, ist ein echtes Erfolgslebnis.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,40**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (2527 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,39**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	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
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,36**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	38 Spielstufen, 14 verschiedene Waffen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,92**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 1,92**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	47,99 € (Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700-86483773)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,92 x 49,99 = 95,98 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Wake Island im Pazifik wird von japanischen Verbänden angegriffen. Sie sollen mit Ihren Kameraden die Eroberung der Insel verhindern.



2 Zuerst rennen Sie deshalb in einen Bunker, in dem eine riesige Kanone verankert ist. Damit versenken Sie den japanischen Zerstörer.



3 Der Gegner ist an Land: Ein japanischer Panzer mit einem MG-Schützen im Turm fährt auf Sie zu. Aus sicherer Deckung nehmen Sie mit Ihrem Präzisionsgewehr den feindlichen Soldaten aufs Korn. Gegen den Panzer können Sie aber mit Ihren Waffen nichts ausrichten – Verstärkung muss her!



4 Später bringen Sie eine Flugabwehrkanone in Stellung und versuchen, möglichst viele japanische Maschinen abzuschießen.



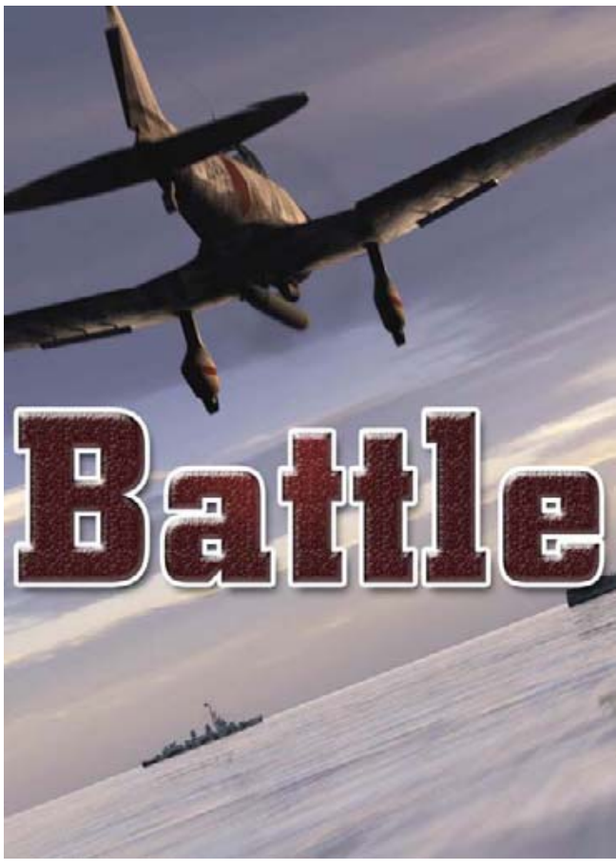
5 Landungsboote der Japaner in einer kleinen Bucht! Vorsichtig schleichen Sie näher heran, um zu sehen, ob die Boote tatsächlich leer sind.



6 Auch japanische Flugzeuge sind mittlerweile auf Wake Island gelandet. Aber Sie sorgen dafür, dass wenigstens dieses nie wieder startet.



7 Die Übermacht war schier zum Verzweifeln. Doch endlich trifft Verstärkung der US-Armee ein. Aber noch ist die Schlacht nicht gewonnen.



Actionspiel für PC |
Ob im Panzer, Flugzeug oder U-Boot – hier kämpfen Sie an allen Fronten des Zweiten Weltkriegs

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Von 1939 bis 1945 tobte der Zweite Weltkrieg zwischen den Alliierten, darunter den USA, Großbritannien und Russland, einerseits und den Achsenmächten Deutschland, Italien und Japan auf der anderen Seite. Im Verlauf des Krieges kam es zu einigen entscheidenden Schlachten, die Sie in „Battlefield 1942" nachspielen können. Sie ziehen dabei allerdings nicht als General am grünen Tisch die Fäden, sondern sind als Aufklärer, Infanterist oder sonstiger einfacher Soldat mitten im Geschehen. Mal gilt es, eine Insel im Pazifik zu verteidigen – oder einzunehmen, je nach Wahl der Partei –, mal müssen Sie gegnerische Stellungen in Nordafrika erobern. Um die 400 Soldaten kämpfen dabei gegeneinander – und Sie sind nur einer davon. Aber Sie können immerhin über Funk Entdeckungen melden, um Hilfe rufen oder neue Taktiken gegen den Feind vorschlagen. Dennoch: Sie entscheiden mit Ihren Leistungen mehr oder weniger allein, wer

SPIELDETAILS



Die Fahne besagt, dass Sie eine feindliche Basis betreten.



Feuern Sie aus Geschützen, so wird deren Zustand gezeigt.



Die Übersichtskarte bildet Basen und Einheiten ab.



Munitionsmenge und Nachladezeit sind hier zu sehen.



[1]sprich: „Battelfihld"

die Schlacht gewinnt. Und Sie können alle Waffen und Fahrzeuge verwenden, die Sie auf der Karte finden. Ob Flugzeuge, Panzer, Schiffe oder Kanonen, Flaks und Maschinengewehre – was zu sehen ist, darf eingesetzt werden. Optisch kann sich der Kriegsschauplatz sehen lassen: Landschaften, Gebäude und Soldaten sind detailliert und realistisch dargestellt.

BEDIENUNG

Sie spielen mit Tastatur und Maus. Mit der Maus sehen Sie sich um und schießen, alle anderen Befehle, wie Funksprüche absetzen, hinlegen oder laufen geben Sie per Taste. Das ist nicht weiter schwer und schnell gelernt.

URTEIL

Das Spiel muss zwei Mal bewertet werden. Im Mehr-Spieler-Modus mit vielen anderen Spielern im Internet oder **Netzwerk** S.220 gehört „Battlefield 1942" zu den Höhepunkten des Jahres. Selten konnte man sich im Kampf Mann gegen Mann so frei bewegen, so viel Ausrüstung nutzen und taktisch so klug vorgehen. Das genaue Gegenteil ist der Einzelspieler-Modus: Mangelnde Intelligenz der Computergegner macht eine Schlacht schnell öde. Oft laufen gegnerische, vom Programm gesteuerte Soldaten auf dem Feld einfach an Ihnen vorbei, ohne Sie zur Kenntnis zu nehmen – und sind entsprechend leicht zu besiegen. Nach wenigen Kämpfen wird Battlefield 1942 für den Einzelspieler sterbenslangweilig. Schade, dass der Hersteller das Spiel nicht als reines Mehr-Spieler-Spektakel in den Handel brachte. So reicht ist es nur zu „befriedigend" ■



Um gegnerische Panzer aufzuhalten, sollte man schon zur Bazooka greifen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Zweitfunktion einer Waffe
E : In Fahrzeug steigen
M : Karte öffnen
P : Pause einschalten
W : Vorwärts laufen
S : Rückwärts laufen
A : Nach links laufen
D : Nach rechts laufen

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Battlefield 1942

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221/975820 (0,12 €/Min.) Fax 0221/97582111 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.electronicarts.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Fehlende Lernaufgaben; nicht ganz einfach.	3,50
Langzeitspaß	5%	Im Einzelspieler-Modus gibt es überhaupt keinen Langzeitspaß.	5,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Soldaten und Gerät detailliert dargestellt.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Fahrzeuge laufen nicht immer zielsicher.	3,00
Musik	2%	Kriegerische Klänge passen gut ins Bild.	1,50
Geräusche	3%	Explosionen und das Kettenklirren der Panzer wirken bedrohlich real.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht immer verständlich.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Kurz, knapp, aber ausreichend.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur ohne große Probleme spielbar	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Nur mit mehreren menschlichen Teilnehmern kommt Atmosphäre auf – wer allein Krieg spielt, steht auf verlorenem Posten.	5,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,86**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	deutsch (www.electronicarts.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (849 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0898 Megabyte	1,30
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,88**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	fünf Soldatentypen, 16 Schlachten	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/36	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,14**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,14
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	46,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,14 x 46,00 = 144,44 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



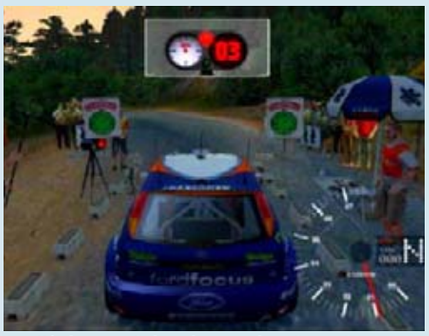
1 Sie machen sich für den ersten Start der Wertungsprüfung bereit. Nach dem Kommando des Marschalls drücken Sie heftig aufs Gaspedal.



2 Die Wertungsprüfung hat Ihnen ordentlich zugesetzt: Motorhaube weg, Stoßstange abgefahren, Aufhängung gebrochen – ab in die Box!



3 Händeringend versuchen die Mechaniker des Teams, den Rallye-Boliden wieder auf Vordermann zu bringen. Während einer Etappe haben Sie zweimal die Möglichkeit, die Beschädigungen an Ihrem Fahrzeug reparieren zu lassen. Dann geht´s mit fast frischem Material wieder auf Bestzeitenjagd.



4 Die letzten Sekunden vor dem Start. Starten Sie nicht mit durchdrehenden Rädern – da gehen Ihnen wertvolle Sekunden verloren.



5 Vor Ihnen liegt eine schwer einsehbare Rechtskurve unter einem Felsmassiv. Driften Sie gekonnt durch die anstehende Kurve.



6 Zum Schluss der Etappe erleben Sie ein Rennen gegen einen Computergegner: Noch führen Sie vor dem Subaru Impreza WRX.



7 Geschafft! Wieder einmal haben Sie in der Haut des „rasenden Schotten"die Konkurrenz alt aussehen lassen. Auf zur nächsten Etappe!



McRae

[1]sprich: „Kollin Mäck Räi Ralli"

Rennspiel für Playstation 2 | Schlüpfen Sie in die Rolle des schottischen Superfahrers, und werden Sie Weltmeister!

INSTALLATION

Läuft der Motor nicht auf Anhieb rund? Dann schlagen Sie auf Seite 194 nach – dort finden Sie Starthilfe.

INHALT

Er war 1995 der jüngste Rallye-Weltmeister aller Zeiten. Und er hat mehr Rallyes gewonnen als jeder andere Fahrer. Sein herausragender, von den Fans geradezu verehrter Fahrstil hat sich in diesem Sport etabliert. Nach achtjähriger Karriere beim Subaru Pro Drive Team fährt der 33-jährige „rasende Schotte" heute für das Ford Rally Team. Sein Arbeitsgerät: ein Ford Focus mit Zweiliter-Vierzylindermotor, der bei 6500 Umdrehungen pro Minute 300 PS freisetzt. Da werden ordentliche Kräfte entfesselt, wenn man aufs Gaspedal drückt. Bereiten Sie sich schon mal darauf vor. Denn in diesem Spiel setzen Sie sich ans Steuer von Colins Rallye-Focus und fahren damit – hoffentlich – von Sieg zu Sieg.

Im Karrieremodus blüht Ihnen die Herausforderung, eine komplette Rallyesaison mit all ihren Höhen und Tiefen zu absolvieren und sich Ihres großen Vorbildes als würdig zu erweisen: Werden Sie Weltmeister! Gar nicht so leicht, denn für Realismus ist gesorgt. Bricht Ihnen etwa bei einer heftigen Kollision mit der Streckenbegrenzung die Radaufhängung, dann müssen Sie solange mit dem lädierten



Colin McRaes Arbeitsgerät: Das Ford Focus Rally Car.



Rally 3

Fahrgestell weiterzockeln, bis es Ihrem Wagen wieder erlaubt wird, beim Ford-Servicepark anzudocken. Realismus heißt aber auch: Abwechslung fürs Auge. Da pflügen Sie durch die sandigen Pisten von Griechenland, wirbeln in Afrika Staub auf, kratzen in Schweden Eis. Acht Regionen mit vollkommen unterschiedlichen Streckenverhältnissen stehen im Terminkalender. In jedem Land absolvieren Sie maximal fünf Wertungsprüfungen, und zum Abschluss der Rallye-Etappe wartet noch die so genannte „Special Stage“. Dann kämpfen Sie in den Wertungsprüfungen gegen die unerbittlich tickende Uhr oder einen ausgeschlafenen Konkurrenten. Schaffen Sie eine Etappe als Erster, dann gibt's nette Belohnungen, etwa neue Stoßdämpfer oder bessere Reifen, mit denen Sie auch den üblen Streckenverhältnissen beikommen.

Ach ja: Wer keine Lust hat, dem leibhaftigen Rallye-Wunder nachzueifern, darf gern mit sechs anderen Autos die Rallye-Pisten dieser Welt beackern. Die heißen dann zum Beispiel Mitsubishi Lancer Evo VII, Ford Puma Rally Car oder Citroen Xsara Kit Car. Auf jeden Fall ist für jeden Rallye-Freund etwas dabei.

BEDIENUNG

Mit der ✕-Taste drücken Sie aufs Gaspedal, und per ■-Taste wird gebremst. Müssen Sie eine scharfe Haarnadelkurve durchfahren, so ziehen Sie per ●-Taste die Handbremse, um die Kehre im Drift zu nehmen. Die nächste Biegung sagt Ihnen nicht nur der elektronische Copilot an, Sie sehen auch eine Grafik mit dem ungefähren Kurvenverlauf in der Bildmitte. Die voreingestellte Außenperspektive ändern Sie mit der ▲-Taste. Ein Druck, und schon sitzen Sie da, wo Sie hingehören: auf dem Fahrersitz. Oder auf der Motorhaube, wenn Sie unbedingt wollen ...

URTEIL

Ohne große Mühe fährt auch die neue Folge der „Colin-McRae“-Reihe auf Erfolgskurs. Abwechslungsreiche Strecken, physikalisch korrekte Reaktionen des Fahrwerks auf die Tücken der Bodenbeschaffenheit und ein unglaublich realistisch aussehendes Auto, das sogar außergewöhnlich realistisch kaputt gehen kann: Da springen Türen auf, platzen Scheiben, macht sich ein Rad selbstständig. Fast wie in der wahren PS-Branche. Aber eben nur fast. Viele Versprechen des Herstellers, die der neuen Version vorauseilten, wurden leider nicht eingehalten. Wieder gibt's kaum Publikum, äußerst selten kreuzt mal ein bewegtes Objekt Ihren Weg, das kein Auto ist. Action und Stimmung einer echten Rallye? Fehlanzeige. Und warum gibt es immer noch keinen „echten“ Sand, den man per Fahrfehler in eine höllische Staubwolke verwandeln kann? Da hilft wohl nur Warten auf die nächste Folge. Und die kommt bestimmt. Bis dahin sollten Sie sich mit diesem trotz aller Macken „guten“ Spiel begnügen – und vergnügen.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Colin McRae Rally 3

Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 01908/47326861 (1,86 €/Min.) Fax 089/49991500 (0,123 €/Min.)

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox
	PC Win 95/98/XP

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Schnell erlernbar und einfach.	1,00
Langzeitspaß	5%	Bis Sie zum Weltmeister gekürt werden, vergeht einige Zeit. Wird kaum langweilig.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr gutes Automodell. Schön, aber steril.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr realistische Fahr- und Unfallphysik.	1,00
Musik	2%	Nur in den Menüs – dafür sehr passend.	2,00
Geräusche	3%	Kurvenansagen vom Beifahrer, auf Asphalt quietschende Reifen, prasselnder Kies.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hilfreiche Kurvenansagen vom Beifahrer.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Überall vorhanden und verständlich.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie das Geschehen sehr gut im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Sie fühlen sich fast so, als ob Sie wirklich an einer Rallye teilnehmem. Nur wenig stört den sonst sehr guten Gesamteindruck.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,71**
SERVICE			
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
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 Fahrzeuge, Strecken in 8 Ländern	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Negcon/Jogcon, Spieletastatur (analog, digital)	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,65**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	1,65
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,65 x 59,90 = 98,84 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

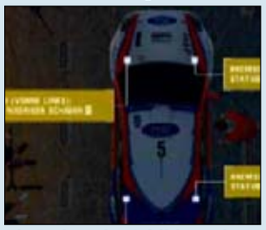
SPIELDETAILS



Die Fahrer werden im Rennen ordentlich durchgeschüttelt.



Vor jedem Rennen wird der Streckenverlauf angezeigt.



Die Farben der Schilder geben den Grad der Beschädigung an.

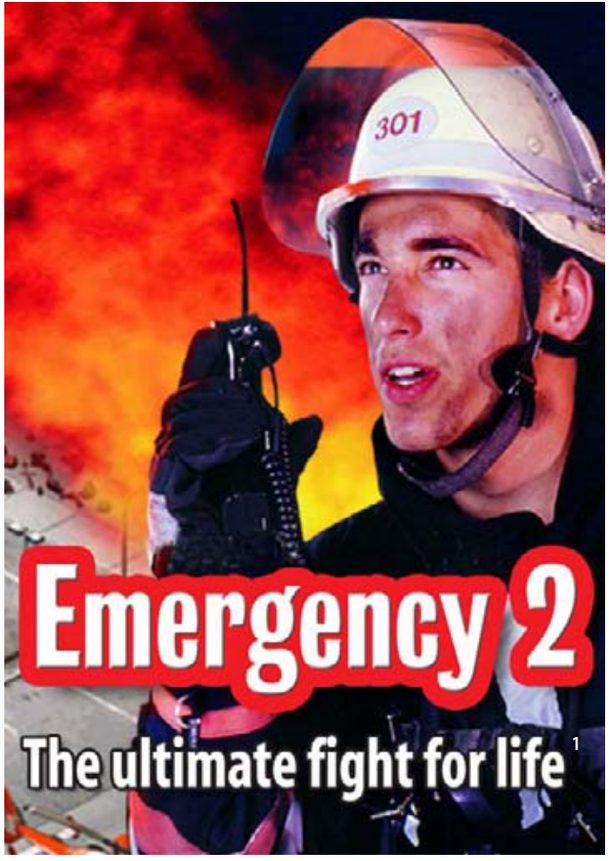


Sind Sie erfolgreich, winken neue Reifen als Prämie.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Gasgeben
■ : Bremsen
● : Handbremse
▲ : Perspektive ändern



[1] spricht: „mördschenßi 2 – Si is ltimait Fait for Laif"

Simulation für PC |
Unfall auf Schiene oder Straße? Klarer Fall für Sie!

INSTALLATION

Wie Sie als Lebensretter schnell zum Einsatz kommen, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 194.

INHALT

Schwerer Unfall auf der A2 Richtung Berlin. Dutzende Fahrzeuge wurden in eine Massenkarambolage verwickelt, und die Polizei vermutet noch viele eingeklemmte Schwerverletzte in den Wagen. Autofahrer werden im Radio gebeten, vorsichtig an das Stauende heranzufahren, um keine weiteren Unfälle zu provozieren. Eine Rundfunkdurchsage, die Sie nichts angeht? Falsch: Sie sind die Hauptperson in „Emergency 2 – The ulitmate fight for life". Nämlich Einsatzleiter der Rettungskräfte. Und Unfälle sind Ihr täglicher Job. In 25 Einsätzen müssen Sie als Koordinator von Polizei, Feuerwehr und Rettungseinheiten Ihr Geschick beweisen.

Es sind nicht immer riesige Katastrophen, die Sie in Atem halten, sondern eben auch all die kleinen und größeren Unglücksfälle, die täglich fast an jeder Ecke passieren – Ihr Terminkalender vermerkt von „gewöhnlichen" Auffahrunfällen über dreisten Bankraub mit Opfern bis hin zu Flutkatastrophen und schließlich gar Meteoriteneinschlägen alles, was den ganzen Retter fordert. Gut, dass Sie am Monitor das uneingeschränkte Kommando haben und stets den vollen Überblick behalten.

Kurze Filme vor jedem Einsatz stimmen Sie auf das nächste Schreckensszenario ein. Nach der Videosequenz finden Sie sich in der Einsatzzentrale wieder, wo Sie alle wichtigen Informationen über die aktuelle Aufgabe abrufen und sämtliche Aktivitäten Ihrer Rettungskräfte koordinieren und bündeln können. Schnelles, aber umsichtiges Handeln ist gefragt: Situation analysieren und entscheiden, welche Einsatzkräfte Sie brauchen, um die Folgen des Unglücks in den Griff zu kriegen. Gar nicht so leicht, denn Ihnen stehen über 40 verschiedene Einheiten zur Verfügung. Und um die Planung zusätzlich zu erschweren, gewährt Ihnen das Spiel nur ein knapp bemessenes Budget für jeden Notfall. Wie im richtigen Leben halt. Jedes gestartete Fahrzeug, jeder Rettungssanitäter belastet Ihren Etat. Schicken Sie also etwa zu viele Feuerwehrautos zum Unfallort, dann bleibt vielleicht kein Geld mehr für den dringend benötigten Notarzt oder die Polizeiunterstützung übrig.

Natürlich sind Sie kein Schreibtischtäter: Vor Ort greifen Sie höchstselbst ins Geschehen ein und geben Ihren Leuten die – hoffentlich richtigen – Befehle. Damit alles klappt, von der Vollsperrung der Autobahn bis zum Hubschraubertransport der Verletzten.

SPIELVERLAUF



1 Im Einführungsspiel zeigen Sie dem Minister auf einer Messe, dass Sie mit der Steuerung Ihrer Einheiten bestens vertraut sind.



2 Jeder Auftrag beginnt nach einem kurzen Videofilm in Ihrer Einsatzzentrale, wo Sie Zugriff auf Ihre Einheiten und alle Informationen haben.



3 Ihr erster Einsatz als Lebensretter führt Sie zu einem Unfall auf den Bahngleisen. Sperren Sie zuerst die Unfallstelle für den Zugverkehr, indem Sie einen Feuerwehrmann das Haltesignal für den Gegenverkehr auf Stopp stellen lassen. Der Notarzt kümmert sich anschließend um die Verletzten.



4 Im zweiten Einsatz droht ein Mann mit Selbstmord. Suchen Sie seine Frau und holen Sie einen Psychologen, um ihn an der Tat zu hindern.



5 Die Frau finden Sie bei ihrem Geliebten auf einer Yacht. Mit dem Polizeihubschrauber können Sie die treulose Gattin zum Tatort fliegen.



6 Ihr dritter Einsatz führt Ihre Rettungskräfte zu einem Banküberfall. Gerade haben Sie den Fluchtwagen für die Bankräuber bereitgestellt.



7 Die Gangster wollen sich durch einen Fluchttunnel aus dem Staub machen. Doch vor dessen Ausgang warten bereits Ihre Scharfschützen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Emergency 2 The ultimate fight for life — FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Außer der Maus und einem kühlen Kopf brauchen Sie nichts, um als Einsatzleiter erfolgreich Menschenleben zu retten. Die Steuerung der Rettungskräfte wird in einem kurzen Einführungsspiel (Tutorial) gut erklärt. Ohne langes Herumprobieren sind Sie schnell mit der übersichtlichen Steuerung und allen Funktionen vertraut. Bis Sie allerdings auch die letzte mögliche Aktion aller Beteiligten wirklich im Griff haben, wird dennoch einige Spielzeit vergehen. Und erst von da an können Sie sich ganz auf Ihre vornehmste Aufgabe konzentrieren – Leben retten.

URTEIL

Ohne genaue Planung jedes Ihrer Schritte werden Sie kein einziges Leben retten. In fast jedem Einsatz gibt es versteckte Aufgaben, ohne deren Lösung Sie scheitern werden – etwa die Suche nach Verletzten, die sich unbemerkt vom Unfallort entfernt haben, ohne Hilfe aber nicht weit kommen. Leider erkennt man die versteckten Aufgaben häufig erst während des laufenden Einsatzes, und dann ist es zum Reagieren meist schon zu spät. Hier hilft oft nur Ausprobieren und häufiges Speichern. Aber das zehrt kräftig an der Motivation.

So lässt trotz der vielen verschiedenartigen Einsätze die Freude am Helfen nach ein paar erfolgreichen Rettungen merklich nach. Dennoch: Emergency 2 ist keineswegs eine Katastrophe und begeistert Simulationsfreunde mit einer neuen Spielidee. Wegen technischer Mängel leider nur „befriedigend“.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Nicht nur zu Lande bewegen Sie sich zu Ihren Einsätzen. Mit dem Polizei-Hubschrauber erreichen Sie auch abgelegene Regionen schnell.

SPIELDETAILS



Im Polizei-Mannschaftswagen ist Platz für sechs Leute.



Per Mausklick lassen Sie die Wagenbesatzung aussteigen.



Das Haus-Symbol schickt Ihre Einheiten zurück zur Basis.



Dieser Wagen fängt Satellitenbilder vom Einsatzort ein.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Emergency 2 – The ultimate fight for life

Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089/278220 (0,123 €/Min.) Fax 089/27822111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0.0.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.take2.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nach kurzer Einführung geht's zum Einsatz.	2,00
Langzeitspaß	5%	25 Rettungseinsätze, Überfalle und Katastrophen halten den Spieler in Atem.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Selbst kleine Details sind zu erkennen.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Fahrzeuge bewegen sich arg eckig.	4,50
Musik	2%	Bis auf das Intro ist das Spiel frei von Musik.	5,00
Geräusche	3%	Realistische Sirenen und Geräusche der Fahrzeuge erinnern an echte Unfallszenen.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gesprochen wird hier eher zu wenig.	4,50
Texte/Untertitel	2%	Kurze Textinfos bereiten auf die Einsätze vor.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus retten Sie problemlos jede Gefahrensituation.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Realismus wird groß geschrieben. Pfiffig gemacht: die versteckten, komplexen Probleme in jedem Rettungseinsatz.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,71**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.emergency2.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (442 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1445 Megabyte	1,38
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,39**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,18**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein		3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**1,29**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	25 Einsatzszenarien		2,50
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
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,74**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,74**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	25,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,74 x 29,95 = 82,06 = befriedigend	

* 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 / jeweils: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.





Anno 15

Aufbauspiel für PC | Schaffe, schaffe, Häusle baue: Als Bürgermeister in der Neuen Welt haben Sie alle Hände voll zu tun

Spieletricks siehe Seite 154

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 194.

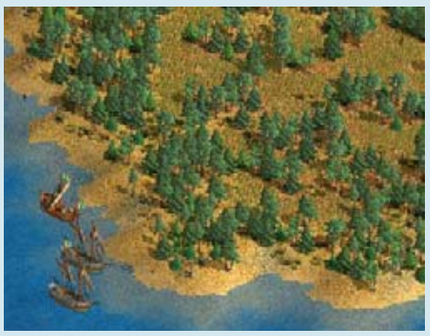
INHALT

Wenn Sie COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002 gelesen haben, ist Ihnen das Spiel schon gut bekannt. Für alle, die das Heft verpasst haben, hier eine kurze Zusammenfassung: Als junger Kapitän landen Sie mit einem Schiff an unbekannter Küste. Dort bauen Sie mit Holz und Werkzeugen erste Wohnhäuser für Ihre Pioniere, sorgen mit Forsthaus und Jagdhütte für Nachschub an Baumaterial und Nahrung. Bald verlangen Ihre Einwohner mehr: Leder und Salz, ein Wirtshaus, eine Kapelle, eine Schule. Mit Marktständen verkaufen Sie die gewünschten Güter an Ihre Leute und finanzieren mit den Gewinnen Einrichtungen, etwa das Schulgebäude. Die Bewohner Ihrer kleinen Stadt danken Ihnen den Einsatz,

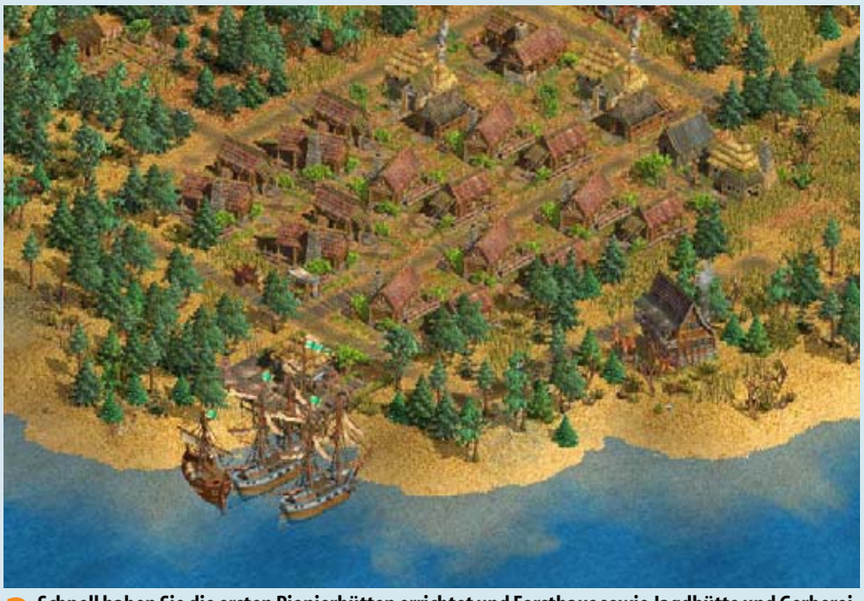
SPIELVERLAUF



1 Nach den ersten Abenteuern erreicht Ihre kleine Flotte ein neues Siedlungsgebiet, das „Barbarossas Thron“ genannt wird.



2 Weil Sie Tabak und Gewürze für den Einwohnerstatus „Bürger“ brauchen, entscheiden Sie sich für eine Tabakinsel als Hauptwohnsitz.



3 Schnell haben Sie die ersten Pionierhütten errichtet und Forsthaus sowie Jagdhütte und Gerberei gebaut. Die kleine Siedlung wächst schnell. Dennoch haben Sie den Eindruck, dass in der Nähe ein Gegner lauert, der Ihnen noch große Schwierigkeiten bereiten wird.



4 Weil Sie den Pionieren alle Wünsche erfüllen können, werden schnell Siedler daraus, die Ihnen mehr Einnahmen in die leeren Kassen spülen.



5 Doch Sie brauchen Bürger – und Bürger wollen Tabak. Daher legen Sie rasch zwei Tabakplantagen und eine Zigarrendreherei an.



6 Ihr kleines Heer von acht Soldaten postieren Sie in der Stadt, deren Untergang Sie verhindern sollen – doch noch erfolgt keine Attacke.



7 Durch den Anbau von Gewürzen und einigen öffentlichen Gebäuden hat Ihr Volk den Bürger-Status erreicht. Doch Ihr Kampf beginnt erst.

03

Anno 1503 FORTSETZUNG

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

indem sie sich von Pionieren zu Siedlern weiterentwickeln. Doch damit verbunden sind wiederum neue Wünsche an Sie. Fast ein Fass ohne Boden, könnte man meinen. Aber eines, das viel Spaß macht …

Grafisch sieht man dem Spiel die lange Entwicklungszeit deutlich an: Mit viel Liebe zum Detail gingen die Macher ans Werk – und zauberten reizende Landschaften auf den Bildschirm, in denen sich unglaublich aufwendig modellierte Gebäude errichten lassen.

Spielerisch bietet „Anno 1503" außer einer langen spielbaren Geschichte, der so genannten Kampagne, auch die Möglichkeit, in einem Endlosspiel ohne festes Ziel Inseln zu besiedeln sowie riesige Städte zu planen und zu errichten. Besondere Mühe gaben sich die Entwickler mit dem Benehmen der Computergegner: Wer ein friedliches Spiel ohne kriegerische Auseinandersetzungen möchte, bekommt es auch – kein vom PC gespielter Konkurrent wird Sie angreifen, wenn Sie ihn in Frieden lassen.

Besonders gelungen ist der Aufbau des Spiels: Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam und fair an, und ehe Sie es sich versehen, haben Sie schon eine ansehnlich große Siedlung in die Neue Welt gebaut. Die Tücke liegt aber im Detail: Schleichend wird die Nahrung weniger, und wehe Ihnen, wenn Sie das nicht rechtzeitig merken. Dann haben Sie im Nu eine ausgewachsene Hungersnot in der Stadt, und Ihre Einwohner ziehen schneller weg, als Sie hingucken können.

BEDIENUNG

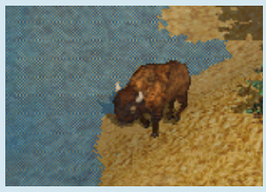
Sie kontrollieren das gesamte Geschehen mit der Maus. Durch Klicks auf Symbole öffnen Sie Menüs, geben Bauanweisungen und schicken Soldaten in den Kampf oder Schiffe auf hohe See. Das ist tatsächlich so einfach, wie es sich anhört.

URTEIL

Als eines der besten Spiele des Jahres wird „Anno 1503" in Fachkreisen gehandelt – und das zu Recht. Außer eingefleischten Actionfans und ausgesprochenen Aufbauspiel-Hassern kommen hier alle Spieler auf ihre Kosten, seien es nun Anfänger oder Profis. Die einfache Bedienung, das sehr gute Hilfssystem, die fantastische Grafik: Hier passt alles zusammen. Man wächst mit seinen Aufgaben, wird Schritt für Schritt vom ängstlichen Neuling zum erfahrenen Städtebauer, General und Manager. Und Zeit zum Lernen werden Sie auf jeden Fall genug haben: Bis die zwölfteilige Kampagne durchgespielt ist, dürften einige Wochen ins Land gehen – und das Endlosspiel hat seinen Namen ohnehin zu Recht. Und falls es Ihnen tatsächlich gelingt, Kampagne und Endlosspiel auszureizen – schon bald dürfte die erste Zusatz-CD-ROM in den Läden stehen. Mit Anno 1503 werden Sie aller Wahrscheinlichkeit nach eine Menge Spaß haben – und zwar sehr, sehr lange.

Einen Wermutstropfen gibt es aber doch: Die „endgültige" Version weist noch ein paar (nicht spielentscheidende) Fehler auf, benötigt und bekommt demnächst Korrekturen per Spielverbesserungs-Programm (Patch), das dann auch den Mehr-Spieler-Modus freischaltet. Doch schon jetzt liegt hier eines der besten Spiele des Jahres vor: Anno 1503 ist schlicht und einfach „sehr gut".

SPIELDETAILS



Tierisch: Ein Büffel treibt sich am Ufer einer Insel herum.



Luftig: Im Süden treffen Sie auch langhalsige Giraffen.



Wehrhaft: Kriegsschiffe brauchen Sie schon früh im Spiel.



Kreativ: Gebaut wird Ihre Marine in der kleinen Werft.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Anno 1503

Hersteller: Sunflowers Interactive
Info: Tel. 06104/94820 (0,12 €/Min.)
Version: 1.00
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank Lernaufgaben sehr leicht.	1,00
Langzeitspaß	5%	Die Motivation in Feldzug und Endlosspiel lässt einfach nicht nach.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Kleine Männchen in detaillierter Landschaft.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr gut erkennbar trotz kleiner Figuren.	1,00
Musik	2%	Wechselt oft und passt gut zum Spiel.	1,00
Geräusche	3%	Realistische Meeresbrandung und schreiende Matrosen.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Tolle Sprecher sorgen für Atmosphäre.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Alle gesprochenen Texte auch zum Nachlesen.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus problemlos zu steuern.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Hier erwacht die Zeit der Renaissance wirklich zu neuem Leben – großartig.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,00**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-45547 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.anno1503.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (868 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,8867 Megabyte	2,70
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,81**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
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%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
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%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,24**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	langer Feldzug, acht Schwierigkeitsgrade	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner[1]	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,59**
Aufwertung		besonders stimmungsvolle Atmosphäre	**-0,10**

TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,49**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	44,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,49 x 49,00 = 73,01 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]Mehr-Spieler-Modus soll laut Hersteller in Kürze mit Spielverbesserungs-Programm (Patch) nachgeliefert werden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Spiel mit Bande: Am Billardtisch kann Buffy keine ruhige Kugel schieben – sie muss zuerst eine Vampirin erledigen.



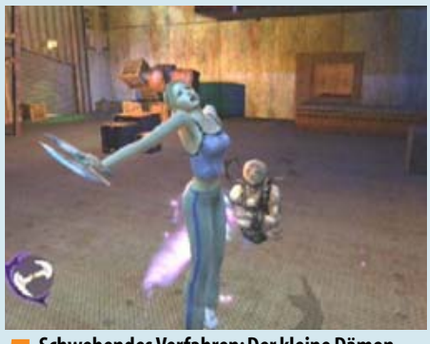
2 Ein Türsteher schlägt zu: Spike hat draußen gewartet. Der blonde Blutsauger heizt Buffy mächtig ein, aber sie schlägt ihn in die Flucht.



3 Die Bahn kommt: Neben einem stark befahrenen Gleis warten zwei unangenehme Geschöpfe der Finsternis auf die Jägerin. Doch die erledigt auch diese Aufgabe im Eilzugtempo. Die Vampire sind verdammt schnell neben der Spur, und manchmal kommt auch einer unter die Räder.



4 Gut beraten: Buffy kann sich auf ihre Freunde verlassen. Giles (rechts) gibt ihr gute Ratschläge, Willow verleiht ihr neue Zauberkraft.



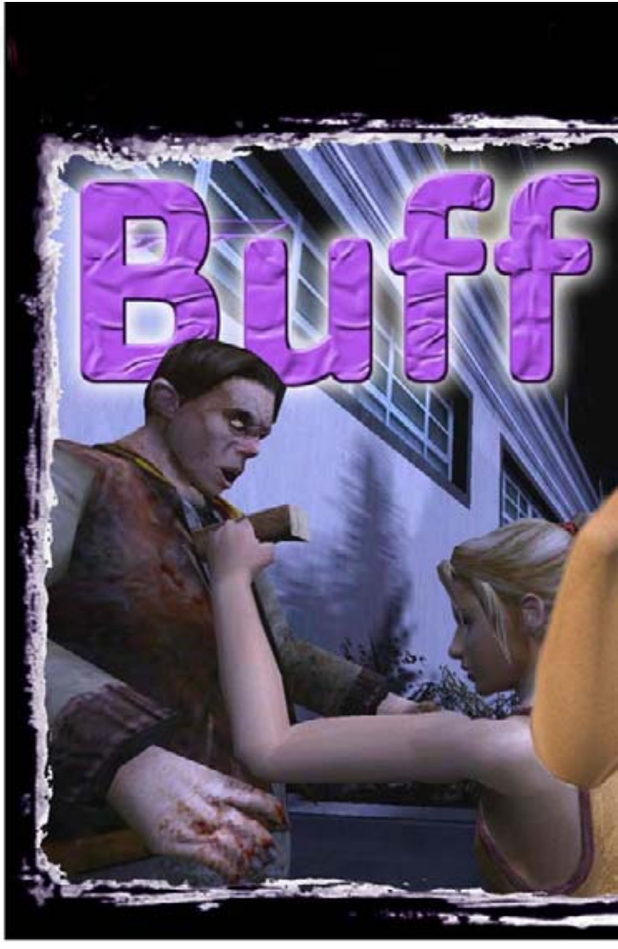
5 Schwebendes Verfahren: Der kleine Dämon lässt Buffy durch die Luft gleiten. Es wird nicht leicht, wieder Boden unter die Füße zu bekommen.



6 Hier gibt's was vor den Koffer: Klapprige Vampire im Schließfachraum sind kein Problem. Ein paar schnelle Tritte, und der Spuk ist vorbei.



7 Es geht tierisch zur Sache: Ein Vampir spielt den bissigen Vierbeiner und treibt Buffy in die Enge. Jetzt entscheiden Sekunden.



the Vampire

Actionspiel für Xbox |
Vampire, Zombies, Dämonen – Buffy muss das Städtchen Sunnydale retten. Und nebenbei auch noch die ganze Welt

INSTALLATION

Ein Xbox-Spiel in Betrieb zu nehmen ist viel einfacher, als einen Vampir mit dem Holzpflock zu pfählen. Klappt es nicht auf Anhieb, dann lesen Sie die Anleitung auf Seite 194.

INHALT

„Für denn Vampir, der schon alles hat". Zack. Das blonde Mädchen mit dem fröhlich wippenden Pferdeschwanz stößt einen spitzen Holzpflock in die Brust des Gegners, der daraufhin erst verblüfft das Gesicht verzieht und dann zu Staub zerfällt. Mit einer schnellen Kopfbewegung fegt sich Buffy eine Locke aus dem Gesicht und schüttelt sich kurz.„Das soll Dir eine Lehre sein .oder besser für das, was von dir übrig ist!" ruft sie dem traurigen Häufchen Asche zu, das eben noch ein gefährlicher Blutsauger war. Die bekannte Hauptfigur aus der Fernsehserie „Buffy im Bann der Dämonen" – momentan läuft bei Pro 7 die sechste Staffel – kämpft jetzt auch im Xbox-Spiel gegen die Grufties aus der Unterwelt.

Eigentlich ist Buffy Summers – im Fernsehen gespielt von Sarah Michelle Gellar – ein normales Mädchen, das die Oberschule im kalifornischen Sunnydale besucht. Aber ihr zweites Ich ist die erbarmungslose Vampirjägerin. Uralte Mächte wählen seit uralten Zeiten ein Mädchen aus, das mit den Dämonen dieser Welt aufräumen soll. Und diesmal fiel die Wahl eben auf Buffy Summers.

„Zufällig" befindet sich unter Sunnydale der Höllenschlund, in dessen Bereich die Grenze zwischen unserer Dimension und jener der Dämonen durchlässig ist. Die Lücke zieht Unholde magisch an. Ein erster Höhepunkt des Grauens ist erreicht, als der Vampir Spike seine ekligen Rituale zelebriert. Die Sache wird brenzlig. Buffy muss ran.

Eine Jägerin hat immer einen Wächter, der sie trainiert. Buffy hat Giles. Der treue Geist zeigt ihr Kampftechniken, klärt sie über Waffen und magische Gegenstände auf, hilft ihr die ersten Rätsel zu lösen. Aber im Einsatz muss sie dann allein zeigen, was sie kann. Vampire, Höllenhunde, Spinnen und Ungeheuer aller Art sind ihre Gegner. „Liebling, ich bin zu Hause", ist ihr bevorzugter Spruch, wenn sie einen



[1] spricht: „Baffi – Se Wämpaier Släier"

Untoten per Pfahltrick aus dem Verkehr zieht. Zuvor hat sie ihn nach allen Regeln der Kampfkunst mit schnellen Fußtritten, Boxhieben und Sprüngen zu Boden geprügelt. Gelingt ihr eine Schlagkombination besonders gut, dann ist die Höllenbrut eben schneller platt. Im Laufe ihrer Abenteuer muss Buffy immer neue Schlag- und Tritt-Kombinationen lernen, damit sie die stärker werdenden Dämonen in Schach halten kann.

Alle aus der TV-Serie bekannten Figuren werden Sie im Spiel wiederfinden: den Vampir Spike, den netten, aber etwas trotteligen Xander, dessen neunmalkluge Freundin Cordelia – und vor allem Willow, ihres Zeichens Hexen-Azubi. Willow ist es auch, die Buffy nach jedem bestandenen Abenteuer mithilfe gefundener Kristalle verzaubert und ihr damit neue Lebens- und Widerstandskraft verleiht.

Buffy kämpft übrigens nicht nur mit Händen, Füßen und Holzpflöcken, sondern greift auch gerne zur Armbrust – und hat einen Hang zu schrägen Waffen; zeigt einem Vampir schon mal mit Gartengeräten, was eine Harke ist. Hauptsache, der Stiel ist aus Massivholz – ein Werkstoff, den Blutsauger gar nicht schätzen. Wie sagt Buffy immer so schön: „Spitzer Gegenstand aus Holz – mein bester Freund".

BEDIENUNG

Auch Anfänger, die mit den „Kombos" genannten Schlag- und Trittkombinationen so ihre Probleme haben, werden mit dem Kampfsystem nach kurzer Übung gut zurecht kommen. Ansonsten ist die Steuerung absolut problemlos.

URTEIL

Die Atmosphäre aus dem Fernsehen, zwischen Spaß, Grusel und Action, ist prima eingefangen. Buffy kalauert sich kämpfend über Friedhöfe, durch dunkle Lagerhäuser und versunkene Kirchen. Die Hauptdarstellerin und ihre Freunde sind fast perfekt nachgebildet. Nur die Liebe, die in der Serie teilweise eine große Rolle spielt, kommt etwas zu kurz. Leider hat der Hersteller keine einzige Zeile des Spiels übersetzt. Nur das Handbuch und der Text auf der Packung sind auf Deutsch. Für das Weiterkommen in Buffys Abenteuern brauchen Sie daher weit mehr als nur einfach Schul-Grundkenntnisse der englischen Sprache. Dennoch: Die spannende, der Fernsehserie nachempfundene Story, flapsige Sprüche, die Gruselmusik und das einfache, aber nicht simple Kampfsystem machen unheimlich Spaß. Note: „gut".

GETESTET MIT

Xbox

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Buffy the Vamire Slayer

Hersteller: Electronic Arts

Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221-9758211 (0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Mit der Hilfe des Wächters geht es.	2,50
Langzeitspaß	5%	Prügeln, bis der Arzt kommt. Viele Spielstufen, viele Gegner, viele Kämpfe.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schaurig gut.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Hier sitzt jeder Tritt.	1,50
Musik	2%	Eine wahre Gruseloper.	1,50
Geräusche	3%	Splitternde Holzpflöcke klingen wie in der Fernsehserie.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Englisch, aber klasse.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Auch Englisch, aber nicht schlecht.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastur müssen Sie nicht kämpfen.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Buffy vom Feinsten. Spannende Kämpfe, nicht zu schwer. So kennt und schätzt man die blonde Vampirjägerin.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,68**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.buffy.ea.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**2,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	13 Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,87**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	1,87
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	67,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,87 x 67 = 125,29 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



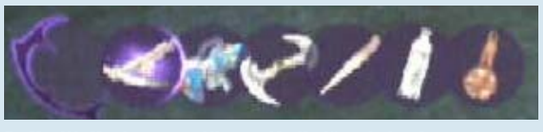
Buffys Verfassung: Zauberkraft ist blau, Lebenskraft rot gezeigt.



Spiegelbildlich dargestellt: die Energiereserve des Gegners.



Alles o.k.: Auch der Zustand der Waffen wird eingeblendet. Dass der Pflock funktioniert, zeigt der rote Balken.



Buffys Waffenkammer: Hier greift die Jägerin ins Arsenal.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Umschauen
R1: Auf den Gegner zielen
Weiße Taste: Inventar
A-Taste: Tritt
B-Taste: Schlag


Das Ding
aus einer anderen Welt



Actionspiel für PC |
Welche Monster leben wirklich im Herzen eines Mannes? In der Eishölle des Südpols müssen Sie es herausfinden

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Vor 20 Jahren brachte John Carpenter mit seinem Film über ein außerirdisches Wesen, das in menschliche Körper eindringen und sie nach Belieben verändern kann, einen Klassiker des Horrors ins Kino. Nun wird die Geschichte endlich am PC fortgesetzt.

Sie sind Blake, ein Soldat der US-Streitkräfte. Ihre Einheit wird zum Südpol geschickt, um herauszufinden, warum sich die Forschungsstation 31 in der Antarktis nicht mehr meldet. Schnell finden Sie in den verlassenen Gebäuden Spuren von Kämpfen – vieles ist zerstört, alles verlassen. Ihre Teammitglieder werden nervös und geraten schließlich fast in Panik, als sie eine Leiche entdecken. Was ist hier bloß passiert?

Bald erfahren Sie mehr, als Ihnen lieb sein könnte: Offenbar hat die Crew einer norwegischen Nachbarstation ein UFO im ewigen Eis entdeckt und eine Lebensform daraus geborgen. Die war jedoch nicht tot, sondern wurde in der Wärme schnell munter, übernahm auf irgendeine Weise die Körper von Menschen und verwandelte sie zu schrecklichen, deformierten und höchst aggressiven Monstern. Und jeder, der mit einem solchen Biest in Berührung kam, konnte ebenfalls infiziert werden. Nachdem das Ding die Norweger erledigt hatte, lief es in Form eines Schlittenhundes zu den Amerikanern und setzte sein blutiges Werk fort.

Sie müssen es nun endgültig besiegen, sonst ist es um die Menschheit geschehen. Auf Ihrem Höllentrip treffen Sie immer wieder Überlebende anderer Suchtrupps – aber können Sie denen trauen? Oder sind auch die schon längst Aliens? Als Sie schließlich unterirdische Geheimlabore der US-Regierung entdecken, keimt in Ihnen ein schrecklicher Verdacht auf: Wie außerirdisch ist diese Lebensform wirklich? Bis Sie eine Antwort auf diese Frage bekommen, müssen Sie sich dem Grauen stellen …

Und das fällt in der deutschen Version deut-

SPIELVERLAUF



1 Im dichten Schneetreiben erreichen Sie und Ihre drei Männer die Station 31. Niemand weiß, was hier vor kurzem geschehen ist.



2 In einer Schlucht entdecken Sie ein seltsames Metallobjekt, das Ihnen völlig fremd erscheint. Vielleicht eine fliegende Untertasse?



3 Nachdem Sie die Reste der Station auf Befehl gesprengt haben, schickt Ihr Kommandant Sie zur Forschungsstation der Norweger. Dort ist ein Suchteam der Amerikaner verschollen. Sie finden Überlebende – aber die sind, wie dieser Mann, mit den Nerven am Ende und haben Todesangst.



4 Bald erfahren Sie, warum: Zwei der Überlebenden verwandeln sich vor Ihren Augen in fürchterliche Monster, die sofort angreifen.



5 Wenig später treffen Sie auf einen weiteren Überlebenden. Er will Ihnen erst dann helfen, wenn Sie drei riesige Monster vernichten.



6 Ihre Alien-Jagd ist erfolgreich: Der Lichtschein Ihrer Taschenlampe gewährt Ihnen einen Blick auf das brennende, sterbende Biest.



7 Wieder ein Hindernis: Hinter der Scheibe sehen Sie zahlreiche kleine Aliens. Doch Sie haben keine Wahl – Sie müssen in diesen Raum.

Das Ding aus einer anderen Welt

FORTSETZUNG

lich harmloser aus als im Original. Kräftige Schnitte in den kurzen Zwischenfilmen und konsequenter Verzicht auf blutige Szenen brachten dem Spiel in Deutschland eine Altersempfehlung ab 16 Jahren ein. Die aber sollte unbedingt eingehalten werden, auch die entschärfte Version ist für Kinder noch viel zu gruselig.

Ihre Aufgaben im Spiel sind schnell erklärt: Sie kämpfen gegen die Monster in ihren verschiedenen Erscheinungsformen und versuchen, Licht in die Angelegenheit zu bringen. Dazu müssen Sie oft technisches Gerät reparieren, um beispielsweise die Stromversorgung wiederherzustellen. Außerdem sollten Sie alle Dokumente und Computer nach Informationen durchsuchen und schließlich – keinem trauen, dem Sie begegnen. Mancher vermeintliche Helfer in der Not ist längst kein Mensch mehr …

BEDIENUNG

Sie spielen „Das Ding" am besten mit Tastatur und Maus. Per Tastatur bewegen Sie sich, untersuchen Gegenstände oder verwalten Ihre Ausrüstung, mit der Maus verändern Sie Ihren Blickwinkel und schießen. Wer Actionspiele mag, in denen viel geschossen wird, dürfte mit dieser Art der Steuerung keine Probleme haben – alle anderen werden sich aber auch schnell daran gewöhnen.

URTEIL

So ganz gelungen ist das Ding leider nicht, dazu wurden gute Ideen einfach nicht konsequent genug durchgezogen. So ist das Verhalten Ihrer in Panik geratenden Mitstreiter im Prinzip klasse: Je mehr Angst die Leute haben, desto unzuverlässiger werden sie, bis sie nur noch wimmernd in der Ecke kauern. Leider hat das auf den Spielverlauf aber so gut wie keinen Einfluss. Wer aber auf Horrortrips voller Action, Schocks und Schrecksekunden steht, sollte ruhig zugreifen. Das Ding ist ein grundsolides Abenteuer mit fesselnder Story, oft scheinbar ausweglosen Situationen und kniffligen Stellen, die Kombinationsgabe und detektivische Fähigkeiten fordern. Und schießen sollten Sie auch noch können, um diesen Ausflug ins ewige Eis zu überleben. Dazu gibts zwar keine schönen Bilder, aber eine ansehnliche Grafik, die für Grusel-Atmosphäre sorgt. Die Fortsetzung des Kinoschockers auf dem PC-Bildschirm ist sicher kein Meilenstein, doch absolut spielenswert. Für Fans von Horrorspielen im Allgemeinen und Liebhaber des Films im Besonderen entpuppt sich ein Besuch auf Station 31 jedenfalls als „gute" Idee. ■

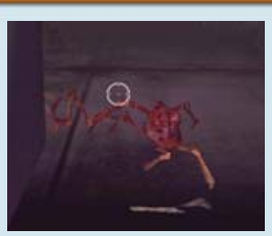


Ein Flammenwerfer ist oft der einzig wirksame Monster-Schreck.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Zweitausrüstung nutzen
W: Vorwärts laufen
S: Rückwärts laufen
E: Aktion ausführen
I: Ausrüstung ansehen
F: Aufgabe ansehen

SPIELDETAILS



Der kleinste Monstertyp sieht aus wie ein Kopf mit Beinen.



Die Läufer sind noch am ehesten „menschenähnlich".



Diese Art besteht fast nur aus Maul – mit spitzen Zähnen.



Der Monster-Mix – eine gigantische Säule aus Fleisch.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Das Ding aus einer anderen Welt

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel.01805/0774353 (0,12 €/Min.) Fax 06103/9940155 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung ab 16 Jahren
Geeignet für Anfänger
Auch für Xbox, Playstation 2

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank Tipps zu Beginn recht einfach.	1,50
Langzeitspaß	5%	Jeder echte Spielefan will garantiert das Ende sehen.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Lebensnahe Menschen, detaillierte Gebäude.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Ducken, rennen, schießen – alles realistisch.	1,50
Musik	2%	So richtig schön gruselig.	1,50
Geräusche	3%	Die Geräuschkulisse verleiht der bedrohlichen Atmosphäre Nachdruck.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Von sehr gut bis langweilig ist alles dabei.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Hilfreich und schön knapp.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur problemlos spielbar.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die unheimliche Geschichte wird Sie auf jeden Fall gefangen nehmen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,60**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.vup-interactive.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (270 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,3555 Megabyte	1,60
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,52**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl** / **Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt / mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei / nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**		**4,00**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei / nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	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
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 verschiedene Waffen, hunderte Gegner	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,10**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,10
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	38,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,10 x 49,95 = 104,90 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

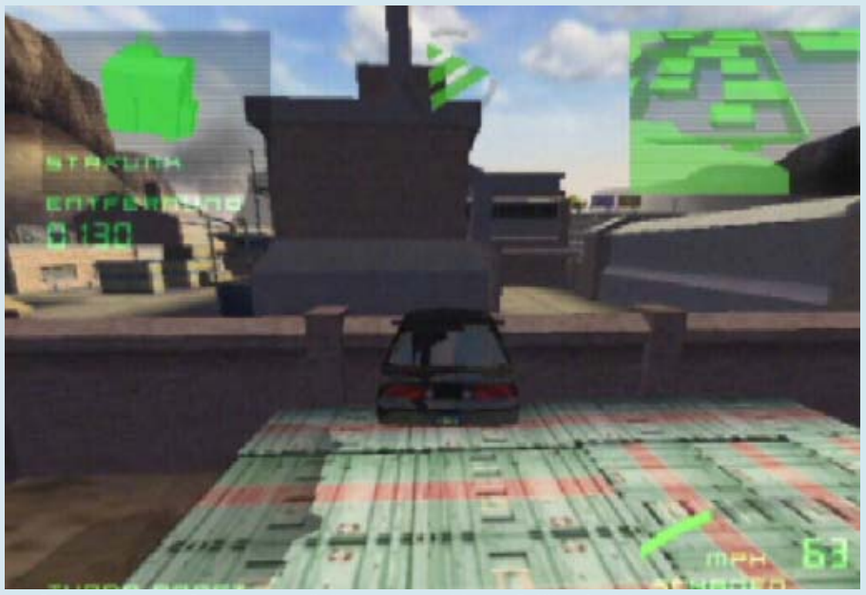
SPIELVERLAUF



1 Im fahrenden Hauptquartier erhalten Michael Knight und sein sprechendes Auto KITT die Einsatzbesprechung für den folgenden Auftrag.



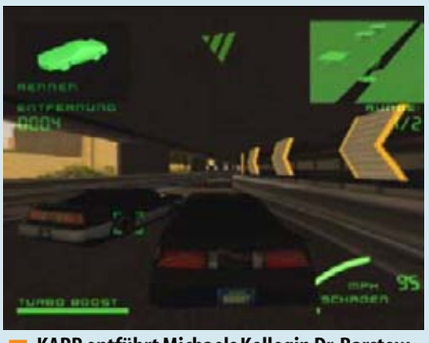
2 Diesmal ist ein Banküberfall zu untersuchen. Die Räuber haben sich mit einem unbekannten Gefährt quer durch die Mauer gebohrt.



3 Sein eingebauter Computer ermöglicht es dem schlauen Gefährt, Indizien zu sammeln und blitzschnell zu kombinieren. Die Spur führt zu einer abgesperrten Fabrik. Doch was wäre ein Superauto, wenn es nicht mit ein paar gewagten Sprüngen über Grundstücksmauern hinweghüpfen könnte?



4 Wie sich herausstellt, steckt hinter dem Banküberfall kein Geringerer als KITTs zerstört geglaubter Doppelgänger: der feindselige KARR.



5 KARR entführt Michaels Kollegin Dr. Barstow und veranstaltet ein Wettrennen. Michaels Sieg im Zweikampf bewahrt Barstow vor dem Tod.



6 Doch das Ganze war nur Ablenkung: Der wahre Übeltäter ist Michaels tot geglaubter Zwillingsbruder Garth. Er flieht mit einem Hubschrauber.



7 Das gesetzestreue Duo nimmt Verfolgung auf. Leider übersieht Michael eine Mine. Wird er das Steuer noch rechtzeitig herumreißen können?

Knight The Game 1

[sprich: „Nait Raider – Se Gäim"]

Actionspiel für Playstation 2 | Machen Sie eine Probefahrt mit dem intelligentesten Auto der Welt

INSTALLATION

Stellen Sie sicher, dass das Überbrückungskabel Ihrer Playstation 2 an die Steckdose angeschlossen ist, bevor Sie die Konsole anlassen. Nach dem Startvorgang muss die PS 2 dann nur noch mit der Spiel-CD-ROM betankt werden – schon können Sie Gas geben. Sollte der Motor bei diesem Vorgang ins Stottern geraten, dann lesen Sie die Reparaturhilfe auf Seite 194.

INHALT

Erkennen Sie ihn? Den dunkelhaarigen Lockenkopf, der Sie mit seinen grünen Augen vom unteren Rand der Seite anstarrt? Das ist David Hasselhoff. Besser gesagt: Er war es mal. So sah er aus, als er in den 80er-Jahren die Rolle des Michael Knight verkörperte. 16 Jahre nach Ende der TV-Serie „Knight Rider" übernehmen Sie die Hauptrolle im gleichnamigen Videospiel. Ihre Aufgabe: der Kampf gegen Unrecht, die Vereitelung von Verbrechen, kurz: die Rettung der Menschheit. Bei dem edlen Vorhaben steht Ihnen nichts Geringeres zur Seite als ein hochmodernes Superauto namens KITT, von Hasselhoff auch liebevoll „Kumpel" genannt.

Wenn Sie hinter dem Steuer Platz nehmen, müssen Sie Ihrem Wagen zwar keine Kosenamen geben. Doch die Welt retten müssen Sie sehr wohl. Dabei fängt alles so harmlos an: Nach einem Banküberfall begeben Sie sich an den Tatort und aktivieren dort KITTs Supercomputer. Das Ergebnis: eine heiße Spur, die Sie geradewegs zu einem verlassenen Fabrikgelände führt. Zu dumm: Das Eingangstor ist abgeschlossen. Jedes andere Auto hätte spätestens jetzt den Rückzug angetreten. Doch KITT findet auch in solchen Situationen immer einen Ausweg: Mit seinem Turbo Boost gelingt es ihm, kurzerhand über die Grundstücksmauer hinwegzuhüpfen.

Was Sie dahinter entdecken, ist eigentlich nicht weiter interessant. Denn die Rahmenhandlung taugt allenfalls dazu, die 14 Aufträge irgendwie zusammenzuhalten. Spannung kommt keine auf. Und wenn Sie nicht mitlesen, dann ist das auch egal. Am Ende kämpft KITT jedenfalls gegen sein zerstört geglaubtes, böses Zwillingsmodell KARR. Gleichzeitig wird Michael von seinem tot



Rider



geglaubten, bösen Zwillingsbruder Garth angegriffen. Zwischendurch wird über Mauern gesprungen, auf zwei Rädern durch schmale Gänge gefahren, mit dem Computer wie wild herumgescannt oder auch mal ein dickköpfiger Bösewicht gerammt. Alltag eben im „Leben" eines Superautos.

BEDIENUNG

Die Anleitung, ein besseres Faltblatt, enthält leider nur wenige Informationen zu Spiel und Steuerung. Dafür müssen Sie gleich nach dem Einschalten der Playstation 2 einen Übungsauftrag absolvieren. Auf diese Weise erlernen Sie spielerisch den Umgang mit Ihrem fahrbaren Untersatz. Anschließend treten kaum noch Probleme mit der Steuerung auf. Nur manchmal ist das Erreichen des Spielziels so kompliziert, dass ein Dutzend Anläufe dafür benötigt werden.

Die fehlerhafte Übersetzung hilft allerdings kaum, Bedienfehler zu verhindern. Oder wissen Sie, was es bedeutet, wenn plötzlich am Bildschirm die Warnung erscheint: „Wenn du die Spieldaten speichern, können früher gespeicherten Spieldaten erwischt werden"?



URTEIL

Eigentlich macht es ja schon Spaß, mit diesem ungewöhnlichen Superauto über Landstraßen zu heizen und all seine technischen Finessen zu testen. Da werden Erinnerungen an die alte Fernsehserie wach.

Doch das Spiel hat einfach zu viele Macken. Da fährt der Gegenverkehr schon mal Schlangenlinien. Oder die Wagen liegen hilflos auf der Seite, während die Fahrer unermüdlich auf die Hupe drücken. Und sollten Sie bei einer Verfolgungsjagd mal vom rechten Weg abkommen, dann brauchen Sie sich um die flüchtigen Fahrer nicht zu sorgen – die gehen vom Gas und warten auf Sie.

„Knight Rider – The Game" ist also eigentlich genauso wie sein Vorbild aus dem Vorabendprogramm: irgendwie billig und auf keinen Fall ernst zu nehmen. Für alle Fans der Serie dürfte das also ein durchaus „befriedigendes" Fazit sein.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Knight Rider – The Game

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	PC

Hersteller: Davilex
Info: Fax 003130-6350357 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank Lernprogramm nicht zu schwer.	2,50
Langzeitspaß	5%	Aufgrund schwerer Hürden ist man als Spieler sehr schnell gefrustet.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Etwas leblose und eintönige Gestaltung.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Teilweise stark unrealistische Bewegungen.	4,50
Musik	2%	Gelungene musikalische Untermalung.	2,00
Geräusche	3%	Mittelmäßige Geräuschkulisse, allerdings nervt der Motorenlärm auf die Dauer.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Professionell, aber oftmals zu leise.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Fehlerhaft und unvollständig.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem analogen Steuerknüppel der Playstation-Spieletastatur gut spielbar.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Zu Beginn noch mitreißend, wird das Geschehen dann doch sehr schnell langweilig und eintönig.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,57**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.knightridergame.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,26**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**5,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Aufträge	4,00
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	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,00**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,90**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		39,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		26,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,90 x 39,95 = 115,86 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS


Zum Passieren von Engpässen verwenden Sie den Ski-Modus.


Mit dem Turbo Boost macht KITT riesige Sprünge.


Ein eingebauter Computer ermöglicht schnelle Analysen.

In der Standard-Ansicht ist die Kamera hinter dem Fahrzeug.

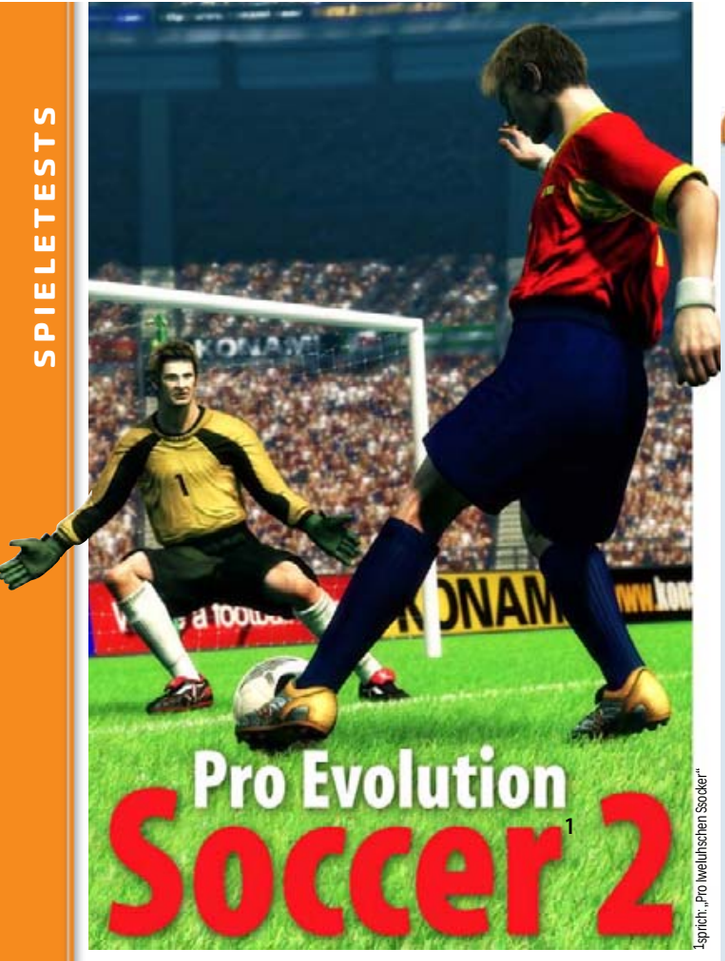

Alternativ können Sie KITT aus der Vogelperspektive lenken.


Innen ist alles sehr futuristisch, aber auch sehr unübersichtlich.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Beschleunigen
■: Bremsen
▲: Rückwärts fahren
R1: Turbo Boost (springen)
R2: Ski-Modus (kippen)



[1] sprich: „Pro Iwelutschen Sooker"

Sportspiel für Playstation 2 | Der Kopf denkt, der Finger versenkt: Tor!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 in Betrieb nehmen, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 194.

INHALT

Mit einem langen Pass zu Michael Ballack überbrückt Didi Hamann gekonnt das Mittelfeld der französischen Mannschaft. Ballack setzt zum Sprint an, umdribbelt zwei Verteidiger, bis er schließlich unsanft vom Torwart gestoppt wird. Spannende Torszenen wie diese erlebt der Spieler von „Pro Evolution Soccer 2" am laufenden Band. Leider viel zu häufig auch „Chancen" gegen die eigene Mannschaft, denn die vom Computer gesteuerten Teams überzeugen mit sicherer Balltechnik und einer großen Portion Spielwitz.

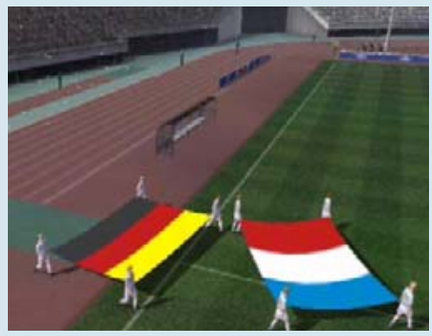
Insgesamt stehen dem Spieler 56 Nationalmannschaften sowie 40 Klubteams zur Auswahl. Wer sich als Spieler bewährt und die ersten Erfolge auf dem Platz gefeiert hat, darf zusätzlich ein paar zunächst verborgene Erfolgsteams aus vergangenen Zeiten aufs Feld schicken. Doch bevor ein unerfahrener Fußballspieler gegen die großen Mannschaften antritt, sollte er erst mal auf dem Übungsgelände die grundlegenden Balltechniken erlernen. Hier lassen sich im freien Training in aller Ruhe die vielfältigen Angriffs- und Verteidigungsaktionen sowie komplette Spielzüge einstudieren. Ferner können Sie diverse Ball- und Schusstechniken, etwa Dribbling oder Freistöße, zur Perfektion treiben.

Sind Sie bereit, sich den Herausforderungen einer Begegnung mit Top-Mannschaften aus aller Welt zu stellen, dann entscheiden Sie sich für einen Turniertyp. Zur Wahl stehen neben dem Einzelspiel drei verschiedene Wettkämpfe mit ihren jeweils eigenen Regeln. So können Sie zum Beispiel die Europa- und die Weltmeisterschaft spielen oder in einer Art Champions League gegen andere Vereine antreten. Am meisten Spaß machen jedoch Partien mit einem (oder gegen einen) menschlichen Mitspieler, der genauso energisch um jeden Ball kämpft wie Sie.

BEDIENUNG

Wer bereits mit dem Vorgänger Erfahrung gesammelt hat, wird ohne Probleme auch mit dem zweiten Teil dieser Fußballserie das Tor treffen. Für Anfänger sind dagegen erst mal Übungsstunden auf dem Trainingsgelände Pflicht. Denn bis die vielfältigen Schuss- und Abwehraktionen mit routinierten Daumenbewegungen ausgelöst werden, vergehen einige Stunden auf dem

SPIELVERLAUF



1 Deutschland gegen Frankreich – ewig spannendes Duell zweier Topteams. Wie üblich, beginnt das Spiel mit einer kurzen Zeremonie.



2 Die deutsche Elf im Gruppenbild. Daneben wird die aktuelle Aufstellung gezeigt, die Sie vor dem Anpfiff noch ändern können.



3 Bereits nach gut neun Minuten Spielzeit hat die deutsche Mannschaft sich vor dem gegnerischen Tor eine gute Chance herausgespielt. Ein hoher Pass in den Strafraum wird von Kopfballkönig Miroslav Klose schon erwartet und fachgerecht im Kasten des französischen Keepers Barthez versenkt.



4 Torszenen werden direkt im Spiel wiederholt. Erzielte Tore können auf der Speicherkarte sogar „für die Ewigkeit" festgehalten werden.



5 Wie im Fernsehen nehmen mehrere Kameras die Tore auf. Die Hinter-Tor-Kamera zeigt den Treffer besonders stimmungsvoll.



6 Da hilft auch kein Meckern: Mit einem bösen Foul an Klose im Strafraum hat Pires sich die Gelbe Karte „redlich" verdient.



7 Grätschen Sie mit Bedacht. Denn: Ohne zu zögern, hat der Schiri nach dem Foul auf Elfmeter entschieden. Kann Klose die Chance verwandeln?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pro Evolution Soccer 2

FORTSETZUNG

elektronischen Rasen. Gerade für den entscheidenden Torschuss ist viel Fingerspitzengefühl nötig, damit der Ball mit dem richtigen Nachdruck getroffen wird.

In Sachen Taktik kann der Spieler aus dem Vollen schöpfen, also das Spiel nicht nur mit seinen Ballkünsten entscheiden. So können Sie während eines laufenden Spiels Ihre Strategie an den Gegner anpassen sowie Aufstellung und Formation ändern. Doch bedenken Sie: Keine noch so kluge Taktik ist so gut wie ein dummes Tor.



Holen Sie sich den Super-Cup von Konami.

Mannschaften ihre Mühe haben. Aber wie sagte doch schon Fußball-Legende Günter Netzer: „Wenn du denkst, es geht nicht mehr, kommt von irgendwo he Flanke her.“ Haben Sie nämlich erst mal die nötige Spielpraxis gesammelt, dann lassen Spieltiefe und die Vielzahl verfügbarer Taktiken nichts zu wünschen übrig. Denn Hackentricks, Lupfer und Kopfbälle sehen nicht nur gut aus, sondern sorgen auch für reichlich Tore. Nichts bleibt in diesem Spiel dem Zufall überlassen, Sie haben stets die volle Kontrolle über Spieler und Mannschaftstaktik und immer die Chance, ausgeklügelte Spielzüge einzusetzen. Wenn jetzt noch die Spielernamen der nicht-europäischen Teams korrekt und richtige Fußball-Ligen vorhanden wären, gäbe es überhaupt nichts zu meckern. Aber auch das ist zu verschmerzen.„Guter“ Schuss – der hat gesessen.

URTEIL

Anfänger werden zu Beginn gegen die starken Computer-



Superstar David Beckham aus England bei einem seiner gefährlich angeschnittenen Eckbälle von der linken Seite.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pro Evolution Soccer 2

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

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 1

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Erst das Training, dann die Tore.	3,00
Langzeitspaß	5%	Selbst nach zig Spielstunden faszinieren immer neue Spielzüge.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Spieler entsprechen ihren Vorbildern.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Tolle Grätschen und Traumtore en masse.	1,00
Musik	2%	Nicht der Rede wert, aber auch nicht störend.	4,00
Geräusche	3%	Das Stadion brodelt, die Fans jubeln, und der Schiri pfeift mal wieder.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Profisprecher sorgen für die Kommentare.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Gute Texte, aber wer will beim Fußball lesen?	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Pad haben Sie Ihren Spieler bei jedem Schuss und Foul fest im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Auf dem Platz ist Fußball pur angesagt, leider nicht bei Namen und Mannschaften. Trotzdem ein fast weltmeisterliches Spiel.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,79**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konamistyle.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,26**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 100 Teams, Turniere und Training	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	acht[1]/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,05**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,05**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		61,33 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		54,49 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,05 x 61,33 = 125,73 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]Ab 3 Spielern Zubehör **Multitap** S.220 erforderlich. 3 bis 5 Spieler benötigen 1 Multitap, 6 bis 8 Spieler benötigen 2 Multitaps.

SPIELDETAILS



Im Trainingslager können Sie Standardsituationen üben.



Erwischen Sie den Kreis, gibt es je nach getroffener Farbe Punkte.



Ihre Dribbelkünste trainieren Sie auf dem Hütchen-Parcours.



Vor Turnierbeginn stellen Sie die Mannschaften zusammen.



Ein Baumdiagramm zeigt Ihnen Spielpaarungen und Sieger.



Damit Sie nicht im Abseits landen, passen Sie beim Pass auf.



Ein präziser Abschlag bringt Ihre Elf schnell vors Tor.



Langer oder kurzer Einwurf – das ist hier die Frage.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Angriff Grundsteuerung

✕ : Kurzer Pass
■ : Torschuss
● : Langer Pass
▲ : Pass durch den Gegner

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Eternal Darkness
Sanity's Requiem[1]

[1] sprich: „Ittörnel Darkness – Ssänitis Requiem"

Abenteuerspiel für Gamecube | Sind Sie stärker als die Angst? Tauchen Sie ein in eine fesselnde Geschichte um dunkle Mächte, und finden Sie's raus

INSTALLATION

Die Tipps auf Seite 194 nehmen Ihnen mit Sicherheit die Angst vor der Installation.

INHALT

Die junge Alexandra Roivas wird von einem Albtraum heimgesucht, in dem Angst einflößende Kreaturen ihr Leben bedrohen. Da klingelt plötzlich das Telefon und holt sie unsanft in die Realität zurück – doch die sieht nicht viel besser aus. Am anderen Ende der Leitung gibt sich ein Kommissar zu erkennen und übermittelt Alexandra die Nachricht vom Tode ihres Großvaters. Umgehend macht sich die Enkelin auf den Weg zu Opas Anwesen. Die Umstände des Todes sind vollkommen unklar, und als die Polizei nach Wochen immer noch im Dunkeln tappt, startet Alexandra Nachforschungen auf eigene Faust. Das Abenteuer beginnt, und es ist Ihres – denn Sie spielen (unter anderem) Alexandras Rolle.

Nach kurzer Zeit entdecken Sie im Haus des Verstorbenen einen geheimen Raum. Dort liegt ein Buch, das „Tome of Eternal Darkness", und erregt Ihre Aufmerksamkeit. Sie schlagen es auf und erleben eine Zeitreise in das Jahr 26 vor Christus – eine Irrfahrt, die kaum Fragen klärt, aber unzählige neue aufwirft. Die zwölf Kapitel in dem ➔



Alexandra Roivas erfährt zunächst vom Tod des Großvaters, dann von einer Verschwörung. Und die richtet sich gegen die Welt.

SPIELVERLAUF



1 Ins Abenteuer starten Sie in Gestalt der Hauptfigur Alexandra Roivas. Das Mädchen muss die Leiche ihres Großvaters identifizieren.



2 Als Zenturio Pius Augustus entscheiden Sie sich in Kapitel 1 für eines von drei Artefakten. Die Wahl beeinflusst den Verlauf des Schicksals.



3 Im nächsten Kapitel spielen Sie die Tänzerin Ellia. Aus Abenteuerlust und Neugier betreten Sie einen Tempel – ein folgenreicher Fehler!



4 Es dauert nicht lange, und Sie finden Runen mit magischen Fähigkeiten. Die Spruchrollen verraten Ihnen, wie die Runen eingesetzt werden.



5 Als Architekt Roberto Bianchi werden Sie Jahre später von der Obrigkeit in unterirdische Kammern eingesperrt und untersuchen die gründlich. Auch Bianci trifft auf gefährliche Gegner, ist aber kein Kämpfertyp. Mit Fackeln und Magie kann er dagegen virtuos umgehen.



6 Mehrmals im Spiel erscheinen Ihnen die guten Geister von Verstorbenen und versorgen Sie mit wichtigen Informationen und Aufträgen.



7 Als Dr. Edward Roivas glauben Sie zuerst nicht an Übernatürliches. Doch später muss dieser kühle Gelehrte alle Register der Magie ziehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Eternal Darkness FORTSETZUNG

Buch entsprechen den Stufen des Spiels. Und in dessen Verlauf schlüpfen Sie in die Rollen zehn verschiedener Personen, deren Geschichten im Buch erzählt werden. Die Besetzungsliste reicht vom römischen Zenturio, der von einer dunklen Macht manipuliert wird, über einen Priester zur Zeit der Inquisition bis hin zu einem Feuerwehrmann im 20. Jahrhundert. Was sie alle vereint, ist der jahrhundertelange Kampf gegen eine finstere Macht. Jeder lernt von seinen Vorgängern, denn ihr Wissen und ihre Zaubersprüche werden im „Tome of Darkness" festgehalten.

Nach und nach erfahren Sie auf diese Art immer mehr über die Hintergründe des Ablebens des Großvaters – bis sich die einzelnen Bruchstücke schließlich zu einem aussagekräftigen Mosaik zusammenfügen. Um Ihnen nicht die Spannung zu nehmen, sei an dieser Stelle nur so viel verraten: Sie sind der letzte Nachkomme der Familie Roivas, der die Unterjochung der Welt durch böse Kräfte abwenden kann. Aber es bleibt nicht viel Zeit, das Unheil abzuwenden.

Eine ungewöhnliche und erfrischende Idee ist die so genannte Verstand-Anzeige. Die steht für jede Spielfigur zur Verfügung und gibt Auskunft darüber, wie klar die noch im Kopf ist. Sobald sie sich fürchtet, weil eine Kreatur sie bedroht, sinkt der Wert. Das hat teils amüsante Auswirkungen auf das Spiel – und auf Sie selbst: So wird Ihnen etwa einige Schrecksekunden lang vorgegaukelt, dass der Fernseher einen Tonausfall habe, die Spielfigur in der Umgebung versinke wie in Treibsand, oder dass Sie versehentlich einen Neustart des Gamecubes ausgelöst hätten. Schärfen Sie also nicht nur Ihre Waffen, sondern auch Ihre Sinne.

BEDIENUNG

Die Rettung der Welt liegt buchstäblich in Ihren Händen. Mit der Spieletastatur (Gamepad) dirigieren Sie die diversen Helden problemlos durch ihre Kapitel, durch Zeit und Raum, lassen sie die Umgebung untersuchen, Zauber entwerfen und entfachen sowie Kämpfe austragen.

URTEIL

Sind Sie bereit für eine gesunde Portion Wahnsinn? Dann ist „Eternal Darkness: Sanity's Requiem" genau das Richtige für Sie. Eine fesselnde Geschichte voller Geheimnisse, gute Spielbarkeit und eine faszinierende, dichte Atmosphäre sorgen für spannende Unterhaltung. Die einzelnen Kapitel greifen wie Zahnräder ineinander, und da das Spiel zu keinem Zeitpunkt unfair oder übertrieben schwierig ist, werden Sie eines der intensivsten Spielerlebnisse seit langem erleben. Die automatische Kameraführung macht ihre Sache ausgezeichnet und wird immer wieder zur Steigerung der Dramatik eingesetzt. Musik und Geräusche passen stets perfekt zur Situation, so dass alles wie aus einem Guss wirkt und der Spannungsbogen nie nachlässt. Wer gute Englischkenntnisse hat, wird die hohe Qualität der gesprochenen Dialoge zu schätzen wissen. Doch keine Angst: Reicht Ihr Englisch nicht, dann vermitteln Ihnen auch die gelungenen deutschen Untertitel jedes Detail der Geschichte. Ein wirklich „sehr gutes" Spiel, dessen aufwendige Inszenierung an einen gekonnt gemachten Psychothriller erinnert – wegen ziemlich ungeschminkter Gewaltdarstellungen aber mit Recht erst ab 16 Jahren freigegeben ist.

GETESTET MIT **Gamecube**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Sehr einfach und durch Tipps unterstützt.	1,00
Langzeitspaß	5%	Spannung, Abwechslung und Überraschungen sind eine gute Mischung.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Meist sehr imposant. Großartige Kamera.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Mitunter etwas steif, doch überwiegend gut.	2,00
Musik	2%	Dezenter, aber wirkungsvoller Einsatz.	1,00
Geräusche	3%	Vielseitig und unheimlich – für eine angenehme Gänsehaut ist gesorgt.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Perfekt gesprochen, doch leider nur Englisch.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Komplett und herausragend übersetzt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Bedienung per Spieletastatur (Gamepad) lässt keine Wünsche offen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Dieses Spiel packt Sie von der ersten Sekunde an und zieht Sie in ein faszinierendes Abenteuer.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,37**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	eine epochale Geschichte in drei Variationen	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,79**
Aufwertung		60-Hertz-Modus und Rütteleffekt besonders stimmungsvolle Atmosphäre	-0,20 -0,10

TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,49**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	51,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,49 x 59,99 = 89,39 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Sie können gezielt Kopf (Kreis), Arme oder Rumpf attackieren.



Finale Schläge frischen einen Teil Ihres Verstandes wieder auf.



Die automatische Kameraführung ist filmreif. Hier schwenkt sie bis ins Gebälk, je nachdem, wo Sie sich gerade im Raum aufhalten.



Verstand am Ende – plötzlich sehen Sie schief und halluzinieren.



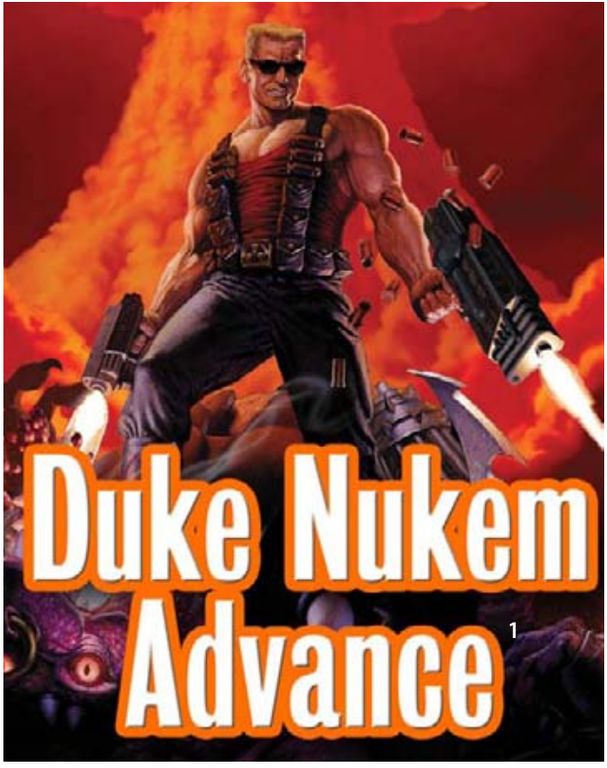
Das „Tome of Darkness" begleitet Sie durchs gesamte Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R: Zielen
L: Schneller laufen
A: Angriff starten
B: Aktion ausführen
X: Schleichen
Y + Steuerkreuz: Kurzwahl für Zaubersprüche

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 sprich: „Djuhk Njuhkem Addwahnz"

Actionspiel für Gameboy Advance | Zeigen Sie einer ganzen Armee Außerirdischer mit Waffengewalt, dass sie unerwünscht ist

INSTALLATION

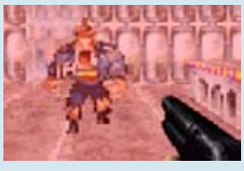
Wie Sie ein GBA-Spiel in Betrieb nehmen, steht auf Seite 194.

INHALT

Coole Sprüche und ein nervöser Zeigefinger – das sind die Markenzeichen des Helden Duke Nukem. Da lässt es ihn natürlich auch völlig kalt, dass er wieder mal ganz alleine gegen eine Armee von fiesen Außerirdischen antreten muss, die in einem unterirdischen Labyrinth der Area 51 geklont wurde. Alles, was ihm dazu einfällt, ist: „Ich soll eine ganze Armee alleine aufhalten?! Das ist nicht gerade ein fairer Kampf. Die Chancen stehen einfach zu schlecht für sie." Gesagt, getan – die Außerirdischen proben den Aufstand, und der gute alte Duke findet das zum Schießen. Aber er schießt sie nicht zurück ins All oder ins Reagenzglas, sondern direkt in die ewigen Jagdgründe.

Doch die Brut macht es ihm nicht einfach, hat sich großteils schon aus der Area 51 entfernt. Duke reist entschlossen hinterher, um den Finsterlingen auch in den Pyramiden von Ägypten, im australischen Sydney und letztendlich auf ihrem eigenen Mutterschiff den Garaus zu machen. In der Umgebung stößt er immer wieder auf verschlossene Türen, für die er zunächst die entsprechenden Schalter oder passenden Schlüssel ausfindig machen muss. Mitunter findet er auch stärkere Waffen, um den ebenfalls stärker werdenden Invasoren Einhalt gebieten zu können. Wer sich nicht nur mit den Außerirdischen messen möchte, kann im Mehr-Spieler-Modus auch gegen bis zu drei Freunde antreten. Dann allerdings braucht jeder einen eigenen Gameboy Advance und ein eigenes Spielmodul. Zudem sind dann auch die separat erhältlichen Verbindungskabel nötig.

SPIELDETAIL



Wenn Duke einen Treffer einsteckt, wird das Bild rot.

BEDIENUNG

Wie Sie den Duke über den Bildschirm manövrieren, haben Sie schnell intus. Mit dem Steuerkreuz lassen Sie ihn vor und zurück laufen, nach links und rechts drehen. Die **L**- und **R**-Tasten dienen zum Seitwärtsgehen. Halten Sie beide Tasten zugleich gedrückt, können Sie sich mittels Steuerkreuz in der Umgebung umschauen. Per **A**-Knopf wird geschossen, **B** lässt Duke springen, und **Select** aktiviert die Waffenauswahl.

URTEIL

Der Gameboy Advance lässt gehörig die Muskeln spielen. Beeindruckend, wie sauber und flüssig die komplett dreidimensionale Umgebung von der kleinen, tragbaren Spielekonsole auf den Bildschirm gezaubert wird. Das Spielprinzip ist einfach, aber fesselnd, die Steuerung präzise. Fazit: Duke ist „gut" in Schuss!

GETESTET MIT
Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Duke Nukem Advance

Hersteller: Take 2 INteractive
Info: Tel. 089/278 220 (0,123 €/Min.)
Fax 089/27822111 (0,123 €/Min.)

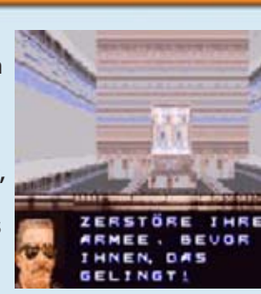
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Für kein anderes System erhältlich.	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nach kurzer Übung kein Problem.	2,50
Langzeitspaß	5%	Die Missionen spielen Sie sicher nur ein Mal. Der Mehr-Spieler-Modus lockt länger.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Matschige Figuren, aber schöne Umgebung.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Duke läuft geschmeidig, die Gegner nicht.	3,50
Musik	2%	Rockige Songs, aber nur in den Menüs.	3,50
Geräusche	3%	Alarmanlagen und peitschende Schüsse vermitteln eine gute Atmosphäre.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Witzige, aber undeutliche Sprüche.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Gelungene Texte erzählen die Geschichte.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Lenkung mit dem Steuerkreuz wurde gut gelöst. Sie finden sich schnell zurecht.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Etwas Fantasie ist schon nötig, doch dann fühlen Sie sich wie die Alien-Polizei höchstpersönlich.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,00**
SERVICE			
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
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Missionen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,30**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,30**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,30 x 29,99 = 68,98 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF

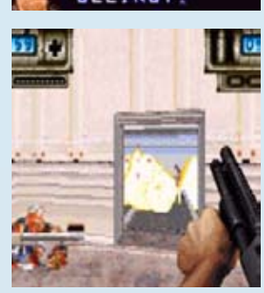
1 **Der Auftrag ist klar: Wenn die Menschen die Invasion der Außerirdischen überleben sollen, muss Duke die Eindringlinge ins Jenseits befördern.**



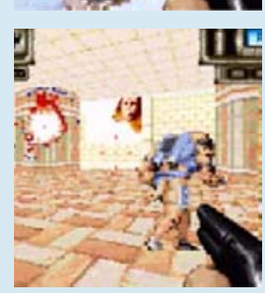
2 **Die Taktik ist auch klar: Schießen Sie rücksichtslos auf alles, was sich bewegt – es gibt ohnehin keine Verbündeten, die Sie versehentlich treffen könnten.**



3 **Hartnäckige Feinde oder ganze Gruppen sprengen Sie am besten in die Luft. Schießen Sie dazu auf explosive Objekte, wie Fässer oder Feuerlöscher.**



4 **Stellen Sie sich den Aggressoren nach Möglichkeit nicht zum Schusswechsel, sondern schleichen Sie von hinten an die Wachposten heran.**



Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Aller Anfang ist schwer. Absturz und zerbrochene Scheibe werden Sie anfangs häufig sehen. Diesmal war ein Strömungsabriss (Kreis) schuld.



2 Ein Start kann bei Dunkelheit problemlos ausgeführt werden, die Landung ist im Düstern hingegen schon deutlich schwieriger.



3 Sag' zum Abschied leise Servus. Mit einer Boeing 737-400 voller heimkehrender Urlauber verlassen Sie bei herrlichem Sonnenuntergang die pulsierende Millionenmetropole Hongkong. Da beneidet man jeden Berufpiloten, dass er solche Traum-Momente ständig in Wirklichkeit erleben darf.



4 In einer der leichteren Übungsaufgaben müssen Sie mit dem Hubschrauber das Unterdeck (roter Kreis) eines Flugzeugträgers duchfliegen.



5 Geschichte live: Schauen Sie sich in aller Ruhe den Ausbruch des Kilauea-Vulkans 1983 an. Aber vergessen Sie nicht zu fliegen ...



6 Aus der breiigen Umgebungsgrafik stechen immer wieder einige markante Wahrzeichen hervor. Hier zum Beispiel das Kolloseum in Rom.



7 Hätten Sie's gewusst? Dies soll tatsächlich die beliebte Küste von Hawaii sein. Sieht nicht gerade verlockend aus. Also Vollgas und weg!



Foto: Uwe Glaser

Simulationsspiel für PC | Über den Wolken nach Tokio und wieder zurück – am eigenen PC

INSTALLATION

Mit den Hilfen auf Seite 194 gelingt Ihnen die Installation wie im Fluge.

INHALT

Fliegen – Inbegriff vieler Sehnsüchte. Doch den meisten Menschen bleibt nur die Touristenklasse des Urlaubsfliegers. Eingepfercht, die Knie am Vordersitz wund gescheuert und das Oberhemd mit Tomatensaft begossen, wünscht sich mancher, er säße im Cockpit als Herr der Lüfte. Doch der Weg zum Pilotenberuf ist schwer, wenige halten dem Auswahlverfahren stand. Aber es gibt noch andere Möglichkeiten, in die Luft zu gehen. Bleiben Sie zu Hause, und starten Sie am PC – etwa im Learjet 45, im Hubschrauber Bell 206B JetRanger oder mit der Cessna 182 Skylane.

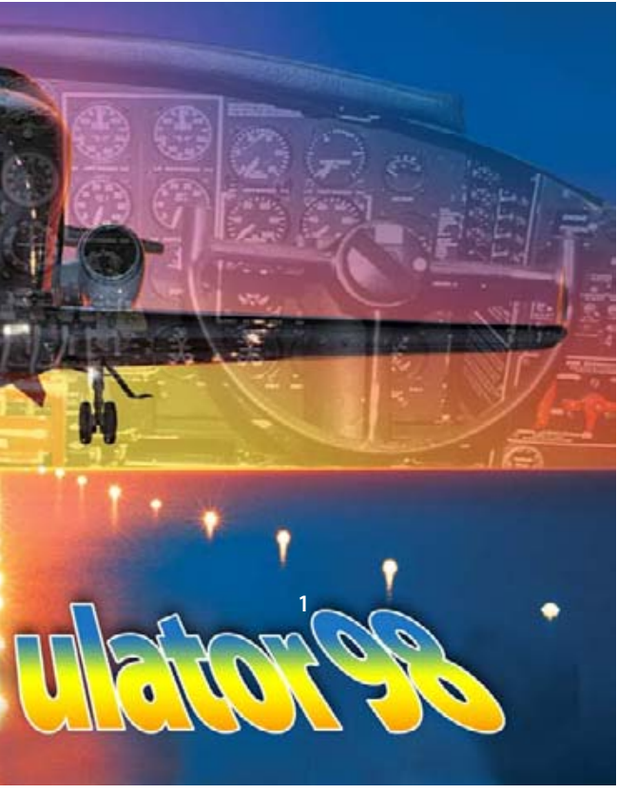
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Ihren Flieger steuern Sie vorzugsweise mit einem Steuerknüppel, die Triebwerke kontrollieren Sie mit dem Schubregler (grüner Pfeil).

Doch vorm Abheben steht die Theorie. Sollten Sie ohne Vorkenntnisse starten, finden Sie sich nach einem Absturz schneller auf dem Boden der Tatsachen wieder, als Ihnen lieb ist. Denn „Microsoft Flight Simulator 98" ist kein Spiel, das Fehler verzeiht, sondern eine lupenreine Simulation. Richtige Piloten fallen nun mal nicht vom Himmel. Pauken Sie also die verschiedenen Kapitel über die Instrumente, deren Bedeutung und Bedienung, sowie Flugverkehrsregeln oder auch aerodynamische Zusammenhänge, bevor Sie das erste Mal Schub geben. Leider bekommen Sie dafür kein gedrucktes Handbuch. So bleibt Ihnen nur das Studieren am Monitor oder das Ausdrucken des ebenso wertvollen wie endlosen Dokumentes. Bei einer derart komplexen Simulation ein echter Service-Fauxpas. Immerhin können Sie mitten im Flug pausieren und im elektronischen Handbuch nachschlagen, ohne den aktuellen Flug abbrechen zu müssen.

Vorgegebene Übungssituationen erleichtern den Einstieg, lassen aber detaillierte Anweisungen vermissen. Fühlen Sie sich nach den ersten geglückten Versuchen flugsicher, können Sie die im Spiel enthaltenen Flugaufgaben probieren oder Start- und Ziel-Flughafen für einen Flug „ins Blaue" frei wählen. Das Internet ermöglicht es Ihnen sogar, mit bis zu sieben anderen Fliegern an ebenso vielen Computern durch den Himmel zu düsen. Soweit die Theorie. In der Praxis werden Sie nur noch selten andere Hobby-Piloten im Netz antreffen, weil das Spiel schon sehr alt ist. Auf den Internet-**Servern** S.220 des aktuellen Flugsimulators 2002 können Sie leider nicht mitspielen.



1 sprich: „Maikrosoft Flait Ssimjulätter"

BEDIENUNG

Komplex ist gar kein Ausdruck. Für das differenzierte Manövrieren empfiehlt sich unbedingt ein Steuerknüppel, da Lenkmanöver per Tastatur arg grob ausfallen. Einige Hebel und Schalter können Sie mit der Maus bedienen, doch am effektivsten ist für alle weiteren Kommandos die Tastatur. Machen Sie sich mit den einzelnen Befehlen vertraut, bis Sie sie beherrschen und mit den Fingern über die Tastatur gleiten wie ein Pianist über seine Klaviatur. Denn eins sollte Ihnen klar sein: In einer Notsituation geht es um Sekunden!

URTEIL

Auf der einen Seite steht die ausgezeichnete Flugphysik, die jeden Hobbypiloten mit ihrer Realitätsnähe in Verzückung versetzt. Auf der anderen Seite schmälert die altertümlich anmutende Optik den Gesamteindruck erheblich. Gerade bei Echtzeitflügen zu fernen Zielen verbringen Sie eine Menge Zeit mit dem Blick auf die Umgebung. Wenn ein Großteil davon aus einfachen geometrischen Mustern in Braun und Grau besteht, erinnert das eher an Katzenfutter aus der Vogelperspektive als an eine malerische Landschaft.

Zudem sollten sich ungeduldige Spieler über die lange Einarbeitungszeit im Klaren sein und Lernbereitschaft, sehr viel Geduld sowie Frustrationstoleranz mitbringen. Wer diese Herausforderung mag, dem sei dann aber lieber gleich die aktuelle Version des „Microsoft Flight Simulator" ans Herz gelegt. Die ist technisch auf der Höhe der Zeit und umfangreicher, aber deutlich teurer.

Wollen Sie nur aus purer Neugier Höhenluft schnuppern, können Sie bei dem hier getesteten Spiel zugreifen. Die inzwischen betagte 98er-Ausgabe hinterlässt einen „befriedigenden" Eindruck von der Fliegerei.

SPIELDETAILS



Ihnen stehen sechs verschiedene Flugzeuge und ein Hubschrauber zur Verfügung. Zu jedem Fluggerät werden Ihnen detaillierte Daten geliefert.



Einige der vorgegebenen Flugübungen verlangen Ihnen wirklich alles ab. Einen Looping um die Golden-Gate-Brücke? Hier können Sie es versuchen.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Microsoft Flight Simulator 98

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

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Grundkenntnisse werden vorausgesetzt.		3,00
Langzeitspaß	5%	Angesichts der grausamen Optik fliegt die CD-ROM schnell wieder aus dem Laufwerk.		4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Instrumente okay, der Rest eine Augenfolter.		4,00
Bewegungsabläufe	3%	Naturgemäß kaum Bewegungsabläufe.		4,00
Musik	2%	Keine Musik, Sie müssen schon selbst singen.		6,00
Geräusche	3%	Hilfreiche Flug- und Warntöne, doch die Geräuschhitparade gewinnt dieser Titel nicht.		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Tipps und schwer verständlicher Funkverkehr.		3,50
Texte/Untertitel	2%	Es gibt Einblendungen, aber zu wenige.		3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Benutzen Sie einen Steuerknüppel. Mit der Tastatur allein gehen Sie auf Crash-Kurs.		3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Fliegen an sich ist faszinierend. Doch nur absolute Puristen werden dem technisch alten Schinken noch etwas abgewinnen.		4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**			**3,87**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.com)		6,00
Service insgesamt	**3%**			**3,31**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (0 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**2,31**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)		**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,98**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**2,43**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	mehr als 3000 Flughäfen, 7 Fluggeräte		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur		1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,29**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,29
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10,00 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	99,00 DM	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,29 x 10,00 = 32,90 = gut	



[1]sprich: „Bihtsch"

Sportspiel für Playstation | Beach-Volleyball im Wohnzimmer – ohne störenden Sand zwischen den Zehen

INSTALLATION

Wie Sie am Ball bleiben und ihn ins Spiel bringen, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Echte Helden kommen einfach nicht zur Ruhe. Dabei könnte sich der Kater Klonoa nach diversen Abenteuern auf den verschiedensten Spielsystemen nun endlich mal die Sonne auf den Bauch scheinen lassen. Aber nichts da! Klonoa zieht es zwar an den Strand, doch er spielt dort lieber Beach-Volleyball. Sogar eine grüne Wiese, der Dschungel oder ein Palast sind Schauplätze rasanter Duelle.

Bis zu vier menschliche Spieler können gegeneinander antreten und sich in Zweier-Teams den Ball um die Ohren schmettern. Entweder in einem Freundschaftsspiel oder einem harten Turnier. Um sich konsequent gegen die Kontrahenten durchzusetzen, dürfen Sie beizeiten sogar auf Spezialschläge zurückgreifen. Die müssen Sie sich allerdings zunächst nach einem originellen Prinzip verdienen. Und das geht so: Beide Spielfeldhälften sind in je neun Quadrate eingeteilt (siehe Bild in den „Spieldetails"). Jedes Mal, wenn Sie in einem der Bereiche des Gegners einen Punkt erzielen konnten, wird das zugehörige Planquadrat in der vereinfachten Übersicht am oberen Bildrand durch einen leuchtenden Punkt markiert. Gelingt es Ihnen, mehrere Quadrate nacheinander so zu treffen, dass sie eine oder mehrere Linien bilden, dann werden Sie mit einem Bonusschlag belohnt. Und sollten Sie mit diesem Schlag punkten, klingelt es gleich mehrfach auf der Anzeigetafel. Denn: Je nachdem, wie viele Reihen aktiviert wurden, erhalten Sie zusätzlich einen bis acht Bonuspunkte. Dadurch kriegt manchmal sogar ein bereits verloren geglaubtes Spiel doch noch die Kurve.

BEDIENUNG

Bereits die Standardsteuerung bereitet keine Probleme: Ihre Figur steuern Sie per Steuerkreuz oder wahlweise mit dem linken Steuerknüppel. Ballannahme, Zuspiel, Schmetterschlag, Finte oder auch Block lassen sich mit den beiden Tasten ✕ und ■ auslösen, während Sie einen Spezialschlag durch ● in die Wege leiten. Noch einfacher wird es, wenn Sie die vereinfachte Steuerung „Kids" (Kinder) oder „Baby" wählen. Während Kids Ihnen ein bisschen Präzision bei der Ballannahme erspart, geht „Baby" ganz ohne Schlagtasten – Sie müssen lediglich steuern, das Programm schlägt selbst.

URTEIL

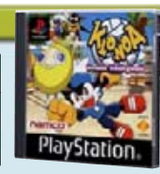
Nicht nur die Optik, auch die einfache Steuerung und der geringe Schwierigkeitsgrad machen es deutlich: „Klonoa Beach Volleyball" ist ein Sandkastenspiel für die jüngsten Familienmitglieder. Erfolgserlebnisse stellen sich schnell ein, weil nach einer kurzen Übungsphase kaum noch Fehler möglich sind. Das ist auch die Kehrseite – für Fortgeschrittene und Profis gibt keine Herausforderung. Ballwechsel ziehen sich über Minuten hin, bis den Computer-Spielern irgendwann ein Fehler unterläuft. Fazit: nicht ganz in den Sand gesetzt, aber nur „befriedigend".



Solche Gegenspieler sieht man nicht alle Tage.

GETESTET MIT
Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Klonoa – Beach Volleyball

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

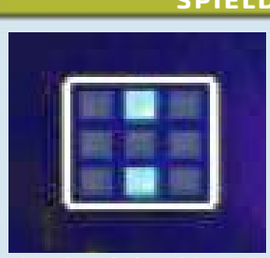
Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102/4330 (0,123 €/Min.) Fax 06102/433555 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Lehrreiche Trainingseinheit, einfache Gegner.	2,00
Langzeitspaß	5%	Es wird kaum Abwechslung geboten. Daher schwindet das Interesse sehr schnell.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Zweckmäßige Schlichtheit regiert.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Es gibt kaum Bewegungsabläufe.	4,00
Musik	2%	Nerven strapazierendes Gedudel.	4,00
Geräusche	3%	Die wenigen Töne erklingen nicht besonders ansprechend.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Kaum verständlich, häufige Wiederholung.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Teilweise sprachlich falsch.	4,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Spieletastatur vermittelt gute, aber mitunter schwammige Kontrolle.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Das Tempo und die Faszination einer echten Beach-Volleyball-Partie spiegelt der Titel nicht annähernd wieder.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,73**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Figuren, 5 Schauplätze	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,00**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	**3,00**
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,00 x 19,95 = 59,85 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Hier sehen Sie, in welchen Feldern Sie Punkte erzielt haben.



Ist eine Reihe von Quadraten voll, gibt's einen Extrapunkt.

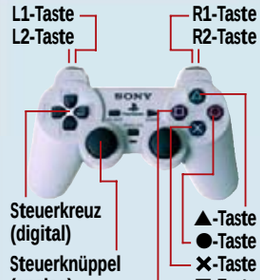


Ein Kreuz (Kreis) zeigt Ihnen, wo der Ball auftreffen wird.



Spezialschläge werden sehr effektvoll in Szene gesetzt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Ball annehmen, Vorlage geben

■: Aufschlag ausführen, Angriff spielen

●: Spezialschlag aktivieren

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 Probierversionen (Demos) und andere Programme richtig installieren, die Sie auf der CD-ROM in diesem Heft von COMPUTERBILD-SPIELE finden

INSTALLATION

So starten Sie

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

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

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

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

Direct-X 8.1b

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



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

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

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

Acrobat Reader 5.0

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

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

Windows Installer 2.0

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

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

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

Autobahn Raser 3



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 350 MHz
- 32 **Megabyte** S.220 **Arbeitsspeicher** S.220
- 80 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/XP
- **Direct-X** S.220 Version 7.0

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion „Autobahn Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück“ vorzubereiten, klicken Sie auf.



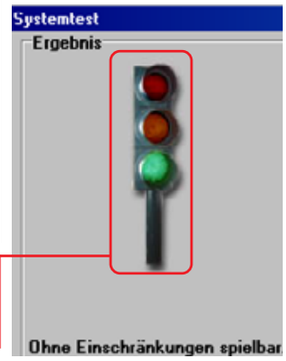
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. 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 der Ampel finden Sie Einzelheiten zum Ergebnis der Prüfung.

Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers und ermittelt die Versionen Ihres Betriebssystems sowie der Direct-X-Variante.

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 „Autobahn Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück“ läuft in diesem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.



	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	350 MHz	1800 MHz
Hauptspeicher	32 MB	512 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME/2K/XP	Windows 98
Direct-X	7	8.1
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	6X
Speicherplatz	80 MB	C: 12383 MB frei D: 13165 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

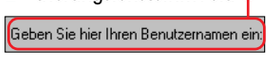
4 Schließen Sie danach das Resultate-Fenster mit einem Mausklick auf die Schaltfläche OK. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über und können das Spiel jetzt installieren.

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

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

6 Nach wenigen Sekunden erscheint der Willkommens-Bildschirm. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Weiter >.

7 Damit öffnen Sie das Registrierungsfenster. Im Feld

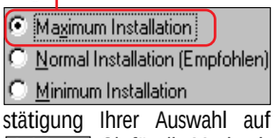


ist Ihr Computername vorgegeben. Den können Sie entweder übernehmen oder sich mit einem eigenen Fantasie-Namen registrieren. Sind alle Eingaben wunschgemäß erledigt, klicken Sie auf Weiter >.

8 Das Programm schlägt Ihnen daraufhin diesen Installationspfad vor: C:\...\Davilex\Autobahn Raser 3. Im Normalfall müssen Sie an diesem Vorschlag nichts ändern. Wenn Sie ihn also annehmen möchten, klicken Sie lediglich auf Weiter >.

9 Der nächste Bildschirm gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Programmgruppe und eine Verknüpfung auf dem Bildschirm zu erstellen. Belassen Sie es bei den vorgegebenen Einstellungen, und klicken Sie auf Weiter >.

10 Danach können Sie bestimmen, wie umfangreich die Installation auf der Festplatte ausfallen soll. Die Redaktion empfiehlt die Einstellung. Klicken Sie nun zur Be-



stätigung Ihrer Auswahl auf Weiter >. Ob für die Maximalinstallation genug Platz auf der Festplatte ist, wird darunter angezeigt.

11 Es folgt eine Auswahl für die Bildschirmeinstellung. Wählen Sie die Werte je nach der Geschwindigkeit Ihres Computers aus. Haben Sie einen Prozessor mit weniger als 450 **Megahertz (MHz)** S.220, dann empfiehlt sich die Einstellung Niedrige Auflösung (langsame Computer). Bei einem Prozessor über 450 MHz können Sie entweder Hohe Auflösung (schnelle Computer) oder 3D-Karte (Computer mit 3D-Beschleuniger) wählen. Letztere bietet die schönste Grafik, setzt aber eine moderne Grafikkarte mit 3D-Beschleunigung voraus, wie sie seit ungefähr drei Jahren zur Standardausrüstung neuer Computer gehören. Ob die Grafikkarte Ihres Computers mit 3D-Beschleunigung zusammenarbeitet, können Sie der Beschreibung der Grafikkarte entnehmen. Haben Sie alles eingestellt, dann klicken Sie auf Weiter > um Ihre Auswahl zu bestätigen.

12 Damit haben Sie alle notwendigen Angaben zur Installation gemacht. Mit einem Klick auf Start Installation im folgenden Fenster starten Sie das Überspielen der Dateien. Dieser Vorgang kann je nach Geschwindigkeit Ihres Computers einige Minuten dauern.

13 Sobald das Fenster zu sehen ist, hat das Installationsprogramm alle wichtigen Daten auf Ihren Computer überspielt. Blenden Sie dann diesen Bildschirm mit einem Klick auf Beenden aus.



14 Schließen Sie jetzt noch die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Mausklick auf **Beenden**, und nehmen Sie die CD-ROM aus dem Laufwerk.

Anleitung lesen

1 Installieren Sie dazu gegebenenfalls den Acrobat Reader, wie im Kasten „Acrobat Reader 5.0“ beschrieben. Klicken Sie dann auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auf **Autobahn Raser 3** und anschließend auf **Anleitung**. Daraufhin wird geladen. Die Anleitung können Sie per Druck auf die Tasten →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ lesen.



2 Falls Sie das Handbuch zum Spiel lieber ausgedruckt haben möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf das Symbol.



3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf OK, um den Druckauftrag freizugeben. Den Acrobat Reader schließen Sie mit einem Klick auf ✕ oben rechts in der Ecke des Programmfensters.

Spiel starten

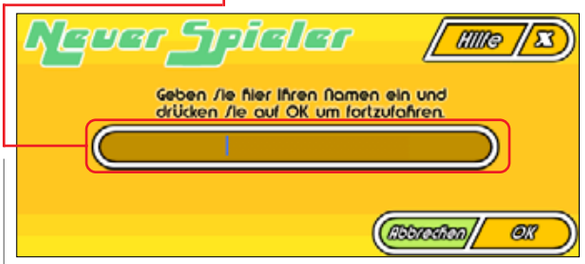
1 Legen Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM wieder ein, und halten Sie ⇧ so lange gedrückt, bis das CD-ROM-Laufwerk aufhört zu arbeiten. Damit wird gegebenenfalls der aktivierte automatische Start der CD-ROM unterdrückt.

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

3 Anschließend ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, auf Davilex sowie auf Autobahn Raser 3 und wählen dann Autobahn Raser 3 mit einem Klick aus.

4 Jetzt startet das Spiel mit einem Vorspann, den Sie aber mit einem Druck auf Esc überspringen können.

5 Beim ersten Start erwartet das Programm, dass Sie sich einen Fahrernamen geben. Tippen Sie in diesem Feld Ihren



Wunschnamen ein, und klicken Sie zur Bestätigung auf OK.

6 Daraufhin wird der Startbildschirm geöffnet. Mit einem Klick auf Optionen unten links rufen Sie die Spiel-Optionen auf. Dort können Sie Ihr Spielgerät konfigurieren, die Grafikqualität einstellen sowie die Sound-Einstellungen anpassen. Mit OK gehts zurück ins Hauptmenü. Ein Klick auf Spieler öffnet das Spieler-Menü. Hier können Sie unterschiedliche Spielerprofile anlegen, die Sie jeweils mit einem Mausklick auswählen.

7 Wollen Sie ein schnelles Spiel starten, klicken Sie auf



und anschließend auf Weiter. Wenn Sie als Mitglied des Autobahnraser-Clubs die komplexe Spielvariante spielen möchten, klicken Sie auf Tour und anschließend auf Weiter.

8 In beiden Fällen werden Sie im nächsten Bildschirm nach dem gewünschten Schwierigkeitsgrad gefragt. Treffen Sie Ihre Wahl abhängig vom eigenen Können, und bestätigen Sie mit einem Klick auf Weiter.



9 Haben Sie gewählt, so dürfen Sie dann über Quickrace die Strecke und den Fahrer wählen. Haben Sie aber Tour gewählt, dann ist noch keine Auswahl möglich, da Sie ja erst am Anfang Ihrer Autobahnraser-Karriere stehen. Klicken Sie deshalb in den drei folgenden Bildschirm-Oberflächen jeweils auf Weiter. Bestätigen Sie die Angabe zur Steuerung mit einem Klick auf OK. Nach wenigen Sekunden sitzen Sie hinter dem Lenkrad und dürfen sofort richtig Gas geben.

Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc, und bestätigen Sie den Spielabbruch mit der Taste J. Drücken Sie erneut Esc, und wählen Sie. Bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Damit schalten Sie gleichzeitig zur Windows-Oberfläche zurück.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel von der Festplatte entfernen möchten, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Einstellungen und anschließend auf den Eintrag Systemsteuerung, den Sie nun per Mausklick auswählen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster wählen Sie mit einem Doppelklick aus. In der Liste des dadurch geöffneten Fensters wählen Sie den Eintrag Autobahn Raser 3 und klicken anschließend auf Hinzufügen/Entfernen...



3 In diesem Fenster klicken Sie auf Weiter >, im nächsten Fenster auf Ende. Daraufhin teilt Ihnen das Programm mit, dass es „gemeinsame Dateien“ gefunden habe. Bekräftigen Sie Ihren Wunsch, diese Dateien zu löschen, mit einem Klick auf Ja für alle. Innerhalb weniger Sekunden ist das Spiel damit von der Festplatte gelöscht.

Banana's Journey



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Banana's Journey und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf die Schaltfläche Weiter.

3 Übernehmen Sie das vorgeschlagene Zielverzeichnis C:\Programme\Bananas Journey\, und klicken Sie anschließend auf Weiter.

4 Klicken Sie jetzt noch auf Fertigstellen, um die Installation zu beenden.

Spiel starten

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

2 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



3 Nach einem kurzen Film sehen Sie unten rechts einige Schaltflächen. Wählen Sie



und anschließend



um das Spiel „Bananas Journey" zu starten.

Spiel beenden

Wenn Sie das Spiel „Bananas Journey" beenden möchten, klicken Sie unten links auf



und bestätigen Sie Ihre Entscheidung per Klick auf



Spiel entfernen

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

2 Ziehen Sie den Mauszeiger nun auf Programme, dann auf Banana's Journey. Klicken Sie anschließend in der daraufhin geöffneten Menüleiste auf Banana's Journey entfernen.

3 Im daraufhin geöffneten neuen Programmfenster Windows Installer klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Ja. Dann dauert es nur noch wenige Sekunden, und das Spiel Bananas Journey ist komplett von der Festplatte gelöscht.

Charmed



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Charmed auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie im folgenden Bildschirm auf Weiter.

3 Ünernehmen Sie das vorgeschlagene Zielverzeichnis C:\Programme\eGames\Charmed\ mit einem Mausklick auf die Zeile Weiter.

4 Nach wenigen Sekunden sind alle Programmdateien auf die Festplatte überspielt, und Sie können mit einem Mausklick auf die Schaltfläche Fertigstellen die Installation abschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden und dann auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Charmed, und klicken Sie schließlich auf Charmed.

2 Daraufhin sehen Sie kurz den Startbildschirm. Danach geht es automatisch zum Spiel. Jetzt starten Sie mit einem Mausklick auf



ein neues Spiel.

Spiel beenden

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie einfach auf



Es folgt ein kurzer Abspann, der aber nach wenigen Sekunden verschwindet. Das Spiel ist damit beendet.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Charmed, und klicken Sie auf Charmed entfernen.

3 Im dann geöffneten Fenster Windows Installer klicken Sie auf die Schaltfläche Ja. Nach wenigen Sekunden ist das Spiel komplett von Ihrem Computer gelöscht.

Deadly Weaponz



Spiel installieren

1 Wählen Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM den Punkt Deadly Weaponz. Klicken Sie danach auf Überspielen.

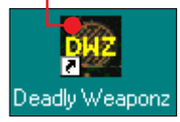
2 Nach kurzer Zeit sehen Sie den Willkommens-Bildschirm von „Deadly Weaponz". Blenden Sie den aus, indem Sie auf Weiter klicken.

3 Das Installationsprogramm schlägt das Zielverzeichnis C:\Programme\Deadly Weaponz\ vor. Übernehmen Sie diesen Vorschlag mit einem Klick auf Weiter.

4 Nachdem alle Dateien überspielt wurden, klicken Sie auf Fertigstellen und abschließend auf Beenden.

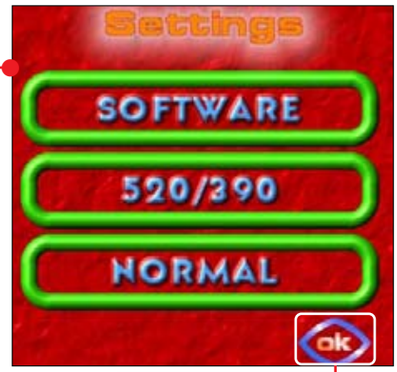
Spiel starten

1 Wenn Sie das Spiel starten möchten, klicken Sie doppelt auf das Symbol



das mit der Installation auf auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Im folgenden Fenster können Sie Einstellungen zum Grafikbeschleuniger SOFTWARE, zur Bildauflösung im Spiel, etwa 520/390, außerdem zu den Grafikdetails NORMAL vornehmen. Wenn Sie nicht sicher sind, belassen Sie es einfach bei den voreingestellten Werten. Sie können auch frei probieren, bis Sie die optimalen Einstellungen für Ihren PC gefunden haben. Zum Hauptmenü zurück schalten Sie mit einem Klick auf



3 Unter OPTIONS können Sie die Musik an- und abschalten, Ihre Spielfigur sowie die Rennlänge wählen. Ein Klick auf BACK führt zurück ins Hauptmenü.

4 Mit einem Klick auf



können Sie ein Einzelrennen starten. Im folgenden Bildschirm klicken Sie auf ONE PLAYER. Damit schalten Sie zum Streckenauswahl-Menü. Mit Mausklicks auf



und



können Sie eine der anfangs freigegebenen Strecken wählen. Mit einem Klick auf



bestätigen Sie Ihre Auswahl.

5 Nun müssen Sie noch durch Mausklicks auf



und



den gewünschten Schwierigkeitsgrad auswählen, den Sie mit einem Klick auf die Bildschirmmitte bestätigen. Weiter geht es mit Schritt 7.

6 Wählen Sie statt



wie unter Punkt 4 beschrieben, alternativ den Menü-Punkt CHAMPIONSHIP mit einem Mausklick aus, so aktivieren Sie damit die umfangreiche Rennserie. Um hier ein neues Spiel zu starten, klicken Sie auf SAVEGAME 1. In den folgenden drei Bildschirmen klicken Sie jeweils auf



um das erste Rennen der Serie zu laden. Nach einigen Sekunden sitzen Sie im Cockpit.

7 Haben Sie ein Lenkrad oder eine Spieletastatur angeschlossen, können Sie Ihr Fahrzeug damit steuern. Ist kein Eingabegerät angeschlossen, können Sie Ihr Auto mit den Tasten → ← ↑ ↓ steuern. Turbos zünden Sie mit [ ].

Spiel beenden

1 Wenn Sie das Rennspiel beenden möchten, drücken Sie einfach Alt und F4. Daraufhin wird das Spiel ohne weitere Eingaben geschlossen.

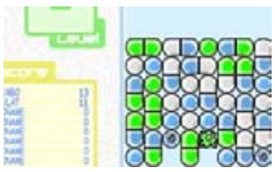
Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Deadly Weaponz, und klicken Sie Deadly Weaponz entfernen an.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster Windows Installer klicken Sie auf die Schaltfläche Ja. Innerhalb kürzester Zeit sind alle zum Spielen von „Deadly Weaponz" benötigten Dateien von Ihrem PC gelöscht.

Dr. Horst



Spiel installieren

1 Wählen Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM den Punkt Dr. Horst. Klicken Sie danach auf Überspielen.

2 Im darauf folgenden Fenster Dr. Horst - InstallShield Wizard klicken Sie auf Weiter. Akzeptieren Sie dann einfach den vorgeschlagenen Installationspfad C:\Programme\DrHorst\ mit einem Klick auf Weiter. Klicken Sie nach dem Überspielen auf Fertigstellen. Blenden Sie noch die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM per Klick auf Beenden aus.

Spiel starten

1 Sie starten das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



, das auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Oben links in der Menüleiste klicken Sie auf Game, dann auf Start new game.

3 Über das Menü



wählen Sie den Schwierigkeitsgrad von easy (einfach) bis hard (schwer). Das bestätigen Sie dann mit einem Klick auf Start game.

4 Daraufhin startet das Spiel. Mittels der Tasten → ← bewegen Sie die fallenden Steine horizontal. Mit den Tasten ↑ ↓ drehen Sie die Spielsteine im beziehungsweise gegen den Uhrzeigersinn. Mit [ ] können Sie die Steine dann schnell ablegen.

Spiel beenden

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie oben links auf Game und anschließend auf Exit.

Spiel entfernen

1 Um „Dr. Horst“ von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Programme und anschließend auf Dr. Horst. Jetzt klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü auf Dr. Horst entfernen.

2 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Ja. Damit werden alle für das Spiel erforderlichen Daten und Verzeichnisse vom Computer entfernt.

Fessie räumt auf



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Fessie räumt auf und anschließend auf Überspielen.

2 Übernehmen Sie den vorgeschlagenen Installationspfad C:\Programme\Fessie räumt auf, und klicken Sie zur Bestätigung auf Start. Nach dem Überspielen der Daten sehen Sie einen neuen Bildschirm. In diesem Fenster entfernen Sie per Mausklick darauf den Haken vor ☑ Installierte Anwendung ausführen. Klicken Sie abschließend auf OK, und blenden Sie die Oberfläche der Heft-CD-ROM per Klick auf Beenden aus.

Spiel starten

1 Um „Fessie räumt auf“ zu starten, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Programme und danach auf Fessie räumt auf. Klicken Sie dann auf Fessie räumt auf. Das Spiel wird gestartet.

2 Im Eröffnungsbildschirm drücken Sie die Taste ↵ und bestätigen anschließend die voreingestellte Auswahl mit einem erneuten Druck auf die ↵-Taste.

3 Daraufhin startet das Spiel, und Sie können sich den ersten Spielabschnitt vornehmen.

Spiel beenden

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, drücken Sie Esc und wählen mit der Taste ↓ den Menüpunkt



. Bestätigen Sie diese Auswahl mit der ↵-Taste, und verlassen Sie das Spiel mit einem Druck auf die Esc-Taste.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel wieder entfernen möchten, klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme, anschließend auf Fessie räumt auf. Klicken Sie im daraufhin aufgeklappten Menü auf Deinstallieren.

2 Bestätigen Sie Ihren Wunsch, das Spiel zu löschen, mit einem Klick auf Ja. Nachdem alle entsprechenden Dateien gelöscht wurden, können Sie den folgenden Bildschirm mit einem Klick auf OK schließen.

Fliegenkiller



Spiel installieren

1 Wählen Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM den Punkt Fliegenkiller. Klicken Sie danach auf Überspielen.

2 In den Lizenzbedingungen klicken Sie auf Ja und anschließend auf OK.

3 Entfernen Sie per Mausklick darauf das Häkchen vor ☑ Readme anzeigen. Übernehmen Sie den daraufhin vorgeschlagenen Installationspfad C:\GraFix Game\FliegenKiller mit einem Klick auf OK. Danach klicken Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auf Beenden.

Spiel starten

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Programme, dann auf GraFix Game_FliegenKiller. Klicken Sie anschließend auf FliegenKiller. Daraufhin wird das Spiel gestartet.

2 Das Eröffnungsfilmchen kann mit einem Mausklick abgebrochen werden. Ein weiterer Mausklick startet das Spiel.

Spiel beenden

Wenn Sie das Spiel „Fliegenkiller“ verlassen möchten, drücken Sie die Esc -Taste. Mit einem weiteren Druck auf die Esc -Taste schalten Sie zurück zur normalen Windows-Oberfläche.

Spiel entfernen

1 Zum Entfernen des Spieles klicken sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Programme und anschließend auf GraFix Game_FliegenKiller. Dann folgt ein Klick auf Uninstall FliegenKiller.

2 Bestätigen Sie den Wunsch, das Spiel zu löschen, im daraufhin geöffneten Fenster mit einem Klick auf Ja. Zum Abschluss klicken Sie noch auf die Zeile OK. Fertig – damit ist das Spiel „Fliegenkiller“ komplett von Ihrem Computer gelöscht.

Gonzo Heads



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Gonzo Heads und danach auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten Installationsbildschirm Gonzo Heads - InstallShield Wizard klicken Sie auf Weiter.

3 Übernehmen Sie den vorgeschlagenen Installationspfad C:\Programme\egames\Gonzo Heads\ mit einem erneuten Mausklick auf Weiter. Sobald alle notwendigen Dateien übertragen sind, können Sie die Installation mit einem Klick auf die Zeile Fertigstellen abschließen.

Spiel starten

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Programme und danach auf Gonzo Heads. Klicken Sie dann auf Gonzo Heads. Daraufhin wird das Spiel gestartet.

2 Nach wenigen Sekunden verschwindet der Eröffnungs-Bildschirm automatisch. Dann können Sie mit einem Klick auf



ein neues Spiel starten.

3 Sie steuern das Spiel komplett mit der Maus. Ein linker Mausklick zerstört benachbarte Köpfe gleicher Farbe, ein *rechter* Mausklick zerstört Köpfe gleicher Form. Zusätzlich können Sie noch auf die Sklaven am linken und rechten Bildschirmrand klicken. Damit werden Steine von den Seiten zur Mitte geschoben.

Spiel beenden

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, können Sie auf eine der beiden Schaltflächen klicken. Daraufhin sehen Sie für wenige Sekunden einen Abschiedsbildschirm. Sie können auch auf ☒ klicken und schalten so ohne Umwege zur Windows-Oberfläche.

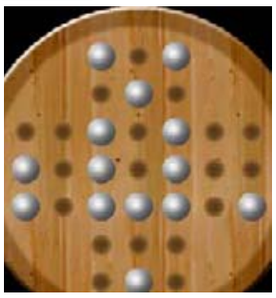


Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel entfernen möchten, klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie anschließend den Mauszeiger auf Programme und danach auf Gonzo Heads. Klicken Sie auf Gonzo Heads entfernen.

2 Im damit geöffneten Fenster Windows Installer klicken Sie einfach auf Ja. Innerhalb kurzer Zeit wird das Spiel komplett von Ihrem Computer entfernt.

Jumper



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Jumper und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie im nun geöffneten Willkommens-Fenster auf die Schaltfläche Weiter.

3 Stimmen Sie im daraufhin geöffneten Fenster dem Lizenz-Vertrag mit einem einfachen Mausklick auf Weiter zu.

4 Übernehmen Sie mit einem Klick auf Weiter das vom Programm vorgeschlagene Zielverzeichnis C:\Programme\Jumper. Ein erneuter Klick auf Weiter im nächsten Bildschirm startet den Installationsvorgang.

5 Klicken Sie, sobald der Vorgang abgeschlossen ist, noch auf die Schaltfläche Fertigstellen, um die Installation zu beenden.

Spiel starten

1 Schließen Sie die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden. Zum Spielstart klicken Sie auf Start unten links auf der Windows-Oberfläche. Ziehen Sie nun den Mauszeiger auf Programme und im daraufhin aufklappenden Menü auf Jumper. Damit öffnen Sie ein weiteres Menü. Darin klicken Sie Jumper an.

2 Mit dem Programmstart wird ein neues Spiel gestartet. Wenn Sie das abbrechen und ein neues starten wollen, klicken Sie auf Neues Spiel.

Spiel beenden

1 Möchten Sie „Jumper" beenden, so klicken Sie einfach auf Beenden unten links auf der Spiel-Oberfläche. Damit schalten Sie sofort zurück auf die Windows-Oberfläche.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel von Ihrem Computer entfernen möchten, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Einstellungen, danach auf Systemsteuerung, und klicken Sie schließlich auf den Eintrag Systemsteuerung.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie mit einem Doppelklick aus. In der Liste des damit geöffneten neuen Fensters klicken Sie gegebenenfalls auf ▼, bis Sie die Zeile Jumper 1.1 sehen. Klicken Sie darauf und anschließend auf Hinzufügen/Entfernen...



3 Sie sehen wiederum ein neues Fenster. Klicken Sie darin auf Weiter. Im nächsten Fenster wählen Sie mit einem Mausklick Ende. Innerhalb kurzer Zeit werden alle Dateien des Spiels gelöscht.

Milben-Alarm



Spiel installieren

1 Wählen Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM den Punkt Milben-Alarm. Klicken Sie danach auf Überspielen.

2 Die nächsten beiden Fenster werden automatisch geöffnet und wieder geschlossen. Es folgt die Lizenzvereinbarung, der Sie mit einem Klick auf Ja zustimmen.

3 Im folgenden Fenster werden Sie aufgefordert, einen Installationspfad anzugeben. Übernehmen Sie einfach mit einem Mausklick auf Weiter die vorgeschlagene Variante C:\Programme\Phenomedia AG\Milben-Alarm DL.

4 Der Programmordner für das Spiel steht damit fest. Bekräftigen Sie Ihre Wahl mit einem erneuten Klick auf Weiter. Daraufhin überträgt das Installations-Programm alle notwendigen Daten auf die Festplatte. Das dauert nur wenige Sekunden.

5 Schließen Sie die Installation mit einem Mausklick auf Fertigstellen ab.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Oberfläche der Heft-CD-ROM auf Beenden, um dieses Menü zu schließen. Danach können Sie das Spiel „Milben-Alarm" mit einem Doppelklick auf das Symbol, das auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde, starten.



2 Nach einem kurzen Ladevorgang sehen Sie das Spielmenü von „Milben-Alarm". Wählen Sie dort start, um ein neues Spiel zu starten.

3 Das gesamte Spiel wird mit der Maus gesteuert. Nehmen Sie die Milben ins Visier, und drücken Sie so lange die linke Maustaste, bis eine Milbe das Zeitliche segnet. Ist Ihr Anti-Milben-Mittel verpulvert, müssen Sie mit der *rechten* Maustaste wieder nachladen.

Spiel beenden

1 Wenn Sie ein laufendes Spiel Milben-Alarm beenden möchten, drücken Sie die Esc-Taste und klicken im daraufhin geöffneten Fenster auf den Eintrag menü.

2 Im folgenden Bildschirm klicken Sie einfach auf beenden und zur Bestätigung noch auf OK.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Programm von Ihrem PC entfernen möchten, klicken Sie auf Start. Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und anschließend auf den Eintrag Milben-Alarm DL. Dann klicken Sie auf Milben-Alarm deinstallieren.

2 Im folgenden Fenster müssen Sie die vorgegebene Einstellung ändern. Klicken



Sie dazu einfach auf Entfernen. Im Kreis vor dieserZeile wird ein Punkt gesetzt. Klicken Sie zur Bestätigung auf Weiter und im nächsten Fenster auf OK.

3 Quittieren Sie die daraufhin vorgeschlagene Option Ja, Computer jetzt neu starten mit einem Klick auf Fertigstellen. Der Computer wird daraufhin neu gestartet, und Milben-Alarm ist gelöscht.

Emergency 2 (Demo)



Spiel installieren

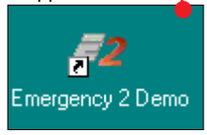
1 Wählen Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM den Punkt Emergency 2. Klicken Sie danach auf Überspielen.

2 Nach einer kurzen Unterbrechung sehen Sie das Fenster Emergency 2 Demo - InstallShield Wizard. Klicken Sie darin auf Weiter, und übernehmen Sie den vom Installationsprogramm vorgegebenen Installationspfad C:\Programme\Emergency 2 Demo\ im nächsten Fenster ebenfalls mit einem Mausklick auf Weiter. Daraufhin kopiert der Computer alle für das Spiel benötigten Dateien von der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auf die Festplatte.

3 Schließen Sie die Installation mit einem Klick auf den Eintrag Fertigstellen ab.

Spiel starten

1 Schließen sie jetzt die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Mausklick auf Beenden oben links. Auf der Windows-Oberfläche finden Sie daraufhin ein neues Symbol. Starten Sie die „Emergency-2"-Demo mit einem Doppelklick darauf.



2 Es folgt ein Vorspann, den Sie jedoch mit einem Druck auf die Esc-Taste abbrechen können.

3 Klicken Sie nun im Hauptmenü des Spiels auf die Zeile Neues Spiel starten. Nach einer kurzen Ladezeit sitzen Sie in der Einsatzzentrale von „Emergency 2" und müssen Ihre Einsatzkräfte zum ersten Unfallort dirigieren. Das gesamte Spiel lässt sich mit der Maus bedienen.

Spiel beenden

1 Wenn Sie Emergency 2 aus dem laufenden Spiel heraus beenden wollen, müssen Sie die Esc-Taste drücken, um ins Hauptmenü zurückzuschalten. Darin klicken Sie auf den Eintrag Programm beenden. Danach müssen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf Ja bestätigen. Daraufhin sehen Sie eine „Danksagung" für Ihren Einsatz. Die können Sie ganz bescheiden mit einem Druck auf die Esc-Taste abbrechen und so zur Windows-Oberfläche schalten.

Sollte die untere Windows-Befehlsleiste nicht mehr sichtbar sein, so drücken Sie gleichzeitig Strg und Esc und klicken dann auf Beenden..., um den Computer neu zu starten.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie die Probierversion von Emergency 2 entfernen möchten, klicken Sie auf Start am linken unteren Rand der Windows-Oberfläche und ziehen den Mauszeiger dann auf Programme, anschließend auf Emergency 2 Demo. Im daraufhin aufgeklappten Menü klicken Sie auf den Eintrag Emergency 2 Demo entfernen.

2 Bekräftigen Sie Ihren Wunsch, das Spiel zu löschen, mit einem Klick auf Ja im folgenden Fenster. Daraufhin beginnt das Programm, alle Spieldateien zu löschen. Nach kurzer Zeit sind alle Dateien der Demoversion Emergency 2 von Ihrem Computer entfernt.

Project Nomads (Demo)



Spiel installieren

1 Auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM wählen Sie den Punkt Project Nomads aus. Danach klicken Sie auf Überspielen.

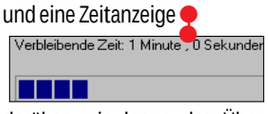
2 Nach kurzer Zeit sehen Sie den Startbildschirm von



Klicken Sie auf SETUP am unteren Bildrand. Das darauf folgende Willkommens-Fenster können Sie mit einem Mausklick auf Weiter einfach überspringen.

3 Übernehmen Sie den vorgegebenen Installations-Pfad C:\Programme\Project Nomads Demo mit einem Klick auf Weiter. Im folgenden Fenster haben Sie die Möglichkeit, eine Programmgruppe anzulegen. Klicken Sie erneut auf Weiter.

4 Damit sind alle im Vorfeld der Installation nötigen Schritte erledigt, und mit einem abermaligen Klick auf Weiter können Sie das Kopieren der notwendigen Dateien einleiten. Während dieses Vorgangs informieren ein blauer Laufbalken und eine Zeitanzeige



darüber, wie lange das Überspielen der Dateien noch dauert.

5 Sobald alle Dateien übertragen sind, wird ein neues Fenster geöffnet. Damit das Spiel nicht gleich startet, entfernen Sie das Häkchen vor der Zeile Project Nomads Demo starten, indem Sie darauf klicken. Klicken Sie dann auf Fertigstellen.

Spiel starten

1 Schließen Sie die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden. Sie können „Project Nomads" direkt von der Windows-Oberfläche aus starten. Klicken Sie dazu doppelt auf das Symbol



2 Sie sehen daraufhin den Startbildschirm des Spiels. Klicken Sie auf SPIELEN.

3 Den folgenden Einführungsfilm können Sie mit der Esc-Taste abbrechen.

4 Im Startbildschirm klicken Sie auf Einzelspieler und im folgenden Bildschirm auf Neues Spiel. Daraufhin wird das Spiel geladen.

5 Den zunächst gezeigten Film können Sie per Druck auf die Esc-Taste überspringen.

6 Durchs Spiel bewegen Sie sich mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓ sowie der Maus.

Spiel beenden

1 Möchten Sie das Spiel verlassen, so drücken Sie die F1-Taste, klicken im nächsten Menü auf Spiel verlassen und bestätigen die Entscheidung im folgenden Fenster per Klick auf OK.

2 Daraufhin sehen Sie wieder das Hauptmenü des Spiels. Klicken Sie auf Verlassen, und bestätigen Sie wiederum mit einem Klick auf OK.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel wieder entfernen möchten, klicken Sie auf Start am linken unteren Rand der Windows-Oberfläche, ziehen den Mauszeiger dann auf Programme, anschließend auf Project Nomads Demo. Klicken Sie danach auf die Zeile Project Nomads Demo deinstallieren, um das Deinstallationsprogramm zu starten.

2 Belassen Sie im folgenden Bildschirm die vorgegebene Einstellung Automatisch, und klicken Sie auf Weiter.

3 Um den Löschvorgang einzuleiten, klicken Sie jetzt noch auf Ende. Daraufhin wird das Programm entfernt.

Die 4te Offenbarung



Dieses Spiel kann man nur im Internet spielen. Dabei entstehen selbstverständlich Kosten für die Verbindung zum Internet. Bis zum Erreichen der siebten Spielstufe ist das Spielen selbst kostenlos. Leser, die zum Spielen den COMPUTERBILD-SPIELE-Zugang nutzen, genießen danach einen weiteren Monat ohne Spielgebühren. Sobald auch der abgelaufen ist, stellt Ihnen der Hersteller des Spiels pro Monat Spielgebühren zwischen 6,42 und 7,66 Euro in Rechnung.

Spiel installieren

1 Wenn Sie „Die 4te Offenbarung" installieren möchten, wählen Sie auf der Oberfläche der COMPUTER-BILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Mausklick Die 4te Offenbarung aus und klicken anschließend auf Überspielen.

2 Im Willkommen-Bildschirm klicken Sie auf Weiter. Danach übernehmen Sie der Einfachheit halber den vorgegebenen Installationspfad C:\Programme\Die 4te Offenbarung mit einem Klick auf Weiter. Genauso verfahren Sie im folgenden Bildschirm für die Erstellung einer Programmgruppe. Klicken Sie dann zum Überspielen der Daten erneut auf Weiter.

3 Um die Installation abzuschließen, klicken Sie auf Fertigstellen. Klicken Sie dann noch auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auf Beenden.

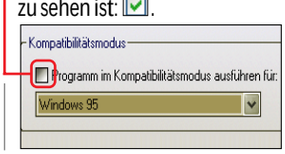
Kompatilitätsmodus unter Windows XP einrichten

1 Damit das Spiel unter Windows XP läuft, müssen Sie den **Kompatibilitätsmodus** S.220 einstellen. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf



2 In der Auswahlliste klicken Sie auf Eigenschaften. Im folgenden Menü Eigenschaften klicken Sie in der oberen Reihe auf den Karteireiter Kompatibilität.

3 Klicken Sie auf das Kästchen, so dass darin ein Haken zu sehen ist: ☑.



Klicken Sie neben dem Eingabefeld darunter auf ▼.

4 Daraufhin klappt eine kurze Liste auf. Klicken Sie darin auf Windows 98 / Windows Me und anschließend auf die Schaltfläche OK. Mit diesen Einstellungen läuft das Spiel auch unter Windows XP.

Spiel starten

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf



2 Im daraufhin geöffneten Auswahlmenü klicken Sie auf Zur D4O Anmeldung.

3 Tippen Sie hinter der Zeile Accountname* Ihren Spielernamen ein. Weiter unten hinter Email tippen Sie Ihre E-Mail-Adresse ein. Stimmen Sie danach mit einem Klick auf Ich stimme den AGB's zu. den Geschäftsbedingungen zu. Dann folgt noch je ein Klick auf Abschicken und auf OK.

4 Sie erhalten daraufhin eine E-Mail. Darin finden Sie Ihr Zugangspasswort.

5 Tippen Sie nun hinter Benutzername den D4O-Accountnamen aus der E-Mail an. Verfahren Sie sinngemäß bei Kennwort. Unter Server können Sie übrigens verschiedene Spielbereiche anwählen. Klicken Sie auf Verbinden und im daraufhin geöffneten Fenster auf Eintreten. Beim ersten Betreten der Spielarena müssen Sie jeweils bis zu vier Mal auf Verbinden und Eintreten klicken, um das Programm auf den aktuellen Stand zu bringen. Beim zweiten Betreten ist das nur noch ein Mal fällig.

6 Ist Ihr Spiel auf dem aktuellen Stand, so sehen Sie den Startbildschirm. Klicken Sie darin auf Die Welt betreten. Anschließend tippen Sie unter Bitte Namen eingeben einen beliebigen Spielernamen ein. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit ↵. Verfahren Sie sinngemäß bei Geschlecht. Beantworten Sie die folgenden Fragen, um Ihre Charakterwerte zu bestimmen. Quittieren Sie jede dieser Seiten mit je einem Klick auf Weiter (falls Ihnen die Charakterwerte nicht passen, klicken Sie auf Neu würfeln). Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit Ok. Daraufhin startet das Spiel. Klicken Sie dann auf Exit, um die Einführungssequenz zu verlassen. Hilfe zum Spiel bekommen Sie jederzeit durch Drücken der Taste F1.

Spiel beenden

1 Zum Beenden drücken Sie Esc und klicken danach auf



2 Wählen Sie dann beenden, und bestätigen Sie das mit einem Klick auf OK.

Spiel entfernen

1 Wenn Sie das Spiel von der Festplatte entfernen möchten, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Einstellungen und anschließend auf Systemsteuerung. Klicken Sie diesen Eintrag an.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie mit einem Doppelklick Software aus. In der Liste des damit geöffneten Fensters klicken Sie gegebenenfalls so oft auf ▼, bis die Zeile Die 4te Offenbarung zu sehen ist. Klicken Sie diesen Eintrag an. Es folgt ein Klick auf Hinzufügen/Entfernen...

3 Belassen Sie im daraufhin geöffneten Fenster die Einstellung auf Automatisch, und bestätigen Sie die Auswahl mit einem Mausklick auf Weiter. Bekräftigen Sie Ihren Wunsch, das Spiel zu entfernen, mit einem Klick auf Ende.

CD-Bremse / IBM Feature Tool

Die detaillierten Anleitungen zu den Programmen „CD-Bremse 1.23" und „IBM Feature Tool 1.5" finden Sie in der Rubrik „Profi-Ecke" ab Seite 198 in diesem Heft.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Autobahn Raser 3

Die Polizei schlägt zurück

Rennspiel für PC | Mit Vollgas über die Autobahn, auch schon mal im Gegenverkehr. Treten Sie das Gaspedal durch, und zeigen Sie Ihren Konkurrenten die Rücklichter. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen, wie Sie das meiste aus Ihrem Wagen herausholen und auf welche Streckendetails Sie achten müssen

Willkommen im rasanten Club der Autobahn-Raser. Gegründet wurde diese verschworene Gemeinschaft von einem exzentrischen Millionär, der nur unter dem Namen „Der Schatten" auftritt. Seine Leidenschaft sind wilde Rennen mitten durch den Berufsverkehr. Und zu diesem Spektakel sind auch Sie eingeladen.

Rasen Sie über Autobahnen, den Frankfurter Flughafen und durch die Berliner Innenstadt. Machen Sie den Hamburger Hafen und das Amsterdamer Grachtenviertel unsicher. Regeln gibt es keine. Hier zählt nur die Geschwindigkeit. Wer Rücksicht auf seine Konkurrenten oder den Straßenverkehr nimmt, hat schon verloren. Doch nehmen Sie sich vor den Blitzampeln und der Polizei in Acht. Denn die Gesetzeshüter haben schon ein wachsames Auge auf die verrückten Raser geworfen. Um Blaulichter sollten Sie also einen weiten Bogen machen und dann das Gaspedal bis zum Bodenblech durchtreten. Sollten Sie mit den Qualitäten Ihres Rennschlittens nicht ganz zufrieden sein, können Sie auch nachrüsten. Dazu haben Sie zwischen den einzelnen Rennetappen Gelegenheit.

Mit einer ordentlichen Portion Benzin im Blut tricksen Sie auch Kommissar Krüger aus. Der alte Widersacher des „Schattens" will das wilde Rennen nämlich endgültig stoppen und für Ruhe auf den Straßen sorgen. Das sollten Sie sich allerdings nicht so einfach gefallen lassen.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

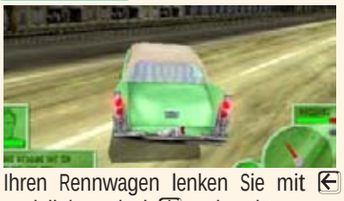
Spielvarianten

In „Autobahn Raser 3" stehen Ihnen zwei verschiedene Spielvarianten zur Wahl. Im Hauptmenü können Sie sich entweder für Quickrace oder Tour entscheiden.

Wählen Sie „Quick Race", dann können Sie sich ein Auto und eine beliebige Strecke aussuchen. Diese Spielvariante eignet sich sehr gut, um die Besonderheiten der einzelnen Kurse genauer kennen zu lernen und sich mit den Fahreigenschaften der verschiedenen Rennwagen vertraut zu machen. Die Bestzeiten für jedes Rennen werden automatisch abgespeichert, so dass Sie Ihren Fortschritt stets verfolgen können.

Die Spielvariante „Tour" schickt Sie auf das große Rennen gegen die anderen Mitglieder des „Autobahn-Raser-Clubs" (siehe nächste Seite). Auf insgesamt neun Etappen machen Sie unter sich aus, wer der beste und schnellste Autobahnraser ist. Die Tour führt Sie vom Bodensee bis nach Rotterdam. Nur die besten Fahrer qualifizieren sich für die folgenden Etappen. Wer zu langsam ist oder seinen Wagen zerstört, scheidet aus. Es geht um hohe Preisgelder, die Sie in technische Verbesserungen Ihres Wagens stecken können.

Steuerung



Ihren Rennwagen lenken Sie mit ← nach links und mit → nach rechts.



Mit ↑ geben Sie Gas, und mit ↓ steigen Sie auf die Bremse.



Besonders enge Kurven meistern Sie per Handbremse, die mit Alt bedient wird.



Eingesammelte oder gekaufte Turbos können Sie mit Strg einsetzen.



Mit ▭ drücken Sie auf die Hupe, um sich freie Bahn zu verschaffen.



Nach einem Unfall landen Sie mit ↵ wieder sauber auf der Strecke.

Optionen



Klicken Sie im Hauptmenü auf das Feld „Optionen", so können Sie alle technischen Einstellungen ändern, wie die Steuerung 1, die Bilddarstellung 2 und die Lautstärke der einzelnen Geräusche 3.

Internet



Falls Sie Internet-Zugang haben, können Sie im Hauptmenü auf „Internet" klicken. Aus dem Netz können Sie eine weitere Strecke und einen neuen Wagen beziehen.

Fahrer



Hagen Bergmanns Flitzer ist der schnellste und hat zudem die beste Straßenlage. Nur an den Bremsen hat der ehemalige Rennfahrer ein wenig gespart.



Mit Eric van Rooijens Schlitten können Sie dank guter Straßenlage und starker Bremsen lässig über die Strecke kreuzen. Die Beschleunigung ist eher schwach.



Jan, genannt „El Nino", hat den Wagen mit der besten Beschleunigung. Er ist aber nicht der Schnellste, und auf die Bremsen können Sie sich auch nicht immer verlassen.



Noa besitzt einen in allen Belangen ausgewogenen Rennwagen, der nicht nur schnell, sondern auch sehr robust ist und gut auf der Straße liegt.



Der Buggy von Ariane von Rasnitz ist das schwächste Fahrzeug im Teilnehmerfeld. Das Spaßmobil ist behäbig und lässt sich gar nicht so einfach beherrschen.



Den Geländewagen von Kommissar Krüger dürfen Sie erst fahren, wenn Sie die Spielvariante „Tour" erfolgreich absolviert haben. Es ist der beste Wagen von allen.

Garage



Vor jedem Rennen sollten Sie einen Abstecher in die Garage machen. Dort können Sie Ihren Rennflitzer mit einigen nützliches Extras ausstatten, solange Sie über ausreichend Kleingeld verfügen.



Für eine optimale Motoreneinstellung sollten Sie immer etwas Zeit und Geld übrig haben. Denn dadurch werden das Beschleunigungsvermögen und die Spitzengeschwindigkeit Ihres Wagens deutlich verbessert.



Neue Reifen sind besonders für schnelle Fahrzeuge sehr wichtig. Frische Schlappen verbessern die Straßenlage enorm, so dass Sie selbst bei hohem Tempo und schwieriger Strecke nicht die Kontrolle verlieren.



Investitionen in die Bremsflüssigkeit sind bei diesem verrückten Rennen eigentlich nicht notwendig. Denn das Bremspedal wird sowieso kaum mal berührt. Sparen Sie Ihr Geld lieber für zusätzliches Turbo-Ökauf.



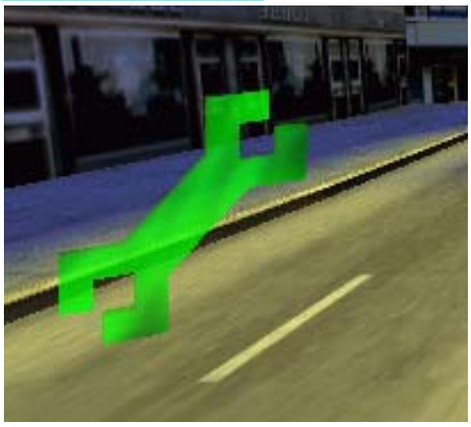
Durch ein sportlich eingestelltes Getriebe verbessern Sie die Höchstgeschwindigkeit und die Beschleunigung Ihres Wagens deutlich. Gleichzeitig verschlechtert sich aber auch die Straßenlage ein wenig.



Turbo-Ökann während eines Rennens Gold wert sein. Drücken Sie auf Strg, um es einzusetzen. Damit geht Ihr Rennwagen ab wie eine Rakete, und Sie zischen an der staunenden Konkurrenz einfach so vorbei.

Autobahn Raser 3 Die Polizei schlägt zurück FORTSETZUNG

Extras auf der Strecke



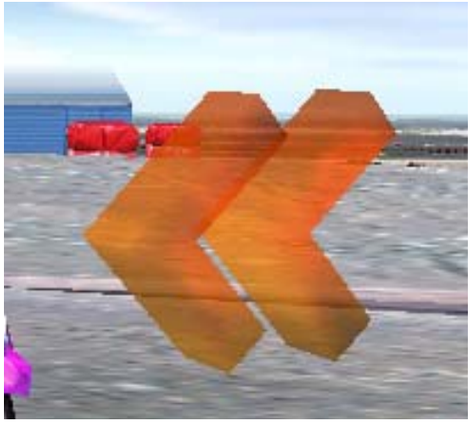
Einfache Schraubenschlüssel reparieren zehn Prozent eines Schadens am Wagen. Gekreuzte Schraubenschlüssel sind sogar für 30 Prozent Reparatur gut.



Ein blaues T-Symbol füllt zehn Prozent Ihres Tanks mit Turbo-Öauf. Sammeln Sie ein gelbes T-Symbol ein, so erhalten Sie die dreifache Menge.



Für ein gelbes Euro-Zeichen werden Ihnen 100 Euro auf dem Konto gutgeschrieben. Ein orangefarbenes Euro-Zeichen bringt 500, ein rotes sogar 1000 Euro ein.



Berührt Ihr Wagen ein Beschleunigungszeichen, so rast er für einige Sekunden mit Raketenantrieb über die Strecke. Währenddessen sollten Sie sehr vorsichtig lenken.



Sobald Sie ein Lenkradschloss eingesammelt haben, verlieren Ihre Gegner für kurze Zeit die Kontrolle über ihre Fahrzeuge, und Sie können Vorsprung herausfahren.



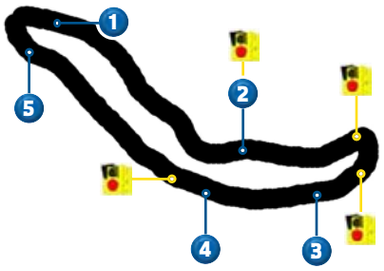
Der gelbe Blitz macht Ihr Fahrzeug für einige Sekunden unzerstörbar. Während dieser Zeit können Sie nach Belieben andere Fahrzeuge von der Strecke rammen.

Spielbildschirm



Verschiedene Einblendungen helfen Ihnen, während des Rennens den Überblick zu behalten. Am linken Bildrand sehen Sie die aktuelle Reihenfolge im Rennen 1. Das Bild Ihres Fahrers ist hell umrandet. Darunter werden Mitteilungen anderer Rennfahrer gezeigt 2, von denen Sie sich nicht irriteren lassen sollen. Besonders nützlich ist der Pfeil 3, der vor engen Kurven eingeblendet wird und Ihnen die optimale Richtung vorgibt. Oben rechts sehen Sie die laufende Rennzeit eingeblendet 4. Darunter wird gezeigt, in welcher Runde des Rennens Sie sich befinden und wie viele Runden insgesamt absolviert werden müssen 5. Die Positionsanzeige 6 teilt Ihnen mit, auf welchem Platz innerhalb des Fahrerfeldes Sie sich zur Zeit befinden. Die Schadensanzeige 7 gibt Auskunft darüber, wie stark Ihr Wagen bereits beschädigt wurde. Ist der Balken ganz rot, haben Sie das Rennen verloren. Anhand der Turbo-Anzeige 8 sehen Sie, wieviel Turbo-Öie noch im Tank haben. Rechts daneben ist die Geschwindigkeitsanzeige 9. Unter dem Tacho sehen Sie dann noch den Geldbetrag 10, den Sie im aktuellen Rennen bereits eingesammelt haben.

Bodensee





Hinter der Rechtskurve nach dem Start ist eine Sprungschanze, die Sie unbedingt nutzen sollten, um an die 1000 Euro zu kommen.



Blitzampeln lassen sich mit einem kleinen Schubser einfach umlegen. Dann müssen Sie keine Strafe fürs Rasen bezahlen.



Wählen Sie an der Weggabelung die linke Trasse, so finden Sie Reparatur-Schlüssel und Turbo-Ď Rechts gibt es Geld.

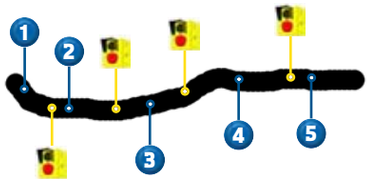


In der kleinen Ortschaft können Sie einen Sandhaufen als Sprungschanze nutzen, um an die 1000 Euro zu gelangen.



Berühren Sie das Beschleunigungsfeld im Tunnel, um über die Sprungschanze katapultiert zu werden.

München - Wien





Gleich nach dem Start ist ein Beschleunigungsfeld auf der Strecke. Berühren Sie es, um die Konkurrenz von Anfang an hinter sich zu lassen.



Hinter der Blitzampel können Sie rechts von der Autobahn abfahren und ein Dorf durchqueren. Dort gibt es einige Extras abzuräumen.



Der umgekippte Laster gibt eine sehr gute Sprungschanze ab, über die Sie leicht an die schwebenden Extras gelangen.

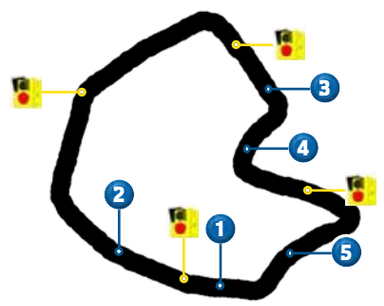


Fahren Sie ungeachtet des starken Gegenverkehrs durch die linke Tunnelröhre , um die Polizeisperren zu umgehen.



Direkt hinter der Blitzampel können Sie die Autobahn verlassen und die Extras dann auf einem Schleichweg einsammeln.

Wien





An der Polizeisperre hinter dem Start sollten Sie rechts vorbeifahren. Auf dieser Seite liegen die meisten nützlichen Extras.



Rechts neben der nächsten Polizeiabsperrung steht eine Sprungschanze, die Sie nutzen sollten, um vorbei zu kommen.



Fahren Sie durch den Anhänger des abgestellten Lasters. Dort können Sie einige Reparatur-Schlüssel einsammeln.



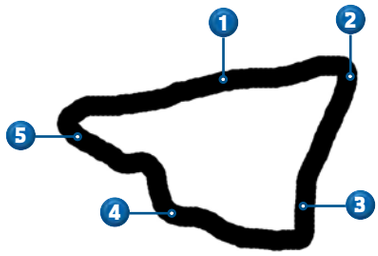
Die Straße zum Stephansdom ist eng. Dort sollten Sie mit Turbo-Ď durchrasen, um nicht von der Polizei aufgehalten zu werden.



Direkt hinter dem Stadtpark ist noch eine letzte Absperrung der Polizei. Durchbrechen Sie die ohne langes Zögern mit Vollgas.

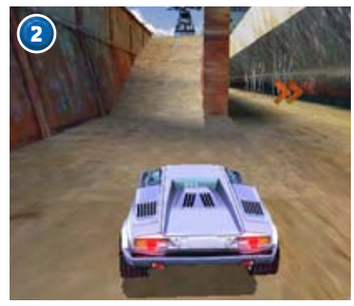
Autobahn Raser 3 Die Polizei schlägt zurück FORTSETZUNG

Hamburg Hafen





Gleich nach dem Rennstart können Sie rechts auf eine Rampe fahren. Dort werden Sie mit einer stattlichen Geldsumme belohnt.



Wählen Sie an der Weggabelung die rechte Trasse am Schiff vorbei. Dort werden Sie nicht nur beschleunigt, sondern auch unzerstörbar.



Es lohnt sich, die Rennstrecke zu verlassen und links auf die Eisenbahnschienen auszuweichen. Dort warten einige Euro.

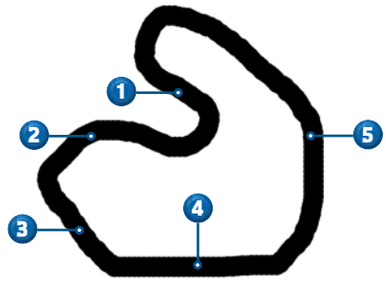


Manche der Sandhügel können Sie als Sprungschanze benutzen, um einige der schwebenden Extras zu ergattern.



Wenn Sie den Weg durch den Schiffsrumpf wählen, werden Sie mit einer höheren Geschwindigkeit und 2000 Euro belohnt.

Frankfurter Flughafen





Unter den Tragflächen der abgestellten Flugzeuge sind viele Euro versteckt. Diese Slalomfahrt lohnt sich bestimmt.



Sie können die Abkürzung über die Flügel des quer stehenden Flugzeugs nehmen. Im Innenraum gibt es viele Extras zu finden.



Vor dem Abgrund sollten Sie den Blitz einsammeln, der unzerstörbar macht. Sonst nimmt der Rennwagen Schaden.

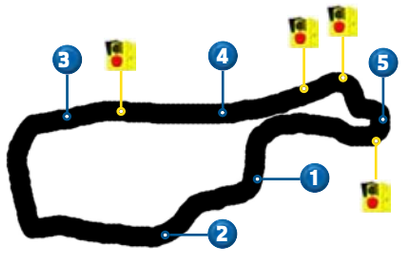


Durch den Rumpf des mitten auf der Strecke parkenden Flugzeugs zu fahren, zahlt sich finanziell ebenfalls kräftig aus.



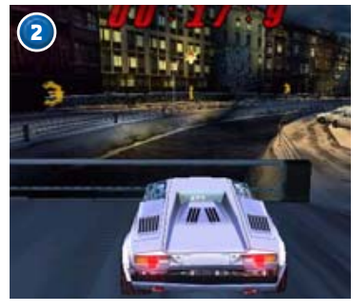
Wenn Sie durch den offenen Anhänger des Lasters fahren, werden die Schäden an Ihrem Fahrzeug repariert.

Berlin





Der ersten Straßensperre können Sie mit Vollgas über die Rampe entgehen und gleichzeitig noch ein paar Extras einsammeln.



Hinter der Brücke über den Kanal sollten Sie den linken Weg einschlagen, um nicht in die Polizeiabsperrungen zu geraten.



Den quer auf der Strecke parkenden Laster können Sie als Sprungrampe benutzen, um an die schwebenden Extras zu kommen.

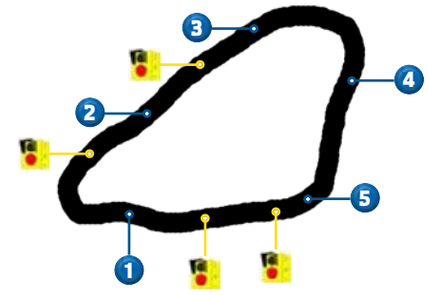


Fahren Sie auch durch den längs auf der Strecke stehenden schwarzen Laster. Dann wird Ihr beschädigter Wagen teils repariert.



Nicht weit vor der Zielgeraden können Sie eine hohe Schneewehe als Sprungschanze nutzen. Das wird mit 1000 Euro belohnt.

Scheveningen





Wählen Sie an der ersten Weggabelung die linke Strecke, so finden Sie Euro. Auf der rechten Strecke werden Sie mit Turbo-Översorgt.



Fahren Sie durch den Anhänger des schwarzen Lastwagens. Dann werden die Schäden an Ihrem Rennwagen repariert.



Ein Abstecher links runter zum Strand lohnt sich. Dort sind zahlreiche Extras versteckt, die Ihnen helfen werden.

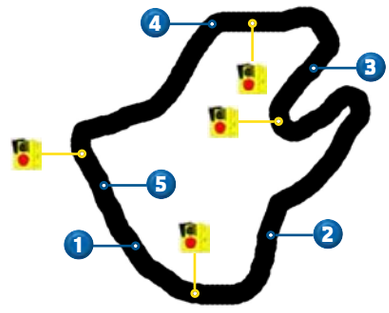


An der Weggabelung sollten Sie die linke Trasse durch den Gegenverkehr wählen. Dort gibt es die meisten Extras.



Auf der langen geraden Strecke im Wald können Sie mit Hilfe des Beschleunigungszeichens richtig Gas geben.

Amsterdam





Wählen Sie bei der Tordurchfahrt den linken Weg, so wird Ihr Wagen repariert. Springen Sie rechts über die Rampe, gibt es Geld.



Hinter der Orgel liegt ein Lenkradschloss. Rasen Sie durch das Hindernis, und sammeln Sie sich Extras ein. Dem Auto schadet es nicht.



An der Straßensperre der Polizei kommen Sie am einfachsten vorbei, indem Sie über die Rampe in der Fahrbahnmitte springen.

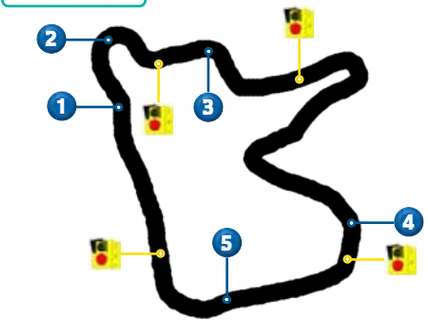


Nehmen Sie an der Weggabelung vor dem Kanal unbedingt die rechte Abzweigung. Die linke ist nämlich eine Sackgasse.



Wenn Sie über die Rampe mitten auf der Rennstrecke springen, werden die Schäden am Fahrzeug repariert.

Rotterdam





An der ersten Straßensperre der Polizei kommen Sie am leichtesten vorbei, indem Sie einfach mit Vollgas über die Rampe springen.



Auch an der Baustelle, wo die Fahrbahnen sehr eng werden, führt der beste Weg über die Rampe auf der rechten Seite der Strecke.



Nehmen Sie die Unterführungen in der Innenstadt. Dort tummeln sich keine lästigen Polizeiwagen, und Sie haben freie Fahrt.



Auf der Hängebrücke sollten Sie zwischen den beiden Spuren fahren. Denn auf dem Betonsockel befinden sich viele Extras.



Im Tunnel ist die linke Röhre die bessere Wahl. Sie stoßen zwar auf gefährlichen Gegenverkehr, haben aber Ihre Ruhe vor der Polizei.

Spieleinstieg

Jumper[1]

Denkspiel für PC | Überspringen Sie Kugeln, bis nur noch eine übrig ist

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, auf Jumper, und klicken Sie auf Jumper.

3 Nun baut sich das Spielfeld auf und Sie können beginnen.



4 So wird gespielt: Sie springen mit einer Kugel über eine andere. Das tun Sie, indem Sie eine Kugel anklicken, die linke Maustaste gedrückt halten und die Kugel auf ihre neue Position ziehen. Die übersprungene Kugel verschwindet. Ziel ist es, nur eine Kugel übrig zu behalten.

5 Sie beenden das Spiel durch Klick auf Beenden.

[1] sprich: „Dschampa"

Spieleinstieg

Banana's Journey[2]

Quizspiel für PC | Alles Banane? Begleiten Sie die krumme gelbe Frucht auf ihrem Weg in die Obstschale

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf



um eine Partie zu beginnen.

3 Sie müssen durch Anklicken von Personen und Gegenständen die Reise einer Banane vom Regenwald bis in den heimischen Supermarkt überwachen. Vor jeder neuen Station der Reise bekommen Sie per Text genaue Anweisungen darüber, was Sie tun sollen. In der ersten Station beispielsweise eine Bananenstaude pflanzen, die im Korb steckt, und dann warten, bis Erntezeit ist. Wenn Sie die Aufgabe gelöst haben, startet jeweils ein kleines Bananenquiz mit drei Fragen. Wenn die Banane nach vier Etappen am Ziel ist, ist das Spiel vorbei, und Sie können es mit Klick auf exit wieder schließen.

[2] sprich: „Bananas Dschörneh" [3] sprich: „Tschahmd"

Spieleinstieg

Fliegenkiller 2

Actionspiel für PC | Lästige Fliegen surren überall herum. Geben Sie Ihnen Saures – für möglichst viele Punkte

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, GraFix Game_FliegenKiller und klicken Sie auf FliegenKiller.

3 Nach einer Weile öffnet sich ein Fenster. Klicken Sie mit der linken Maustaste hinein.

4 Jetzt sehen Sie das Spielfeld, einen Schreibtisch. Fliegen rasen herum. Folgen Sie ihnen mit dem Mauszeiger, einem gelben Fadenkreuz, und klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn Sie eine Fliege berühren. Wenn Sie treffen, sinkt das Tierchen nach unten, und Sie bekommen Punkte dafür. Alle Fliegen sind dabei gleich, bis auf eine Ausnahme: eine rot gekleidete, motorbetriebene Fliege (Kreis), die mehr Punkte bringt. Nach 150 Sekunden ist das Spiel automatisch vorbei. Sie werden dann gefragt, ob Sie weiterspielen wollen.



5 Genug Fliegen gejagt? Sie beenden das Spiel mit Esc.

Spieleinstieg

Dr. Horst

Denkspiel für PC | Für jede Bazille gibt es die richtige Pille – wenn Sie die auf den rechten Fleck bringen

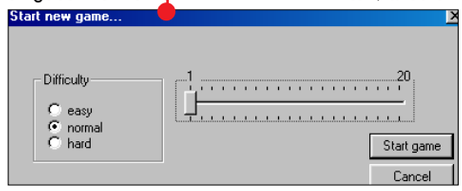
1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 In dem nun geöffneten Fenster finden Sie oben links den Menüpunkt Game. Klicken Sie darauf, so öffnet sich ein weiteres Fenster. Hier wählen Sie Start new game.

3 Wieder öffnet sich ein Fenster, in dem Sie links die Schwierigkeitsstufe und rechts die Start-Spielstufe eingeben können.



Wenn Sie sich entschieden haben, klicken Sie auf Start game. Und los geht's!

4 Sie müssen Bazillen bekämpfen. Das tun Sie, indem Sie ein- oder zweifarbige Pillen so auf dem Spielfeld ablegen, dass sie mit dem Bazillus senkrecht oder waagerecht eine Reihe von vier gleichfarbigen Teilen bilden. Eine solche Reihe löst sich auf, und der Bazillus ist besiegt. Wenn Sie alle Bazillen einer Spielstufe beseitigt haben, kommt die nächste, bis zur Spielstufe 20. Sie lenken die herabfallenden Pillen durch →, ←, ↑ und ↓. ↑ und ↓ drehen die Pille, mit ← und → schieben Sie die Pille nach links oder rechts. Wenn Sie [ ] gedrückt halten, fällt die Pille schneller.

5 Die Partie ist vorbei, wenn eine Pille an den oberen Rand stößt. Spiel beenden durch Klicken auf ☒ rechts oben.

Spieleinstieg

Charmed[3]

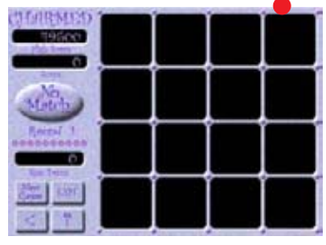
Denkspiel für PC | Wo sind Dreiergruppen auf dem Spielfeld? Anklicken und Punkte machen!

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Ein Fenster öffnet sich. Sie müssen einen Moment warten, dann sehen Sie das noch leere Spielfeld.



Mit einem Klick auf



starten Sie eine Partie.

3 Jetzt sehen Sie vier verschiedene Symbole in vier verschiedenen Farben, die sich auch noch in unterschiedliche Richtungen drehen. Nun gilt es, passende Dreiergruppen zu finden. Entweder stimmen Farbe und Form überein, zum Beispiel drei gelbe Sterne, oder Form und Drehrichtung stimmen, etwa drei Rauten, die sich nach rechts um ihre Achse drehen. Dritte Möglichkeit: Gleiche Farbe, gleiche Drehrichtung. Drei gelbe Symbole, die sich von oben nach unten drehen, zählen beispielsweise als Gruppe. Klicken Sie die drei Symbole Ihrer Wahl einfach an: Wenn Sie Recht haben, verschwinden die Symbole, und Sie bekommen Punkte. Nach kurzer Zeit werden die leeren Flächen mit neuen Symbolen aufgefüllt. Falls Sie sich irren, ist das nicht weiter schlimm. Ein Geräusch zeigt Ihnen an, dass die Gruppe nicht stimmt, sonst passiert nichts. Wenn Sie der Meinung sind, aus den Symbolen kann keine Dreiergruppe gebildet werden, klicken Sie auf



Falls Sie Recht haben, kommen Sie in die nächste Spielstufe. Falls Sie falsch liegen, zeigt das Spiel Ihnen eine mögliche Gruppe an, und das Spiel ist vorbei.

4 Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf EXIT.

Spieleinstieg

Gonzo Heads[4]

Denkspiel für PC | Lassen Sie zueinander passende Steinquader verschwinden. Aber Vorsicht: Nachdenken ist Pflicht!

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Ein Fenster öffnet sich, und nach ein paar Sekunden sehen Sie das Spielfeld.

3 Klicken Sie auf



, um eine Partie zu beginnen. Ziel des Spiels ist es, möglichst alle Steine vom Feld zu räumen. Sie müssen dabei mindestens Paare entfernen – entweder mit dem gleichen Gesicht oder der gleichen Farbe. Dazu klicken Sie einen Stein mit der linken Maustaste an, wenn er und alle anliegenden in der gleichen Farbe verschwinden sollen. Mit der *rechten* Maustaste sorgen Sie dafür, dass die mit dem gleichen Gesicht verschwinden, so sie denn angrenzen.

4 Links und rechts an den Seiten sehen Sie Männchen. Die sind keineswegs zur Zierde da: Wenn Sie eines anklicken, wird es ins Spielfeld laufen und die Steinreihe so weit schieben, wie es kann. Das ermöglicht Ihnen, entstandene Lücken wieder zu schließen.

5 Wenn alle Steine verschwunden sind oder Sie keine weiteren mehr verschwinden lassen können, ist die Partie beendet. Sie haben nun die Wahl mit Klick auf „New Game" ein neues Spiel zu beginnen oder mit EXIT das Spiel zu verlassen.



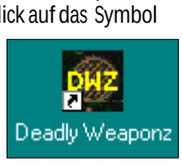
Gleiche Farbe oder gleiches Gesicht? Dann reicht ein Mausklick zum Verschwindenlassen.

Spieleinstieg

Deadly Weaponz[5]

Rennspiel für PC | Geben Sie Gas, und gewinnen Sie die wildesten Rennen

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



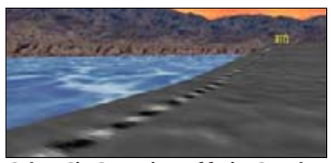
, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Nun tauchen diverse Menüs auf, in denen Sie unter anderem Grafikeinstellungen vornehmen können – aber nicht müssen. Erst ein Menü mit dem Titel „Settings" im nächsten Menü können Sie dann wählen, ob Sie ein einzelnes Rennen (Single Race) oder eine Meisterschaft (Championship) fahren möchten. Im Einzelrennen können Sie eine von sechs Rennstrecken auswählen, indem Sie die Pfeile links und rechts anklicken, bis Sie zufrieden sind.

3 Ein Rennen beginnt. ↑ dient zum Gas geben, ↓ zum Bremsen, mit ← → lenken Sie den Wagen nach links oder rechts. Zusätzlich haben Sie drei Mal im Rennen die Möglichkeit, mit [ ] eine Turbo-Beschleunigung zu zünden.

Ziel des Spiels ist es, als Erster im Ziel zu sein. Wenn Sie von der Strecke abkommen, kostet das Zeit. Also lieber etwas langsamer fahren, dafür nicht vom Weg abkommen.

4 Wenn Sie genug vom Rasen haben, erst Esc drücken, dann den nächsten Bildschirm mit Maustaste wegklicken, dann klicken Sie auf die Pfeilsymbole, bis Sie im Hauptmenü sind, und beenden das Spiel mit Esc.



Geben Sie Gummi – auf freier Strecke.

Spieleinstieg

Fessie räumt auf

Actionspiel für PC | Als umweltfreundlicher Drache vernichten Sie Müllberge und kämpfen gegen fiese Monster

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Fessie räumt auf, und klicken Sie auf Fessie räumt auf. Drücken Sie dann [ ].

3 Wählen Sie SPIEL STARTEN mit den Pfeiltasten aus, und drücken Sie ↵.

4 Im Spiel müssen Sie mit Fessie Müll einsammeln und dabei den Monstern ausweichen oder sie vernichten. Das können Sie tun, indem Sie beispielsweise einen Müllcontainer auf sie fallen lassen. Wenn Sie den Müll aufgesammelt haben, müssen Sie durch den Ausgang weiter. Der ist meist hinter einer Wand versteckt. Sie bewegen Fessie mit → ← ↑ ↓. Wenn Sie Strg und eine Pfeiltaste drücken, gräbt Fessie in der angegebenen Richtung, ohne sich zu bewegen. Und mit ⇧ und einer Pfeiltaste kann Fessie Feuer in die gewünschte Richtung speien, falls er vorher welches gefunden hat. Feuer befindet sich in Glaskugeln, die in den Spielstufen verteilt sind. Dazu finden Sie als Sonderausrüstung noch Schutzschilde in blauen Glaskugeln und Bomben. Bomben können Sie mit [ ] überall ablegen, wo sie nach kurzer Zeit explodieren. Manchmal kommen Sie nur so an den Ausgang.

5 Sie beenden das Spiel, indem Sie im Hauptmenü auf „Beenden" gehen und ↵ drücken.



Fessie (links oben) muss in jeder Spielstufe den gesamten Müll einsammeln.

Spieleinstieg

Milbenalarm

Actionspiel für PC | Milben, wohin man sieht: Bekämpfen Sie die allgegenwärtigen Parasiten mit Insektenspray

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit Linksklick start aus.

3 Jetzt befinden Sie sich in der Milbenbar. Lenken Sie den Mauszeiger auf eine Milbe, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, bis die Milbe vom Insektenspray erledigt wurde. Wählen Sie dann die nächste an. Sie haben gut 90 Sekunden Zeit, in denen Sie so viele Milben wie möglich ausschalten sollen. Kellner bringen dabei mehr Punkte als normale Milben, Erste-Hilfe-Milben noch mehr, und den Vogel in Sachen Punkte schießen Milben auf einer tragbaren Toilette ab, die aber selten auftauchen.

4 Nach Ende einer Partie gelangen Sie wieder ins Hauptmenü, wo Sie mit „Beenden" das Spiel verlassen können.



Noch nicht viel los im Milbengasthaus. Doch leider ändert sich das bald, wenn Sie nichts dagegen tun.

4sprich: „Gonzo Häds"
5sprich: „Dädl Wepons"

Spieleinstieg

Project Nomads (Demo)

Actionspiel für PC | Als Weltraum-Nomade kämpfen Sie in Wolkenstädten gegen lästige Insekten und andere Gegner

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

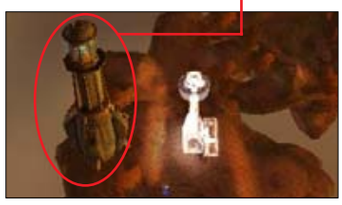
2 Im darauf folgenden Start-Menü lösen Sie den Ladevorgang mit einem Mausklick auf SPIELEN aus.

3 Sobald das Spiel vollständig geladen ist, wählen Sie Einzelspieler aus und klicken anschließend auf Neues Spiel. Das Spiel beginnt.

4 Nach dem Vorspann sollten Sie auf der Felsinsel zuerst die Absturzstelle Ihres Raumgleiters untersuchen. Sie treffen dort auf den Geist eines Baumeisters, von dem Sie Ihr erstes Artefakt erhalten.



5 Mit dem Artefakt können Sie jetzt einen Wachturm bauen. Drücken Sie dazu ↵ oder die linke Maustaste und stellen Sie das Gebäude auf.



6 Laufen Sie auf den Wachturm zu, drücken Sie ↵ oder die linke Maustaste, um das Gebäude zu benutzen, und bestätigen Sie Ihre Auswahl ebenfalls mit ↵.

7 Sie können das Spiel jederzeit mit F1 unterbrechen. Mit einem Klick auf Spiel verlassen und einem weiteren auf Ja verlassen Sie das aktuelle Spiel.

8 Um das Programm endgültig zu beenden und zurück zur Windows-Oberfläche zu schalten, bestätigen Sie im Hauptmenü Verlassen mit Ja.



Spieleinstieg

Emergency[1] 2 (Demo)

Simulation für PC | In der Rolle eines Einsatzleiters der Rettungskräfte helfen Sie Menschen aus Notsituationen und Unfällen

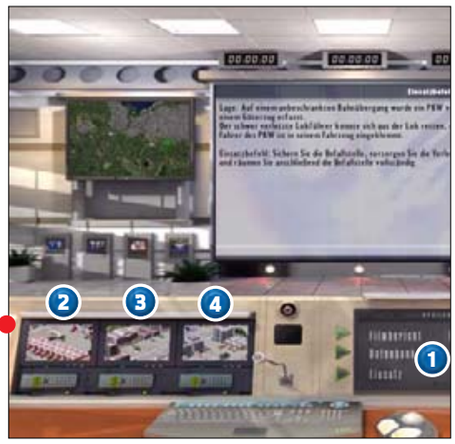
1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



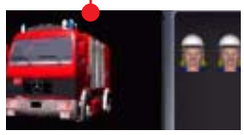
auf der Windows-Oberfläche.

2 Im darauf folgenden Menü lösen Sie per Klick auf Neues Spiel starten den Spielbeginn aus.

3 Jeder Rettungseinsatz beginnt für Sie in der Einsatzzentrale. Hier bekommen Sie Information über Ihre Aufgabe (1) und können Rettungskräfte, wie Feuerwehr (2), Polizei (3) und Krankenwagen (4) einteilen. Per Klick mit der linken Maustaste öffnen Sie das für die Auswahl der jeweiligen Einsatzkräfte zuständige Fenster.



4 In Ihrem ersten Auftrag beim Unfall an der Bahnstrecke benötigen Sie zur Rettung der Verletzten zwei Krankenwagen mit je einem Ärzteteam nebst Krankentrage sowie einen Notarzt. Um später die Bahnstrecke wieder frei zu bekommen, sollten Sie gleich noch den Abschleppwagen mitschicken. Zuerst müssen jedoch ein Ausrüstungsfahrzeug der Feuerwehr sowie zwei Feuerwehrleute zum Unfallort schicken.



Im Feuerwehr-Auswahlmenü (2) wählen Sie Ihre Männer mit einem Mausklick aus und schicken das Fahrzeug mit Los! zum Unfallort.

5 Ist der Feuerwehrwagen am Unfallort eingetroffen, öffnen Sie per Klick mit der *rechten* Maustaste das Aktionsmenü des Wagens. Wählen Sie per Linksklick das Fahrzeugsymbol aus, und lassen Sie die Männer aussteigen.



6 Sie können im Spiel jederzeit mit Esc ins Hauptmenü schalten, wo Sie das Programm beenden können. Falls nach Spielende die Windows-Startleiste verschwunden ist, drücken Sie gleichzeitig auf Strg und Esc und wählen Neu starten.

[1] sprich: „Imördschen SSi"

Spieleinstieg

Die 4te Offenbarung

Online-Rollenspiel für PC | Als Amazone oder Magier durchstreifen Sie mystische Welten im Internet

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol

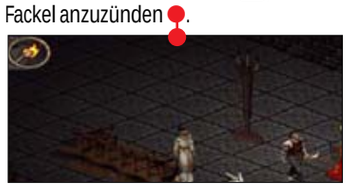


auf der Windows-Oberfläche.

2 Nach erfolgreicher Anmeldung auf dem Spiel-**Server** S. 220 klicken Sie auf Die Welt betreten. Haben Sie bereits eine Spielfigur, so klicken Sie anschließend gleich auf Eintreten.

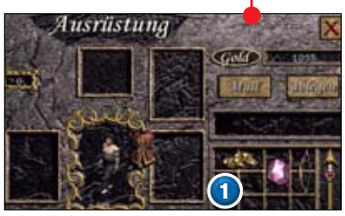
3 Haben Sie noch keine Spielfigur, dann können Sie mit Neue Spielfigur Ihren Helden erschaffen. Folgen Sie den Menüs, und bestätigen Sie am Schluss die Eigenschaften Ihrer Spielfigur mit OK.

4 Stehen Sie zum Spielstart im Dunkeln, so drücken Sie auf F4, um eine Fackel anzuzünden.



Fackeln können in dunklen Katakomben überlebenswichtig sein, daher sollten Sie stets einige Exemplare in Ihrer Ausrüstung haben.

5 Inss Ausrüstungsmenü schalten Sie mit . In diesem Menü sehen Sie sämtliche Gegenstände, die Ihr Held mit sich führt (1). Da er anfangs noch unbekleidet durch die Welt spaziert, sollten Sie Ihrem Helden ein paar Klamotten spendieren. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den ausgesuchten Gegenstand, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie zum Beispiel das Hemd auf die dargestellte Spielfigur.



6 Um das Spiel zu verlassen, klicken Sie auf , dann auf beenden und auf



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Age of Mythology

Strategiespiel für PC | Auf den Spuren des atlantischen Helden Arkantos kommen Sie rum in der Sagenwelt: Ob im alten Troja, in der Unterwelt oder in Ägypten, überall müssen Sie sich mit unfreundlichen Zeitgenossen herumärgern. Hier steht, wie's geht Spielverlauf siehe Test Seite 48

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Einheiten

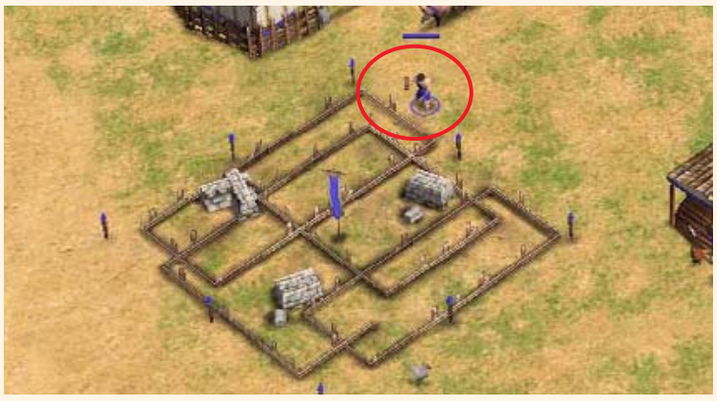


1 Einheiten steuern Sie, indem Sie sie anklicken und dann mit der *rechten* Maustaste auf das Ziel klicken. Sofort setzt sich die Einheit in Bewegung, um dorthin zu gelangen. Haben Sie einfach ein Fleckchen Land angeklickt, bleibt die Einheit dort stehen. Haben Sie als Ziel ein feindliches Gebäude oder eine Einheit gewählt, wird attackiert.



2 Um aus Einheiten eine Armee zu bilden, ziehen Sie per Mausbewegung bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um alle Einheiten, drücken dann gleichzeitig Strg und eine Zahl, beispielsweise die 1. Nun ist das Ihre Armee „Nummer 1", die durch Druck auf 1 aktiviert wird. Doppelt drücken zentriert die Sicht auf die Armee.

Gebäude



1 Um ein Gebäude nutzen zu können, müssen Sie es zunächst von Arbeitern bauen lassen. Klicken Sie einen an, und wählen Sie dann im Baumenü unten links auf dem Bildschirm aus, welches Gebäude er errichten soll. Geben Sie per Mausklick den Bauplatz an. Sofort macht sich der Arbeiter auf den Weg und beginnt den Job (Kreis).



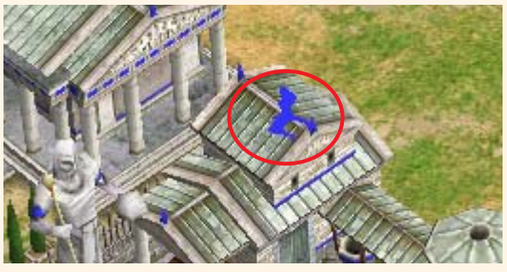
2 In den meisten Gebäuden können Sie Forschung betreiben oder Einheiten ausbilden. Klicken Sie dazu ein Gebäude an, und sehen Sie unten auf dem Bildschirm im Menü nach, was Sie momentan dort tun können. Die Möglichkeiten erhöhen sich meist deutlich, wenn Sie in neue Zeitalter vordringen.

Tempel

1 Was Sie in einem Tempel tun können, hängt von den Gottheiten ab, die Ihr Volk anbetet. Jeder Gott hat Vorteile. Entscheiden Sie sorgfältig.



2 Mythische Einheiten aus dem Tempel kosten göttliche Gunst. Die bekommen Sie, wenn Sie Arbeiter vor dem Tempel beten lassen (Kreis).



3 Mythische Einheiten sind die stärksten Kämpfer im Spiel. Hier zerlegt ein Koloss gerade ein Gebäude. Verzichten Sie also nie auf Tempel-Einheiten.



Zauber

1 Oben auf dem Bildschirm sehen Sie Zaubersprüche, die Sie für jedes neue Zeitalter bekommen. Die lösen Sie durch Klicks auf den Zauber und dann auf den Zielort aus.



2 Manche Zauber sind offensiv, wie beispielsweise Pest, andere sind eher defensiv einzusetzen. So bringt der Zauber „Wiederherstellung“ komplette Heilung für Einheiten.



3 Auch „Bronze“ ist defensiv und dennoch stark im Kampf. Ihre Einheiten werden mit Bronze überzogen und sind besser geschützt. Sie können jeden Zauber nur ein Mal verwenden.



Hier stand im Heft eine Anzeige!

Age of Mythology FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

1. Omen



1 Die erste Aufgabe ist recht einfach: Verteidigen Sie den Strand, bis Verstärkung eintrifft. Der erste Gegner ist ein Riesenkrake, der an Land kommt.



2 Greifen Sie mythische Einheiten, wie den Kraken, immer mit Ihrem Helden an, da Helden gegen die Monster der Götter am besten kämpfen können.



3 Klicken Sie jetzt auf die Schießanlage, und erforschen Sie dort den mittleren Toyoten (Bogenschützen), indem Sie das Symbol (Kreis) anklicken.



4 Erforschen Sie in der Kaserne den mittleren Hopliten (Speerträger), und entwickeln Sie in der Schmiede bessere Rüstungen durch Anklicken der Symbole.



5 Bilden Sie dann zehn bis 15 Hopliten aus. Und so ist es richtig: Die Speerkämpfer sind im Nahkampf, Bogenschützen und Katapulte feuern aus der Distanz.



6 Nutzen Sie die göttlichen Zauber, die Sie zur Verfügung haben, wie Regen oder Wiederherstellung. Einfach Symbol, dann Wunschziel anklicken.



7 Die letzten Angriffe der Piraten werden härter. Nehmen Sie die Armee von drei Seiten in die Zange, wenn die Verstärkung eingetroffen ist.



8 Nach recht kurzem Kampf sollten Sie das Schlachtfeld als Sieger verlassen. Doch schon bald erfahren Sie, dass der Angreifer sein Ziel erreicht hat.

2. Konsequenzen



1 In der zweiten Aufgabe müssen Sie den geraubten Dreizack zurückholen. Dazu brauchen Sie aber eine funktionierende Wirtschaftslage.



2 Bilden Sie im Dorfzentrum Arbeiter aus, und lassen Sie Holz, Nahrung und Gold sammeln. Bauen Sie außerdem Wohnhäuser für etwa 120 Einwohner.



3 Lassen Sie einen Tempel errichten. Ohne dieses Gebäude bekommen Sie keine mythischen Kämpfer und können auch die nächste Ära nicht erreichen.



4 Wenn der Tempel fertig ist, gehen Sie ins Dorfzentrum und klicken auf das Symbol (Kreis) zur Erforschung des nächsten Zeitalters.



5 Wenn Sie das Zeitalter erforschen, müssen Sie zwischen zwei Göttern wählen. Nehmen Sie Ares, er bringt Ihnen die besseren Angriffsvorteile ein.



6 Sammeln Sie Ihre Armee oberhalb des Lagers. Bringen Sie etwa 20 Bogenschützen, 20 Speerkämpfer, drei Helden und vier Zyklopen zusammen.



7 Marschieren Sie damit ins gegnerische Lager, und attackieren Sie das Dorfzentrum. Ihr Ziel ist, das Gebäude schnell zu zerstören.



8 Ihr Widersacher, ein Minotaur, flieht. Verfolgen Sie ihn, und besiegen Sie ihn im Kampf. Damit ist Ihre Aufgabe erledigt und der Dreizack erobert.

3. Nur die Oberfläche



1 In der dritten Aufgabe landen Sie vor den Mauern Trojas, wo Sie den Griechen helfen sollen, den Krieg um die belagerte Stadt endlich zu gewinnen.



2 Zuerst sollen Sie mit Ihren Leuten nach Süden in ein verlassenes Dorf ziehen. Schon auf dem Weg werden Sie von den Gegnern angegriffen.



3 Haben Sie das Dorf erreicht, nutzen Sie alle Arbeiter, um schnell das Dorfzentrum neu aufzubauen. Dann bauen Sie die Siedlung aus, wie gewohnt.



4 Ganz im Norden der Karte sind wertvolle Gegenstände in einer Schlucht versteckt. Schicken Sie einen Helden zum Transport der Sachen in Ihren Tempel hin.



5 Immer wieder wird Ihre Siedlung attackiert. Bauen Sie daher in alle Richtungen Wälle, außer im Norden. Dort bewacht Ihre Armee den einzigen Eingang.



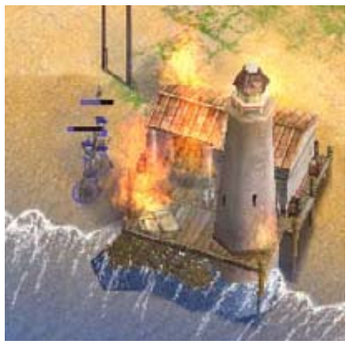
6 Wechseln Sie bis ins dritte Zeitalter, und bauen Sie eine Festung. Dort können Belagerungswaffen gebaut werden. Setzen Sie außerdem auf Kreaturen.



7 Die Angriffe des Gegners lassen nicht nach. Bauen Sie eine Armee aus zehn Kreaturen, 20 Bogenschützen und allen Helden sowie etwa 20 Speerkämpfern.



8 Dazu noch vier Belagerungswaffen. Ziehen Sie mit der gesamten Armee jetzt zum rechten Hafen der Trojaner. Zuerst zerstören Sie Wall und Türme.



9 Dann laufen Sie schnell hinein und attackieren das Hafengebäude. Wenn das erst zerstört ist, hört die Gegenwehr sehr schnell auf.



10 Zerstören Sie besser auch das Dorfzentrum, damit Sie keine bösen Überraschungen in Form von weiteren Angriffen aus dieser Richtung erleben.



11 Nun gehen Sie mit der Armee zum linken Hafen. Der ist deutlich besser verteidigt, Kolosse greifen Ihre Männer an. Ein harter Kampf für Ihre Helden.



12 Sobald Sie das zweite Hafengebäude zerstört haben, ist die Aufgabe gewonnen. Um übriggebliebene Gegner müssen Sie sich nicht mehr kümmern.

Hier stand im Heft eine Anzeige!

Age of Mythology FORTSETZUNG

4. Ein schöner Plan



1 Ihr neues Lager vor den Toren Trojas verfügt nicht über ein Goldvorkommen. Gold suchen ist also Ihre erste Aufgabe, bevor Sie etwas anderes tun.



2 Rechts oberhalb Ihres Lagers entdecken Sie eine gegnerische Goldmine, die nur leicht verteidigt ist. Besiegen Sie die Gegner, und bauen Sie Gold ab.



3 Jetzt erhalten Sie Ihre eigentliche Aufgabe: Sie sollen das Westtor der Stadt zerstören und so endlich den Krieg gegen die Trojaner siegreich beenden.



4 Lassen Sie Ihre Armee bei der Goldmine stehen, denn immer wieder werden die Trojaner kleine Soldatentruppen gegen Sie schicken.



5 Bauen Sie an alle offenen Bereiche Ihres Lagers einen Wall. Den nach Norden lassen Sie einen Spalt offen, um Truppen herausziehen zu können.



6 Rufen Sie sämtliche Helden, die Sie bekommen können. Der Gegner verfügt über einige mythische Einheiten, die Ihnen das Leben schwer machen.



7 Wenn die erste Goldmine ausgebeutet ist, greifen Sie die Mine ganz links auf der Karte an und übernehmen den Abbau des Goldes selbst.



8 Die Trojaner werden immer wieder versuchen, Ihr Lager zu zerstören, hier mit dem Rüstungs-Zauber „Bronze". Seien Sie darauf gefasst.



9 Attackieren Sie mit Ihrer Armee auch das Dorfzentrum in der linken Ecke und eine weitere Goldmine. Jede zerstörte Mine bringt Ihnen 200 Gold ein.



10 Die nächste Mine des Gegners finden Sie, wenn Sie rechts in Ufernähe weitergehen. Nehmen Sie ihm auch die ab, und zerstören Sie die Einheiten dort.



11 Mit einem Pegasus können Sie erkunden, welche Einheiten zum Schutz vor dem Westtor stehen. Stimmen Sie Ihre Armee darauf ab.



12 Nehmen Sie zum Hauptangriff außer Belagerungswaffen gegen Mauern auch viele mythische Einheiten, Helden und Reiter gegen Kavallerie mit.



13 Zerstören Sie zuerst Wälle aus der Distanz, die Sie am Weiterkommen hindern. Am besten geht das mit drei bis vier Katapulten.



14 Wenn Sie durch den Steinwall brechen, kommt die geballte Macht des Gegners auf Sie zu. Schützen Sie Ihre Armee jetzt ebenfalls mit „Bronze".



15 Das Tor selbst beschießen Sie wieder mit den Katapulten. Vereinzelt angreifende Gegner bekämpfen Sie mit den noch übrigen Nahkampfeinheiten.



16 Sobald das Tor zerstört wurde, ist die Aufgabe erledigt, auch wenn noch gegnerische Einheiten herumlaufen. Die müssen Sie nicht mehr besiegen.

5. Gerade eben noch



1 Kaum ist das Tor zerstört, erreicht Sie ein neuer Auftrag: Sie sollen Ajax retten, der sich fast allein einer gewaltigen Übermacht gegenübersieht.



2 Sie laufen mit Ihrer Armee sofort zu ihm und retten den Helden. Er fordert Sie daraufhin auf, ihm zu seinem alten Lagerplatz zu folgen. Tun Sie das.



3 Bauen Sie das Lager aus, wie gewohnt. Rechnen Sie dabei ständig mit Angriffen des Gegners. Er hat es vor allem auf Ihre Arbeiter abgesehen.



4 Verriegeln Sie Ihr Lager durch Wälle an allen Seiten, und lassen Sie nur den Durchgang rechts oberhalb der Siedlung offen. Dort steht Ihre Armee.



5 Wechseln Sie bis ins vierte Zeitalter, und wählen Sie dort „Hephaistos". Er gibt Ihnen die Möglichkeit, Kolosse auszubilden, die Sie gut brauchen können.



6 Dauernd greift der Gegner an. Sie werden sehen, dass er kaum mit mythischen Einheiten angreift. Bauen Sie Ihre Armee entsprechend auf.



7 Sie müssen das gegnerische Lager komplett zerstören, also alle Gebäude innerhalb des Walls. Nutzen Sie deshalb „Bronze", wenn Sie drinnen sind.



8 Mit starker Kavallerie, ein paar Helden und einem halben Dutzend Kolosse haben Sie das Lager dem Erdboden gleich gemacht. Gratulation!

Hier stand im Heft eine Anzeige!



Anno 1503

Aufbauspiel für PC| Es ist nicht immer leicht, ein guter Bürgermeister zu sein. Damit Sie in der Kampagne einen guten Start hinlegen, verrät COMPUTERBILD-SPIELE hier, wie's geht Spielverlauf siehe Test Seite 104

SPIELTIPPS

1. Aufgabe: Nova Fora



1 Ein einzelnes Schiff, mitten im Ozean – das ist Ihre Ausgangsposition im ersten Auftrag: Sie sollen eine Stadt mit mindestens 250 Siedlern gründen.



2 Dazu steuern Sie mit Ihrem Schiff die Insel an, auf der eine große Fahne blinkt (Kreis). Hier dürfen Sie laut Beschluss des Herzogs Ihre Siedlung bauen.



3 Sie finden auf der Westseite der Insel eine kleine Bucht. Fahren Sie mit Ihrem Schiff dort hinein – es ist ein guter Platz für die Besiedlung des Eilands.



4 Bauen Sie ein Kontor ans Ende der Bucht. Die gelbe Linie zeigt Ihnen den Einflussbereich des Kontors. Laden Sie dann Waren vom Schiff ins Kontor um.



5 Klicken Sie auf das Kontor. Sie sehen seinen Einflussbereich hell unterlegt. Bauen Sie jetzt eine Jagdhütte so, dass deren Gebiet eben noch im Kontorgebiet liegt.



6 Die Hütte steht, und ihr Einzugsgebiet reicht genau bis zum Rand desjenigen des Kontors. Klicken Sie jetzt auf die Jagdhütte. Der Bereich erscheint hell.



7 Verbinden Sie Jagdhütte und Kontor mit einer Straße so, dass das Einzugsgebiet der Hütte so wenig wie möglich von der Straße durchschnitten wird.



8 Blenden Sie per Klick wieder das Kontorgebiet ein, und bauen Sie auf der anderen Seite jetzt passend ein Forsthaus ins Gebiet hinein, dann eine direkte Straße.



9 Baumaterial und Nahrung sind damit gewährleistet. Bauen Sie zuerst einen Nahrungsstand, wie hier (Kreis), und dann Wohnhäuser, so lange das Holz reicht.

1. Aufgabe: Nova Fora



10 Bauen Sie dann in Jagdhütten-Nähe eine Gerberei (Kreis) und einen Lederstand neben den Nahrungsstand. Das bringt Ihnen wichtige Einnahmen.



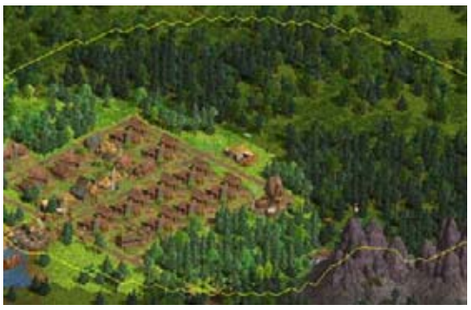
11 Bauen Sie jetzt weiter Wohnhäuser, bis Sie insgesamt 17 zusammen haben. Bauen Sie je acht in ein Rechteck, das letzte passt gut neben die Gerberei.



12 Laden Sie nun den Scout aus dem Schiff, und schicken Sie ihn zum Berg rechts von Ihrer Siedlung. Dort entdeckt er ein Salzvorkommen (Kreis).



13 Sofort errichten Sie ein Salzbergwerk und eine Saline, um Salz zu gewinnen. Bauen Sie aber erst, wenn Sie das Baumaterial für beide Gebäude haben.



14 Allmählich brauchen Sie mehr Platz, den Sie durch den Bau eines Marktplatzes bekommen. Achten Sie auch hier auf die gelbe Grenzlinie.



15 Stoffe fehlen noch. Dem helfen Sie ab, indem Sie Schaffarmen bauen. Wichtig: Deren Farbbalken (Kreis) sollten Grün zeigen. Dann ist die Lage optimal.



16 Errichten Sie zwei Schaffarmen, und zwar so, dass sich deren Einzugsgebiete berühren, aber nicht überlappen. Dazwischen passt die Weberei (Kreis).



17 Wenn Sie ein Wohnhaus anklicken, sehen Sie dessen Daten: Der Pionier bekommt alle Waren, die er sich wünscht. Die öffentlichen Gebäude fehlen noch.



18 Das Wirtshaus braucht Alkohol. Bauen Sie zwei Farmen, und stellen Sie die auf Alkoholproduktion: Farm anklicken, dann Nahrungssymbol anklicken.



19 Wenn der Bauer auftaucht und die Felder bewirtschaftet, ist das erste Fass Alkohol nicht mehr weit. Warten Sie, bis mindestens ein Fass fertig ist.



20 Nun bauen Sie das Wirtshaus und die Kapelle direkt hinter die Wohnblöcke. So können alle Einwohner von diesen Gebäuden profitieren.



21 Sofort kommen die Einwohner gelaufen, um in die Kapelle zu gehen. Auch der Wirt (Kreis) war fleißig und trägt ein Fass Alkohol in sein Wirtshaus.



22 Sehr bald entstehen die ersten Siedlerhäuser. Für jeden Ausbau werden vier Einheiten Holz und ein Werkzeug benötigt. Fehlt etwas, passiert gar nichts.



23 Wenn Ihre Stadt so aussieht, haben Sie den ersten Auftrag dieser Spielaufgabe gelöst. 250 Siedler leben hier. Doch noch haben Sie nicht gewonnen.



24 Werfen Sie zuerst einen Blick auf Ihre Bilanz. Die sollte momentan leicht im Plus sein, Sie sollten also mehr einnehmen, als Sie ausgeben müssen.

Anno 1503 FORTSETZUNG

1. Aufgabe: Nova Fora



25 Ihre nächste Aufgabe ist sehr einfach: Sie sollen eine junge Adelige retten. Fahren Sie mit dem Schiff zur angegebenen Insel, und laden Sie die Frau ein.



26 Fahren Sie das Schiff dann zurück zu Ihrer Stadt. Sobald Sie die junge Katharina durch Anklicken zum Aussteigen bewegt haben, ist der Job getan.



27 Der Eingeborenenstamm der Mongolen braucht 20 Einheiten Salz. Laden Sie Scout und das Salz auf Ihr Schiff, und fahren Sie die angegebene Insel an.



28 Laden Sie den Scout aus, geben Sie ihm das Salz, schicken Sie ihn zur Inselmitte. Bald entdeckt er die Mongolen. Legen Sie denen das Salz ins „Kontor" (Kreis).



29 Jetzt sollen Sie mit vier Schwertkämpfern, vier Bogenschützen und reichlich Waren gen Westen segeln. Kaufen Sie zunächst zehn Einheiten Eisen ein.



30 Um Soldaten auszubilden, brauchen Sie auf jeden Fall eine kleine Festung. Bauen Sie die ruhig neben Ihr Kontor, die Festung kostet keinen Unterhalt.



31 Packen Sie die benötigte Nahrungsmenge von 50 schon mal aufs Schiff. Achten Sie danach darauf, weiterhin genug Nahrung zu produzieren.



32 Zum Bau einiger wichtiger Gebäude benötigen Sie Steine. Legen Sie also in der Nähe des Salzbergwerkes Steinbruch und Steinmetz-Gebäude an.



33 Das einzige Gebäude zur Herstellung von Soldaten-Ausrüstung ist die Rüstungswerkstatt. Bauen Sie die, sobald ein Händler Ihnen Eisen verkauft hat.



34 Sind vier Rüstungen fertig, stellen Sie das Gebäude auf Pause. Sind die Rüstungen abgeholt, reißen Sie es sofort ab. Bauen Sie jetzt eine Schule (Kreis).



35 In der Schule können Sie nach dem Erwerb von Wissenspunkten, die mit der Zeit von allein kommen, erst Schwerter-, dann Bogenherstellung erforschen.



36 Sobald Sie wieder zehn Eisen haben, bauen Sie den Schwertschmied anstelle des Rüstungsmachers. Gebäude abreißen, wenn vier Schwerter im Lager sind.



37 Im Ausbildungsmenü der Festung taucht nun der Schwertkämpfer (Kreis) auf. Er benötigt je ein Schwert und eine Rüstung, um ausgebildet zu werden.



38 Um Bögen zu bauen, brauchen Sie außer deren Erforschung und Holz auch Seil. Dazu müssen Sie zuerst eine Hanfplantage im Grünen anlegen.



39 Wenn die erste Hanfeinheit in der Plantage bereit liegt, bauen Sie direkt daneben eine Seilerei. Geben Sie dem Kontor nun den Kaufauftrag für Werkzeug.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anno 1503 FORTSETZUNG

1. Aufgabe: Nova Fora



40 Sind die ersten Seile fertig, bauen Sie dort, wo die Waffenschmiede stand, eine Bogenmacherwerkstatt. Wenn vier Bögen im Lager sind, wieder abreißen.



41 Jetzt sollten Sie viele Ziegel besitzen. Wenn Sie wollen, können Sie die Feldwege in Pflasterstraßen umwandeln, auf denen die Karren schneller sind.



42 Es ist zwar für diesen Auftrag nicht nötig, wird aber im nächsten Abenteuer sehr helfen: Erforschen Sie also in der Schule die Schiffskanone.



43 Da Sie nun Kaufaufträge erteilt haben, werden die fahrenden Händler häufig vorbeikommen. Achten Sie darauf, nicht mehr zu kaufen als nötig.



44 Bauen Sie eine Büchsenmacherei. Dort werden Kanonen gegossen. Zwölf Stück passen auf zwei kleine Kriegsschiffe. Sind die fertig, Gebäude abreißen.



45 Hier (Kreis) stand einmal die Schule. Da Sie für das Gebäude nun keine Verwendung mehr haben: Unterhaltskosten sparen durch Gebäudeabriss.



46 Beginnen Sie jetzt, die geforderten Waren auf Ihr Schiff zu packen. Jeweils 50 Einheiten ergeben einen vollen roten Balken. Holz (Kreis) fehlt also noch.



47 Sie haben nun alle Waffen für Soldaten sowie Kanonen? Dann bauen Sie jetzt eine kleine Werft, um die noch fehlenden Schiffe herzustellen.



48 Wählen Sie im Werftmenü ein Kriegsschiff aus. Kanonen laden Sie mit den gelben Pfeilen ein. Ein Klick auf das Bausymbol (Kreis) startet den Bauauftrag.



49 Das erste Kriegsschiff ist fertig. Außer sechs Soldaten passen 100 Tonnen Waren auf den Kahn. Nehmen Sie ruhig mehr mit als gefordert – für später.



50 Bilden Sie die Soldaten in der Festung aus. Ein Klick auf das passende Symbol genügt. Vier Schwertkämpfer und Bogenschützen sollten es sein.



51 Schicken Sie die Soldaten auf ein Kriegsschiff. Da nur sechs Mann auf eines passen, müssen Sie also zwei Kriegsschiffe bauen.



52 Geschafft! Das letzte fehlende Stück des Auftrages ist fertig: Ihr zweites Schiff. Laden Sie jetzt alle übrigen Soldaten ein.



53 Ein letzter Blick zurück: Ihre kleine Stadt müssen Sie nun verlassen. Ihr Weg führt Sie über das Meer in Richtung Westen.



54 Sobald Ihre kleine Flotte den westlichen Kartenrand erreicht, beginnt Ihr nächstes Abenteuer in der Region um „Barbarossas Thron". Viel Spaß!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | **Robin und seine Männer müssen das Lösegeld für König Richard auftreiben. Falls Sie Probleme beim Füllen der Schatztruhe bekommen, lesen Sie einfach die Tricks der Redaktion, die Ihnen beim Spieleinstieg eine große Hilfe sein werden** Spielverlauf siehe Test Seite 82

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Die Intelligenz der Gegner in „Robin Hood – Die Legende von Sherwood" ist teilweise auch von zufälligen Faktoren abhängig. Deshalb ist es schwer, jede Aktion exakt vorauszusehen. In identischen Situationen können sich Wachen durchaus auch komplett anders verhalten. Und es gibt für jede Aufgabe in der Regel verschiedene Lösungswege, die zum Erfolg führen.

Auswählen



Helden werden per Klick ausgewählt und mit einem grünen Kreis markiert. Sie können den Helden auch per Klick auf seine Schriftrolle (kleines Bild) am unteren Bildrand auswählen.



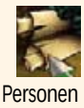


Um mehrere Helden auszuwählen, klicken Sie mit der Maus daneben, halten die Taste gedrückt und ziehen per Mausbewegung ein Auswahlviereck über die gesamte Gruppe.

Minikarte



Per Klick auf das Symbol oben rechts auf dem Bildschirm (kleines Bild) wird die Minikarte geöffnet. Grüne Punkte markieren Freunde, rote Gegner, blaue neutrale Personen. Unbekannte Personen erscheinen grau. Ein Klick mit der *rechten* Maustaste schließt die Karte wieder.



Bewegen



1 Um einen der Helden zu bewegen, klicken Sie ihn zunächst mit der linken Maustaste an. Ein grüner Kreis bestätigt, dass Sie diese Figur ausgewählt haben.



2 Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den gewünschten Zielort. Der Held läuft dort hin. Mit einem Doppelklick machen Sie ihm Beine: Dann rennt er los.

Vergrößern und verkleinern





Das Szenenbild lässt sich in drei Stufen vergrößern oder verkleinern. Zum Verkleinern klicken Sie auf den kleinen Turm (kleines Bild) in der rechten oberen Bildschirmecke.





Um Ihre Helden aus der Nähe zu beobachten, klicken Sie zum Vergrößern auf den großen Turm (kleines Bild) in der rechten oberen Bildschirmecke.

Kämpfen





Um normale Schläge auszulösen, klicken Sie zunächst den Gegner mit der linken Maustaste an.





Seitliches Wegziehen der Maus (Pfeil) bei gedrückter linker Taste löst einen kräftigen Schlag aus.



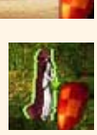


Per Maus-Kreisbewegung bei weiterhin gedrückter linker Taste lösen Sie einen Rundumschlag aus.

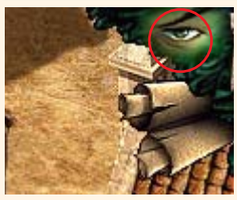
Spezielle Fähigkeiten



Alle Helden haben besondere Fähigkeiten. Will Scarlet kann beispielsweise andere mit seinem Schild beschützen. Klicken Sie auf das Schild-Symbol (kleines Bild) in der Schriftrolle und dann auf die zu schützende Person.



Sichtweite der Gegner



1 Jeder Gegner hat natürlich ein Gesichtsfeld, damit einen Radius, innerhalb dessen er Ihre Helden sieht. Klicken Sie auf das Auge oben rechts (Kreis).



2 Der Mauszeiger hat jetzt die Form eines Fragezeichens. Wenn Sie die Maus über einen Gegner ziehen, wird dessen Sichtkegel grün markiert.



3 Wenn Sie dann einen Ihrer Helden (Kreis) an den Rand des Sichtkegels bewegen, so wird der gelb, und der Gegner beginnt Ihren Mann zu bemerken.



4 Ist der Held in der Nähe des Gegners und sieht der ihn, so färbt sich der Sichtkegel rot. Bleiben Sie außerhalb des Radius' können Gegner Sie gar nicht sehen.

Reaktionen der Wachen



1 Wenn sich einer Ihrer Helden einer Wache nähert, löst er verschiedene Stufen der Aufmerksamkeit aus. Zunächst erscheint nur ein winziges gelbes Fragezeichen über dem Kopf der Wache (Kreis).



2 Kommt Ihr Mann näher, so wird aus dem kleinen ein großes gelbes Fragezeichen, und die Wache ist sichtlich alarmiert – aber noch nicht ganz sicher, ob da wirklich ein Feind angelaufen kommt.



3 Wenn rote Ausrufezeichen über den Köpfen der Wachen erscheinen, dann sind die alarmiert und greifen Ihren Mann normalerweise an. Sind Ihre Leute in der Überzahl, kann es sein, dass die Wachen wegrennen.

Quick-Aktionen



1 Sie können jeden Ihrer Helden so genannte Quick-Aktionen ausführen lassen. Bis zu drei Befehle lassen sich vorher festlegen, die der Held dann auf Tastendruck nacheinander ausführt. Wählen Sie den Helden aus.



2 Klicken Sie auf das Symbol in der rechten unteren Bildschirmecke. Klicken Sie dann auf die gewünschte Aktion. Sie können jede Spezialfähigkeit und jede Kampfaktion als Quick-Aktion speichern.



3 Der gespeicherte Weg des Helden wird als gepunktete Linie dargestellt. Um die Quick-Aktionen abzurufen, drücken Sie jeweils [ ]. Ein Horn ertönt, und der Held beginnt, seine Befehle abzuarbeiten.

SPIELTIPPS

Das Lager von Robins Bande



Das Lager in Sherwood: In ihrem Unterschlupf im Wald kann Robins Bande diverse wichtige Gegenstände herstellen. Dazu ist lediglich ein Mann an die jeweilige Stelle zu beordern. Bei 1 werden Lederbeutel hergestellt, die Robin mit Gold füllt, wirft und damit Gegner ablenkt. Bei 2 können Wurfnetze geknüpft werden, und an Punkt 3 werden Pfeile geschnitzt. Auf Platz 4 sammeln die Arbeiter Heilkräuter, und bei 5 gibt's was zu essen. An der Feuerstelle 6 werden Keulen gebraten, bei 7 wird Bier gebraut, mit dem Sie Soldaten betrunken machen. Unter dem Baum 8 lassen sich Äpfel sammeln, mit denen Sie Wachen bewerfen und verwirren können, auf der Lichtung 9 üben die Männer das Fechten und Schießen. Bei 10 gibt's Steine als Munition für die Schleudern.

Robin Hood FORTSETZUNG

1. Aufgabe: Robin sucht Sir Godwin in Lincoln



Robin muss nach Lincoln, um dort nach dem Verbleib von Sir Godwin zu forschen, einem alten Freund seines Vaters. Aber er darf dabei möglichst nicht von den Wachen des Sheriffs von Nottingham entdeckt werden. Die bewachen die ganze Burg. Wenn Robin Wachen k.o. schlägt, muss er bedenken, dass die Jungs nach einiger Zeit wieder aufwachen und dann eventuell Alarm schlagen. Zeit ist also kostbar.

Robin startet an Punkt 1. Bei 2 und 3 liegen Schriftrollen, die Robin lesen sollte. Wenn er sich den Rollen leise nähert, wird ihn die Wache am Posten 4 nicht bemerken.

Robin klettert dann bei 5 am Efeu hoch, schnappt sich die Pfeile und liest die Schriftrollen, die an den Stellen 6 und 7 liegen.

Robin schießt dann einen Pfeil auf eine der Zielscheiben im Hof 8. Danach ziehen sich die Soldaten von diesem Übungsplatz zurück, weil sie mit ihrem Zieltraining aufhören dürfen und der Vorgesetzte sie in die Mittagspause schickt.

Dann klettert Robin über das Dach bei 9 am Efeu 10 hoch und auf den kleinen Balkon 11. Daraufhin sehen Sie den Raum hinter der Mauer 12. In diesem Zimmer sammelt Robin ein Säckchen Gold auf.

Danach geht er durch den Turm nach oben und schlägt die Wache bei 13 nieder. Dabei ist es wichtig, genau den Moment abzupassen, in dem die Wache mit dem Rücken zur Turmtür steht.

Dann geht Robin durch das Zimmer 14 und den benachbarten Turm, wobei er darauf achtet, dass der Soldat dort ihn nicht bemerkt.

Robin Hood schleicht sich an die Wache bei 15 und schlägt den Mann nieder. Dann schleicht er weiter zu Punkt 16.

Er wirft in geduckter Haltung den Wachen bei 17 einen Beutel Gold vor die Füße. Die Leute fangen an sich zu prügeln, es bleibt nur einer stehen. Robin geht zu 15, dann die Treppe hinunter. Er schleicht sich an den letzten Wächter heran und schlägt ihn nieder. Dann greift er sich den Beutel Gold sowie die Pfeile und durchsucht die liegenden Wachen nach Gold.

Dem Bettler bei 18 gibt Robin Gold, geht dann in den Turm 19 und versteckt sich dort. Als Gegenleistung für die milde Gabe zeigt ihm der Bettler eine Schriftrolle.

An der Wache vorbei geht Robin in den Raum 20, wo er Edward, einen Diener Sir Godwins, trifft. Der erzählt Robin, dass er in Gefahr sei. Wo Sir Godwin ist, weiß der Diener nicht, aber er wird seinen Sohn in den Nebengebäuden 21 beauftragen, Robin später bei der Flucht in den Wald von Sherwood zu helfen.

Robin geht dann über den Balkon 22, wo er die Wache niederschlägt, auf der Mauer am Ritter bei 23 vorbei. Der ist sehr aufmerksam und bemerkt Robin schnell. Wenn sich ein Kampf nicht vermeiden lässt, muss Robin aufpassen, denn dieser Gegner ist sehr stark. Am besten sollten Sie vorher abspeichern und Robin erst dann am Ritter vorbeischleichen lassen.

Im Turm 24 wartet eine weitere Wache, an die sich Robin anschleichen kann, um den Mann unbemerkt niederzuschlagen. Dann sammelt er das Gold am Fuß des Turms ein. Zurück geht es wieder über die Stationen 22, 20 und 14. Hier sollte Robin schleichen, weil die Wachen ihn sonst bemerken.

Über 13 schleicht Robin den Weg 25 entlang und schlägt die Wache am Tor am Ende des Weges nieder. Dann geht er zur Schriftrolle bei 26 und schleicht sich bei der Wache 27 vorbei.

Im Turm 28 kappt er das Seil, das die Zugbrücke festhält, und rennt dann aus der Burg heraus.

Er geht über die Brücke 29 und zu den Wachen bei 30. Hier kann er seinen Bogen einsetzen und damit eine der Wachen ausschalten, den anderen kann er einen Goldsack vor die Füße werfen. Die schlagen sich dann gegenseitig nieder.

Die Wachen an der Brücke 31 kann Robin wieder mit einem gezielt geworfenen Geldsack zu einer zünftigen Prügelei veranlassen. Er sollte sich dabei hinter dem Gebüsch 32 verstecken. Die letzte Wache kann er niederschlagen oder noch mal einen Pfeil einsetzen.

Robin trifft den Sohn des Dieners bei 21. Geschafft.

2. Aufgabe: Robin befreit Stutley und einige Männer



Robin ist in die Höhle des Löwen nach Nottingham gekommen, um Stutley, einen alten Freund seines Vaters, zu befreien. Der ist zusammen mit anderen Männern auf dem Markt an den Pranger gestellt worden und wartet dort auf seine Hinrichtung.

Robin startet vor den Toren der Stadt bei 1. Er sammelt an Punkt 2 ein Säckchen Gold auf und schleicht dann zum Bettler 3. Hier muss er sehr umsichtig vorgehen, andernfalls bemerken ihn die Wachen am Tor 4.

Robin muss versuchen, eine der Wachen unbemerkt niederzuschlagen, oder sich vorbeizuschleichen – was nicht leicht ist. Die Wachen verhalten sich unberechenbar. Wenn es zum Kampf kommt, stellen die Wächter kein Problem dar. Allerdings sollte der Kampf möglichst an Robins Startpunkt 1 stattfinden, damit die Wachen dann nicht direkt im Tor liegen bleiben und damit andere alarmieren.

Dann schleicht sich Robin zu Punkt 5. In einem günstigen Moment rennt er um die Häuser herum zu 6. Dabei werden ihn einige Wachen bemerken und hinter ihm her rennen.

Robin springt schnell auf das Dach 7 und dann über die Dächer 8 und 9 auf das kleine Vordach 10. Dort versteckt er sich solange, bis die Wachen sich wieder beruhigt haben. Das dauert etwas – hier heißt es: Geduld haben.

Dann schleicht Robin wieder auf das Dach 9 und wirft einen seiner Beutel mit Goldstücken zwischen die Soldaten am Posten 11. Die Männer beginnen sich zu prügeln. Es sollte nur ein Soldat stehen bleiben, den Robin dann per Pfeil erledigen kann.

Robin klettert vom Dach herunter, läuft auf den Marktplatz und versucht dabei leise zu sein, um die Soldaten bei 12 nicht aufzuschrecken. Die Wache 13 wird wieder mit einem präzise abgeschossenen Pfeil ruhig gestellt.

Dann befreit Robin Stutley und die anderen Männer vom Pranger 14. Dazu muss er allen die Fesseln lösen, was einen kleinen Moment dauert. Jetzt können Sie entscheiden, ob Robin Nottingham weiter in Richtung 15 erforschen und dabei natürlich diverse Wertgegenstände mitgehen lassen soll, oder ob Sie die Aufgabe beenden wollen. In diesem Fall nimmt Robin den sicheren Weg und führt seine neuen Gefährten ins Lager von Sherwood.

Robin Hood und seine Leute rennen aus der Burg zu Position 16. Dort können sie sich erst einmal verstecken und die Lage peilen.

Zu lange allerdings sollten Robin und sein Trupp hier nicht warten, denn die ohnmächtigen Soldaten auf dem Marktplatz wachen bald wieder auf und beginnen die Gegend abzusuchen. Manche rennen auch aus der Burg und alarmieren ihre Vorgesetzten.

Robin und seine Männer machen sich auf den Weg zu Position 19. Die Soldaten an Punkt 17 müssen nicht weiter beachtet werden, allerdings kommt es zum Kampf mit den Wachen bei 18. Der sollte aber kein Problem sein. Sind diese Männer und die beiden Soldaten bei 19 besiegt, dann ist Robins kleiner Schar die Flucht gelungen.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

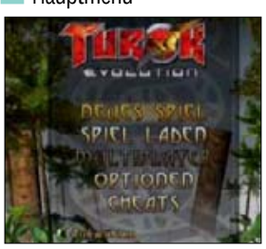
[1] sprich: „Tschihts"

Turok Evolution für Xbox

Der Kampf gegen Dinosaurier bedeutet stets akute Lebensgefahr. Doch Sie können dieser Bedrohung ganz einfach ein Schnippchen schlagen

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü



sehen, und markieren Sie mit dem Steuerkreuz den Eintrag



Drücken Sie dann die **A**-Taste.

3 Im daraufhin geöffneten Cheat-Menü



drücken Sie ebenfalls **A**.

4 Im folgenden Menü geben Sie zum Beispiel die obere der im Kasten rechts aufgeführten Buchstabenkombinationen ein. Markieren Sie den ersten Buchstaben, in diesem Fall also



und drücken Sie **A**. Mit den anderen Buchstaben verfahren Sie genauso. Ist die gewünschte Kombination, hier also



komplett, dann markieren Sie



und drücken **A**. Haben Sie eine andere als die obere Buchstabenkombination eingegeben, so lesen Sie ab Schritt 7 weiter.

5 Daraufhin wird wieder das Menü aus Schritt 3



geöffnet. Darin können Sie nun mit dem Steuerkreuz verschiedene Cheats ein- beziehungsweise ausschalten. Achtung: Zwei Cheats sind in ihrer Wirkung vertauscht! Aktivieren Sie nämlich „Alle Waffen", so haben Sie nach dem ersten Schuss immer die volle Munitionsmenge einer Waffe. „Unbegrenzte Munition" dagegen versorgt Sie mit allen Waffen der jeweiligen Spielstufe. Haben Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen, dann drücken Sie **A**.

6 Beginnen Sie vom darauf folgenden folgenden Hauptmenü aus ein Spiel, dann sind darin die eingeschalteten Cheats wirksam.

7 Haben Sie den Code für den Zoo-Modus gewählt, so zeigt das Spiel nach dessen Eingabe sofort einen Urzeit-Tierpark. Möchten Sie den verlassen, so drücken Sie **START**, markieren



und drücken **A**. Im nächsten Menü wählen Sie



und drücken **A**, um den Start-Bildschirm aufzurufen.

8 Nach der Eingabe des „Minispiel"-Cheats startet ein Demonstrations-Film des Spiels, den Sie mit der **A**-Taste abbrechen können. Ist der Spot beendet, dann sehen Sie in der Mitte des Start-Bildschirms ein blaues Fadenkreuz.



Sie legen damit per Steuerkreuz auf die Hintergrundfiguren an und feuern mit **R1**. Drücken Sie **START**, um wieder das Haupt-Menü zu öffnen.

Eingabe	Wirkung
FMNFB	Zugang zum Cheat-Menü.
ZOO	Besuch im Urzeit-Zoo.
HUNTER	Schaltet ein Minispiel im Spiel frei.

DTM Race Driver[2] für PS 2

[2] sprich: Räiß Draiwer"

Ungewöhnlich: Cheats, die das Renngeschehen realistischer machen – und damit noch schwerer

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie mit dem Steuerkreuz im Startbildschirm

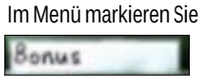


die Funktion



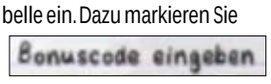
und drücken Sie die ✕-Taste.

3 Im Menü markieren Sie



und drücken wiederum ✕.

4 Im daraufhin geöffneten Bonus-Menü geben Sie einen oder nacheinander beide Begriffe aus der rechts stehenden Tabelle ein. Dazu markieren Sie



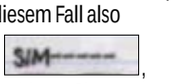
und drücken ✕.

5 Nun markieren Sie mit dem Steuerkreuz einen Buchstaben, in diesem Beispiel



drücken ✕ und wählen nach dem gleichen Muster den nächsten Buchstaben.

6 Ist der Cheat-Code komplett, in diesem Fall also

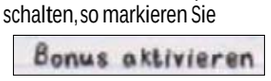


dann markieren Sie

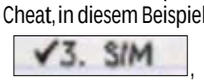


und drücken ✕. Nach der ersten abgeschlossenen Eingabe ist der Cheat dann automatisch eingeschaltet.

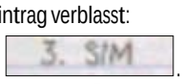
7 Möchten Sie den geheimen Trick sofort oder später abschalten, so markieren Sie



und wählen den entsprechenden Cheat, in diesem Beispiel



und drücken ✕. Daraufhin verschwindet der Haken davor, und der Eintrag verblasst:



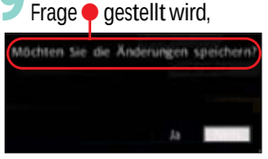
Zum erneuten Einschalten des Cheats wiederholen Sie einfach diesen Schritt.

8 Um das Bonus-Menü zu verlassen, markieren Sie



drücken ✕ und dann ▲.

9 Falls Ihnen daraufhin diese Frage gestellt wird,



wählen Sie per Steuerkreuz, ob Sie die vorangegangene Einstellung speichern wollen oder nicht, bestätigen Ihre Entscheidung mit ✕ und drücken dann ▲. Kommt das Fenster nicht, so drücken Sie gleich ▲.

10 Starten Sie nun ein Rennen, wie gewohnt.

Eingabe	Wirkung
SIM	Auto ist schwieriger zu lenken.
DAMAGE	Empfindlichere Karosserie und Fahrzeug-Technik.

Freekstyle[3] für Gamecube

[3] sprich: „Frihk-Stail"

Einmal die volle Auswahl: neue Top-Fahrer per Tastendruck

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Ist auf dem Bildschirm das Hauptmenü

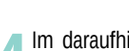


zu sehen, so markieren Sie mit dem Steuerkreuz den Eintrag



und drücken die **A**-Taste.

3 Im folgenden Options-Menü markieren Sie

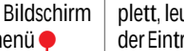


und drücken **A**.

4 Im daraufhin geöffneten Eingabe-Menü geben Sie eine oder mehrere der untenstehenden Buchstabenkombinationen ein. Für die obere zum Beispiel markieren Sie



und drücken **A**. Mit den anderen Buchstaben verfahren Sie ebenso. Ist ein Cheat komplett, leuchtet unten rechts der Eintrag



auf. Ist das nicht der Fall, so markieren Sie ihn. In beiden Fällen drücken Sie dann **A**. Damit ist der Cheat eingeschaltet.

5 Um das Hauptmenü aufzurufen, drücken Sie zwei Mal **Y**.

6 Nun wählen Sie eine Spielvariante aus. Die Cheats funktionieren nur unter



Eingabetext	Wirkung
COOLDUDE	Schaltet „Clifford Adoptante" frei.
TOUGHGUY	Schaltet „Mike Jones" frei.
BLONDIE	Schaltet „Jessica Patterson" frei.
GIMEGREG	Schaltet „Greg Albertyn" frei.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

The Elder Scrolls[1] 3 – Morrowind (Version 1.2.0812) für PC

Um als frischgebackener Held im Fantasyreich zurechtzukommen, können ein paar geheime Tricks ja nicht schaden – zum Beispiel Wasserlaufen



Wasser hat doch Balken: Wenn Sie den richtigen Cheat-Code eingegeben haben, ist Schwimmen garantiert kein Thema mehr.

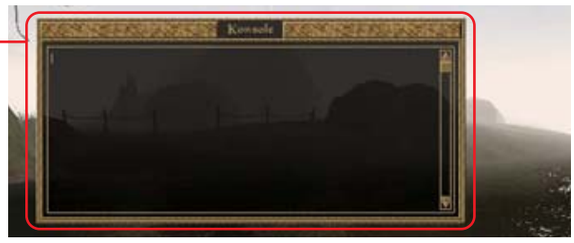
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Um Trickbegriffe eintippen zu können, müssen Sie zunächst ein Eingabefenster öffnen. Das machen Sie mit [ö], ebenso wie das Schließen.

3 In diesem Fenster können Sie jetzt die Cheats Ihrer Wahl eintippen. Bestätigen Sie mit [↵]. Achten Sie bei der Eingabe genau auf die Schreibweise: Nur so, wie in der Tabelle rechts angegeben, funktionieren die Cheats. Wo ### steht, tragen Sie Ihre Wunschzahl ein.



Lebensenergie 999? Kein Problem – mit geheimen Tricks.



Eingabetext	Wirkung
player->TGM	Unverwundbarkeit.
player->SetWaterWalking 1	Auf dem Wasser laufen.
player->SetWaterBreathing 1	Unter Wasser atmen.
player->SetFatigue ###	Müdigkeitswert bestimmen.
player->SetMagicka ###	Magiewert bestimmen.
player->SetHealth ###	Lebensenergie bestimmen.

[1] sprich: „Si Elder Skrohls"

Medieval: Total War[2] (Version 1.00) für PC

Egal, welches Land Sie im Mittelalter zur Herrschaft führen möchten – ein paar nützliche Tricks beschleunigen den Sieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Spiel können Sie jederzeit die Cheats eingeben. Achten Sie allerdings genau auf die Schreibweise, da Sie nicht optisch überprüfen können, ob Sie einen Fehler gemacht haben.

3 Wenn Sie alles richtig eingetippt haben, sollte sofort die gewünschte Wirkung zu sehen sein.

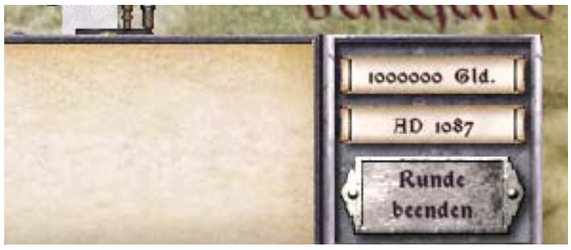


Scheinbar alles öde in Spanien: Ob das tatsächlich stimmt? Ein Cheat-Code verrät mehr.



Da schau her: Aus der leeren Landkarte wird schnell eine realistische. Da sind die Gegner!

Eingabetext	Wirkung
.deaddringer.	1000000 Geld bekommen.
.badgerbunny.	Alle Gebäude und Einheiten verfügbar.
.matteosartori.	Landkarte aufdecken.



Mit Trickserei zum Millionär? Kein Problem in „Medievil".

[2] sprich: „Midi-wel: Tohtel Wohr"

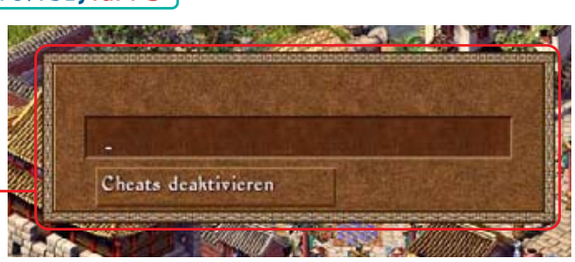
Der erste Kaiser (Version 0.15B) für PC

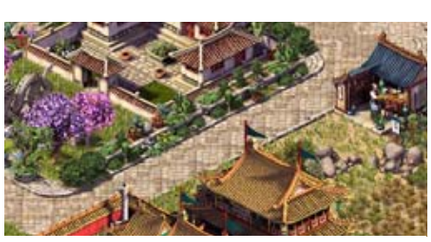
Ein Weltreich zu errichten, kostet eine Menge Arbeit. Es sei denn, man kennt ein paar Tricks, die den Job erleichtern

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Um einen Cheat eintippen zu können, müssen Sie zunächst ein Eingabefenster öffnen. Das tun Sie durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [Strg], [Alt] und [C].

3 In diesem Fenster tippen Sie jetzt den gewünschten geheimen Trick ein und bestätigen den Befehl mit [↵]. Achten Sie beim Eintippen unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung, sonst funktionieren die Cheats nicht. Nun sollte sich das erwartete Ergebnis einstellen. Viele der geheimen Tricks haben allerdings für Sie als Spieler eine alles andere als vorteilhafte Wirkung. Wer braucht schon Flut, Dürre oder Erdbeben?





Alles leer: „Black Death" eintippen, und schon sind die Straßen im alten China völlig entvölkert.

Eingabetext	Wirkung
Black Death	Tötet alle Einheiten.
Shake Shake	Erdbeben auslösen.
Glub Glub	Flut auslösen.
Great Heat	Dürre auslösen.
Delian Treasury	5000 Cash bekommen.
Gimme Goods	Güter nach Wahl dazu bekommen.
I win again	Auftrag gewinnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FIFA Fußballweltmeisterschaft 2002 (Version FIFA Build 103) für PC

Die WM ist lange vorbei. Es spricht also nichts dagegen, mit geheimen Tricks ein paar Manipulationen vorzunehmen

1 Öffnen Sie den Ordner, in dem Sie „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002“ installiert haben. Sofern Sie beim Installieren den empfohlenen Standardordner akzeptiert haben, wird es dieser sein:
C:\Programme\EA SPORTS\2002 FIFA World Cup TM.

2 Im Verzeichnis klicken Sie doppelt auf die Datei soccer.ini.

3 Sollte Windows nicht von alleine das geeignete Programm zum Öffnen dieser Datei finden, werden Sie gefragt, mit welchem Programm Sie die Datei öffnen möchten.

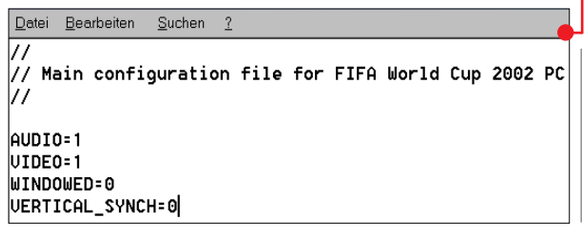
4 Um die Datei bearbeiten zu können, wählen Sie dann aus der Liste das Programm NOTEPAD.



5 Nun können Sie ganz einfach Manipulationen vornehmen, indem Sie neue Zeilen hinzufügen.

Wie der Text der Zeile lauten muss und welche Wirkung er erzielt, entnehmen Sie bitte der Tabelle rechts.

6 Dann klicken Sie auf Datei und danach auf Speichern, um die veränderte Datei zu übernehmen. Schließen Sie Notepad mit einem Klick auf ✕.



7 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002“.

8 Je nachdem, welche Cheats (geheime Tricks) Sie eingeben haben, stehen Ihnen nun zusätzliche Mannschaften, vom Computer zufällig gewählte Teams, der Fenster-Modus oder ein Demo-Modus zum Zuschauen zur Verfügung.

Eingabetext	Wirkung
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1	Bonus-Mannschaften freischalten (Welt-, Asien-, Europa-, Amerika-Auswahl).
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1	Der Computer bestimmt zufällig Teams. Unabhängig davon, für welche Sie sich entscheiden.
DEMO_MODE=1	Der Computer spielt eine Partie, der Sie nur zuschauen können.
WINDOWED=1	Das Spiel wird nur in einem kleinen Fenster gestartet.

Rayman Advance[1] für Gameboy Advance

[1] sprich: „Räiman Äddwahnz“

Rayman ist ein sympathischer Geselle, doch sein Spiel ist stellenweise ganz schön schwierig. Mit diesen geheimen Tricks haben Sie es besser im Griff

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Weise.

2 Beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie einen vorhandenen Spielstand – die geheimen Tricks funktionieren in beiden Fällen.

3 Sämtliche Tricks werden im Pausenmodus aktiviert. Dazu unterbrechen Sie das Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt, indem Sie die **Start**-Taste an Ihrem Gameboy Advance drücken.





4 Entnehmen Sie der Tabelle unter diesem Absatz, mit welcher Tasteneingabe Sie welchen Effekt auslösen können. Die Pfeile entsprechen einem Druck auf dem Steuerkreuz, die Buchstaben **L** und **R** den gleichnamigen Tasten an der Oberseite des Gameboy Advance. Geben Sie die jeweils gewünschte Tastenfolge ein. Haben Sie die Eingabe korrekt erledigt, so gibt's zur Bestätigung einen Kontrollton.

5 Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie den Pausenmodus wieder verlassen, indem Sie auf dem Bildschirm NEIN markieren und dann mit einem Druck auf die **A**-Taste bestätigen.

Eingabe	Wirkung
→,↑,→,←,→,R	Rayman wird unverwundbar.
L,↓,←,↑,↓,R	Rayman erhält neue Lebensenergie.
←,→,↓,→,←,R	Rayman hat 99 Leben.
↓,←,→,←,↑,L	Alle Fähigkeiten sind verfügbar.
↑,←,→,↓,→,L	Alle Spielstufen sind anwählbar.

Bleifuß Offroad[2] (Version 1.0) für PC

[2] sprich: „Offrohd“

Mit diesen abgefahrenen Tricks rasen Sie der Konkurrenz sicher davon

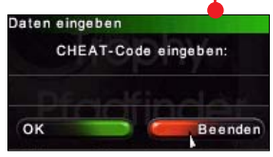
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie einen vorhandenen Spielstand – die geheimen Tricks funktionieren in beiden Fällen.

3 Drücken Sie im Menü zur Auswahl des Spielmodus' auf die linke ⇧-Taste.

4 Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, das Sie zum Eintippen des geheimen Tricks (Cheat-Code) auffordert.





5 Schauen Sie im Kasten rechts nach, welche Veränderung Sie auslösen möchten. Dann tippen Sie das entsprechende Passwort ein und bestätigen es mit einem Mausklick auf OK.

Hinweis: Das Passwort ALLTROPHIES muss vor jeder Fahrt erneut eingegeben werden, da es nach einem absolvierten Rennen unwirksam wird. Alle anderen bleiben erhalten.

6 Wählen Sie einen Spielmodus Ihrer Wahl. Alle zuvor gewählten Tricks sind dann aktiv.



Eingabetext	Wirkung
ALLCARS	Schaltet alle Wagen frei.
ALLTROPHIES	Schaltet alle Strecken frei.
ALLTIRES	Schaltet alle Reifen frei.
ALLENGINES	Schaltet alle Motoren frei.
BIGFOOT	Schaltet den Toyota HiLux Pickup frei.
RABACAR	Schaltet die RABA-H18-Zugmaschine frei.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Emergency[1] 2 (Version 1.0.0.0) für PC

[1]sprich: „Imördschenßi"

Als Einsatzleiter koordinieren Sie bei Unfällen Polizei, Feuerwehr und Rettungsdienst. Sollten Sie für diese Aufgabe selbst einmal Hilfe benötigen, dann greifen Sie auf die folgenden Tricks zurück

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im folgenden Hauptmenü auf die Zeile Neues Spiel starten, um eine neue Spielrunde zu beginnen. Natürlich können Sie alternativ durch einen Klick auf Spielstand laden ein abgespeichertes Spiel fortsetzen.

3 Im laufenden Einsatz haben Sie jederzeit die Möglichkeit zu schummeln. Öffnen Sie dazu per Druck auf die Taste [F2] zunächst das Eingabefenster für Trickbegriffe.

4 Tippen Sie dort den Begriff sondersignal ein.

5 Bestätigen Sie die Eingabe mit [↵]. Die Aktivierung der geheimen Tricks erkennen Sie am eingeblendeten :-).

6 Tippen Sie anschließend einen beliebigen Trickbegriff (Cheat) aus der rechts stehenden Tabelle ein.

7 Bestätigen Sie wiederum die Eingabe mit [↵].

8 Drücken Sie zum Abschluss noch einmal auf [F2], um das Trick-Eingabefenster wieder zu schließen.



Alarm: UFO im Einsatzgebiet.

Eingabetext	Wirkung
moneytalks	Ihr Geldkonto wird aufgefüllt.
daytime 0	Tageszeit auf Nacht stellen.
daytime 7	Tageszeit auf Dämmerung stellen.
daytime 10	Tageszeit auf Mittag stellen.
list	Eine Liste aller Spielstufen anzeigen.
start X	Startet eine beliebige Spielstufe. Ersetzen Sie dazu das X durch eine Zahl zwischen 1 bis 25 für den gewünschten Auftrag, zum Beispiel start 5 für Auftrag Nummer 5.

Kohan: Battles of Ahriman[2] (Version 1.3.5) für PC

[2]sprich: „Kohän: Bättels off Ahrihmän"

In der Fantasiewelt von Khaldun haben unzählige Gegner es auf Sie abgesehen. Wenn Sie nicht mit allen fertig werden, dann tricksen Sie sich einfach ein wenig durch

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Startbildschirm auf Kampagne, um eine Kampagne zu starten oder fortzusetzen. Natürlich können Sie auch ein „Eigenes Szenario" starten. Klicken Sie dazu auf Eigenes Szenario.

3 Sobald Sie im Spiel sind, können Sie jederzeit auf geheime Tricks zurückgreifen. Drücken Sie zuerst auf [↵].

4 Im daraufhin am oberen Bildrand geöffneten Eingabefenster tippen Sie einen der in der Tabelle rechts aufgeführten Trickbegriffe ein, zum Beispiel ●.

5 Drücken Sie zur Bestätigung nochmals auf [↵].



Eingabetext	Wirkung
pyrite	Ihr Goldvorrat wird wieder aufgefüllt.
rentakohan	Sie erhalten ein Kohan-Amulett.
wooden rabbit	Die Bauzeit verringert sich.
cavs	Sie erhalten eine Einheit Cavaliers.
ebs	Sie erhalten eine Einheit Bowmen.
egs	Sie erhalten eine Einheit Elite Guards.
goons	Sie erhalten eine Einheit Goons.
grens	Sie erhalten eine Einheit Grenadiere.
shades	Sie erhalten eine Einheit Shadelings.
sticks	Sie erhalten eine Einheit Footmen.
voids	Sie erhalten eine Einheit Void Beats.
show fog	Alle Gegner werden auf der Karte sichtbar.
demons	Sie gewinnen die aktuelle Spielstufe.

Hollow Earth[3] (Version 1.0) für PC

[3]sprich: „Hollo Örß"

Als Pilot machen Sie sich auf die Suche nach einem vermissten Professor. Beim Lösen des Falls helfen folgende Cheats

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie dann im Menü den Eintrag Spiel neu beginnen....., um ein neues Spiel zu starten oder Weiterspielen....., um einen gespeicherten Spielstand zu laden.

3 Im Spiel können Sie jederzeit die Buchstabenkombination tistaafl eintippen. Die ist bei der Eingabe aber nicht zu sehen.

4 Anschließend stehen Ihnen alle Gegenstände zur Verfügung. Mit den Tasten [←] und [→] wählen Sie unter den Gegenständen einen aus.



Bruchlandung im Eis.

Industrie Gigant 2 (Version 1.0) für PC

Um gigantische Industrieanlagen errichten zu können, benötigen Sie vor allem eines: einen Haufen Geld. Wie Sie spielend Ihr Konto füllen, erfahren Sie hier

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie eine neue Spielrunde, indem Sie auf ● klicken.



Alternativ können Sie mit einem Klick auf ● einen abgespeicherten



Spielstand laden.

3 Wenn Sie bereits einen Bahnhof besitzen, lesen Sie bei Punkt 10 weiter.

4 Klicken Sie auf ein beliebiges, unbebautes Gebiet.

5 Klicken Sie im Bereich „Kategorie" auf das Symbol [🚌].

6 Wählen Sie nun einen Bahnhof, zum Beispiel [🚂], und platzieren Sie das Gebäude auf einer freien Fläche.

7 Klicken Sie zuerst den Bahnhof an, dann ins Namensfeld ●. Tippen Sie als Namen Donald ein.

8 Bestätigen Sie mit der [↵]-Taste. Sie sind nun um eine Million Dollar reicher. Und das können Sie nun mit demselben Bahnhof beliebig oft wiederholen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

SCHULE FÜR PROGRAMMIERER



Masahi Okuhira (32) vor Fotos von Absolventen seiner Schule.

In Japan wird fast alles an Privatschulen gelehrt. Auch die Programmierung von Spielen. Hier lernen die Studenten, Ninja-Krieger am Bildschirm zum Leben zu erwecken und Rennspiele in Rekordzeit zu entwickeln. Und die Karriere ist (fast) garantiert

Ein Klassenzimmer mitten in Tokios Innenstadt. 20 Schüler lauschen konzentriert den Ausführungen ihres Lehrers, dessen Zeigefinger hektisch über eine Schautafel an der Wand fährt. Der Unterricht beschäftigt sich mit der Programmiersprache „C++“, Grundlage der Entwicklung moderner Video- und Computerspiele.

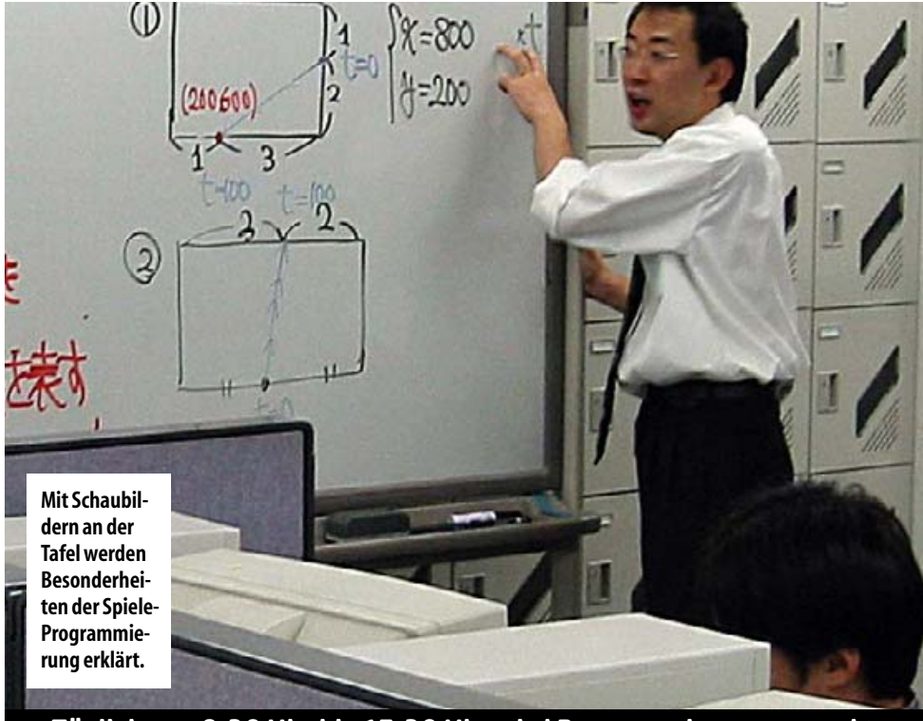
Konami, Japans größter Spiele-Entwickler, bildet in diesen Räumen seinen Programmierer-Nachwuchs aus. Die derzeit 150 Schülerinnen und 650 Schüler der Konami Computer Entertainment School haben beste Chancen, einmal zu den Stars der Branche zu gehören. Denn sie lernen direkt von den Profis. Sogar Legenden, wie Hideo Kojima, Erfinder von „Metal Gear Solid“ (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002), erteilen hier praxisnahen Unterricht und beurteilen die Studienleistungen. Das Arbeitsmaterial gleicht dem der Konami-Entwickler. Es wird an allen aktuellen Hardware-Systemen ausgebildet – vom Handy über Gameboy Advance, Gamecube, Playstation 2 und Xbox bis zum PC.

Die Schule verlangt keine Zugangsprüfung, aber stolze Gebühren: Die Aufnahme kostet umgerechnet rund 2500 Euro, die jährlichen Studiengebühren betragen 10 400 Euro. Konami will damit aber keine Gewinne machen, versichert Masashi Okuhira (32) aus dem Studentensekretariat: „Wer nach der zweijährigen Ausbildung von Konami übernommen wird, bekommt seine Studiengebühren in Raten zurückerstattet. Und die Übernahmequote liegt immerhin bei knapp 50 Prozent.“ Wer bereits Erfahrungen hat, kann eine verkürzte Ausbildung von einem Jahr absolvieren. Fleißigster Student in der fünfjährigen Geschichte der Schule ist DJ Taka, der an dem äußerst erfolgreichen Tanzspiel „Dance Dance Revolution“ beteiligt war. Er schloss sein Studium nach nur elf Monaten ab.

60 Prozent der Schüler spezialisieren sich auf das Programmieren. 30 Prozent widmen sich der Grafik. Der Rest wählt den Studiengang „Sound“, der sich mit Musik und Geräuschen beschäftigt. „Wer bei uns das Programmieren gelernt hat, kann auch außerhalb der Spiele-Branche gute Jobs finden,“ erklärt Masashi Okuhira. „Wir machen unsere Schüler zusätzlich mit speziellen Problemen der Spiele-Programmierung vertraut, etwa der effizienten Ausnutzung des Grafik-Prozessors.“

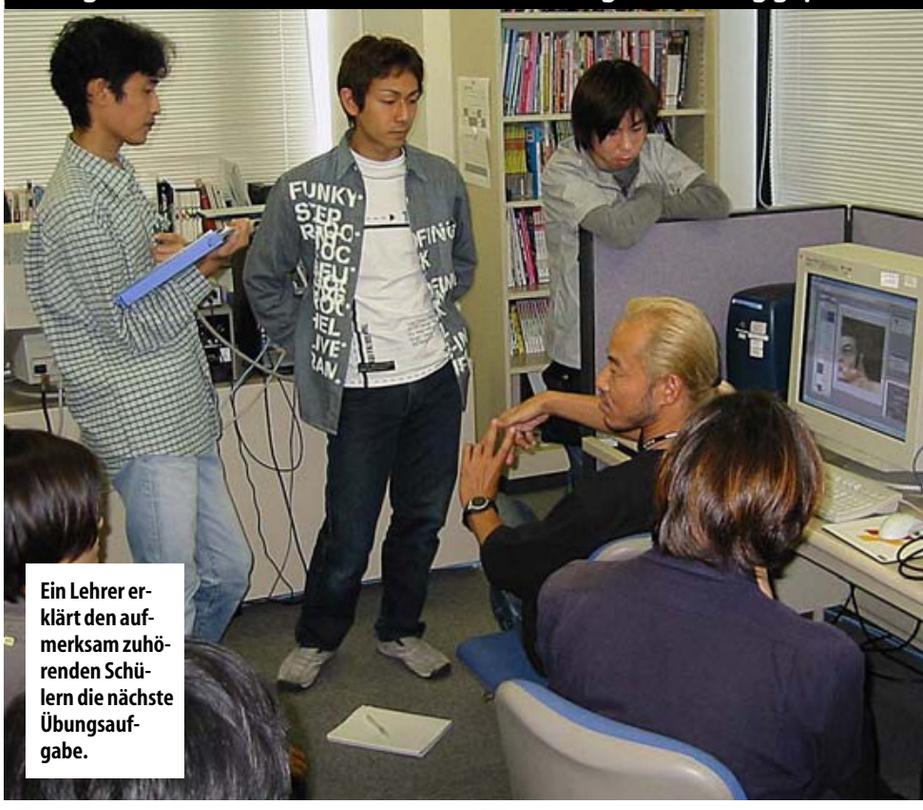
Mit diesem besonderen Problem beschäftigt sich gerade Kazuaki Hayashi (27). Der Bürokaufmann hat vor einem Jahr seinen Job hingeschmissen und das Studium bei Konami aufgenommen. Nun sitzt er vor einem Bildschirm und erweckt das Modell eines Ninja-Kämpfers zum Playstation-2-„Leben“. Zwei Wochen dauerte es, bis der Ninja lebensecht laufen und erschöpft eine Erholungspause einlegen konnte. Hayashi ist zufrieden mit dem Ergebnis, fühlt sich aber auch ein wenig in seiner Kreativität eingeschränkt. „Die Ausbildung hier ist sehr gut. Wir sind mit den besten Materialien ausgestattet. Aber Konami nimmt schon sehr starken Einfluss auf unsere Arbeit. Der bevorzugte Grafikstil ist eindeutig nach dem Erfolgsprodukt ‚Metal Gear Solid‘ ausgerichtet“, beklagt sich der Student. Sein 20-jähriger Mitschüler Yukinori Takebayashi hat damit kein großes Problem. Der Metal-Gear-Solid-Fan hat seine Eltern überredet, die Schule besuchen zu dürfen, und ist vollauf zufrieden. Seine aktuelle Arbeit hat bereits erstaunliche Früchte getragen: In nur einem Monat hat Takebayashi ganz alleine das Rennspiel „Crash Chase“ für PC programmiert. Auf dem Bildschirm jagt ein Dutzend Renngleiter durch eine düstere Stadtkulisse. Erinnerungen an den Nintendo-Klassiker „F-Zero“ kommen auf.

Diesen beiden Jungen steht sicher eine glänzende Karriere bei Konami oder einer anderen japanischen Spiele-Firma bevor. Bis dahin müssen sie aber noch einige Monate acht Stunden am Tag die Schulbank drücken. Ausländische Studenten nimmt die Schule wegen der Sprach- und Visum-Probleme leider nicht auf.



Mit Schaubildern an der Tafel werden Besonderheiten der Spiele-Programmierung erklärt.

Täglich von 9.30 Uhr bis 17.30 Uhr wird Programmierung gepaukt.



Ein Lehrer erklärt den aufmerksam zuhörenden Schülern die nächste Übungsaufgabe.

Das siegen

Pauken, kämpfen, gewinnen: Die japanische





1 Die Programmierer-Schule von Konami ist in der fünften und sechsten Etage eines Hochhauses in der Tokioter Innenstadt untergebracht.
2 Yukinori Takebayashi (20) testet sein Rennspiel „Crash Chase“ auf Funktionsfähigkeit. Für die Programmierung hat er nur einen Monat gebraucht.



Grafikstudent Kazuaki Hayashi (27) erweckt einen Ninjakämpfer am Bildschirm zum „Leben".

Die besten Absolventen bekommen einen Vertrag bei Konami.



Übungsstunde im Porträt-Zeichnen: Die Schüler arbeiten nur mit Bleistift und Papier.

Fotos: Marco Häntsch (8), Konami Computer Entertainment School

de Klassenzimmer

Spielefirma Konami bildet den Programmierernachwuchs in einer Privatschule aus





3



4

3 Auch für die Programmierung von Begleitmusiken und Geräuschen stehen den Schülern modernste Geräte zur Verfügung.

4 Hideo Kojima, Chef-Entwickler von „Metal Gear Solid", bei einem Vortrag an der Programmierer-Schule. Er ist in Japan eine Berühmtheit.

SPIELE ÜBER TELEFONLEITUNG

Spaß zum Mieten

Brandneue PC-Spiele aus der Telefonleitung? Klingt nach Raubkopie – ist es aber nicht. Alles ganz legal und ohne doppelten Boden



Fotos: Heiko Rode

Natascha Berg (22), Miss-Germany 2000, und Malte Höch (30), der etwas andere Anwalt. Die beiden moderieren jeden Dienstag die per Internet verbreitete Spiele-Show von T-Online Vision. Dabei geht es im Studio immer hoch her – Spaß muss sein.

Auf diesen Tag hat Sebastian Fischer (19) aus Dortmund lange gewartet: Er bekommt einen neuen Computer und dazu einen schnellen DSL-Anschluss ins Internet. Er setzt sich schnell an den PC, startet seine Internet-Verbindung und lädt sich das Spiel „Die Siedler 4" herunter. Es dauert nur 40 Minuten, dann kann er mit dem Spielen beginnen. Und das alles kostet ihn nur ein paar Cent Taschengeld.

Was sich zunächst liest wie die neueste Anleitung zum illegalen Kopieren, ist in Wirklichkeit ein absolut rechtmäßiges Angebot, das es so seit März auf der Internet-Seite von T-Online Vision gibt. „Zocker können Die Siedler 4 nicht nur im Kaufhaus kaufen, sondern auch übers Internet bekommen" – so Thomas Brandt (37), Chef der Spiele-Abteilung von T-Online Vision. „Alle, die einen DSL-Anschluss haben, können sich das Spiel auf die eigene Festplatte herunterladen und spielen, solange sie Verbindung zum Internet haben. Sie müssen dazu nicht Kunde bei T-Online oder der Telekom sein."

Das sogenannte Breitband-Portal T-Online Vision, eigentlich eine Sammlung themenbezogener Internet-Seiten, gibt es seit März dieses Jahres. Unter der Adresse www.t-online-vision.de werden außer Spielen auch Musik, Filme und andere meist gebührenpflichtige Inhalte angeboten. Im Spielerepertoire sind beispielsweise „Outcast", „Tomb Raider – Die Chronik" oder „Driver". Momentan gibt es etwa 20 Titel, das Angebot wechselt häufig. Die täglichen Mietbeträge zwischen 99 Cent und 2,90 Euro pro Spiel werden von T-Online-Kunden mit der Telefonrechnung eingefordert. Alle anderen können zum Begleichen der „Spielschulden" so genannte „Micromoney"-Karten verwenden, die es in Postfilialen und Telefonläden gibt. Auf diesen Karten ist ein Geheimcode zum Freirubbeln, den der Spieler eingeben kann.

Aber in der Spielabteilung von T-Online Vision gibt es nicht nur Spiele und Neuigkeiten, sondern auch eine Fernsehshow, die per Internet verbreitet wird. Jede Woche dienstags werden für eine halbe Stunde Gäste aus der Spielebranche eingeladen und Filme über neue Spiele gezeigt. Moderiert wird das ganze von Natascha Berg (der schwarzhaarigen Miss Germany 2000) und dem frechen Malte Höch. Der ist im richtigen Leben Strafverteidiger und moderierte schon andere Spielesendungen. „Unsere Show hat es jetzt sogar ins Fernsehen geschafft", berichtet Brandt stolz. „Jeden Sonnabend und Sonntag um 22 Uhr kann man Natascha und Malte auf NBC Europe sehen." Wie viele Zuschauer via Internet und Fernsehen dabei sind, verraten die Macher nicht.

Dass das neue Angebot ein Erfolg wird, davon sind die „Visionäre" fest überzeugt. „T-Online ist mit 11,2 Millionen Kunden der größte Internet-Anbieter in Europa", erklärt Marc Schammo (29), zuständig für die Werbung. „Und 2,4 Millionen Kunden haben den schnellen T-DSL-Zugang, dessen Geschwindigkeit Voraussetzung für die Nutzung des Dienstes ist."



Marc Schammo (29), der Marketing-Mann.



Thomas Brandt (37), der Spiele-Chef.



Markus Zulauf (31), der Techniker.

Das Wachstum der Nutzergemeinde ist rasant. Eher zu rasant, denn noch immer schafft es die Telekom nicht, alle DSL-Anträge pünktlich zu bearbeiten. Das weiß auch Marc Schammo: „Da gibt es Wartezeiten, aber wir sind von der Telekom abhängig."

Damit ein Spiel durch die Telefonleitung zum DSL-Kunden kommt, sind etliche Schritte notwendig. Markus Zulauf (31), zuständig für die Technik, erklärt den Ablauf: „Zuerst schicken wir die Spiel-CD-ROM zu unserer Partnerfirma ‚exent' nach Israel. Dort wird der Titel aufbereitet, damit er aus dem Internet geladen werden kann." Der Kunde muss sich dann ein Programm herunterladen und auf dem PC installieren: den sogenannten „Exetender-Client".

Markus Zulauf weiter: „Wenn der Bezahlvorgang abgeschlossen ist, beginnt das Übertragen des Spiels. Dabei werden zunächst wichtige Teile gesendet. Das dauert im Schnitt etwa 30 Minuten, je nach Größe des Titels. Der Rest des Spiels gelangt nach und nach beim Zocken auf den Computer des Spielers. Der merkt davon nichts, sondern spielt, als ob er eine CD-ROM im Laufwerk hätte." Aber: Um spielen zu können, muss der Computer mit dem Internet und T-Online Vision verbunden sein. Diese Verbindung stellt das Zusatzprogramm Exetender Client her. Das bedeutet, dass auf jeden Spieler, der nicht eine Monatspauschale für das Internet („Flatrate") bezahlt, erhebliche Mehrkosten für die dauerhafte Internet-Verbindung zukommen. Momentan sind das insgesamt mindestens 58,32 Euro im Monat. Dieser Preis setzt sich aus den Gebühren für einen T-Net-Anschluss mit DSL und die T-Online-Flatrate zusammen.

Ansonsten sollen laut T-Online alle normalen Funktionen eines Spiels, wie das Speichern von Spielständen, auch normal funktionieren. Sollte während des Herunterladens die Verbindung abbrechen, wird der Vorgang fortgesetzt, sobald die Leitung wieder steht.

Da die Mieten für teils noch aktuelle Spiele recht gering sind, tut sich hier eine Möglichkeit für Profi-Zocker auf, reichlich Geld zu sparen. Denn wer ein Spiel in vier oder fünf Tagen durch hat und pro Tag nur knapp drei Euro zahlen muss, kommt am Ende mit weniger als der Hälfte des Preises hin, den er für das Spiel im Laden hätte zahlen müssen. Bedenken, dass sich dieses Verfahren folg-lich nicht lohne, versucht Thomas Brandt zu zerstreuen: „Wir können jeden Betrag in jedem Zeitraum festsetzen, da sind wir vollkommen flexibel. Es ist denkbar, dass absolute Top-Titel auch teurer werden." Ob sich das für Kunden ohne Flatrate lohnt, bleibt abzuwarten. Auch will man dem Handel keine Konkurrenz machen. „Wir bieten ein Zusatzangebot", versichert Brandt, „und wir sind momentan noch schwer am Lernen. Außerdem kann der Kunde das gemietete Spiel nicht verkaufen oder verschenken, und ein gedrucktes Handbuch oder ein Karton können auch nicht per Telefonleitung verschickt werden."

Noch sind viele Hersteller vorsichtig. „Die glauben wohl, dass unser Verfahren unsicher ist und die Spiele kopiert werden können", vermutet Brandt, „dabei stimmt das natürlich nicht."

Und der Techniker Markus Zulauf ergänzt: „Hundertprozentige Sicherheit gibt es nirgends, wir kommen da aber verdammt nah dran. Die Spieledaten kommen verschlüsselt auf den Computer des Kunden. Und der Entschlüsselungsvorgang läuft nur ab, wenn der Kunde eine Internet-Verbindung zu uns hat."

Und Sebastian, ein wahrer Siedler-Fan, freut sich, dass er für wenig Taschengeld durchs WuselSpiel kommt.



Die Technik: Spiele werden auf T-Online-Tauglichkeit geprüft.



Das Angebot: Im Netz gibt's zum Beispiel „Die Siedler 4".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und amazon.de and you're done. verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

10 x Kinospaß für zu Hause



10 Gewinner dürfen sich auf den DVD-Spieler „Sony DVP-NS305" freuen.

Das Gerät spielt außer DVDs selbstverständlich auch Musik-CDs, CD-Rs und CD-RWs sowie MP3-CDs ab. Dazu gibt es die DVD „Der Herr der Ringe – Die Gefährten" und das offizielle Buch zum Kinoerfolg.

Der Wert des Gesamtpaketes: jeweils 245 Euro.

75 x das PC-Spiel „Der Herr der Ringe"

von Vivendi Universal. Wert des Spiels: je 48 Euro.

Das Spiel „Der Herr der Ringe" gibt's natürlich auch bei Amazon. Unter

www.amazon.de/games

finden Sie zudem alle Neuheiten aus den Bereichen Soft- und Hardware für PC, Playstation 2, Gamecube, Xbox und Gameboy Advance. Und: Bei amazon.de können Sie Spiele bereits vor der Veröffentlichung vorbestellen.



So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Wie viele Steuerknüppel hat COMPUTERBILD-SPIELE in dieser Ausgabe getestet?

Einfach die Rubrik „Hardware" aufschlagen und die Zahl der getesteten Steuerknüppel 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 29. November 2002.
Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise der E-Mail. Mitarbeiter der Axel Springer Verlag AG sowie deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Eine Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Cinetext

Flugbereitschaft

Warum am Boden bleiben? Gehen Sie an den Start, und heben Sie ab – den Steuerknüppel fest im Griff. COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 solcher Joysticks[1] getestet: zehn für Computer sowie je zwei für Playstation und Xbox

[1] sprich: „Dschoi-Stick

Flugsimulationen, zum Beispiel den berühmten „Microsoft Flight Simulator 2002“ (für PC), spielt man am besten mit einem Joystick. Der vermittelt, wenn er denn gut gemacht ist, täuschend echtes Luftfahrtgefühl. Aber was heißt „gut gemacht“? Zum Beispiel gut ausgestattet. Ein Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle), ein Mini-Steuerknüppel (Ministick) und mindestens vier Bedientasten sollten an Bord sein. Und Steuerknüppel, die sich nur nach vorn und hinten auslenken, nicht aber drehen lassen, sind von gestern. Ohne die Kreisbewegung sind ausgefallene Flugmanöver, etwa eine Drehung um die Längsachse (für Profis: „Fassrolle“), nämlich unnötig schwierig, wenn nicht gar unmöglich. Stichwort Realitätsnähe: Einen Strömungsabriss im Flug oder eine kapitale Bruchlandung bekommt jeder Pilot hautnah zu spüren. Im Videospiel vermittelt der Rütteleffekt solche kleineren oder größeren Unfälle mit Nachdruck. Nachteil: Spürbar wird die mechanische Rückmeldung auch im Preis: Steuerknüppel mit Rütteleffekt kosten bis zu 25 Euro mehr.

Ein Steuerknüppel, der die genannten Minimalanforderungen nicht erfüllt, muss mit schlechten Noten rechnen – diesmal schmierten etwa die PC-Joysticks „Predator SV 85“ und „Typhoon Hunter“ ab. Zum Höhenflug setzten dagegen „SL-6629 Rocketeer“ (PC), „Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro“ (Playstation) und der „Adrenalin Stick“ (Xbox) an.

Mindestens genauso wichtig ist, dass Sie alle Bedienelemente ohne akrobatische Einlagen im Griff haben. Ein Ministick außer Reichweite nützt Ihnen nichts. Wenn die erfahrenen COMPUTERBILD-SPIELE-Tester, durchaus fingerfertige Zeitgenossen, einem Joystick wie dem „Cyborg 3D Force Stick“ einhellig bescheinigen, dass er eigentlich die berühmte „dritte Hand“ erfordere, dann gehört das gute Stück zurück in die Entwicklungsabteilung. Tipp: Immer im Laden „probefliegen“ und am besten mit geschlossenen Augen probieren, ob Sie alle Tasten und Regler „blind“ erreichen. Später, in wilden Luftkämpfen, haben Sie keine Zeit, den richtigen Knopf zu suchen.

Flieger lassen sich nicht an die kurze Leine legen. Achten Sie also darauf, dass am Steuerknüppel ein mindestens 2,50 Meter langes Anschlusskabel hängt. Oder, noch besser, gar keins, wie bei den PC-Geräten „Freedom 2.4 Cordless Joystick“ und „Typhoon Cyber Knight“, die Ihre Befehle per Funk zum Computer übertragen. Die nur 1,50 Meter kurze Strippe des „SL-6611 Wasp 2“ dagegen ist ein wahre „Reißleine“, die Sie im Eifer des Gefechts schon mal versehentlich aus der Anschlussbuchse zerren.

Selber fliegen sollte ein Steuerknüppel nicht. Ordentliche Standsicherheit und Rutschfestigkeit sind Pflicht (die aber keineswegs jedes Gerät erfüllt). Sollte der Apparat doch mal abstürzen und unsanft zu Boden gehen, dann muss er das eben aushalten. Typhoon Cyber Knight, „Predator TH 400“ und SL-6611 Wasp 2 (alle für PC) sowie der Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro in der Playstation-Ausführung hielten es nicht aus. Deshalb der Rat: Finger weg, wenn Sie im Geschäft einen Joystick sehen, dessen Verarbeitung schon auf den ersten Blick zu wünschen übrig lässt.

Fazit: Drei Systeme, drei erste Plätze. Volle Flugbereitschaft garantieren Ihnen der Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro für Playstation, der Adrenalin Stick für Xbox und der SL-6629 Rocketeer für PC.

WAS IST EIGENTLICH EIN „JOYSTICK“?

Flugsimulationen machen nur mit einem Steuerknüppel (Joystick) wirklich Spaß. Das Gerät sollte mit einem Ministeuerknüppel (Ministick) 1 zum Wechsel der Blickrichtung im Flug ausgestattet sein. Mindestens vier Bedientasten 2 für verschiedene Flugzeugfunktionen und ein Geschwindigkeits-/Schubregler 3 zum Erhöhen oder Verringern der Geschwindigkeit müssen ebenfalls zur Verfügung stehen.

Gute Joysticks lassen sich vor- und zurückbewegen sowie zusätzlich um die Hochachse drehen. Nur so können Sie alle Ruder eines Flugzeuges direkt ansteuern und bequem auch die kompliziertesten Flugmanöver nachspielen.



Einzeln vorgeknöpft: Die markierten Bedienelemente sollte ein Joystick unbedingt haben, um Ihnen leichtes Spiel zu gewähren.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE



Zigtausend Mal gerührt: Genau 190 000 Auslenkungen muss ein Joystick in der 10 000 Euro teuren Dauertest-Maschine des Testinstituts von Fujitsu-Siemens ohne Funktionsstörungen überstehen.

COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 aktuelle Steuerknüppel (Joysticks) einem aufwendigen Test unterzogen. Die Prüfungen erfolgten teils im redaktionseigenen Labor, teils im Testinstitut von Fujitsu Siemens, dem die Akkreditierungsstelle für Technik besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt hat. Die Prüfungen im Einzelnen:

INSTALLATION

Jeder Steuerknüppel muss vor dem ersten Spiel nebst zugehöriger Software installiert werden. Es ist ein Ärgernis, wenn das nur mühsam von der Hand geht oder gar überhaupt nicht klappt. Deshalb prüft die Redaktion sorgfältig, ob die mitgelieferten Anleitungen verständlich und auch für Anfänger leicht nachzuvollziehen sind.

Mit drei Spielen wird dann getestet, ob die Steuerknüppel einwandfrei funktionieren und eine exakte Steuerung ermöglichen.

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler aus der Redaktion beurteilen das Griffgefühl. Wie gut liegen die Steuerknüppel in der Hand? Stören harte Kanten oder Kunststoffgrate? Auch die Handauflagen der Geräte werden überprüft. Sie sollten so gestaltet sein, dass keine Ermüdungserscheinungen oder gar Schmerzen auftreten. Von großer Bedeutung ist zudem, ob alle Bedienungstasten leicht und schnell zu erreichen sind. Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, zum Beispiel Mini-Steuerknüppel (Ministick) oder Geschwindigkeits-/Schubregler.

FALLTEST

Alle Steuerknüppel müssen einen Sturz aus 80 Zentimetern Höhe überstehen. Das entspricht dem freien Fall von der Tischkante. Ein „sehr gut" gibt's nur, wenn anschließend keine Funktionsstörung oder deutliche Beschädigung erkennbar ist.



Alles geflogen: Joystick-Absturz aus 80 Zentimetern Höhe.

VERSCHLEISSTEST

Wie lange hält ein Steuerknüppel? Im Laufe einer durchschnittlichen Gesamtbetriebszeit muss ein solches Spielgerät etwa 190 000 Vollauslenkungen von ganz vorn nach ganz hinten ohne Schaden aushalten. Um die Testgeräte dieser Belastung auszusetzen, hat COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit Fujitsu-Siemens eine 10 000 Euro teure Prüfmaschine entwickelt. Diese Spezialvorrichtung benötigt für diesen Test nur eine Woche und kann acht Steuerknüppel gleichzeitig „quälen". Nur für Geräte, die nach dieser harten Woche genauso funktionieren wie zuvor, gibt es in diesem Prüfpunkt die Note „sehr gut".



Das große Plus: Ein Zählwerk erfasst jede Joystick-Bewegung.

RUTSCHFESTIGKEIT

Mit einem Präzisionsmessgerät wird ermittelt, ob und wie leicht die Steuerknüppel verrutschen. Denn nur ein standfestes Exemplar erlaubt feinfühlige Steuerung. Wenn das Gerät bei starker Seitwärtsbewegung vom Tisch rutscht und deswegen das Flugzeug im Spiel abschmiert, so ist das mehr als ärgerlich. Als solide Basis für die Gleitprüfung dienen zwei Tische – einer mit Kunststoffbeschichtung, einer mit Holzoberfläche.



Gleitende Tätigkeit: Hier wird die Rutschfestigkeit überprüft.

AUSLENKKRAFT

COMPUTERBILD-SPIELE hat vor dem Test festgelegt, wie hoch der Widerstand sein sollte, den ein Steuerknüppel verschiedenen Auslenkbewegungen entgegensetzt. Ein zu leichtgängiger Steuerknüppel wirkt „schwammig" und lässt kein präzises, feinfühliges Spielen zu. Im Testzentrum von Fujitsu-Siemens wird überprüft, welchen Widerstand die Steuerknüppel welcher Bewegung entgegensetzen. Diese Messung erfolgt zwei Mal, nämlich vor und nach dem Dauertest. Gemessen wird bei zehn Steuerknüppel-Stellungen. Dabei gibt es schlechte Noten, wenn ein Gerät zu wenig oder zu viel Bewegungs-Widerstand „leistet".

Außerdem werden die vor und nach dem Dauertest ermittelten Werte verglichen. Hat sich die Widerstandskraft deutlich verändert, so bedeutet das: Der Steuerknüppel hat in der Belastungsprüfung stark gelitten.



Fotos: Weber

Widerstand zwecklos: maschinelle Ermittlung der Druckkraft.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note ergibt sich aus folgender Formel: Das Testergebnis wird mit dem Preis des Steuerknüppels multipliziert.

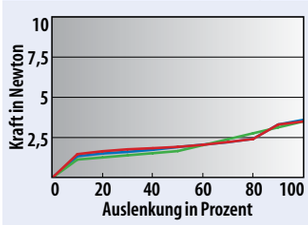
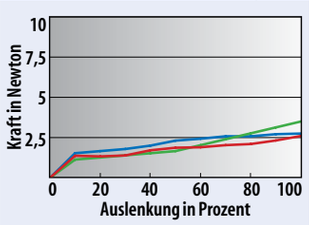
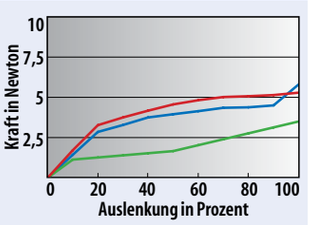
Beispiel: Ein Joystick kostet 10 Euro und erreicht die Gesamtnote 2,0. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 10 x 2,0 = 20. Aus der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Note der getesteten Produkte entnehmen. Im hier genannten Beispiel wäre sie „sehr gut".

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

Ausnahmen: Steuerknüppel mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei „ungenügende" um drei ganze Noten abgewertet, weil sie unabhängig vom Preis nichts taugen.

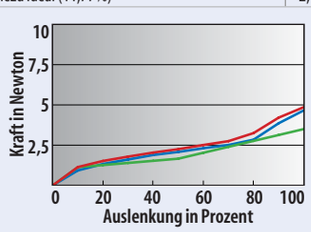
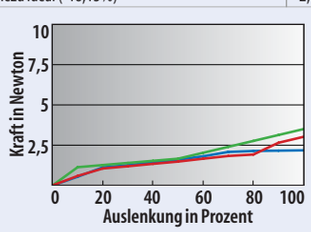
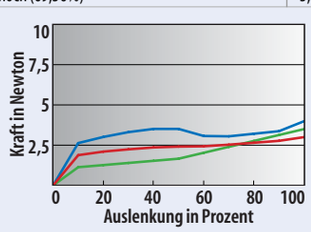
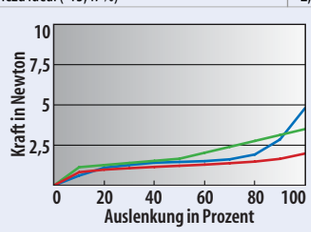
Testergebnisse im Detail: Für Computer

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1 SL-6629 ROCKETEER[1]		Platz 2 CYBORG 3D FORCE STICK[2]		Platz 3 FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK[3]	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Jöllenbeck	Note	Saitek	Note	Logitech	Note
SERVICE							
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-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98	069-92032166 (0,123 €/Min.)	1,98
Online Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.interact-europe.com)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		089-5467570 (0,123 €/Min.)		069-92032165 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		089-54675741 (0,123 €/Min.)		0041-21-8635402 (0,123 €/Min.)	
Service insgesamt	**7%**		**2,27**		**2,28**		**2,28**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (3,3 Megabyte)	6,00	nein (4,2 Megabyte)	6,00	nein (11,3 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „Flight Simulator 2002“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Comanche 4“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Grand Prix 4“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,61**		**1,61**		**1,61**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**4,50**	akzeptabel	**2,50**	akzeptabel	**2,50**
BEDIENUNG							
Anzahl der Bedientasten (überprüft)	3,6%	groß (6)	2,00	sehr groß (9)	1,00	sehr groß (10)	1,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S. 220 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S. 220 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	3%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Steuerknüppel drehbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Griffgefühl (überprüft)	3%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	3%	normal	3,00	schwierig	4,00	normal	3,00
Handauflage (überprüft)	2%	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele (überprüft)	2%	keine	6,00	sehr wenige (5)	5,00	keine	6,00
Kabel (Länge, gemessen)	3%	durchschnittlich (1,84 m)	3,00	durchschnittlich (1,80 m)	3,00	entfällt, da kabellos	1,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	4%	nahezu ideal (9,99%)	2,00	ideal (-4,26%)	1,00	viel zu hoch (106,53%)	6,00
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	**USB-Anschluss** S. 220		USB-Anschluss		kabellos (Empfänger per USB)	
Bedienung insgesamt	**34,6%**		**2,32**		**2,04**		**2,47**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest (gemessen)	15%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	6%	sehr gering (-3,44%)	1,00	sehr gering (17,96%)	1,00	gering (-22,56%)	2,00
Auslenkkraft nach Dauertest (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	6%	nahezu ideal (6,55%)	2,00	nahezu ideal (13,70%)	2,00	viel zu hoch (83,97%)	6,00
Messdiagramm für Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft vor/nach Dauertest							
		Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		Geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar	
Rutschfestigkeit auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	sehr hoch (15 N)	1,00	gering (6 N)	4,00	gering (6 N)	4,00
Rutschfestigkeit auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	sehr hoch (27 N)	1,00	gering (6 N)	4,00	sehr gering (5 N)	5,00
Kabelbefestigung (überprüft)	2%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle an Funkeinheit)	1,00
Qualität insgesamt	**45%**		**1,13**		**1,62**		**2,27**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,75**		**1,83**		**2,27**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**	kabellose Bauart	**-0,20**
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,55**	**gut**	**1,63**	**gut**	**2,07**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**mangelhaft**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		34,99 €		79,99 €		79,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		61,88 € (Insercom Lindlar, Tel. 0700/46737266)		67,88 € (Insercom Lindlar, Tel. 0700/46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,55 x 34,99 = 54,23 = gut		1,63 x 79,99 = 130,38 = mangelhaft		2,07 x 79,99 = 165,58 = ungenügend	

[1] sprich: „Rockthir“ [2] sprich: „Ssaiborg 3D Forß Sstick“ [3] sprich: „Lodschiteck Frihdem 2.4 Kordless Dschoi-Sstick“

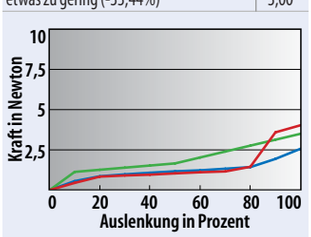
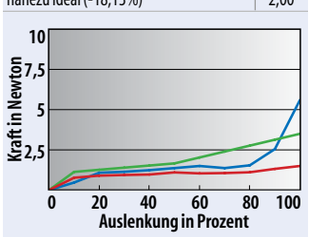
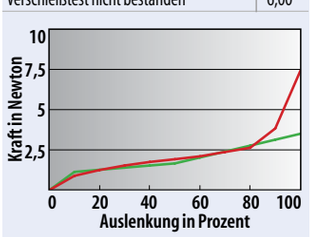
*ermittelt bei über 120 Händlern

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7	
TYPHOON CYBER KNIGHT[4]		**TOP FIGHTER**[5]		**ST 330 RUMBLE FORCE**[6]		**PREDATOR**[7] **SV 85**	
Anubis	Note	Logic 3	Note	Saitek	Note	Trust	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	08170-997029 (0,123 €/Min.)	1,98	089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98	0800-0087870 (kostenlos)	1,00
keine (www.typhoon.de)	6,00	keine (www.logic3.com)	6,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	keine (www.trust.com)	6,00
0681-98806140 (0,123€/Min.)		08170-997029 (0,123 €/Min.)		089-5467570 (0,123 €/Min.)		keins	
0681-98806111 (0,123€/Min.)		08170-997028 (0,123 €/Min.)		089-54675741 (0,123 €/Min.)		keins	
	3,13		**2,99**		**2,28**		**2,71**
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	einfach	2,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nein (7,1 Megabyte)	6,00	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	ja (0 Megabyte)	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	Deutsch	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	1,00		**1,00**		**1,61**		**1,00**
akzeptabel	**2,50**	sehr knapp	**5,00**	akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**3,50**
sehr groß (8)	1,00	groß (5)	2,00	durchschnittlich (4)	3,00	gering (2)	4,00
vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
einfach	2,00	durchschnittlich	3,00	einfach	2,00	einfach	2,00
ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00
normal	3,00	normal	3,00	gut	2,00	gut	2,00
durchschnittlich	3,00	unangenehm	5,00	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00
nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
entfällt, da kabellos	1,00	durchschnittlich (1,93 m)	3,00	durchschnittlich (1,80 m)	3,00	durchschnittlich (1,88 m)	3,00
etwas zu hoch (22,51%)	3,00	nahezu ideal (-18,56%)	2,00	etwas zu hoch (26,16%)	3,00	etwas zu gering (-30,97%)	3,00
kabellos (Empfänger per USB)		USB-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss	
	2,30		**3,53**		**3,38**		**3,48**
nicht bestanden (Taste „1" defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
sehr gering (-10,74%)	1,00	sehr gering (0,43%)	1,00	durchschnittlich (43,40%)	3,00	sehr gering (17,50%)	1,00
nahezu ideal (11,77%)	2,00	nahezu ideal (-18,13%)	2,00	zu hoch (69,56%)	5,00	nahezu ideal (-13,47%)	2,00
							
Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		Durchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes spürbar		Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar	
durchschnittlich (9 N)	3,00	sehr hoch (34 N)	1,00	gering (7 N)	4,00	sehr gering (5 N)	5,00
sehr gering (5 N)	5,00	kaum vorhanden (2 N)	6,00	gering (6 N)	4,00	kaum vorhanden (2 N)	6,00
stabil (Kabeltülle an Funkeinheit)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
	2,64		**1,47**		**2,29**		**1,82**
	2,37		**2,31**		**2,59**		**2,40**
kabellose Bauart	**-0,20**			Rütteleffekt	**-0,20**		
gut ←	**2,17**	**gut** ←	**2,31**	**gut** ←	**2,39**	**gut** ←	**2,40**
befriedigend		**gut**		**befriedigend**		**sehr gut**	
37,90 €		14,95 €		34,99 €		10,00 €	
kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		29,98 € (Insercom Lindlar, Tel. 0700/46737266)		kein günstigeres Angebot gefunden	
2,17 x 37,90 = 82,24 = befriedigend		2,31 x 14,95 = 34,53 = gut		2,39 x 34,99 = 83,63 = befriedigend		2,40 x 10,00 = 24,00 = sehr gut	

[4] sprich: „Taifun Ssaiber Nait" [5] sprich: „Lodschick 3 Topp Faiter" [6] sprich: „Rambel Forß" [7] sprich: „Trasst Predditer"

Testergebnisse im Detail: Für Computer

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL		Platz 8 TYPHOON HUNTER[1]		Platz 9 PREDATOR[2] TH 400		Platz 10 SL-6611 WASP[3] 2	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Anubis	Note	Trust	Note	Jöllenbeck	Note
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	0800-0087870 (kostenlos)	1,00	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96
Online Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.typhoon.de)	6,00	keine (www.trust.com)	6,00	keine (www.interact-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0681-98806140 (0,123 €/Min.)		keins		keins	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0681-98806111 (0,123 €/Min.)		keins		keins	
Service insgesamt	**7%**		**3,13**		**2,71**		**2,99**
INSTALLATION							
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nein (3,1 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „Flight Simulator 2002" (PC), „Fire Blade" (PS2), „Deadly Skies" (Xbox)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Comanche 4" (PC), „V-Rally 3" (PS2), „Project Gotham Racing" (Xbox)	2%	ja	1,00	ja	1,00	nein (Schubregler nicht einstellbar)	6,00
Läuft mit „Grand Prix 4" (PC), „Gradius 3 & 4" (PS2), „Blood Wake" (Xbox)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**2,49**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	nicht vorhanden	**6,00**	etwas knapp	**3,50**	sehr knapp	**4,50**
BEDIENUNG							
Anzahl der Bedientasten (überprüft)	3,6%	gering (2)	4,00	durchschnittlich (4)	3,00	durchschnittlich (4)	3,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S. 220 (überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S. 220 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	3%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Steuerknüppel drehbar (überprüft)	3%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Griffgefühl (überprüft)	3%	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	3%	gut	2,00	normal	3,00	normal	3,00
Handauflage (überprüft)	2%	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel (Länge, gemessen)	3%	durchschnittlich (1,84 m)	3,00	sehr lang (2,52 m)	1,00	kurz (1,50 m)	4,00
Auslenkkraft im Neuzustand (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	4%	etwas zu gering (-28,89%)	3,00	gering (-40,77%)	4,00	nahezu ideal (13,54%)	2,00
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Spielgeräte-Anschluss		**USB-Anschluss** S. 220		Spielgeräte-Anschluss	
Bedienung insgesamt	**34,6%**		**3,48**		**2,97**		**2,91**
QUALITÄT							
Falltest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	nicht bestanden (Taste „1" blieb dauernd gedrückt)	6,00	nicht bestanden (Mini-Steuerknüppel defekt)	6,00
Dauertest (gemessen)	15%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Rückstellfeder defekt)	6,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	6%	sehr gering (-4,55%)	1,00	gering (22,64%)	2,00	Verschleißtest nicht bestanden	6,00
Auslenkkraft nach Dauertest (Abweichung vom Idealwert, gemessen)	6%	etwas zu gering (-33,44%)	3,00	nahezu ideal (-18,13%)	2,00	Verschleißtest nicht bestanden	6,00
Messdiagramm für Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft vor/nach Dauertest: **Ideal**, **Vor Dauertest**, **Nach Dauertest**		 Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		 Geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		 Verschleißtest nicht bestanden, deshalb fehlt die „Nach-Test"-Kurve	
Rutschfestigkeit auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	gering (7 N)	4,00	gering (4 N)	4,00	sehr hoch (25 N)	1,00
Rutschfestigkeit auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	gering (6 N)	4,00	kaum vorhanden (2 N)	6,00	sehr hoch (22 N)	1,00
Kabelbefestigung (überprüft)	2%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt	**45%**		**1,76**		**3,00**		**5,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,45**		**2,75**		**3,89**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG						nach 190 000 Bewegungen Rückstellfeder defekt	**+ 0,50**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,45**	**befriedigend**	**2,75**	**ausreichend**	**4,39**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**		**gut**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		7,95 €		15,00 €		14,99 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,45 x 7,95 = 19,48 = sehr gut		2,75 x 15,00 = 41,25 = gut		4,39 x 14,99 = 65,81 = befriedigend	

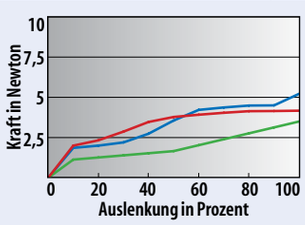
[1]sprich: „Taifun Hanter" [2]sprich: „Trasst Predditer" [3]sprich: „Wosp"

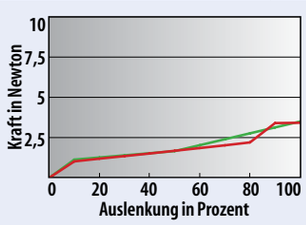
*ermittelt bei über 120 Händlern

Testergebnisse im Detail: Für PS 2

Test-Sieger | Preis-Leistungs-Sieger

Platz 1		Platz 2	
THRUSTMASTER TOP GUN FOX[4] 2 PRO		**SV-1106 PS FLIGHT FORCE[5] PRO**	
Guillemot	Note	Jöllenbeck	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96
keine (www.thrustmaster.de)	6,00	keine (www.interact-europe.com)	6,00
09123-96580 (0,123 €/Min.)		keins	
09123-9658121 (0,123 €/Min.)		keins	
	3,70		**2,99**
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	nein[6]	6,00
ja	1,00	nein[6]	6,00
ja	1,00	nein[6]	6,00
	1,00		**3,63**
etwas knapp	**4,00**	akzeptabel	**2,50**
sehr groß (14)	1,00	sehr groß (15)	1,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
einfach	2,00	normal	3,00
ja	1,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00
angenehm	2,00	etwas unangenehm	4,00
normal	3,00	schwierig	4,00
angenehm	2,00	etwas unangenehm	4,00
nein	6,00	nein	6,00
keine	6,00	keine	6,00
lang (2,48 m)	2,00	lang (2,49 m)	2,00
zu hoch (71,34%)	5,00	nahezu ideal (-5,24%)	2,00
Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
	2,39		**2,94**
nicht bestanden (Taste „1" blieb dauernd gedrückt)	6,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	nicht bestanden (Steuerknüppel defekt)	6,00
sehr gering (-5,92%)	1,00	Verschleißtest nicht bestanden	6,00
zu hoch (65,42%)	5,00	Verschleißtest nicht bestanden	6,00





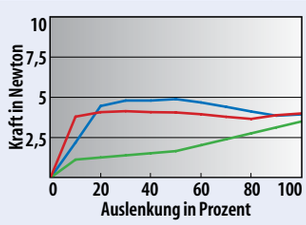
Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		Verschleißtest nicht bestanden, deshalb fehlt die „Nach-Test"-Kurve	
durchschnittlich (9 N)	3,00	sehr hoch (29 N)	1,00
durchschnittlich (9 N)	3,00	sehr hoch (26 N)	1,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
	2,91		**4,00**
	2,59		**3,49**
Rütteleffekt	**-0,20**		
		Steuerknüppel nach 190000 Bewegungen defekt	**+0,50**
		Steuerknüppel läuft nicht mit Sony Playstation 2	**+0,20**
gut ←	**2,39**	**ausreichend** ←	**4,19**
ausreichend		**ungenügend**	
44,95 €		39,99 €	
kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
2,39 x 44,95 = 107,43 = ausreichend		4,19 X 39,99 = 167,56 = ungenügend	

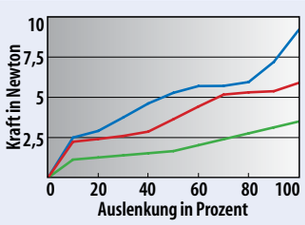
[6]Playstation-2-Spiele, Steuerknüppel läuft aber nur mit Playstation und PS One

Testergebnisse im Detail: Für Xbox

Test-Sieger | Preis-Leistungs-Sieger

Platz 1		Platz 2	
ADRENALIN STICK		**THRUSTMASTER TOP GUN FOX[4] 2 PRO**	
Saitek	Note	Guillemot	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44
keine (www.saitek.de)	6,00	keine (www.thrustmaster.de)	6,00
089-5467570 (0,123 €/Min.)		09123-96580 (0,123€/Min.)	
089-54675741 (0,123€/Min.)		09123-9658121 (0,123 €/Min.)	
	2,99		**3,70**
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00
	1,00		**1,00**
etwas knapp	**4,00**	unverständlich (Text nur Englisch)	**5,00**
sehr groß (10)	1,00	sehr groß (14)	1,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
einfach	2,00	einfach	2,00
ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00
durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00
normal	3,00	normal	3,00
angenehm	2,00	angenehm	2,00
ja	1,00	nein	6,00
keine	6,00	keine	6,00
sehr lang (2,96 m)	1,00	sehr lang (2,99 m)	1,00
viel zu hoch (108,87%)	6,00	viel zu hoch (86,23%)	6,00
Xbox-Spielgeräte-Anschluss		Xbox-Spielgeräte-Anschluss	
	2,36		**2,42**
bestanden	1,00	leichte Beschädigung (kleiner Riss im Steuerknüppel, Funktion o.k.)	3,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00
sehr gering (9,18%)	1,00	durchschnittlich (56,27%)	3,00
viel zu hoch (118,05%)	6,00	viel zu hoch (142,50%)	6,00





Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes nicht spürbar		Durchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes spürbar	
gering (7 N)	4,00	gering (8 N)	4,00
gering (7 N)	4,00	gering (8 N)	4,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
	2,16		**2,78**
	2,19		**2,56**
Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**
gut ←	**1,99**	**gut** ←	**2,36**
ausreichend		**ausreichend**	
54,99 €		49,95 €	
kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
1,99 x 54,99 = 109,43 = ausreichend		2,36 x 49,95 = 117,88 = ausreichend	

[4]spricht: „Gihmoh Strassmahster Topp Gann Fox" [5]spricht: „Flait Forß"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 Steuerknüppel einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Steuerknüppel (Joysticks) sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Keiner der getesteten Joysticks durfte mehr als 80 Euro kosten.
- Die getesteten Joysticks sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Joystick-Hersteller sicherten der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion zu, dass die getesteten Modelle nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Handel erhältlich sein werden.

PC: Platz 1 – Jöllenbeck SL-6629 Rocketeer – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	34,99 €



Nicht mit links zu steuern: Eine Handauflage hat der „SL-6629 Rocketeer" nur auf der rechten Seite. Dieser Joystick eignet sich damit ausschließlich für Rechtshänder.

Pluspunkte:
- Rütteleffekt
- Nahezu idealer Bewegungswiderstand
- Sehr hohe Rutschfestigkeit

Minuspunkte:
- Nicht für Linkshänder
- Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC: Platz 2 – Saitek Cyborg 3D Force Stick



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	79,99 €



Bewegung braucht Energie: Damit der Rütteleffekt funktioniert, muss der Steuerknüppel über das mitgelieferte Netzteil separat mit Strom versorgt werden.

Pluspunkte:
- Rütteleffekt
- Sehr viele Bedientasten
- Idealer Bewegungswiderstand
- Für Linkshänder geeignet

Minuspunkte:
- Sehr hoher Preis
- Geringe Rutschfestigkeit

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC: Platz 3 – Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	79,99 €



Volle Bewegungsfreiheit: Der „Freedom 2.4 Cordless Joystick" überträgt alle Signale per Funk. Im Bild sehen Sie den mitgelieferten Empfänger zum Anschluss an den PC.

Pluspunkte:
- Drahtlose Signalübertragung
- Sehr viele Bedientasten
- Angenehmes Griffgefühl

Minuspunkte:
- Sehr hoher Preis
- Nicht für Linkshänder
- Viel zu hoher Bewegungswiderstand

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

PC: Platz 4 – Anubis Typhoon Cyber Knight



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	37,90 €



Doppel-Strategie: Auch der „Typhoon Cyber Knight" überträgt alle Signale per Funk. Wenn Sie an diesem Schalter die Frequenz wechseln, dann können Sie mit einem Partner und zwei Joysticks dieses Typs spielen.

Pluspunkte:
- Drahtlose Signalübertragung
- Sehr viele Bedientasten

Minuspunkte:
- Falltest nicht bestanden
- Etwas unangenehmes Griffgefühl
- Nicht für Linkshänder

Infos bei: Anubis GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

PC: Platz 5 – Logic 3 Top Fighter



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	14,95 €



Jetzt aber schnell: Drücken Sie die „Turbo"-Taste oben am „Top Fighter", so wird das Tempo der gesteuerten Flugzeuge, Autos oder sonstigen Spielfiguren gesteigert.

Pluspunkte:
- Günstiger Preis
- Nahezu idealer Bewegungswiderstand

Minuspunkte:
- Etwas unangenehmes Griffgefühl
- Mini-Steuerknüppel fehlt
- Steuerknüppel nicht drehbar

Infos bei: Logic 3, Tölzer Str. 7, 82544 Egling

PC: Platz 6 – Saitek ST 330 Rumble Force



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	34,99 €



Gewehr-Leistung: Statt der Feuertaste gibt es am „ST 330 Rumble Force" einen Abzugshebel, der mit dem Zeigefinger bedient wird – und zwar überaus bequem.

Pluspunkte:
- Rütteleffekt
- Für Linkshänder geeignet

Minuspunkte:
- Etwas zu hoher Bewegungswiderstand
- Mini-Steuerknüppel fehlt
- Steuerknüppel nicht drehbar

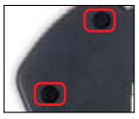
Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Hier stand im Heft eine Anzeige.

PC: Platz 7 — Trust Predator SV 85



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	10,00 €



Guten Rutsch: Weder auf Holz- noch auf Kunststoffoberflächen haften die kleinen Gummifüßchen des „Predator SV 85". Spielen wird damit zur wackligen Angelegenheit.

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊖ Wenige Bedientasten
- ⊖ Mini-Steuerknüppel fehlt
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar
- ⊖ Rutschfestigkeit sehr gering, tendiert praktisch gegen Null

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr.1, 47533 Kleve

PC: Platz 8 — Anubis Typhoon Hunter — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	7,95 €



Anschluss-Garantie: Der „Typhoon Hunter" wird mit der Spielgeräte-Buchse (Gameport) des Computers verbunden, lässt sich also auch an einem älteren PC betreiben.

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Für Linkshänder geeignet
- ⊖ Handbuch fehlt
- ⊖ Mini-Steuerknüppel fehlt
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar
- ⊖ Geringe Rutschfestigkeit

Infos bei: Anubis GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

PC: Platz 9 — Trust Predator TH 400



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	15,00 €



Wenig zuverlässige Tempokontrolle: Der **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.220 sitzt zu tief im Gehäuse und ist zu klein. Präzises Gasgeben ist damit praktisch unmöglich.

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Für Linkshänder geeignet
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar
- ⊖ Rutschfestigkeit sehr gering, tendiert praktisch gegen Null

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr.1, 47533 Kleve

PC: Platz 10 — Jöllenbeck SL-6611 Wasp 2



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	14,99 €



Still gestanden: Die drei Saugnäpfe an der Unterseite des „SL-661 Wasp 2" gewährleisten absolute Rutschsicherheit auf kunststoffbeschichteten und hölzernen Tischen.

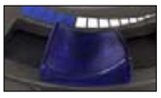
- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Sehr hohe Rutschfestigkeit
- ⊕ Für Linkshänder geeignet
- ⊖ Verschleißtest nicht bestanden
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS: Platz 1 — Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro[1] — Test-Sieger — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	44,95 €



Geregeltes Fortkommen: Mit dem vorbildlich ausgelegten **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.220 haben Sie die Geschwindigkeit von Spielfahrzeugen optimal im Griff.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Angenehmes Griffgefühl
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Zu hoher Bewegungswiderstand

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

[1] Hersteller: Guillemot

PS: Platz 2 — Jöllenbeck SV-1106 PS Flight Force Pro



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	39,99 €



Zweihändig fahren: Der „SV-1109 PS Flight Force Pro" besteht aus getrennten Geräten. Der große **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.220 hat ein eigenes Gehäuse und beschäftigt die linke Hand.

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Sehr hohe Rutschfestigkeit
- ⊖ Läuft nicht mit Playstation 2
- ⊖ Verschleißtest nicht bestanden
- ⊖ Nicht für Linkshänder
- ⊖ Steuerknüppel nicht drehbar

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Xbox: Platz 1 — Saitek Adrenalin Stick — Test-Sieger — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	54,99 €



Rechts-/Links-Kombination: Der **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.220 zur Tempokontrolle ist doppelt vorhanden und mit jeder Hand optimal zu erreichen – sehr gut gelöst.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Für Linkshänder geeignet
- ⊖ Viel zu hoher Bewegungswiderstand

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Xbox: Platz 2 — Guillemot Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	49,95 €



Kraft-Probe: An der Unterseite des „Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro" gibt's ein Rädchen zum Einstellen des Bewegungswiderstandes. Doch der ist immer zu hoch – so sehr man auch dran dreht.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Angenehmes Griffgefühl
- ⊖ Viel zu hoher Bewegungswiderstand
- ⊖ Nicht für Linkshänder
- ⊖ Geringe Rutschfestigkeit

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE-TIPPS IM INTERNET

Besser suchen



Foto: Manfred Freye

RATGEBER-THEMEN

PC-Einzelteile bestimmen	Heft	11/2002
Spiele-Tipps im Internet finden	**Heft**	**12/2002**
PC mit Windows-Einstellungen schneller machen	Heft	1/2003
Das optimale TV-Kabel für Videospiele-Konsolen	Heft	2/2003
Xbox vernetzen	Heft	3/2003

Ist der Endgegner ein zu harter Brocken? Die nächste Spielstufe unerreichbar? Alle Munition verballert? Dann herrscht Alarmstufe Rot im Spiel. Aber nicht verzweifeln: Hilfe-Seiten machen den Weg frei

Frank T. ist der Verzweiflung nahe. Zum x-ten Mal hat der Marburger Student seine Spielfigur durch die gleichen Gänge gehetzt, sie sämtliche Hürden und Fallen überwinden, alle Monster verscheuchen lassen. Doch vor der Tür, die den Weg zur nächsten Spielstufe versperrt, ist Schluss. Der Schlüssel fehlt. Wieder mal.

Über derartige Probleme haben dem 24-jährigen schon oft die Spieletricks-Seiten in COMPUTERBILD-SPIELE hinweg geholfen. Doch das klappt natürlich nicht bei jedem Spiel. Es gibt einfach zu viele, da muss die Redaktion eine Auswahl treffen. Spieler mit Anschluss ans globale Datennetz sind trotzdem nicht zu einem Platz auf der Verliererseite verdonnert. Denn das Internet-Angebot von COMPUTERBILD-SPIELE, www.computerbildspiele.de, bietet Verweise auf zahlreiche meist deutschsprachige Hilfe-Seiten im Netz an – ein Mausklick genügt, und schon „werden Sie geholfen". Wie das funktioniert, lesen Sie im Kasten „Internet-Angebot von COMPUTERBILD-SPIELE nutzen".

Auf den von der Redaktion zusammengetragenen Internet-Seiten finden Sie jede Menge Tipps und Komplettlösungen (so genannte Walkthroughs[1]) nicht nur zu aktuellen PC- und Konsolen-Titeln, sondern auch zu älteren Spielen für fast vergessene Geräte. Oft gibt es auch nützliche Informationen aus der Spiele-Welt. Etwa Nachrichten über neue Titel, Testberichte, Probierversionen oder Werbefilmchen (Trailer). Ferner interessant: Internet-Gesprächsrunden, deren Teilnehmer sich lebhaft über Spiele-Themen austauschen. Wie Sie auf einer solchen Seite den Tipp finden, den Sie suchen, lesen Sie in diesem Beitrag am Beispiel der Seiten von „dlh.net".

Wer das Internet nach weiteren Informationsquellen durchforsten will, sollte auf die Unterstützung durch eine Suchmaschine, etwa „Google", setzen. Die durchkämmt das Datennetz nach einem zuvor eingetippten Begriff und präsentiert anschließend eine Auswahl von Internet-Adressen, in denen das Suchwort vorkommt. Dann reicht ein Klick auf einen Eintrag in der Liste, um die zugehörige Seite zu öffnen. Das klappt in der Regel sehr gut. Mehr zu den Möglichkeiten der Suchmaschine steht im Kasten „Tipps-Seiten per ‚Google'".

Damit Sie aber erst gar nicht lange suchen müssen, hat COMPUTERBILD-SPIELE auf den folgenden Seiten auch eine Auswahl bekannter und bewährter Tipps-Angebote zusammengestellt. Darunter ist auch eines amerikanischer Herkunft, dessen Bedienung allerdings gute Englischkenntnisse erfordert. Zum Ausgleich bietet die Seite eine außerordentliche Fülle von Informationen rund um PC- und Konsolen-Spiele an. Auch für Titel und Geräte, die längst Geschichte sind.

Doch die geballte Informationsfülle im Internet hat auch ihre Schattenseiten. Denn die Anonymität des Mediums verleitet all zu oft schräge Spaßvögel dazu, falsche Geheimtricks (Cheats) oder Lösungen zu veröffentlichen. Außerdem funktionieren viele Cheats nur mit den in Deutschland kaum erhältlichen US-Versionen von Spielen. Das alles brauchen Sie natürlich nicht zu befürchten, wenn Sie sich auf COMPUTERBILD-SPIELE verlassen – auch weiterhin die erste Wahl für perfekte Spieletipps.

[1] sprich: „Wohkßruhs"



Da geht's lang: Zum Angebot der Internet-Seite von COMPUTERBILD-SPIELE gehören auch direkte Verweise („Links") zu Internet-Diensten, die sich auf Spiele-Tricks und -Informationen spezialisiert haben.

Spiele-Tipps von COMPUTERBILD-SPIELE nutzen

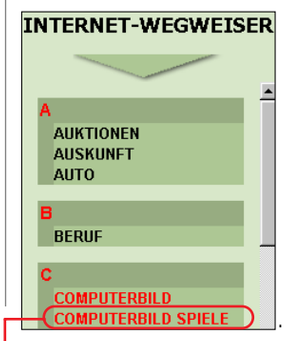
Wer einige der wichtigsten deutschsprachigen Internet-Seiten mit Spiele-Tipps auf einen Blick sucht, ist beim COMPUTERBILD-SPIELE-Online-Auftritt an der richtigen Adresse

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.computerbildspiele.de ein.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, um die gewählte Internet-Seite zu öffnen.

4 Warten Sie kurz ab, bis die Internet-Seite von COMPUTERBILD-SPIELE vollständig geladen ist. Links sehen Sie eine Liste von Einträgen in alphabetischer Reihenfolge. Klicken Sie darin auf ●.



5 Auf der folgenden Seite klicken Sie – ebenfalls in der linken Leiste – auf GEHEIME TRICKS, um allgemeine Seiten mit Spiele-Tipps zu finden. Suchen Sie Hilfestellung direkt beim Hersteller des Spiels, so klicken Sie auf HERSTELLER IM INTERNET und lesen weiter ab Schritt 8.

6 Klicken Sie in der rechten Hälfte der Seite auf Internet-Seiten mit geheimen Tricks (Cheats).

7 Der Klick darauf führt Sie weiter zu jener Seite, die Adressen mit geheimen Tricks, so genannten Cheats, oder etwa Walkthroughs, auf Deutsch: Komplettlösungen, bereithält ●.

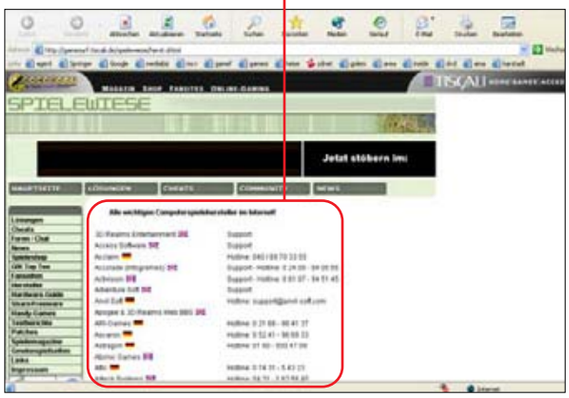


Klicken Sie auf eine der Intenet-Adressen, zum Beispiel auf http://dlh.net/german.html. Wie es weitergeht, erfahren Sie im Kasten „Spiele-Tipps bei „dlh.net" finden" ab Schritt 2.

8 Auf der folgenden Seite klicken Sie auf den Eintrag Hersteller im Internet.

9 Klicken Sie in der rechten Hälfte der Seite unten auf http://www.spielewiese.de/herst.shtml. Falls Sie den Eintrag nicht sehen, klicken Sie am rechten unteren Rand des Fensters so lange auf ▼, bis Sie den Eintrag sehen.

10 Daraufhin wird eine Seite geöffnet, die in alphabetischer Folge Internet-Adressen von allen wichtigen Spiele-Herstellern bereithält ●. Von welchem Hersteller das Spiel stammt, über das Sie weitere Informationen suchen, entnehmen Sie zum Beispiel der Spielverpackung oder dem Handbuch. Ist Ihnen der Hersteller bekannt, so klicken Sie in der Liste auf den entsprechenden Eintrag, zum Beispiel auf Acclaim. Das Flaggensymbol hinter dem Eintrag gibt an, in welcher Sprache die gewählte Seite abgefasst ist. 🇩🇪 steht für Deutsch, 🇬🇧 für Englisch. Falls Sie den gesuchten Hersteller-Eintrag nicht sehen, klicken Sie so lange auf ▼, bis er sichtbar wird. Der Klick auf den Eintrag führt direkt zur Internet-Seite des jeweiligen Herstellers. Wer darauf allerdings Cheats sucht, wird in der Regel nicht fündig. Dennoch kann sich der Besuch einer Hersteller-Seite lohnen, da Sie dort in der Regel Tipps und Neuigkeiten zu aktuellen und kommenden Spielen finden.



Spiele-Tipps bei „dlh.net" finden

Die Internet-Seiten von „dlh.net" gelten als eines der umfangreichsten deutschen Hilfe-Angebote für PC- und Konsolen-Spieler. So finden Sie dort Tipps für Ihr Spiel

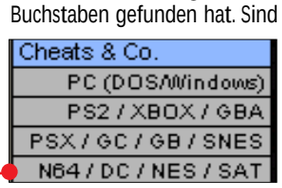
1 Gehen Sie anhand der Schritte 1 bis 7 aus dem Kasten „Spiele-Tipps von COMPUTERBILD-SPIELE nutzen" vor.

2 Warten Sie ab, bis die Internet-Seite ●



vollständig aufgebaut ist. Tippen Sie in dem Feld oben links den Namen des Spiels ein, zu dem Sie Tipps suchen, beispielsweise shadowman, und drücken Sie ↵. Lesen Sie dann weiter ab Schritt 6.

3 Falls Sie den Namen oder die Schreibweise des Spiels nicht genau kennen, aber immerhin den Anfangsbuchstaben wissen, können Sie eine andere Suchmöglichkeit nutzen. Klicken Sie dazu am linken Seitenrand im Feld ●



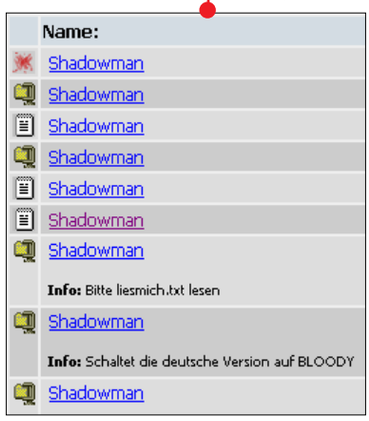
auf die Abkürzung, die für Ihr Spielgerät steht. In diesem Beispiel klicken Sie auf die Zeile PC (DOS/Windows), die für Computer mit einem Windows-Betriebssystem steht.

4 Unter Umständen wird daraufhin zunächst das Fenster Neues DLH.Net Design geöffnet. Um es zu schließen, klicken Sie unten auf Schließen oder oben rechts auf ✕. In beiden Fällen kann es dann allerdings passieren, dass Sie es beim nächsten Seitenwechsel erneut sehen. Möchten Sie das vermeiden, so klicken Sie unten auf Diesen Hinweis nicht wieder anzeigen, so dass in dem Kästchen davor ein Haken ☑ ist, und klicken dann auf Schließen. Im oberen Teil des daraufhin geöffneten Fensters steht eine alphabetisch geordnete Buchstabenreihe A B C D. Klicken Sie darin auf den Buchstaben, mit dem der Name des gesuchten Spiels beginnt, in diesem Beispiel auf S.

5 Auf der folgenden Seite stehen alle PC-Spiele, die „dlh.net" unter dem gewählten Buchstaben gefunden hat. Sind nicht alle Einträge auf einen Blick zu sehen, dann klicken Sie auch hier so oft auf ▼, bis alle sichtbar sind. Manchmal passen nicht sämtliche Einträge zu einem Buchstaben auf eine Seite. Dann sehen Sie über dem Anfang sowie unter dem Ende der Liste einer Seite eine Zahlenreihe, zum Beispiel 1 2 3. Sie gibt an, wie viele Seiten es zu dem Buchstaben gibt, hier sind es insgesamt 12. Sie können eine der weiteren Seiten auf zwei Arten öffnen. Entweder klicken Sie auf eine der Zahlen, um gezielt eine Seite aufzurufen. Oder sie klicken rechts neben der Zahlenreihe auf ≥, um die jeweils nächste Seite zu wählen. Haben Sie schließlich die Seite mit dem Namen des Spiels gefunden, klicken Sie auf den Eintrag, etwa auf Shadowman.

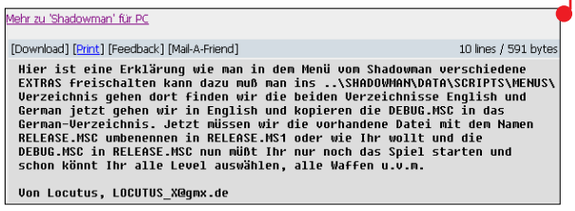
6 Auf der folgenden Seite sehen Sie das Ergebnis der „dlh.net"-Suche. In diesem Beispielfall hat sie zwei Ausgaben des Spiels gefunden, nämlich eine für die ältere Videospiele-Konsole Nintendo N64 Shadowman [N64] und eine für Computer Shadowman [PC]. Sind Sie beispielsweise Besitzer des PC-Spiels, so klicken Sie auf Shadowman [PC].

7 Daraufhin sehen Sie eine Tabelle, in der alle Einträge stehen, die zu der gewählten Spiel-Variante gefunden wurden. Sind nicht alle auf dem Bildschirm abgebildet, dann klicken Sie so oft auf ▼, bis alle sichtbar sind. Die Zahl der Einträge ist von Spiel zu Spiel verschieden. In diesem Beispiel sieht die Tabelle so aus: ●



Die Zeichen in der linken Spalte symbolisieren die Datei-Art, in der ein Spiel-Tipp vorliegt. Dabei steht 📄 für eine Text-Datei und 🗜 für eine Winzip-Datei, also eine so genannte gepackte Datei. In der breiten Spalte steht der Name des Spiels, dazu gegebenenfalls kurze Kommentare. In der Spalte unter Typ: sehen Sie, um welche Art von Spiele-Tipp es sich bei dem Eintrag handelt. Steht dort etwa Cheats, so verspricht der Tipp geheime Tricks. Falls in der Spalte daneben vorhanden, zeigt ein Flaggensymbol an, in welcher Sprache der Tipp verfasst ist. Ganz rechts sehen Sie das Datum, an dem der Tipp auf die Seite gestellt wurde. Haben Sie eine Tipp-Art ausgesucht, klicken Sie in der gleichen Zeile auf den Namen des Spiels. Handelt es sich dabei um eine Text-Datei, so wird sie daraufhin direkt auf dem Bildschirm gezeigt ●.

Eine Winzip-Datei hingegen müssen Sie erst entpacken. Wie das geht, wird Ihnen Schritt für Schritt auf Seite 132 in COMPUTERBILD-SPIELE, Ausgabe 9/2002, erklärt.



Tipps-Seiten per „Google“

Auch mit einer so genannten Internet-Suchmaschine lassen sich Hilfe-Seiten im weltweiten Datennetz aufspüren. Zum Beispiel mit „Google“

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.google.de ein.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, um die gewählte Internet-Seite zu öffnen.

4 Warten Sie ab, bis die Internet-Seite von „Google“ vollständig geladen ist. In der oberen Hälfte der Seite befindet sich ein langes Eingabefeld. Darin setzen Sie Begriffe ein, nach denen „Google“ im Internet fahnden soll. Zum Beispiel den Namen eines Spiels, etwa shadowman. Auf Groß- oder Kleinschreibung brauchen Sie dabei grundsätzlich nicht zu achten. Allerdings sollten Sie Folgendes bedenken: „Google“ sucht nach allen Begriffen, die Sie in das Feld eingeben. Steht darin nur ein Eintrag, so untersucht und präsentiert „Google“ anschließend Verweise (Links) zu allen Seiten, auf denen er auftaucht. Das können aber je nach Begriff Hunderte, wenn nicht gar Tausende sein. Um die Suche zu verkürzen und zu verfeinern, können Sie sie mit weiteren Begriffen eingrenzen. Ein Beispiel: Tippen Sie etwa shadowman cheats ein, so klappert Google nur Seiten ab, die sowohl „shadowman“ als auch „cheats“ enthalten, alle anderen bleiben unberücksichtigt. Weiterer Tipp: Besteht der Name des gesuchten Spiels aus mehreren Wörtern, dann setzen Sie ihn am besten in Anführungsstriche, zum Beispiel "mario kart super circuit". So verbinden Sie die Wörter zu einem festen Begriff. Nach einzelnen Buchstaben oder Zahlen sucht „Google“ nicht, es sei denn, Sie setzen ein „+“-Zeichen davor, etwa "tomb raider +3". Noch mehr Tipps zur Arbeit mit „Google“ finden Sie, wenn Sie auf Google-Funktionen und anschließend auf die Zeile Die Google-Grundlagen klicken.

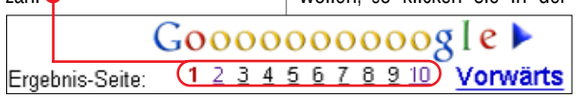
5 Ist der Begriff oder die Begriffskombination eingetippt, dann bestimmen Sie in einer Klick-Leiste unterhalb des Eingabefeldes,



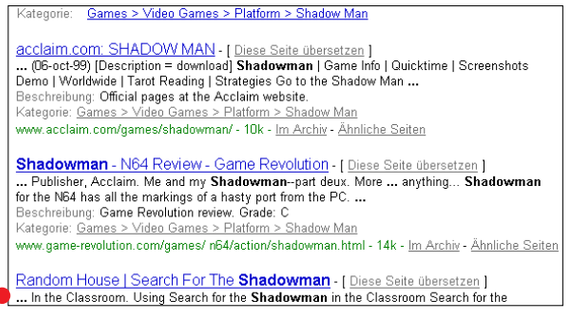
auf welchen Seiten Google danach suchen soll. In der Grundeinstellung berücksichtigt „Google“ Seiten aus dem gesamten weltweiten Datennetz. Dazu brauchen Sie also nichts einzustellen. Möchten Sie dagegen Seiten nur von deutschen **Servern** S.220 abfragen, also Seiten mit der Adress-Endung „.de“, so müssen Sie zunächst auf den rechts stehenden Eintrag Seiten aus Deutschland klicken, so dass in dem Kreis davor ein Punkt erscheint: . Geht es Ihnen ausschließlich um deutschsprachige, internationale Seiten, dann klicken Sie auf Seiten auf Deutsch. Um die Suche zu beginnen, klicken Sie in jedem Fall auf Google-Suche.

6 Nach einigen Sekunden sehen Sie die Ergebnis-Liste auf dem Monitor. Die Suche nach dem Beispiel-Begriff shadowman bringt zunächst folgendes Resultat:

Zeigt der Bildausschnitt nicht alle Ergebnisse, dann klicken Sie unten rechts so lange auf , bis das Ende der Liste zu sehen ist. Oft umfasst das Suchergebnis allerdings mehr als eine Seite. Um weitere Seiten aufzurufen, klicken Sie unten entweder direkt auf eine bestimmte Seitenzahl



oder auf Vorwärts, um die jeweils nächste Seite aufzurufen. Ganz oben in der Liste steht der Link zu einer Internet-Seite, die die beste Trefferquote für den Suchbegriff aufweist. Klicken Sie in einem der Einträge etwa auf die blaue acclaim.com: SHADOW MAN



oder die untere grüne Zeile www.acclaim.com/games/shadowman/ - 10k, so gelangen Sie damit automatisch zu der angezeigten Seite, in diesem Fall auf die spezielle Shadowman-Seite des Spiel-Herstellers Acclaim.

7 Sollten Sie dort nicht finden, was Sie suchen, oder weitere Links ausprobieren wollen, so klicken Sie in der oberen Leiste Ihres Internet-Zugangsprogramms so oft auf die Schaltfläche „Zurück“, etwa auf , bis Sie wieder das Such-Ergebnis von „Google“ sehen. Von dort aus können Sie dann per Mausklick ohne Umschweife die nächste Seite besuchen.

Deutschsprachige Spiele-Tipps-Seiten



www.cheatz.de

Die Seite stammt von der „Spieletip.de“ GmbH aus Usingen bei Frankfurt am Main und ist als Internet-Suchmaschine für Tipps konzipiert. Ähnlich wie „Google“ durchforstet „cheatz.de“ also das weltweite Datennetz nach dem jeweils eingegebenen Begriff. Das geschieht allerdings nicht wahllos, sondern beschränkt sich auf einschlägige Angebote. Die wichtigsten Elemente der Seite: Den Suchbegriff, üblicherweise den Namen eines Spiels, tippen Sie ins 1 Eingabefeld. Anschließend wählen Sie per Klick, ob Sie zu dem Titel mehr über 2 geheime Tricks und 3 Testberichte erfahren möchten oder lieber 4 Demos, also Probierversionen, und eventuell vorhandene 5 Patches (Spielverbesserungs-Programme) aus dem Internet auf Ihren Computer herunterladen wollen. Unter 6 finden Sie die am häufigsten auf dieser Seite nachgefragten Cheats. Die beliebtesten Patches stehen bei 7. Um Tipps zu einem Spiel zu finden, müssen Sie nicht unbedingt das oben erwähnte 1 Eingabefeld ausfüllen. Stattdessen können Sie unter 8 direkt auf eine Plattform, also Computer oder Videospiele-Konsole, klicken. Auf der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie auf den Anfangsbuchstaben des gesuchten Spiels, um sich im weiteren Verlauf dazu Cheats, Komplettlösungen, Codes für so genannte Schummelmodule oder Spielstände anzusehen beziehungsweise herunterzuladen. Zugriff auf Testberichte und Vorschauen zu Spielen sowie stündlich aktualisierte Nachrichten aus der Welt der Spiele gibt es unter 9. In der Rubrik 10 können Sie Probierversionen, Spielverbesserungsprogramme, Trainer genannte Cheat-Programme sowie Spielstände und Hilfsprogramme herunterladen. Schließlich haben Sie im 11 Diskussions-Forum die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern in verschiedenen Rubriken über Spiele, Computer und Konsolen auszutauschen.

Deutschsprachige Spiele-Tipps-Seiten

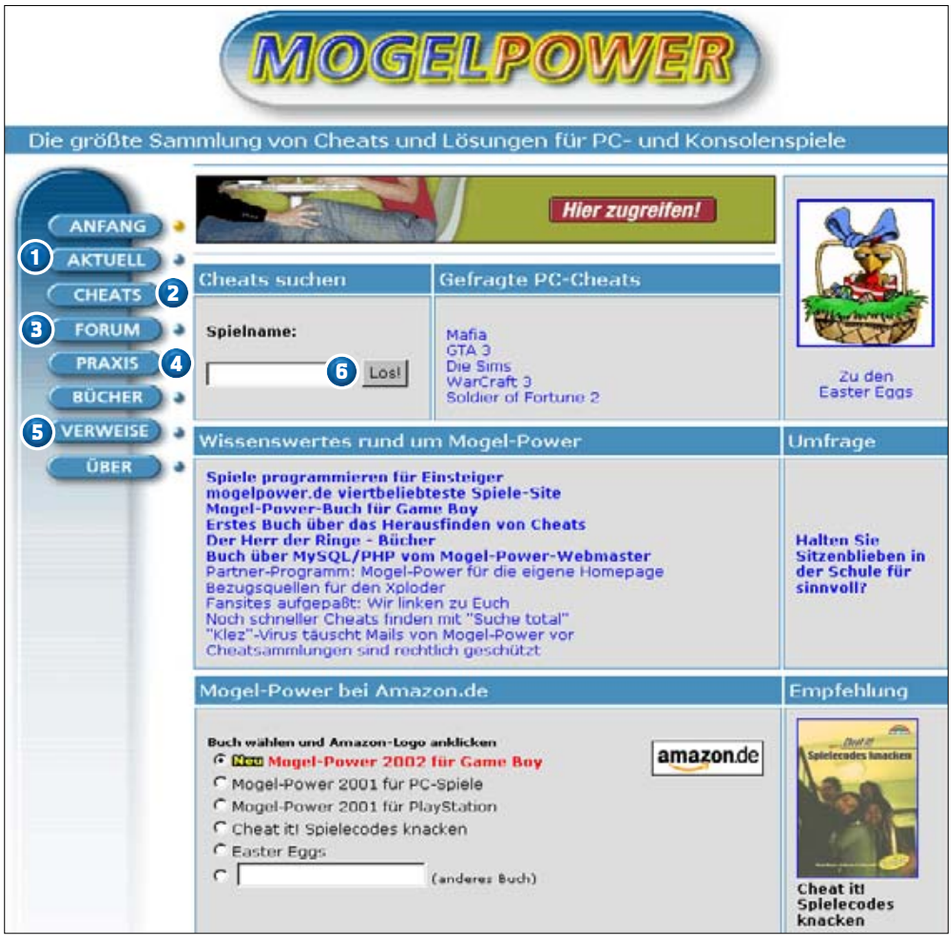


www.gamigo.de

Hinter diesem Angebot steht die Gamigo AG in Rheine. Das Unternehmen hat mit der Seite eine der gefragtesten Informationsquellen für PC- und Konsolenspieler entwickelt. Der Schwerpunkt liegt auf Nachrichten und Neuigkeiten, weniger auf Cheats. Zum besonderen Service gehört 1 (ganz oben). Klicken Sie auf eines der farbigen Felder der Leiste, wird eine Liste mit den beliebtesten Spielen des jeweiligen Genres geöffnet. Ein Klick auf den Namen eines Spiels führt direkt zu einer Spezialseite, die sich überwiegend mit dem gewählten Titel beschäftigt. Über 2 erhalten Sie Zugriff auf eine Sammlung von Tipps und Tricks. Die jüngsten sowie die populärsten Einträge können direkt per Klick abgerufen werden. Weitere Cheats sieht, wer in einer Liste auf die gewünschte Plattform klickt. Neben dem PC tauchen darin allerdings überwiegend ältere Videospiele-Konsolen von Nintendo sowie Segas Dreamcast auf. Gamecube, Playstation 2 und Xbox gehören nicht zum Angebot. Im 3 News-Archiv lassen sich die auf „gamigo.de“ bisher veröffentlichten Nachrichten zu PC- und Konsolen-Spiele aufspüren. Die Neuigkeiten des Tages stehen – stündlich aktualisiert – unter 4. Wer Meldungen zu einem bestimmten Spiel sucht, gibt dessen Namen unter 5 ein und klickt auf die nebenstehende Schaltfläche 6. Unter 7 stehen ausführlichere Berichte, Tests oder Interviews. Bei 8 finden sich – unterschieden nach PC- und Konsolen – gesammelte Meinungsbeiträge der Redaktion und anderer Kommentatoren sowie Previews (Vorberichte), Reviews (Besprechungen) und andere Artikel zu Spielen. In der darunterstehenden Rubrik 9 gibt es Demos, Movies (Werbefilme), Patches, Tools (Hilfsprogramme) sowie Screenshots (Szenenfotos) zum Herunterladen. Unter 10 können Sie sich per Internet mit anderen Spielern über verschiedene Themen unterhalten.

www.mogelpower.de

Als „die größte Sammlung von Cheats und Lösungen für PC- und Konsolenspiele“ bezeichnen die „Mogelpower“-Autoren René Meyer und Sven Letzel ihren Internet-Auftritt. Ob die Behauptung der beiden Leipziger stimmt, sei dahingestellt. Sicher ist aber, dass ihr Angebot zu den umfangreichsten aus deutschen Landen zählt. Die Seite umfasst in erster Linie Tipps, Tricks und Codes für **Schummel-Module** S.220, aber auch 1 Nachrichten über Spiele, überwiegend PC-Titel. Ein Klick auf 2 führt zu einem Fenster, in dem sich auf mehreren Wegen Spieletipps finden lassen. Zum einen per direkter Eingabe des Spieltitels, zum anderen in einer Liste mit den gefragtesten Cheats des jeweiligen Tages. Außerdem: die aktuellsten Tipps der letzten Zeit. Auf der selben Seite befindet sich auch eine Rubrik, in der unter anderem allgemeine Hilfe zur Eingabe von Cheats abgerufen werden kann. Klicken Sie auf 3, so wird eine Seite geöffnet, die Ihnen eine Teilnahme an verschiedenen Diskussionsforen ermöglicht. Unter 4 können Sie ebenfalls praktische Hilfe zum Thema Cheats, aber auch allgemeine Hinweise zu Spieletipps abrufen sowie Hilfsprogramme herunterladen. Ein Klick auf 5 öffnet eine lange Liste mit den Internet-Adressen anderer Cheats-Seiten. Neben den Links, die direkt zu der jeweiligen Adresse führen, stehen Noten und kurze Kommentare, in denen die „Mogelpower“-Autoren ihre Meinung zu jeder aufgeführten Seite äußern. Besonders empfehlenswerte Adressen sind in fetter Schrift wiedergegeben. Die schnellste Art, zu einem Tipp für ein bestimmtes Spiel zu kommen: Tippen Sie unter 6 einen Spieltitel ein, und klicken Sie auf die nebenstehende Schaltfläche. Daraufhin folgt eine Liste mit allen Tipps, die „Mogelpower“ zu dem Titel findet. Sie brauchen daraus nur noch per Klick Ihre Cheat-Wahl zu treffen, und in Sekundenschnelle ist der gewünschte Beitrag auf dem Bildschirm.



Deutschsprachige Spiele-Tipps-Seiten

www.spielewiese.de

Verantwortlich für die Seite ist die Tiscali Games GmbH in Hamburg. Das Unternehmen stellt Tipps und Tricks ins Netz, berichtet aber auch über neue Spiele für jede gängige Plattform. Der Inhalt stammt sowohl aus eigener, exklusiver Quelle, als auch von anderen einschlägigen Anbietern. Die wichtigsten Elemente der Seite: Klicken Sie auf 1, um Komplettlösungen – überwiegend für PC-Spiele – zu finden. Die jüngsten Einträge stehen auf der folgenden Seite. Alle weiteren wählen Sie über eine alphabetisch geordnete Buchstabenzeile. Nach dem selben Prinzip funktioniert unter 2 die Suche nach Cheats, die es auch für die bekanntesten Konsolen gibt. Suchen Sie den Kontakt zu anderen Spielern, klicken Sie auf 3, um Zugang zum Forum zu erhalten. Darin diskutieren die Teilnehmer etwa über Computer- und Konsolen-Spiele. Ein Bereich ist ausschließlich Abenteuer-Titeln gewidmet. Mit einem Klick auf 4 öffnen Sie den Nachrichten-Bereich der „Spielewiese". Darin können Sie sich Pressemitteilungen von Herstellern (nur bis einschließlich März 2002 aktualisiert) ansehen oder – über die Verbindung zu einer so genannten Partner-Seite – neueste Meldungen aus der Spiele-Szene lesen. Ein besonderer Service: Unter 5 gibt es von der GfK-Marktforschung wöchentliche Hitlisten der meistverkauften Spiele und Programme in Deutschland. Klicken Sie auf 6, dann haben Sie Zugriff auf Seiten, die von Spiele-Fans für Spiele-Fans gemacht sind. Dazu klicken Sie in einer alphabetischen Liste auf den Anfangsbuchstaben des gesuchten Titels. Taucht der Name des Spiels in der folgenden Liste auf, klicken Sie auf den Eintrag, und die Fan-Seite wird geöffnet. Patches finden Sie, wenn Sie auf 7 klicken und anschließend einen Spieltitel eingeben oder erneut in einer Liste auf den Anfangsbuchstaben des Titels klicken.



Spiele-Tipps bei „gamefaqs.com" finden

Die amerikanische Seite ist ein wahre Fundgrube für PC- und Konsolen-Spieler. Die sollten allerdings über gute Englischkenntnisse verfügen, sonst könnten sie sich in dem riesigen Angebot verirren. Sicherheitshalber zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, wo's lang geht

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.gamefaqs.com ein.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, um die gewählte Internet-Seite zu öffnen.

4 Warten Sie ab, bis die Internet-Seite vollständig aufgebaut ist. Tippen Sie in das Feld oben links den Namen des Spiels ein, zu dem Sie Tipps suchen, also zum Beispiel shadowman, und drücken Sie dann die Taste ↵.



5 Nach einigen Augenblicken sehen Sie das Suchergebnis auf dem Bildschirm.



Prüfen Sie, ob die gewünschte Plattform beziehungsweise Version in der Liste steht. Ist die Liste länger als der Bildausschnitt, dann klicken Sie unten rechts so oft auf ▼, bis der entsprechende Eintrag sichtbar ist. In diesem Beispiel ist das PC (DOS/Windows). Rechts neben dem Eintrag befinden sich mehrere Schaltflächen. Klicken Sie etwa auf Shadow Man, so wird daraufhin ein Fenster geöffnet, in dem Sie allgemeine Informationen über das Spiel finden. Zum Beispiel steht unter *Title Data*, zu welchem Genre das Spiel gehört, und unter *Release Data* das Datum der Veröffentlichung in den USA.

6 Klicken Sie im Fenster aus Schritt 5 auf FAQs, so öffnen Sie eine Seite, die Antworten auf häufig gestellte Fragen sowie Komplettlösungen bietet. Ein Klick auf einen Eintrag unter *General FAQs* etwa führt zu eher allgemeinen Themen rund um das Spiel. Unter *In-Depth FAQs* dagegen werden sehr spezielle Fragen behandelt, und im Kapitel *Secrets FAQs* geht es um geheime Tipps und eventuell versteckte Funktionen im Spiel.

7 Klicken Sie im Fenster aus Schritt 5 auf Saves, so haben Sie per Mausklick Zugriff auf gespeicherte Spielstände (sofern vorhanden) von anderen Spielern.

8 Klicken Sie im Fenster aus Schritt 5 auf Codes, so können Sie anschließend unter *Code Links* mit einem Klick auf Codes and Secrets eine Partner-Seite mit Cheats zum Spiel öffnen. Falls die dort angebotenen Tricks nicht funktionieren sollten, melden Sie das – wenn Sie möchten – unter der Rubrik *Have We Been Fooled?* per E-mail weiter.



9 Klicken Sie im Fenster aus Schritt 5 auf Reviews, so können Sie auf der damit geöffneten Seite unter der Rubrik *GameFAQs Reader Reviews* Meinungen von anderen Spielern zu dem Titel nachlesen. Klicken Sie dazu einfach auf einen entsprechenden Eintrag. Möchten Sie einen eigenen Beitrag verfassen, dann können Sie das unter *Got Your Own Opinion?* tun.

10 Klicken Sie im Fenster aus Schritt 5 auf Board, so können Sie per Klick auf einen Eintrag unter shadowman an einem Forum anderer Spieler teilnehmen oder sich Beiträge darin einfach nur ansehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

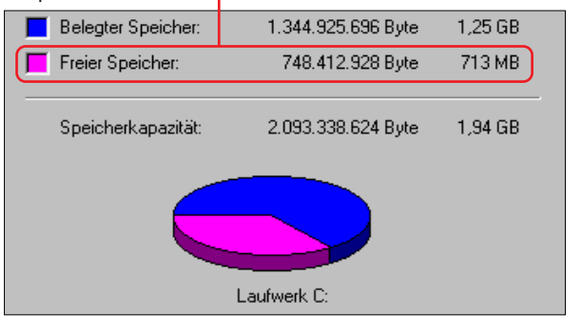
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt **7** weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

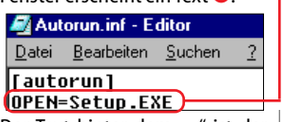


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt **7** weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text

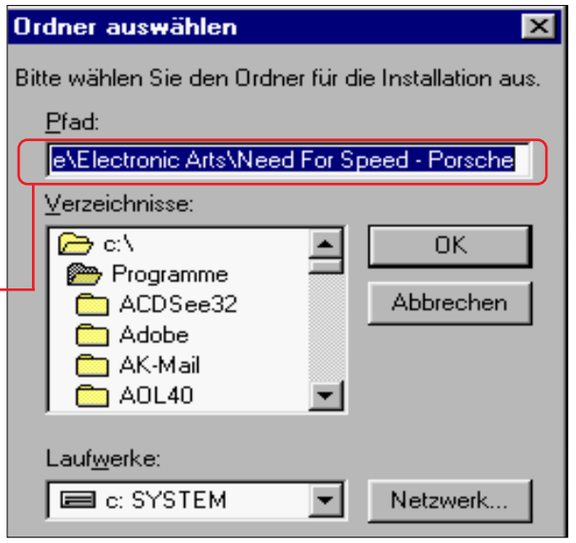


Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

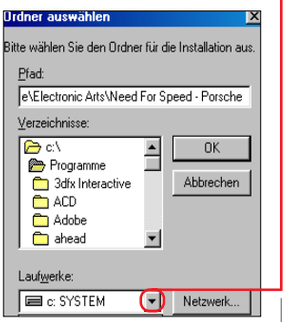
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt **5** ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

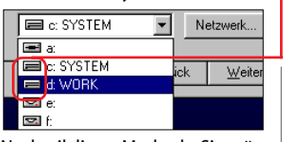
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



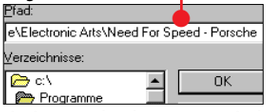
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.220 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt **10** weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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.

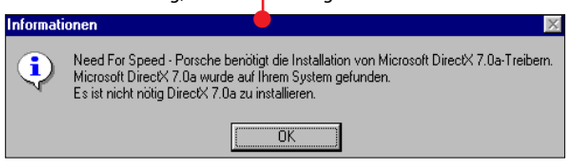
COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

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.

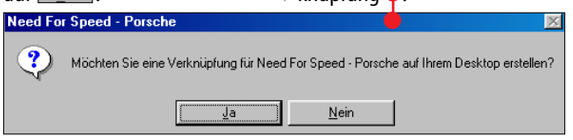
Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



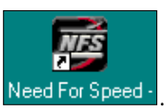
oder sehr ähnlich aussieht.

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.

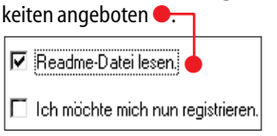


Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

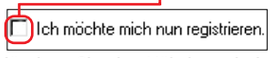




Installation von PC-Spielen

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.

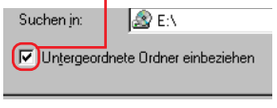
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

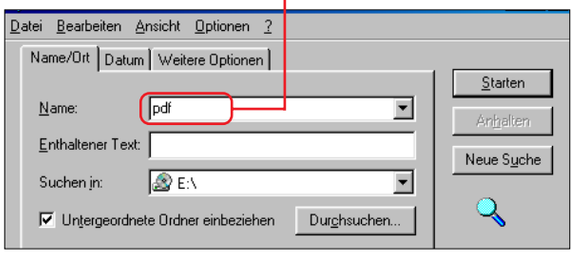
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

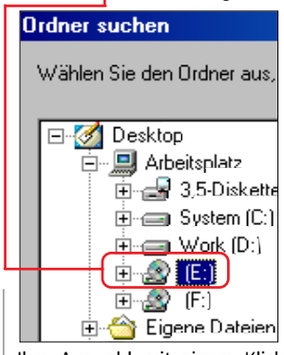
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





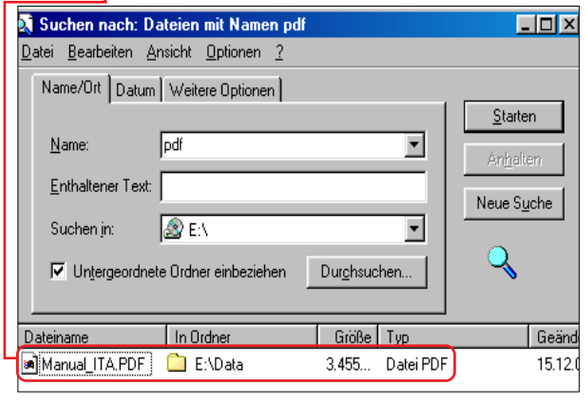
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



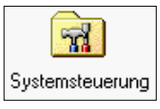
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

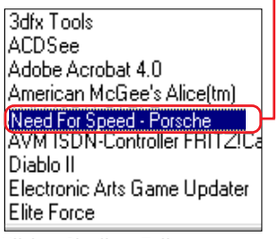


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



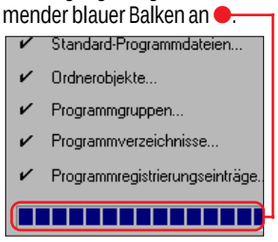
Klicken Sie diese Zeile an.

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.220 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken. Weiter mit Schritt **5**.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color“ funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FLÜSTERLEISER PC

Pssst!

Schluss mit dem Krach. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie Ihrem vorlauten PC die Flüstertöne beibringen

Peter Doldinger (32) aus Wuppertal ist U-Boot-Kommandant. Nicht im richtigen Leben – aber wenn er abends von der Arbeit nach Hause kommt und sich am PC seiner Lieblings-U-Boot-Simulation widmet. Heute ist so ein Abend: Doldinger ist gerade wieder auf Schleichfahrt. Die Grafik gaukelt ihm eine stilechte Unterwasserwelt vor, aus dem Lautsprecher ertönt leise das „Ping" des Sonargerätes. Die Geräuschkulisse ist fast perfekt. Leider nur fast. Denn der Computer macht Doldingers Geheimmission zunichte. Der Lüfter des Netzteils pfeift lautstark vor sich hin, die Festplatte stimmt mit sägenden Geräuschen ein. Das CD-ROM-Laufwerk simuliert regelmäßig akustisch einen Hubschrauberstart – so ähnlich klingt es, wenn sich der kleine Silberling schnell im Laufwerk dreht.

Doldinger ist genervt – und das mit Recht. Die Ursache des Lärms liegt unter anderem in der enormen Wärmeentwicklung moderner Computer begründet. Je schneller die Geräte werden, desto mehr Hitze entsteht als Nebenprodukt – und sie wird nicht selten von viel zu lauten Lüftern abgeleitet. Moderne **Hauptprozessoren** S. 220 von Intel oder AMD genehmigen sich schon mal an die 70 Watt Strom – dabei entsteht jede Menge überschüssiger Wärme. Grafikkarten und Festplatten heizen sich im Betrieb ebenfalls stark auf. Und gerade in engen PC-Gehäusen muss die Übertemperatur schnell abgeführt werden, sonst droht ein Hitzekollaps. Deshalb bestücken die Hersteller ihre Geräte mit Lüftern, die alle heiße Luft wegschaufeln und letztlich über den Lüfter des Netzteils nach draußen befördern sollen. Darunter gibts allerdings nicht selten echte Krawallmacher – nichts für sensible Gemüter. Der Ventilatorenlärm wird nur noch von sehr schnellen CD-ROM- und **DVD-Laufwerken** S. 220 übertroffen. Jenseits der 40-fachen Geschwindigkeit werden diese Geräte so laut, dass man sich regelrecht die Ohren zuhalten möchte. Auf Dauer ist das natürlich nicht sonderlich gesund. Lärm kann nicht nur Spielstimmungen zerstören, sondern auf Dauer auch Stress verursachen – und das, obwohl man sich doch beim Spielen eigentlich entspannen möchte.

Findige Hersteller haben das Problem längst erkannt und bieten besonders geräuscharme Lüfter etwa für Hauptprozessoren oder Grafikkarten an. Für „randalierende" Festplatten gibt es eine Art Gehäusekäfig mit Gummiseilen, die Lärm erzeugende Schwingungen auffangen. Auch beliebt: spezielle Dämmplatten für das PC-Gehäuse. Allerdings verschlechtern die unter Umständen wieder die Luftzirkulation. Sie sind daher nur bedingt zu empfehlen und werden aus diesem Grund hier nicht weiter besprochen. Das Gleiche gilt prinzipiell für Wasserkühlungen (siehe dazu COMPUTERBILD-SPIELE 12/2000). Die sind zwar effektiv, aber so aufwendig zu installieren, dass sie genügend Stoff für ein Sonderheft hergeben würden.

Darüber hinaus gibt es aber noch weitere Möglichkeiten, dem Computer das Flüstern beizubringen: Besonders laute CD-ROM- oder DVD-Laufwerke bekommt man mit einem speziellen Programm namens „CD-Bremse" in den Griff. Das Laufwerk wird dann zwar etwas gebremst – aber Ihre geplagten Ohren werden Augen machen. Das „IBM Feature Tool"[1] wiederum aktiviert einen speziellen Akustik-Modus der Festplatte, das **AAM** S. 220. Beide Programme sind auf der Heft-CD-ROM in dieser Ausgabe zu finden.

COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen außerdem auf den folgenden Seiten einige praktikable „Flüsterlösungen" vor.



Foto: Mauritius/Kupka/P

[1] sprich: „Ai-Bi-Emm Fihtscher Tuhl"

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

Flüsterleise Computer durch spezielle Kühlsysteme	**Heft**	**12/2002**
Neue Spielstufen, Charaktere, Waffen durch „Spielemods"	Heft	1/2003
Computer optimal aufrüsten	Heft	2/2003
Neues BIOS einspielen und BIOS einrichten	Heft	3/2003
„Wohnzimmer-PC": Mit dem PC am Fernseher spielen	Heft	4/2003

HÄNDLER IM INTERNET

Viele Händler bieten im Internet Bauteile oder Komplettlösungen für geräuscharme PCs an. Hier eine kleine Auswahl:

www.pcsilent.de
www.noisecontrol.de
www.blacknoise.com
www.pc-cooling.de
www.chip-cooler.de
www.maxbyte.de
www.listan.de

Worauf Sie achten müssen

Generell gilt: Lassen Sie bei Arbeiten an Komponenten wie Grafikkarte und **Prozessor** S.220 äußerste Sorgfalt walten. Ohne ausreichende Kühlung erliegt eine Grafikkarte nach wenigen Minuten dem Hitzetod, der Hauptprozessor bereits nach wenigen Sekunden. Einen Wechsel des Netzteils nehmen Sie bitte nur vor, wenn Sie es, wie hier beschrieben, komplett austauschen können. Arbeiten am Netzteil erfordern einen Fachmann. Öffnen Sie es daher unter keinen Umständen selbst! Auch bei abgezogenem Netzstecker können noch Stunden später gefährliche Spulströme aus dem geöffneteten Netzteil tödliche Stromschläge verursachen.

CD-Bremse

Immer schneller drehen sich die kleinen Silberlinge in CD-ROM- und DVD-Laufwerk – und machen dabei eine Menge Krach. Mit dem Programm „CD-Bremse" (auf der aktuellen Heft-CD-ROM) bringen Sie Krawallmacher zur Ruhe

CD-Bremse installieren

1 Legen Sie die Heft-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie den automatischen Start der CD-ROM ab.

2 Klicken Sie danach links auf „CD Bremse", dann auf Überspielen.

3 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter.

4 Daraufhin wird das Zielverzeichnis C:\Programme\CD Bremse angegeben. Klicken Sie auf Weiter.

5 Danach wird die neue Programm-Gruppe CD Bremse im Programm-Menü von Windows angelegt. Auch hier genügt es, auf Weiter zu klicken, um fortzufahren.

6 Klicken Sie dann auf Installieren, um den eigentlichen Installationsvorgang zu starten.

7 Danach geht es mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter im Installationsprozess vorwärts.

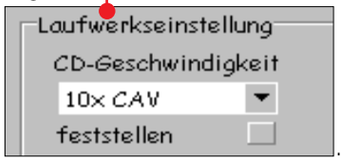
8 Mit einem Klick auf Fertig stellen schließen Sie den Vorgang ab.

CD-Bremse starten

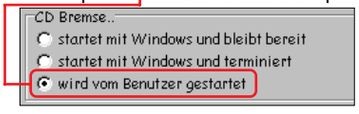
1 Damit das Programm korrekte Ergebnisse liefert, legen Sie eine beliebige CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein. Um zu verhindern, dass die CD-ROM automatisch startet, halten Sie so lange ⇧ gedrückt, bis die Lampe am Laufwerk aufhört zu leuchten.

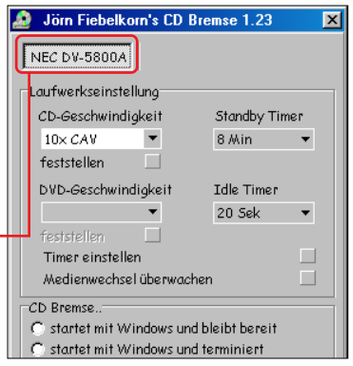
2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag Programme und anschließend auf den Eintrag CD Bremse. Klicken Sie dann auf CD Bremse.

3 Das Programm wird gestartet und das Laufwerk analysiert. Anschließend wird ein neues Fenster geöffnet. Ganz oben sehen Sie den Namen und die Bezeichnung Ihres CD-ROM- beziehungsweise DVD-ROM-Laufwerks, hier ●. Die Laufwerkseinstellung erfolgt automatisch. In diesem Fall wurde folgende geeignete Geschwindigkeit ermittelt und eingestellt: ●.



Solange Sie das Programm nicht beenden, drehen sich jetzt die CD-ROMs im Laufwerk mit maximal zehnfacher statt mit maximal 48-facher Geschwindigkeit. In dieser Version können Sie nur die unterste Option ● auswählen – die Tempo-





drosselung bleibt nur erhalten, solange das Programm läuft. Klicken Sie oben rechts auf ☒, um das Fenster wieder zu schließen. Das Programm läuft dann im Hintergrund weiter.

CD-Bremse beenden

Um das Programm CD-Bremse zu beenden, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten rechts mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol und danach auf die Schaltfläche Beenden. Daraufhin dreht sich das Laufwerk wieder mit Maximalgeschwindigkeit.

IBM Feature Tool

Nicht nur für IBM-Festplatten ist dieses kleine Programm geeignet. Festplatten, die mit AAM S.220 **arbeiten, können zu leiseren Betriebsgeräuschen „erzogen" werden – bei nur geringfügig reduzierter Arbeitsgeschwindigkeit. Sie finden das Programm auf der aktuellen Heft-CD-ROM**

IBM Feature Tool installieren

1 Starten Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM, wie gewohnt. Klicken Sie in der Liste links im Bild auf „IBM Feature Tool" und danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Next >. Weiter geht es mit einem erneuten Klick auf Next >.

3 Nehmen Sie im Anschluss daran die Lizenzbestimmungen mit einem Klick auf Yes an.

4 Legen Sie dann eine leere Diskette ins Diskettenlaufwerk ein, und klicken Sie auf Next >. Die Diskette wird daraufhin mit einigen Daten bespielt.

5 Anschließend müssen Sie das richtige Land auswählen. Klicken Sie also auf Germany, um Deutschland auszuwählen. Klicken Sie danach auf Next >.

6 Jetzt ist noch der richtige Tastaturtreiber zu wählen. Klicken Sie wieder Germany für deutsche Tastenbelegung, und klicken Sie auf Next >.

7 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Finish, dann auf Start, Beenden und auf Neu starten.

Bootreihenfolge einstellen

1 Nach dem Neustart des Computers drücken Sie mehrfach Entf.

2 Damit haben Sie das **BIOS** S.220 aufgerufen. Als Beispiel dient hier das BIOS von Award – in anderen BIOS-Versionen kann die Auswahl anders aussehen. Wählen Sie hier mit den Pfeiltasten die Option Advanced BIOS Features aus, und drücken Sie ↵.

3 Suchen Sie hier die Option First Boot Device, und drücken Sie danach so lange BILD↓, bis dort [Floppy] steht. Drücken Sie dann ↵.

4 Die restliche Reihenfolge muss auch stimmen: Drücken Sie dazu ein Mal ↓, damit Sie zu der Option Second Boot Device kommen. Drücken Sie dann so lange BILD↓, bis dort [CDROM] steht.

5 Die dritte Bootmöglichkeit ordnen Sie schließlich der Festplatte zu. Drücken Sie dazu bei Third Boot Device so lange BILD↓, bis dort [HDD-0] steht.

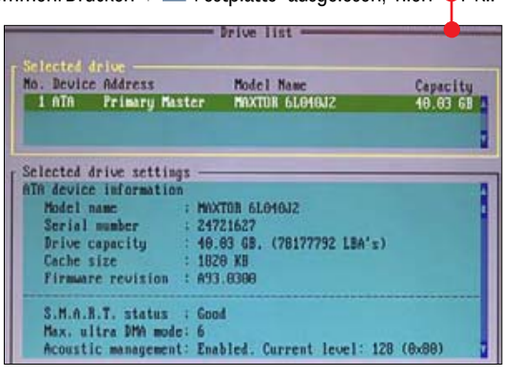
6 Vergewissern Sie sich noch, dass neben der Zeile Boot Other Device die Option [Enabled] steht. Andernfalls wählen Sie sie aus. Drücken Sie danach Esc und dann F10.

7 Drücken Sie schließlich ↵, um die Änderungen zu speichern und den Computer neu zu starten.

Festplatte einrichten

1 Nach dem Neustart wird das Programm von der Diskette geladen. Das kann einige Zeit dauern. Anschließend wird ein neues Fenster geöffnet. Es zeigt die Nutzungsbedingungen. Klicken Sie hier auf I Agree.

2 Dann werden die Eigenschaften der Festplatte ausgelesen, hier: ●. Klicken Sie auf Features, dann auf Change Acoustic Level.



3 Drücken Sie hier zunächst N. Klicken Sie dann so lange auf ◖, bis der Punkt ◖ ganz nach links gewandert ist.

4 Klicken Sie danach auf OK und dann erneut auf OK, um die Änderungen zu übernehmen.

5 Mit Klicks auf Drive, Exit und Yes verlassen Sie das Programm.

6 Entfernen Sie die Diskette, und drücken Sie gleichzeitig Strg, Alt sowie Entf, um den Computer mit den geänderten Einstellungen neu zu starten.

Festplatten entkoppeln

In engen Laufwerksschächten eingekeilt, übertragen sehr schnelle Festplatten ihre Schwingungen auf das PC-Gehäuse – störende Geräusche sind die Folge. Tipp: Entkoppeln Sie die Festplatte mittels eines speziellen Festplattenrahmens, der die Schwingungen auffängt. Wichtig: Ein freier 5¼- Zoll-Schacht muss ebenfalls vorhanden sein

1 Schalten Sie den PC aus, und trennen Sie ihn vom Stromnetz. Leiten Sie eventuelle statische Aufladungen ab, indem Sie kurz eine Heizung berühren.

2 Öffnen Sie das PC-Gehäuse, indem Sie die Schrauben losdrehen, die es festhalten.

3 Ziehen Sie danach den Stromstecker von der Festplatte ab.



Vermeiden Sie dabei Auf- oder Abwärtsbewegungen.

4 Ziehen Sie anschließend vorsichtig das Flachbandkabel von der Festplatte ab.



5 Entfernen Sie dann die Schrauben, die die Festplatte im Laufwerksschacht halten.



Achten Sie beim Einbau darauf, dass die Festplatte nicht herausfällt.

6 Legen Sie den Spezialrahmen mit der Rückseite auf eine glatte Oberfläche.



7 Stülpen Sie das vordere Gummiband über die Vorderseite der Festplatte. Der mit Kabelbinder zusammengehaltene Mittelteil des Gummis findet dabei unterhalb der Festplatte Platz.



8 Ziehen Sie danach den hinteren Teil des Gummibands entsprechend über den hinteren Teil der Festplatte. Richten Sie die Festplatte aus, so dass der Abstand von den Gummis zu beiden Außenkanten in etwa gleich ist. Dann sollte die Festplatte wie folgt aussehen:



9 Jetzt muss noch der Mittelteil fixiert werden. Nehmen Sie dazu das zusätzliche Gummi, und setzen Sie es in eine der beiden Ösen in der Mitte des Rahmens.



10 Ziehen Sie nun das andere Ende des Gummibands über die gegenüberliegende Öse. Der Rahmen ist damit komplett montiert.



11 Entfernen Sie jetzt mittels Schraubenzieher die Kunststoffblende an einem 5¼-Zoll-Schacht. (Schacht, in dem beispielsweise ein CD-ROM-Laufwerk montiert ist). Eventuell muss dann noch eine dahinter liegende Blechblende losgeschraubt oder herausgebrochen werden. Setzen Sie dann die Festplatte so ein, dass die Anschlüsse ins Gehäuseinnere zeigen.



12 Befestigen Sie danach den Rahmen mit den mitgelieferten Schrauben am Gehäuse.



13 Verbinden Sie jetzt wieder die Festplatte mit dem Flachbandkabel und dem Stromstecker.



Jetzt ist die Festplatte schwingungsfrei im PC-Gehäuse eingebaut.

Leiseres Netzteil einbauen

Lüfter in ATX-Netzteilen haben die Aufgabe, die Abwärme im Gehäuse-Innern nach außen zu blasen. Je höher die Temperatur des Prozessors, desto höher die Drehzahl des Lüfters – fast eine Lärmgarantie. Flüsterleise Netzteile schaffen Abhilfe

1 Stellen Sie sicher, dass der Computer ausgeschaltet ist und nicht am Stromnetz hängt. Leiten Sie eventuelle statische Aufladungen ab, indem Sie kurz eine Heizung berühren. Lösen Sie jetzt alle Stromstecker zwischen dem Netzteil und Komponenten im PC. Ziehen Sie auch den Stecker zur Versorgung der **Hauptplatine** S.220 vorsichtig ab.
Achtung: Ziehen Sie nie an den Kabelsträngen, sondern immer am Stecker.

2 Entfernen Sie die Feststellschrauben, um das Netzteil vom Gehäuse zu lösen.
Achten Sie aber darauf, dass das Netzteil nicht ins Gehäuseinnere fällt. Öffnen Sie unter keinen Umständen das Netzteil – die Stromspannungen in seinem Innern sind lebensgefährlich. Lesen Sie dazu unbedingt auch die Hinweise im Kasten „Was Sie wissen müssen“ am Anfang dieses Artikels.

3 Heben Sie danach das Netzteil seitlich aus dem Gehäuse heraus, und setzen Sie anschließend das neue Netzteil ebenfalls von der Seite ein. Achten Sie darauf, dass die Lage des Lüfters mit der runden Ausstanzung im Computergehäuse übereinstimmt.
Schrauben Sie das Netzteil fest, und verbinden Sie wieder Hauptplantine und die restlichen Komponenten mit den entsprechenden Stromsteckern.







Hier stand im Heft eine Anzeige.

Prozessor-Lüfter einsetzen

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen in diesem Abschnitt, wie Sie einen leisen Kühler für den Hauptprozessor einsetzen. Als Beispiel dient der Prozessorkühler „Verax P14" von PC Silent

1 Legen Sie das offene Gehäuse am besten auf einen Tisch, und sorgen Sie dafür, dass keine Kabel die Sicht versperren. Auch hier gilt natürlich, dass der offene PC vom Stromnetz getrennt sein muss. Leiten Sie statische Aufladungen ab, indem Sie kurz eine Heizung berühren.

2 Entfernen Sie zunächst den alten Prozessorkühler. Aufgrund der Vielzahl der am Markt erhältlichen Varianten und der unterschiedlichen Einbaumöglichkeiten wird hier auf eine detaillierte Beschreibung der Vorgehensweise verzichtet. Folgen Sie am besten der Arbeitsanleitung, die mit dem alten Prozessorkühler geliefert wurde. Säubern Sie nach dem Ausbau mit Spiritus oder Reinigungsalkohol die Oberfläche des Hauptprozessors gründlich von Rückständen der Wärmeleitpaste, wie sie etwa auf diesem Bild zu sehen sind:



3 Setzen Sie anschließend die Klammer in die mittlere Aussparung des Kühlkörpers. Die Nasen der Klammer kommen dabei in die fünfte Nut der Rippen.



Beachten Sie, dass es an der Unterseite des Kühlkörpers Höhenunterschiede gibt.



Die Unterseite ist nämlich das genaue Gegenstück des Prozessorsockels. Achten Sie daher beim Aufsetzen des Kühlkörpers auf den Prozessor auf die richtige Lage. Wärmeleitpaste ist bei diesem Modell übrigens nicht erforderlich – es enthält eine Wärmeleitschicht.

4 Hängen Sie danach das Klammerende mit der Seite ohne Ausbuchtung für den Schraubenzieher in den Prozessorsockel ein. Verwenden Sie dabei die mittlere Nase des Sockels ●.



5 Setzen Sie einen Schlitz-Schraubendreher in die Ausbuchtung des anderen Klammerendes, und drücken Sie die Klammer nach unten, bis sie in den Prozessorsockel einrastet.



6 Wenden Sie sich nun dem Lüfter zu. Ziehen Sie die Gummihalter durch die entprechenden Öffnungen am Lüfter, bis das flache Stück unterhalb der Kugel am Lüfter anliegt.



7 Ziehen Sie am Kugelkopf den jeweiligen Gummihalter wieder ein Stück bis zur Rastposition zurück. Zwischen dem flachen Stück und dem Lüfter ist nun ein Abstand von etwa fünf Millimetern entstanden.

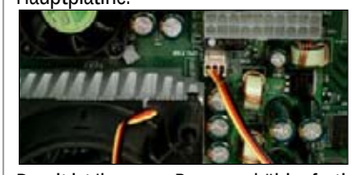


8 Schieben Sie nun die Kugelköpfe seitlich in die zugehörigen Aussparungen des Kühlers, bis die Kugeln ganz eingetaucht sind. Drücken Sie dann den Lüfter sanft nach unten, während Sie gleichzeitig einen Gummihalter zu sich heranziehen und so den Lüfter mit dem Kühler verbinden.



Wiederholen Sie das mit den übrigen Gummihaltern.

9 Nun muss noch die Stromzufuhr für den Lüfter hergestellt werden. Verbinden Sie dazu das Kabel mit dem entsprechenden Steckplatz auf der Hauptplatine.



Damit ist Ihr neuer Prozessorkühler fertig montiert.



Grafikkartenlüfter tauschen

Obwohl vergleichsweise klein, können Grafikkartenlüfter lärmende Plagegeister sein. Abhilfe können passende Flüsterlüfter schaffen – etwa der „Verax Grafikkartenkühler G01" von PC Silent

1 Leiten Sie statische Aufladungen durch Berühren der Heizung ab, und entfernen Sie am abgeschalteten und vom Stromnetz getrennten PC zunächst die Grafikkarte, indem Sie sie aus der Halterung lösen und sanft aus dem AGP-**Steckplatz** S.220 ziehen.



2 Entfernen Sie zunächst den alten Lüfter. Drücken Sie dazu an der Unterseite einen der beiden Stifte nach innen, und drücken Sie ihn nach oben heraus.



Verfahren Sie mit dem zweiten Stift genauso. Ziehen Sie dann noch das Kabel aus dem Steckplatz auf der Grafikkarte.



3 Ziehen Sie dann den Lüfter vom **Grafikprozessor** S.220 ab. Säubern Sie danach die Oberfläche des Grafikprozessors mit einem weichen Tuch vollständig von der Wärmeleitpaste.



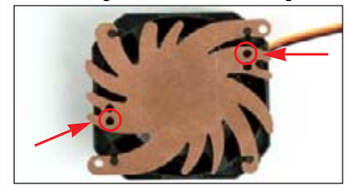
4 Setzen Sie jetzt an die Stelle der beiden alten Halterungsstifte die mit dem Grafikkartenkühler mitgelieferten neuen Stifte ein. Stecken Sie die Stifte mit der schmalen Seite voran in die entsprechenden Bohrungen.



5 Tragen Sie nun etwas von der Wärmeleitpaste auf dem Grafikprozessor auf. Verwenden Sie nicht mehr als eine stecknadelgroße Portion der Paste – andernfalls droht bei Inbetriebnahme des Computers ein Kurzschluss!



6 Betrachten Sie nun die Unterseite des Lüfters. Auf die in den Kreisen gezeigten Bohrungen wird der Lüfter aufgesetzt.



Setzen Sie daher den Lüfter auf die beiden Stiftenden.

7 Drücken Sie nun den Lüfter gegen die Grafikkarte, während Sie auf der anderen Seite den Stift nach oben drücken, damit dieser im Lüfter einrastet.



Wiederholen Sie das mit dem anderen Stift, bis der Lüfter fest auf dem Grafikprozessor sitzt.

8 Verbinden Sie nun den vom Lüfter wegführenden Stecker mit dem Stromadapter. Dieser Lüfter benötigt eine Stromversorgung durch das Netzteil.



9 Bauen Sie jetzt wieder die Grafikkarte ein, wie gewohnt. Beachten Sie, dass aufgrund der Größe des Lüfters der Steckplatz unmittelbar unterhalb der Grafikkarte nicht mehr genutzt werden kann. Jetzt müssen Sie noch den Stromadapter mit einem freien Stromstecker vom Netzteil des Computers verbinden.



Schrauben Sie die Grafikkarte anschließend fest – fertig.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	565 464	- 14,2
GAME STAR	326 510	+ 1,6
PC GAMES	261 440	- 5,3
BRAVO SCREEN FUN	191 349	- 12,3
KIDS ZONE	94 570	- 18,1
PC ACTION	94 247	- 2,3
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	80 360	+ 97,2
PLAY ZONE	62 939	- 4,9
PLAY THE PLAYSTATION	45 514	- 17,3
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN	32 404	- 53,3
MANIAC	35 522	+ 8,2
N ZONE	32 966	- 47,0

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 3. Quartal 2002 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.





Ausgabe: 11/2002

Titelthema:
Sega Soccer Slam: Wird das der neue Tabellenführer?

Inhalt:
29 Spiele für Gameboy Advance und Gamecube in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Pro Rally

Weiteres Thema:
Weihnachten: Was soll auf den Wunschzettel?

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Stuntman: komplett gelöst

Inhalt:
Tipps, Tricks und Komplettlösungen zu 59 Spielen für Playstation, Playstation 2 und Gameboy Advance

Weiteres Thema:
Großes SMS-Gewinnspiel: Hauptpreis eine Playstation 2

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 11/2002

Titelthema:
Ausführlicher Test: No One Lives Forever 2

Inhalt:
33 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Elite Force 2, Age of Mythology, Celtic Kings

Weitere Themen:
Großer Hotlinetest und Soundkarten-Vergleichstest

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 11/2002

Titelthema:
Test: Michael Schumacher Racing World Kart 2002

Inhalt:
Fünf Spiele in kurzen und ausführlichen Tests. Tipps, Tricks und Komplettlösungen zu 29 Spielen

Weiteres Thema:
Großer Messereport: Games Convention Leipzig

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 6/2002

Titelthema:
DTM Race Driver: Alle 34 Strecken im Überblick

Inhalt:
Lösungshilfen, Karten, Tipps und Tricks zu mehr als 30 Playstation- und Playstation-2-Spielen

Weiteres Thema:
Action-Replay-Codes für über 25 Spiele

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 11/2002

Titelthema:
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme im Test

Inhalt:
26 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: FIFA 2003, Colin McRae Rally 3, No One Lives Forever 2

Weitere Themen:
Tokyo Game Show, Lautsprecher-Systeme im Test

CD-ROM: keine
Preis: 2,35 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Afterburner: Licht für den Game Boy Advance

Inhalt:
57 Gameboy-Advance-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: V-Rally 3, Turok Evolution

Weitere Themen:
Komplettlösungen zu Breath of Fire 2 und Der Anschlag

CD-ROM: keine
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 11/2002

Titelthema:
Perfect Dark Zero auf der Kippe – Interview mit Rare

Inhalt:
22 Spiele für Gamecube und Gameboy Advance in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Turok Evolution

Weiteres Thema:
Komplettlösung zu Eternal Darkness

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Komplettlösung Drakan und Tipps zu Dragon Ball Z

Inhalt:
Tipps und Tricks zu mehr als 900 Playstation- und Playstation-2-Spielen, darunter: Alpine Racer 3, Stuntman

Weiteres Thema:
Großer Vorschaubericht: Sega Soccer Slam

CD-ROM: keine
Preis: 4,00 Euro



Ausgabe: 8/2002

Titelthema:
Ausführlicher Test des Horror-Spiels The Thing

Inhalt:
15 Playstation-2-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Der Anschlag, Men in Black 2, Antz Racing

Weitere Themen:
Vergleichstest Rennspiele, Lösung zu Prisoner of War

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro

play

Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Tomb Raider:
The Angel of Darkness

Inhalt:
Primal, The Getaway,
James Bond: Nightfire

Weitere Themen:
RTL Skispringen 2003,
Tony Hawk 4, GTA Vice City

CD-ROM: 1
Preis: 3,50 Euro

MAN!AC

Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Colin McRae Rally 3 und
GTA Vice City

Inhalt:
Tests: Tomb Raider: The Angel
of Darkness, Sega GT 2002

Weitere Themen:
Messebericht Tokyo Game
Show, Test: Eternal Darkness
CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro

GameStar

Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Ausführlicher Test:
Anno 1503

Inhalt:
FIFA 2003, Robin Hood,
Gothic 2, Anstoss 4

Weitere Themen:
Raven Shield, Komplett-PCs
im Vergleichstest

CD-ROM: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Großer Test von
Age of Mythology

Inhalt:
FIFA 2003, Need for Speed:
Hot Pursuit 2, Splinter Cell

Weitere Themen:
Anno 1503 Tipps, Tuning von
Unreal Tournament 2003

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Großer Test von
Grand Theft Auto: Vice City

Inhalt:
Summoner 2, Primal,
Colin McRae Rally 3

Weiteres Thema:
Rückblick auf vier
Jahre Playzone

CD-ROM: keine
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Großer Test von
Colin MCRae Rally 3

Inhalt:
Spielumsetzungen von
Terminator und Robocop

Weiteres Thema:
Test der zweiten Teile von
Burnout und Hitman

CD-ROM: keine
Preis: 1,99 Euro



Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Abenteuer pur:
Starfox Adventures im Test

Inhalt:
Sim City 4, Harry Potter und
die Kammer des Schreckens

Weiteres Thema:
Filmkritik
Santa Clause 2: Mrs. Clause

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Gamepro vor Ort auf der
Tokyo Game Show

Inhalt:
Star Fox Adventures –
Die US-Version im Test

Weiteres Thema:
Grand Theft Auto: Vice City
im Test

DVD-ROM: 1
Preis: 2,99 Euro

FÜR SIE GELESEN



Unter 10 Prozent aller Spieler sind Frauen. Die Süddeutsche Zeitung appelliert an die Hersteller: „mehr ‚Frauen-kompatible' Spiele!"

Süddeutsche Zeitung

Die SÜDDEUTSCHE ZEITUNG appelliert an die Spiele-Hersteller, „Frauen-kompatible" Spiele zu entwickeln:

„Ob der Spielemarkt bei seinem momentan geringen Wachstum (drei Prozent Umsatzsteigerung seit 1998) bleibt, oder kräftig zulegen wird, liegt jedoch nicht an der Frage ‚PC oder Konsole?' Sondern an den Frauen, die bislang weniger als 10 Prozent der Spielerschar ausmachen. Die Gründe: Emotional haben Computerspiele Frauen oft nur wenig zu bieten, die Themen sind ihnen zu wenig alltagsbezogen. Und sie haben keine Lust, erst lange zu tüfteln, bis ein Spiel (zumindest auf dem PC) richtig läuft. Falls die Hersteller zukünftig mehr Frauen-kompatible Spiele wie etwa ‚The Partners' (zwischenmenschliche Beziehungen in einer Anwaltskanzlei) herausbringen, sind deutliche Steigerungen drin. Die Zeichen stehen nicht schlecht: Laut einer Studie entdeckt bereits jetzt ein guter Prozentsatz der Frauen das Spielen für sich. Aber erst, nachdem sie durch Freunde, die eigenen Kinder oder den Lebensgefährten zum Erstkontakt ‚genötigt'wurden"…

mpfs

In einer Studie stellt der **MEDIENPÄDAGOGISCHE FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST** (MpFS) fest: Die Verbreitung des Internet hat sich in Familien seit 2000 fast verdoppelt:

„Für die 6- bis 13-jährigen Kinder in Deutschland gehören Computer und das Internet mittlerweile fast schon zum Alltag. Zwei Drittel der Haushalte, in denen Kinder aufwachsen, verfügen mittlerweile über mindestens einen Computer. 47 Prozent der Haushalte haben außerdem auch einen Internet-Zugang. Damit hat sich die Verbreitung des Internet in den Familien seit dem Jahr 2000 fast verdoppelt, ergibt die aktuelle Studie KIM 2002 des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest. Computerspiele zählen nach wie vor zu den häufigsten Anwendungen von Kindern. Kinder lernen aber auch am Computer, jedenfalls tun dies 43 Prozent der Kinder einmal pro Woche."

Familie & Co

In einer Sonderbeilage gibt die Redaktion von **FAMILIE & Co** Tipps, wie sich Kinder am Computer spielerisch fortbilden können:

„‚Ich hasse Mathe.' Der Ausbruch von Gina kam aus vollem Herzen. Jeden Nachmittag wieder machte die Achtjährige einen Riesenaufstand, wenn es um die Rechenaufgaben ging. Und Mutter Gabriele Henze fragte: Wie soll das nur in den höheren Klassen werden? Eine Freundin gab ihr den Tipp: Lass Gina an euren PC und versuch es mal mit Lernspielen. Der Erfolg ist verblüffend. Die Schülerin erledigt ihre Hausarbeiten ohne zu nörgeln. Was die Familie erlebte, bestätigt eine Studie der Bertelsmann-Stiftung. Die meisten Kids lernen lieber am PC, weil es mehr Spaß bringt. Lernspiele jonglieren nicht mit trockenem Wissen, sondern bauen Wissen in spannende Geschichten ein."



Mit Lernspielen macht Büffeln am PC sogar richtig Spaß.

FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND

Die **FINANCIAL TIMES DEUTSCHLAND** berichtet über PC-Spiele, die für Mini-Computer umgesetzt werden:

„Wundern Sie sich nicht, warum Ihre Kollegen während der langweiligen Powerpoint-Präsentationen so angestrengt auf ihre Personal Digital Assistants (PDA) starren. Vielleicht sind sie gerade ganz woanders. Heben Schätze mit der 90-60-90-Archäologin Lara Croft. Oder jagen mit Schrotflinten schleimige Monster durch dunkle Gänge. Schließlich sind moderne Handhelds vollwertige Computer, auf denen neben Business-Anwendungen auch Spiele laufen. Egal ob ‚Wer wird Millionär' oder ‚Tomb Raider', eine wachsende Zahl von Firmen bringt ihre erfolgreichen PC-Games auch für Mini-Computer auf den Markt."

EURO am Sonntag

EURO AM SONNTAG nimmt die Verkaufsmasche für das Sportspiel „BMX XXX" aufs Korn:

„Nun haben auch die Hersteller von Computergames die alte Grundregel ‚Sex sells' entdeckt. Beim demnächst erscheinenden Spiel ‚BMX XXX' der Firma Acclaim geht es zwar hauptsächlich um den Radsport BMX, dabei sollen aber auch nackte Tatsachen nicht zu kurz kommen. Gedacht sei nicht nur an spärlich bekleidete weibliche Charaktere, sondern an Szenen, die ‚weit über das Übliche hinausgehen', so das Branchenblatt ‚Game Informer'. Wird das Spiel ein Erfolg, dürften andere Hersteller nachziehen. Hintergrund des Projekts: Das Publikum für Videospiele wird immer älter."

BZ

Zum gleichen Thema äußert sich die in Berlin erscheinende Zeitung **BZ** unter der Überschrift „Sex-Skandal um Videospiel":

„Es ist noch längst nicht in den Verkaufsregalen, doch schon sorgt ‚BMX XXX' für Aufregung. Weil in der BMX-Simulation nicht nur harte Jungs, sondern auch freizügige Mädchen Helden des Spiels sind, wollen es große US-Handelsketten boykottieren. ‚Wir werden keine Software anbieten, die Vulgarität oder Nacktheit enthält, das machen wir einfach nicht' sagte etwa Tom Williams, Sprecher der US-Einzelhandelskette Walmart, auch die Spielzeugkette Toys r'Us soll sich anschließen. Dabei zeigt das Spiel nichts, was nicht auch schon jeden Tag das Werbefernsehen bietet: Ein bisschen nackte Haut, blitzende Unterwäsche, tiefe Ausschnitte."



„Sex sells" – aber der Zensurbalken ist mit im Spiel.

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 3. QUARTAL 2002 (IVW-GEPRÜFT)	565 464	326 510	261 440	191 349	94 247	80 360	62 939
COMPUTER (PC)							
1914 – The Great War	2,52		70 %		67 % Spielspaß		
Age of Mythology	1,91	92 % Spielspaß		Note 1	91 % Spielspaß		
Age of Wonders 2	2,15	77 % Spielspaß	84 %	Note 2	84 % Spielspaß		
Anno 1503	1,49			Note 1			
Arx Fatalis	2,17	84 % Spielspaß	83 %		83 % Spielspaß		
Battlefield 1942	3,14	90 % Spielspaß	87 %		91 % Spielspaß		
Beach Life	2,64	77 % Spielspaß	74 %		76 % Spielspaß		
Cossacks – Back to War	2,03						
Das Ding	2,10	76 % Spielspaß	83 %	Note 2-	81 % Spielspaß		
Delta Force – Task Force Dagger	2,13				59 % Spielspaß		
Der Anschlag	2,43	81 % Spielspaß	69 %		68 % Spielspaß		
Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	1,74	78 % Spielspaß	79 %	Note 2-	76 % Spielspaß		
Die Sims – Tierisch gut drauf	3,33			Note 2			
Divine Divinity	2,05	73 % Spielspaß	73 %		70 % Spielspaß		
Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	2,74			Note 3	74 % Spielspaß		
Face Factory – „The Sims" Edition	1,98						
Frontline Attack	2,07		80 %		77 % Spielspaß		
Largo Winch – Empire under Threat	2,27	74 % Spielspaß	77 %	Note 3			
Mafia	1,91	91 % Spielspaß	89 %	Note 1	92 % Spielspaß		
Medieval: Total War	1,82		80 %	Note 2	83 % Spielspaß		
No One Lives Forever 2	1,80			Note 2+	91 % Spielspaß		
Project Nomads	2,23		81 %	Note 2-	80 % Spielspaß		
Robin Hood – Die Legende von Sherwood	1,83						
Rollercoaster Tycoon 2	2,49						
Stronghold Crusader	2,21		85 %	Note 1-	80 % Spielspaß		
Syberia	2,94		67 %		60 % Spielspaß		
Team Factor	3,10	74 % Spielspaß	57 %		62 % Spielspaß		
The Elder Scrolls 3 – Morrowind	1,86	89 % Spielspaß	91 %				
The Partners	3,55	81 % Spielspaß	77 %				
Unreal Tournament 2003	1,92	89 % Spielspaß	92 %	Note 1-	94 % Spielspaß		
Warcraft 3 – Reign of Chaos	1,44	93 % Spielspaß	92 %	Note 1			
Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	2,49						
PLAYSTATION							
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	3,82						
Stuart Little 2	2,16			Note 3+			
PLAYSTATION 2							
Colin McRae Rally 3.0	1,65			Note 2			
DTM Race Driver	1,44			Note 1		86 % Spielspaß	86 %
Frequency	1,69					80 % Spielspaß	85 %
Gran Turismo Concept 2002 Tokio - Geneva	2,02			Note 2		84 % Spielspaß	83 %
Knight Rider	2,90						
Men in Black 2 – Alien Escape	2,76					69 % Spielspaß	
Need for Speed – Hot Pursuit 2	1,59			Note 2		90 % Spielspaß	84 %
Pro Evolution Soccer 2	2,05			Note 1			
Project Zero	2,43			Note 2-		82 % Spielspaß	83 %
Stuntman	1,65			Note 2-		79 % Spielspaß	80 %
Tekken 4	2,61			Note 1		87 % Spielspaß	87 %
Terminator: Dawn of Fate	2,85						
Turok Evolution	3,05			Note 2		82 % Spielspaß	80 %
GAMECUBE							
Eternal Darkness	1,49			Note 2+			
Super Mario Sunshine	1,48			Note 1			
Wave Race – Blue Storm	2,11						
XBOX							
Buffy the Vampire Slayer	1,87			Note 1			
Enclave	2,14						
GAMEBOY ADVANCE							
Castlevania – Harmony of Dissonance	2,39						
Driver 2 Advance	2,61						
Duke Nukem Advance	2,30						
Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	3,11			Note 5			
Turok Evolution	2,48						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Her(t)zensangelegenheit

Wir haben einen PC mit Pentium-3 und 500 Megahertz mit einer Grafikkarte „Geforce2 Ti“ (Monitor: Philips 107E) und sind von Windows 98 auf XP umgestiegen. Nun haben wir folgendes Problem: Wenn wir ein Spiel starten (egal ob mit OpenGL oder Direct3D), flimmert das Bild mit mageren 60 Hertz statt der üblichen 85 Hertz über den Bildschirm, was total unerträglich ist. Wir haben den neuesten „Detenator“-Treiber von Nvidia, und unter Windows 98 lief alles super. Es flimmert immer mit 60Hz – egal, mit welcher Auflösung. Gibt es eine Möglichkeit, die Frequenz in Windows XP auf 85 Hertz zu fixieren? **Fabian Näf, per E-Mail**

*Hier handelt es sich um einen Fehler von Windows XP, der sich leicht beheben lässt. Um die Bildwiederholrate (**Frequenz**) S.220 auf den gewünschten Wert zu setzen, gehen Sie so vor: Klicken Sie unter Windows XP auf Start und auf Ausführen... . Starten Sie das DirectX-Diagnoseprogramm, indem Sie hinter Öffnen: das Worz dxdiag eingeben und mit Klick auf OK bestätigen. Anschließend klicken Sie den Menüpunkt Weitere Hilfe in der rechten oberen Ecke an. Es folgt ein Klick auf den Menüpunkt Äußer Kraft setzen... . Im nächsten Fenster klicken Sie die Zeile Weit für die Außerkraftsetzung an und tragen dann den gewünschten Wert in die rechte Zeile ein Weit für die Außerkraftsetzung 05 (zum Beispiel 85 für 85 Hertz). Bestätigen Sie mit OK . Die Redaktion*

Siedeln Sie auch unter Windows XP

Ich habe ein Problem mit „Die Siedler 3 Gold Edition“. Ich habe die Version, die in der Spielesammlung „Gold Games 5“ enthalten war. Nachdem ich das Spiel installiert und versucht hatte, es zu starten, funktionierte es nicht. Als totaler Siedler-Fan hoffe ich, dass Sie mir bei diesem Problem helfen können. Ich habe Windows XP Home Edition auf meinem Rechner und das Spiel nicht zum Laufen bekommen. Gibt es eine Möglichkeit, es trotzdem spielen zu können?
Andreas Zimmermann, per E-Mail



Knuffig: Auch XP-Besitzer können „Die Siedler 3“ spielen.

Für „Die Siedler 3“ gibt es ein Spielverbesserungs-Programm (Patch). Erst damit läuft das Spiel auch unter Windows XP. Den Patch finden Sie im Internet auf der offiziellen Seite des Herstellers[1]. Die Redaktion

[1] ftp://ftp.bluebyte.com/updates/s3.exe

Mystisch

Ich hätte da zwei Fragen. Erstens: Gibt es schon ein festes Erscheinungsdatum für „Myst Online“? Und zweitens: Gibt es schon ein festes Erscheinungsdatum für „Full Throttle 2“?
Jan Simon Becker, per E-Mail

Myst Online erscheint in der zweiten Hälfte des kommenden Jahres. Genauer kann es auch der Hersteller Ubi Soft derzeit noch nicht sagen. Abenteuer-Fans müssen sich einstweilen noch mit der Homepage www.mystonline.com trösten. Das Abenteuerspiel Full Throttle 2 kommt ebenfalls 2003 heraus, gemäß derzeitiger Planung im zweiten Quartal. Mehr Informationen dazu gibt es unter www.lucasarts.com . Die Redaktion



„Myst“ auch bald im Internet.

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

„Tomb Raider 3“ auf Windows 2000?

Ich habe COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002 gekauft und wollte „Tomb Raider 3“ installieren. Wie im Heft beschrieben, habe ich den Systemtest gemacht. Die Ampel zeigte dabei Rot, weil ich das Betriebssystem Windows 2000 verwende, während Tomb Raider 3 nur unter Windows 95/98, ME und XP läuft. Nun die Frage: Gibt es Möglichkeiten, Tipps oder Tricks, um dieses Spiel trotzdem unter Windows 2000 zum Laufen zu bringen?
Werner Schaa, per E-Mail

Viele PC-Spiele funktionieren nicht unter dem Betriebssystem Windows 2000, da es vor allem für den professionellen Einsatz im Büro und nicht zum Spielen gedacht ist. Das trifft leider auch für Tomb Raider 3 zu. Die Redaktion



Windows 2000? Nix für Lara!

Wo sind geheime Tricks?

Warum gibt es nie Cheats zu den Spielen auf der jeweils aktuellen Heft-CD-ROM? Ich würde mich über eine Antwort freuen, weil ich gerne Tricks für „Tomb Raider 3“ hätte.
Thorsten Saggau, Per E-Mail

Dass es in den Heften nie geheime Tricks zu Spielen auf der Heft-CD-ROM gebe, ist so nicht richtig. Ein Beispiel: Zum Spiel „Commandos: Hinter feindlichen Linien“ (Heft-CD-ROM 08/2002) finden Sie Cheats auf Seite 118 desselben Heftes. Und zu Tomb Raider 3 hatte die Redaktion bereits in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2000 Cheats veröffentlicht. Sollten Sie das leider vergriffene Heft nicht haben, dann schauen Sie einfach auf einer der Internet-Seiten nach, die sich mit geheimen Tricks beschäftigen, wie www.spielewiese.de, www.cheatz.de oder www.mogelpower.de . Die Redaktion



„Commandos“-Cheats gab's dazu.

ÄRGER DES MONATS



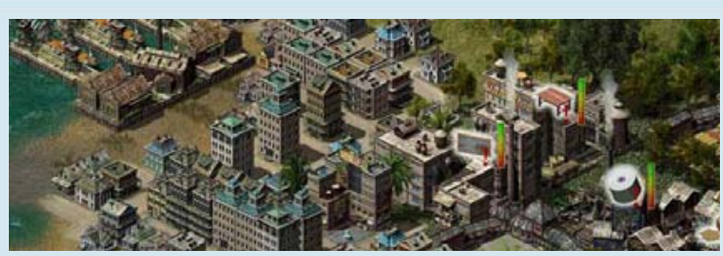
Schreiben Sie an:
COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats“
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg,
Fax: 040/34726749,
E-Mail: aerger@computerbildspiele.de

Keine gigantische Hilfe

Axel L.[1] aus Stuttgart ist ziemlich genervt, wenn nicht gigantisch:

„Ich habe mir das PC-Spiel ‚Der Industriegigant 2‘ gekauft. Nach erfolgreicher Installation des Spiels wollte ich gleich mit dem Spielen beginnen – leider stürzte mein PC nach drei Minuten komplett ab. Nachdem ich bei der Hotline angerufen hatte, wurde mir sehr schnell geholfen, ich erhielt eine CD-ROM mit einem Patch zugesandt. Leider war es ein Patch für ‚Hotel Gigant‘ Nach nochmaligem Anruf wurde mir die gleiche CD-ROM geschickt. Als ich nach dem dritten Anruf eine CD-ROM mit dem richtigen Patch erhielt, habe ich den auf meinem PC installiert, und siehe da: wieder Komplettabsturz. Ich finde es sehr traurig, dass man eine solche Aktion starten muss, um ein Spiel spielen zu können, das über 40 Euro kostet. Man könnte eigentlich davon ausgehen, dass bei diesem Preis ein Spiel einwandfrei funktioniert.“

Esther Manga, die Pressesprecherin des Herstellers Jowood, versprach, den Vorgang noch einmal unter die Lupe zu nehmen. Jowood setzte sich also nochmals direkt mit dem Kunden in Verbindung und löste sein Problem. Für die entstandenen Unannehmlichkeiten entschuldigte sich die Firma mit einem ordentlichen Geschenkpaket.



Industrieller Erfolg wollte sich ohne Spielverbesserungs-Programm nicht einstellen.

Die Redaktion freut sich wie der Kunde über die Reaktion des Unternehmens. Noch schöner wären aber in der Tat von Anfang an funktionierende Spiele. Und: Wenn schon ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) verschickt wird, dann doch bitte das passende.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier in alphabetische Reihenfolge gebrachte Liste der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602/anno1602patch5_ger.exe

Baldur's Gate 2 – Das Epos
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Battlefield 1942 • Version 1.1 vom 18. September 2002 (15 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/bf1942_retail_patch_v11.zip

Black & White • Version 1.20 vom 12. Juli 2002 (7,5 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/black_white_patch_v1_20.exe

Civilization 3 • Version 1.21f vom 17. Juni 2002 (7,8 MB)
www.infogrames.de/products/pc/civilization_3_deutsche_version/downloads/civ3v121fg.exe

Command & Conquer: Tiberian Sun – Die Pyramide • Version 2.03 15. Juni 2000 (5,6 MB)
ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Cossacks – Back To War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Cossacks – European Wars • Version vom 5. Januar 2001 (1,3 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/cossacks.php?g=download&l=d&s=cossacks&gr=Patch

Delta Force – Task Force Dagger • Version vom 19. September 2002 (4,7 MB)
ftp.novalogic.com/pub/updates/tfdrev0/xx/tfdupd8b.exe

Der Anschlag
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Der Industriegigant 2 • Version 1.2 vom 2. September 2002 (2 MB)
ds1.jowood.at/ig2/patch1_2_de.exe

Diablo 2 – Bestseller-Series • 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://ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe

Die Sims • Version 1.1 (2,8 MB)
www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html

Divine Divinity • Version 1.0 vom 9. August 2002 (29 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/dd.php?g=download&l=d&s=dd&gr=Patch

Duke Nukem – Manhattan Project • Version 1.0.1 vom 11. Juli 2002 (1,5 MB)
ftp.ubisoft.de/dukenukemmp/dnmp_editor_101.zip

Dungeon Siege • Version 1.11 (30 MB)
download.microsoft.com/download/DungeonSiege/Update/1.11.1462/W982KMeXP/EN-US/dungeonsiegeupdate1.0-1.11.1462_english.exe

EA Sports Fußball Manager 2002 • Version 1.12 vom 21. Dezember 2002 (13 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2002_v112.zip

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 Spielverbesserungsprogramm verfügbar

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Frontline Attack – War Over Europe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Gothic • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB)
www.worldofgothic.de/dl/index.php?go=downloads&load_id=6&filename=gothic_patch_108k.exe

Grand Prix 4
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

GTA 3 • Version 1.1 vom 28. Juni 2002 (1,1 MB)
ftp.take2.de/patches/GTA_3_Patch_1.1.zip

Half-Life (dt. Version) – Bestseller Series • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (11,3 MB)
ftp://sierra.de/half-life.de/patches/DE-Version/g11091110.exe

Hotel Gigant • Version 4.76 vom 16. Juni 2002 (1,3 MB)
ds1.jowood.at/hg/hotel_de.exe

Mafia
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Mafia – Special Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Medal Of Honor – Allied Assault • Version 1.11 vom 25. April 2002 (15 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/mohaa_de_patch111v9safedisk.zip

Medieval – Total War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Morrowind (dt.Version) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Neocron
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Neverwinter Nights • Version 1.21 vom 19. August 2002 (38 MB)
www.infogrames.de/products/pc/neverwinter_nights/downloads/nwngerman1.21patch.exe

North vs. South (DVD-Box)
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Operation Flashpoint • Version 1.46 vom 4. März 2002 (6 MB)
www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4v146.zip

Patrizier 2 – Gold Edition • Version 1.1 vom 10. April 2002 (3,8 MB)
www.ascaron.org/patches/p2gold/P2_Gold_Patch.exe

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen • Version 1.20 vom 26. Juli 2002 (3,9 MB)
www.ascaron.org/portroyale/patch120pr.exe

Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sim City 3000
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Wars – Galactic Battlegrounds • Version 1.1 vom 3. Januar 2002 (3,4 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip

Stronghold Crusader
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sudden Strike • Version 4 vom 27. September 2002 (23 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

Tactical Ops
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

The Partners
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

War Commander – Rangers Lead The Way
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Warcraft 3: Reign Of Chaos • Version 1.03 vom 9. Oktober 2002 (3,9 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/War3Patches_103.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

ATI Radeon-Serie • Version 4.13.01.9062 vom 12. September 2002 (6,1 MB)
http://mirror.ati.com/support/drivers/winme/winmeradeon413019062.html

Asus V7100 • Version 31.40 vom 7. Oktober 2002 (10 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/V7x00/Win9xME_3140.exe

Asus V8200 • Version 31.40 vom 7. Oktober 2002 (10 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/V8xx0/Win9xME_3140.exe

Asus V8440 Ti • Version 31.40 vom 7. Oktober 2002 (10 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/V8xx0/Win9xME_3140.exe

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • Version 30.82 vom 3. September 2002 (8,5 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=443

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 (Detonator) • Version 40.72 Beta vom 3. Oktober 2002 (12 MB)
http://download.nvidia.com/Windows/40.72/40.72_win9x.exe

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 16.051 vom 8. Oktober 2002 (7 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_9X_16051.exe

Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie • Version 30.82 vom 18. September 2002 (8,4 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_9x_3082.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.76 vom 23. September 2002 (5,9 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_776.exe

Leadtek WinFast A250 • Version 31.00 vom 13. September 2002 (15 MB)
ftp1.leadtek.com/entertainment_graphics/geforce4_a250_series/Driver/020913/9XME/W9X_GF4Ti_20913.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 StarForce 822 • Version 28.32 vom Juni 2002 (8 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nvidia_28.32_win9x.exe

Videologic Vivid! XS • Version vom 4. Oktober 2002 (8 MB)
ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs37192w9x.exe

Soundkarten

Creative Labs Soundblaster-Live-Serie • Playcentre 3 vom 17. Juli 2002 (10,4 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=422

Creative 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 Game Theater XP • Version 5.01 vom 19. September 2002 (14 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/GTXPv5011.exe

Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1 • Version 5.01 vom 26. September 2002 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/GF3.71/GF3v5011.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

Video Logic SonicFury • Version 4.12.1 vom 27. Februar 2002 (20 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/SonicFury_WDM_4142.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich



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.

Extreme Probleme in der „Firma“

In Ausgabe 10/2002 wurde der neue Spielhit „Mafia“ getestet. Der Test war super. Das Spiel hat mir gleich zugesagt, und so habe ich es mir zugelegt. Es macht auch wirklich Spaß, in einem Oldtimer durch die Straßen der 30-er zu kurven. Allerdings finde ich mich noch nicht so zurecht, aber ihr könnt mir bestimmt weiterhelfen: Gibt es ein Lösungsbuch? Oder wo finde ich sonst Tipps, vor allem solche zu der versteckten Mission?

Felix Schüßler, per E-Mail



Böse Buben, blaue Bohnen: „Mafia“ ist verdammt schwierig.

Ein empfehlenswertes Mafia-Lösungsbuch ist im Prima-Verlag erschienen. Sie können es unter der ISBN-Nummer 3-934783-41-4 im Buchhandel bestellen. Allerdings ist die Spielstufe „Freie Fahrt Extrem“ darin nicht enthalten. Schauen Sie dazu mal im Internet auf der Seite von COMPUTERBILD-SPIELE nach: www.computerbildspiele.de *Dort finden unter der Rubrik „Geheime Tricks“ Verweise auf Seiten, die Tipps, Tricks oder sogar Komplettlösungen anbieten. Weiterhin viel Freude in der „ehrenwerten Familie“ wünscht Ihnen*

die Redaktion

Wo ist das Battlefield?

Ich habe mir die aktuelle COMPUTERBILD-SPIELE gekauft. Bei der Lektüre fiel mir auf, dass ihr gar keinen Test von „Battlefield 1942“ veröffentlicht habt. Holt ihr es nach?

Marcel Kämpfer, Stuttgart

Leider kommt es immer mal wieder vor, dass die fertigen Verkaufsversionen der Spiele nicht rechtzeitig in der Redaktion eintreffen. Oft halten die Spielehersteller angekündigte Termine nicht ein. Auf solche Verzögerungen hat die Redaktion natürlich keinen Einfluss. Aber den Test finden Sie in der vorliegenden Ausgabe. Viel Spaß damit wünscht

die Redaktion



Merken Sie die Einschläge? „Battlefield“ finden Sie in diesem Heft.



Foto: XPB

In dieser COMPUTERBILD-SPIELE bekommen junge „Anno“-Spieler hilfreiche Tipps von „alten Hasen“.

Tipps und Tricks zu „Anno 1503“ – Aufbauspiel des Jahres

Euer neues Heft ist wieder echt super: Ihr habt eine gelungene Vollversion von „Tomb Raider 3“ für nur 2.70 Euro. Dazu Spitzen-Tests von Superspielen, wie „Anno 1503“ oder „Rollercoaster Tycoon 2“. Übrigens kann ich mich den Äußerungen mancher Leser nicht anschließen, die meinen, dass keine GBA Spiele getestet werden sollten oder keine Xbox-Spiele. Ich finde es super, dass ihr Spiele für jede Konsole testet. So muss man sich wenigstens kein Extraheft anschaffen, wenn man etwas aus der Konsolen-Welt hören will. Macht weiter so!

Alexander Dostal, per E-Mail



„Anno“: Die Welt steht Ihnen offen.

Schön, dass Ihnen das Heft so gut gefällt. Eine kleine Anmerkung zu Ihrem Brief sei gestattet: In Heft 11/2002 hat COMPUTERBILD-SPIELE „lediglich“ eine ausführliche Vorschau auf Anno 1503, wohl einen der wichtigsten Titel des Jahres, veröffentlicht. Den Test der inzwischen vorliegenden fertigen Version finden Sie in diesem Heft.

Die Redaktion

Einfach und verständlich für Neulinge

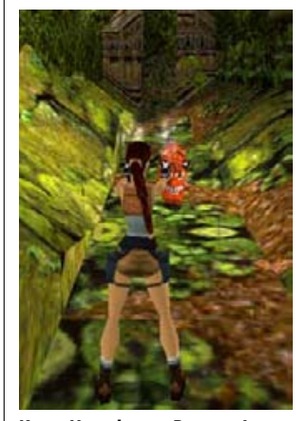
Moin aus dem schönen Oldenburg in Oldenburg. Ich habe mir heute zum zweiten Mal eure Zeitschrift gekauft. Das habe ich getan, weil mir die Ausgabe 10/2002 gut gefiel. Ich bin nämlich ein Neuling auf dem Gebiet der „Computerei“, und bei euch, so habe ich jedenfalls den Eindruck, wird auch dem größten „Esel“ einfach und leicht verständlich erklärt, wie man die Kiste zu handhaben hat.

Gunnar Villbrandt, per E-Mail

„Lara Croft ist einfach Wahnsinn“

Sie haben sich mal wieder selbst übertroffen mit der neuen Ausgabe 11/2002. Die Vollversion von „Tomb Raider 3“ ist einfach Wahnsinn. Vielen Dank!

Christian Horn, Gehren



Kurze Hose, kurzer Prozess: Lara zeigt's dem bissigen Tiger.

„Absoluter Mist“ – nur für Kleinkinder?

Am Anfang kommt ja immer das Lob, also: „So bewerten Spielezeitschriften“ und „Pressespiegel“ sind euch gelungen! Doch der Rest der Zeitschrift ist absoluter Mist! Das muss ich mal loswerden, zum Beispiel: 1. Ihr testet ja so ausführlich (Eine Frage nur so dazu: Was interessiert mich, ob das Spiel auf einem Pentium 233 läuft, wenn ich einen 2,54 GHz und eine „Ati Raedeon 9700Pro“ habe?), aber wo ist bei euch eigentlich die Multiplayer-Bewertung?

2. Und ich denke, wie man ein Spiel installiert, ist doch wohl jedem klar! Aber dadurch kann man eure Zeitschrift auch vor allem Kleinkindern empfehlen! Ihr werdet diesen Brief sowieso nicht abdrucken, weil ihr keine Kritik einstecken könnt.

Patrick Matheisl, Langen

COMPUTERBILD-SPIELE testet jedes PC-Spiel aufwendig auf 26 Computern unterschiedlichster Leistungsklassen in einem eigenen Labor. Folglich können Besitzer sowohl älterer Computer als auch leistungsfähigerer Geräte erkennen, ob und wie gut ein Spiel auf ihrem Systemen läuft. Falls Sie also einen noch leistungsfähigeren Computer haben, orientieren Sie sich doch einfach am schnellsten Testcomputer in der Tabelle.

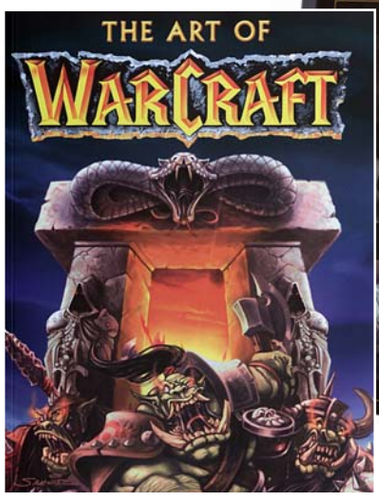
Der Mehr-Spieler-Modus wird in den Tests sehr wohl berücksichtigt. Die Anzahl möglicher Mitspieler finden Sie in der Testtabelle unter „Sonstiges“. Außerdem werden besonders gelungene Mehr-Spieler-Varianten mit Aufwertungen belohnt. Im übrigen: Die Redaktion berücksichtigt auch die Probleme von Lesern, die zum ersten Mal am Computer spielen. Deshalb finden Sie im Heft auch Erklärungen, die ein Fortgeschrittener einfach überspringen kann.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

The Art of Warcraft[1]





Entdecken Sie die wundersame Welt von „Warcraft" – mit diesem aufwendig gestalteten Lösungs-Bildband.

Lösungsbuch | Solide gemacht und liebevoll gestaltet – ein Lösungsweg, wie er im Buche steht

Mit „The Art of Warcraft" veröffentlicht Future Press zeitnah zum Erscheinen des Blizzard-Strategiespiels „Warcraft – The Reign of Chaos" einen hochwertigen Bildband. 178 Seiten bringen Ihnen das große Universum dieser Spielereihe nahe. Durchweg farbige Abbildungen – leider keineswegs selbstverständlich für Spiele-Bücher – machen schon zielloses Blättern zum Vergnügen. In fantastischer Hochglanzqualität wiedergegebene Bildschirmfotos wechseln sich mit hochinteressanten Zeichnungen ab, die ausführlich alle Entwicklungsstufen der Warcraft-Spiele dokumentieren. Das Buch zeigt also nicht nur Szenen aus dem aktuellen Spiel, sondern auch Rückblicke auf „Warcraft" und „Warcraft 2" sowie eine Vorschau auf das bereits angekündigte „World of Warcraft".

Zahlreiche und ausführliche Stellungnahmen der Spielentwickler vermitteln Wissenswertes über die Figuren aus dem Strategie-Schlager. Nette kleine Geschichten bringen Ihnen Elfen, Untote und andere Figuren näher, machen Sie mit den nicht immer simplen Beziehungen zwischen Personen und Völkern vertraut, legen die Zusammenhänge der Warcraft-Teile untereinander frei. Für Fans ist dieses Buch Pflichtlektüre, alle anderen dürften sich beim Schmökern mit dem Warcraft-Virus infizieren.

The Art of Warcraft, Future Press, 178 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-9808224-8-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

[1]sprich: „Si Art off Wohrkraft" [2]sprich: „Siro"

Project Zero[2]

Lösungsbuch | Mafuyu, der junge Journalist, ist verschwunden. Er war auf der Suche nach einem mysteriösen Mörder. Lediglich mit einer Kamera bewaffnet, macht sich sein Schwesterchen Miku Hinasaki auf die Suche nach dem jungen, hoffnungsvollen Zeitungsmenschen. Und trifft dabei viele, viele Geister.

Das ist die Geschichte des PS-2-Spiels „Project Zero". Damit Sie auf der Suche nach dem großen Bruder nicht in Panik geraten, hat der Berliner Verlag Game Press jetzt für Sie die Geheimnisse des Spiels in einer aktuellen Veröffentlichung gelüftet. Ausführliche Lösungswege, zielführende Strategien, die Liste der im Spiel erscheinenden (bösen) Geister und Tipps für die verschiedenen Spielvarianten – alles drin.

Und alles nützlich, wenn Sie überleben wollen. Außerdem enthält das Buch detaillierte, einigermaßen übersichtliche Karten und viele Bilder. Wegen der sparsamen Schwarzweiß-Aufmachung sind die allerdings teils nur bedingt aussagekräftig. Verglichen mit anspruchsvoller gemachten Lösungsbüchern fällt die Qualität der Abbildungen doch ein wenig ab.

Dennoch: Die Spiel-Tipps und Tricks sind mehr als brauchbar, und das Preis-/Leistungsverhältnis stimmt ebenfalls. Daher: grünes Licht für alle Project-Zero-Fans.



Project Zero, Game Press, 126 Seiten, 9,95 €, ISBN 3-936282-06-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Jetzt lerne ich Spieleprogrammierung

Sachbuch | Ein Spiel programmieren – das hört sich nach schwerer Arbeit an. Ist es auch, aber die Grundlagen lernen auch Einsteiger leicht. So viel (ehrlich gesagt, ein bisschen zu viel) verspricht dieses Buch aus dem Verlag Markt und Technik. Der Autor Christian Rouselle macht Sie mit grundlegenden Befehlen und Bedienelementen der Programmiersprache „C++" vertraut. Klare Definitionen wichtiger Begriffe sorgen für Verständnis, Schritt-für-Schritt-Anleitungen erklären grundlegende Arbeiten. Damit müsste jeder in der Lage sein, kleine Programme zu schreiben, ohne vorher eine Programmiersprache zu beherrschen. Bei aller Kompetenz versucht Rouselle in seinem Buch übles Computer-Chinesisch zu vermeiden. Ganz ohne Fachbegriffe geht's zwar nicht, doch er bemüht sich immer um einfache, griffige Erklärungen. Mithilfe der hier gelernten Grundlagen können Sie immerhin einfache grafische Darstellungen auf den Bildschirm zaubern. Und das erste kleine Spielchen vielleicht auch.

Achtung: Mit diesem Buch wird niemand zum ausgebildeten Spieleprogrammierer, auch nicht ansatzweise – aber etwas Basiswissen vermittelt es allemal. Die beigelegte CD-ROM enthält die zum Nachvollziehen des Lernstoffs benötigten Programme, etwa in abgespeckter Form den „Compiler Visual C++ 6.0", und alle Anwendungsbeispiele aus dem gedruckten Text.



Jetzt lerne ich Spieleprogrammierung, Markt und Technik, 458 Seiten, 24,95 €, ISBN 3-8272-5877-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Tomb Raider 4: The Last Revelation	10,20 Euro
	Eidos Interactive	3-9339-1718-2
2	Das offizielle Buch zu Stronghold	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5113-7
3	Dungeon Siege	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5170-6
4	Flight Simulator 2002	9,95 Euro
	Data Becker	3-8158-2244-0
5	Age of Empires 2: The Age of Kings	9,90 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1
6	Myst 3: Exile	9,95 Euro
	Softhaus Multimedia	3-9338-4196-8
7	Final Fantasy 10: Das offizielle Lösungsbuch	17,30 Euro
	K & R Squaresoft Piggyback	3-9035-1134-8
8	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1
9	Ages of Myst	14,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9068-6
10	Diablo 2	12,76 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer und Marktpreise

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	51,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Largo Winch – Empire under threat	Ubi Soft	PC	2,27	45,99 €[1]	10/2002	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050
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

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS 2	1,07	29,99 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS 2	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	PS 2	1,67	30,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
6	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	55,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS 2	1,74	55,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	39,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
10	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	45,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	No One Lives Forever 2	Vivendi Universal	PC	1,80	42,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	2,81 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	55,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Codename: Outbreak	Virgin Interactive	PC	1,90	18,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	ICO	Sony	PS 2	1,90	49,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
16	Mafia	Take 2	PC	1,91	43,40 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
17	Unreal Tournament 2003	Infogrames	PC	1,92	47,99 €	12/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
17	Spiderman - The Movie	Activision	PS 2	1,92	52,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	54,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Maximo	Electronic Arts	PS 2	1,95	27,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	39,99 €	1/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
22	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	53,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
23	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
24	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2	PC	2,04	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	Time Crisis 2	Sony	PS 2	2,08	57,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
26	Das Ding	Vivendi Universal	PC	2,10	38,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	29,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
27	Doom	Activision	GBA	2,13	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS 2	2,13	54,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	51,50 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
31	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS 2	2,21	26,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
32	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	33,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
33	Project Nomads	CDV	PC	2,23	45,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
34	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	38,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
35	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	29,99 €[1]	12/2002	Take 2	München	089-278220
36	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	40,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
37	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	38,49 €	11/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
38	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	34,00 €	10/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
38	Project Zero	Wanadoo	PS 2	2,43	47,50 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
40	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	46,90 €	10/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
41	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	49,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
42	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	44,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
43	Shadowman 2 – The Second Coming	Acclaim	PS 2	2,62	31,99 €	4/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
44	Planet der Affen	Ubi Soft	GBA	2,63	53,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
45	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi Universal	PC	2,69	27,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
46	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi Universal	PC	2,70	38,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
47	Batman Vengeance	Ubi Soft	Cube	2,72	49,99 €	1/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
48	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	15,50 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
48	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	18,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
48	Aquanox	Fishtank	PC	2,75	24,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
51	Men in Black 2 – Alien Escape	Infogrames	PS 2	2,76	46,99 €	9/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
52	Medicopter 117 (Vol.2)	THQ	PC	2,84	24,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
53	Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	PS 2	2,85	59,95 €[1]	12/2002	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882
54	Knight Rider	Davilex	PS 2	2,90	26,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
55	Turok Evolution	Acclaim	PS 2	3,05	51,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
56	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,80 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
57	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	37,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
58	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	44,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
59	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	43,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Anno 1503	Sunflowers Interactive	PC	1,49	44,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Der erste Kaiser	Vivendi Universal	PC	1,74	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Die Siedler 4 – Die Trojaner	Ubi Soft	PC	1,89	18,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Tropico: Paradise Island	Take 2	PC	2,17	12,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	37,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Die Gilde	Jowood	PC	2,46	33,53 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	14,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Beach Life	Eidos	PC	2,64	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	39,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Car Tycoon	Fishtank	PC	3,08	13,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

BRETTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	59,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Elfenwelt	Vivendi Universal	PC	4,34	25,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

DENK-/KNOBELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	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	48,99 €	6/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717

FLUGSIMULATION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	69,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	53,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	42,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS 2	2,05	54,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	This is Football 2002	Sony	PS 2	2,05	29,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
5	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	19,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS 2	2,16	27,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,17	53,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,31	53,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	International Superstar Soccer 2	Konami	PS 2	2,48	53,99 €	7/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
11	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2	PC	2,69	4,20 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
13	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	49,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	WM Nationalspieler	Ubi Soft	PC	2,91	27,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS 2	1,42	29,00 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	51,49 €	11/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
3	The Legend of Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	38,34 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	38,34 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	41,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	37,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	52,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Tetris Worlds	THQ	GBA	1,84	44,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	22,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	24,99 €	11/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
11	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	51,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	41,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Disney's Atlantis	THQ	GBA	2,33	28,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
15	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	34,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
16	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,38	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	48,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Earthworm Jim	THQ	GBA	2,42	28,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
18	Spyro: Season of Ice	Vivendi Universal	GBA	2,42	29,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	45,49 €	2/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
21	Monster AG	THQ	GBC	2,47	29,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
22	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	PS2	2,49	26,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Monster AG	Sony	PS2	2,54	29,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
24	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ	GBA	2,55	28,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
24	Crash Bandicoot XS	Vivendi Universal	GBA	2,55	29,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
26	Britney's Dance Beat	THQ	PS2	2,58	29,00 €	8/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
27	Herdy Gerdy	Eidos	PS2	2,77	45,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
28	Monster AG	Disney	PC	3,13	13,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

MANAGERSPIELE

1	Der Industriegigant 2	Jowood	PC	2,03	39,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	21,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	29,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Hotelgigant	Jowood	PC	2,52	39,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Ski Park Manager	Virgin Interactive	PC	4,71	36,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MUSIKSPIELE

1	Frequency	Sony	PS2	1,69	34,99 €	9/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Parappa The Rapper 2	Sony	PS2	2,28	34,99 €	7/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Popstars	Blackstar Int.	PC	2,76	19,00 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

PRÜGELSPIELE

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	PS2	1,96	55,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	49,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Tekken 4	Sony	PS2	2,61	62,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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
8	Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	Infogrames	PS	3,82	29,99 €[1]	12/2002	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882

QUIZSPIELE

1	Der große IQ Test	Koch Media	PC	2,63	17,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Wer wird Millionär? - Junior	Eidos	PC	2,66	36,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	19,99 €	1/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
4	Galileo – The Game	Blackstar	PC	3,81	17,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

RENNSPIELE

1	DTM Race Driver	Codemasters	PS2	1,44	54,40 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
2	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	49,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS2	1,59	54,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Stuntman	Infogrames	PS2	1,65	53,70 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
4	Colin McRae Rally 3.0	Codemasters	PS2	1,65	56,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Burnout	Acclaim	PS2	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	PS2	1,80	25,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
9	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	45,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Michael Schumacher Racing World Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Gran Turismo Concept 2002 Tokio - Geneva	Sony	PS2	2,02	34,99 €	9/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
12	F1 2001	Electronic Arts	PS2	2,04	55,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
13	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	18,89 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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	49,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	48,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Carrera Grand Prix	Take 2	PC	2,77	10,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
19	USA Raser	Davilex	PC	2,88	22,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

ROLLENSPIELE

1	Zanzarah – Das verborgene Portal	THQ	PC	1,56	17,99 €	7/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Neverwinter Nights	Infogrames	PC	1,63	45,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS2	1,76	54,89 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubi Soft	PC	1,86	42,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	43,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Arx Fatalis	Fishtank	PC	2,17	38,90 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	44,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
8	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	29,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Final Fantasy 10	Sony	PS2	2,28	62,49 €	7/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
10	Throne of Darkness	Vivendi Universal	PC	2,29	38,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Lufia - The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,00 €	3/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
12	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	23,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

SIMULATIONEN

1	Face Factory – „The Sims" Edition	X Media	PC	1,98	12,90 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	26,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Achterbahndesigner	Disney Int.	PC	2,22	30,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	45,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	43,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Pro Train	NBG	PC	2,45	17,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	PC	2,49	44,99 €	11/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
9	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	22,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Take 2	PC	2,74	25,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	22,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	22,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	30,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

SPORTSPIELE

1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2	1,41	26,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	16,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	42,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	RTL Skispringen 2002	THQ	PC	2,01	26,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS2	2,12	26,99 €	4/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
6	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS2	2,18	54,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS2	2,23	54,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	35,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Tour de France	Konami	PS2	2,47	52,99 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
10	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	26,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	19,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
12	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

STRATEGIE

1	Stronghold	Take 2 Int.	PC	1,30	22,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	29,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Civilization 3	Infogrames	PC	1,37	44,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Vivendi Universal	PC	1,44	46,49 €	9/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
5	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	41,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Empire Earth	Vivendi Universal	PC	1,53	17,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	28,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
8	Medieval: Total War	Activision	PC	1,82	39,00 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
9	Robin Hood – Die Legende von Sherwood	Wanadoo	PC	1,83	36,85 €	12/2002	Game It	Betzigau	0831-575157
10	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	50,99 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
11	Age of Mythology	Microsoft	PC	1,91	48,99 €	12/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
12	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	21,50 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	42,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	45,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	29,90 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Etherlords	Fishtank	PC	2,04	18,89 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	14,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	41,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	18,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
22	1914 – The Great War	Jowood	PC	2,52	35,80 €	10/2002	Cubeshop	Kempten	0831/5656330
22	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	44,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
24	S.W.I.N.E.	Fishtank	PC	2,54	13,95 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	38,49 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
25	Warrior Kings	Virgin Interactive	PC	2,57	39,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	21,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	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	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SD-616	Samsung	1,95	49,00 €	4/2002	Avitos	Linden	01805-606065
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	47,00 €	4/2002	Unicomtec	Niendorf	04156-8209103
3	DVD-A06SW	Pioneer Electronics	2,13	79,00 €	4/2002	Avitos	Linden	01805-606065

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	113,00 €	3/2002	Unicomtec	Niendorf	04156-8209103
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	109,40 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	122,20 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	SP-8004	Samsung	2,20	109,00 €	3/2002	Sunny Hardware	Delitzsch	034202-329503
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	106,00 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	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	154,90 €	8/2002	van Zwamen	Seevetal	04105-152879
3	Winfast A 250 Ultra TD	Leadtek	2,46	239,50 €	8/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
4	Winfast A 250 TD	Leadtek	2,49	162,50 €	8/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	3D Blaster 4 Titanium 4600	Creative Labs	2,50	329,00 €	8/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	99,90 €	7/2001	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI	2,04	99,90 €	7/2001	Adbit	Essen	0201-4555061
3	Hercules 3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Guillemot	2,28	51,00 €	7/2001	Sperl	Greding	08463-606810
4	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	119,50 €	7/2001	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
5	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	86,92 €	7/2001	Mix Computer	Gießen	06403-702870
6	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	91,52 €[1]	7/2001	Jetway	Duisburg	0203-450890

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Audio 80	Plantronics	2,76	34,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
2	Audio 90	Plantronics	2,81	37,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,99 €[1]	10/2002	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
4	Audio 70	Plantronics	2,93	30,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
5	Audio 40	Plantronics	2,96	23,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
6	Multi Function Headset 410 Bass	Trust	2,97	25,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
7	Multi Function Headset 210	Trust	3,04	12,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
8	Audio 60	Plantronics	3,07	29,90 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
9	SL-8740 Ares	Jöllenbeck	3,11	24,99 €[1]	10/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
10	Screen Beat Pro	Logic 3	3,16	19,95 €[1]	10/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029
11	SL-8735 Thebe	Jöllenbeck	3,20	19,99 €[1]	10/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
12	Axis-501	Labtec	3,22	17,50 €	10/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
13	Axis-712	Labtec	3,29	49,00 €	10/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
14	Gamer Headset	Trust	3,59	9,90 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065

LAUTSPRECHER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	XS-545 Krypton (5.1)	X-Tensions	3,27	119,00 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
2	Inspire 5.1 5300	Creative Labs	3,41	89,00 €	9/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
3	XS-540 Iridium (4.1)	X-Tensions	3,43	89,99 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
4	Z-540	Logitech	3,51	80,00 €	9/2002	Avitos	Linden	01805-606065
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808
6	Z-340	Logitech	3,54	53,00 €	9/2002	Avitos	Linden	01805-606065
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	65,00 €	9/2002	Avitos	Linden	01805-606065
9	Soundworks SW 320	Creative Labs	3,80	36,90 €	9/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
10	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,81	29,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808
11	Arena 530	Labtec	3,83	74,80 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	1500 P Soundwave	Trust	4,05	49,00 €	9/2002	Avitos	Linden	01805-606065
13	SL-8191 Helios	Jöllenbeck	4,11	44,99 €[1]	9/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
14	Pulse 420	Labtec	4,13	50,77 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Vibration Feedback Rallymaster 2	Trust	1,93	55,00 €	1/2002	Avitos	Linden	01805-606065
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	1,94	66,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel	Guillemot	2,01	111,00 €	1/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	101,00 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Formula 1 Racemaster 3	Trust	2,06	43,97 €[1]	1/2002	Trust	Kleve	02821-58810
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	72,00 €	1/2002	Avitos	Linden	01805-606065
8	Typhoon Vibration Power Wheel	Anubis	2,50	50,62 €[1]	1/2002	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
9	R80 Sports Wheel	Saitek	2,96	35,60 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Pace Racing Wheel SV-6670	Jöllenbeck	3,76	66,46 €[1]	1/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
11	Ultra Racer SV-284	Jöllenbeck	4,32	20,45 €[1]	1/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Blue Thunder Racing Wheel SV-4320	Jöllenbeck	1,83	102,25 €[1]	1/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	2,00	46,99 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	62,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	37,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	29,50 €	1/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	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

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	64,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	44,50 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	79,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	44,00 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

PLAYSTATION-BILDSCHIRME

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	PS One 5,6"Flatscreen	Brooklyn	3,18	193,78 €[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040-51484048
2	Display One 5"	Big Ben	3,40	153,36 €[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271-498590

SCHNURLOSES NETZWERK

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	398,50 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	209,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	237,50 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	119,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	68,49 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	162,90 €	6/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4050
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 [2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	76,00 €	7/2001	Sunny Hardware	Delitzsch	034202-329503
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	69,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	79,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	109,00 €	7/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox	Microsoft	1,93	249,50 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
2	Playstation 2	Sony	2,21	234,00 €	6/2002	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
3	Gamecube	Nintendo	2,89	199,00 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	96,55 €	6/2001	Feiler	Etzenricht	0961-4701213
5	Pokémon Mini	Nintendo	3,65	39,99 €	4/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELEMÄUSE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	9,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620

SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	40,88 €[1]	8/2000	Logic 3	Happburg	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	Happburg	08170-997029
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Happburg	08170-997029
6	P7K Light Gun PS 4005B	Logic 3	2,64	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Happburg	08170-997029
7	Predator Plus PS 4000	Logic 3	2,82	35,79 €[1]	8/2000	Logic 3	Happburg	08170-997029
8	Light Blaster SV-1117	Jöllenbeck	2,85	30,67 €[1]	8/2000	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
9	Real Arcade Light Gun	Joytech	2,89	45,50 €	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805-42637467

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,61	29,95 €[1]	11/2002	Nintendo	Großostheim	01805-005806
2	Brooklyn Pro Pad	Vidis	1,80	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Programmable Pro Pad	Logic 3	1,93	19,95 €[1]	11/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029
4	Thrustmaster Firestorm Powershock Controller	Guillemot	2,43	16,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Gamecube Pad	Saitek	2,48	25,10 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	4 Gamers Cube Controller	Big Ben	2,54	20,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Wingman Cordless Gamepad	Logitech	1,44	69,89 €[1]	11/2002	Logitech	Germering	069-92032166
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	41,99 €[1]	11/2002	Logitech	Germering	069-92032166
3	Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2	Guillemot	2,10	20,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	P880 Dual Analog Pad	Saitek	2,61	29,99 €[1]	11/2002	Saitek	München	089-5467570
5	PC Dash 2	Saitek	3,16	39,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	SL-6545 Predator Pad	Jöllenbeck	3,28	24,99 €[1]	11/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
7	XG-210 RF Gamepad	X-Tensions	3,91	29,99 €[1]	11/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
8	Flightboard 2000 USB	Itra	5,41	179,95 €[1]	7/2002	Itra	Berlin	030-4284930

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Dual Shock 2	Sony	1,61	29,95 €[1]	11/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
2	Dual Force 2 Controller	Mad Catz	1,63	29,99 €[1]	11/2002	Mad Catz	Burglengenfeld	09471-70170
3	Brooklyn PS2 Pro Pad	Vidis	1,76	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
4	VR 12 Analog Pad	Logic 3	1,90	14,95 €[1]	11/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029
5	4 Gamers Jaguar Analog Controller	Big Ben	2,40	14,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	Dual Force 2 Joypad	Gamester	2,42	26,99 €[1]	11/2002	Gamester	München	089-857950
7	SL-4215 Raptor Pad	Jöllenbeck	2,45	19,99 €[1]	11/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
8	PX 5000 Gamepad	Saitek	2,62	29,99 €[1]	11/2002	Saitek	München	089-5467570

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox Controller	Microsoft	1,76	39,99 €[1]	11/2002	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	Adrenalin Pad	Saitek	1,88	26,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Thrustmaster Firestorm Programmable Gamepad	Guillemot	2,27	26,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	SV-2220 Powerpad Pro	Jöllenbeck	2,28	34,99 €[1]	11/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
5	Gamepad	Logic 3	2,30	26,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Control Pad Pro	Mad Catz	2,30	32,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Controller	Gamester	2,34	36,99 €[1]	11/2002	Gamester	München	089-857950
8	Brooklyn Cross Pad	Vidis	2,46	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-6629 Rocketeer	Jöllenbeck	1,55	34,99 €[1]	12/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	Cyborg 3D Force Stick	Saitek	1,63	61,88 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	2,07	67,88 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Typhoon Cyber Knight	Anubis	2,17	37,90 €	12/2002	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
5	Top Fighter	Logic 3	2,31	14,95 €[1]	12/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029
6	ST 330 Rumble Force	Saitek	2,39	29,98 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Predator SV 85	Trust	2,40	10,00 €[1]	12/2002	Trust	Kleve	02821-58810
8	Typhoon Hunter	Anubis	2,45	7,95 €[1]	12/2002	Anubis	Saarbrücken	0681-988060

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	44,95 €[1]	12/2002	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,99 €[1]	12/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	54,99 €[1]	12/2002	Saitek	München	089-5467570
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	49,95 €[1]	12/2002	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580

ZUSATZAUSSTATTUNG FÜR KONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	The Sony Playstation-2-Linux-Kit Version 1.0	Sony	5,23	288,42 €[1]	9/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AAM
Abkürzung für „Automatic Acoustic Management“[1], ein neuer Standard, der Festplatten leiser macht. Durch ein spezielles Programm wird der **Aktuator** gesteuert. Entsprechend geringer ist die Lautstärke, wenn der Magnetkopf zum Lesen und Schreiben auf der Festplatte positioniert wird.

AGP-Anschluss
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[2]) der **Hauptplatine** angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und demnächst AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung.

Aktuator
Der Aktuator ist ein Bauteil in der Festplatte, das für die Positionierung des magnetischen Schreib-/Lesekopfes zuständig ist.

Analoger Ein- und Ausgang
Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit den AUX-Ein oder Ausgängen einer Stereo-Anlage oder einem Fernseher verbunden werden.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Programme und Daten in seinen Arbeitsspeicher, auch RAM genannt. Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Benchmark[3]
Programm zum Feststellen und Vergleichen der Arbeits- und Spielgeschwindigkeit eines Computers.

Bildpunkt
Siehe **Pixel**.

BIOS[5]
BIOS steht für „Basic Input/Output System“[6], auf Deutsch: „grundlegendes Ein- und Ausgabe-Programm“. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es startet gleich nach dem Einschalten des Computers das Betriebssystem.

Bit
Bit ist die kleinste im Computer verarbeitete Informationseinheit. Elektronische Rechenmaschinen sind im Prinzip eine Anordnung von Schaltern, die entweder ein- oder ausgeschaltet sind, also Strom durchlassen oder nicht. „Ein“ heißt in der Fachsprache „1“, „aus“ heißt „0“. Mit der Kombination sehr vieler unterschiedlich gestellter Schalter, etwa lange Ketten von „Nullen“ und „Einsen“, lassen sich beliebige verschiedene Zahlenwerte darstellen. Mit zwei Schaltern (also zwei Bit) sind bereits vier Kombinationen denkbar, die vier verschiedenen Werten entsprechen: „00“, „01“, „10“ und „11“. Heutige Mikroelektronik ermöglicht es, auf einen winzigen **Prozessor** Millionen elektronischer Schaltungen unterzubringen, damit also Milliarden mathematischer Werte zu berechnen, und das mit unvorstellbar hoher Geschwindigkeit. Diese riesige Zahl schneller Rechnenvorgänge ermöglicht die Darstellung kompliziertester Zusammenhänge, etwa bewegter Bilder auf dem Monitor.

Bluetooth[7]
Bluetooth ist ein Industriestandard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Als erste Spezifikation ist eine Mindestreichweite von 10 Metern festgelegt worden. Die zweite Stufe soll in Zukunft die Datenübertragung zwischen elektronischen Geräten über 100 Meter ermöglichen.

Byte[8]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Chipsatz
Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von Computer-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors** mit Erweiterungskarten.

Direct-X
Direct-X ist eine Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt.

Diskette
Die Diskette ist ein Wechselmedium, das heißt, Sie können diesen Datenträger aus dem **Laufwerk** nehmen und eine andere Diskette einlegen. Herkömmliche Disketten haben ein etwa neun mal neun Zentimeter großes Kunststoffgehäuse und fassen 1,44 **Megabyte** Daten.

DMA
Über die so genannten DMA-Kanäle wickelt ein Zusatzgerät, beispielsweise eine Festplatte, den Datenaustausch mit dem Arbeitsspeicher des Computers ab. „DMA“ ist die Abkürzung für „Direct Memory Access“[9], (auf Deutsch: „direkter Speicherzugriff“). Weil dabei der Datenaustausch ohne Umweg über den **Prozessor** stattfindet, lassen sich Daten so wesentlich schneller übermitteln.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“[10]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (DVD-Video). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem so genannten DVD-Brenner selbst beschreiben können. Eine DVD-R lässt sich nur ein Mal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmen. Um Video-DVDs per Fernseher wiederzugeben, benötigt man einen DVD-Spieler. Auch der Computer muss ein DVD-ROM-Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können.

DVD-Laufwerk
Andere Bezeichnung für **DVD-ROM-LAUFWERK**.

DVD-ROM-Laufwerk
Siehe **DVD**.

DVD-Spieler
Abspielgerät für **DVD**-Medien. Neben Geräten, die ausschließlich DVD-ROMs abspielen, gibt es auch Geräte, wie etwa die Playstation 2, die diese Funktion zusätzlich anbieten.

DVI-Anschluss
Am digitalen DVI-Anschluss einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“[11].

DVI-Ausgang
Siehe **DVI-Anschluss**.

Farbtiefe
Die Farbtiefe bezeichnet die Zahl der gleichzeitig darstellbaren Farben. Je mehr Farben verwendet werden, desto „natürlicher“ (echter) sieht ein Bild aus. Je mehr Farben verwendet werden, desto mehr **Bit** benötigt man aber auch, um die Farbe jedes einzelnen **Bildpunktes** zu speichern. Mit einem Bit lassen sich zwei Farben speichern. 8 Bit pro Bildpunkt erlauben bereits 256 verschiedene Farben. Naturgetreue (fotorealistische) Farbwiedergabe ist erst ab 24 Bit pro Bildpunkt möglich. Damit lassen sich rund 16,7 Millionen Farbtöne wiedergeben.

Frequenz
Siehe **Frequenzbereich**.

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.

Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)
Siehe **Joystick**.

Gigabyte
1024 **Megabyte** sind ein Gigabyte.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, etwa räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet so den **Hauptprozessor** des Computers.

Grafikspeicher
Da der Weg zwischen Arbeitsspeicher und Grafikkarte in einem Computer sehr lang ist und die Daten viel Zeit benötigen, bekommt der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen **Arbeitsspeicher**. Der ist vom Grafikprozessor schneller erreichbar und entlastet den **Hauptspeicher**. Der Vorteil: Computergrafiken werden viel schneller berechnet.

Hauptplatine
Die Hauptplatine verbindet alle Computerbauteile wie etwa Grafikkarte, **Arbeitsspeicher**, **Prozessor** und **Laufwerke** miteinander. Alle diese Komponenten werden über spezielle Anschlüsse mit der Hauptplatine verbunden. In Fachkreisen wird meist der englische Begriff „Mainboard“[12] verwendet.

Hauptprozessor
Der Hauptprozessor ist das Kernstück und zentrale Steuerorgan eines jeden Computers. Siehe auch **Prozessor**.

Hauptspeicher
Der **Arbeitsspeicher** auf der Hauptplatine wird auch als Hauptspeicher bezeichnet.

Hertz
Hertz (Hz) ist eine Einheit für die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

IDE-Anschluss
IDE steht für „Integrated Drive Electronics“[13]. IDE ist eine Anschlussnorm für in den Computer eingebaute Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, CD-Recorder oder Bandlaufwerke. IDE hat sich als Standard etabliert. Jeder moderne Computer hat mindestens zwei IDE-Anschlüsse, manche sogar vier.

Infrarot-Empfänger
Ein Infrarot-Empfänger kann Daten von einem entsprechenden Sender empfangen. Fast alle Fernseher empfangen zum Beispiel ihre Befehle von einer Fernbedienung über Infrarot. Vergleichbar kann ein entsprechend ausgestattetes Handy Daten vom Computer empfangen. Im Gegensatz zur Funkübertragung

Joystick[4] (Steuerknüppel)
Der Geschwindigkeits-Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der den Gashebel eines Flugzeugs simulieren soll. Schieben Sie den Hebel ganz nach vorne, so geben Sie „Vollgas“, ziehen Sie ihn zurück, nehmen Sie Gas weg. Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, dass Auslenkungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, seine Bewegung nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

1sprich: „Ohtomatick Akoustik Mänädschment“ 2sprich: „Äckselleraitid Gräfficks Port“ 3sprich: „Bentschmark“ 4sprich: „Dschoi-Stick“ 5sprich: „Baios“ 6sprich: „Bällßick Inputt Autputt Ssisstem“ 7sprich: „Bluhtuhß“ 8sprich: „Bait“ 9sprich: „Dairekt Memmeri Äckßess“ 10sprich: „Didschitel Wörsatail Disk“ 11sprich: „Didschitel Wischju-el Interfäit“ 12sprich: „Mäinbohrd“ 13sprich: „Intigrätid Draif Ileckttronnicks“

Bildauflösung



Niedrige Bildauflösung.



Hohe Bildauflösung.

Das auf einem Computer-Bildschirm dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, **Pixel** genannt. Die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, etwa 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte. Je höher die Bildauflösung ist, desto genauer und besser ist die Darstellung. Außerdem ergibt sich ein größeres Bild. Als dritter Wert wird hier manchmal auch die „Farbtiefe" angegeben: 1024 x 768 x 24 beschreibt eine Grafikeinstellung mit 1024 mal 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 24 Bit. Damit lassen sich 16,7 Millionen Farben darstellen.

müssen bei Infrarot die Geräte „Sichtkontakt" haben, da Infrarot Lichtsignale nutzt, die für den Menschen nicht sichtbar sind.

ISDN

Das digitale Telefonnetz ISDN (Integrated Services Digital Network[14]) 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**.

Kompatibilitäts-Modus

Um auf jüngeren Betriebssystemen Programme laufen zu lassen, die eigentlich nur auf älteren Betriebssystemen funktionieren, gibt es den so genannten Kompatibilitäts-Modus. In diesem Modus verhält sich zum Beispiel ein Computer mit Windows XP so, als würde er mit Windows 95/98 laufen. Den Kompatibilitäts-Modus unter Windows XP starten Sie über den im Betriebssystem enthaltenen „Kompatibilitäts-Assistenten".

Laufwerk

Laufwerke sind Computer-Bauteile, mit denen Daten von Speichermedien, etwa CD-ROMs oder **DVDs**, gelesen werden können. Mit manchen Laufwerken lassen sich auch Daten speichern, zum Beispiel mit Festplatten-Laufwerken.

LC-Display

Abkürzung für „Liquid Crystal Display[16]". Mittels dieser Flüssigkristall-Anzeige ist der Bau von sehr flachen Bildschirmen möglich. Zwischen zwei Folien wird eine Schicht mit Flüssigkristallen eingefügt, die bei angelegter Spannung die Lichtbrechung ändern und so unterschiedliche Farben darstellen können.

Link-Kabel

Mittels eines Link-Kabels werden zwei baugleiche Videospielgeräte, wie etwa die Playstation oder der Gameboy, verbunden. Darüber ist ein Datenaustausch oder ein gemeinsames Spielen wie bei einem **Netzwerk** möglich.

Megabit

Die kleinste Informationseinheit, die ein Computer verarbeitet, heißt **Bit**. Ein Bit hat entweder den Wert 1 oder 0. Genau 1 048 576 Bit sind ein Megabit.

Megabyte

Ein Megabyte = 1024 **Kilobyte**.

Megahertz

Ein Megahertz sind eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel

Siehe **Analog-Stick** im Kasten **Gamepad (Spieletastatur)**.

Mono

Im Gegensatz zum zweikanaligen **Stereo** erfolgt die Tonwiedergabe in Mono über nur einen Kanal. Ein räumlicher Höreindruck ist damit selbstverständlich nicht möglich.

MP3-Format

Das MP3-Format ist ein verbreiteter Standard zur Komprimierung (Verkleinerung) von Musik- und anderen Audiodateien. Unkomprimierte Dateien können mittels MP3 auf rund ein Zehntel der ursprünglichen Größe fast ohne hörbare Einbußen reduziert werden.

Multitap

Über Multitaps können zusätzliche Spieletastaturen an eine Videospielkonsole angeschlossen werden. Gängig sind Multitap-Geräte, die vier Anschlüsse bieten. Entsprechend können zum Beispiel an einer Playstation mit ihren zwei Anschlüssen insgesamt bis zu acht Spieletastaturen über zwei Multitaps angeschlossen werden.

Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkkarte

Eine Netzwerkkarte wird in den Computer eingebaut, um ihn mit einem **Netzwerk** zu verbinden. An die Karte wird entweder ein Netzwerkkabel angeschlossen, oder die Verbindung zu anderen Computern wird drahtlos über Funkwellen hergestellt.

Netzwerkkabel

Um Computer zu einem **Netzwerk** zu verbinden, müssen die **Netzwerkkarten** der Computer mit einem Netzwerkkabel verbunden werden.

Optischer Ein- und Ausgang

Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein Kunststoffkabel übertragen.

PAL-Balken

PAL ist die Farbfernsehnorm in Deutschland, NTSC die in den USA und Japan. NTSC-Geräte können keine PAL-Programme darstellen und umgekehrt. Deshalb müssen Spiele für den deutschen Markt vom Hersteller dem PAL-System angepasst werden. Dabei gibt es ein Problem: NTSC überträgt Fernseh- und Videosignale mit einer geringeren **Bildauflösung** (weniger Bildschirmzeilen). Bei der Umsetzung für PAL reichen die im Spiel enthaltenen Bildinformationen nicht ohne Nachbearbeitung für eine Bildschirm füllende Darstellung aus. Das Bild von NTSC-Spielen wird dann auf dem PAL-Fernseher gestaucht, am oberen und unteren Rand sind schwarze Balken, die so genannten PAL-Balken, zu sehen.

Partition

Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

PC-Netzwerk

Siehe **Netzwerk**.

PCI-Anschluss

PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[17], auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte". Es handelt sich um einen Standard für Computer-Steckkarten. Der PCI-Standard hat vor einigen Jahren die wesentlich langsameren ISA- und VESA-Standards abgelöst.

Pixel

Jedes Computerbild ist aus einzelnen Bildpunkten zusammengesetzt. Diese Bildpunkte bezeichnet man als Pixel. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto feiner kann es gezeichnet werden.

Gamepad[15] (Spieletastatur)

Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem **Analog-Stick** kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links". Besondere Aktionen, wie „Nachladen" oder „Zur Seite schauen", lösen Sie mit den **Schultertasten** aus.



Im Gegensatz zum Analog-Stick kennt das **Steuerkreuz** nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".

[14] sprich: „Intigaitid Ssörwiss Didschitel Netwörk"
[15] sprich: „Gämpad"
[16] sprich: „Likwidd Kristel Dsplai"
[17] sprich: „Periferel Komponents Interkonnekt"

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen.

Scart
Über den so genannten Scart-Anschluss lassen sich mit den entsprechenden Kabeln Bild und Ton etwa zwischen Fernsehgerät und **DVD**-Spieler, Videorecorder oder Satelliten-Empfänger übertragen. An den Geräten befindet sich die 21-polige Buchse, das Scart-Kabel hat an beiden Enden passende Stecker. Bei einfachen Scart-Kabeln sind häufig nicht alle Pole belegt, so dass nicht alle Signale übertragen werden. In Europa und Amerika gehört der Scart-Anschluss an Fernsehgeräten, Satelliten-Empfängern, DVD-Spielern und Videorecordern seit einigen Jahren bereits zum Standard.

Scart-Buchse
Siehe **Scart**.

Scart-Kabel
Siehe **Scart**.

Schultertasten
Siehe **Gamepad**.

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 Berechnungen abnehmen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken) sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten innerhalb des Netzwerks.

Steckplatz
Auf einer PC-Hauptplatine sind zahlreiche Steckplätze zu finden. Diese erfüllen unterschiedliche Funktionen. So gibt es Steckplätze für **Arbeitsspeicher**, **Grafikkarten**, **Netzwerkkarten** oder **Soundkarten**.

Stereo
Eine Stereoanlage gibt Musik oder Sprache auf zwei Kanälen (links und rechts) über die Lautsprecher wieder. So soll ein räumlicher Klang vermittelt werden.

S-Video-Ausgang
S-Video überträgt Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander, die Anteile von S(uper)-VHS-Signalen werden also auf getrennten Kabel-Adern übertragen. So kommt es zu weniger Signal-Überlagerungen. Und das führt zu einer besseren Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet die S-VHS-Ein- und Ausgänge mit anderen Geräten.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist die Prozessorgeschwindigkeit.

Treiber (Steuerungsprogramme)
Viele Bauteile im Computer und angeschlossenen Geräte benötigen ein Steuerungsprogramm (Der Fachbegriff dafür lautet: Treiber). Ein Treiber funktioniert nur mit dem passenden Bauteil oder Gerät. So kann etwa ein Grafikkartentreiber keiner Soundkarte Töne entlocken und funktioniert auch nur mit dem Typ Grafikkarte, für den er programmiert wurde. Verschiedene PC-Betriebssysteme, wie Windows ME oder Windows XP, benötigen unterschiedliche Treiber.

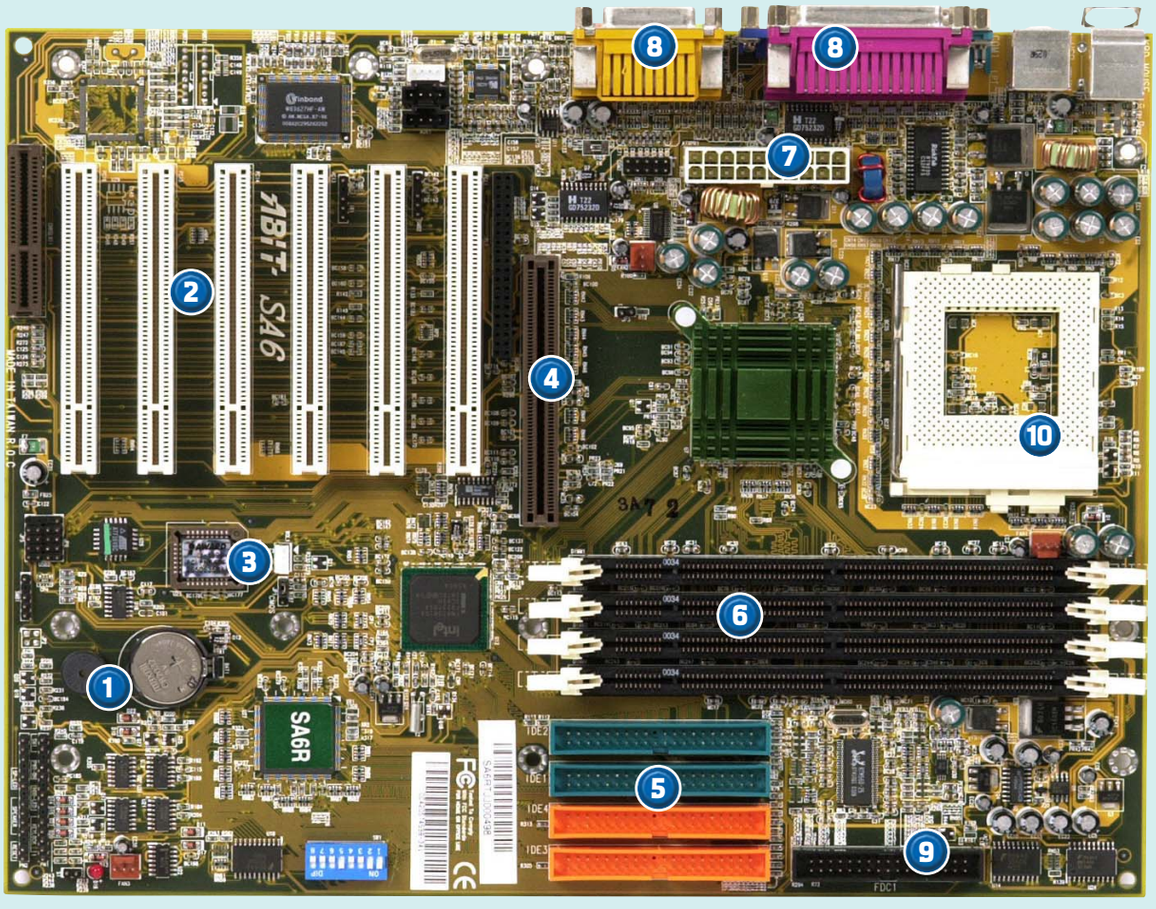
USB
Der USB-Anschluss (Universal Serial Bus[5]) ist eine Anschlussform für Computer und Zusatzgeräte. Windows XP etwa erkennt angeschlossene USB-Geräte automatisch. Die maximale Datenübertragungsrate beträgt für USB Version 1.1 bis zu 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

USB-Buchse
Siehe **USB**.

Zusatzprogramm (Patch[7])
Das Wort „Patch“ kommt aus dem Englischen und heißt auf Deutsch „Flicken“. Damit werden Zusatzprogramme bezeichnet, die man einsetzt, um Programmierfehler bereits fertiger Software zu beheben. Auch Spielverbesserungs-Programme gehören zu dieser Art.

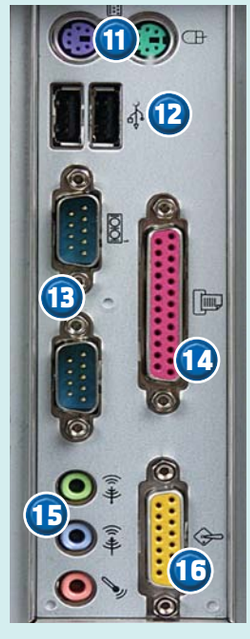
Hauptplatine (Motherboard[3]/Mainboard[4])
Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner oder **DVD**-ROM-Laufwerke. Der Prozessor sitzt auf einer speziellen Halterung und kann bei Bedarf gegen ein schnelleres Modell ausgetauscht werden. Manche Hauptplatinen haben je eine eingebaute Grafik- und Soundkarte, die jedoch häufig nicht sehr leistungsfähig sind und auch nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten benutzen.

1. Lautsprecher, der mit Pieptönen auf Fehler hinweist
2. **PCI-Anschluss**
3. Chip, der das **BIOS** enthält
4. **AGP-Anschluss**
5. **IDE-Anschlüsse**
6. Steckplätze für **Arbeitsspeicher**
7. Anschluss für Stromkabel vom Netzteil
8. Anschlüsse für Tastatur, Maus, Drucker, Zusatzgeräte
9. Anschluss für Diskettenlaufwerk
10. Sockel für **Hauptprozessor**



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). Die Farben können je nach Hersteller unterschiedlich sein.
16. Gameport zum Anschluss eines **Joysticks**.



[1] sprich: „Sörwer“ [2] sprich: „Klaients“ [3] sprich: „Masserbohrd“ [4] sprich: „Mäinbohrd“ [5] sprich: „Juniwörßel Ssirl-el Bass“ [6] sprich: „Pätsch“

[7] Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2“ zu tun

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Picture Press

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

Computer 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.

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.com
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	0700-06684827	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	06104/948-20	06104-948217	◆ 01907-45547	◆ 01907-45547	täglich 8 - 24 Uhr	keins	www.sunflowers.de
Swing! Entertainment (Media AG)	41564	Kaarst	02131-40660	02131-4066440	■ 02131-4066499	■ 02131-40660	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131-4066440	www.swing-games.com
Take 2 Interactive	80798	München	089-278220	089-27822111	■ 01805-217316	◆ 01908-7326836	Mo-Fr S: 8-24 Uhr, T:12-20 Uhr[2]	keins	www.take2.de
Tandem Verlag	53639	Königswinter	02223-91650	02223-916590	■ 01805-606010	■ 01805-606010	Mo-So 13-18 Uhr	089-60601006	www.tandem-verlag.de
TDK mediactive	40880	Ratingen	00352-50501277	00352-50501400	◆ 00352-50501435	◆ 00352-50501435	werktags 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805-605511	02151-4189418	■ 01805-605511	◆ 01905-05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905-05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030-5363580	030-53635811	■ 030-5363580	■ 030-5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030-53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	■ 01805-554938	◆ 01908-8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211-338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040-37682100	040-37682199	■ 040-89703322	◆ 01905-80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	◆ 01907-71887	◆ 01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805-0774353	06103-9940155	■ 06103-9940940	■ 01805-0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103-994035	www.universalinteractive.de
Wanadoo	21509	Glinde	040-710060	040-71006280	◆ 01908-46026	◆ 01908-46027	Mo-So 8-24 Uhr	040-71006280	www.wanadoo-edition.com

■ bis zu 0,123 Euro pro Minute ▲ bis zu 0,24 Euro pro Minute ▼ bis zu 0,49 Euro pro Minute ◆ mehr als 0,49 Euro pro Minute

[1] siehe auch Infogrames [2] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
1&1	91, 92, 93, 94, 95
123 Multimedia	171
Ak tronik Software	121
Allianz	87
AMS	63, 64, 65, 67
AS Interactive	225
AutoBild.de	223
Avery Dennison Zweckform	47
AVM Computersysteme	103
Casio	79
COMPUTERBILD SPIELE	Beilage, 196, 197
CDV AG	58, 59, 193
DAC GmbH	125
Data Becker	159
debitel	23
Dell Computer GmbH	28, 29
Deutsche Expert	228
Deutsche Telekom	107
DSF	215
Deutsche Bahn	201
eBay GmbH	37
Electronic Arts	13, 85, 113, 147, 165, 187, 213
Ferrero	45
Game-Press Verlag	39
Guillemot GmbH	127
Infogrames	227
JoWood Productions	53
Kaufhof	157
Kellas	161, 163
Koch Media	73
Konami	2, 177
Logitech	114, 115
Masterfoods	151
Medion AG	131
Microsoft	17, 119, 207
Otto	209
Samsung	185
Saturn	80, 81
Siemens	25
SMS Online GmbH	11, 211
Strack/Selling Points	41, 149, 153, 169, 219
Strato AG	167
Take 2 interactive	35, 203
TerraTec	175
THQ	123
T-Mobile	27
Ubi Soft entertainment	101
Ültje	57
Universal pictures	19
Victoriaa	31, 33

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

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 4. Dezember im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Starfox Adventures

Der Dino-Planet braucht dringend Hilfe. Gut, dass es den pelzigen Helden Fox McCloud gibt. Kommen schlaue Füchse locker durch das Spiel, oder wird die Schwierigkeit Sie fuchsteufelswild machen? Die Antwort lesen Sie im nächsten Heft.



Icewind Dale 2

Wenn Ihnen im ewigen Eis plötzlich Feuerbälle um die Ohren fliegen, sind Sie vermutlich im neuesten Rollenspiel gelandet. Mit dem bewährten halben Dutzend Helden stellen Sie sich erneut einer unbekannten Bedrohung im Eiswindtal. Wie sich die kühle Monsterjagd diesmal entwickelt, steht in der nächsten Ausgabe.



Civilization 3 Expansion Set

Neue Herrscher, neue Gegner: In der Erweiterung des Strategie-Hits haben Sie nicht nur acht frische Völker gegen sich, sondern dürfen Ihr Können endlich mit anderen Spielern messen. Ob das Spaß bringt, verrät die nächste COMPUTERBILD-SPIELE.

SPIELETRICKS



Harry Potter

Auch in der Kammer des Schreckens erleben Harry, Ron und Hermine wieder haarsträubende Abenteuer – da kann mancher Jungzauberer schon mal den Überblick verlieren. Aber egal, ob Sie ein Duell gegen den bösen Draco Malfoy gewinnen, sich mit Professor Snape herumärgern oder ein Schwätzchen mit einer Schlange halten müssen: COMPUTERBILD-SPIELE spielt den Dumbledore und hilft Ihnen aus der Klemme.

PROFI-ECKE



Ausgereizt

Sind Sie in Ihrem Lieblingsspiel an einem Punkt angelangt, wo Sie alle Gegenden auswendig kennen, alle Gegner blind finden? Wo das Spiel im wahrsten Sinn des Wortes ausgereizt ist? Dann hat COMPUTERBILD-SPIELE gute Nachrichten für Sie: Möglicherweise gibt es neue Spielstufen, neue Gegner, neue Abenteuer für Sie im Internet. Wo genau Sie die finden können, lesen Sie im nächsten Heft.

HARDWARE



Foto: Manfred Freye

Abgelenkt

Mal um Mal haben die Tester von COMPUTERBILD-SPIELE an 22 verschiedenen Lenkrädern für PC und Konsolen gedreht und Knöpfe gedrückt – alles nur, um die besten Produkte für Sie herauszufinden. Welches hat die beste Ausstattung? Welches hält am meisten aus? Und welches war am schnellsten „abgelenkt" und verschlissen? Den Super-Vergleichstest gibt's 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

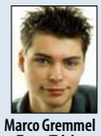

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Piotr Blaszczyk, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Marcus Höfer, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Claus Wruck. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTERBILD-SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/636633 (€ 0,12/Minute), E-Mail: abo@computerbild.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführer:** Christian Nienhaus. **Geschäftsleitung:** Ulrike Fröhling, Holger Martens, Gregor Stemmle. **General Manager:** Erik Peper. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1. Januar 2002. **Vertriebsleitung:** Michael Bamberger. **Produktionssteuerung:** Wolfgang Schubring. **Text- und Nachrichtensysteme:** Knut Hansen. **Verlag und Druck:** Axel Springer Verlag AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen.