1/2003
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 €

Das große Weihnachtsheft

mit 7 Spielen auf CD-ROM

Mit 14 Seiten Tricks zu den Spielen

Simulation

Spiel 1
Für Windows 95, 98, ME und XP

Pizza Connection 2

Spiel 2 Geschicklichkeit
Zetrix

Spiel 3 Denk-/Knobelspiel
Mah Jongg Master 3.0 SE

Spiel 4 Action
Snake Arena SE

Spiel 5 Action
Toy Trouble

Spiel 6 Geschicklichkeit
Wuchtel

Spiel 7 Sportspiel
Carpet Golf VR

PLUS: 2 Demos

Demo 1 Fußballspiel
FIFA Football 2003

Demo 2 Aufbauspiel
Casino Empire

SPIELETESTS

Spiele des Monats
Der Herr der Ringe
- Die Gefährten
- Die zwei Türme

Action
Gemeinsam gegen das Böse

Neue knifflige Fragen
Denk-/Knobelspiel Wer wird Millionär? – 3. Edition

Mit Vollgas durch Miami
Grand Theft Auto – Vice City Action

BRANDAKTUELL

Neue Spiele-Hits

Action Matrix Reloaded
Strategie Rise of Nations
Action Dark Angel
Action Metal Gear Solid 2 – Substance

SPIELETRICKS

Harry Potter und die Kammer des Schreckens
Action
Zaubern und siegen

HARDWARE

22 Lenkräder im Test
Nur 6 sind gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

In diesem großen Weihnachtsheft von COMPUTER BILD SPIELE finden Sie eine CD-ROM mit dem Simulations-Hit „Pizza Connection 2“, sechs weiteren Vollversionen sowie Top-Demos von „Casino Empire“ und „FIFA Football 2003“. Bisher steckte die CD-ROM immer in einer ziemlich dicken Pappe, die nach dem Herauslösen auf den Müll wanderte. Jetzt ist es gelungen, die CD-ROM in ein vom Papier her dünneres und vom Format her kleineres, aber auf der Rückseite ausklappbares „Multi-Cover“ (so der Fachausdruck) zu betten – wobei nicht eine einzige Information verloren geht. Europas größtes Spielemagazin leistet damit auch einen wegweisenden Beitrag zum Umweltschutz. Ihnen eine schöne Weihnachtszeit!

Computer Spiele INTERN

● Testredakteur Frederic Berg (32) traf im Bernabeu-Stadion von Madrid auf Weltmeister Roberto Carlos (29). Der Brasilianer, gefürchtet wegen seines harten Schusses, trat im Dienste von Electronic Arts für das Spiel „FIFA Football 2003“ (Seite 66) an und bekannte ehrlich: „Richtiger Fußball fällt mir leichter.“ Berg (1,81 m) wunderte sich über die kleinen Füße von Carlos (1,68 m): „Wenn er den Ball trifft, müsste der Schuh eigentlich im Ventil steckenbleiben.“



Auswärtsspiel: Frederic Berg (32) mit Roberto Carlos (29) in Madrid.

● Sport treiben und gleichzeitig am Computer spielen, ist Testredakteur Kai Lewendoski (38) auf dem Dachboden gelungen. Er hievte sein Fahrrad, das er 1987 in Berlin als Politik-Student für stolze 2100 Mark gekauft hatte, auf einen „Rollentrainer“, wie ihn Profis zum Aufwärmen benutzen, verdrahtete ein neues, daran angeschlossenes Gerät mit dem PC und konnte nun mit Pedaltritten und Lenkbewegungen in ein Rennen auf dem Bildschirm eingreifen (S. 174). Danach schwärmte er von der Tour und der Tortur: „Toll, wenn man Spielspaß und Fitness miteinander verbindet.“



Foto: Manfred Freye

Heimspiel: Kai Lewendoski (38) auf dem Rollentrainer.

Titel-Fotos: Mauritius, Kubka, Montage: COMPUTER BILD SPIELE

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele		4
	Hardware		8
	Kommende Spiele-Hits:		
PC, PS 2, Xbox, GBC	**Matrix Reloaded**	TITELTHEMA	12
PC	**Unreal 2: The Awakening**		14
PS 2, Xbox	**Metal Gear Solid 2 – Substance**	TITELTHEMA	16
PC	**Rise of Nations**	TITELTHEMA	18
PS 2, Xbox	**Dark Angel**	TITELTHEMA	20
	Hitliste		24
	Bunt gemischt		26
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		27
	Riesenerfolg für Anno 1503		36
	Vorserientests:		
PS 2	**Big Mutha Truckers** Rennspiel (im Handel)		34
PS 2	**Contra: Shattered Soldier** Action (ab 15. Februar 2003)		30
PC	**Delta Force – Black Hawk Down** Action (ab 1. März 2003)		32
PC	**Monster Jam Maximum Destruction** Rennspiel (ab 30. Januar 2003)		34
PC	**NBA Live 2003** Sportspiel (im Handel)		35
PC	**Praetorians** Strategie (ab 1. Februar 2003)		32
PC	**Racing Simulation 3** Rennspiel (ab 6. Dezember 2002)		35
PS 2	**Rayman 3 – Hoodlum Havoc** Geschicklichkeitsspiel (ab 1. März 2003)		31
PC	**The Gladiators – Galactic Circus Games** Strategie (ab 1. Januar 2003)		30

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		42
	Die Testtabelle verständlich erklärt		44
PC	**American Conquest** Strategie (im Handel)		88
PC	**Autobahn Raser 4** Rennspiel (im Handel)		56
Xbox	**Blinx – The Time Sweeper** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		116
PC	**Der Herr der Ringe – Die Gefährten** Action (im Handel)	TITELTHEMA	46
Xbox	**Der Herr der Ringe – Die Gefährten** Action (im Handel)	TITELTHEMA	52
PS 2	**Der Herr der Ringe – Die zwei Türme** Action (im Handel)	TITELTHEMA	54
PC	**Die Siedler 4 – Die neue Welt** Aufbauspiel (im Handel)		86
GBA	**Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku** Rollenspiel (im Handel)		124
PC	**FIFA Football 2003** Fußballspiel (im Handel)		66
PS 2	**FIFA Football 2003** Fußballspiel (im Handel)		70
PC	**Gothic 2** Rollenspiel (im Handel)		80
PS 2	**Grand Theft Auto – Vice City** Action (im Handel)	TITELTHEMA	62
PC	**Harry Potter und die Kammer des Schreckens** Action (im Handel)		72
GBA	**Harry Potter und die Kammer des Schreckens** Action (im Handel)		76
PC	**Icewind Dale 2** Rollenspiel (im Handel)		92
PC	**Napoleon** Strategie (im Handel)		100
PC	**RTL Skispringen 2003** Sport (im Handel)		78
Xbox	**Splinter Cell** Action (im Handel)		110
GBA	**Spyro 2 – Season of Flame** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		94
Cube	**Starfox Adventures** Abenteuer (im Handel)		60
PS 2	**Tony Hawk's Pro Skater 4** Sportspiel (im Handel)		104
PC	**Wer wird Millionär? – 3. Edition** Quizspiel (im Handel)	TITELTHEMA	118
GBA	**Yoshi's Island – Super Mario Advance 3** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		122

GÜNSTIGE SPIELE

PC	**Colin McRae Rally 2.0** Rennspiel (im Handel)		128
PC	**Moorhuhn Kart XS** Rennspiel (im Handel)		126
PS	**Star Wars: Rebel Assault 2 – The Hidden Empire** Action (i.H.)		130

SPIELETRICKS

PC	**Anno 1503**		156
PC	**Carpet Golf VR**	TITELTHEMA	147
PC	**Der Herr der Ringe – Die Gefährten**	TITELTHEMA	150
PS 2	**Grand Theft Auto – Vice City**	TITELTHEMA	160
PC	**Harry Potter und die Kammer des Schreckens**	TITELTHEMA	162
PC	**Mah Jongg Master 3.0 SE**	TITELTHEMA	146
PC	**Pizza Connection 2**	TITELTHEMA	140
PC	**Snake Arena SE**	TITELTHEMA	146
PC	**Toy Trouble**	TITELTHEMA	147
PC	**Wuchtel**	TITELTHEMA	147
PC	**Zetrix**	TITELTHEMA	148
	Geheime Tricks (Cheats)		166

MAGAZIN

Ein neues Autorenspiel entsteht		172
Sport und Spiel: Mit dem Heimtrainer geht beides		174
Gewinnspiel		176

HARDWARE

Test: 22 Lenkräder für PC und Konsolen	TITELTHEMA	178
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		179
Testergebnisse im Detail		180
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt		186

RATGEBER

Großputz im PC: Festplatte optimieren	192
So installieren Sie ein Spiel	194

PROFI-ECKE

Neue Spielstufen, Charaktere, Waffen und Welten durch „Spiel-Mods“ aus dem Internet	200

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: **„Pizza Connection 2“** TITELTHEMA **„Zetrix“** TITELTHEMA **„Mah Jongg Master 3.0 SE“** TITELTHEMA **„Snake Arena SE“** TITELTHEMA **„Toy Trouble“** TITELTHEMA **„Wuchtel“** TITELTHEMA **„Carpet Golf VR“** TITELTHEMA. Probierversionen (Demos): **„FIFA Football 2003“** TITELTHEMA, **„Casino Empire“** TITELTHEMA. Sonstiges: **Acrobat Reader 5.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.1b** (Steuerungsprogramm), **Microsoft Windows Installer 2.0.**

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	44 - 45
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM	134
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	184 - 185

Meldungen

Krise bei Jowood

„Umsatz- und Ergebnisziele deutlich verfehlt. Umfassende Restrukturierungsmaßnahmen eingeleitet. Gespräche mit Hausbanken laufen." So schlechte Nachrichten meldete kürzlich die an der Wiener Börse notierte Jowood Productions Software AG („Der Verkehrsgigant", „Gothic[1] 2"). Das Ergebnis vor Zinsen und Steuern betrug minus 4,1 Millionen Euro. Als Grund gab Jowood rückläufige Verkäufe an. www.jowood.de

Vollgas in der Disco

Mit „Need for Speed – Hot Pursuit[2] 2" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2002, Urteil: „gut") können Sie jetzt in der Disco das Rennen machen. Hersteller Electronic Arts veranstaltet bis Ende Januar in 16 Großraumdiskotheken in ganz Deutschland „Need-for-Speed-Partys". Dort gibt's dann auch tolle Preise zu gewinnen, zum Beispiel Sicherheits-Fahrtrainings im echten Porsche. Electronic Arts will mit der Aktion erreichen, dass Disco-Besucher nur am Bildschirm und nicht nach dem Abtanzen auf dem Heimweg aufs Gaspedal treten. Veranstaltungsorte und Daten finden Sie unter: www.electronicarts.de.



Ein Traum in Rot: Porsche.

Blackstar: Gefeuert!

Der Spiele-Hersteller Blackstar Interactive ist pleite. Ironie des Schicksals: Zuletzt hatte das in Worms ansässige Unternehmen das PC-Spiel „Gefeuert! Dein letzter Tag" (Demo auf Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002) veröffentlicht. Nun die Zahlungsunfähigkeit. Als Begründung gab Blackstar „gravierende Produktverschiebungen und daraus resultierende Umsatzausfälle sowie die allgemeine Rezession" an.

1 sprich: „Gossick" 2 sprich: „Nihd for Spihd – Hot Pörßuht" 3 sprich: „Prain" 4 sprich: „Go'st Mahster"



Schwarzeneggers Albtraum: Samus' Muckis.



Die Lieblingsrolle der Heldin: unruhige Kugel.



Fall für den Kammerjäger: die Parasite-Queen.

Metroid Prime[3]

Wachposten im Weltall

Actionspiel für Gamecube | Die Kopfgeldjägerin Samus Aran kehrt nach Tallon 4 zurück, um einem machtgierigen Diktator den Garaus zu machen. Der außerirdische Motherbrain hat neue Metroiden gezüchtet und will nach einer kleinen Weltraumstation nun das ganze Universum erobern. In 20 Spielstufen steuern Sie die stählerne Amazone durch dunkle Labyrinthe und staubige Tempelanlagen. Herannahende Feinde werden zuerst gescannt und dann mit der passenden Waffe bearbeitet: Die Eis-, Feuer- und Plasma-Geschosse müssen Sie mit Überlegung einsetzen. Gegen die kleinen Sheegothen aus Eis hilft zum Beispiel nur ein kräftiger Feuerball auf den Rückenschild, um sie kampfunfähig zu machen. In besonders heiklen Situationen krümmt sich Samus Aran wie ein Igel zu einer Kugel . So kann sie normalerweise verschlossene Eingänge passieren oder Wände hinaufrollen. Der Klassiker im neuen Gewand macht nicht nur Fans der Amazone einen Riesenspaß.

Angekündigt für:
3. März 2003
Preis laut Hersteller:
59,90 Euro
Infos bei:
Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 01805-005806,
www.nintendo.com

Vietcong

Verpflichtet in Vietnam



Actionspiel für PC | 1967: Amerikanische Streitkräfte führen einen aussichtslosen Krieg im Dschungel Vietnams. Nordvietnamesische Truppen haben an Boden gewonnen und holen zu einem entscheidenden Schlag gegen die Eindringlinge aus. Ein Fall für Sie: Als Anführer einer Eliteeinheit sollen Sie den Vormarsch des Feindes stoppen. In 20 Missionen wird das Szenario des unrühmlichen Feldzuges nachgestellt. Zu Ihrem Stoßtrupp gehören sechs Spezialisten und ein üppiges Waffenarsenal vom Scharfschützengewehr über Granatwerfer bis zum leichten Kampfpanzer. Und wenn selbst das nicht hilft, fordern Sie Luftunterstützung an.



Vorsicht, der Feind lauert überall!

Angekündigt für: 1. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Take 2 GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220
www.take2.de

Ghost Master[4]

Schrecken zum Schmunzeln

Strategiespiel für PC und Playstation 2 | Die Geisterstunde schlägt! Doch keine Angst: Sie werden nicht erschreckt, Sie werden andere erschrecken. Mithilfe eines von 50 schrägen Geistern. Zur Wahl stehen etwa Todesfeen, kopflose Reiter oder wütende Gremlins. Ihr Job ist simpel: Machen Sie harmlosen Menschen den hellen Tag zur Hölle, indem Sie durch mehr als 20 Spielstufen und zwölf Spielumgebungen geistern. Ein Heidenspaß für heimliche Sadisten: Der arglos vorm Fernseher versammelten Familie buchstäblich Feuer unterm Hintern zu machen oder riesige Insektenschwärme in den Hausflur zu zaubern – wer hätte sich das nicht schon immer mal gewünscht …



Die Familie sitzt im Warmen.

Je heftiger sich die Bewohner eines Hauses erschrecken, desto mehr Energie für den nächsten Spuk füllt Ihren Vorrat. Also: Gehen Sie Ihren Mitmenschen mächtig auf den Geist!



Angekündigt für: 1. Quartal 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Empire Interactive, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795,
www.empireinteractive.com

Biathlon 2003

Schussfahrt im Schnee



Langlauf mit Gewehrleistung.

Sportspiel für PC | Es lebe der Sport. In dieser Jahreszeit der Wintersport. Sie wissen ja: Wer die Langlaufbretter anschnallt und dazu ein Gewehr schultert, ist (meist) ein Biathlet. So ein Schneeschütze braucht drei Eigenschaften: Ausdauer, Ausdauer und Ausdauer. Ohne ausgiebiges Training läuft nichts, denn wer nach der Langlaufstrecke völlig abgekämpft am Schießstand eintrifft, feuert daneben. Ohne Zielsicherheit wird aber nichts aus der Weltmeisterschaft, zumal 20 computergesteuerte Konkurrenten auf zehn Strecken mit Ihnen um den Titel streiten.

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

Impossible Creatures[5]

Kreativ mit Kreaturen

Strategiespiel für PC | Fliegende Krokodile, Nashörner von raubkatzenartiger Rennqualität oder Pferde mit Stoßzähnen – solche und noch viel mehr ungewöhnliche Kreaturen sollen Sie mit „Impossible Creatures" („Unmögliche Kreaturen" eben) erschaffen. Aus 51 real existierenden Arten können Sie 30 000 absurde Kombinationen basteln. Sind die angriffslustigen Wesen fertig, dann ziehen Sie mit dem merkwürdigen Zoo los, um in 15 Spielabschnitten 14 Inseln zu erobern. Das müsste klappen, denn Ihre ungewöhnliche Armee kämpft gegen alles, was ihren Weg kreuzt. Und wenn die Bodentruppen kein Land mehr sehen, schicken Sie eben Ihre Adler mit den Scherenfüßen in den Nahkampf oder fliegende Löwen an den Start.



Schnittiges Adlergeschwader.

Angekündigt für: Frühjahr 2003
Preis laut Hersteller: 49 Euro
Infos bei: Microsoft GmbH
Konrad-Zuse-Str. 1,
85716 Unterschleißheim
Tel. 089-31760
www.microsoft.com/germany/homeoffice



Tibra oder Zeger? Wie würden Sie diese gestreifte Gattung nennen?



Bösewicht Drake hält Hof in seinem bescheidenen Heim. Bei diesem Empfangskomitee hat Bond alle Mühe, auf dem Teppich zu bleiben.

James Bond 007: Nightfire[6]

Lizenz zum Loslegen

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Im Namen Ihrer Majestät, aber auf eigenes Risiko spielen Sie den berühmtesten Romanagenten der Welt: Bond. James Bond. An zehn Schauplätzen rund um den Globus, von den österreichischen Alpen bis in den Südpazifik, bekämpfen Sie die Machenschaften des Supergangsters Rafael Drake. Der strebt das Übliche an: die Weltherrschaft. Aber Sie werden das verhindern. Mit allen Geschützen, die ein Doppel-Null-Agent so im Gepäck hat. Als da wären: Handfeuerwaffen, Sturm- und Scharfschützengewehre. Für knifflige Kleinarbeit gibt's die typischen Technikspielereien aus Q's Werkstatt, etwa eine Armbanduhr, die per Laser jedes Schloss knackt, oder eine Röntgenbrille, die Ihnen den vollen Durchblick verschafft.

Angekündigt für:
6. Dezember 2003
Preis laut Hersteller: 45,99 Euro (PC), 66,99 Euro (Xbox), 61,99 Euro (PS 2)
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820
www.electronicarts.de



Eine Brille für tiefe Einblicke.

Der Schatzplanet, Der Schatzplanet Mini-Games

Disneys flotter Dreier

Strategiespiel für PC, Geschicklichkeitsspiele für PC, Abenteuerspiel für GBA | Weihnachtsrummel bei Disney: Am 5. Dezember kommt der neue Zeichentrickfilm „Der Schatzplanet" ins Kino. Passend dazu gibt es gleich drei Spiele. Im PC-Strategiespiel können Sie die Abenteuer des Schiffsjungen Jim Hawkins erleben. Als Anführer einer Flotte von Weltraum-Galeonen, die der Königin Schutz vor plündernden Piraten im All gewährt.

„Der Schatzplanet Mini-Games", ebenfalls für PC, wartet mit drei Geschicklichkeitsspielen auf. Da können Sie in 100 Spielstufen Ihre Zielsicherheit als Scharfschütze unter Beweis stellen, eine tückische Hindernisstrecke bewältigen oder mit der Rennyacht durch zehn Wasserpisten pflügen.

Gameboy-Advance-Freunde schließlich dürfen in nachgestellten Filmszenen Details suchen und Rätsel lösen. Kostprobe: Finden Sie auf dem Planeten Montressor die fehlenden Teile eines kaputten Solarsurfers.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller:
30 Euro (Strategiespiel für PC), 10 Euro (Mini-Spiele für PC), 49,95 Euro (GBA)
Infos bei: Disney Interactive, Kronstadter Str. 9, 81677 München, Tel. 089-99340258
www.disney.de/DisneyInteractive



Gameboy-Advance-Spiel: Kunterbunt geht's rund.



Strategiespiel für PC: Raumschiffe einmal anders.



Jim Hawkins (links) muss mit so manchem dicken Brocken fertig werden.

Kurz vorgestellt

Keine halbe Sache

Aus der für den 20. Februar 2003 geplanten Ergänzungs-CD-ROM zur Flugsimulation für PC „IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles[7]" wird nun doch ein eigenständiges Spiel. „Ob das Spiel teurer wird als das eigentlich geplante Add-On, steht bisher noch nicht fest", so Niels Bogdan, Pressesprecher des Herstellers Ubi Soft.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050,
www.ubisoft.de

Piraten in Sicht

Im 2. Quartal 2003 dürfen Sie unter der Totenkopf-Flagge die Segel setzen. Dann soll der Nachfolger des Spiels „Tropico" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001, Urteil: „gut"), „Tropico 2: Pirate Cove[8]" im Handel sein. Diesmal sind Sie als Pirat unterwegs, der seine eigene kleine Insel beherrscht, Sklaven einfängt, Schiffe baut und auf Beutezug geht. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Take 2 GmbH, Tel. 089-278220,
www.frogcity.com/t2/index.html

Lara in Doppelpacks

Eigentlich sollte „Tomb Raider: The Angel of Darkness"[9] für PC und Playstation 2 zu Weihnachten erscheinen. Doch das neue Abenteuer mit Lara Croft wurde auf Februar 2003 verschoben. Als Trostpflaster gibt's nun ein Sonderangebot mit der harten Lady: zwei so genannte „Double-Packs" für Playstation zum Preis von 29,99 Euro. Das erste Paket enthält die Spiele „Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft[10]" und „Tomb Raider 4: The Last Revelation[11]". Im zweiten befinden sich „Tomb Raider 4: The Last Revelation" und „Tomb Raider: Die Chronik".
Infos bei: Eidos GmbH, Tel. 01908-39572
www.eidos.de



„Komm, spiel mit mir!"

5 sprich: „Impossibbel Krihtschers" 6 sprich: „Dschäims Bond 007 Naitfaier" 7 sprich: „Battels" 8 sprich: „Pairät Kohf" 9 sprich: „Tohm Raider – Si Ängschel of Darkness" 10 sprich: „Ädwentschers of Lära kroft" 11 sprich: „Se Lahst Rewwelätschen"

Kurz vorgestellt

Kampf um Hanf

Ist ja alles so schön grün hier – zumindest war das mal so auf der kleinen Wüstenfarm, bevor grüne Männchen davon Wind bekamen, was Pedro hier anbaut: Hanf. Auf



Hanf macht grün im Gesicht.

das Grünzeug sind die Außerirdischen so richtig scharf. Und nun müssen Sie Pedro dabei helfen, die diebischen Aliens mit Spezial-Lassos in Tequila-Flaschen zu saugen und so dingfest zu machen. Für 15,99 Euro ist das schnelle, witzige Spielchen zu haben. Und zum Reinschnuppern gibt's eine kostenlose Probierversion im Internet unter www.alientequila.de.
Infos bei: dtp Vertriebs- und Marketing GmbH, Tel. 040-6699100

Wikinger wieder da

Erst im Frühjahr dieses Jahres erschien „Cultures[1] 2 – Die Tore Asgards", und COMPUTERBILD-SPIELE beurteilte das Spiel in Ausgabe 5/2002 als „gut". Jetzt gibt's ein weiteres Aufbauspiel für PC aus der Reihe. „Die Reise nach Nordland" führt Sie durch sieben umfangreiche Einzelspieler-Missionen in diversen Ländern Europas. Auch Partien im **Netzwerk** S. 220 sind möglich: Bis zu sechs Spieler können sich in sechs Missionen gemeinsam austoben. Der Preis: 29,95 Euro.
Infos bei: Real M, Tel. 040-89703170, www.funatics.de

Die Rettung naht

In „Contra Advance – The Alien Wars Ex"[2] für Gameboy Advance dürfen Sie ab Februar als perfekt ausgerüsteter Soldat die Erde retten, indem Sie zum Beispiel mit der Laserwaffe in sechs groß angelegten Spielstufen gegen eine außerirdische Invasion kämpfen. Für 55 Euro gehört das Spiel Ihnen.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-98557320, www.nintendo.de

[1] spricht: „Kaltschers" [2] spricht: „Kontra Addwahnz – Si Ällie-enWohrs Ex" [3] spricht: „Battel Enschinn Akila" [4] spricht: „Annarki Onlain – Se Notem Wohrs"

Die Sims Online

Freiraum für Familien



Besuch beim Makler – lassen Sie sich bloß nicht übern Tisch ziehen.

Online-Spiel für PC | „Sims"-Freunden in aller Welt steht nächstes Jahr ein neuer Spielplatz offen: das Internet. Die Firma Maxis bastelt zurzeit an einer riesigen Online-Welt, in der Sie sich selbst spielen oder jede beliebige Rolle übernehmen können. Jeder Teilnehmer bekommt sein eigenes Grundstück. Ob Sie darauf nur ein kuscheliges Zuhause errichten oder vielleicht doch lieber eine Discothek, ein Café, ein Theater – das bleibt Ihnen überlassen. Ansonsten gilt das bewährte Spielprinzip: Auch online sollen Sie Beziehungen mit anderen Bewohnern der Sims-Welt pflegen, beruflich voran kommen und Ihren sozialen Status pflegen. Der „kleine" Unterschied ist eben, dass Sie es nicht mit computergesteuerten Figuren zu tun haben, sondern hinter jedem Charakter ein leibhaftiger Mitspieler steckt. Jemanden vom Fleck weg zu heiraten, dürfte dann sicher schwieriger werden, als spontan entscheidende Sims-Fans es gewohnt sind. Vorerst wird es „Die Sims Online" übrigens nur in englischer Sprache geben. Und in dieser Großfamilie erzielte Spielstände werden Sie voraussichtlich nicht in die später startende deutsche Version übernehmen können.

Angekündigt für: 1. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820
www.electronicarts.de



Na dann, machen Sie Ihr Spiel!

Battle Engine Aquila[3]

Raubein im Roboter

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | Irgendwo im Weltall, auf einem fernen Planeten, herrscht Endzeitstimmung. Die beiden verfeindeten Rassen Forseti und Muspell liefern sich erbitterte Kämpfe. Und Sie? Sind Hawk Winter und steuern auf der Seite der Forseti die mächtigste Kampfmaschine der fremden Welt – den Kampfroboter Battle Engine Aquila. Ihr Auftrag: alles erobern, was sich erobern lässt. Ein Dutzend Inseln in Feindeshand nämlich. Auf Ihrem Feldzug werden Sie die Bekanntschaft von 50 teils feindlich, teils aber auch freundlich gesinnten Einheiten machen und im Übrigen ballern, was das Zeug hält. Zwölf durchschlagskräftige Waffen von Übermorgen stehen zur Aufrüstung Ihres monströsen Blechkameraden bereit.



Als Roboter-Pilot leben Sie auf großem Fuß.

Angekündigt für: 9. Januar 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882
www.infogrames.de

Zapper

Greif' dir die Grille

Geschicklichkeitsspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Diebische Elstern klauen bekanntlich alles, was glitzert. Und Maggie, die Königin der Elstern, ist natürlich ein ganz ausgebuffter Langfinger, vergreift sich nicht nur an Gegenständen, sondern hat gleich den hilflosen Bruder von „Zapper", der Grille, entführt. In Zappers Rolle müssen Sie nun das arme Brüderchen aus den Krallen des raffgierigen Federviehs befreien. Zu diesem Zweck hüpfen Sie in 17 kniffligen Spielstufen durch sechs riesige, kunterbunte Welten. Dort müssen Sie sich gegen alles verteidigen, was da so im hohen Gras kreucht und fleucht – zum Beispiel rote Riesenameisen. Aber auch so manche tiefe Schlucht und so mancher Weg über wackelige Holzbohlen machen die Rettungsaktion zum Abenteuer.



Behalten Sie „Zapper" im Auge!

Angekündigt für: März 2003
Preise laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882
www.infogrames.de

Anarchy Online – The Notum Wars[4]

Zurück in die Zukunft

Online-Spiel für PC | Bereits vor gut zwei Jahren erschien das futuristische Internet-Rollenspiel „Anarchy Online" auf dem deutschen Markt. Doch der Hersteller hatte mit dem Internet-**Server** S. 220 zu viele technische Probleme – ein glatter Reinfall für alle Beteiligten, Erinnerungen an diese Zukunft pflegt niemand mehr gern. Mit „Anarchy Online – The Notum Wars" nimmt Koch Media jetzt einen neuen Anlauf. Mit der neuen Version werden jeweils 450 neue Monster und neue Waffen geliefert. In sechs Nachtclubs können Sie mit anderen Spielern plauschen, 80 neue Rüstungs-Sets halten die übelsten Kampfblessuren von Ihnen fern. Und die technischen Probleme seien jetzt vollständig behoben, verspricht der Hersteller. Also dürfte dem Internet-Spielspaß nichts mehr im Wege stehen. Noch besser: Wer das alte Anarchy Online besitzt, darf dabei sein und sich mit Spielern der aktuellen Version das Leben in der Online-Zukunft teilen.



Sonnenschein in der Scheinwelt.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 19,95 Euro, Online-Gebühr für 90 Tage: 44,95 Euro
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795,
www.anarchy-online.de



Achtung, das ist Sintai. Rennen Sie ihr nur nicht ins offene Messer.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen



Erben-Zählerei: Xbox steht vor Generationswechsel.

Xbox 2 vor PS 3?

Ed Fries, Vizepräsident des Unternehmens Microsoft Game Publishing, gab kürzlich bekannt, dass die zweite Generation der Spielekonsole Xbox noch vor Sonys Playstation 3 (Start vermutlich Anfang 2005) auf den Markt kommen soll. Fries' Angaben zufolge nutzt die Xbox 2 „zahlreiche Microsoft-Programmentwicklungen".

Rabatt auf Karte

Die Firma Creative Labs senkt ab sofort die Preisempfehlung für ihre Soundkarte „Sound Blaster Audigy



Rabatz-Angebot: Soundkarte 30 Euro günstiger.

Player"[1] (Test in COMPUTER BILD-SPIELE 6/2002) von bisher 129 auf 99 Euro.
www.europe.creative.com

PS 2 ans Netz

Laut Sony können Besitzer einer Playstation 2 ab Frühjahr 2003 im Internet spielen. Für etwa 60 Euro soll dann ein **Netzwerkadapter** S.220 für die PS 2 zu haben sein. Mit dem Adapter wird ein laut Sony unkompliziertes Internet-Zugangsprogramm geliefert, außerdem ein Spiel, in dem Sie gegen Kontrahenten aus der ganzen Welt antreten können. Zwingende technische Voraussetzung ist allerdings ein **DSL-Anschluss** S.220.
www.playstation.de



Netz-Trumpf: PS 2 ab Frühjahr 2003 internetfähig.

[1]sprich: „Ssaund Blahster Ohdidschi Plaier" [2]sprich: „Engaidsch" [3]sprich: „Ssaitkomm" [4]sprich: „Frihwaif Waieless"



Nokia N-Gage[2]

Angriff aus dem Norden

Finn-Wahl im Spielemarkt: „N-Gage", Gameboy-Alternative vom finnischen Konzern Nokia.

Tragbare Spielekonsole | Der finnische Handy-Hersteller Nokia will im Februar 2003 eine tragbare Spielekonsole in den Handel bringen. „N-Gage" ist ein ehrgeiziges Projekt mit dem Ziel, dem etablierten „Nintendo Gameboy Advance" Marktanteile abzujagen. Technische Details gab Nokia noch nicht bekannt, aber wie man ersten Bildern entnehmen kann, dürfte N-Gage einen von innen beleuchteten Bildschirm haben. Rund 22 Bedientasten und ein Steuerkreuz sollen keine Spielfunktion unberücksichtigt lassen. Erste passende Spiele wird es laut Nokia von der japanischen Firma Sega geben. Sie sind als Einschubmodule mit integrierter Speicherkarte vorgesehen. Einen genauen Termin für den Verkaufsstart und präzise Preisvorstellungen nannte Nokia bislang nicht.

Infos bei: Nokia GmbH, Meersmannstr. 103, 44807 Bochum, Tel. 0234-9840,
www.nokia.de

Sitecom[3] CN 300

Für Sie gelesen

Kartenleser für PC | Datenaustausch einfach gemacht: Mit dem Kartenleser „CN 300" können Sie Daten, etwa Spielstände, bequem von einem Computer zum anderen „transportieren". Vorausgesetzt, Sie haben eine Speicherkarte vom Typ Smart Media, Compact Flash, Memory Stick, Secure Digital, Multi Memory Card oder Micro Drive (Preis je nach Typ, bei einem Fassungsvermögen von beispielsweise 128 **Megabyte** S.220 ab 55 Euro). Außerdem brauchen Sie einen zweiten Kartenleser (aktuelle Computer haben den oft schon an Bord). Das Gerät wird mit dem **USB-Anschluss** S.220 verbunden. Sie können damit dann Speicherkarten mit Daten beschreiben, lesen und wieder löschen – ähnlich, wie Sie es von einer herkömmlichen Festplatte oder Diskette gewohnt sind. Den CN 300 gibt's ab sofort für 49,99 Euro im Handel.



Für Daten-Träger: Kartenlesegerät „CN 300".

Infos bei: Sitecom GmbH, Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising, Tel. 08161-787677,
www.sitecom.com

Altec Lansing XA 3021

Ein explosives Angebot

Lautsprecher für PC und Fernsehgerät | Altec Lansing bietet das neue Lautsprecherset „XA 3021" für PC und Konsolen an. Der Hersteller geizt nicht mit knackigen Werbeaussagen: „Exzellente Klangqualität und explosiver Bass" sollen demnach „realistisches Hörvergnügen" gewährleisten. Das System besteht aus zwei Hochtönern und einer separaten Bassbox. Die maximale Leistung gibt der Hersteller mit 40 Watt an. Die mitgelieferte Fernbedienung dient zur Regelung von Lautstärke, Höhen und Tiefen. Außerdem hat sie zwei Kopfhörer-Anschlussbuchsen für das Spiel zu zweit ohne Lärm, der „Zaungäste" stören könnte. Das Boxentrio XA 3021 steht ab sofort für 119 Euro im Handel.

Infos bei: Altec Lansing GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal, Tel. 06181-943630,
www.alteclansing.de



Mit Granaten-Einschlag: eigenwillig geformtes Boxenset für PC und Konsolen.



Meter-Ware von Saitek: Eine Funkstrecke (links der Empfänger) verschafft Ihnen fünf Meter mehr Abstand zur Playstation 2.

Saitek Freewave Wireless[4] Adapter

Erweitern Sie Ihren Radius

Zubehör für PS 2 | Der zweiteilige „Saitek Freewave Wireless Adapter" soll die Reichweite jedes kabelgebundenen PS-2-Spielsteuergerätes – ob Gamepad, Lenkrad oder Steuerknüppel – um maximal fünf Meter steigern, und zwar per Funkübertragung. Der Empfänger wird mit dem Spielgeräte-Anschluss der PS 2 verbunden, und am Sender schließen Sie das Spielsteuergerät an. Der Freewave Wireless Adapter ist ab sofort im Handel. Die Preisempfehlung gibt Saitek mit 49,99 Euro an.

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



Zweit-Gerät: die Sendestation.



Schöner Doppel-Effekt: Grafik- und TV-Karte.

Guillemot[5] Hercules 3D Prophet All in Wonder 9000 Pro

Alles auf einer Karte

Grafik- und TV-Karte für PC | Die neueste Grafikkarte aus dem Hause Guillemot„Hercules 3D Prophet All in Wonder 9000 Pro", arbeitet mit dem von ATI entwickelten **Grafikprozessor** S.220 „Radeon 9000 Pro" und 64 **Megabyte** S.220 großem **Grafikspeicher** S.220. Laut Hersteller sind **S-Video-** S.220 und **Composite-Anschluss** S.220 jeweils als Ein- und Ausgang vorhanden. Ein **DVI-Ausgang** S.220 zählt danach ebenso zur Serienausstattung. Außerdem hat die Karte einen TV-Empfänger, der das Fernsehen am PC ermöglicht. Bequemes Stöbern im großen Programmangebot ermöglicht die mitgelieferte Fernbedienung. Für 299 Euro gibt's die Hercules 3D Prophet All in Wonder 9000 Pro ab sofort im Handel.

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

Jöllenbeck Speed Link Triton High Quality Headset[6]

Erst reden, dann handeln

Kopfhörer mit Mikrofon für PC | Die Firma Jöllenbeck sagt ihrer neuen Kopfhörer-/Mikrofon-Kombi „Speed Link Triton High Quality Headset" hohen Tragekomfort nach und verspricht zudem optimale Übertragung und Wiedergabe von Sprache und anderen Klängen. Im Anschlusskabel des Headsets sind ein Lautstärkeregler und eine Taste zum Abschalten des Mikrofons untergebracht. Die Preisempfehlung für das Speed Link Triton High Quality Headset gibt Jöllenbeck mit 49,99 Euro an. Im Handel ist es ab sofort.

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



Zur Überwindung der Sprach-Barriere: Jöllenbeck „Speed Link High Quality Headset" für die Verständigung im Netzwerkspiel.

Logitech Momo Racing[7]

Fahren mit Knöpfchen

Lenkrad für PC | Das neue Lenkrad„Momo Racing" von Logitech hat sechs auf der Lenkradnabe versammelte Bedientasten, die dem ersten Augenschein nach gut erreichbar sein dürften, und zwei robust wirkende Schaltwippen hinter dem gummibezogenen Lenkradkranz. Wer die Gänge lieber wie im „bürgerlichen" Auto sortiert, kann auf eine separate Gangschaltung zurückgreifen, der Logitech besonders präzise Funktion nachsagt. Gas- und Bremspedal zählen ebenso zur Serienausstattung wie der Rütteleffekt. Die Pedale sollen dank eines speziellen Haftsystems „auf dem Teppich bleiben", ohne im Renneifer wegzurutschen. Auch für das Lenkrad hat Logitech ein Klemmsystem ausgetüftelt, das eine Befestigung an nahezu jedem Tisch ermöglichen soll. Das Momo Racing ist ab sofort für 149,99 Euro im Handel.

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



Für schnelle Straßen-Feger: Lenkrad „Momo Racing".

Jöllenbeck Speed Link Playstation 2 USB-Keyboard[8]

So tasten Sie sich vor

Tastatur für PS 2 | Etliche PC-Spiele sind mit einer Kombination aus Tastatur und Maus am besten bedient. Diese bewährte Form der Steuerung überträgt Jöllenbeck jetzt auf die Playstation 2. Der Hersteller bietet die PS-2-Tastatur „Speed Link Playstation 2 USB-Keyboard" an. Das Gerät mit allen Knöpfen einer herkömmlichen Computer-Tastatur wird mit dem **USB-Anschluss** S.220 der Konsole verbunden. Ein besonders langes Anschlusskabel soll den nötigen Betrachtungsabstand zum Fernseher gewährleisten. Laut Hersteller lässt sich jede USB-Computermaus an der Tastatur betreiben. Das Speed Link Playstation 2 USB-Keyboard ist ab sofort für 19,99 Euro im Handel.

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



Knopf-Arbeit ist durch nichts zu ersetzen: komplette „PC"-Tastatur für die PS 2.

Kurz vorgestellt



Luft-Prinzip: „cooles" Pad.

Für trockene Hände

Wer bei langem Spiel an der Konsole mit schweißnassen Händen zu kämpfen hat, sollte „Airflo Tornado" von Nyko in die engere Wahl ziehen – eine Spieletastatur (Gamepad), in deren Griffen zwei Lüfter die Hände kühlen. Das Gerät ist für Playstation 2, Xbox und Gamecube zu haben, und zwar derzeit nur im Internet auf der Seite www.nyko.com. Der Preis beträgt rund 25 Euro.

Für flüssige Grafik

Die Firma Guillemot plant, das Spitzenmodell ihrer Grafikkartenreihe, die „Hercules 3D Prophet 9700 Pro", in einer limitierten Auflage mit einem Wärmetauscher zum Anschluss an eine Wasserkühlung auf den Markt zu bringen. Vorteil: Anders als bei Luftkühlung des **Grafikprozessors** S.220 per Ventilator werden kaum Nebengeräusche erzeugt. Außerdem arbeitet Wasserkühlung sehr viel effizienter. Laut Guillemot soll die Sonderserie Mitte Dezember für etwa 550 Euro im Handel sein.

www.guillemot.de

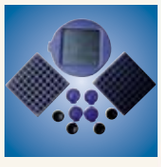


Hitz-Ableiter: Wasserkühlung.

Für sauberes Spiel

Gegen Staub und andere schwebende Partikel in der Luft soll der „Cube Protection[9] Kit" von Jöllenbeck den Gamecube schützen. Das Paket umfasst vier Abdeckungen für die Spielgeräte-Anschlüsse, zwei Dunstfilter für die Seitenwände, die Staubablagerungen im Innern des Gerätes verhindern sollen, und darüber hinaus vier Gummifüße für die Standsicherheit des Gamecubes. Zu haben ist das Paket ab sofort für 7,99 Euro.

www.speed-link.com



Rein-Gewinn: Schutz für den Cube.

[5]sprich: „Ghimoh" [6]sprich: „Ssphd Link Triton Hai Quoliti Hedd-Sset" [7]sprich: „Raißing" [8]sprich: „Ssphd Link Plai-Sstäischen 2 Ju Ess Bi Kihbohrd" [9]sprich: „Kjuhb Protecktschen"

Kurz vorgestellt



Einheits-Steuer: Lenkrad für fünf Spielsysteme.

Runde fünf

Das neue „Thrustmaster Universal Challenge Racing Wheel“[1] eignet sich laut Hersteller Guillemot zum Anschluss an die Spielekonsolen Playstation (PS), PS One, PS 2, Gamecube und Xbox. Die Ausstattung: acht Bedientasten, ein Steuerkreuz, zwei Schaltwippen und Rütteleffekt. Das Gerät kann sowohl am Tisch befestigt, als auch mithilfe zweier Bügel auf die Oberschenkel gesetzt werden. Für 59 Euro ist das Thrustmaster Universal Challenge Racing Wheel ab sofort im Handel.

www.guillemot.de

Runde Sache

Ein kleiner, transportabler Speicher für den Datenaustausch kommt von X-Tensions:„Micro USB Flash Drive“[2] fasst 128 **Megabyte** S.220 an Daten, kleineren Spielen und Programmen. Er wird mit dem **USB-Anschluss** S.220 des Computers verbunden, benötigt laut X-Tensions mindestens das Betriebssystem Windows 98 und kostet 79,99 Euro. Im Handel: ab sofort.



Info-Dienst: Mobilspeicher.

www.x-tensions.net

Bunte Knöpfe

Für alle „Manga“-Fans gibt's die passende Playstation-2-Spieletastatur (Gamepad) zur erfolgreichen Comic-Art. Das„Speed Link Manga Pad“[3] von Jöllenbeck hat zwei Mini-Steuerknüppel, neun Bedientasten, ein Steuerkreuz und Rütteleffekt. Das Gehäuse ist alles andere als schlicht: hier wurden schrille Helden im Manga-Comic-Stil verewigt. Ab sofort ist das Gerät für 14,99 Euro im Handel. www.speed-link.com



Verwirr-Spiel: schrilles, kunterbuntes Gamepad.

[1] spricht: „Gihmoh Ssrasstmahster Juniwörfel Tschällensch Raitßing Wihl“ [2] spricht: „Ex-tenschens Malkro Ju Ess Bi Fläsch Draif“ [3] spricht: „Spihd Link Manga Pad“ [4] spricht: „Kriätif Labs Inzpaier“



Für regen Bild-Wechsel: PNY-Grafikkarte mit Nvidia-Prozessor.

PNY GF 4 Ti 4200-8x

Um das mal darzustellen

Grafikkarte für PC | 219 Euro kostet die „GF 4 Ti 4200-8x“ – laut Hersteller PNY „eine leistungsfähige Grafikkarte zum fairen Preis“. Die arbeitet mit dem Nvidia-**Grafikprozessor** S.220 „Geforce 4 Ti 4200-8x“ und 300 **Megahertz** S.220 **Taktfrequenz** S.220. Der Datenaustausch zwischen dem 128 **Megabyte** S.220 großen **Grafikspeicher** S.220 und dem Grafikprozessor erfolgt laut PNY mit maximal 500 Megahertz. Die Grafikkarte hat einen **S-Video-** S.220 und einen **DVI-Ausgang** S.220. Verfügt Ihr PC über eine moderne **Hauptplatine** S.220 mit **AGP-8x-** S.220 Unterstützung , so soll der Datenaustausch zwischen Grafikkarte und Hauptspeicher besonders schnell erfolgen. Aktuelle Spiele profitieren zurzeit jedoch noch kaum von dieser Möglichkeit. Im Handel ist die GF 4 Ti 4200-8x ab sofort.

Infos bei: PNY GmbH, Peter-Hoffmann-Str. 33, 50996 Köln, Tel. 02236-33630
www.pny-europe.com

Guillemot Hercules 16/12 FW

Geräusche von nebenan

Soundkarte für PC | Für alle, die einen Computer mit **Fire-Wire-Anschluss** S.220 haben und ihn nicht zum Einbau einer neuen Soundkarte aufschrauben möchten, gibt's die „Hercules 16/12 FW“ vom französischen Hersteller Guillemot. Diese Tonabteilung steckt im eigenen Gehäuse und wird einfach mit der Fire-Wire-Buchse verkabelt. Die Hercules 16/12 FW stellt laut Guillemot zwölf **analoge** S.220 und vier **digitale** S.220 Eingänge sowie acht analoge und vier digitale Ausgänge zur Verfügung (daher die Bezeichnung 16/12). Die passende Anschlussbuchse fehlt Ihrem Computer? Das ist im Prinzip kein Problem, aber dann müssen Sie doch ein bisschen handwerkliches Geschick investieren. Das Paket enthält nämlich eine Einbaukarte mit zwei Fire-Wire-Buchsen.

Die Hercules 16/12 FW ist laut Hersteller ab Ende Februar im Handel. Und der will richtig viel Geld dafür sehen, denn laut Guillemot kostet das Gerät stolze 749 Euro.

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



Zur Außen-Übertragung: Die Soundkarte „Hercules 16/12 FW“ wird nicht eingebaut, sondern am Fire-Wire-Anschluss angeschlossen.

Creative Labs Inspire[4] 5.1 Digital 5500

Sechs mit Vorspiel

Lautsprecher für PC, PS 2 und Xbox | Ein Lautsprechersystem speziell für den Einsatz an PC, PS 2, Xbox oder **DVD**-Spieler S.220 präsentiert die Firma Creative Labs. „Inspire 5.1 Digital 5500“ besteht aus fünf Hochtonlautsprechern und einer separaten Bassbox. Der in einem eigenen Gehäuse untergebrachte **Dolby-Digital-5.1-Decoder** S.220 soll für vollen Raumklang sorgen. An der mitgelieferten Infrarot-Fernbedienung können Sie laut Hersteller Lautstärke, Höhe und Tiefen einstellen. Für 199 Euro gibt's das Inspire 5.1 Digital 5500 ab sofort im Handel.

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

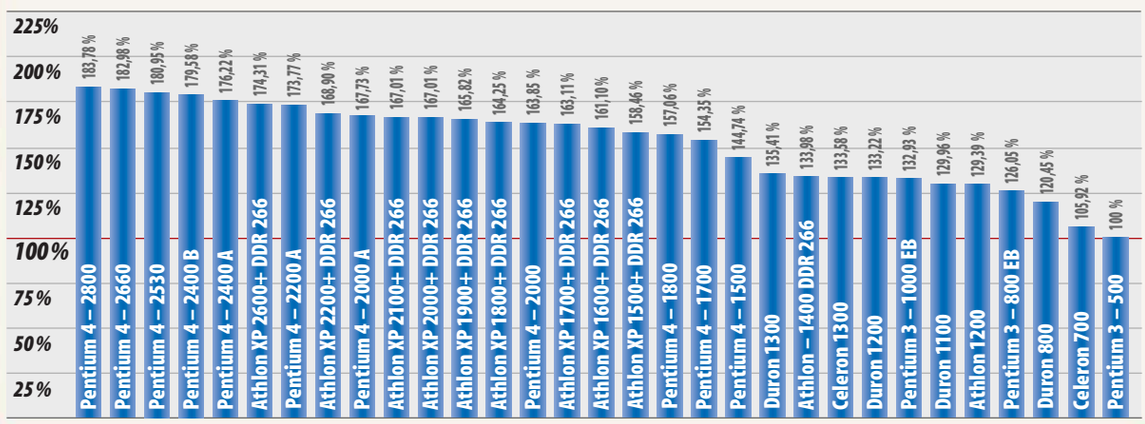


Ein wahrer Musikanten-Stapel: Lautsprecherset für PC, PS 2 und Xbox.

Computer Spiele

DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

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



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Gelenkigkeit ist keine Hexerei: Niobe kann auch ohne Knarre kämpfen.



Kantige Begrüßung: Per Hand-Schlag besiegt der Held seine Gegner.



Ein Liebespaar in der Welt der Matrix: Ob Trinity (Carrie Ann Moss) und Neo (Keanu Reeves) auch im Spiel vorkommen?

Matrix Schöner

Helden im Netz: Kämpfen Sie in der Scheinwelt Matrix gegen die teuflischen Computer-Agenten, und befreien Sie die Menschheit aus der Sklaverei – am PC, an Playstation 2, Xbox und Gamecube

Computerspezialist Neo (Keanu Reeves) muss durch den Kontakt mit den Rebellen Trinity (Carrie Ann Moss) und dem geheimnisvollen Morpheus (Lawrence Fishburne) feststellen, dass alles, was er als „Realität" gesehen hat, gar keine ist – sondern nur von einem gigantischen Computersystem vorgegaukelt wird. In Wirklichkeit werden die Menschen wie Vieh in kleinen Glasgefäßen gehalten und erleben ihr Dasein in der Matrix, der Scheinwelt des Computers. Neo und seine Freunde sagen dem System den Kampf an – und machen Front gegen die fiesen Agenten des Computers. Aber die sind leider eigentlich unbesiegbar …

Als 1999 „Matrix" in die Kinos kam, machte schnell die Runde, dass Filmfans da etwas Neues, bislang noch nicht Dagewesenes zu sehen bekommen würden. Und tatsächlich zählen die Actionsequenzen mit ihren wild drehenden Zeitlupenaufnahmen und rasanten Kampf-Choreografien zu den wegweisenden und mittlerweile oft kopierten Szenen des modernen Unterhaltungskinos. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis auch ein Computerspiel zum Film auf den Markt kommen würde. Im Mai 2003 soll es nun soweit sein: Zeitgleich mit dem zweiten Teil der Kinoreihe gibt es „Matrix Reloaded".

Viel ist bisher weder über Film noch Spiel bekannt, aber einige Informationen konnte COMPUTERBILD-SPIELE den Verantwortlichen doch entlocken.

So sollen zwei Spielfiguren zur Verfügung stehen, ein Mann und eine Frau. Der Charakter von Neo wird dem Spieler aber aus Gründen, die erst im zweiten Kinofilm enthüllt werden, nicht zur Verfügung stehen. Angeblich sei Neo viel zu mächtig, um als Spielfigur zu taugen. Wer den ersten Film gesehen hat, kann sich durchaus vorstellen, dass an diesem Gerücht etwas dran sein könnte.



Sprich: „Mätrix Rilohdid"

Foto: defd-pwe

Beschützer der Computerwelt: der fiese Agent Smith.

Der weibliche Charakter wird Niobe sein, eine Figur, die im zweiten Film erstmals auftaucht und von Will Smiths Gattin Jada Pinkett-Smith verkörpert wird. Über den männlichen Helden darf noch spekuliert werden, vielleicht wird es Morpheus sein, Neos Mentor aus Teil eins.

Wen auch immer Sie durch die elektronische Scheinwelt leiten dürfen, Sie müssen sich auf ein extrem actiongeladenes Spiel gefasst machen – denn was auf der Leinwand zu sehen war, soll auch im Spiel möglich sein. Sie werden also Wände hochlaufen, Salti schlagen und 50 Meter weite Sprünge hinlegen – dazu natürlich Waffen abfeuern, bis der Lauf glüht. Denn anders ist den Agenten des Computersystems nicht beizukommen. Getötet wird daher auch im ganzen Spiel niemand: Die Gegner verschwinden kurz, können Ihnen aber schon in der nächsten Spielstufe wieder begegnen – und so geht das bis zum Ziel.

Damit die Atmosphäre des Films auch im Spiel erhalten bleibt, haben die Regisseure, die Gebrüder Wachovski, nicht nur maßgeblich an der Handlung des Spiels mitgewirkt, sie haben auch fast eine Stunde Filmmaterial exklusiv für das Spiel gedreht. Zu sehen bekommen Sie das natürlich erst, wenn Sie die entsprechende Stelle im Spiel erreicht haben. Wenn das kein Grund zum Weiterspielen ist!

Besonderen Wert legt Hersteller Infogrames darauf, dass



Foto: Cinetext



Aufwärmübung: Der Held ist Kampfsportler …



… beherrscht aber auch ungewöhnliche Tricks.



Kein Schwindel: Niobe entspannt in luftigen Höhen.



Ordnung muss sein: Auch die Polizei ist im Spiel.



Saal-Wette: In der Matrix ist nichts echt – oder?



Gezielter Angriff: Der Neue mit Waffe im Anschlag.



Immer an der Wand lang: Niobe kennt coole Tricks.



Luft hat doch Balken: Niobe im Hangeleinsatz.

Reloaded[1]

Schein

im Spiel nicht etwa „Abfallmaterial" des Films verwendet wurde, sondern die Spielhandlung das Geschehen auf der Leinwand ergänzt – und folglich die Filmsequenzen auch kein weggeschnittener Ausschuss sind, sondern hochwertige Actionkost.

Allen Kinofans, die auch gern spielen, dürfte damit also ein echter Top-Titel bevorstehen. Denn anders als bei vielen anderen Spielentwicklungen nach Filmlizenzen wurde hier nicht geknausert: Nach Angaben von Infogrames flossen etwa zehn Millionen Euro auf das Konto der Entwickler, damit sie in aller Ruhe und ohne Geldnot ein absolutes Spitzenprodukt auf die Beine stellen konnten. Auch die enge Zusammenarbeit zwischen den Wachovskis, die neben der Regie auch das Drehbuch übernahmen, dem gesamten Filmteam, die für Kulissen und Kostüme sogar Anleihen beim Spiel nahmen, und den Spielentwicklern ist ungewöhnlich und verspricht schon deshalb ein mitreißendes Action-Abenteuer. Meist werkeln die Spielmacher nämlich ohne großes Interesse der Filmleute vor sich hin, von Unterstützung ganz zu schweigen.

Wenn der erste Eindruck nicht täuscht, dürfen sich also nicht nur Kinofans auf den Mai freuen, wenn sie endlich Teil zwei zu sehen bekommen – auch die Spieler können dem Monat voller Wonne entgegenfiebern. Denn Matrix Reloaded könnte zu einem der Actionknaller des Jahres werden.

Ob Sie, wie im Film, einem rosa Kaninchen folgen und sich für bunte Pillen entscheiden müssen? COMPUTERBILD-SPIELE hält Sie ständig auf dem Laufenden.

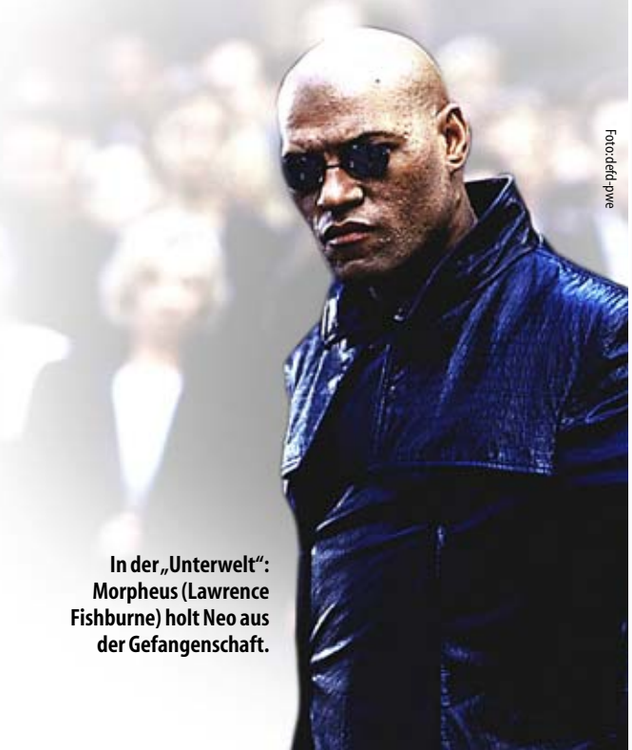


Foto: defd-pwe

In der „Unterwelt": Morpheus (Lawrence Fishburne) holt Neo aus der Gefangenschaft.



Gruppenbild mit Dame: Von links Ingenieur Isaak mit vollem Durchblick, Sheriff John Dalton in voller Montur, Pilot Ne'Ban voller Energie und Erster Offizier Aida in voller Schönheit.

Unreal 2: The Awakening[1]

Sheriff der Galaxis

Bringen Sie dem Abschaum des Alls Manieren bei – mit Bleikugeln und Laserstrahlen

[1] sprich: „Anri-el 2: Si Äwäkening"

Dalton ist Ihr Name. John Dalton. Sie sind Marshall eines gottverlassenen, riesigen Gebietes im Nirgendwo des Weltraums. Eines Tages, Sie fliegen mit Ihrem Raumschiff Atlantis gerade so durch die Milchstraße, kommt ein Notruf rein, dem Sie nachgehen. Im Verlauf des Einsatzes entdecken Sie einen uralten Gegenstand, der von keiner bekannten Rasse im Universum stammt. Und Sie finden noch mehr heraus: Auf vielen Welten in diesem Teil der Galaxis sollen weitere Fundstücke des geheimnisvollen Volkes zu finden sein. Leider sind Sie bald nicht mehr der Einzige, der davon weiß – und ein wildes Wettrennen zwischen den Sternen beginnt …

Lange erwartet von Fans in aller Welt, steht das Actionspiel kurz vor der Fertigstellung. Anfang Februar soll der zweite Teil nun endlich in den Läden stehen. Und Freunde gepflegter Ballerei am PC können sich auf einen echten Kracher freuen: Mehr als 25 Stunden braucht nach Schätzung der Entwickler ein erfahrener Spieler, um das Abenteuer komplett hinter sich zu bringen. Neulinge auf dem Gebiet der rasanten Alien-Bekämpfung werden wahrscheinlich sogar erheblich länger benötigen.

In 13 Aufgaben mit mehr als 30 Spielstufen müssen Sie gegen Bösewichter aus der eigenen und vieler fremden Rassen ins Feld ziehen und zur Not mit Waffengewalt zeigen, wer der Herr im All ist. Dabei brauchen Sie den Weg von einem Einsatzort zum nächsten aber nicht mühsam zu suchen. Wohin Sie fliegen müssen, wird Ihnen rechtzeitig und unmissverständlich mitgeteilt. Zwischen den einzelnen Aufgaben kehren Sie stets auf Ihr Schiff zurück, in dem schon die hübsche Aida, Schiffsingenieur Isaak und der außerirdische Pilot Ne'Ban auf Sie warten und Sie mit guten Tipps oder neuen, besseren Waffen und anderer Ausrüstung versorgen. Aber Hauptbestandteil des Spiels ist garantiert das Kämpfen. Wie bereits im ersten Teil soll aber auch dieses Mal der Schwerpunkt nicht auf hirnlosem Geballere liegen. Eine spannende Geschichte mit zahlreichen unerwarteten Wendungen ist angekündigt. Und Dauerfeuer ist garantiert keine Lösung. Nur mit Köpfchen und Taktik kommen Sie wirklich voran – und ab und zu darf auch mal geschlichen werden, statt nur den Lauf heiß zu schießen.



Nicht jeder Gegner ist hässlich – aber leider sind auch die hübschen gefährlich für Leib und Leben.

Grafisch lässt „Unreal 2: The Awakening" nahezu keine Wünsche offen: Fremde Planeten, unheimliche Wesen, futuristische Waffen und Raumschiffe tummeln sich ab Februar auf den Bildschirmen, dass es nur so kracht. Viel detaillierter geht es momentan wohl nicht. Gerade im Bereich der Umgebung haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet: Wasseroberflächen oder Rauch wirken fast wie abgefilmt, nicht wie programmiert – einen entsprechend schnellen PC vorausgesetzt.

Also nur noch ein wenig Geduld, bald dürfen Sie sich den intergalaktischen Sheriffstern an die Heldenbrust heften, die Knarre aus dem Holster ziehen und den bösen Jungs im All zeigen, wo der Bartel den Most holt. Oder die Alien-Fundstücke.



Auch mit diesem unsympathischen Zeitgenossen müssen Sie zurechtkommen.



Als Ein-Mann-Armee sollen Sie die Bösewichter aufhalten – ein Knochenjob!



Für Bastler: Auch in ferner Zukunft ist die Technik noch reparaturbedürftig.



Feuerstöße gegen das Böse: Als Sheriff müssen Sie auch scharf schießen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Metal Gear Solid 2 – Substance[1]

Im Körper des Feindes

Ein Superagent kehrt zu seinen Wurzeln zurück. Und das geht ganz schön an die Substanz

[1]spricht: „Mettel Gihr Soolid 2 – Ssabstänz"

Agent Solid Snake hat seinen Auftrag ausgeführt und könnte jetzt eine Pause vertragen. Doch der Hersteller des Spiels „Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty" (Test in COMPUTERBILD SPIELE 4/2002) lässt dem alten Haudegen keine Ruhe und gewährt damit allen Playstation-2- und Xbox-Spielern die Chance, das gerade überstandene Abenteuer aus einem ganz neuen Blickwinkel noch einmal zu erleben.

Außer dem „alten" Spiel bietet die **DVD** S.220 „Metal Gear 2 – Substance" eine Menge Zusatzmaterial, das allen Fans (und solchen, die es werden wollen) den Kauf schmackhaft machen und die gewohnte Spielzeit glatt verdoppeln soll. Zahlreiche Neuerungen inklusive: So sind Sie in der runderneuerten Version nicht auf den umstrittenen Pseudo-Helden Raiden angewiesen, um die von Terroristen gekaperte Ölplattform zu erforschen. Sie können das ganze Abenteuer nun endlich komplett in der Rolle des Solid Snake durchspielen. Es versteht sich von selbst, dass dadurch auch die Geschichte neue Wendungen nimmt. Denn Snake hat natürlich eine andere Sicht der Dinge und geht mit vielen Problemen anders um. So muss er beispielsweise kein Richtmikrofon einsetzen, um den Gefangenen mit dem Herzschrittmacher aus den Fängen der bösen Buben zu befreien. Snake hat da so seine eigenen Methoden.

Alles geschafft, Auftrag erledigt, Plattform befreit? Jetzt bloß nicht aufhören, denn es winkt ein zusätzlicher Schwierigkeitsgrad, der allerdings den hart gesottenen Profispieler fordert. Und so heißt er dann auch: „Extreme-Mode".

In den „Snake Tales" erleben Sie fünf in sich abgeschlossene Einsätze des unerschrockenen Agenten. Deren Schauplätze sind zwar allesamt dem bekannten Spiel entnommen, doch die Aufgaben kennen Sie noch nicht. Arbeiten Sie effektiv und schnell, dann gibt's als Bonus ein paar neue Spielfiguren, mit denen Sie die immer schwierigeren Missionen angehen können. Dann streifen Sie etwa als stählerner Ninja oder „im Körper des Feindes" durch die kargen Gänge der Ölplattform. Schließlich sind noch 150 so genannte Virtual-Reality-Missionen vorgesehen, die Ihr ganzes Können als Superspion fordern werden.

Als Lohn aller Mühen winken zahlreiche Extras. Fans der Metal-Gear-Reihe kommen an der Neuauflage eines wirklich bombastischen Actionspiels wohl kaum vorbei. Und alle anderen sollte das Angebot endlich überzeugen. Das Warten lohnt sich!



Ruppige Rolle: Spielen Sie mal den Ninja aus Stahl.



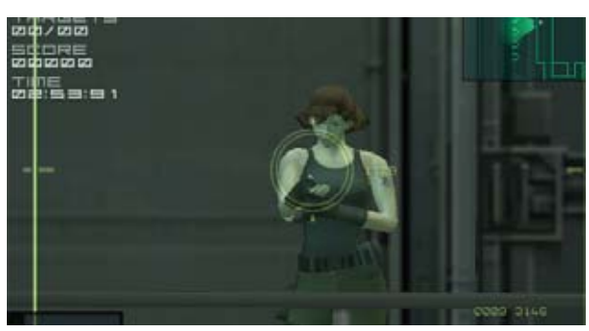
Schicht im Schacht: Snake entdeckt versteckte Ziele.



Harter Haudegen: Iroquois Plissken alias Solid Snake wird auch sein neues Abenteuer sicher überstehen.



Abgekämpfter Antiheld: Der geheimnisvolle Raiden liegt am Boden.



Bleibende Bilder: Mit der Kamera machen Sie im Spiel ein paar Fotos.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Wuseln mal ganz anders: Das Problem der Unübersichtlichkeit erledigt sich nach ein paar Sekunden hier von ganz allein.

Rise of Nations[1]

In der Mittagspause die Welt erobern

Der neue Strategietitel von Microsoft für den PC bietet Planungsspaß auch für Spieler mit wenig Freizeit: Epochenwechsel im Minutentakt

Ein Volk aus der Steinzeit bis in die Moderne zu führen, das ist eine Spielidee, die vielen gut gefällt. Abschreckend wirken dann aber die Spielzeiten von etlichen Stunden oder gar Tagen, wie bei den komplexen Hits „Civilization 3" oder „Empire Earth". Doch „Rise of Nations" schafft perfekt Abhilfe: Trotz eines ebenfalls komplexen Spielsystems können Sie hier eine Partie „Welt erobern" in einer guten Stunde erledigen – allerdings nur, wenn die Computergegner nicht auf volle Kraft eingestellt sind. Gegen ausgefuchste menschliche Strategen oder auch nur auf clever geschaltete elektronische Feinde werden Sie auch hier länger zu tun haben.

Der Start wird erfahrenen Spielern bekannt vorkommen: Sie gründen Ihre Zivilisation mit einer Stadt mitten im Nirgendwo und besitzen außer ein paar kümmerlichen Feldern und der Fähigkeit, einigermaßen geradeaus zu laufen, recht wenig. Durch Produktion von Nahrung und Bauholz erreichen Sie erste Fortschritte in der Entwicklung neuer öffentlicher Gebäude, wie einem Marktplatz oder einer Universität. Und schon bald haben Sie die erste Epoche hinter sich gelassen und finden sich in der klassischen Antike wieder – um auch hier nur kurz zu verweilen. Schließlich heißt das Ziel Neuzeit alias Informationszeitalter. Ob Sie den Sieg davontragen, weil Ihre militärische Übermacht dafür sorgt, dass sich niemand mehr als Gegner eignet, weil einfach nicht mehr genug übrig sind, oder ob Sie durch den Bau möglichst vieler Weltwunder, wie Angkor Wat oder der Terrakotta-Armee, zum wichtigsten Volk werden – Ihre Sache.

Rise of Nations verspricht kurzweiligen Strategiespaß, dürfte aber mit seinen recht hohen Anforderungen Einsteigern doch Probleme bereiten: Denn ohne Erfahrung darüber, wann Sie welche Forschungen vorantreiben und wann Sie welchen Gegner mit welchen Einheiten angreifen sollten, sehen Sie auch bei Rise of Nations schnell recht alt aus. Aber das ist mittlerweile typisch für die meisten Strategietitel.

Grafisch bietet das Spiel eine Mischung aus „Civilization-3"- und „Age-of-Empires"-Optik. Sie sehen Ihr Land von schräg oben, allerdings sind Ihre Einheiten deutlich kleiner als in vergleichbaren Szenarien anderer Spiele. Als Entschädigung für das nicht gerade umwerfend schöne Aussehen bekommen Sie aber optimale Übersicht geboten – hier dürften Sie kaum einmal Orientierungsprobleme bekommen.

Über mangelnde Vielfalt kann sich auf jeden Fall niemand beschweren: 20 spielbare Völker sind geplant, jede Menge seltene Rohstoffe mit zahlreichen Vorteilen für eine Kultur warten auf ihren Finder, und an Militäreinheiten etlicher Typen herrscht ebenfalls kein Mangel.

Microsoft dürfte sich mit diesem Spiel ab März selbst Konkurrenz machen und der Reihe Age of Empires einen ebenbürtigen Gegner präsentieren. Für Fans von Strategietiteln mit Aufbau- und Forschungskomponente ist Rise of Nations jedenfalls ein bisschen so wie die Chinesische Mauer: Man kommt irgendwie nicht wirklich daran vorbei.

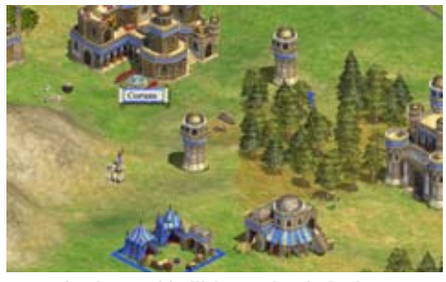
[1] sprich: „Rais off Näischens"



Massenauftrieb: jede Menge Kämpfer unterwegs.



Grenzgänger: ungebetener Besuch von rechts.



Traum in Blau: So friedliche Städte sind selten.



Antike Speerkämpfer unter sich: Gleich knallt's.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Dark Angel[1]

Superheldin Max: Schlagende Argumente

Das hübscheste Gen-Experiment der Fernsehgeschichte hört bald auf Ihren Befehl: Die Kämpferin aus der TV-Serie prügelt ab Februar auch auf Playstation 2 und Xbox

[1] sprich: „Äinschel"

Nach seinem Mega-Erfolg „Titanic" tat Regisseur James Cameron ganz lange erst mal gar nichts – und meldete sich dann mit der Idee zu einer Fernsehserie zurück. Wer die nicht kennt: In „Dark Angel" lebt die junge Max (Jessica Alba) im Jahr 2019 in einem Amerika, das durch eine Atomexplosion in eine anarchistische, brutale Welt verwandelt wurde. Max ist eine genmanipulierte Frau, eine so genannte X5, die mit Eigenschaften von Tieren zur Elitekriegerin aufgerüstet wurde: wendig wie eine Katze, schnell wie eine Gazelle, stark wie ein Ochse – und auch noch mit tierischen Sinnen ausgestattet. Mit zwölf Jahren floh Max mit einigen „Geschwistern" aus dem Versuchslabor „Manticore" und lebt seitdem als Fahrradkurierin in Seattle. Sie ist immer auf der Flucht vor ihren Schöpfern, die alle Ausreißer wieder einfangen wollen – und auf der Suche nach den anderen X5-Wesen, die sicherheitshalber den Kontakt untereinander abbrachen, nachdem sie aus Manticore entkommen waren. Durch ihre freundschaftlichen Kontakte zu dem Journalisten Logan gelangt Max schließlich zu der Überzeugung, dass sie ihre Fähigkeiten für das Gute einsetzen muss.

An diesem Punkt kommen Sie ins Spiel und kämpfen in einem ersten Einsatz in der Rolle des schönen dunklen Engels gegen korrupte Polizisten und andere Fieslinge um Ihre Freiheit und das Leben Ihrer Freunde und Geschwister.

Und dabei wird reichlich geprügelt: Ähnlich wie die Heldin im Spiel „Buffy the Vampire Slayer" (Test in Heft 12/2002), das ebenfalls nach einer erfolgreichen TV-Serie gestrickt wurde, hat Max jede Menge Angriffstechniken drauf. Im Gegensatz zu Buffy aber, die ihre untoten Feinde endgültig erledigt, hält Max nichts vom Töten, sondern begnügt sich damit, ihre Gegner k.o. zu schlagen oder mit speziellen Waffen zu betäuben. Gerät die junge Frau in Wut, deren Grad eine Anzeige auf dem Bildschirm dokumentiert, dann kann sie außer Standard-Attacken noch besondere Kampftricks einsetzen, beispielsweise per Rutschangriff eine ganze Gruppe Gegner umreißen oder mit weiten Sprüngen vor einer feindlichen Übermacht fliehen.

Doch das Spiel besteht nicht nur aus Prügel-Arien: Ab und zu muss Max sich auch an Wachposten vorbeischleichen, Codekarten für Türen besorgen oder sich mit Feuerzeug und Benzinfässern neue Wege in bestimmte Bereiche einer Spielstufe freisprengen. Trotz viel Action darf und sollte der Spieler also ab und zu auch mal nachdenken.

Grafisch überzeugten bereits im November, also drei Monate vor der Veröffentlichung, sowohl das Playstation 2- als auch das Xbox-Spiel. Die Spielfiguren sehen ihren TV-Vorbildern sehr ähnlich, auch die deutschen Stimmen sind die der Synchronsprecher aus der Fernsehserie. Und verschiedene Schwierigkeitsstufen machen Dark Angel auch für mehrfaches Durchspielen interessant. Für Fans von Actionspielen und Freunde der Serie auf jeden Fall ein „heißer" Titel.



Auch eine Heldin braucht mal Pause: Max versteckt sich vor ihren Gegnern.



Spektakuläre Kampftechnik: die Hauswand-Flugrolle.



Ausgeschaltet: Dieser Soldat wird bald schlafen.



Fliegende Körper, aber keine Artistengruppe: Max im Einsatz.



Fast wie geklont: Max im Computerspiel wurde dem lebenden Original, der Schauspielerin Jessica Alba, verblüffend gut nachempfunden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
2	Unreal Tournament 2003	Action	gut	12/2002	Infogrames	16 Jahren
3	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
4	Stronghold Crusader	Strategie	gut	11/2002	Take 2 Interactive	12 Jahren
5	Hitman 2 – Silent Assassin	Action	–		Eidos Interactive	⚠ 18 Jahren
6	Rollercoaster Tycoon 2	Simulation	gut	11/2002	Infogrames	6 Jahren
7	Mafia	Action	gut	10/2002	Take 2 Interactive	16 Jahren
8	Die Sims – Deluxe	Simulation	–		Electronic Arts	3 Jahren
9	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
10	Emergency 2 – The ultimate fight for life	Simulation	befriedigend	12/2002	Take 2 Interactive	12 Jahren
11	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Rollenspiel	gut	11/2002	Ubi Soft	12 Jahren
12	Medieval – Total War	Strategie	gut	11/2002	Activision	12 Jahren
13	Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	9/2002	Vivendi Universal	12 Jahren
14	Cossacks – Back to War	Strategie	gut	10/2002	CDV	12 Jahren
15	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
16	No One Lives Forever 2	Action	gut	12/2002	Ubi Soft	3 Jahren
17	Der erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Aufbauspiel	gut	11/2002	Vivendi Universal	3 Jahren
18	GTA 3	Action	–		Take 2 Interactive	⚠ 18 Jahren
19	NHL 2003	Sport	–		Electronic Arts	3 Jahren
20	Stronghold Deluxe	Strategie	–		Take 2 Interactive	12 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Infogrames	6 Jahren
2	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Infogrames	6 Jahren
3	Digimon Rumble Arena	Action	–		Infogrames	6 Jahren
4	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Infogrames	6 Jahren
5	Delta Force: Urban Warfare	Action	–		Electronic Arts	16 Jahren
6	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action	gut	1/2002	Electronic Arts	6 Jahren
7	Stuart Little 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	11/2002	Sony	6 Jahren
8	FIFA Football 2002	Sport	PC-Version getestet	1/2002	Electronic Arts	3 Jahren
9	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	PS-2-Version getestet	2/2002	Activision	6 Jahren
10	Final Fantasy Anthology	Rollenspiel	–		Sony	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Hitman 2 – Silent Assassin	Action	–		Sony	⚠ 18 Jahren
2	This is Football 2003	Fußballspiel	–		Sony	3 Jahren
3	Tekken 4	Prügelspiel	befriedigend	12/2002	Sony	12 Jahren
4	Bournout 2	Rennspiel	–		Acclaim	6 Jahren
5	Pro Evolution Soccer 2	Fußballspiel	gut	8/2002	Konami	3 Jahren
6	Onimusha 2	Rennspiel	–		Electronic Arts	16 Jahren
7	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
8	Timesplitters 2	Action	–		Eidos Interactive	16 Jahren
9	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	gut	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
10	Medal of Honor – Frontline	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Action	befriedigend	1/2003	Infogrames	3 Jahren
2	Yoshis Island – Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2003	Nintendo	3 Jahren
3	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
4	Golden Sun	Rollenspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
5	Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	gut	10/2001	Nintendo	3 Jahren
6	Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2001	Nintendo	3 Jahren
7	Sonic Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	5/2002	Infogrames	3 Jahren
8	Donald Duck Advance!	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2002	Ubi Soft	3 Jahren
9	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	7/2001	Nintendo	3 Jahren
10	Crash Bandicoot XS	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	5/2002	Vivendi Universal	3 Jahren

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	gut	11/2002	Nintendo	6 Jahren
2	Resident Evil	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
3	Super Smash Bros. Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Abenteuer	sehr gut	12/2002	Nintendo	16 Jahren
5	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
6	Turok Evolution (englische Version)	Action	–	12/2002	Acclaim	⚠ 18 Jahren
7	Turok Evolution (deutsche Version)	Action	PS-2-Version getestet	11/2002	Acclaim	16 Jahren
8	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PS-2-, PC-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
9	WWE Wrestlemania X8	Prügelspiel	–		THQ	12 Jahren
10	Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron 2	Action	gut	7/2002	Electronic Arts	12 Jahren

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	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	Pokémon – Gelbe Edition[1,2]	Abenteuer	gut	8/2000	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon – Goldene Edition[1,2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon – Silberne Edition[1,2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon – Kristall-Edition[2]	Abenteuer	gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
7	Pokémon – Rote Edition[1,2]	Abenteuer	sehr gut	12/1999	Nintendo	3 Jahren
8	Super Mario Bros. Deluxe[2]	Rollenspiel	–		Nintendo	3 Jahren
9	The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
10	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Hitman 2 – Silent Assassin	Action	–		Sony	⚠ 18 Jahren
2	Timesplitters 2	Action	–		Eidos Interactive	16 Jahren
3	Conflict Desert Storm	Strategie	–		Codemasters	16 Jahren
4	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PS-2-, PC-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
6	Silent Hill – Inner Fears	Abenteuer	–		Konami	⚠ 18 Jahren
7	Colin McRae Rally 3	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Codemasters	3 Jahren
8	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
9	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	5/2002	Microsoft	12 Jahren
10	Blade 2	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren

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

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Pac-Man

„Pac-Man" wird Kino-Star. Erfinder Namco will mit den Produktionsfirmen Gaga Communications und Crystal Sky, die bereits an den Verfilmungen von „Tomb Raider" und „Resident Evil" beteiligt waren, ein Action-Abenteuer auf die Leinwand bringen. Und das soll die drängende Frage klären: Was machen die mittlerweile ein Vierteljahrhundert alten Charaktere Blinky, Inky, Pinky und Clyde, wenn sie nicht durch ein Labyrinth gesteuert werden? Wann „Pac-Man: The Movie" in die Kinos kommt, steht noch nicht fest.

Verlierer

Nintendo

Mario verurteilt „Mario": Die EU-Kommission in Brüssel hat gegen Nintendo („Super Mario") eine Geldbuße in Höhe von 149 Millionen Euro verhängt. Begründung: unerlaubte Preisabsprachen mit Vertriebspartnern. „Millionen europäischer Familien geben jedes Jahr Millionenbeträge für Videospiele aus. Als Verbraucher haben sie das Recht, Spiele und Konsolen zu einem günstigen Preis auf dem Markt zu erstehen." So begründete EU-Kommissar Mario Monti die saftige Summe. Nintendo will gegen die Strafe klagen. Dennoch dürfen Spieler hoffen – vielleicht sind Nintendo- Produkte ja bald günstiger zu haben.

IN

- Weihnachtswunschzettel mit Computer-Zubehör jetzt an alle Verwandten verteilen – dann gibt's keine „böse Bescherung"
- Mini-Spiel-Turniere mit Kollegen in der Mittagspause – der Verlierer zahlt den Kaffee
- Auf Flohmärkten nach gebrauchten Spielen stöbern – da finden sich oft echte Perlen zum günstigen Preis

OUT

- Selbst gebrannte CD-ROMs nicht beschriften – da finden Sie nie, was Sie suchen
- Unbequeme Stühle am PC – wer gut sitzt, spielt besser
- Inkompetente Verkäufer in Computer-Abteilungen – wer ohnehin schlecht oder gar nicht beraten wird, kauft im Internet günstiger ein

Süß & spielverrückt

Mann, ist die süß! Aber Jana Ina (26), „Miss Brazil 1998", hat auch eine Menge auf dem Kasten, spricht vier Sprachen fließend, hat Journalismus studiert, arbeitet als Event-Moderatorin und veröffentlichte pünktlich zum Faschingsanfang am 11. 11. ihre neue Gute-Laune-Single „Make my Day" – die letzte Scheibe, „Yo te Quiero", dürfte ja den meisten noch im Ohr sein.

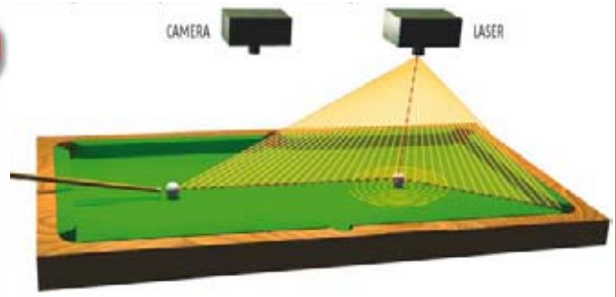
Unterhaltungstechnisch ist die vielseitige Jana immer auf dem neuesten Stand: „Wenn ich zu Hause bin, spiele ich am liebsten Strategie-, Autorenn- oder Sportspiele zusammen mit Freunden. Meine Favoriten sind ‚GTA 3', ‚Anno 1503', ‚Colin McRae Rally 3' und ‚Virtua Tennis 2'."

Unterwegs gibt's Mini-Spiele auf dem tragbaren Computer (Notebook): „Absolut klasse, wenn man auf Reisen ist, weil man schnell im Spiel ist und viel Spaß hat." Außerdem hätte sie im Spiel „Der Herr der Ringe" gern selbst die Rolle des Aragorn übernommen. „Ich glaub', der wäre ich gern mal. So ein richtiger Held." COMPUTER-BILD-SPIELE meint: Bleiben Sie lieber, wie Sie sind, Jana – Sie haben schon viel erreicht.



Foto: Brill

Sie weiß, was gespielt wird: Multitalent Jana Ina (26) wünscht allen COMPUTERBILD-SPIELE-Lesern eine schöne Weihnachtszeit.



Am grünen Tisch: Pool-Billard mit elektronischer Vorgabe der Stoßrichtung.

Zum Kugeln

Was für ein Spielzeug: Forscher der Universität Aalborg in Dänemark haben einen „interaktiven" Billardtisch entwickelt. „James" ist mit einem Computer ausgestattet und kann dem Spieler per Laserlicht die perfekte Stoßrichtung vorgeben. Eine Kamera überwacht die Ballposition, elektrisch verstellbare Spiegel leiten den Laserstrahl. James kann aber noch mehr – zum Beispiel per Bildschirmauskunft erklären, wie es zum letzten Fehlstoß kam. Außerdem wollen ihm die Wissenschaftler auch noch Schadenfreude beibringen, damit er grobe Schnitzer mit hämischen Witzen kommentiert. Die Redaktion meint: verdammt schlechte Tischsitten …



Ein Platz an der Sonne: zwölf Kalendermädchen aus dem Computer.

Schönwetterfront

Sie möchten dem kalten Januar ganz viel Sonne entgegensetzen? Dann nageln Sie doch wärmende Motive an die Wand – mit dem unaussprechlichen „Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball Calendar"[1] von Prima Temp Authors. Der enthält zwölf Bilder mit Volleyball spielenden Bikini-Schönheiten – allesamt am Computer entworfen. Den Kalender gibt's zum gleichnamigen Sportspiel, das im 1. Quartal 2003 exklusiv für Xbox erscheinen soll. Er ist als Import im gut sortierten Buchhandel für rund 18 Euro zu haben. Die ISBN-Nummer: **0-7615-4067-9**

[1] spricht: „Dedd or Äkaif Extrihm Bihtsch Wollibohl Kallender"

Der Richter & das Monster

„Licht aus, Spot an!" – erinnern Sie sich noch? In den 70er-Jahren eröffnete Ilja Richter seine ZDF-Musiksendung „Disco" stets mit diesem inzwischen legendären Spruch. Jetzt verleiht der einstige Kult-Moderator mit seiner unverwechselbaren Stimme einem Videospiel das gewisse Etwas. In „Monster AG – Monster Ball" spricht er das einäugige, grüne Monster Mike Glotzkowski. Das Spiel für Gamecube setzt die Geschichte da fort, wo der Kinofilm „Die Monster AG" aufhörte. Am Ende hatten die Monster ja herausgefunden, dass Lachen mehr bringt als Erschrecken. Und machen nun mit den Kindern gemeinsame Sache, messen sich im friedlichen Völkerball mit glitzernden Discokugeln. Bis zu vier Spieler sollen sich mit dem Partyspiel für 59 Euro vergnügen können.

Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805-60551, www.thq.de



Foto: Cinetext

Die Zeiten ändern sich: „Disco"-Moderator Ilja Richter (links vor rund 30 Jahren) leiht Mike Glotzkowski in „Monster AG" für Gamecube seine Stimme.

Computer Bild Spiele: Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUER		
Primal	PS 2	Januar 2003
Shadow of Memories	PC	1. Quartal 2003
Syberia	PS 2	31. Januar 2003
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius vs. Jimmy Negatron	PC GBA	Mitte Januar 2003
ACTION		
Animaniacs: 2nd Warthog Game	GBA	Anfang Januar 2003
Battle Bots	PS 2 Cube	Mitte Januar 2003
Battle Engine Aquila	PS 2 Xbox	9. Januar 2003
Blood Omen 2	Cube	Januar 2003
Bomberman Max 2: Blue	GBA	10. Januar 2003
Bomberman Max 2: Red	GBA	10. Januar 2003
Cannon Spike	PC	Januar 2003
Contra Advance: The Alien Wars EX	GBA	1. Quartal 2003
Contra: Shattered Soldier	PS 2	1. Quartal 2003
Defender	Xbox Cube	1. Quartal 2003
Men in Black 2: Alien Escape	Cube	Januar 2003
Metal Gear Solid 2 Substance	PS 2 Xbox	1. Quartal 2003
Minority Report	PS 2 Xbox Cube	1. Quartal 2003
RTCW: Enemy Territory	PC	1. Quartal 2003
Tom Clancy's Splinter Cell	PC	Januar 2003
Unreal Episode 2 – The Awakening	PC	23. Januar 2003
Vietcong	PC	1. Quartal 2003
Zone of the Enders: The 2nd Runner	PS 2	1. Quartal 2003
AUFBAUSPIEL		
Coaster Works	PS 2	Mitte Januar 2003
FLUGSIMULATION		
Jane's Attack Squadron	Xbox	Mitte Januar 2003
FUSSBALLSPIEL		
ISS Advance	GBA	Januar 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ape Escape 2	PS 2	Januar 2003
Familie Feuerstein: Bedrock steht Kopf	GBA	Mitte Januar 2003
KARTENSPIEL		
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	PS GBC	1. Quartal 2003
MUSIKSPIEL		
Braz Dolls	PS	16. Januar 2003
PRÜGELSPIELE		
Gio Gio's Bizarre Adventure	PS 2	Januar 2003
Power Stone 2	PC	Januar 2003
Sword of the 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	23. Januar 2003
Micromachines Explosion	GBC GBA	16. Januar 2003
Midnight Club 2	PS 2	1. Quartal 2003
Monster Jam Maximum Destruction	PC PS 2	30. Januar 2003
Racing Evoluzione	Xbox	30. Januar 2003
Rally Fusion: Race of Champions	Cube	1. Quartal 2003
Road Rash Jailbreak	GBA	30. Januar 2003
SIMULATIONEN		
Die Sims	PS 2	17. Januar 2003
Top Angler	Xbox Cube	Mitte Januar 2003
SPORTSPIELE		
Evolution Skateboarding	PS 2 Cube	1. Quartal 2003
Evolution Snowboarding	PS 2 Cube	1. Quartal 2003
Street Hoops	Cube	1. Quartal 2003
Tennis Master Series	PS 2	31. Januar 2003

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Contra: Shattered Soldier[1]

[1] sprich: „Schätterd Ssohldscher“

Actionspiel für Playstation 2 | Ein Planet voller Gefahren und Außerirdischer: Schießen Sie sich den Weg frei!

INHALT

Außerirdische haben die Erde überfallen und richten gewaltige Zerstörungen an. Und Ihre Aufgabe ist, die Eindringlinge mit Waffengewalt zu stoppen. Dazu sind Sie mit Maschinengewehr, Flammen- und Minenwerfer ausgerüstet. Ihnen steht eine scheinbar übermächtige Armee der merkwürdigsten Kreaturen gegenüber. Da gibt es mutierte Schlangen, die Giftblasen speien, und riesige Roboter, die mit Raketen um sich schießen. Für jeden Gegner ist die richtige Angriffstaktik zu finden, um ihn zu besiegen. Mal müssen Sie an der Decke hangeln, mal flach auf dem Boden liegen, dann wieder wild von einer Ecke zur anderen springen und einem Kugelhagel ausweichen. In einigen Spielstufen schwingt sich Ihr Soldat auch auf ein Snowboard oder legt ein Wegstück im Panzer zurück, um besser vorwärts zu kommen.



Gut belichtet: Gegen die Bedrohung durch außerirdische Invasoren kämpfen Sie mit schwerem Geschütz. Blitz und Donner inklusive.

BEDIENUNG

Bei der Handhabung von Steuerkreuz und Feuertasten sind beste Reaktionen und großes Geschick gefragt. Wer nur einen Moment zögert, hat schon verloren. Sie müssen die wenigen Steuerbefehle also komplett verinnerlichen, um diese Schlacht zu überstehen.

URTEIL

So viel Action ist nichts für schwache Nerven. Pausenlos wird geballert, gesprungen und gelaufen. Wer eine echte Herausforderung für seine Reflexe sucht, ist hier richtig.

An manchen Stellen müssen Sie sogar knobeln, wie es weiter geht. Die platte, zweidimensionale Grafik wirkt zwar nicht unbedingt zeitgemäß, ist aber mit sehr viel Liebe zum Detail gemacht und erfüllt Ihren Zweck. Vor allem Freunde klassischer Actionspiele werden ihre Freude daran haben. Dieser Mix macht schon jetzt einen „guten“ ersten Eindruck.

Contra: Shattered Soldier

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	Februar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/keiner
Altersempfehlung	noch nicht geprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Profis
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

The Gladiators
Galactic Circus Games[2]

[2] sprich: „Se Gläddiätors – Gäläktik Ssörkes Gäims“

Actionspiel für PC | Als Gladiator in der Zukunft – die Todgeweihten grüßen wieder

INHALT

Vorbei sind die Zeiten, als sich das Volk noch mit billigen Seifenopern und schlechten Kinofilmen ruhig stellen ließ. In ferner Zukunft sind wieder blutige Gladiatorenkämpfe in riesigen Arenen angesagt – genau wie bei den alten Römern. Doch wo früher die „Retiarier“ (Dreizack-Kämpfer) und „Hoplomachi“ (Schwert-Träger) einander in den Sand warfen, kämpfen nun muskelbepackte Ami-Söldner gegen Außerirdische und galaktische Cyborg-Truppen. Und auch die Kampfarenen sind deutlich abwechslungsreicher geworden. Die riesigen Spielfelder bestehen aus tropischen Inseln, Hügelkuppen und Eiswüsten, in denen der Spieler seine Soldaten auch schon mal zwischen Bäumen verstecken oder in Bunkern verschanzen kann.

Für strategische Elemente sorgen die Nachschub-Portale, über die der Spieler neue Fußtruppen für seinen Gladiator-Anführer kaufen kann. Denn anders als bei den alten Römern kämpft hier nicht jeder für sich, sondern Volk gegen Volk. Und nur wer rund um seinen Helden genug Soldaten schart, um mit diesem Aufgebot feindliche Festungen schleifen zu können, gewinnt die Spielstufe. Nachschub gibt's allerdings nur gegen Geld – und das wiederum findet man in Form von Kreditkarten, die übers Spielfeld verstreut liegen. Natürlich warten versteckt hinter den Plastik-Piepen meist auch ein paar besonders fiese Gegner. Gedankenloses Drauflosstürmen und Einsammeln bringt also selten Erfolg.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist schnell erlernt. In klassischer Strategiespiel-Manier werden Söldnergruppen mit gedrückter Maustaste zusammengefasst und per Mausklick aufs Ziel zum nächsten Gegner geschickt. Etwas störend ist die Kameraführung: In hügeligem Gelände gerät die eigene Truppe schon mal aus dem Blickfeld. Dann ist mitten in der Schlacht Zeit raubendes Nachjustieren angesagt.

URTEIL

Eine originelle Idee, eingepackt in eine Mischung aus Strategie und Action: So lässt sich „Gladiators – Galactic Circus Games“ in wenigen Worten zusammenfassen. Etwas mager ist allerdings die Machart. Die insgesamt 24 Typen von Spielfiguren werden bald langweilig. Echte Taktikelemente sucht der Spieler zudem vergebens. Sobald der Gegner nah genug ist, feuern die Soldaten aus allen Rohren aufeinander – wer am Ende mehr Kämpfer übrig hat, gewinnt die Schlacht. Das ist nicht wirklich spannend. Insgesamt ist dieser Spagat zwischen zwei Spieltypen weder Fisch noch Fleisch. Der erste Eindruck: „befriedigend“.



Was für ein Zirkus: Gegen stachelige Alien-Horden helfen nur ganze Armeen von Gladiatoren – und es sollten Männer übrig bleiben.

The Gladiators – Galactic Circus Games

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Bigben
Telefon	02271-498590
Im Handel ab	Januar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 800/192 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

Rayman 3
Hoodlum Havoc

3 spricht: „Räimän 3 Huhdlem Häiwok"

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Pfiffiger Held auf großer Tour durch bunte Welten



INHALT

Keine Arme, keine Beine, kein Hals – aber eine schlagkräftige Faust. Das ist Rayman. Auch das neue Spiel aus der beliebten Kultreihe entführt Sie in kunterbunte Welten voller Abenteuer im Kampf gegen die bösen Lums.

Schon ein erster Blick in die dreidimensional gestaltete Spielumgebung weckt Vorfreude auf die bevorstehende märchenhafte Reise. Haben Sie als kleines Kind von einem Baumhaus geträumt? Bitte: Hier gibt's viele bunte Hütten im Geäst knorriger alter Baumriesen inmitten sattgrüner Pflanzen und Büsche, hinter denen glänzende Edelsteine versteckt sind. Eine Idylle, wie sie friedlicher nicht sein könnte. Doch die trügt. Sobald Rayman erste Schritte in das Naturparadies setzt, steht er unter Beschuss. Über 20 Arten von Feinden, allesamt witzig und fantasievoll gezeichnet, wollen dem kleinen Kerl an den Kragen.

Da helfen nur Tricks: Im Zickzack laufen wie ein aufgescheuchter Hase, auf Dächer und Grashügel springen, hinter Baumstämmen in Deckung gehen, an Enterhaken schwingend Schluchten überwinden – und mit der Faust kräftig auf alle Widersacher eindreschen.

BEDIENUNG

Mit der Spieletastatur (Gamepad) haben Sie Rayman schnell im Griff. Jeweils ein Knopfdruck, und der kleine Kobold springt, fliegt oder peilt per Rundumblick die Lage. Mit dem **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S. 220 geben Sie Rayman die Richtung vor.

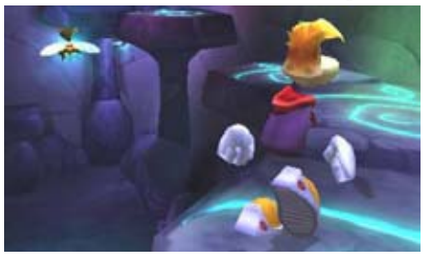
URTEIL

Die Rayman-Reihe ist berühmt für ihr gelungenes Zusammenspiel von Farben, Formen und Musik. Jedes Extra, das Sie einsammeln, löst neue Töne aus, die sich aber so perfekt in die Hintergrundmusik einfügen, als sei die von vornherein genau so und nicht anders komponiert worden.

Auch am Abwechslungsreichtum der Spielumgebungen haben die Entwickler nicht gespart. Außer traumhaften, blühenden Landschaften erleben Sie unheimliche Höhlen, kalte Eiswelten oder gefährliche Vulkangebiete – jede Region fast üppiger und fantasievoller als die anderen. Der hohe Schwierigkeitsgrad dürfte Anfängern allerdings schwer auf die Nerven gehen. „Rayman 3" stellt Geschicklichkeit und Geduld ganz „gut" auf die Probe.

Alles andere als armselig: Rayman macht, wie immer, eine gute Figur.

Hier gähnt nur der Abgrund: Im Kampf gegen die bösen Lums muss Rayman manche Schlucht überwinden – Spieltiefe, die Spaß bringt.



Rayman 3 – Hoodlum Havoc

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211-3380050
Im Handel ab	März 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch nicht geprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC, Xbox, Cube, GBA

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Delta Force
Black Hawk Down[1]

[1]sprich: „Delta Forß – Bläck Hohk Daun"

Actionspiel für PC | Die Lage ist ernst. Sie sind nicht nur in einen Hinterhalt geraten, sondern mitten im Kugel- und Granatenhagel. Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren

INHALT

Die Einen wollen beim Spielen in Fantasiewelten abtauchen, suchen Entspannung und Ablenkung. Die Anderen bevorzugen ein realistisches Ambiente, Themen mit Bezug zur Wirklichkeit. 1993 war der Einmarsch des amerikanischen Militärs in Somalia Realität. Electronic Arts' Actionspiel „Delta Force – Black Hawk Down" versetzt Sie als Mitglied der Spezialeinheiten Delta Force und Task Force Ranger in die damalige Operation Restore Hope (Wiederherstellung der Hoffung). Allerdings handelt es sich bei dem Spiel nicht um ein genaues Abbild der Handlungen. Die kriegerischen Auseinandersetzungen dienen nur als Rahmenhandlung. Im Übrigen wird der Actiontitel in Anlehnung an den nahezu gleichnamigen Kinofilm „Black Hawk Down" entwickelt. Über 20 Aufträge in und um Mogadischu verlangen Vielseitigkeit von Ihnen. An Bord eines Hubschraubers oder Geländewagens sind Sie in erster Linie damit beschäftigt, aus hohem Tempo und vollen Rohren auf gegnerische Fahrzeuge und Truppen zu feuern. Andere Missionen verlangen, dass Sie sich unbemerkt auf Schusters Rappen anschleichen und ein besetztes Dorf befreien. So halten sich taktische Einsätze und Action-Elemente die Waage. Im Spiel sehen Sie Ihre Umgebung aus der Ich-Perspektive. Auf Wunsch können Sie jedoch jederzeit zu einer Verfolger-Ansicht umschalten. Das kann in brenzligen Situationen und zur Planung von Angriffen sehr sinnvoll sein, weil sie auf diese Weise Ihre eigene Spielfigur auf dem Schirm sehen und dadurch mehr Überblick gewinnen. Mehr Dynamik vermittelt jedoch die herkömmliche Sichtweise. Außer Aufträgen im Einzelspieler-Modus steht Ihnen auch der Kampf mit bis zu 16 Teilnehmern im Internet oder lokalen **Netzwerk** S. 220 frei.

BEDIENUNG

Keine Experimente – Delta Force setzt auf typische Actionspiel-Steuerung. Mit der Maus und deren Tasten schauen Sie sich um oder feuern auf Gegner. Die Tastatur dient zur Fortbewegung und zum Waffenwechsel. Mitunter sitzen Sie in einem Fahrzeug, das automatisch läuft – dann brauchen Sie sich nur ums Zielen und Schießen zu kümmern.

URTEIL

Die Vorserienversion hinterließ vor allem in puncto Atmosphäre einen guten Eindruck. Das liegt teils an den authentisch wirkenden Missionen, teils an der gelungenen Optik. Technisch ist noch Feinarbeit nötig, teilweise bremst starkes Ruckeln den Spielspaß. Bis zum Erscheinen im ersten Quartal 2003 dürfte genug Zeit bleiben, den Titel aufzupolieren, damit sich der „gute" Ersteindruck im gesamten Spiel niederschlägt.



Kleine Ursache, große Wirkung: perfekte Reflexionen und Lichtbrechungen auf der Wasseroberfläche, dazu knackige Explosionen.

Delta Force – Black Hawk Down

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-97582111
Im Handel ab	1. Quartal 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/16
Altersempfehlung	noch nicht geprüft
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	noch nicht bekannt
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox, Playstation 2

Prognose:



gut

Praetorians[2]

[2]sprich: „Prätori-ens"

Strategiespiel für PC | Erobern Sie mit römischen Legionen in spannenden Feldzügen die Alte Welt

INHALT

„Die spinnen, die Römer", würden Asterix und Obelix wahrscheinlich sagen, wenn sie von diesem Eroberungsfeldzug der Römer erführen. Beim Echtzeit-Strategiespiel „Praetorians" dürfte den beiden unbeugsamen Galliern dann allerdings das Lachen schnell vergehen. Mit schweren Belagerungswaffen und diszipliniert auftretenden Truppen sind die Römer nämlich nicht zu Scherzen aufgelegt. Der Spieler übernimmt die Rolle eines römischen Generals zur Zeit Julius Caesars und führt seine Truppenverbände durch zahlreiche Feldzüge in Italien, Gallien und Ägypten. Insgesamt sollen im fertigen Spiel mehr als 20 Spielaufgaben unterschiedlichster Art warten.

Alternativ werden Sie sich auch an die Spitze der Gallier oder Ägypter stellen dürfen. Klar, dass jedes der drei Völker über andere Stärken und Schwächen verfügt. Die gallischen Kämpfer sind zwar den gut organisierten Römern in offenen Feldschlachten hilflos unterlegen, erweisen sich aber als Idealbesetzung für unkonventionelle Angriffe aus dem Hinterhalt. Ägyptische Priester indes fördern die Kampfkraft ihrer Armee mit religiösem Fanatismus und wissenschaftlichen Erkenntnissen.



Der mit dem Wolf tanzt: Späher und Spürnase entdecken Gegner.

BEDIENUNG

Im Einführungsprogramm („Tutorial") werden die Steuerung der Armeen sowie die Verwaltung der Dörfer und anderer Einheiten eingängig erklärt. Erfahrene Echtzeitstrategen werden sich mit dem ersten Mausklick wie zu Hause fühlen. Etwas Erfahrung brauchen Sie allerdings bei der Ausbildung Ihrer Truppen und dem Bau der Belagerungswaffen, bis Sie all deren Vor- und Nachteile im Gefecht wirklich Gewinn bringend einsetzen können.

URTEIL

Bereits in der jetzigen Form machen die Praetorianer eine gute Figur. Die dreidimensionale Grafik braucht sich nicht hinter anderen aktuellen Spielen zu verstecken, und die Beschaffenheit der jeweiligen Landschaft hat direkten Einfluss auf Vorgehen und Strategie in den Schlachten. Daraus ergeben sich viele interessante taktische Ansätze, etwa Überraschungsangriffe aus dem Dickicht oder Probleme durch eingeschränkte Sicht in hügeligem Terrain. Fazit: Die Praetorianer spinnen nicht. Sie versprechen Ihnen ein voraussichtlich „gutes" Spiel.



Nur Siegen ist schöner: Römische Legionäre greifen in tadelloser Kampfformation an – doch wehe, sie geraten in einen Hinterhalt …

Praetorians

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Eidos Interactive
Telefon	01908-39572
Im Handel ab	Februar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC Win 98/ME/200/XP
Empf. Prozessor/Speicher	noch nicht bekannt
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Monster Jam Maximum Destruction[1]

[1]sprich: „Monster Dschäm Mäximem Di-Sstrackschen"

Rennspiel für PC | Autorennen XXL – Monster-Trucks walzen gnadenlos alles platt

INHALT

Sie haben mannshohe Räder, einige hundert Pferdestärken und bestreiten zerstörerische Wettbewerbe: Monster-Trucks. Wenn Sie in den hochbeinigen XXL-Lastern mit so wohlklingenden Namen wie Wolverine, Grave Digger oder Wild Thang Platz nehmen, dürfen Sie die Jagd nach Geschwindigkeitsrekorden oder Kurs halten auf der Ideallinie getrost vergessen. Mit den Über-Autos sammeln Sie Punkte, indem Sie andere Vehikel behindern, umkippen oder gleich ganz zerstören.

Im „Exhibition"-Modus können Sie alle 25 im Spiel angebotenen Truck-Typen durch acht Arenen prügeln. Abwechslung garantiert, denn die wuchtigen Wagen unterscheiden sich nicht nur in Form, Farbe, Leistung und Bremsverhalten, sondern halten auch individuelle Angriffsmöglichkeiten bereit. Dieser hat zum Beispiel einen Flammenwerfer an Bord, jener ein Netz und wieder ein anderer sogar einen Raketenwerfer.

Wer glaubt, seinen PS-Protz gezähmt zu haben, kann im „Freestyle"-Modus auch Kunststücke damit vorführen – etwa auf zwei Rädern über Rampen fahren. Im „Arcade"-Modus stecken Kopf-an-Kopf-Rennen, und die Championship verheißt Ihnen einen wahrhaftigen Meistertitel. Wer diese Hölle meistert, kann sich zehn weitere Autos freispielen. Und jeden Sieg belohnt die Tuning-Werkstatt mit fetten Extras – etwa noch größeren Rädern.



Heiligs Blechle: Hier steht nicht Weihnachten vor der Tür …

BEDIENUNG

Gas geben, lenken und per Knopfdruck die Waffe auslösen – das geht sowohl mit der PC-Tastatur als auch mit der Spieletastatur (Gamepad) problemlos. Auch Fahranfänger dürften die wenigen Befehle schnell intus haben.

URTEIL

Es mit haushohen Gefährten so richtig krachen zu lassen, ohne dass dabei jemand wirklich zu Schaden käme, das verspricht im Prinzip ein Turbo-Spaß zu werden. Im Prinzip. Denn in der vorliegenden frühen Version wirkt das Spiel äußerst lieblos gemacht. Kantige Vehikel in eckigen Arenen – bei so grobschlächtiger Optik kommt die witzige Spielidee voll unter die Räder. Ob die Entwickler es schaffen, bis zur Veröffentlichung Ende Januar ein monstermäßig gutes Spektakel daraus zu machen, bleibt abzuwarten. Bis jetzt trotz üppiger Reifen keine reife Leistung: Für derlei Laster zeigt die Ampel „Gelb".

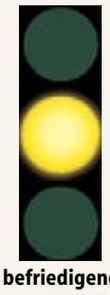


Reifen-Druck: Das gelbe Häufchen Elend rechts war eben noch ein Auto. Wahrscheinlich „fühlt" es sich jetzt wie gerädert.

Monster Jam Maximum Destruction

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211-3380050
Im Handel ab	30. Januar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/zwei
Altersempfehlung	noch nicht geprüft
System	PC Win/95/98/ME/2000
Empf. Prozessor/Speicher	P 3 500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	ausreichend
WEITERE VERSIONEN	PS 2, Cube, GBA

Prognose:



befriedigend

Big Mutha Truckers[2]

[2]sprich: „Big Massa Trackers"

Rennspiel für Playstation 2 | Volle Ladung, volles Rohr – bringen Sie 40 Tonnen ins Rollen

INHALT

Big Mama hat ein Problem. Sie kann sich nicht entscheiden, welcher ihrer vier Söhne das Fuhrunternehmen übernehmen soll. Die Lösung: Sie schickt den fahrenden Nachwuchs ins Wettrennen. Jener Filius, der innerhalb von 60 Tagen das meiste Geld macht, gewinnt. Wenn das kein Anreiz ist. Das verwegene Auto-Quartett legt ohne Umschweife los. Und Sie steuern einen der schnellen Brüder, fahren mit Ihrem Sattelzug von Stadt zu Stadt, versuchen Hörner, Sättel, Getränke und andere Waren möglichst Gewinn bringend an den Mann zu bringen. Vom Erlös kaufen Sie im Laden neues Frachtgut oder lassen Ihren Schwertransporter ein wenig aufmotzen. Ein Turboantrieb etwa ist auf den langen Strecken zwischen amerikanischen Großstädten gewiss von Vorteil. Aber gehen Sie vorsichtig damit um, denn wer Unfälle baut, hat blitzschnell die Bullen am Hacken. Und die knöpfen Ihnen das sauer verdiente Geld schneller ab, als Sie Ihre Bierdosen im Cockpit verstecken können.



Auf zur Laster-Höhle: Elefantenrennen in Richtung Las Vegas.

BEDIENUNG

Mit dem **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.220 halten Sie den rollenden Frachtdampfer auf der Straße. Per **X**-Taste geben Sie Gas, per ■-Taste betätigen Sie die hydraulischen Bremsen des Vierzigtonners. Per **START**-Taste rufen Sie eine Umgebungskarte auf.

URTEIL

Das Spiel sorgt mit seinem holzigen Charme für lustige Kurzweil. Sie kommen sich fast vor wie ein echter Trucker, wenn Sie über die Highways des amerikanischen Westens brettern und das Signalhorn tröten lassen. Auch die verschiedenen Waren, die Sie so von A nach B und zurück transportieren, sorgen für den einen oder anderen Lacher. Leider ist die Grafik nicht mehr ganz auf dem neusten Stand. Die eher karge Umgebung macht lange Fahrten noch länger. Und hoffentlich schafft der Hersteller es noch, bis zum Verkaufsstart dem Spielablauf etwas mehr Abwechslung mit auf den Weg zu geben. Dann könnte das Spiel glatt aller Laster Anfang werden.



Fern, schnell, gut: Verderbliche Frachten verlangen Vollgas, auch wenn dabei ein paar andere Autos das Verfallsdatum erreichen.

Big Mutha Truckers

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Empire Interactive
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	29.November 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PS2
Wahrscheinlicher Preis	59,90 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox

Prognose:



gut

NBA Live[3] 2003

Sportspiel für PC |
Mit den amerikanischen Basketball-Riesen auf Korbjagd

INHALT

Willkommen zur neuen Saison der amerikanischen Basketball-Liga NBA. Hier treffen die besten Korbjäger der Welt aufeinander. Und Sie können bei den Superstars, wie Shaquille O'Neal, Kobe Bryant und Dirk Nowitzki, hautnah mitmischen. Denn alle 29 NBA-Mannschaften sind in Originalbesetzung dabei. Die Meisterschaft wird nach den offiziellen Regeln erst in vier Divisionen und dann in den Play-Offs ausgetragen. Wer es etwas einfacher haben möchte, versucht sich zuerst im Training oder Freundschaftsspielen. Möglich sind auch „Eins-gegen-Eins-Wettbewerbe", in denen nur zwei Mann auf einen Korb spielen.

Sind Sie mit Ihrem Team nicht zufrieden, dann werden schwache Spieler verkauft und neue Leistungsträger verpflichtet. Sie können natürlich auch ganz neue Spieler basteln.



Gestochen scharf: Die Spieler tragen Original-Tätowierungen.

BEDIENUNG

Am besten gelingt die Korbjagd mit einer Spieletastatur (Gamepad). Darauf sind die Tasten für jeweils neun offensive und defensive Aktionsmöglichkeiten am einfachsten zu erreichen. Was hier so kompliziert klingt, funktioniert auf dem Platz aber ganz einfach. Selbst für Spielzugansagen wird nur ein einfacher Knopfdruck benötigt.

URTEIL

Die Faszination der NBA wird perfekt eingefangen. Alle Superstars ähneln ihren realen Vorbildern verblüffend. Sowohl das Aussehen als auch die individuellen Spieltricks und Gesten stimmen. Die eindrucksvolle Präsentation wird durch einen passenden Soundtrack mit bekannten Hip-Hop- und Rap-Stücken ergänzt.

Der Spagat zwischen Spielbarkeit und Realismus scheint gelungen. Selbst Anfängern gelingt es schnell, die spektakulärsten Spielzüge aufs Parkett zu zaubern. Also „sehr gute" Aussichten für Basketball-Fans.

[3]sprich: „Laif"



Gib ihnen einen Korb: Kobe Bryant setzt zum spektakulären Dunk an.

NBA Live 2003

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0211-975820
Im Handel ab	Ende November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/acht
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	PC Win/95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P 3 700/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	46 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Cube, PS, PS 2, Xbox

Prognose:



sehr gut

Racing[4] Simulation 3

Rennspiel für PC |
Formel eins im Fernsehen zu langweilig? Dann nichts wie ran an den Computer

INHALT

Rein ins Auto, ab auf die Strecke und auf die Tube drücken. Geschwindigkeit und Nervenkitzel – nicht mehr und nicht weniger verspricht die Fortsetzung der „Racing-Simulation"-Reihe. 22 Fahrer lernen 16 Strecken von Island bis Neuseeland kennen, kommen also auf der ganzen Welt herum. Von der Fahrschule bis zur kompletten Meisterschaft stehen Ihnen sechs Spielvarianten offen. Spannende Herausforderungen also im Einzel- und Mehr-Spieler-Modus. Wer puren Fahrspaß nicht genügend realistisch findet, darf gern an der Box Mechaniker oder Konstrukteur spielen. An fast jeder Fahrzeugeinstellung können Sie beliebig herumschrauben und so Ihren ganz persönlichen Rennwagen zurechtbasteln. Optimal abgestimmt auf Fahrkönnen und Streckenbeschaffenheit. Dazu gibt es interessante Blickwinkel, etwa die „vibrierende" Ansicht aus dem Cockpit. Um Ihren Lauf in aller Ruhe zu genießen, starten Sie nach dem Rennen einfach eine Wiederholung – alles wie im Fernsehen also, nur eben mit erheblicher Selbstbeteiligung.

BEDIENUNG

Um einen Platz auf dem Siegertreppchen zu erobern, brauchen Sie schon ein Lenkrad. Zur Not geht es auch mit der Tastatur. Muss aber nicht sein.



Vorteil für den Gas-Geber: Sekunden bis zum Start.

URTEIL

Abwechslungsreiche Kameraeinstellungen und interessante Spielvarianten sorgen mit Sicherheit für Langzeitvergnügen. Grafisch jedoch fährt „Racing Simulation 3" allenfalls im Mittelfeld. Der größte Nachteil sind indes die offenbar fehlenden Lizenzen. Folglich fahren sie nicht als Michael Schumacher oder Juan Pablo Montoya, sondern als P. Del Turo oder J. Brawn. Und nicht einmal die Autos heißen Ferrari oder BMW-Williams, sondern Blue-Line-Izuyato oder Jarvis-Turbomec. Und Sie heizen auch nicht durch Monacos Großstadtkurs oder über den weltberühmten Nürburgring, sondern machen Rennstrecken in Island und Rumänien unsicher. Fazit: Die Ampel steht leider nicht auf Grün.

[4]sprich: „Reißing"



Wo Wind ist, ist auch Schatten: Gleich wird der blaue Bolide am grünen Gegner vorbeiziehen. Hier in Neuseeland geht's eben rund.

Racing Simulation 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211-3380050
Im Handel ab	5. Dezember 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/22
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	Win 95/98/2000/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 366/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	34,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	PS 2, Gamecube

Prognose:



befriedigend

UMSATZ-REKORD

Unter vollen Segeln

Das PC-Spiel „Anno 1503“ stand schon lange vor Verkaufsstart im Verdacht, ein Riesenhit zu werden. Stimmt: Der Titel bricht alle Umsatzrekorde



Fotos: Friese

Ansturm auf „Anno 1503“: Schon morgens um sieben standen Berliner im Kaufhaus Schlange, um das Spiel zu kaufen.

Nach 350 Kilometern Autofahrt stand die fünfköpfige Familie Wetzel aus Minden am Freitag, dem 25. Oktober 2002, vor den Schaufenstern des Saturn-Marktes am Berliner Kurfürstendamm, um zu den Ersten zu gehören, die das neue Spiel in den Händen halten – und bei der Gelegenheit auch die Entwickler von Anno 1503 zu treffen.



Frank Biebermann (16) aus Berlin hat sich schon seit Weihnachten1998 darauf gefreut, den zweiten „Anno“-Teil endlich spielen zu können.

Offensichtlich war Sohn Christian Wetzel nicht der Einzige, der sehnsüchtig auf den Start des Nachfolgers seines absoluten Lieblingsspiels „Anno 1602“ gewartet hatte. In nur drei Tagen verkaufte sich Anno 1503 mehr als 100 000 Mal und wurde dafür vom Verband der Unterhaltungselektronik Deutschland (VUD) mit Gold ausgezeichnet. Zwei Wochen später gab es bereits Platin für 200 000 Stück. Und Ende November waren im deutschsprachigen Raum schon gut 250 000 Anno-Exemplare über den Ladentisch gegangen. Erwartetungen erfüllt?



Jörg Trouvain (36), Geschäftsführer von EA Deutschland.

„Mehr als das“, sagt Jürgen Reußwig (33), Managing Direktor des Anno-Herausgebers Sunflowers. „Dass wir in einer solchen Geschwindigkeit verkaufen würden, hätten wir nie für möglich gehalten.“ Der Erfolg ist um so erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass etliche „Fachleute“ im Internet bereits verbreitet hatten, Anno sei „überhypt“, also im Voraus zu sehr gelobt und nach so langer Zeit völlig uninteressant geworden. Ein klassischer Irrtum.

Aber das Spiel stellt nicht nur Verkaufsbestleistungen auf: Mit einem Aufwand von vier Jahren und drei Millionen Euro für die Entwicklung dürfte Anno 1503 eine weitere Rekordmarke setzen.

In Deutschland wurde das Spiel trotz oder gerade wegen der langen Wartezeit zum Kassenschlager. Um auch den Rest der Welt von Anno zu überzeugen, holte sich Sunflowers die größte Computerspiele-Firma der Welt mit ins Boot: Electronic Arts (EA). Ein für beide Seiten sinnvolles Geschäft, findet Jörg Trouvain (36), Geschäftsführer von EA Deutschland. „Wir können uns mit dem Produkt einfach deshalb voll identifizieren, weil es qualitativ Maßstäbe setzt“, adelt der Experte das Spiel. Er ist sicher, dass es nach dem weltweiten Verkaufsstart im Februar 2003 seinen Weg machen wird.



Jürgen Reußwig (33), Managing-Direktor bei Sunflowers.

Doch nicht jeder ist mit der gebotenen Qualität wirklich zufrieden: Viele Spieler finden Anno zu schwer, und auf etlichen Computern stürzt es schlicht ab. Wann gibt's die fälligen Nachbesserungen? „Hoffentlich noch im Dezember“, sagt Reußwig. „Momentan wird der Patch (Spielverbesserungs-Programm; Anm. d. Red.) getestet. Wenn die Phase abgeschlossen ist, wird der Patch sofort zur Verfügung gestellt.“

Trotz des Schwierigkeitsgrades gibt es aber auch Spieler, die bereits die Einzelspieler-Kampagne gemeistert haben und nun ungeduldig auf neue Aufgaben warten. Zu diesem Thema hält sich der Sunflowers-Geschäftsführer noch etwas bedeckt: „Im Moment sind wir in der Konzeptphase. Es gibt Ideen zu neuen Szenarien, vielleicht einer neuen, kompletten Kampagne, und auch mögliche Entwicklungen im Städtebau und im Militärbereich. Doch über ein Erscheinungsdatum können wir noch nichts sagen.“ Alle Geheimnisse will Reußwig eben noch nicht lüften.



Nadine Zdanowicz (26) aus Berlin will ihren Freund Christoph, einen überzeugten „Anno“-Fan, zum Frühstück mit dem Spiel überraschen.

Kein Geheimnis ist indes: Schon vor dem Weihnachtsgeschäft steht fest, dass Anno 1503 mit vollen Segeln aus dem Hafen gelaufen ist. Es gibt also doch noch Erfolgsgeschichten aus Deutschland.



Ganze Paletten „Anno 1503“ wurden pünktlich zum 25. Oktober ausgeliefert – über 400 000 Spiel-CD-ROMs.

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.

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.

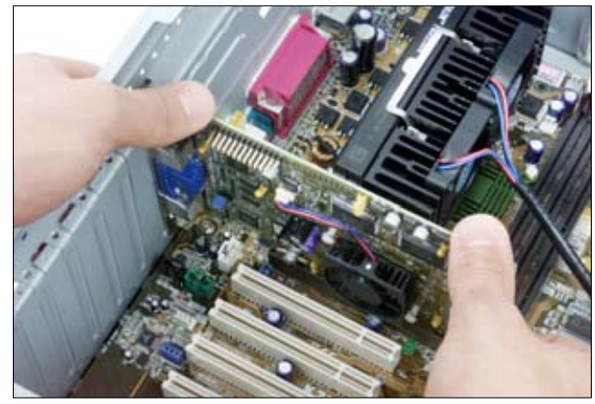
Funktionsprüfung Ton

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 sich keiner der anderen Kategorien zuordnen lassen. Zudem finden Sie hier einen Hinweis darauf, ob und mit welchem System ein PC-Spiel kopiergeschützt ist.

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 ekliger 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.

GESTESTET MIT PC

Der Herr der Ringe

Die Gefährten

Actionspiel für PC |

„Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden“

Spieletricks siehe Seite 150

INSTALLATION

Wenn Sie Probleme haben, dieses Spiel ins Dunkel der Festplatte zu treiben, sollten Sie sich nicht ewig lange knechten. Auf Seite 194 finden Sie keinen Zauberring, aber eine verbindliche Anleitung zur Spiele-Installation.

INHALT

Seit dem grandiosen Erfolg des ersten Teils der Kino-Trilogie nach dem Fantasy-Klassiker „Der Herr der Ringe“ ist dieser Stoff angesagt wie nie. Und während die Spiele-Branche es wohl schlicht verpennt hat, den Filmstart mit einem Computerspiel zu begleiten, geht's jetzt in die Vollen: zweite Filmfolge und gleich zwei Spiele von zwei Herstellern. Eines davon ist also „Der Herr der Ringe – Die Gefährten“ von Vivendi Universal Interactive. Dieser Hersteller ist im Besitz der Buchlizenz. Das heißt, er darf Spiele auf Basis der Romanvorlage des britischen Autors John R. R. Tolkien vermarkten. Und darum geht's:

Mittelerde. Man schreibt das Jahr 2941 im Dritten Zeitalter. Der Hobbit Bilbo Beutlin ist mit einigen Zwergen unterwegs, um dem Drachen Smaug einen riesigen Goldschatz abzujagen, der den Zwergen gehört. Auf dem Weg dorthin findet Bilbo in einer tiefen Höhle im Nebelgebirge einen goldenen Ring, der einem merkwürdigen glibbrigen Grottenwesen namens Gollum gehört. Bilbo merkt schnell, dass dieser Ring seinen Träger unsichtbar macht, und nimmt ihn mit. Ansonsten denkt er sich nicht viel dabei.

Im Jahr 3001, also 60 Jahre später, beschließt Bilbo, sein Heimatdorf Hobbingen im Auenland zu verlassen. Er gibt ein großes Fest für alle seine Freunde. Der Zauberer Gandalf kommt zu Besuch und entdeckt dabei, dass der Ring ebenso mächtig wie böse ist. Es ist „der eine Ring“, mit dem der dunkle Herrscher Sauron die Völker Mittelerdes, Elben, Zwerge und Menschen, beherrschen kann. Nach langem Zögern, immerhin ist er ab-


Ringe

Der Herr der Ringe Die Gefährten

FORTSETZUNG

hängig von dem gefährlichen Schmuckstück, gibt Bilbo den Ring und alle seine sonstigen Besitztümer seinem Neffen Frodo und geht nach Bruchtal, um im Haus des Halbelben Elrond zu wohnen.

Wieder 17 Jahre später wird der böse Sauron stärker und schickt seine dunklen Reiter, die Nazgûl oder Ringgeister aus. Gandalf rät Frodo, den Ring nach Bruchtal zu bringen, wo über die Vernichtung des unheimlichen Juwels beraten werden soll. Doch zum verabredeten Abreisetermin erscheint Gandalf nicht. Frodo macht sich allein auf den Weg.

An dieser Stelle greift der Spieler als Hobbit Frodo Beutlin ins Geschehen ein. Frodo soll sein Haus verkaufen, einige Wölfe vertreiben und sich dann mit dem Ring auf den Weg machen. Das ist komplizierter als gedacht, denn der Hobbit muss sich an den dunklen Reitern vorbeischleichen, die auf der Suche nach ihm und dem Ring in Hobbingen und Umgebung patrouillieren. Er darf dabei keinen lauten Schritt machen, denn die Nazgûl haben ein sehr feines Gehör. Manchmal lassen sich die schwarzen Männer auf ihren Geisterpferden auch per Steinwurf ablenken, aber Frodo muss sein ganzes Können aufbieten, um nicht gefangen zu werden.

Bei Bauer Maggot trifft er dann seine Freunde Sam, Merry und Pippin, und die vier Hobbits ziehen zusammen weiter. Weil der Weg über die Straße von den Nazgûl kontrolliert wird, nehmen die Gefährten die Route durch den unheimlichen Alten Wald. Die Hobbits verlaufen sich, und Frodo muss seine Freunde suchen. Unterwegs trifft er auf einige üble, große Spinnen, denen er mit seinem Stock den Garaus macht. Wird er von einer Spinne im Kampf verletzt, kann Frodo sich mit Pilzen heilen, die er überall am Wegesrand findet.

Nach und nach stoßen seine Freunde wieder zu ihm, doch die nächste Herausforderung in Gestalt eines bösartigen alten Weidenbaumes wartet schon. Zwei der Hobbits werden vom Baum verschluckt, und Frodo kann sie nur befreien, indem er beherzt auf die Zweige der knorrigen Weide eindrischt. Das ist auch eine jener Stellen, an denen das Spiel merklich von der Vorlage abweicht. Im Buch befreit der Waldmann Tom Bombadil die Hobbits, von Schlägen auf Äste ist dort nichts zu lesen. Auch die Riesenspinnen, die Frodo danach noch bekämpfen muss, während Bombadil in der Gegend umher stolziert, wird der Leser im Buch vergeblich suchen.

Nachdem die Hobbits einige Zeit bei Bombadil und dessen Frau Goldbeere verbracht haben, machen sie sich auf den Weg zur kleinen Stadt Bree, wo sie Gandalf treffen wollen. Unterwegs müssen sie an den Hügelgräberhöhen vorbei, wo graue Geister Frodo das Leben schwermachen. Als ein Grab-Unhold die Hobbits fängt, findet Frodo ein altes, aber noch scharfes Schwert, mit dem sich der Finsterling bekämpfen lässt. Aber erst Tom Bombadil, den Frodo mit einem Lied herbeiruft, kann die Hobbits retten.

In Bree treffen Sie im Gasthaus zum Tänzelnden Pony den Waldläufer Streicher, der in Wirklichkeit der edle Aragorn ist. Fortan „sind" Sie Aragorn und spielen aus dessen Perspektive weiter. Dabei müssen Sie auch Ihre Taktik ändern. Denn während Frodo eher durch Schleichen ans Ziel kommt, ist Aragorn ein Kämpfer, der seine Feinde mit Schwert und Fußtritten das Fürchten lehrt. Manchmal ist aber auch Kombinationsgabe gefragt. Eine der ersten Aufgaben, die Aragorn in Bree hat, ist, Gegenstände zu finden, aus denen er Hobbit-Attrappen bastelt, um die bösen Nazgul von den echten Hobbits abzulenken. Bei seiner Suche nach dem passenden Bastelmaterial stößt Aragorn auf Wölfe und böse Menschen, die natürlich gegen den tapferen Krieger nicht wirklich eine Chance haben. Die Täuschung ge-



Der Zauberer Gandalf wurde von den Herren des Westens nach Mittelerde geschickt, um im Kampf gegen Sauron zu helfen.



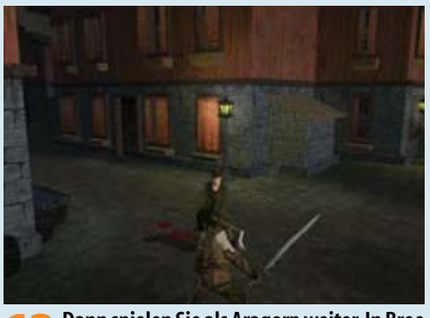
1 Der eine Ring. Mit seiner Hilfe strebt der böse Sauron nach der Herrschaft in Mittelerde. Aber der Ring ging verloren.



2 Gollum. Als Smeagol fand er den Ring beim Fischen und erschlug seinen Bruder. Er ist dem Schmuckstück restlos verfallen.



6 Als Frodo sich auf den Weg machen will, taucht plötzlich bei Meister Gamdschie ein Angst einflößender schwarzer Reiter auf, der sich mit seltsam zischender Stimme nach Frodo erkundigt. Frodo beschließt sich zu verstecken und aus dem Auenland zu schleichen, ohne dem Reiter zu begegnen.



12 Dann spielen Sie als Aragorn weiter. In Bree muss er üble Menschen aus dem Weg räumen, die das Kopfgeld für die Hobbits wollen.



13 An der Wetterspitze holen die Nazgûl Aragorn und die Hobbits ein. Und diese Geister haben wirklich schlechte Laune.



17 Vor dem Tor zu den Minen von Moria lauert ein Tentakelwesen im See. Aragorn schießt ihm einen Kopf nach dem anderen ab.



18 In Moria dann bekommt Gandalf es mit massenhaft auftretenden Orks zu tun, die er aber problemlos mit Feuerbällen angreift.



3 Frodo in seinem Haus in Beutelsend. Er bekam den Ring von Bilbo und soll ihn jetzt auf Gandalfs Rat nach Bruchtal zu den Elben bringen.



4 Das Auenland liegt still und friedlich. Hier weiß man nichts von den Kriegen der großen Menschen. Aber Frodo muss in die gefährliche Welt hinaus.



5 Vorher muss er noch sein Haus Beutelsend an die gierige Lobelia Sackheim-Beutlin verkaufen. Das fällt ihm nicht leicht, aber er übergibt ihr den Schlüssel.



7 Frodo versteckt sich, aber die Reiter hören jeden Schritt. Frodo muss sein ganzes Schleich-Können anwenden, um nicht entdeckt zu werden.



8 Etwas später: Frodo hat seine Freunde im Alten Wald verloren. Überall laufen Spinnen herum, die Frodo mit seinem Stock bearbeitet.



11 Bei den Hügelgräberhöhen machen Grabgeister den Reisenden das Leben schwer. Doch Frodo kommt mit seinem Stöckchen auch hier klar und vertreibt den Spuk.



9 Ärger macht auch ein Baum, der alte Weidenmann. Frodo drischt auf dessen Äste ein, bis er die Freunde wieder freigibt.



10 Dann treffen sie den seltsamen Tom Bombadil, der zusammen mit seiner Frau Goldbeere mitten im tiefen Wald lebt.



14 Aragorn macht den Ringgeistern Feuer unterm Hintern und kann die Bösewichter damit tatsächlich für einige Zeit vertreiben.



15 Nach langen Kämpfen kommt die Gemeinschaft in Bruchtal an. Hier trifft Aragorn seine Angebetete, die wunderschöne Arwen Abendstern.



16 Dann übernimmt der Spieler die Rolle des Zauberers Gandalf. Gegner, wie diese Wölfe, werden ab jetzt mit magischen Feuerbällen vertrieben.



19 In Zusammenarbeit mit dem Zwerg Gimli macht der Zauberer den Weg frei. Aber die dunklen Gänge wollen einfach kein Ende nehmen.



20 Dann kommt Frodo wieder zum Einsatz. Er muss sich an riesigen Horden von Orks vorbeischleichen und dabei auch den Ring einsetzen.



21 Kurz vor dem Ausgang von Moria kommt Gandalfs großer Auftritt. An einer Steinbrücke stellt er sich einem Balrog. Das ist ein riesiger Feuerdrache …

Der Herr der Ringe Die Gefährten FORTSETZUNG

lingt. Während die Nazgûl heulend auf Stroh und Melonen einprügeln und denken, sie töteten Hobbits, machen sich Aragorn und seine kleinen Freunde aus dem Staub. Gandalf haben sie nicht gefunden, aber der Berg Wetterspitze leuchtet nachts in unheimlichem Licht, so dass sie den Zauberer dort vermuten. Stattdessen finden Sie dort aber nicht den gütigen Gandalf, sondern stinkende Orks, die sie mit Pfeilen empfangen. Zum Glück kann Aragorn zurückschießen.

In der Ruine auf dem Gipfel wartet ein riesiger Troll, den Aragorn besiegen muss. Auch der kommt im Tolkien-Buch nicht vor. Die folgende Episode dagegen, in der Aragorn die Nazgûl per Feuer verjagt, gibt es im Roman durchaus. Beim Kampf auf der Wetterspitze wird Frodo von einem der Ringgeister an der Schulter verwundet und sein Schwert aus dem Hügelgrab zerstört.

Das Spiel erzählt diesen Teil der Geschichte ähnlich, aber hier und da leicht abgeändert. Aragorn muss sich auf dem Weg nach Bruchtal noch mit Wölfen und Trollen herumärgern, kann aber auch die Hobbits ins Gefecht schicken und sich selber schonen. Von Frodos Verwundung merkt der Spieler nichts. Wird Aragorn verletzt, kann er sich durch „Cram“, den Reiseproviant der Zwerge, den manch erschlagener Troll verliert, wieder aufpäppeln.

Ist auch dieses Abenteuer überstanden, kommen die Gefährten in Bruchtal bei Elrond an, wo sie endlich den Zauberer Gandalf treffen. Bilbo gibt Frodo das Schwert Stich und ein wertvolles Kettenhemd. Der Hohe Rat aus Elben, Zwergen, Hobbits und Menschen beschließt derweil, dass der Ring in Saurons Reich Mordor im Schicksalsberg vernichtet werden muss. Neun Mutige, darunter auch die vier Hobbits, machen sich auf den Weg dorthin. Von dem im Buch ausführlich beschriebenen Haus Elronds sieht der Spieler leider nichts, auch die Liebesgeschichte zwischen Aragorn und Elronds Tochter Arwen Abendstern kommt im Spiel nicht vor.

Ab hier spielen Sie die dritte und letzte Rolle: Gandalf. Der bärtige Zauberer kann leidlich kämpfen, klopft Gegner aber vor allem mit mächtigen magischen Sprüchen weich. Als da wären: Feuerbälle, Blitze oder Schockwellen. Haben ihm die vielen Gegner dennoch arg zugesetzt, so kann Gandalf sich selber heilen.

Da der Weg über den Pass des Nebelgebirges durch Schneemassen versperrt ist, beschließen die Gefährten, den Weg durch die Höhlen der alten Zwergenstadt Moria zu nehmen. Auf dem Weg zum Eingang beseitigt Gandalf einige Orks per Feuerball. Allerdings braucht er für jeden Spruch Zauberkraft. Glücklicherweise liegen überall im Gelände kleine Fläschchen mit Miruvor herum. Dieser Trank bringt verbrauchte Magie zurück. Im See vor dem Tor wohnt ein Tentakelmonster. Aragorn, den



Der Kampf gegen den Balrog ist einer der Höhepunkte zu Beginn der Ring-Geschichte. Gandalf verliert zwar, überlebt aber am Ende doch.

der Spieler an dieser Stelle kurz steuert, muss es mit Pfeil und Bogen in Schach halten. In der Höhlen-Stadt der Zwerge Moria schließlich müssen die Gefährten endlose Gänge, Höhlen und Hallen durchqueren. Allerdings sehen Sie die gesamte Truppe nur in Zwischenfilmen. Im Kampf ist meist nur der Zwerg Gimli engagiert, der sich vorschicken lässt und einen großen Teil der Arbeit erledigt. Zwischendurch schlüpfen Sie mal wieder in Frodos Rolle, der mal einer Horde Orks entwischen, dann wieder eine Brücke per Hebel schließen muss.

Dem Endgegner treten Sie dann wieder als Zauberer entgegen. An einer steinernen Brücke wartet ein böser Balrog. Und dieser Feuergeist ist ein schwerer Gegner für Gandalf.

BEDIENUNG

Per Tastatur und Maus werden Hobbit, Mensch und Zauberer sicher durch die gefährliche Welt Mittelerdes dirigiert.

URTEIL

„Der Herr der Ringe" gilt als das weltweit erfolgreichste Buch nach der Bibel. Geschätzte 50 bis 100 Millionen Exemplare wurden bisher verkauft. In Deutschland erschien die erste Auflage 1969, und zum Filmstart Ende 2001 erreichte das dreibändige Werk wieder die ersten Plätze der Buch-Hitparaden. Entsprechend groß sind die Hoffnungen der riesigen Fangemeinde an das Spiel. Um es vorwegzunehmen: Dem gigantischen Erwartungsdruck wird der Titel nicht gerecht. Zu oft entsteht der Eindruck, dass die Macher mit heißer Nadel am Werk waren. Die Optik ist ein bisschen altbacken und wäre vor zwei oder drei Jahren wirklich gut gewesen. Die Musik ist nett, aber hier und da etwas schmalzig. Beim Kämpfen in der Höhlenstadt Moria ist es teilweise sehr schwierig, das Geschehen zu verfolgen, weil die Kamera alles zeigt – nur eben das Gefecht nicht … Auch kämpfen im Spiel immer nur zwei Mitglieder der Gruppe, von denen eines computergesteuert ist, während im Buch immer alle beteiligt waren.

Regelrecht ärgerlich ist der stellenweise hohe Schwierigkeitsgrad. Den Ringgeistern zu Beginn des Spiels zu entkommen, ist eine Fleißaufgabe, die nur mit ständigem Speichern zu schaffen ist. Vor dem Kampf mit der Weide im alten Wald wird der Spieler verwirrt, weil es heißt: Der Baum sollte nicht angegriffen werden. Dass aber die Äste zu attackieren sind, erschließt sich erst nach einiger Zeit.

Während ein paar Episoden also enorm schwer sind, fällt der Rest des Spiels eher durch Harmlosigkeit auf: wenige Rätsel, eher leicht zu überstehende Kämpfe und törichte Gegner, die sich an der Nase herumführen lassen. So kann Aragorn seine manchmal komischerweise unverwundbaren Hobbits in den Nahkampf vorschicken – und erledigt die Trolle dann aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen.

Dennoch kommt einige Male durchaus so etwas wie Spannung auf. Die Höhlenstadt Moria ist liebevoll gruftig gestaltet, und die Figuren wirken auch nicht schlecht. Fazit: Der Eindruck ist zwiespältig. „Der Herr der Ringe – Die Gefährten" hat starke Momente, aber auch viele schwache Seiten. Das summiert sich zum Urteil „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- A : Nach links gehen
- D : Nach rechts gehen
- W : Vorwärts gehen
- S : Rückwärts gehen
- E : Gegenstand benutzen

SPIELDETAILS



Hier sehen Sie die Lebensenergie Ihrer Spielfigur.



Dieser Balken informiert über Gandalfs Zauberkraft.



Die zweite Waffe wird mit der *rechten* Maustaste bedient.



Hier das Menü, für alle nötigen Einstellungen im Spiel.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Hersteller: Vivendi Universal Interactive

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

Info: Tel. 01805-0774353 (0,12 €/Min.) Fax 06103-9940155 (0,123 €/Min.)
Version: 1.001
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Mit dem Hobbit sind Sie schnell per Du.	2,00
Langzeitspaß	5%	Eher kurzes Spiel, das durch überschwere Aufgaben künstlich gelängt wird.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Teilweise detailarm, Figuren grob.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Laufen, kämpfen, zaubern – alles flüssig.	2,00
Musik	2%	Die Fantasy-Klänge passen ganz gut.	1,50
Geräusche	3%	Zauberklänge und Stockhiebe sind durchaus hörbar.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Etwas lieblos, nicht immer passend.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Halbwegs lesbar, aber keine Prosa.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie in Mittelerde gut zurecht.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Durch die einfache Grafik geht viel von der Stimmung, die Fans erwarten, verloren.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,35**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.universalinteractive.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%	nein (754 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0273 Megabyte	1,17
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,71**
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%	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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
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	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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	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%**			**4,60**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Aufgaben, drei spielbare Charaktere	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Securom neu	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,60**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,60
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	39,90 € (CCSCOM, Dortmund , Tel. 0231-7274237)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,60 x 49,95 = 129,87 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

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



Actionspiel für Xbox |

Mittelerde steht auch allen Xbox-Spielern offen

INSTALLATION

Ein Spiel auf der Xbox zum Laufen zu bringen ist sicher einfacher, als einen Ring im Schicksalsberg zu vernichten. Falls Sie dennoch Probleme haben, lesen Sie Seite 194.

INHALT

Das Spiel ist laut Hersteller weitgehend inhaltsgleich mit der PC-Version (Inhaltsangabe und Beurteilung auf den vorangegangen Seiten). Lediglich bei den Zwischenfilmen gibt es kleine Unterschiede.

Manche Szenen der Xbox-Version wirken allerdings ausführlicher. So sieht der Spieler beispielsweise, dass Frodo seine Hand zum Türöffner ausstreckt. Das PC-Spiel blendet diese Bewegung grundsätzlich aus. Auch die Rätsel wirken hier und da etwas ausgefeilter. So müssen Sie etwa einen Dietrich finden, um Truhen zu öffnen, die in der PC-Version einfach so aufgehen.

BEDIENUNG

Mit der Spieletastatur steuern Sie Frodo, Aragorn oder Gandalf problemlos durch Mittelerde.

URTEIL

Die Xbox-Variante ist zwar inhaltsgleich, macht aber insgesamt einen runderen und ausgefeilteren Eindruck. Das liegt teils an Kleinigkeiten wie ein paar anderen Zwischenfilmen, aber vor allem an der besser wirkenden Optik. Kanten wirken weniger kantig, Licht und Schatten natürlicher. Flächen sehen einfach besser aus, Gesichter haben stärker ausgeprägte Züge. Fazit: Das Xbox-Spiel führt einige leichte Vorteile ins Feld, schleppt aber die an der PC-Version kritisierten Mängel auch mit sich herum. Note: „gut“.



Frodo trifft Sam in Hobbingen. Die beiden bereiten ihre Reise vor.

GETESTET MIT

Xbox

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Altersempfehlung **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC**
Playstation 2
Gamecube
Gameboy Advance

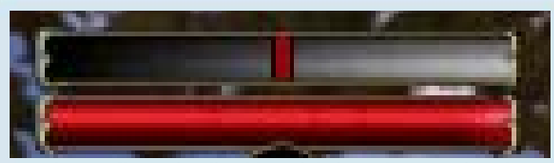
Hersteller: **Vivendi Universal Interactive**
Info: Tel. 01805-0774353 (0,12 €/Min.) Fax 06103-9940155 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	In Hobbingen findet sich jeder zurecht.	1,50
Langzeitspaß	5%	Ein etwas kurzes Spiel mit einigen netten Rätseln.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Etwas eintönig, teilweise ganz gut.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Kampfbewegungen, Laufen – alles ok.	2,00
Musik	2%	Fantasie-Klänge passen gut.	1,50
Geräusche	3%	Kampf- und Zaubergeräusche machen einen guten Eindruck.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Teilweise etwas platt.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Lesbar und verständlich.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur retten Sie die Welt von Mittelerde ganz leicht.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Spiel passt zur Xbox besser als zum PC, Kampf und Zaubereffekte sehen viel eindrucksvoller aus.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,07**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.universalinteractive.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Aufgaben, drei spielbare Figuren	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,88**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 1,88**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	49,39 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,88 x 59,95 = 112,71 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS

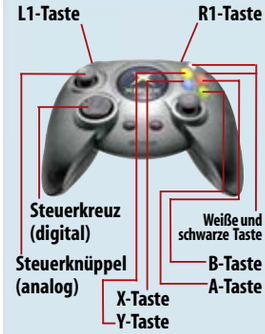


Der obere Balken zeigt die Abhängigkeit Frodos vom Ring, der untere Frodos Gesundheit.



Hier sind die ausgewählte Waffe und der aktuell aktivierte Gegenstand aus dem Inventar zu sehen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Y-Taste: Springen
X-Taste: Benutzen, reden
Weiße Taste: Inventar
A-Taste: Angreifen
B-Taste: Abwehren
Schwarze Taste: Gewählten Gegenstand benutzen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Die Wetterspitze: Hier verteidigen Sie als Aragorn das Leben der vier Hobbits mit Feuer gegen die bösartigen Ringgeister Saurons.



2 Die Minen von Moria: Vor dem gigantischen Wächter im See nehmen Sie erstmal Reißaus, um ihn aus der Ferne mit Pfeilen zu besiegen.



3 Balins Grab: Weder Gimli noch Boromir können Ihnen im Kampf gegen den Höhlentroll zur Seite stehen. Das Monstrum müssen Sie allein besiegen – erst mit Ihrem Schwert, danach mit Pfeil und Bogen. Aber Vorsicht: Die Waffen des Trolls, Keule und Kette, sind mörderisch gefährlich.



4 Amon Hen: Legolas sieht staunend zu, wie Sie einen Uruk-Hai in die ewigen Jagdgründe befördern. Und das werden Sie noch oft tun müssen.



5 Die Ebenen von Rohan: Gandalf lebt! Und zaubert kurz an Ihrer Seite. Doch um das Leben der Dorfbewohner kämpfen Sie wieder allein.



6 Schlucht von Rohan: Die üblen Wolfsreiter – Orks auf Riesenwölfen – wollen Ihnen ans Leder. Zielen Sie nur auf ihren weichen Bauch!



7 Helms Klamm: Sie verteidigen das Tor zum Burginneren mit Ihrem Leben gegen eine gewaltige Übermacht. Fallen Sie, fällt die Burg!

Der H der

Die zwei Türme

Actionspiel für Playstation 2 |
Retten Sie die Menschheit in Mittelerde – in der Rolle von Aragorn, Legolas oder Gimli

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Als „Der Herr der Ringe“, eines der erfolgreichsten Bücher aller Zeiten, verfilmt werden sollte, hallte ein Aufschrei der Fans über den Globus: Kann das gut gehen? Es ging gut, der erste Teil begeisterte im letzten



Aragorn ist eigentlich Erbe des Throns von Gondor.

er Ringe

GESTESTET MIT PLAYSTATION 2

Jahr Millionen – und der zweite kommt jetzt ins Kino. Die actionreichsten Passagen aus diesen beiden Filmteilen bilden das Rückgrat des Spiels „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme".

In der Rolle des Königs Isildur beginnen Sie das Spiel, kämpfen an den Hängen des Schicksalsberges ums Überleben der freien Völker gegen den dunklen Sauron. Später müssen Sie als Isildur-Erbe Aragorn ran, um die Hobbits auf der Wetterspitze gegen die Ringgeister zu verteidigen. Und danach haben Sie die Wahl, ob Sie weitere Abenteuer an den Schauplätzen Moria, Amon Hen, Fangorn, Rohan und Helms Klamm als menschlicher Held Aragorn, Elf Legolas oder Zwerg Gimli bestreiten wollen. Nach jeder Spielstufe können Sie diese Entscheidungen neu treffen. Spielerisch unterscheiden sich die drei aber ohnehin nicht. Und obwohl manchmal die anderen Helden neben Ihnen kämpfen, sind sie keine rechte Hilfe. Sie müssen schon allein siegen. Aber ob allein oder in Begleitung: In jedem Fall bekommen Sie und Ihre Waffen viel zu tun: Unglaubliche Horden von Goblins, Orks und fiesen Uruk-Hai greifen an und müssen besiegt werden – je besser und eleganter Sie das bewerkstelligen, desto mehr Erfahrungspunkte bekommt der Held Ihrer Wahl. Diese Punkte darf er nach Ende einer Spielstufe gegen neue Kampf-Fähigkeiten eintauschen. Außerdem bringen die Punkte auch neue Erfahrungs-Stufen für den Helden. Schafft er zehn Stufen während des Spiels, darf er sich im Anschluss noch auf eine Sonderaufgabe freuen – und weitere Überraschungen sind auch noch im Spiel versteckt. Freuen darf sich der Spieler beispielsweise auf die zahlreichen mitgelieferten Interviews mit den Machern von Film und Spiel sowie einigen Darstellern und auf weiteres Material zu den Kinohits.



BEDIENUNG

Fingerfertigkeit sollten Sie schon mitbringen, wenn Sie sich auf den Kampf mit Mittelerdes Fieslingen einlassen, die meisten Knöpfe auf der Playstation 2-Spieletastatur werden Sie nämlich brauchen, um zu siegen. Das fällt Anfängern erfahrungsgemäß schwer, lässt sich aber in akzeptabler Zeit lernen. Fortgeschrittene und erfahrene Konsolenspieler werden jedenfalls mit Schlagen, Treten, Parieren und zahlreichenen Kombinationen aus diesen Befehlen schnell zurechtkommen.

URTEIL

„Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" ist ein Actionkracher mit leichten Rollenspiel-Elementen – und kann sich absolut sehen lassen. Beinahe jede Kampfszene aus den ersten beiden Filmen kann der Playstation 2-Spieler hier miterleben. Obwohl sich die Entwickler in der einen oder anderen Spielstufe ein paar Freiheiten herausgenommen haben, geht doch nie das Gefühl verloren, selbst Held der Handlung zu sein. So stehen Sie spätestens ab Amon Hen, dem Ort im Wald, an dem die Gefährten sich trennen, meist mutterseelenallein gegen Unmengen von Feinden und müssen schnell zum guten Kämpfer an (und mit) der Spieletastatur werden, um weiterzukommen. Da es jedoch grafisch und atmosphärisch voll überzeugen kann, nimmt man auch in Kauf, dass das Spiel recht schwierig ist und man nicht jede Spielstufe beim ersten, zweiten oder dritten Versuch gewinnen kann. Fazit: Mit der Spielumsetzung der Film-Geschichte bekommt Ihre Playstation 2 garantiert „gutes" Futter.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nur einige der vielen Befehle werden erklärt.	2,50
Langzeitspaß	5%	Trotz manchem Frusterlebnis animieren Bonus-Aufgaben zum Weitermachen.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Fast wie im Film: beeindruckend.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Realistisches Ausholen und Zuschlagen.	1,50
Musik	2%	Original Filmmusik: klasse.	1,00
Geräusche	3%	Wasserfälle rauschen, der Wind im Wald heult: perfekter Klang.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Leider nicht durchweg Original-Filmstimmen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz, aber völlig ausreichend.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Jeder Held lässt sich mit der Spieletastatur einfach steuern.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Orks greifen an, die Ringgeister kommen – und Sie sind mitten drin: hervorragend.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,43**
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	**4,00**
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%	drei Helden, elf Aufgaben	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,80**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,80**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**66,99 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,80 x 66,99 = 120,58 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

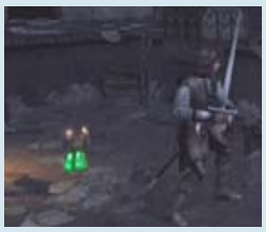
SPIELDETAILS



Rote Zaubertränke heilen einen Teil Ihrer Wunden.



Runensteine geben den Helden mehr Erfahrungspunkte.



Vollständige Heilung – mit den grünen Tränken kein Problem.



Einen Köcher voller Pfeile finden Sie fast an jeder Ecke.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Schneller Angriff

■: Schlag abwehren

●: Tritt

▲: Sturmangriff



AUTOBAHN RASER 4

Mit Vollgas durch die Innenstadt

Rennspiel für PC | Gegen jede Verkehrsregel: Bremsen können Sie woanders

INSTALLATION

Bevor Sie über Straßen heizen, geht's erst mal auf die „Datenautobahn": Bei der Installation werden alle Dateien von CD-ROM auf Festplatte überspielt. Wie das funktioniert, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Wieder mal veranstaltet der Raser Club ein illegales Straßenrennen quer durch Europa. Und wieder mal sind Sie mit von der Partie. Das kennen Sie ja schon aus den ersten drei Teilen der Reihe „Autobahn Raser". Auch die deutschen Strecken sind nicht neu: Gerast wird auf je zwei Routen durch die Metropolen Berlin, Hamburg und München. Machen Sie das gut, dann sind Sie für den Europa-Wettkampf qualifiziert. Bevor Sie sich darüber freuen können, müssen Sie aber alle gefahrenen Strecken noch einmal absolvieren. Erst im Anschluss daran dürfen Sie mit 200 Sachen durch Paris und London jagen. Den Linksverkehr gibt's gratis obendrauf.

All jene, die in Frankreich und England als erste durchs Ziel brausen, können sich über den krönenden Abschluss freuen: Las Vegas. Und was machen Sie im Paradies des Glücksspiels und der Lichter? Ganz klar: Sie liefern Gleichgesinnten ein illegales Rennen …

Egal, auf welchem Kontinent Sie gerade unterwegs sind: Auf jeder der elf Strecken liegen diverse Extras auf der Straße. Geld zum Beispiel, um den Wagen aufzurüs-



Zwei Autobahn-Raser machen Verschnaufpause.

SPIELVERLAUF



1 Los geht das illegale Rasen in Berlin. In der Hauptstadt gibt es allerhand zu sehen. Auch am Reichstagsgebäude flitzen Sie vorbei.



2 Später motzen Sie mit Preisgeldern Ihren Wagen auf. Schäden brauchen Sie nicht teuer zu reparieren – die verschwinden wie von selbst.



3 Nächste Station ist Hamburg. In der Hansestadt fahren Sie die meiste Zeit am Hafen entlang. Dezente Pfeile weisen Ihnen den Weg.



4 Lediglich in München ist ein kleines bisschen Autobahn Teil der Rennstrecke. Wenig später rasen Sie schon wieder durch die Innenstadt.



5 Linksverkehr und rote Busse – sichere Zeichen dafür, dass Sie die Europastrecken freigespielt haben und jetzt durch London fegen dürfen.



6 Haben Sie den Sieg in England errungen, dann müssen Sie auch noch Paris meistern. Hier eilen Sie mit 275 Sachen durch den Triumphbogen.



7 Nun steht dem großen Finale nichts mehr im Wege. Das liefern sich die Raser im Glücksspielparadies Las Vegas. Die letzte Route führt Sie durch die Wüste, vorbei am Flughafen und an hell beleuchteten Casinos. Wenn Sie auch hier als erster durchs Ziel gehen, ist Ihnen der Gesamtsieg sicher.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

AUTOBAHN RASER 4 — FORTSETZUNG

ten. Oder Treibstoff für den eingebauten Turboantrieb.

Alles wie gehabt also. Obwohl … da wäre noch das Autoradio. Das ist wirklich neu: Außer der gewohnt hektischen Elektromusik quasselt jetzt auch noch ein vermeintlicher Radiomoderator aus den Boxen. Kostprobe gefällig? „Kräht der Hahn auf dem Mist, ändert sich das Wetter, oder es bleibt, wie es ist." Das war der Wetterbericht für Hamburg. Beim Radiosender „Swutsch FM" klingt der eben so. Und umschalten? Geht nicht!

Lediglich auf den Auslandsstrecken ist das Gequatsche noch erträglich. Aber auch nur deshalb, weil man nicht immer alles versteht.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist verständlich wie eh und je: Mit den vier Pfeiltasten haben Sie Ihre Blechschleuder sicher im Griff. Eine weitere Taste benötigen Sie für den Turboantrieb. Das war's. So starten selbst Anfänger schon nach wenigen Minuten durch. Leider aber ohne Handbremse. Die hat man im vierten Teil entweder vergessen oder als unnötig wegrationalisiert.

URTEIL

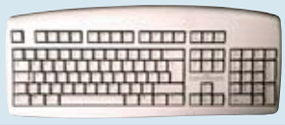
Kennt man einen, kennt man alle. Könnte man meinen. Ist auch so. Jedenfalls dann, wenn es um die Handlung und Handhabung von Autobahn Raser geht. Gleichwohl stellt die Neuerscheinung ihre Vorgänger in den Schatten. Denn optisch hat sich allerhand getan: Endlich kommt das Spiel mit modernen Grafikkarten zurecht. Und das sieht wirklich klasse aus. Nicht so gut wie „richtige" Rennspiele zwar, aber auf jeden Fall besser als Raser Nummer eins bis drei.

Trotzdem bleiben da noch Fragen offen. Die nach dem Titel beispielsweise. Denn Sie fahren als Autobahn Raser so gut wie gar nicht über Autobahnen. Der größte Minuspunkt ist aber die viel zu kurze Spieldauer. Im mittleren Schwierigkeitsgrad dürften selbst Gelegenheitsspieler nicht mehr als einen halben Tag benötigen, um den Gesamtsieg davonzutragen. Das kann überaus enttäuschend sein.

Im Großen und Ganzen ist „Autobahn Raser 4" eben auch nichts anderes als seine Vorgänger: „befriedigender" Spaß für wenig Zeit und wenig Geld.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ← : Nach links lenken
- → : Nach rechts lenken
- ↑ : Gas geben
- ↓ : Bremsen
- ⇧ : Turboantrieb
- L : Hupen
- K : Perspektive wechseln



SPIELDETAILS



Im Zwei-Spieler-Modus haben Sie die Möglichkeit, sich mit einem Freund an die Tastatur zu quetschen. Vor dem geteilten Bildschirm liefern Sie sich dann heiße Rennen.



Der grüne Schraubenschlüssel repariert flugs Schäden.



Mit den blauen Pfeilen betanken Sie Ihren Turboantrieb.



Das Geld liegt eben doch auf der Straße. Sammeln Sie es ein.



Vorsicht vor der Polizei. Die rammt Ihren Wagen zu Schrott.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Autobahn Raser 4

Hersteller: Davilex
Info: Fax 003130-6350357 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Spielprinzip und -steuerung sehr einfach.	1,50
Langzeitspaß	5%	Anfangs unterhaltsam, wird das Rasen schnell langweilig: Nach vier Stunden ist man durch.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Unrealistische Fahrzeugschäden.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Verhalten der Autos nicht wirklichkeitsgetreu.	5,00
Musik	2%	Zum Geschehen passende Technomusik.	2,50
Geräusche	3%	Ob Motoren- oder Unfallgeräusche – alles bewegt sich auf einem mittleren Niveau.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sprachausgabe nervt, ist aber gut zu verstehen.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Die wenigen Textzeilen sind in Ordnung.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Tastatur lassen sich die Autos leicht steuern. Leider gibt es keine Handbremse.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die wenigen Städte sind sofort an wichtigen Gebäuden zu erkennen. Details fehlen aber.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,20**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0208-469790 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.davilex.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (275 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,32**
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%	6 Städte, 11 Strecken, 6 Spielfiguren	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Safedisc	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,68**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,68**
PREIS/LEISTUNG	**gut**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,68 x 19,95 = 53,47 = gut

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Die friedlichen Landschaften täuschen. Der ganze Saurierplanet ist im Begriff auseinanderzubrechen. Fox muss sich also beeilen.



2 Die Saurierkönigin bittet Fox, ihren entführten Sohn zu befreien. Der ist in der Gewalt von General Scales hinterhältigen Soldaten.



3 Auf einem Schneemobil jagt Fox hinter den flüchtenden Entführern her und befreit den kleinen Prinzen Tricky am Fuße des Berges.



4 Mit dem Raumschiff geht es zu den Schwarzeis-Minen. Fox muss auf dem Flug Goldringe einsammeln, um das Kraftfeld zu deaktivieren.



5 Galdon hat einen der Ahnensteine verschluckt und will ihn nicht herausrücken. Fox muss nun die Schwachstelle des Feuer spuckenden Ungeheuers herausfinden, damit er mit seinem Stab überhaupt eine Chance gegen den übermächtigen Gegner hat. Der Schwanz scheint ein gutes Ziel zu sein.



6 Galdon verschlingt Fox kurzerhand. Dumm gelaufen, denn so kommt Fox direkt an den Ahnenstein und ärgert das Ungeheuer von innen.



7 Galdon ist endlich besiegt, aber da wartet schon der nächste Auftrag. Fox und Tricky entfachen ein paar Feuer im Saurierdorf.



Abenteuerspiel für Gamecube | Ein Fuchs in galaktischer Mission: Auf dem Planeten der Dinosaurier sind tierische Abenteuer zu bestehen

INSTALLATION

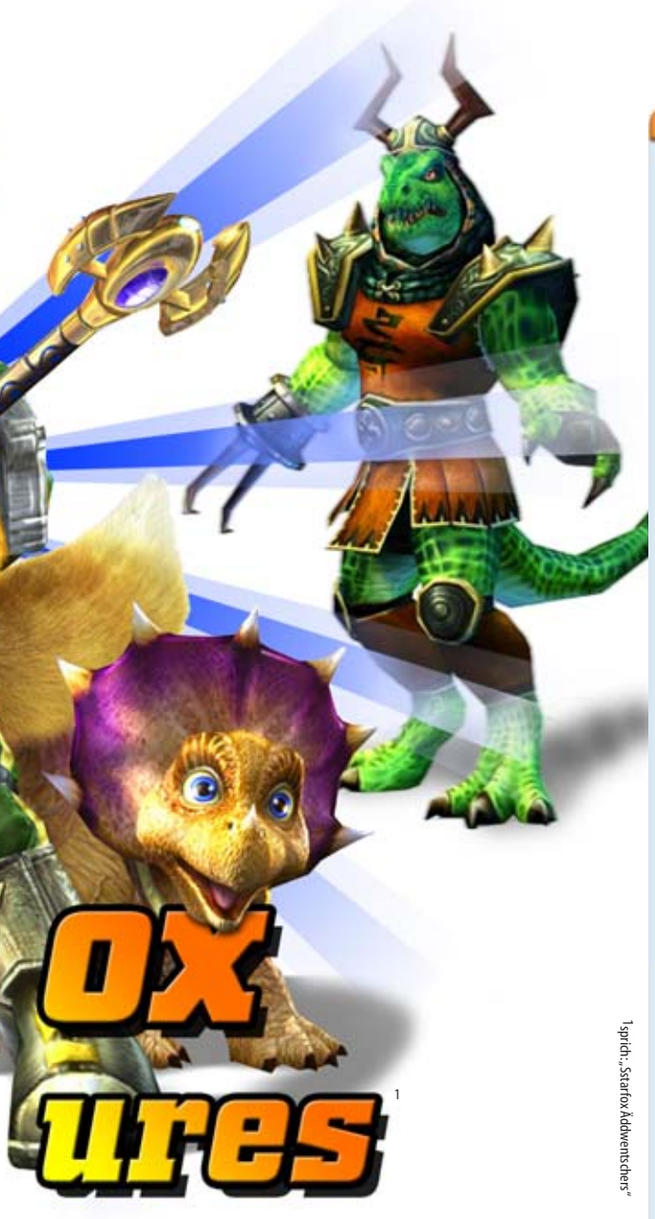
Wie Sie ein Gamecube-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Notruf vom Saurierplaneten: General Scales und seine Truppen haben gewaltsam die Macht an sich gerissen. Dabei bedienten sie sich der vier Ahnensteine, die alle zerstörerischen Kräfte des Planeten lahm legen. Die Folgen sind katastrophal: Der Planet beginnt auseinanderzubrechen. Teile haben sich schon gelöst und treiben unkontrolliert durch den Weltraum. Die Bevölkerung ist in großer Gefahr.

So ein Rettungseinsatz ist ganz nach dem Geschmack von Fox McCloud. Der verwegene Kampfpilot fliegt ohne zu zögern in die bedrohte Zone. Dort trifft er verängstigte Saurier, die ihn bitten, die Ahnensteine zurückzubringen und General Scales Einhalt zu gebieten. Der kleine Dino Tricky begleitet Fox auf seiner Mission. Ein nützlicher Gefährte, denn er kann versteckte Extras und Durchgänge aufspüren. Durch brüchige Felswände bahnt er sich einfach mit seinem Betonschädel einen Weg. McClouds wichtigste Waffe ist ein magischer Stab, mit dem er nicht nur zuschlagen kann. Mit ausreichend Magie aufgeladen, dient der Stock auch als Feuerwaffe oder Sprungstab. Andere Rüstungsgüter, etwa Bomben, und Orientierungshilfen, wie Landkarten, werden im Basar eingekauft.

Das ungleiche Duo trifft auf seiner Reise durch die Saurierwelt viele ungewöhnliche Kreaturen. Neben den friedlichen Mammuts und dem hilfsbereiten Steinriesen treiben sich auch viele kampflustige Dino-Soldaten und bissige Flugsaurier in der Gegend herum. Und es lauern noch weit tückischere Gefahren auf dem fremden Planeten: Glühende Lavaseen in den Schwarzeis-Minen bestra-



[1] spricht: „Starfox Adventschers"

fen jeden unachtsamen Schritt. In den Tempeln und Palästen gibt es uralte tödliche Fallen, die nur schwer auszutricksen sind. Auch die starken Schneestürme in der Snowhorn-Tundra sollte man nicht unterschätzen.

Zwischen weit auseinander liegenden Einsatzorten auf den vielen Bruchstücken des Saurierplaneten pendelt Fox selbstverständlich in seinem vertrauten Raumschiff, das er mit viel Geschick durch die fliegenden Trümmer manövrieren muss.

BEDIENUNG

Zahlreiche Automatikfunktionen helfen dem Spieler. So können Sie etwa mit dem rechten Steuerknüppel im laufendem Spiel die Waffe wechseln oder einen Gegenstand auswählen. Das passende Extra ist in der jeweiligen Situation meistens schon vorgewählt, so dass Sie gar nicht lange suchen müssen. Ist ein Gegner in der Nähe, dann nimmt Fox automatisch frontale Angriffsposition ein – ein Ritual, das bei harmlosen Feinden zuweilen lästig wird. Insgesamt ist die Steuerung aber sehr gut durchdacht und leicht erlernbar.

URTEIL

Die Reise zum bedrohten Saurierplaneten ist eine Abenteuer-Tour der besonderen Art. Sie schlüpfen in die Rolle eines heldenhaften Fuchses, der ein Raumschiff steuert, Saurier-Soldaten bekämpft und die Geheimnisse einer phantastischen Welt erforscht. Langweilig wird es dabei nie: Actiongeladene Kämpfe, knifflige Rätsel und anspruchsvolle Geschicklichkeitsübungen wechseln einander im Sekundentakt ab.

Dennoch sollten Sie zwischendurch unbedingt Verschnaufpausen einlegen, um die faszinierenden Landschaften und exotischen Kreaturen auf diesem Planeten zu bestaunen. Eine solche Pracht bekommt man schließlich nicht alle Tage zu sehen.

Einen Wermutstropfen gibt es leider: Die Tiere sprechen Englisch, es gibt lediglich deutsche Untertitel. Immerhin passen wenigstens die Stimmen allesamt hervorragend zu den Akteuren. Und am verdienten Testurteil „sehr gut" ändern die tierischen Sprachgewohnheiten ohnehin nichts.

GETESTET MIT

Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Starfox Adventures

Altersempfehlung ab 8 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%	Freundliche Tiere helfen bei Problemen.	1,50
Langzeitspaß	5%	Die Ereignisse überschlagen sich förmlich. Viele Stunden Spannung sind garantiert.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Spektakuläre Kulissen und Akteure.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Filmreife Bewegungen und Mimiken.	1,50
Musik	2%	Passende und sehr angenehme Melodien.	1,50
Geräusche	3%	Unaufdringliche und stets sehr passende Geräusche begleiten das Geschehen.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier sind sogar sprechende Frösche cool.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Alle Dialoge sind professionell untertitelt.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Zahlreiche Automatikfunktionen vereinfachen die komplexe Steuerung.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Auf dem Saurierplaneten kommen Sie aus dem Staunen gar nicht mehr heraus. Hier gibt es ungeheuer viel zu entdecken.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,28**
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%**	ausführlich	**2,00**
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%	13 Spielabschnitte	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,57**
Aufwertung		60-Hertz-Bilddarstellung möglich	**-0,10**

TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,47**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**59,99 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,47 x 59,99 = 88,19 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Im Basar darf nach Herzenslust gefeilscht werden.



Tricky will mit Pilzen gefüttert werden, bevor er Fox gehorcht.



Der steinerne Riese transportiert Fox an entlegene Orte.

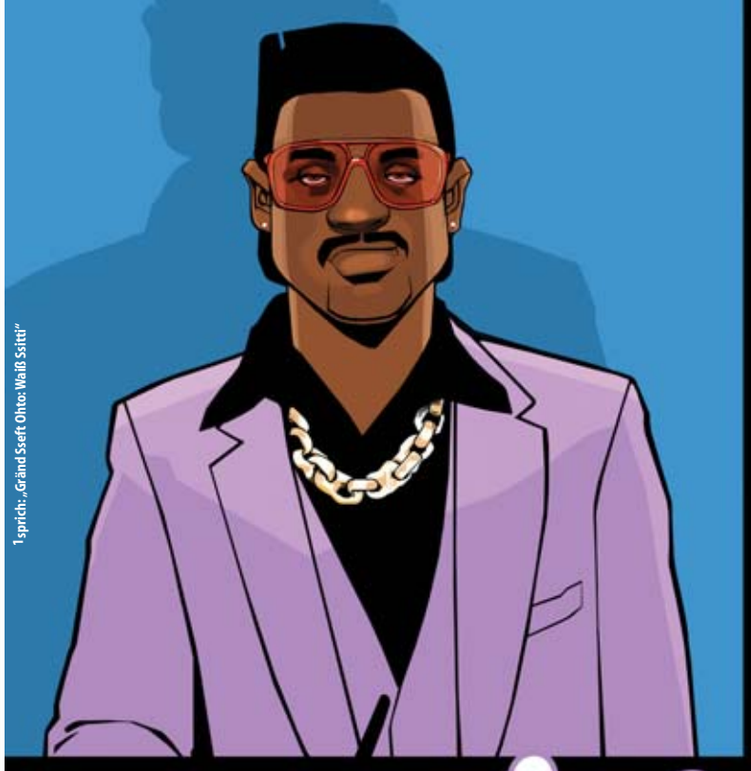


Fox kann seinen Stab auch als Schutzschild einsetzen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Waffe einsetzen
X : Ausweichen
R : Schutzschild einsetzen
linker Steuerknüppel:
Spielfigur steuern
C-Steuerknüppel:
Inventar-Menü öffnen





GTA Vice City

Grand Theft Auto

[1] sprich: „Gränd Sseft Ohto: Waiß Ssitti"





Actionspiel für Playstation 2 | Das gibt böse Flecken: im bunten Hawaii-Hemd durch den Sumpf des Verbrechens

INSTALLATION

Den Computer hochfahren, unglaublich komplizierte Zeichenfolgen eintippen, das Magnetband starten und lange warten – so wurden Spiele in den frühen 80er-Jahren installiert, jenen Zeiten also, in denen „Vice City" spielt. Wie man das heutzutage macht, erfahren Sie auf Seite 194.

INHALT

Ein ganz normales Drogengeschäft sollte es werden. Bargeld gegen Kokain. Doch plötzlich pfeifen Kugeln durch die Luft. Jemand sinkt verletzt zu Boden. Der Drogendealer macht sich aus dem Staub. Sein



SPIELVERLAUF



1 Ihr erster Auftrag in Vice City wird zum Desaster: Der Drogenhändler erschießt Ihre Kollegen, verschwindet mitsamt Kokain und Geld.



2 Um die Kasse wieder zu füllen, lassen Sie sich von einer Motorrad-Gang engagieren. Ihr Auftrag: der Konkurrenz einen Denkzettel verpassen.



3 Wenig später spielen Sie den Chauffeur für eine Rockgruppe. Auf der Fahrt entdecken Sie eine Bombe, die beim Bremsen detoniert.



4 Weil Sie Situationen wie diese meistern, sind Sie bald ein mächtiger Mann. In dieser Villa leiten Sie ein lukratives Schutzgeldunternehmen.



5 Doch selbst wenn Sie es jetzt nicht mehr nötig haben, übernehmen Sie weiterhin Aufträge für gute Freunde. Ein Waffenhändler hat Sie gebeten, den Transport eines Konkurrenten aufzumischen. Was er Ihnen nicht erzählt hat: Bei diesem Unternehmen geraten Sie unter schweren Beschuss.



6 Wenig später kaufen Sie den Malibu Club. Hier schwingen Sie aber nicht nur das Tanzbein, sondern schmieden auch Pläne für einen Überfall.



7 Ihr Ziel: eine Bank, die Sie kurz darauf maskiert und bewaffnet stürmen. Das könnte der größte Coup in Ihrem kurzen Gangsterleben werden.

Grand Theft Auto Vice City

FORTSETZUNG

Kokain nimmt er natürlich mit. Und auch Ihre Kohle können Sie vergessen.

Herzlich willkommen in Ihrem neuen Leben. Sie sind Tommy Vercetti, von Beruf Krimineller. Und jetzt sind Sie geliefert. Denn die zwei Koffer voller Geld waren Ihr Startkapital zur Eroberung des lokalen Drogenmarkts. Und so viel ist klar: Ihr Auftraggeber, der kaltblütige Sonny Forelli, wird alles andere als begeistert sein. Also bleibt Ihnen keine andere Wahl, als die Sache in die Hand zu nehmen und die Kasse wieder aufzufüllen. In Ihrem Fall natürlich auf illegale Art und Weise. Helfer in der Not ist Ken Rosenberg, seines Zeichens schmierigster Anwalt der Stadt. Er hat die ersten Aufträge für Sie parat. Und so helfen Sie schon bald Geschworenen mit schlagenden Argumenten auf die Sprünge oder sorgen bei einer Demo für Randale. Ziel der Übung ist, im Getümmel unbehelligt Lastwagen zu zerstören. Kurz zusammengefasst: Sie sind von nun an der Mann für die Drecksarbeit. Und weil Sie das so super machen, stehen neue Kunden Schlange.

Ein Auftrag jagt den nächsten, und Sie jagen durch die Stadt. Selbstverständlich nicht zu Fuß – ein fahrbarer Untersatz ist Pflicht. Weil Sie kein Gewissen haben und auch kein Geld, brechen Sie geparkte Autos auf. Drängt die Zeit, stellen Sie sich einfach auf die Straße. Irgendjemand wird schon halten. Ziehen Sie ihn aus dem Wagen, und nehmen Sie selbst am Steuer Platz. So einfach geht das. Allerdings: Vice City ist Verbrechenshochburg und als solche gut gerüstet. Lassen Sie sich also nicht von der Polizei auf frischer Tat erwischen, sonst klebt die sofort an Ihren Fersen.

Bei Bagatelldelikten, wie Wagendiebstahl, ist die Flucht aber ein Kinderspiel. Mehr Mühe gibt man sich, wenn Tommy mordet, Läden überfällt und Menschen überfährt. Wie hoch der Fahndungsfaktor ist, wird auf dem Bildschirm gezeigt. Ist auf der Skala von eins bis sechs das Maximum erreicht, seilen sich Soldaten aus Hubschraubern herab, und Panzer rücken an – dann ist jeder Fluchtversuch zwecklos. Doch so weit muss es ja nicht kommen: Um den Fahndungsdruck zu verringern, können Sie zwischenzeitlich neue Kleidung kaufen und Fluchtgefährte blitzschnell umlackieren.

Bei all der kriminellen Arbeit dürfen Sie keineswegs die liebevoll entworfene Szenerie außer Acht lassen. Schon nach kurzer Zeit ist es möglich, jede der sechs Stadtinseln zu erforschen. In Little Haiti liefern sich rivalisierende Banden ununterborchen Schießereien. Ocean Beach erinnert mit seinen Rollschuh fahrenden Schönheiten an den Strand von Miami. Und die Hochhäuser von Downtown sorgen für Großstadt-Flair. Unterwegs sollten Sie das Radio einschalten: Sieben Sender bringen die Hits der 80er. Vom Liebeslied bis zum Rocksong – kein Wunsch bleibt unerfüllt.

Neugierde beim Fahren durch die Stadt wird selbstverständlich auch belohnt: Überall befinden sich versteckte Aufträge, Waffen und Pakete, davon sogar exakt einhundert Stück. Ihre Belohnung, wenn Sie alle finden: ein Apache-Kampfhubschrauber.

Doch bis es soweit ist, werden Sie noch Unmengen anderer Aufträge zu bestreiten haben. Zum Beispiel mit ferngesteuerten Mini-Flugzeugen Schiffe versenken. Oder einen Safeknackers aus dem Knast holen. Alles, was Sie dafür brauchen, bekommen



Sie im Laden. Waffen gibt's in den USA bekanntlich an fast jeder Ecke. Und suchen Sie auch mal eine Boutique auf, um das türkisblaue Hawaii-Hemd zu wichtigen Anlässen gegen einen eleganten Zweireiher zu tauschen.

BEDIENUNG

In diesem Spiel steuern Sie Autos, Motorräder, Boote, Hubschrauber und Flugzeuge. Klar, dass man sich da erst mal an die Bedienung gewöhnen muss. Besonders das Zielen mit Maschinenpistole oder Scharfschützengewehr erfordert viel Geschick im Umgang mit der Spieletastatur (Gamepad). Doch im Laufe der Zeit kriegt man den Dreh raus. Es bleibt ja auch keine andere Wahl. Denn die Aufträge werden irgendwann so schwer, dass sie wiederholt werden müssen – so lange, bis Sie perfekt fahren, fliegen, schießen können.

Fünf Kameraperspektiven erlauben es Ihnen, während der Fahrt auf Ihren persönlichen Lieblings-Blickwinkel umzuschalten. Und wenn Sie mit beiden Beinen auf dem Boden stehen, ermöglicht der rechte **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.220 einen schnellen, oft sehr hilfreichen Rundum-Blick.

Was Sie sich gleich aus dem Kopf schlagen sollten, ist das Verlangen, vor schwierigen Passagen abzuspeichern. Einen Spielstand können Sie nämlich immer nur dann bunkern, wenn Sie sich in Ihrem Unterschlupf befinden.

URTEIL

Ein derart komplexes und durchdachtes Spiel wie dieses kommt nicht alle Tage auf den Markt. Mit all ihren Nebensträngen und Untermissionen umfasst die Handlung stolze 63 Aufträge. Darüber hinaus müssen Sie zum Gewinnen Nebenjobs als Taxifahrer oder Feuerwehrmann absolvieren, geheime Straßenrennen gewinnen, und, und, und …

Pure Lobeshymnen hat Vice City dennoch nicht verdient. Viele Aufträge sind grauenhaft schwer, manche müssen ein Dutzend Mal gespielt werden. Und das geht an die Substanz, zumal die Speichermöglichkeiten rar und die Nachladezeiten nicht eben kurz sind.

Für Missmut sorgen zudem Programmierfehler. Da verschwinden schon mal Motorradfahrer zur Hälfte im Asphalt, oder Gegner schießen glatt durch stabile Wände. Auch zu Spielabstürzen ist es beim Test gekommen, allerdings nur äußerst selten. Und die eigentlich sehr gelungene Sprache im Spiel hat einen schweren Fehler: Man spricht Englisch. Deutsche Untertitel gibt es oft, aber nicht immer.

Für Jugendliche unter 16 Jahren ist dieses Spiel auf keinen Fall geeignet, obwohl es für den deutschen Markt entschärft wurde. Trotzdem blieb brutalste Gewalt ein fester Bestandteil von Tommys Tagesgeschäft.

Verschärfend kommt hinzu, dass der Hersteller absolut deckungsgleiche CD-ROMs in verschiedenen Staaten verkauft und jede Scheibe daher stets mehrere länderspezifische Versionen des Spiels enthält. Folglich braucht ein Kenner nur wenige Tasten, um statt der deutschen die englische Programmversion sichtbar zu machen. Und die ist ziemlich blutig.

So ist Vice City zwar eines der brutalsten Spiele für Playstation 2 – aber auch eines der besten. Wer also alt genug ist, um zwischen Videospiel und Realität zu unterscheiden, der darf hier „guten" Gewissens zugreifen.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Grand Theft Auto: Vice City

Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Profis
Auch für	PC

Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089-278220 (0,123 €/Min.)
Fax 089-27822111 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Tipps erleichtern den schweren Einstieg.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die große Stadt und viele Aufträge können lange fesseln, manchmal aber auch nerven.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Fast wie im richtigen Leben.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Bis auf wenige Ausnahmen stimmig.	2,00
Musik	2%	Geniale Musik aus den 80er-Jahren.	1,00
Geräusche	3%	Explosionen, Waffen, Autos, Flugzeuge und Hubschrauber klingen sehr realistisch.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle Sprecher, aber nur Englisch.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Sehr gut, doch leider lückenhaft.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Bedienung mit dem analogen Steuerknüppel hat man schnell im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Vice City (alias Miami) ist eine in liebevoller Detailarbeit erstellte Stadt, in der es große Handlungsfreiheit gibt.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,53**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vicecity.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	63 Aufträge, unzählige Bonus-Missionen	1,00
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%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,74**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	1,74
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,74 x 59,95 = 104,31 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS


Mit dem Motorrad gelangen Sie rasend schnell von A nach B.


Auch als Nichtschwimmer trauen Sie sich im Boot aufs Wasser.


Den besten Blick auf Vice City haben Sie vom Helikopter aus.


Mit geklauten Taxen verdienen Sie sich noch etwas Geld dazu.


Als Bürgerwehr fangen Sie mit dem Polizeiauto Verbrecher.


Steigen Sie in einen Krankenwagen, werden Sie zum Sanitäter.


Wenn Sie im Feuerwehrauto sitzen, dürfen Sie Brände löschen.


Als vermeintlicher Eisverkäufer bringen Sie Drogen untes Volk.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



- ✕ : Sprinten
- ■ : Springen
- ● : Schlagen/Schießen
- ▲ : Einsteigen/Aussteigen
- R1 : Zielen
- R2 : Waffe wechseln

FIFA 20

Football[1]

GETESTET MIT PC

[1] sprich: „Futtbohl"

Fußballspiel für PC |
Auch ohne Olli Kahn läuft es in der deutschen Nationalmannschaft rund

INSTALLATION

Wie Sie ohne Probleme in die neue Saison starten, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

In der anstehenden Winterpause müssen Sie nicht auf Bundesliga-Fußball verzichten. Greifen Sie zur Spieletastatur, und führen Sie Ihre Lieblingsmannschaft selbst zur Meisterschaft. Alle 18 Teams der aktuellen Saison stehen in der korrekten Aufstellung zur Wahl. Wer möchte, darf auch um den italienischen, spanischen oder englischen Titel spielen. Insgesamt 15 Profi-Ligen aus aller Herren Länder bieten sich an. Darunter sind auch Exoten, wie die „Korea League" und die „Dänische Superliga". Aus europäischer Sicht wird nur die holländische Ehrendivision vermisst.

Die 18 besten europäischen Vereine, darunter Bayern München, Dortmund und Leverkusen, dürfen auch an der „Club Championship" teilnehmen. Diese europäische Superliga existiert bisher zwar nur auf dem Papier. Doch Sie können in diesem Spiel ja schon mal einen Blick in die Zukunft werfen. Offizielle europäische Wettbewerbe, wie UEFA-Cup oder Champions League, gibt es leider nicht.

Außer den Vereinen stehen 39 Nationalmannschaften im Angebot, die Sie in Turnieren nach eigenem Regelwerk auflaufen lassen können. In der deutschen Auswahl ist übrigens nicht Oliver Kahn, sondern Jens Lehmann im Tor. Das ist wohl eine Reaktion auf den Rechtsstreit zwischen Olli Kahn und Electronic Arts (siehe „Spielbericht" in Heft 12/2002). Die anderen Spielpositionen sind aber korrekt besetzt.

03

SPIELVERLAUF



1 Das Spitzenspiel in der Club Championship: Bayern München empfängt Real Madrid im Olympiastadion. Die Spanier spielen in Schwarz.



2 Überraschend kommt Elber vor dem gegnerischen Tor in Ballbesitz und schlenzt das Leder am staunenden Casillas vorbei in den Kasten.



3 Bayern geht mit 1:0 in Führung. Der Stürmer aus Brasilien ballt stolz die Faust und holt sich Glückwünsche von seinen Teamkollegen ab.



4 Ein unsauberer Zweikampf: Ballack rutscht Zidane von hinten in die Beine und bringt den französischen Weltstar unsanft zu Fall.



5 Freistoß für Real Madrid in aussichtsreicher Position. Roberto Carlos legt sich den Ball zurecht und nimmt Anlauf. Die Bayern-Abwehr deckt die rechte Hälfte des Tores ab, verdeckt Oliver Kahn dabei aber ein wenig die Sicht. So hat der kleine Brasilianer keine Probleme, den Ball zu versenken.



6 Es steht unentschieden. Doch damit wollen sich die beiden erfolgsverwöhnten Teams nicht zufrieden geben. Es wird verbissen weitergekämpft.



7 Wieder ist es Elber, der seine Mannschaft nach vorne peitscht. Mit einem schnellen Solo überlistet er die Abwehr und bringt die Entscheidung.

FIFA Football 2003 FORTSETZUNG

Sie können Umstellungen und taktische Änderungen nach eigenem Geschmack vornehmen. Es gibt ferner viele Einstellungsmöglichkeiten für Spieldauer, Perspektive und Spielgeschwindigkeit – lediglich die Möglichkeit, das Wetter frei zu wählen, fehlt. Da lässt sich die Natur nicht reinreden. Sie haben sich also, wie die echten Profis auch, mit Wind und Regen abzufinden.

BEDIENUNG

Mit einer Spieletastatur (Gamepad) bekommen Sie das runde Leder am besten unter Kontrolle. Fünf Tasten genügen, um alle wichtigen Aktionen auszulösen. Das haben Sie sehr schnell drauf. Deutlich schwieriger ist dagegen die richtige Koordination der verschiedenen Aktionen. Die erfordert, genau wie im richtigen Fußball auch, sehr viel Übung, Geschick und Überblick.

Die Ausführung von Ecken und direkten Freistößen wird durch Zielhilfen erleichtert, wie man sie aus Golf-Spielen kennt: Auf dem Bildschirm wandert ein kleiner Strich durch einen farbigen Kreis. Ist der Strich im grünen Bereich, muss der Spieler auf die Schusstaste drücken. Verfehlt er diesen Bereich, geht der Schuss in der Regel daneben.

Leider fehlt dem Spiel ein Trainingsprogramm zum Üben. Sie müssen Ihre ersten Erfahrungen also immerhin schon in Freundschaftsspielen sammeln.

URTEIL

In der fußballfreien Winterzeit ist „FIFA Football 2003" ein guter Ersatz für den echten Sport. Wer Wettbewerbe, wie die WM oder die Champions League, nicht vermisst, wird an den nationalen Meisterschaften seine Freude haben. Denn hier werden Spielspaß und Realismus gleichermaßen groß geschrieben. Besonders gelungen ist die Darstellung der Spielerfiguren, die ihren realen Vorbildern in Gestalt und Bewegung sehr stark ähneln. Auch an der Spielbarkeit gibt es nicht viel auszusetzen. Die Steuerung ist schnell erlernt und bietet Ihnen genügend Freiraum für einen variantenreichen Spielaufbau.

Weniger gut haben die Kommentare von Tom Bartels und Florian König gefallen. Die beiden RTL-Reporter reden leider meistens am Spielverlauf vorbei und wiederholen sich ständig. Davon sollte man sich aber ein so spannendes Fußball-Erlebnis nicht verderben lassen. FIFA 2003 ist auch ohne Worte ein „guter" Torschuss.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Steuerkreuz:
Ausgewählten Spieler bewegen

1. **Flanken**
2. **Passen**
3. **Schießen**



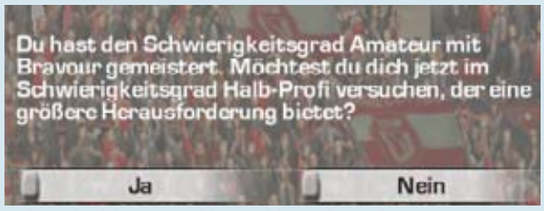
SPIELDETAILS



Nicht nur die Spieler sind echt, auch die Schiedsrichter. Hier der Italiener Pierluigi Collina.



In der Statistik werden die Schauplätze aller Zweikämpfe eingeblendet.



Haben Sie sich gut geschlagen, bietet Ihnen das Programm automatisch eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades an.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA Football 2003

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221-9758211 (0,123 €/Min.)
Version: 1.141
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die Steuerung ist relativ schnell erlernt.	2,00
Langzeitspaß	5%	Es stehen genügend Wettbewerbe auf dem Programm, so dass es nicht langweilig wird.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Realistische Spielerfiguren.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Überzeugende Bewegungen der Sportler.	2,00
Musik	2%	Eine aktuelle Auswahl populärer Songs.	1,50
Geräusche	3%	Schlachtgesänge und der Jubel der Fans heizen die Stimmung im Stadion an.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Kommentatoren nerven recht schnell.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Übersichtliche Menüs und Statistiken.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit einer Spieletastatur haben Sie das Geschehen auf dem Platz voll im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Alle Mannschaften und alle Spiele, nur ein paar zusätzliche Wettbewerbe fehlen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,84**
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%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (941 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%**		**2,30**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

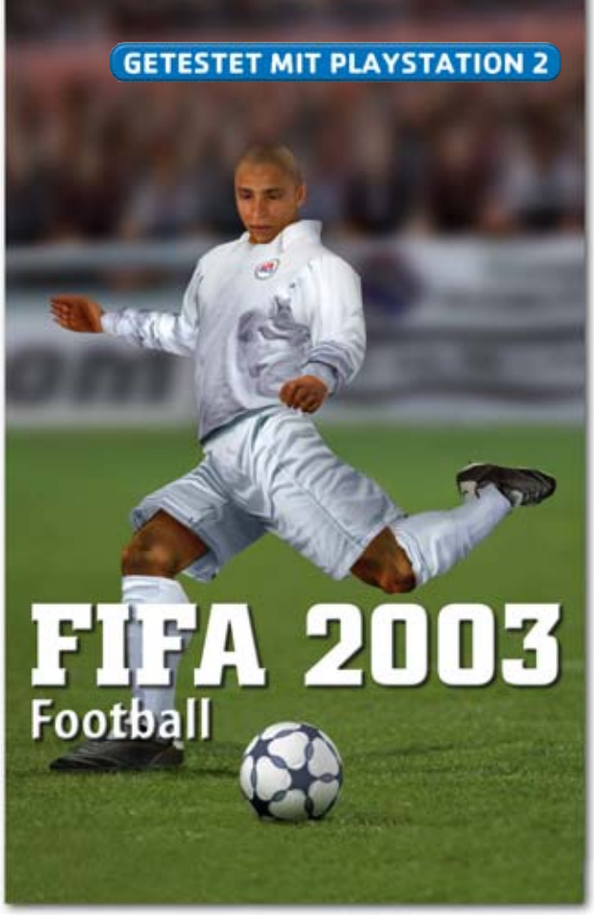
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
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%	ruckelt	ruckelt	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	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,80**
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%	über 350 Mannschaften	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,92**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 1,92
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,92 x 45,99 = 88,30 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fußballspiel für Playstation 2 | Ein Blick in die Zukunft: Hier rollt der Ball schon in der „Club Championship“

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel korrekt „anpfeifen“, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Die Playstation-2-Version ist inhaltsgleich mit der PC-Variante (ausführliche Beschreibung auf den vorhergehenden Seiten). Im Mittelpunkt steht die „Club Championship“, der die 18 besten Vereinsmannschaften Europas angehören. Zudem stehen die Teams von 16 Profi-Ligen und 39 Nationalmannschaften zur Wahl. Sehr erfreulich: Alle Teams treten in ihrer Original-Besetzung an.

BEDIENUNG

Die Steuerung mit der Standard-Spieletastatur einer Playstation 2 gelingt tadellos. Die wenigen Kommandos sind schnell erlernt und umgesetzt. Verglichen mit der PC-Version hat das Konsolenspiel sogar einen großen Vorteil: Mit dem rechten Steuerknüppel können Sie den Ball ohne zusätzlichen Tastendruck in jede beliebige Richtung vorlegen. Das funktioniert ganz einfach und eröffnet viele zusätzliche Spielmöglichkeiten. So können Gegenspieler etwa auf engstem Raum ausgetrickst oder Fouls provoziert werden.

Wie bei der PC-Version erleichtern übersichtliche Zielhilfen die Ausführung von Standard-Spielzügen, wie Ecken und Freistößen. Selbst Anfänger kommen damit sofort klar.

URTEIL

Die größten Unterschiede zur PC-Version machen sich in der Grafik breit. Die Playstation 2 kann das hohe Niveau nicht ganz halten. Tummeln sich zu viele Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm, dann kommt das gesamte Spielgeschehen ins Ruckeln. Das ist gerade bei spannenden Abwehrschlachten sehr ärgerlich, da man gelegentlich die Übersicht verlieren kann. Ruckelfreie Szenen mit weniger Akteuren erfreuen allerdings mit realistischen Spieler-Bewegungen. Es sieht schon sehr überzeugend aus, wie David Beckham einen Freistoß tritt oder Roberto Carlos über die Außenbahn stürmt.

Die grafische Qualität der Spielfiguren fällt im Vergleich zur PC-Variante allerdings ein wenig ab. Fußball-Profis und Stadion-Kulissen samt Zuschauern wirken etwas verschwommen und lassen einige Details vermissen. Trotzdem sind sie noch gut zu erkennen.

Dank guter Spielbarkeit und hohen Realismus' liefert „FIFA Football 2003“ aber auch Playstation-2-Besitzern „guten“ Fußball ins Haus.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA Football 2003

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die Steuerung ist relativ schnell erlernt.	2,00
Langzeitspaß	5%	Es stehen genügend Wettbewerbe auf dem Programm, so dass es nicht langweilig wird.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gelungen, aber ein wenig matschig.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Gelegentlich gerät das Spiel ins Ruckeln.	4,00
Musik	2%	Eine aktuelle Auswahl populärer Songs.	1,50
Geräusche	3%	Schlachtgesänge und der Jubel der Fans heizen die Stimmung im Stadion an.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Kommentatoren nerven recht schnell.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Übersichtliche Menüs und Statistiken.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie das Geschehen auf dem Platz voll im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Faszination Profi-Fußball: Alle Mannschaften und alle Spieler, nur ein paar zusätzliche Wettbewerbe fehlen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,04**
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%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**6,00**
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%	über 350 Mannschaften	1,00
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%	acht/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,13**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,13
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	61,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,13 x 61,99 = 132,04 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAIL



Die Grafik der Playstation-2-Version kann nicht ganz das hohe Niveau der PC-Variante halten. Die Figuren wirken geringfügig „gröber“, die Optik insgesamt ein wenig verwaschen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Passen
■ : Flanken
● : Schießen
R1 : Sprinten
Steuerknüppel: Spieler über den Platz bewegen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Harry Pott und die Kammer des Schreckens

GETESTET MIT PC



Actionspiel für PC | **Merkwürdige Dinge gehen im Zauberinternat Hogwarts vor sich. Kommen Sie den Angst einflößenden Geheimnissen auf die Spur**

Spieletricks siehe Seite 162

INSTALLATION

Wie Sie ein PC-Spiel ohne Zauberei installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Bereits das erste Lehrjahr an der Zauberschule Hogwarts war sehr aufregend für Harry Potter. Seine Sommerferien hatte er sich also verdient. Doch die verliefen nicht so wie erwünscht, seine Pflegefamilie behandelte ihn ungerecht und gemein.

Als es ihm zu bunt wird, haut er ab und verbringt den Rest der Freizeit bei seinem guten Freund Ron Weasley und dessen Familie. Die Tage dort sind sehr schön, und obwohl sie wie im Flug vergehen, freut sich Harry bereits auf das zweite Schuljahr.

Einige Tage vor der Abreise erscheint dem Zauberlehrling Hauself Dobby, der mahnend zu ihm spricht. Er sagt, Harry solle nicht nach Hogwarts zurückkehren, denn falls er das tue, gerate er in tödliche Gefahr. Der Nachwuchszauberer spürt zwar eine gewisse Verunsicherung, nimmt die Warnung aber nicht ernst. Doch die Alarmzeichen mehren sich: Harry und Ron verpassen den Zug nach Hogwarts. Also muss ein alternatives Verkehrsmittel her – und das ist schnell


er

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Bereits die Anreise nach Hogwarts steht unter keinem guten Stern. Erst den Zug verpasst, dann mit dem fliegenden Auto fast verunglückt.



2 Kaum hat Harry wieder festen Boden unter den Füßen, muss er Freund Ron zu Hilfe eilen, den die peitschende Weide gefangen hält .



3 Der gerettete Ron Weasley revanchiert sich , indem er Harry den Weg zu wichtigen Räumen und Ereignissen in Hogwarts zeigt. Er läuft immer ein Stückchen vor (siehe Kreis) und wartet dort auf Harry. Die schwebenden Treppen bringen Harry sicher nach oben – an die Kante stellen genügt.



4 Vier Mal findet eine Auswertung der bereits erhaltenen Punkte statt. Liegt Harry vorne, darf er im Bonusraum Bohnen sammeln.



5 Der richtige Zauberspruch, und versteckte Räume oder Plattformen werden sicht- und begehbar. Das Glitzern verrät ihre „Kurzlebigkeit".



6 Hogwarts Hauspoltergeist Peeves taucht immer wieder plötzlich auf, um Harry auf die Nerven zu gehen. Auch dagegen hilft ein Zauber.



7 Minispiele, wie dieses Zauberduell und Quidditsch-Wettkämpfe, müssen nicht gewonnen werden, sondern sind eine reine Zugabe.

gefunden. Frech wie eh und je, stibitzen die beiden Lümmel kurzerhand den fliegenden Ford Anglia von Rons Vater.

Leider verlieren sie auf der Fahrt die Kontrolle über das Wunderauto und stürzen kurz vor Hogwarts ab. Den beiden Insassen passiert zum Glück nichts weiter, doch Ron landet direkt in den Ästen der peitschenden Weide. Die macht keinerlei Anstalten, den Armen wieder loszulassen, und so müssen Sie, Harry, dem Baum zeigen, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind. Damit auch nichts schief gehen kann, übernimmt das Spiel dabei die Führung Ihrer Zauberhand.

Überhaupt weisen von Anfang an detaillierte Erklärungen den Weg durch Harrys Abenteuer. Schnell wird deutlich, dass dieses Spiel in erster Linie für die sehr jungen Computerfans konzipiert wurde. Anweisungen gibt's nicht nur per Texteinblendung, sondern auch in Form klar und einfach gesprochener Sätze. Und der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt sehr niedrig angelegt. Fast im gesamten Spiel ist Hilfestellung an Ihrer Seite, obwohl die Geschichte ohnehin absolut gradlinig verläuft. Etwas anspruchsvollere Minispiele, wie Quidditsch oder Zauberduelle, sind reine Extras und müssen zur Bewältigung des Hauptspiels nicht gewonnen werden.

Zaubersprüche, wie „Entschleime", „Diffindo", „Elasto" oder „Rictusempra", erlernen Sie durch kleine Geschicklichkeitsübungen, bei denen Sie im richtigen Rhythmus die vorgegebenen Pfeiltasten drücken müssen. Sobald Harry einen neuen Spruch beherrscht, wird er von seinem Lehrer in ein Areal geschickt, in dem er die frisch erlernte magische Formel besonders häufig einsetzen muss. Nebenbei gibt's ein paar einfache Rätsel zu lösen, sonst bleibt der Ausgang des Übungsgebiets verschlossen.

Und natürlich stellen sich dem Zauberlehrling wieder viele ungnädige Kreaturen in den Weg. Doch egal, ob Feuerkrabben, Riesenschnecken, Baumgeister, Gnome, Stachelpflanzen, Imps (kleine Teufelchen) – in der Regel stellen die keine ernsthafte Gefahr dar.



Gut drauf: Harry lässt sich von den bösen Machenschaften nicht einschüchtern, sondern ist bereit zu kämpfen.

Mit ein wenig Zauber werden sie zumindest vorübergehend betäubt, oft sogar unschädlich gemacht. Einige angeschlagene Gegner kann Harry sogar am Schlafittchen packen und in Abgründe oder zurück in ihre Höhlen werfen. Sollte Harry selbst einmal etwas „verbraucht" sein, so frischt er seine Energie mit dem Verzehr von hüpfenden Schokoladenfröschen oder Mega-Power-Tränken wieder auf. Die Elixiere muss er sich übrigens aus den Zutaten „Flubberwurmschleim" und „Mega-Power-Rinde" selbst brauen. Und das Zeug sollte er zuvor eingesammelt oder im Tauschgeschäft seinen Mitschülern abgehandelt haben. Die gültige Währung sind „Bertie Bots Bohnen in allen Geschmacksrichtungen", die sicherheitshalber überall zuhauf herumliegen. Ein paar Kinder bieten auch Bildkarten an, auf denen Hexen und Zauberer porträtiert sind. In ausreichender Zahl gesammelt, sind sie der Schlüssel zu mehr Lebensenergie und öffnen verriegelte Türen.

Auch wenn Harry Potter in seinem neuesten PC-Abenteuer nicht wirklich in Gefahr gerät, so geschehen doch recht seltsame Dinge. Immer wieder hört er Stimmen, die er nicht einordnen kann, und zu allem Überfluss ist auf Hogwarts die Angst vor einem Monster allgegenwärtig, das in der sagenumwobenen Kammer des Schreckens eingesperrt sein soll. Die Legende besagt, die Bestie sei darauf abgerichtet, jeden Schüler zu töten, der kein geborener Magier ist. Aber es kommt noch schlimmer: Es geht das Gerücht, dass jemand die Kammer öffnen und das Monster freilassen wolle. Vor allem Harry Potter selbst steht im Verdacht, diesen Frevel zu planen. Was tun? Finden Sie den wahren Schuldigen und beweisen Sie Ihre Unschuld.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Zaubern
Rechte Maustaste: Springen
W : Vorwärts gehen
S : Rückwärts gehen
A : Nach links gehen
D : Nach rechts gehen
Leertaste : Zaubertrank trinken

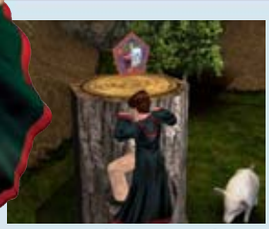
BEDIENUNG

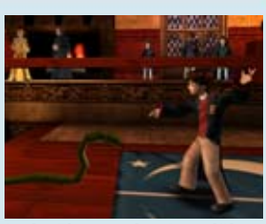
Die Steuerung wird auch kleinen Kindern keine Schwierigkeiten bereiten. Mit der Tastatur wird Harry bewegt, per Mausmanöver kann er sich umschauen, springen und Zauber einsetzen. Ob ein Zauber möglich ist, wird angezeigt, der richtige Zauber sogar automatisch ausgewählt. Nur das Quidditch-Spiel und die Zauberduelle erfordern ein wenig Geschick, denn dabei müssen Sie auf einem Besen fliegen beziehungsweise mit drei verschiedenen Zaubern hantieren, die nicht automatisch gewählt werden.

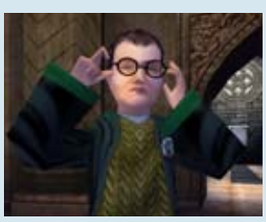
URTEIL

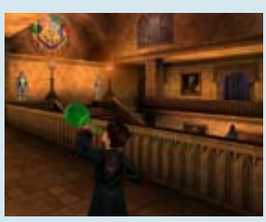
„Harry Potter und die Kammer der Schreckens" bietet ein wunderschönes Ambiente, wird Fortgeschrittene jedoch absolut unterfordern. Wenn Sie aber auf der Suche nach einem unbedenklichen und kurzweiligen Abenteuer für den Nachwuchs sind oder selbst nur selten spielen und ein wenig zauberhafte Zerstreuung ohne viel Tiefgang wünschen, dann ist die PC-Version eine „gute" Wahl.

SPIELDETAILS


Bronzene Bildkarten verbessern die Leistung.


In der Tiersprache „Parsel" beschwört Harry eine Schlange.


Ein Schluck Zaubertrank, und Harry verwandelt sich in Goyle.


Der Mega-Power-Trank bringt verbrauchte Energie zurück.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für[1] **Gameboy Advance, Gameboy Color, Gamecube, Playstation, PS 2, Xbox**

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,12 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Sehr behutsam, mit viel Unterstützung.	1,00
Langzeitspaß	5%	Das Spiel fordert niemanden wirklich und ist kurz. Der Spaß ist daher schnell vorbei.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figuren und Orte mit Wiedererkennungswert.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Manchmal etwas behäbige Animationen.	3,00
Musik	2%	Die mystische Untermalung passt zum Spiel.	2,00
Geräusche	3%	Putzig, aber viel zu selten, um sich großartig auf die Atmosphäre auszuwirken.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die professionellen Sprecher überzeugen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Bis auf einen Beschreibungsfehler sinnvoll.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur möglich, am geeignetsten ist jedoch die Kombination Tastatur und Maus.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Zauberhaft – für ein paar Stunden sind Sie nicht mehr Sie selbst, sondern Harry Potter.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,24**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.harrypotter.ea.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (500 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,4102 Megabyte	2,19
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,60**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,48**
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%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,14**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Abenteuer in vier Kapiteln, zwei Minispiele		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur		2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,33**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ← **2,33**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	39,90 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,35 x 49,99 = 117,48 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] die anderen Versionen sind nicht mit der getesteten PC-Fassung inhaltsgleich.



Actionspiel für Gameboy Advance | Gestatten: Harry Potter, Zauberlehrling im zweiten Lehrjahr

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Advance-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 194.

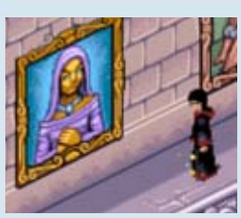
INHALT

Für Harry Potter steht das zweite Jahr an der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei an. Doch anstelle langweiliger Stundenpläne warten wieder mal verrückte Abenteuer auf den kleinen Zauberlehrling. Bereits der erste Schulweg ist eine wahre Odyssee – in einem fliegenden Auto. Und in der Schule angekommen, muss sich Harry mit Geistern und feindseligen Mitschülern herumschlagen. Auf dem Unterrichtsplan stehen mal wieder Besenfliegen und diverse Zauberkünste. Harrys eigentliches Problem ist aber ein ganz anderes: Im Internat tauchen plötzlich versteinerte Menschen und Tiere auf. Die Kammer des Schreckens wurde geöffnet – und Harry selbst steht unter Verdacht, den Schlüssel umgedreht zu haben. Der Zauberlehrling muss also seinen Namen reinwaschen und die wahren Schuldigen finden.

BEDIENUNG

Die ungünstige Perspektive von schräg oben erschwert es, den kleinen Zauberer durch die verwinkelten Gänge der riesigen Schule zu leiten. Nicht selten bleibt Harry unvermittelt an Hindernissen hängen. Immerhin bietet Ihnen das Spiel drei Steuerungsmöglichkeiten an, mit denen Sie herumprobieren können.

SPIELDETAILS



Kurze Wege: durchs Bild ins nächste Klassenzimmer.



Gute Seiten: magische Bücher zum Abspeichern.

URTEIL

So wie der Film sich haargenau an die Buchvorlage hält, lässt auch dieses Spiel kaum ein Detail der zweiten Potter-Geschichte aus. Alle wichtigen Figuren, Schauplätze und Handlungsstränge sind vertreten. Die Filmkulissen wurden liebevoll auf den kleinen Bildschirm des Gameboy Advance übertragen. Das Spiel selber ist allerdings nicht halb so spannend wie das Kinoereignis. Der berühmte Harry Potter wird eigentlich nur wie ein Botenjunge von einer Aufgabe zur nächsten geschickt und arbeitet alle ab. Es fehlt an spielerischer Freiheit und interessanten Herausforderungen. Nicht eben zauberhaft, aber immerhin „befriedigend".

GETESTET MIT **Gameboy Advance**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gamecube, GBC, PC mit Win98/XP, Playstation, Playstation 2, Xbox**

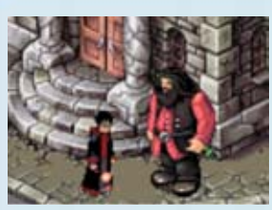
Hersteller: **Electronic Arts**
Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.)
Fax 0221-9758211 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dem Zauberer wird an jeder Ecke geholfen.	1,50
Langzeitspaß	5%	Die Spannung leidet erheblich unter Auftragsarbeiten wie am Fließband.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Alle Figuren und Kulissen aus dem Film.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Potter läuft, springt und fliegt wie im Kino.	2,00
Musik	2%	Das Gedudel nervt sehr schnell.	4,50
Geräusche	3%	Zaubertricks lassen es knallen und zischen, wie es sich gehört.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Es gibt keine Sprache, nur Untertitel.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Teilweise sehr lange, langweilige Dialoge.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Wegen ungünstiger Perspektive bleibt der kleine Harry häufig an Hindernissen hängen.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Fans des Kinofilms bekommen eine schöne Umsetzung, der es aber an spielerischen Herausforderungen mangelt.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,19**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (http://harrypotter.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%**	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%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**4,57**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	eine große Spielwelt, 6 Zaubersprüche	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,64**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,64**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**51,99 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,64 x 51,99 = 137,25 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

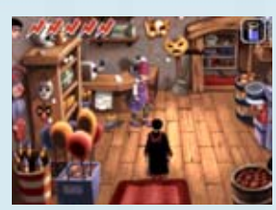
SPIELVERLAUF



1 Harry trifft sich mit Hagrid, um Schulsachen zu kaufen.



2 Der erste Weg führt zur Geldkammer – gefährlich!



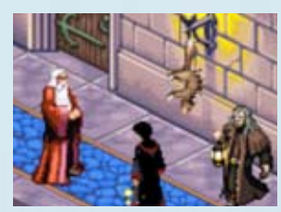
3 Geschafft: Harry kauft seine Schulunterlagen ein.



4 In der Schule steht dann zuerst Flugunterricht an.



5 Getarnt schleicht Harry (Kreis) an Filch vorbei.



6 Plötzlich Aufregung: Die Katze ist versteinert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



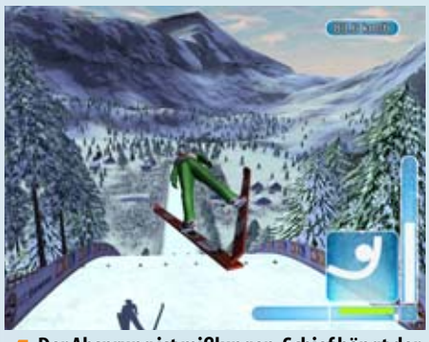
1 Als erstes wird ein Profi-Springer wie aus dem Bilderbuch geschaffen. Groß und leicht soll er sein und möglichst viel Sprungkraft besitzen.



2 Dem Neuling stellen Sie einen erfahrenen Trainer zur Seite. Das ist zwar nicht billig, zahlt sich aber durch bessere Sprungleistungen aus.



3 Auf der Großen Mühlenkopfschanze in Willingen steht die erste ernste Bewährungsprobe an. Bei kräftigem Seitenwind schlottern dem Springer die Knie. Ihm bleiben jetzt noch acht Sekunden, um sich vom „Donnerbalken" abzustoßen und mit dem Anlauf zu beginnen.



4 Der Absprung ist mißlungen. Schief hängt der Springer in der Luft und versucht mit wilden Armbewegungen den Flug zu stabilisieren.



5 Es hilft alles nichts. Auf den unsauberen Sprung folgt eine unsanfte Landung. Trotz mehrerer Überschläge rappelt sich der Athlet wieder auf.



6 Schon beim Nachtspringen in Engelbert läuft es viel besser. Die Landung ist „gestanden", und es gibt ganz ordentliche Haltungsnoten.



7 Trotzdem stehen in dieser Saison andere Springer auf dem Siegertreppchen. Vielleicht klappt's ja nächstes Jahr mit dem ersten Sieg.



Sportspiel für PC

Mit Anlauf in die Luft: Hier machen Sie die größten Sprünge

INSTALLATION

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

INHALT

Wer wird den diesjährigen Weltcup im Skispringen gewinnen? Sven Hannawald und Adam Malysz sind in Topform und werden sich gewiss wieder spannende Duelle liefern. Martin Schmitt erholt sich dagegen noch von einer Knieoperation. Er wird erst später in die Saison starten können. Sie haben es da besser und können mit diesem Spiel von Anfang an dabei sein – Topstars suchen Sie in „RTL Skispringen 2003" allerdings vergeblich. Mit wenigen Einstellungen können Sie aber immerhin eigene Springer entwerfen, die realen Vorbildern ähneln. Auch die Ausrüstung dürfen Sie vom Helm bis zu den Skiern nach eigenen Wünschen zusammenstellen. Das nötige Kleingeld dafür verschaffen Ihnen Sponsorenverträge und Preisgelder.

Vor jedem Springen sollten Sie die Talente Ihres Schützlings, etwa Sprungkraft oder Fitness, trainieren. Zu diesem Zweck können Sie auch einen professionellen Trainer einstellen. Zweite Hauptaufgabe im Tagesgeschäft eines Skispringers ist das Wachsen seiner Bretter. Dabei kommt es auf die richtige Mischung der verschiedenen Wachssorten an. Und das ist eine Wissenschaft für sich. Aber auch diese Aufgabe können Sie einem Experten, einem so genannten „Wachsmeister" anvertrauen, der vom Computer gesteuert wird.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, geht's flugs in den Wettkampf. Alle 21 Schanzen des World Cups, der Nordischen Tournee und der Vier-Schanzen-Tournee stehen auf dem Programm. Das Springen finden nach den offiziellen Regeln des Internationalen Skiverbandes (FIS) statt.

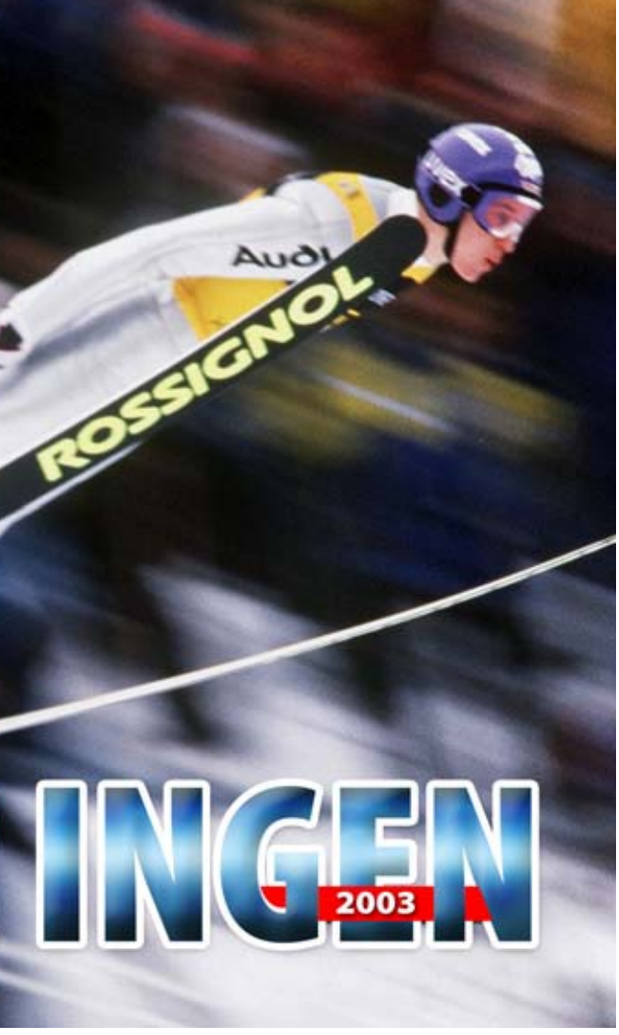
BEDIENUNG

Die Menüs für das Management Ihres Springer sind sehr übersichtlich gestaltet. Hier findet man sich sehr leicht zurecht. Auch die Steuerung beim Springen wurde äußerst einfach ge-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



halten. Sie benötigen nur die Maus, um alle notwendigen Kommandos auf der Schanze zu geben. Nach einem Mausklick startet der Springer. Horizontale Mausbewegungen halten ihn beim Anlauf in der Spur. Kurz vor dem Absprung sammeln Sie mit einem weiteren Mausklick Kraft. Entscheidend ist, die Maustaste rechtzeitig für den Absprung vom Schanzentisch wieder loszulassen. In der Luft öffnen Sie mit vertikalen Mausbewegungen die Skier zur V-Stellung. Gleichzeitig müssen Sie mit Querbewegungen dem Seitenwind gegensteuern. Vorm Aufsetzen werden die Skier rechtzeitig wieder geschlossen, und ein weiterer Mausklick genügt für eine perfekt gestandene Landung. Diese wenigen Befehle sind schnell erlernt. Doch rekordverdächtige Weiten erzielen Sie nur mit viel Übung.

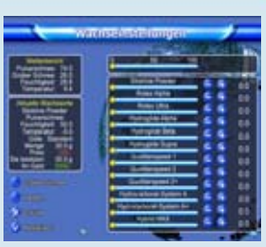
URTEIL

Wer der Faszination des Skispringens erlegen ist, kommt um dieses Spiel kaum herum. Trockene Alltagsaufgaben, wie Wachsen und Training, wechseln sich mit spannenden Sprüngen ab. Die einfache Steuerung wird selbst Anfängern keine Probleme bereiten. Profis indes werden sich wahrscheinlich an der geringen Spieltiefe stören. Denn all zu viele Feinheiten oder Besonderheiten gibt es hier nicht zu entdecken. Es steht vielmehr der entspannende Spielspaß für zwischendurch auf dem Plan. Figuren und Sprungschanzen sind schön gestaltet, könnten aber ein wenig lebendiger wirken. Die unauffällige Musikbegleitung passt gut, nur der Kommentator redet bisweilen wirr. Aber das tun die im Fernsehen ja auch. Testurteil: „gut“.

SPIELDETAILS



Zwischendurch werden Sie zu einer Quiz-Show eingeladen und können Geld gewinnen.



Die richtige Wachsmischung auf den Skiern erhöht die Anlaufgeschwindigkeit.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



RTL Skispringen 2003

Hersteller: THQ
Info: Tel. 01805-605511 (0,12 €/Min.) Fax 02151-4189418 (0,123 €/Min.)
Version: 1.53
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung ab 8 Jahren
Geeignet für Anfänger
Auch für Playstation 2

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die Steuerung erklärt sich von selbst.	1,50
Langzeitspaß	5%	Etwas abwechslungsarm, aber eine Springer-Karriere kann Sie schon länger beschäftigen.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ansprechende, aber etwas leblose Szenerien.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Überzeugende Bewegungen und Stürze.	2,50
Musik	2%	Unaufdringliche, passende Melodien.	2,50
Geräusche	3%	Mit dem Jubel sind die Fans eher sparsam.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Der Kommentator wiederholt sich häufiger.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Übersichtliche Menüs und Einblendungen.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus werden Sie keine Probleme haben, ein paar weite Sprünge zu landen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Sprünge aus der Sicht des Sportlers – so gewinnt dasSpiel zusätzlich an Faszination.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,34**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.skispringen2003.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (475 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1914 Megabyte	1,44
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,95**
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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,12**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Sprungschanzen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,15**
Abwertung		Keine echten Sportler-Namen	**+0,30**

TESTERGEBNIS	gut	**2,45**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	26,47 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,45 x 29,95 = 73,38 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

GOTHIC[1]

[1]sprich: „Gossick"

Rollenspiel für PC | Ein Job für ganze harte Jungs: Namenlos und ohne Gedächtnis müssen Sie die Welt retten

INSTALLATION

Falls Sie es vergessen haben sollten: Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Als Sie erwachen, steht ein alter Mann vor Ihnen und stellt sich als Zauberer vor. Sie haben keine Ahnung, wer Sie sind oder was Sie in letzter Zeit so gemacht haben. Allerdings fühlen Sie sich, als hätten Sie zwei Wochen unter einem Haufen Felsbrocken gelegen. Ein Eindruck, den der ältere Herr tatsächlich bestätigt – Sie haben ein paar Wochen unter tonnenschweren Felsen verbracht, nachdem Sie die Welt vor einem Erzdämon gerettet haben. Ihre Rüstung habe Sie gerettet, erzählt der alte Mann weiter, und nun sei eine neue Bedrohung aufgetaucht, gegen die nur Sie etwas unternehmen könnten. Und weil Sie nun Mal ein Held sind – auch wenn Sie das momentan nicht mehr so


2

GOTHIC 2 FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



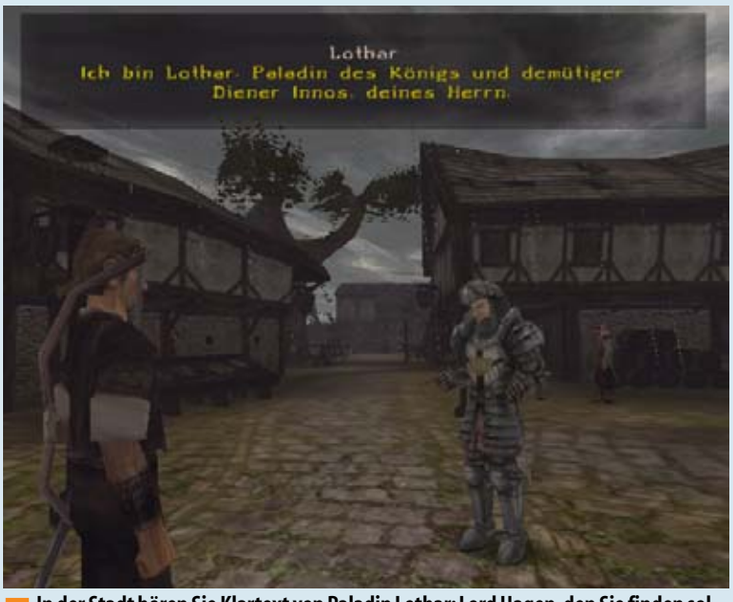
1 Sie erwachen im Turm des Zauberers Xadras und können sich nicht an Ihr bisheriges Leben erinnern. Der alte Mann klärt auf: Sie sind ein echter Held.



2 Wer ist der freundliche alte Herr wirklich? Da müssen Sie sich wohl oder übel auf seine Auskunft verlassen. Er schickt Sie jedenfalls mit einem Auftrag nach Khorinis.



3 Bevor Sie Xadras' Turm verlassen, schauen Sie noch kurz in seiner Bibliothek vorbei. Dort gibt es einige interessante Bücher über das Tränkebrauen.



7 In der Stadt hören Sie Klartext von Paladin Lothar: Lord Hagen, den Sie finden sollen, ist nur für Miliz-Angehörige zu sprechen. Also müssen Sie ihr beitreten.



8 Die Miliz nimmt aber nur Bürger der Stadt. Und Bürger werden Sie nur, wenn Sie Lehrling eines Handwerksmeisters sind. Sie fragen Harad, den Schmied.



11 Auch Helden brauchen Pausen: Im grellen Sonnenlicht des Tages genießen Sie einen Moment der Ruhe.



12 Dann statten Sie dem Hafenviertel einen Besuch ab. Besonders das Schiff der Paladine hat es Ihnen angetan – aber Sie erhalten keinen Zutritt.



13 Wieder in der Wildnis unterwegs, finden Sie eine Höhle mit Banditen – und einer Schatztruhe. Deren Inhalt sammeln Sie sofort auf und verstauen ihn.



Böser Feind: ein Drache.

genau wissen – folgen Sie den Anweisungen des alten Mannes und ziehen hinaus in die Welt, um Ihren Job zu machen: eben diese Welt zu retten.

Doch zuerst müssen Sie sich zurechtfinden. Die nächste Stadt heißt Khorinis, und dort finden Sie bereits erste Antworten: Sie gewinnen im Gespräch mit den Bewohnern neue Informationen, bekommen Aufträge, sammeln langsam Erfahrungspunkte und Gold, um sich nach und nach von einem unwissenden jungen Mann in den gefürchteten Helden zu verwandeln, der Sie einmal waren. In der Berufswahl sind Sie ein wenig eingeschränkt: Mit Paladin, Magier oder Drachentöter stehen Ihnen nur drei Karrieren zur Wahl – und selbst die sind nicht so ohne Weiteres zu erreichen. Denn die Welt von „Gothic 2" hat tatsächlich ein Eigenleben: Viele Ihrer Aktionen haben unmittelbare Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. So wird es beispielsweise nicht gern gesehen, wenn Sie ungefragt in fremde Wohnhäuser eindringen. Sollte der Bewohner Sie bemerken, kommt er sofort gelaufen, um zu sehen, was Sie da tun. Ein falsches Wort zum falschen Markthändler, und der nette Mensch sorgt dafür, dass keiner seiner Kollegen Ihnen auch nur ein Bund Wurzeln verkauft. Auch die Berufswahl ist entscheidend: Gehen Sie zur Miliz, um einmal Paladin zu werden, dann sprechen die windigen Gestalten im Hafenviertel plötzlich ganz anders mit Ihnen. Werden Sie ein Söldner, um sich zum Drachentöter weiterzuentwickeln, dann werfen die Paladine ein misstrauisches Auge auf Sie – und mehr als das. Und was eine Karriere als Magier bei den beiden anderen Lagern bewirkt? Wer weiß? Ohne Folgen bleibt sicher auch das nicht, auch wenn sich manche Auswirkungen erst nach längerer Spieldauer bemerkbar machen.



4 Kurze Zeit später treffen Sie in einem kleinen Tal einen Mann namens Lester, der Sie offenbar gut kennt. Leider ist er da klar im Vorteil – Sie erinnern sich nicht.



5 Auf dem Hof des Bauern Lobart finden Sie kurzfristig Arbeit und können von ihm saubere Kleidung kaufen. Nur damit gelangen Sie nach Khorinis hinein.



6 Der kleine Abstecher abseits der Straße erweist sich als keine gute Idee: Zwei Blutfliegen greifen an, und Sie haben alle Mühe, die Biester zu besiegen.



9 Vier Meister müssen zustimmen, damit Harad Sie nehmen darf. So ein Aufwand! Sie machen Ihrem Frust im Wald Luft – im Kampf gegen einen Feldräuber.



10 Etliche Feldräuber und anderes Getier später haben Sie eine neue Stufe erreicht und Lernpunkte gesammelt. Die tauschen Sie bei Wulfgar gegen Kampflektionen.



14 Jack im Hafen bat Sie, seinen Leuchtturm von Banditen zu befreien. Sie gehen auch hin – und machen angesichts der feindlichen Übermacht kehrt.



15 Endlich in der Miliz, dürfen Sie das Obere Viertel der Stadt betreten – wo Lord Hagen sich aufhält. Eines sehen Sie gleich: Hier wohnen reiche Leute.



16 Tatsächlich hört sich Lord Hagen Ihre Geschichte an. Leider ist er nicht überzeugt von ihrer Wahrheit und schickt Sie erst mal auf eine gefährliche Reise.



Die Paladine sorgen für Ordnung in Khorinis.

Aber auch draußen in der Wildnis bestimmt Ihr Handeln Ihr Schicksal, diesmal allerdings etwas kriegerischer als in Khorinis. Wildtiere, Banditen und Orks machen Ihnen das Leben auf und abseits der Straßen schwer, und nur gekonnter Umgang mit Waffen oder Magie sichert Ihnen eine Überlebenschance. Wie in Rollenspielen üblich, bekommen Sie für besiegte Gegner und erledigte Aufträge Erfahrungspunkte. Haben Sie genug gesammelt, steigt Ihr Held um eine Stufe auf, bekommt dann mehr Lebensenergie und Lernpunkte, die er bei Lehrern gegen neue Fähigkeiten oder eine Verbesserung bereits vorhandener eintauschen kann. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen, bei denen der Erwerb neuer Erfahrungsstufen oft im Vordergrund steht, ist in Gothic 2 die Story interessanter: Langsam schält sich die Geschichte wie eine Zwiebel aus einer Haut nach der anderen, wird besser und besser verständlich und bleibt allein schon deshalb immer spannend, weil man selbst nach weiteren Informationen suchen muss und nicht alles auf dem Silbertablett serviert bekommt.

Und grafisch ist Gothic 2 sicher einer der Höhepunkte des Winters: Tolle Landschaften, ein gut gemachter Tag-/Nachtrhythmus und hervorragend gezeichnete Spielfiguren und Gegner heben das Spiel weit über den Standard.

BEDIENUNG

Sie spielen Gothic 2 mit einer Kombination aus Tastatur und Maus. Während die Bewegung per Tastendruck und die Richtungsvorgabe per Maus noch recht einfach sind, ist das Kampfsystem schwieriger: Sie müssen immer zwei Tasten gleichzeitig drücken und dabei noch per Maus dafür sorgen, dass Sie den Gegner wirklich

GOTHIC 2 FORTSETZUNG

vor sich haben. Nicht ganz einfach, aber mit etwas Übung gut zu schaffen.

URTEIL

An Gothic 2 werden sich die Geister ein wenig scheiden: Manch einem ist das sehr freie Spielen, verbunden mit der Suche nach Informationen, vielleicht zu anstrengend – er hätte lieber ein sehr linear verlaufendes Abenteuer erlebt. Andere werden sich möglicherweise über die recht untypische moderne Ausdrucksweise der Figuren mokieren, die so gar nicht in eine fiktive Mittelalterwelt passen will. Alles Kritikpunkte, die man gelten lassen kann. Aber insgesamt gehört Gothic 2 ganz klar zu den Höhepunkten des Rollenspiel-Jahres: Tolle Grafik, packende Story, überschaubare Entwicklung des Spielhelden und ein angemessener Schwierigkeitsgrad machen das Spiel zum Spaßgaranten für alle erfahrenen Rollenspieler. Anfängern ist Gothic 2 aber nur dann zu empfehlen, wenn außer Lust aufs Spiel auch Geduld mit an Bord ist. Da keine besonderen Hilfsaufgaben zu Beginn angeboten werden, dürften Neulinge eine Weile brauchen, bis sie ihren Helden – und damit auch das Spiel – vernünftig im Griff haben. Mehr gibt es aber an diesem „guten" Spiel nicht zu kritisieren.



Bis Sie ein gestandener Held mit attraktiver Begleitung sind, müssen Sie viel Zeit investieren.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- Alt : Springen

Im Normal-Modus:

- W : Vorwärts laufen
- A : Nach links gehen
- S : Rückwärts laufen
- D : Nach rechts gehen

Im Kampf-Modus:

- W : Nach vorn schlagen
- A : Links ausweichen
- S : Parieren
- D : Rechts ausweichen
- Strg : Kampfmodus aktivieren
- Leertaste : Waffe ziehen

Blick- und Laufrichtung bestimmen Sie mit der Maus.



SPIELDETAILS



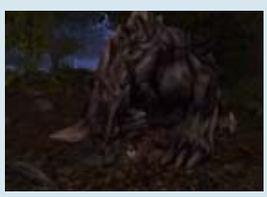
Eine Molerat ist kein allzu schlimmer Gegner für Sie.



Feldräuber in Angriffsposition: Gleich geht's hier rund!



Snapper sind harte Brocken – anfangs besser ignorieren!



Dem Schattenläufer gehen Sie lieber ganz aus dem Weg.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gothic 2

Hersteller: Jowood
Info: Tel. 06102-8168168 (0,123 €/Min.) Fax 06102-8168169 (0,123 €/Min.)
Version: 1.28
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nur wenige Tipps, für Anfänger zu schwer.	4,00
Langzeitspaß	5%	Ein Spiel wie ein Pfadfinderleben: Die Welt erkunden fesselt extrem.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	So soll ein Spiel aussehen: klasse.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Nicht ganz realistisch geraten, aber okay.	2,00
Musik	2%	Gute Klänge zum Kampf gegen das Böse.	1,50
Geräusche	3%	Die Tierwelt macht einen Höllenrabatz, vom Vogelzwitschern bis zum Heulen der Wölfe.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Jeder Figur spricht mit Ihnen: super.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Kaum nötig, aber immer in Ordnung.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie gut in der Welt herum.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Neuland für Rollenspieler: Wenige alte, aber viele frische Ideen: sagenhaft.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,65**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06102-8168168 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.jowood.com)	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 (2103 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	13,6992 Megabyte	4,70
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,79**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
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%	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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,56**
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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Berufe, mehr als 100 Aufgaben	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,10**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,10**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,10 x 44,99 = 94,48 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler 4 Die Neue Welt

Zusatz-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Wettrennen um die Besiedlung der Neuen Welt. Wer ist als erster in Amerika?

INSTALLATION

Die Ergänzung siedelt sich im Menü des Hauptspiels an und wird mit ihm gestartet. Falls Ihnen die Installation dennoch Probleme macht, lesen Sie Seite 194.

INHALT

Natürlich geht es auch bei diesem Zusatzpaket wieder darum, alle möglichen Siedlungen zu bauen und zu verteidigen. Die neue Hintergrundgeschichte macht aber einen interessanten Eindruck: Die Wikinger haben Amerika entdeckt. Diese Nachricht verbreitet sich nach ihrer Rückkehr in die Alte Welt in Windeseile, und natürlich sind alle Völker sofort scharf darauf, das unbekannte Land zu betreten. Die Wikinger rufen eine Art Regatta aus und versprechen, dass der Erste, der das Ziel erreicht, die Neue Welt beherrschen darf. Die daraufhin einsetzende große „Völkerwanderung" ist eine Reise voller Hindernisse. Felsen, die den Weg versperren, lassen sich etwa nur von Zauberern beseitigen – oder mithilfe ortsansässiger Farmer. Aber die lassen sich jede Unterstützung mit Hilfsdiensten „bezahlen". Also müssen sich die Reisenden immer wieder mal mit landwirtschaftlichen Arbeitseinsätzen aufhalten.

Es kommt auch vor, dass Schiffen die Vorräte ausgehen. Dumm gelaufen, denn dann muss erst eine funktionierende Siedlung her, bevor wieder Nahrung gebunkert werden kann. Dazu bauen die Siedler Holzfällerhütten, Steinmetzbetriebe, Sägewerke und Forsthäuser, um Baustoffe zu produzieren. In Minen werden Eisenerz, Kohle und Gold abgebaut, Farmen produzieren Getreide, Fleisch gewinnen Sie aus der Schafs- oder Schweinezucht.



BEDIENUNG

Erfolgreich gesiedelt wird nahezu ausschließlich mit der Maus, die Tastatur leistet praktische Hilfsdienste.

URTEIL

„Die Siedler 4 – Die Neue Welt" sieht besser aus als die Vorgängerspiele. Das dürfte aber vor allem Siedlerveteranen auffallen. Bedeutender sind die witzigen und intelligenten Aufgaben – zwar durchaus schwer, aber nie unfair. Das wohl letzte Zusatzspiel für „Die Siedler 4" ist ein „gutes" Extra.

SPIELDETAILS



In einer mittelalterlichen Burg macht das Siedeln besonders viel Spaß.



Dieser prachtvolle Leuchtturm ist ein Weltwunder. In seiner Spitze brennt eine weithin sichtbare Flamme.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Siedler 4 – Die Neue Welt

Hersteller: Ubisoft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,123 €/Min.) Fax 0211-33800115 (0,123 €/Min.)
Version: 2.50.1504
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%	Übung macht den Siedler.	3,00
Langzeitspaß	5%	Ganz einfach: Langwierige Aufgaben machen eben auch lange Spaß.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte, nett gemachte Landschaften.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Die übliche wuselige Betriebsamkeit.	2,00
Musik	2%	Ohrwurmverdächtige Songs.	2,00
Geräusche	3%	Das Hämmern in der Schmiede und die Kampfgeräusche können sich hören lassen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Ein absolut sprachloses Spiel.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Leicht lesbar und gut verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Tastatur und Maus wird die Besiedlung der Neuen Welt ein Vergnügen.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Tolle Geschichte. Dank witziger Aufgaben Pflichtprogramm für alle Siedler-Fans.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,05**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.bluebyte.net/siedler4)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (222 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0391 Megabyte	2,02
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,93**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
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%	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%	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%	vier Feldzüge, vier Völker, 20 Aufgaben		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,08**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut	2,08
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	14,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,08 x 14,95 = 31,10 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

America Conque

Sprich: „Amerikän Konquest“

Strategiespiel für PC | Zoff in Amerika: Spanier, Engländer, Indianer streiten um die Neue Welt

INSTALLATION

Sollte Ihnen die Installation dieses Spiels spanisch vorkommen, dann lesen Sie die Installations-Dokumente in der Redaktions-Schatztruhe auf Seite 194.

INHALT

Unkompliziert verlief die Entdeckung der Neuen Welt ja nicht gerade: Der Italiener Christoph Columbus in Diensten des spanischen Königshauses „stolperte“ 1492 auf der Suche nach einem Seeweg Richtung Indien über Mittelamerika. Da aber schnell klar wurde, dass bei einigen Ureinwohnern viel Gold zu holen war, ließen die Spanier Indien links liegen und widmeten sich fortan der Ausbeutung der Neuen Welt. Zunächst lief alles nach Plan, die Einheimischen ließen sich ihr Gold mit Glasperlen und Schnaps abschwatzen. Später wachten Indios und Indianer auf, wehrten sich verbissen gegen die Christen aus Europa, die ihnen solche Segnungen der Zivilisation, wie unbekannte Krankheiten, Alkohol und Gold-Gier brachten.

„American Conquest“ zeichnet die Geschichte der Eroberung des amerikanischen Kontinentes nach. Neben acht Feldzügen mit jeweils mehreren Aufgaben gibt es neun Einzelaufgaben und die Möglichkeit, den PC Spiellandschaften nach dem Zufallsprinzip, aber auf der Basis eigener Vorgaben bauen zu lassen. Und es steht Ihnen frei, sich auf die Seite einer von zwölf „Nationen“ oder Völkern zu schlagen.

Zu Beginn landen Sie aber als Christoph Columbus in der Karibik und müssen erst einmal Siedlungen gründen. Mit einem Häuflein Soldaten erkunden Sie die Inseln, während Ihre Bauern Häuser und befestigte Ortschaften bauen. Anfangs sind die Ureinwohner freundlich und lassen Sie in Ruhe auf Entdeckungstour gehen. Später merken die Indios aber, dass sie

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Auswählen
Rechte Maustaste: Ziel wählen

M : Minikarte zeigen
Q : Unpassierbare Gebiete
I : Spielinformationen anzeigen
O : Gebäude durchsichtig
L : Ansicht vergrößern/verkleinern
U : Informationen zur Einheit
⇄ : Status der Einheiten zeigen
F12 : Spielmenü anzeigen
Pause : Spiel auf Pause schalten



SPIELVERLAUF



1 Land in Sicht: Columbus entdeckt die Neue Welt und baut zunächst eine Mühle, damit seine Leute nicht nur Stockfisch essen müssen.



2 Beim Erforschen der Insel stoßen die Spanier auf einige geheimnisvolle, alte und sehr verfallene Ruinen. Noch sind die Indios freundlich.



3 Aber das bleibt nicht so. Weil der gnadenlose Ausbeuter Pizarro immer mehr Gold aus dem Land herauspresst, greifen die Mayas an.



4 Den Waffen der Europäer haben die Ureinwohner aber kaum etwas entgegenzusetzen. Pizarro erobert einen großen Tempel.



5 Auf einer anderen Insel konnte sich ein Trüppchen der Spanier nur mit Mühe halten. Dann aber trifft reichlich Verstärkung ein.



6 Für Gold tun diese Männer alles. Das Riesenheer tritt gegen die Mayas an, macht allen Aufruhr platt, zerstört Häuser – und siegt.



7 Der Widerstand der Indios ist am Ende, als die Spanier einen großen Tempel belagern und schließlich besetzen. Jetzt ist der Weg frei, um noch mehr Gold nach Spanien zu schaffen. Und davon kann der König weitere Eroberungstruppen für die Neue Welt im Westen bezahlen.

American Conquest — FORTSETZUNG

über den Tisch gezogen werden, und Ihre Männer müssen sich verteidigen. Die frühen Columbus-Aufgaben sind so gestrickt, dass man mit deren Hilfe die Steuerung des Spiels lernen kann und soll. Erst später müssen Sie kompliziertere Aufgaben erledigen, der Schwierigkeitsgrad steigt dann langsam an.

So steht Ihnen etwa die Rolle des Spaniers Pizarro bevor, der eigentlich Schweinebauer war und sich auch als Eroberer so verhalten hat. Um das Gold der Ureinwohner nach Spanien abtransportieren zu können, ging er ebenso rücksichts- wie kompromisslos zur Sache. Damit macht man sich keine Freunde. Sie müssen also befestigte und wehrhafte Siedlungen errichten, für Nahrung sorgen, Bodenschätze abbauen und vor allem Soldaten in rauen Mengen ausbilden. Denn die Indios fallen in Scharen über Sie und Ihre Leute her. Während Ihre Truppen über Musketen verfügen, haben die indianischen Heere nur Speere sowie Pfeil und Bogen zur Hand. Aber es sind sehr, sehr viele.

Sie können die gesamte Eroberung und Besiedlung der Neuen Welt bis zum amerikanischen Unabhängigkeitskrieg gegen die Briten 1783 nachspielen. Zwischen den einzelnen Aufgaben werden die geschichtlichen Hintergründe sehr ausführlich erklärt.

Die Computergegner verhalten sich bemerkenswert realistisch: Fallen etwa bei einer Attacke die ersten Angreifer Ihrem Sperrfeuer zum Opfer, dann bekommen die nachfolgenden Angst und ergreifen die Flucht. Auch Ihre eigenen Soldaten – übrigens bis zu 16 000 Mann – reagieren buchstäblich „allzu“ menschlich und gehen bei Verlusten von der Fahne.

American Conquest basiert auf der bekannten „Cossacks“-Reihe. Die Spielweise ist sehr ähnlich, stark verändert wurden dagegen die Optik und die schon erwähnte Gegnerintelligenz.

BEDIENUNG

Die Neue Welt lässt sich mit Maus und Tastatur problemlos erobern. Wenn Sie beispielsweise „Cossacks – European Wars“ gespielt haben, werden Ihnen alle Befehle sehr vertraut vorkommen. Aber auch die Bedienung anderer großer Strategiespiele stand Pate für American Conquest. So werden Einheiten per Maus markiert und dann mit einem Klick zum Einsatzort oder in den Kampf geschickt. Auch die Bedienung der Menüs, etwa zum Erforschen neuer Errungenschaften, erfolgt per Maus.

URTEIL

American Conquest fällt mit liebevoll detaillierten Landschaften auf. Wälder, Felsen, fließende Wasserläufe und die sanft an die Küste rollende Brandung sehen einfach klasse aus. Eine so schöne Neue Welt erobert man gern. Die Musik ist passend und hält den Spannungsbogen straff, könnte aber ein wenig abwechslungsreicher sein. Die Feldzüge und Sonderaufgaben dauern lange und bieten Spielspaß für viele Winterabende. Das heißt aber auch: Der Schwierigkeitsgrad ist von anspruchsvollem Kailber. Wenn Ihnen die Thematik zusagt und Sie gerne riesige Armeen dirigieren, dann werden Sie dieses „gute“ Spiel als Eroberung betrachten.

SPIELDETAILS



Das Ei des Columbus: Hier erfahren Sie alles, was Sie über Ihre Vorräte an Holz, Nahrung und Gold wissen müssen.



Das Bau(er)-Menü: Klicken Sie einen Bauern an, dann können Sie an den Symbolen rechts erkennen, was der Mann bauen kann.



Notstand: Symbol für zu knappen Wohnraum.



Neue-Welt-Karte: Jeder Farbpunkt markiert eine Einheit.



Kommando-Zentrale: Mit Klicks auf die kleinen Symbole machen Sie Ihren Soldaten klar, was zu tun ist.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



American Conquest

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721-972240 (0123 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,123 €/Min.)
Version: 1.45
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%	Für ein Strategiespiel nicht zu schwierig.	2,50
Langzeitspaß	5%	Einen Kontinent wie Amerika zu besiedeln, dauert viele lange Abende.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Landschaften, Wasserfälle, Flüsse.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Flinke Indianer, stolze Spanier – passt prima.	1,50
Musik	2%	Flott, aber etwas zu oft wiederholt.	2,00
Geräusche	3%	Satter Kanonendonner und schauriges Kriegsgeheul – wie im Kino.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Profi-Sprecher führen durch die Geschichte.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Sehr verständlich angefasst.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur erobern Sie die Neue Welt wie ein echter Entdecker.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine spannend erzählte Geschichte mit riesigen Schlachten in tollen Landschaften.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,64**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.americanconquest.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1088 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,5547 Megabyte	2,60
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,78**
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%	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%	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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%**			**4,28**
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%	acht Feldzüge, 42 Aufgaben	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Securom neu	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/sieben	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	1,86
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,86 x 45,99 = 85,54 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Kaum in Targos angekommen, fallen Ihre Helden über tote Körper von Menschen und Goblins. Ein Zwerg (Kreis) hat den Kampf überlebt.



2 Der Bürgermeister hat Aufträge für Sie. Doch nachts kommt plötzlich der Alarm: Goblins sind in der Stadt! Alles andere wird unwichtig.



3 Sofort rennen Ihre Helden ins Freie und sehen die Bescherung: Reichlich Gegner (rot umkreist) bevölkern den Platz vor dem Rathaus. Und das ist nur eine von drei Gruppen, die in Targos eingefallen sind. Jetzt müssen sich Ihre sechs Helden ernsthaft bewähren, um ihrem Ruf gerecht zu werden.



4 Geschafft: Mit Mühe und Not haben Sie den Angriff zurückgeschlagen und sollen nun die Furt des Shaengarne von Feinden befreien.



5 Das Empfangskomitee aus Orks macht Ihnen klar: Sie sind nicht willkommen. Jetzt bleiben Sie erst recht – und machen den Orks das Eis heiß.

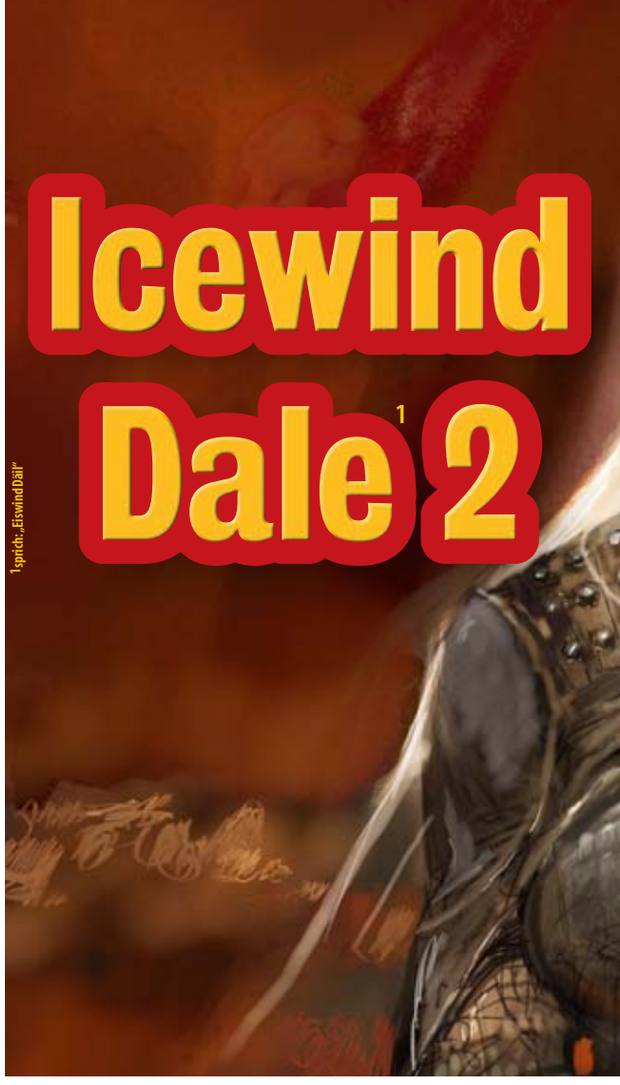


6 Kurze Zeit später erreichen Sie ein Dorf, dessen Einwohner von den Orks als Geiseln gehalten werden. Sie ändern das und finden Freunde.



7 Die Brücke ist überlebensnotwendig für Targos – und deshalb wollen die bösen Jungs sie zerstören. Ihre Truppe muss das verhindern.

Icewind Dale 2



Rollenspiel für PC | Wie Ihnen warm wird? Indem Sie mit eigenem Helden-Sextett in klirrender Kälte Monster jagen!

INSTALLATION

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

INHALT

Vor einer Generation hat ein Heldenteam einen üblen Finsterling im Eiswindtal besiegt und den Bewohnern wieder Frieden gebracht. Doch nichts dauert ewig.

Jetzt greifen plötzlich Goblins in ganzen Horden die Menschensiedlungen im Norden an. Das schreit nach Helden – die Sie in diesem Spiel gleich im Sechserpack erschaffen und ins Abenteuer führen dürfen. Ob Kämpfer, Magier oder Schurke, ob Zwerg, Halb-Ork oder Elf – das ist Ihre Entscheidung.

Im Gegensatz zum ersten Teil der Reihe läuft „Icewind Dale 2" nach den neuesten Regeln des „Dungeons-&-Dragons"-Universums, genau wie „Neverwinter Nights" oder „Pool of Radiance 2". Geblieben ist hingegen die Grafik, die Rollenspielfans schon aus „Baldur's Gate" und dem ersten Teil der Eiswindtal-Saga kennen: Sie sehen Ihre kleinen Figuren von schräg oben in bereits vorgefertigten Landschaften. Das ist nicht mehr ganz zeitgemäß, aber immer noch ansehnlich – und vor allem übersichtlich.

Mit Ihren Helden sollen Sie den Grund für die Aggression der Goblins herausfinden. Sie beginnen Ihre Reise im Hafenstädtchen Targos, das bereits dringend Hilfe nötig hat: Goblins haben den ganzen Hafen überschwemmt. Ein Problem, mit dem Sie noch fertig werden. Aber bald schon haben Sie den Eindruck, dass kein dummer Goblin sich so einen Plan ausgedacht haben kann. Ein weitaus schlaueres, böseres Wesen scheint dahinter zu stecken. Ob Sie recht haben? Finden Sie es heraus!

BEDIENUNG

Die Steuerung kennen alle, die mit Baldur's Gate oder Icewind Dale schon mal Kontakt hatten – es hat sich nichts verändert. Sie spielen fast ausschließlich mit der Maus, lediglich die Leertaste sorgt für die im Kampf dringend notwendige Pausenfunktion. Ruht das Spiel, klicken Sie Ihre Helden durch und geben Ihnen Befehle. Mit erneutem Leertasten-Einsatz geht's dann auf in die Keilerei.



URTEIL

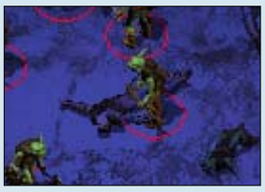
Große Neuerungen sucht man bei Icewind Dale 2 vergeblich, das ist sicher. Entschädigt werden Sie aber mit einer langen Geschichte, neuen, interessanten Rassen und Berufen zum Heldenbasteln und einem Gefühl das Heimkehrens – zumindest, wenn Sie die oben erwähnten Rollenspiele schon gespielt haben. Wer bislang nie Lust hatte, so etwas zu probieren, wird hier garantiert auch nicht auf den Geschmack kommen, dazu ist das für Fortgeschrittene und Profis gedachte Spiel schlicht zu schwer. Wer sich aber zum Lager der Rollenspiel-Veteranen zählt, bekommt mit dem zweiten Teil der Saga im ewigen Eis wieder einen „guten" Zeitvertreib für lange, kalte Winternächte. Also: Schwerter gezückt und Zaubersprüche bereit!

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Goblins sind Ihre ersten Gegner: doof, aber zahlreich.



Eklig: Der Aaskriecher hat seinen Namen wirklich verdient.



Es gibt nicht nur Wölfe: Hier sehen Sie eine „Werratte".

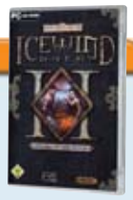


Größe zeigen: Der Grottenschrat geht fast als Riese durch.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Icewind Dale 2

Hersteller: Virgin Interactive
Info: Tel. 040-391010 (0,123 €/Min.) Fax 040-39101112 (0,123 €/Min.)
Version: 2.01
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Kaum erklärt und nicht ganz leicht.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die abwechslungsreiche Geschichte wird Sie lange fesseln.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figürchen in hübscher Umgebung: ganz nett.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Nur wenig Abwechslung beim Kämpfen.	3,00
Musik	2%	Schöne Klänge zur kalten Umgebung.	1,50
Geräusche	3%	Wutschnaubende Krieger, zischende Feuerbälle: einfach gut.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gute Stimmen, aber manchmal zu viel Blabla.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Gut verständlich und nicht zu lang.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und wenig Tastatur sehr gut spielbar.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Nicht umsonst hat die Reihe so viel Erfolg: Die detailreiche Welt macht an.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,82**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71887 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.icewinddale.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%	ja (1112 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1992 Megabyte	1,45
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,95**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,24**
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%	sechs Helden, mehr als 100 Zaubersprüche	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,96**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,96
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,96 x 45,99 = 90, 01 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



1 sprich: „Spsairo Ssihsen off Fläim"

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance |
Der Minidrache speit wieder Feuer im Dienste der Gerechtigkeit

INSTALLATION

Wie Sie das Spiel in Betrieb nehmen, steht auf Seite 194.

INHALT

„Spyro 2 – Season of Flame" ist ein Geschicklichkeitsspiel, in dem Sie die Rolle des kleinen violetten Drachen Spyro spielen. Sie springen und hüpfen durch bunte Welten und besiegen gemeine Monster: die Rhinoxe.

Nach einem längeren Urlaub kehrt Spyro ins Land der Drachen zurück und muss feststellen, dass seine Artgenossen in der Zwischenzeit die Kunst des Feuerspeiens verlernt haben. Noch schlimmer: Selbst Spyro kann es nicht mehr – sein Atem ist eiskalt. Das muss der Held natürlich ändern. Und so stürzt er sich in ein Abenteuer voller Gefahren und fieser Gegner. Zum Glück ist Spyro nicht allein, sondern hat zwei Freunde, die ihm helfen: den Affen Agent-9 und das Känguru Sheila.

Knifflige Aufgaben und das Suchen nach zahlreichen Gegenständen machen das Spiel langzeittauglich. Je nach Spielstufe übernehmen Sie abwechselnd die Rolle eines der drei Helden. Als Spyro müssen Sie diversen Tieren helfen, indem sie deren Umfeld von Rhinoxen säubern oder gefangene Viecher befreien. In der Rolle des Affen Agent-9 sind Geschwindigkeit und Wendigkeit Ihre Stärken. Gehen Sie als Känguru auf Rhinox-Jagd, dann springen Sie, was das Zeug hält. Das Känguru hat keine Waffen, sondern nur seine Füße, mit denen es alles in Grund und Boden tritt, was ihm in die Quere kommt.

Spielziel ist, Feuerfliegen zu finden und einzusammeln. Und mit aufgelesenen Edelsteinen können Sie Extra-Spielaufgaben freischalten.

SPIELDETAIL



Um neue Energie zu tanken, muss Spyro Tiere verschlingen – etwa dieses Schaf.

BEDIENUNG

Die Spielfiguren werden mit den Pfeiltasten bewegt, mit **A** wird gesprungen, **B** löst eine Attacke aus.

URTEIL

„Spyro 2 – Season of Flame" ist nicht nur ein Spiel für zwischendurch, sondern auch eines für längere Spielstunden. Und weil die ganze Familie daran Spaß hat, verdient es die Note „gut". ■

GETESTET MIT
Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spyro 2 – Season of Flame

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

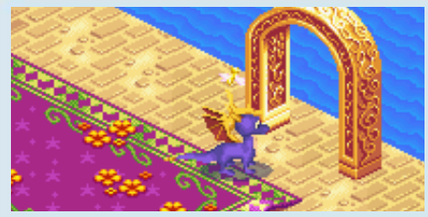
Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-077 43 53 (0,12 €/Min.)
Fax 06103-9940155 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nach kurzer Zeit ist man gut eingespielt.	2,00
Langzeitspaß	5%	Abwechslungsreich gestaltete Aufgaben machen das Spiel langzeittauglich.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Witzige Figuren, eher mäßige Kulissen.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Alle Bewegungen laufend fließend ab.	2,00
Musik	2%	Nicht schön, aber durchaus passend.	3,00
Geräusche	3%	Die wenigen Geräusche, die es gibt, passen gut zum Spielgeschehen.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Absolut unverständliches Genuschel.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Lustige Unterhaltungen der Spielfiguren.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Zu Beginn des Spieles gewöhnungsbedürftig, aber dann finden Sie sich gut zurecht.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Der kleine Drache wird Sie für viele Stunden durch ein witziges und abwechslungsreiches Abenteuer begleiten.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,49**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.spyrothedragon.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Spielfiguren steuerbar, 20 Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,16**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 2,16**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**49,95 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,16 x 49,95 = 107,89 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

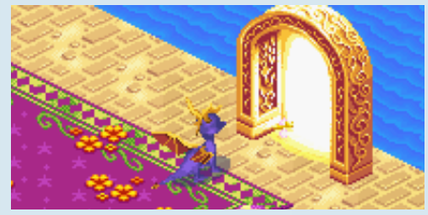
SPIELVERLAUF



1 Um dieses Tor zu öffnen, braucht Spyro eine der Feuerfliegen, die überall herumschwirren.



2 Wenn er eine Feuerfliege (Kreis) gefunden hat, muss er zurück zum Tor.



3 Siehe da, das geheimnisvolle Tor beginnt zu glühen. Und das heißt: Es ist offen.



4 Einige Spielstufen bewältigen Sie hüpfend in der Rolle des Kängurus Sheila.

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.



Christian Clavier als Napoleon in der gleichnamigen TV-Serie. Foto: ZDF

Napoleon

Strategiespiel für PC | Größe ist keine Frage der Statur: Erobern Sie als „kleiner" Feldherr Europa

INSTALLATION

Wie Sie ein Computerspiel installieren, steht auf Seite 194.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 1796. Ein kleiner, junger korsischer Offizier namens Napoleon Bonaparte schickt sich an, mit seinem Ehrgeiz ganz Europa nachhaltig zu verändern und große Weltgeschichte zu schreiben. Am 15. November trifft sein Heer in Norditalien an der Brücke von Arcola auf die österreichische Armee und beginnt unter seiner Führung einen einmaligen Siegeszug durch Europa.

In dem Strategiespiel zur ZDF-Fernsehproduktion „Napoleon" können Sie von der glorreichen Schlacht bei Arcola bis zur bitteren Niederlage von Waterloo die Feldzüge des legendären Kaisers am Computer nachspielen. Ob Sie dabei, wie das historische Vorbild, meist den Sieg davontragen, hängt allein von Ihren taktischen und strategischen Fähigkeiten ab. Und die brauchen Sie, denn in der Kampagne müssen Sie 15 Schlachten an nachempfundenen Originalschauplätzen für sich entscheiden. Nur dann bekommen Sie volle 45 Minuten lang Ausschnitte aus der TV-Serie zu sehen, die das ZDF im Januar ausstrahlt.

Ohne lange Vorrede geht's sofort ab an die Front. Gefechte laufen auch nicht „gemütlich" Zug um Zug ab, sondern in so genannter Echtzeit: Die computergesteuerten Armeen agieren und reagieren gleichzeitig →



Ihre Kavallerie ist hoch motiviert, nahezu ganz Europa zu erobern.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn wählen Sie die historische „Kampagne", den strategischen „Europa-Feldzug" oder „Gefecht" für den kurzen Kampf in der Pause.



2 In der Kampagne spielen Sie Napoleons Original-Schlachten nach. Auf jede stimmt Sie ein Ausschnitt aus der kommenden ZDF-TV-Serie ein.



3 An einer Brücke in Arcola, Norditalien, errangen Napoleons Verbände ihren ersten Sieg – gegen das österreichische Heer. Das heißt im Spiel: Wenn Sie Ihre Truppen über die Brücke führen und am anderen Ufer die Stellung der Österreicher erobern, haben Sie die Schlacht für sich entschieden.



4 Spielen Sie den Europa-Feldzug oder das Gefecht, dann wählen Sie zuerst die Kriegsparteien aus, die aufeinandertreffen sollen.



5 Ziel des Europa-Feldzuges ist, den gesamten Kontinent zu erobern. Diese Variante ist dem Brettspielklassiker „Risiko" sehr ähnlich.



6 Um Ihre Soldaten über den Kontinent auszubreiten und die eroberten Länder besser zu verteidigen, können Sie die Truppen aufteilen.



7 Durch geschickte Stellungs- und Formationswechsel im Gefecht bringen Sie auch einem überlegenen Gegner eine bittere Niederlage bei.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Napoleon FORTSETZUNG

mit Ihren Truppen. Die setzen sich aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie zusammen. Leider ist Ihre Befehlsgewalt äußerst beschränkt, Sie dürfen nur zwischen zwei Formationen wählen und das nächste Angriffsziel bestimmen. Und die Beschaffenheit der nett gestalteten Landschaft hat keinen direkten Einfluss auf den Ablauf der Kämpfe.

Außer der Kampagne können Sie noch den Europa-Feldzug oder einen Gefechtsmodus wählen. Der Feldzug erinnert stark an das rundenbasierte Brettspiel „Risiko". Das heißt: Armeen aufbauen, Länder besetzen und die anderen europäischen Herrscherhäuser langsam von der Karte verdrängen. Wenn Sie wollen, ist das auch ohne Kämpfe möglich, und der Computer berechnet dann Sieg und Niederlage jeweils anhand der Stärke der beteiligten Armeen.

Wer nur mal eine schnelle Schlacht in der Mittagspause schlagen will, sollte sich den Gefechtsmodus ansehen. Der liefert Kämpfe ohne Umschweife.

BEDIENUNG

Für Strategiespiel-Verhältnisse sind Aufbau und Steuerung der Armeen eine leichte Übung: einfach die Einheit auf der Gefechtskarte anklicken und per Mausbefehl zum gewünschten Ort schicken. Mit den beiden möglichen Infanterie-Formationen liegen natürlich keine raffinierten Angriffe drin. Auch im Europa-Feldzug auf der taktischen Landkarte verschieben Sie Ihre Soldaten per Klick, rekrutieren neue oder teilen bereits bestehende Truppen anders auf.

URTEIL

Für Fans des französischen Militärgenies und für Strategie-Neulinge ist „Napoleon" sicherlich interessant. Wer allerdings taktische Feinheiten erwartet oder meint, dass die Truppen im Spielverlauf an Erfahrung gewinnen und besser werden, sieht sich enttäuscht. Fortgeschrittene Spieler werden die Kampagne problemlos an einem Abend durchspielen. Was dann noch bleibt, sind einzelne Schlachten im Gefechtsmodus und der Europa-Feldzug mit dem Charme eines Brettspiels. Die Ausschnitte aus der TV-Serie, die Sie exklusiv vor der Erstausstrahlung sehen dürfen, verbreiten zwar die angemessene Stimmung, verbessern aber nicht das Spiel.

„Es ist der Erfolg, der die großen Männer macht", wusste einst Napoleon. Ob dieses allenfalls „befriedigende" Spiel ein Erfolg wird, sei dahingestellt. ■



Mit wehenden Fahnen geht's auf in den Kampf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Alle Spielzüge im „Europa-Feldzug" beenden Sie per Klick auf dieses Symbol.



Mit einem Klick auf diesen Knopf verteilen Sie Ihre Truppen auf der Europakarte.



Wer den Kampf aufgeben will, klickt die Flagge an.

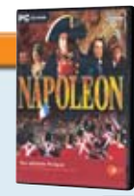


Mit jedem eroberten Land kommt mehr Geld in Ihre Kasse.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Napoleon

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,86 €/Min.) Fax 06103-334222 (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%	Sie steigen sofort in den Kampf um Europa ein.	2,00
Langzeitspaß	5%	Nach Abschluss der kurzen „Kampagne" sinkt der Spielspaß rapide.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht spektakulär, aber in Ordnung.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Truppen marschieren in nur zwei Formationen.	4,00
Musik	2%	Gute Orchestermusik, aber zu oft wiederholt.	3,00
Geräusche	3%	Im Kampf knallen die Kanonen, und Gewehrkugeln pfeifen durch die Luft.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Napoleon kriegt den Mund nicht auf.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Magere Infotexte zu den Originalschlachten.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie Ihre Truppen problemlos im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Nur für Napoleon-Fans interessant, aber: lieber die Serie im Fernsehen anschauen.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,48**
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 (645 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

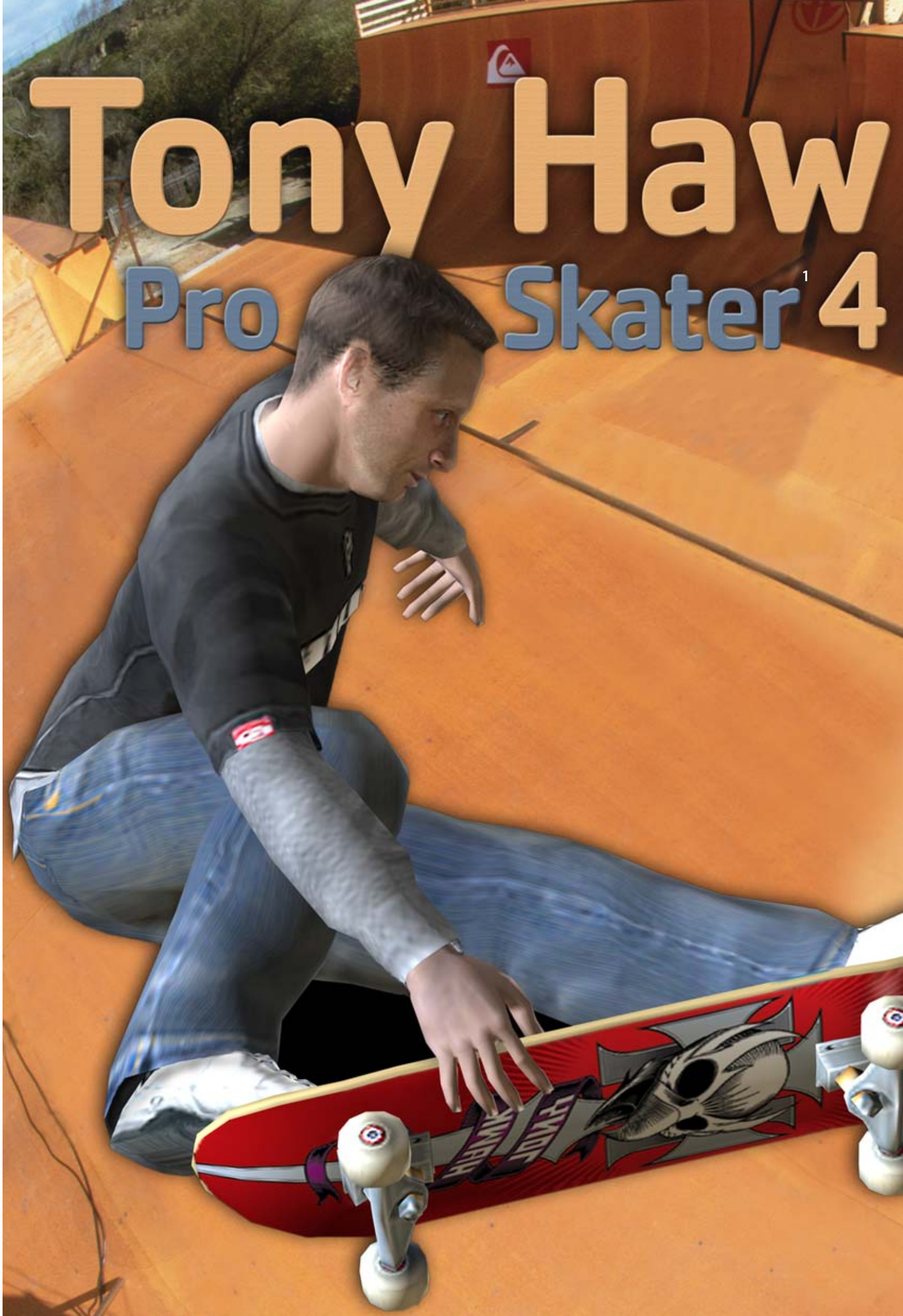
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond 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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,68**
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/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%	1 Kampagne, Europa-Feldzug, Gefechtsmodus	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus, Spieletastatur	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,12**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend ← **3,12**
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	25,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,12 x 25,00 = 78,00 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.


Tony Haw
Pro Skater 4
1
HAWK

k's

[1]spricht: „Tonihoks ProSkäiter"

Sportspiel für Playstation 2 | Höher, schneller, weiter – brettern Sie durch London, über die Alcatraz-Insel oder durch eine Schiffswerft, und ziehen Sie alle Register Ihrer Skateboard-Kunst

INSTALLATION

Mit den Installationshinweisen auf Seite 194 verlieren Sie nicht das Gleichgewicht.

INHALT

Die Idee ist eigentlich ganz banal. Man nehme ein Holzbrett und schraube vier Rollen darunter – fertig ist das Skateboard. Doch für Profis wie Tony Hawk sind diese Skateboards viel mehr: Es sind die Bretter, die die Welt bedeuten. Die Artisten scheinen damit verwachsen, vollbringen unglaubliche Tricks, rasen auf dem Ding Geländer herab, legen waghalsige Sprünge, Drehungen und Handstände hin. Aber keine Sorge, Sie können das auch – sogar viel besser! Zwar nur am Bildschirm, aber eben vom Sofa aus und daher ohne schmerzhafte Stürze und Blessuren.

Herzstück des Spiels ist der Karriere-Modus. Anfangs können Sie nur das Areal „College" unsicher machen. Erst wenn Sie eine bestimmte Zahl von Aufgaben gelöst haben, dürfen Sie nach und nach durch acht weitere Spielabschnitte brettern, als da zum Beispiel wären: die Citys von San Francisco oder Chicago, ein Zoo, ein Jahrmarkt. An Aufgaben warten auf Sie etwa das Einsammeln von Objekten während der tollkühnen Fahrt, die Teilnahme an Wettrennen, die Nachstellung vorgegebener Tricks oder das Erreichen einer bestimmten Pflichtpunktzahl.

In welcher Reihenfolge Sie die Herausfor-

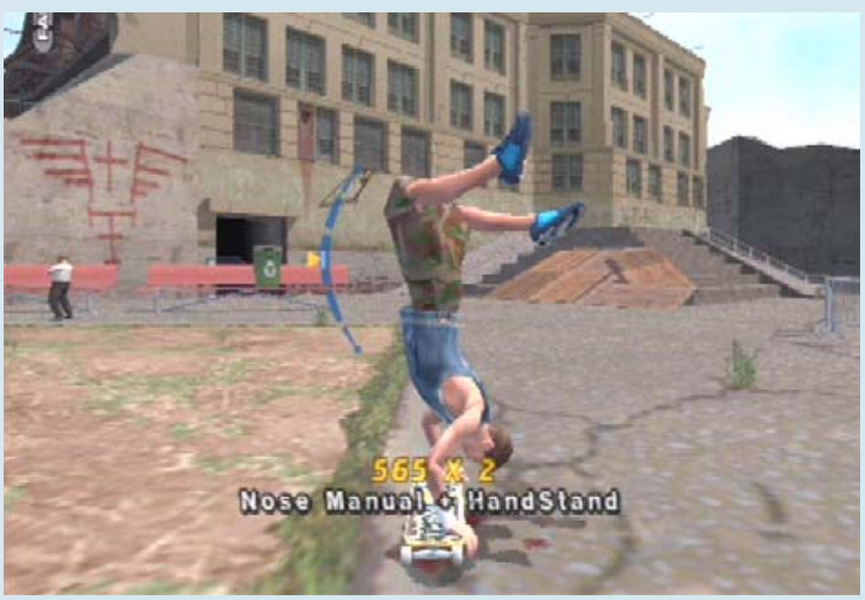
SPIELVERLAUF



1 Bevor „Ihr" Skater eine Aufgabe in Angriff nehmen kann, muss er eine haben. Die kann er sich aber bei fast jedem Passanten abholen.



2 Mancher Auftrag erfordert ein Höchstmaß an akrobatischem Geschick. Hier: auf dem Brett liegen und unter Zeitdruck den Parcours fahren.



3 So frei wie Tony Hawk und seine Gleichgesinnten durften sich die Gefangenen von Alcatraz beim Hofgang nicht bewegen, als hier noch ein Knast war. Alles Geschichte – heute ist Handstand angesagt, später vielleicht noch eine Runde auf dem Dach oder wilde Jagd an den Zellengittern entlang.



4 Fisherman's Wharf, ein berühmtes Touristenziel im Hafen von San Francisco. Für Skater ist es am schönsten, wenn's mal nicht so voll ist.



5 Tempo ist durch nichts zu ersetzen. Sie können sich bei Bedarf an fahrenden Autos festhalten, um beste Beschleunigung zu erzielen.



6 Gewonnene Profipunkte tauschen Sie gegen Fähigkeiten ein. Die roten Punkte waren Startkapital, die gelben sind bereits getauscht.



7 Auf der Schiffswerft machen Sie die Container unsicher, zur Not auch barfuß und im Ringelpulli – Hauptsache, am Ende stimmt die Leistung.

Tony Hawk's Pro Skater 4

FORTSETZUNG

derungen abarbeiten, bleibt Ihnen überlassen: Sprechen Sie einen Passanten an, der in der Spielumgebung herumsteht und einen Pfeil über dem Kopf trägt. Er wird Ihnen dann eine Aufgabe zuteilen, die Sie entweder annehmen – oder ablehnen, um in Ruhe nach der nächsten Ausschau zu halten. Je mehr „Jobs" Sie meistern, desto besser werden Ihre Fähigkeiten. Welche Ihrer Talente Sie gezielt fördern möchten, ist Ihre Sache. Als Erfolgsbonus gibt's so genannte Profi-Punkte, die Sie zur Steigerung von Tempo-, Sprung-, Dreh- oder Balance-Fähigkeiten einlösen können.

Und wenn Sie alles drauf haben, ist das kein Grund für Langeweile. Dann können Sie eigene Skate-Bahnen und Fahrer entwerfen, mit einem Freund am (waagerecht oder senkrecht) geteilten Bildschirm um die Wette toben oder gar im **Netzwerk** S.220 bis zu sieben anderen Teilnehmern zeigen, was ein Brett ist.

BEDIENUNG

Anfängern wird der Start zur Skaterkarriere nicht gerade leicht gemacht. Leider hat das aktuelle Spiel im Gegensatz zum Vorgänger nämlich keine Trainingseinheit. Ein paar simple Tricks sind zwar schnell erlernt, aber für die wahren Kabinettstückchen müssen Sie in der Anleitung nachschlagen – eine praxisferne Trockenübung. Das fällt besonders deshalb negativ auf, weil die Steuerung sehr kompliziert ist, aber perfekt beherrscht sein will. Sonst wird's nichts mit dem beeindruckenden „Rollen"-Spiel. Denn nur die Verkettung möglichst vieler und zudem verschiedener Tricks beschert Ihnen den ersehnten Erfolg. Dazu ist meist das schnelle und auch sehr präzise Drücken verwegener Tastenkombinationen nötig.

Treue Fans der Reihe werden sich allerdings sofort heimisch fühlen und halsbrecherische Aktionen aus den Ärmel schütteln, denn die Bedienung ist in den Grundzügen die alte geblieben und wurde lediglich um einige zusätzliche Manöver erweitert.

URTEIL

Es ist im Grunde ganz einfach: Sie werden dieses Spiel lieben oder hassen. Es hängt nur davon ab, ob Sie sich für schnelle Spielabläufe und anspruchsvolle Tastenkombinationen begeistern können oder eben nicht, denn alleine damit steht und fällt der Spaß an „Tony Hawk's Pro Skater 4". Sollten Sie also keine grundsätzliche Abneigung gegen das Spielprinzip hegen, dann bekommen Sie hier ein absolut gelungenes Spiel.

Die neun Gelände sind weiträumig, abwechslungsreich und sehr klug gestaltet. Außer Meister Tony Hawk selbst stehen noch 13 andere Profis zur Wahl, von denen jeder über sein persönliches Trickrepertoire verfügt. Zudem können Sie individuelle Spieler nach eigenem Geschmack kreieren. Fetzige Musik, ansprechende Grafik, vielseitige Spielabschnitte sowie ein beachtliches Trickspektrum und sehr viele versteckte Extras garantieren allen tollkühnen Brett-Genossen viele Stunden „guter" Unterhaltung. ■



Das Spiel liegt natürlich voll im Trend. Das gilt sowohl für die coolen Klamotten der Skater, als auch für die bekannten Songs aus den Bereichen Rock, Hip Hop und Punk.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tony Hawk's Pro Skater 4

Altersempfehlung **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **Playstation**, **Gamecube**, **Xbox**, **Gameboy Advance**

Hersteller: Activision
Info: Tel. 09471-30690 (0,123 €/Min.) Fax 09471-306948 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Keinerlei Hilfe für Anfänger.	4,50
Langzeitspaß	5%	Einmal vom Spielprinzip gefangen, werden Sie für Wochen motiviert sein.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Abwechslungsreich und sehr detailliert.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Geschmeidig und vielseitig.	2,00
Musik	2%	Bekannte Bands verschiedener Stile.	2,00
Geräusche	3%	Authentisch vom Surren der Rollen über Vogelgezwitscher bis zu Stürzen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Witzig, aber leider nur Englisch.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Alle Aufgaben werden gut erklärt.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Der Spieletastatur lassen sich unglaubliche Trick-Kombinationen entlocken.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Sie fühlen sich wie der Skateboard-Guru und werden dennoch immer neue Tricks und versteckte Areale entdecken.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,84**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Skater, 9 Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,10**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **2,10**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	53,87 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700/46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,10 x 59,99 = 125,98 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Jede Region bietet ein Minispiel an, zum Beispiel Tennis.



Gute Leistungen füllen das Trick-Repertoire auf (Kreis).



Trinkflasche oder Taucherbrille? Gibt's alles im Shop.



Mit dem Editor gestalten Sie Ihren eigenen Skate-Park.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Sprung (Ollie)
■: Flip-Tricks
●: Grab-Tricks
▲: Grind-Tricks
L1 + R1: Schnelle Drehungen
L2 + R2: Fußstellung ändern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Tom Clancy's SPLINTER

Actionspiel für Xbox |
War da was? Ein Schatten! Vorsicht: Extrem-Schleicher Sam Fisher kommt leise, aber gewaltig

INSTALLATION

Wie Sie Sam Fishers geheime Einsätze per Xbox enttarnen, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Leise und unauffällig bewegt er sich durch die Nacht. Geräuschlos arbeitet er im Verborgenen – ein Schatten, der die Welt vor einer terroristischen Verschwörung retten will. Die Rede ist von Sam Fisher, seines Zeichens Geheimagent bei der amerikanischen National Security Agency (NSA) und Held in „Tom Clancy's Splinter Cell". Star-Autor Clancy hat die Geschichte eigens für dieses Spiel geschrieben – eine Buch- oder Filmvorlage gibt es nicht.

Sam Fisher gehört der NSA-Spezialeinheit „Third Echelon" an. Ausgerüstet mit modernster Technik, operieren Mitglieder dieser Gruppe als einzelne Kommandoeinheiten verdeckt hinter den feindlichen Linien. Diese so genannten Splinter Cells werden meist als „letztes Aufgebot" für Informationsbeschaffung oder zur Lösung scheinbar aussichtsloser Situationen eingesetzt.

Mister Fishers aktueller Auftrag führt den versierten Agenten nach Georgien. Klar, dass Unauffälligkeit auch hier oberstes



CELL [1]

[1] spricht: „Tom Klanzis Splinter Scell"

SPIELVERLAUF



1 Aktuelle Schlagzeilen: Nachrichtensendungen im Stil von CNN und Videoszenen treiben in Spielpausen die Hintergrundgeschichte voran.



2 Sportliche Einlage: Im Trainingscamp muss Sam den Vorgesetzten seine Fitness beweisen, während Sie die komplexe Steuerung lernen.



3 Fern der Heimat: Der erste Auftrag führt Sam Fisher in die georgische Hauptstadt Tiflis, wo er einen verschollenen Informanten kontaktieren soll. Leichter gesagt als getan, denn das Gebäude, in dem der sich aufhält, wird bewacht. Und ein unauffälliger Weg hinein ist schwer zu finden.



4 Die Wände hoch: Im Polizeirevier von Tiflis muss Sam die trainierten Fähigkeiten einsetzen, um den Wachmann zu „übergehen".



5 Erst reden: Dem Programmierer im Labor sollte Sam wertvolle Informationen entlocken, bevor er ihn für eine Weile schlafen schickt.



6 Zu spät: In der Leichenhalle findet Sam die gesuchte Kontaktperson. Leider liegt sie bereits auf Eis – und mit ihr die gesuchten Informationen.



7 Datenklau: Sam muss nun alle Geheimnisse mühsam aus dem Computer fischen – und dann schleunigst das Gebäude verlassen.

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Gebot ist, sonst segnet Sam im Dienst schnell das Zeitliche. In der einst sowjetischen Republik harren neun verschieden große Spielstufen auf geheimdienstliche Behandlung. Klingt bescheiden, ist aber eine Menge Holz, denn der recht happige Schwierigkeitsgrad macht den Einsatz zum langwierigen Vergnügen. Also: Supergewehr schultern, Haftkamera und Lasermikrofon mitnehmen und professionell Verstecken spielen.

Freunde planlosen Herumballerns kommen nicht weit, sondern fliegen frühzeitig auf. Folglich entpuppt sich so manche Situation als Knobel-Falle. Selbst an eigentlich einfachen Stellen dürften Sie mitunter stundenlang festsitzen, bis Sie den Königsweg zur Lösung des Problems finden.

Die Hintergrundgeschichte wird zwischen den Spielstufen in Form von Nachrichtensendungen weitergesponnen. Anhand der Meldungen wissen Sie sofort, welchen Einfluss Ihre Tätigkeit auf das Weltgeschehen hat. Filmfreunde dürften an Sam Fishers bekannter Stimme ihre Freude haben. Es ist die des Schauspielers Martin Kessler, der in diversen Kinohits die deutsche Synchronstimme für den Hollywood-Star Nicolas Cage gesprochen hat.

BEDIENUNG

Trotz der weit gehenden Aktions- und Handlungsfreiheit des Agenten Sam Fisher bleibt die Steuerung meist übersichtlich. Es ist zwar eine gewisse Einspielzeit nötig, bis Sie „blind" die richtige Taste im richtigen Moment drücken, doch nach ein paar Stunden Einsatzzeit im Dienst der

FORTSETZUNG

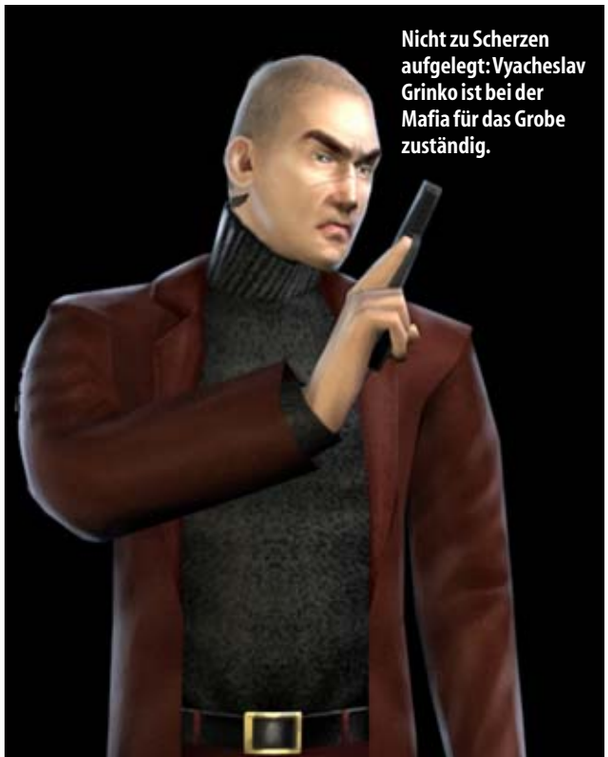
Welt treffen Sie jeden Knopf perfekt. Lediglich das Knacken von Schlössern nervt eine ganze Weile, bis Sie die dazu benötigten Bewegungen des **Mini-Steuerknüppels** (**Ministick** S.220) korrekt beherrschen. Übung macht den Meister – und es ist noch kein perfekter Agent vom Himmel gefallen.

URTEIL

Sam Fishers Abenteuer sind nichts für die Mittagspause. Zu anspruchsvoll sind Steuerung und Rätsel, die sich oft nur durch mehrmaliges Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten lösen lassen. Allerdings bleiben die Aufgaben immer fair und sind mit Logik zu bewältigen. Ärgerlich ist, dass Sie nicht jederzeit, sondern nur an festgelegten Speicherpunkten den Spielstand sichern können. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad unnötig verschärft und überschreitet an komplizierten Stellen schon mal die Frustgrenze.

Dennoch: Splinter Cell ist eines der innovativsten und sicherlich besten Spiele für Xbox. Verblüffend geschmeidige Bewegungen des Helden und wirklich grandiose Effekte – das gab es in solcher Qualität und Realitätsnähe bislang noch bei keinem Spiel. Ein paar Kostproben: Vorhänge, die Sam Fisher streift, gleiten in sanftem Faltenwurf an ihm ab wie echte Gardinen. In Fenstern spiegelt sich der Superspion je nach Glasfärbung immer wieder anders. Und die Wucht der Explosion eines Ölfasses hängt davon ab, wie gut der Mann auf die Tonne gezielt hat.

Geheimagent Fisher schleicht sich aus dem Nichts in die erste Liga der Xbox-Spiele: ohne Wenn und Aber „sehr gut". ■



Nicht zu Scherzen aufgelegt: Vyacheslav Grinko ist bei der Mafia für das Grobe zuständig.

GETESTET MIT **Xbox**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tom Clancy's Splinter Cell

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

Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211/3380050 (0,123 €/Min.)
Fax 0211/338004423 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Erst das Training, dann das Vergnügen.	2,00
Langzeitspaß	5%	Der hohe Schwierigkeitsgrad fordert den Spieler immer aufs Neue.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Noch nie war Licht so schön.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Grandios realistische Bewegungen.	1,00
Musik	2%	Guter Sound, der zum Spiel passt.	2,00
Geräusche	3%	Je nach Umgebung erzeugen Schritte andere Geräusche, die den Helden verraten können.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Professioneller deutscher Sprecher.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Nahezu perfekt formulierte Hinweise.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Ohne reichlich Übung bringen Sie es nicht zur Meisterschaft auf der Spieletastatur.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Düstere Atmosphäre, spannende Einsätze und eine fantastische Aufmachung motivieren dranzubleiben.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,48**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	neun 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%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,49**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,49**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**69,00 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**59,38 €** (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,49 x 69,00 = 102,81 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Schlösser knacken Sie nur mit sehr viel Fingerspitzengefühl.



Der Balken (Kreis) zeigt, ob Sie im Sichtkreis der Gegner sind.



Arztkoffer im Inventar regenerieren Ihre Lebensenergie.



Nur mit dem richtigen Code kommen Sie ins Gebäude.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A-Taste: Aktion auslösen
B-Taste: Ducken
Y-Taste: Springen
X-Taste: Waffe ziehen
Weiße Taste: Nachladen
L1: Zweite Waffenfunktion
R1: Schuss

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

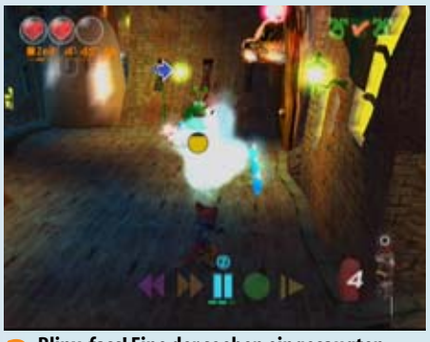
SPIELVERLAUF



1 Alles für die Katz': Die ersten Zeitkristalle liegen gleich vor der Nase. Einfach drüberlaufen, und die Katze hat sie im Sack.



2 Eiliger Kater: Blinx lässt sich nicht von Hindernissen beirren, die im Weg stehen. Er saugt sie einfach auf – und gewinnt so auch Munition.



3 Blinx, fass! Eine der soeben eingesaugten Tonnen ist ideal, um ein grünes Monster zu beschießen. Davon bleiben nur Zeitkristalle übrig.



4 Katzen brauchen ihre Ruhe: Bei zu viel Bildschirm-Action kann Blinx kurz die Zeit anhalten und die so „eingefrorenen" Gegner besiegen.



5 Kein Katzensprung: Auf normalem Weg kommt der schlaue Kater nicht über die Schlucht. Die Brücke ist in sich zusammengefallen und in den Fluss gestürzt. Was nun? Sollte an dieser Stelle das Abenteuer bereits zu Ende sein? Nein, kein Anlass für Katerstimmung.



6 Die Zeit heilt Wunden: Per „Rücklauf" der Uhr wird die Brücke für kurze Zeit wieder in Stand gesetzt. Jetzt aber schnell auf die andere Seite.



7 Aufgeblasener Typ: Den Riesenfrosch kann Blinx nur mit List und Tücke zur Strecke bringen. Kein Problem, hier stört ihn sonst niemand.

BLINX The Time

Geschicklichkeitsspiel für Xbox | Katerstimmung bei Hausmeister Blinx: Eine niederträchtige Bande hat die Prinzessin entführt

INSTALLATION

Wie Sie ein Xbox-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Blinx, seines Zeichens gestiefelter Kater, hat bislang ein beschauliches Leben geführt. Als Hausmeister einer „Zeitfirma" wacht er über die Vorgänge bei der Herstellung und Verarbeitung von so genannten Zeitkristallen, die, wie der Name schon andeutet, den Verlauf der Zeit ändern können. Bis eines Tages die bösartige Tom-Tom-Bande ins Werk einfällt und außer den Kristallen gleich auch noch die Prinzessin entführt. Bei so viel Niedertracht stellen sich Blinx' Katzenhaare auf, und er beschließt, der feigen Bande die Krallen zu zeigen.

BEDIENUNG

Waghalsige Sprünge hinlegen, Monster erledigen und Kristalle einsammeln – so ein katzenartiger Hausmeister hat ständig





[1]sprich: „Se Täim Swihper"

zu tun. Als Waffe setzt er eine Art Turbosauger ein, der herumliegenden Müll schluckt und die so gewonnene Munition auf Monster verschießt. Dahinscheidende Widersacher verwandeln sich umgehend in Zeitkristalle, mit denen der samtpfotige Held den Zeitablauf zu seinem Nutzen ändern kann. Blinx hat nämlich eine Art Videorecorder im Handgepäck, mit dem er die Zeit beliebig hin- und herspulen, anhalten oder verlangsamen kann. Für jede dieser Funktionen braucht er aber drei Kristalle der gleichen Sorte.

Eine zerstörte Brücke beispielsweise kann für kurze Zeit durch „Zurückspulen" in Stand gesetzt werden, und Gegner frieren für kurze Zeit auf dem Bildschirm ein, wenn Blinx die Pausentaste seiner Zeitmaschine betätigt – ideal, wenn Feinde in großer Zahl die Szene unsicher machen.

Weniger schön: Die Kameraführung geht gerne mal eigene Wege. Das ist ärgerlich, weil dadurch auch schon mal ein gefährlicher Gegner aus dem Blickfeld gerät. Auch die halbautomatische Zielfunktion zum Abschießen der Gegner lässt zu wünschen übrig: Es kann im Kampfgetümmel durchaus passieren, dass die Zielautomatik ein anderes Ziel aufs Korn nimmt als das eigentlich anvisierte. Und da sage noch einer, Katzen hätten gute Augen …

URTEIL

Die Masche mit den Zeitkristallen sorgt für frischen Wind im Reich der Geschicklichkeitsspiele. Schade nur, dass die originelle Idee nicht konsequent umgesetzt wurde. Viel zu selten gibt's Situationen, die das Prinzip mit der Zeitsteuerung intelligent ausreizen. Weiter führende Handlung? Fehlanzeige. Die Spielstufen sind lose miteinander verknüpft. Zwischensequenzen sucht man vergebens.

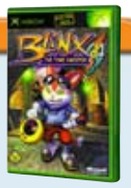
Die Grafik ist streckenweise schön bunt, auch einige Effekte, etwa täuschend naturgetreue Wasserbewegungen, überzeugen. Insgesamt könnte die Optik aber noch detaillierter und weniger steril sein – auch die unförmigen (und ziemlich doofen) Monster bringen kaum Leben in die Bude. Apropos Leben: Anders als jeder gute Hauskater hat Blinx nicht neun Leben, sondern zunächst nur drei. Die hat er auch bitter nötig, denn der Schwierigkeitsgrad schnellt nach dem ersten Drittel des Spiels gewaltiger in die Höhe als eine sprunggewandte Katze. Zu dieser Sorte zählt Kater Blinx leider nicht, er ist vielmehr schwer fußlahm und trippelt schläfrig durch seine Welt, als habe er seinen Recorder ständig auf Zeitlupe gestellt. Wegen der knapp bemessenen Zeitvorgaben wünscht man dem pelzigen Krieger deshalb des Öfteren die Katzenstaupe an den Hals. Ein zusätzliches Ärgernis: „Kollisionen" mit Wänden oder anderen Figuren erkennt das Programm nicht immer richtig. Fazit: Gute Ansätze alleine reichen nicht, im noch „befriedigenden" Resultat überwiegt der Katzenjammer.



GETESTET MIT

Xbox

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Blinx – The Time Sweeper

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

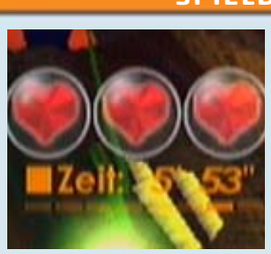
Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,12 €/Min.)
Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Einfach dank hilfreicher Tipps.	2,00
Langzeitspaß	5%	Anfangs ganz spaßig, später wegen des hohen Schwierigkeitsgrades frustrierend.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bunt, aber steril. Langweilige Gegner.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Leicht hölzern, Kater im Bremseschritt.	4,50
Musik	2%	Das Gedudel nervt nach kurzer Zeit.	5,00
Geräusche	3%	Die Effekte passen weitgehend zum Spiel – nichts Herausragendes.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Schweigen im Land des kämpfenden Katers.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Viel zu sparsam eingesetzt.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur ist der Kater auf der richtigen Fährte.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Bunt und bizarr. Aber eine Welt, zu der man irgendwie keinen Zugang findet. Auf die Dauer wird's eintönig.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,65**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.com)	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%	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%	10 Welten mit je 4 Spielstufen	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,74**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,74**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,74 x 59,99 = 164,37 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die Herzen zeigen die Zahl der Kater-Leben an.



Drei gleiche Zeitkristalle ergeben eine neue Zeitfunktion.

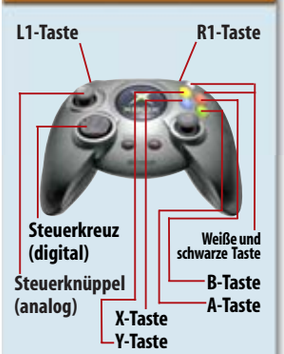


Zwei Funktionen gehen schon: Pause und Zeitlupe.



Rechts unten wird der aktuelle Munitionsvorrat gezeigt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Müll saugen
X-Taste: Schießen
A-Taste: Springen
B-Taste: Zeit steuern
Rechter Mini-Steuerknüppel: Umschauen



Foto: RTL

Denkspiel für PC |
Sie sind auf Sendung, die Spannung steigt: Spielen Sie Kandidat im TV-Kult-Quiz

INSTALLATION

Viel simpler als die Auswahlfrage: Folgen Sie nach dem Einlegen der Spiel-CD-ROM einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite 194 nach.

INHALT

„Das war doch leicht" oder „das hätte ich auch geschafft" sind die häufigsten Kommentare, die aus dem Kollegenkreis tönen, wenn mal wieder ein kluger Kopf bei Günther Jauchs Rätselshow „Wer wird Millionär?" viel Geld abgeräumt hat. Nun können Sie wieder einmal im Spiel beweisen, dass Sie selbst das Zeug zum Millionär haben – und auf dem Kandidatenthron Platz nehmen. Zu Beginn dürfen Sie die Anzahl der teilnehmenden Spieler bestimmen. Bis zu vier Personen können beim Wissenstest gegeneinander antreten. Danach geht's per Zwischenfilm auch schon direkt in die Sendung. Die deutsche Synchronstimme von Tom Hanks begrüßt Sie freundlich, und das Spiel um die dicke Kohle kann beginnen.

Abwechselnd müssen Sie nun die gestellten Fragen beantworten. Allmählich arbeiten Sie sich nach oben auf der Leiter zur Million. Bis zur Tausend-Euro-Grenze sind die Fragen meistens noch recht simpel. Sie werden vorher also kaum in Verlegenheit kommen, einen Ihrer drei Joker auszuspielen. Wenn Sie bei einer Antwort nicht sicher sind, können Sie zum Beispiel das Publikum fragen – das häufig eine Menge weiß. Aber natürlich kann es sich, genau wie die Zuschauer im Fernsehstudio, schon mal irren. Oder Sie ziehen per Telefonanruf einen Freund zu Rate, den in diesem Fall das Programm stellt. Hinterher sind Sie meist genauso schlau wie zuvor, denn nur in den seltensten Fällen weiß der Computerkumpel die Antwort. Dann bleibt Ihnen immerhin noch der 50:50-Joker, der aus den vier vorgegebenen Möglichkeiten zwei falsche Antworten streicht und Ihnen so die Auswahl kräftig erleichtert.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels stellen Sie die Anzahl der Mitspieler ein. Tipp: Je mehr Freunde mitmachen, desto mehr Spielspaß kommt auf.



2 Schon die dritte Frage zwingt Sie zum Einsatz des Publikums-Jokers. Das Publikum tendiert zu Antwort „D". Trauen Sie Ihren Zuschauern?



3 In den höheren Preisregionen wird die Jagd nach der Million erheblich kniffliger: Sie sehen keinen anderen Ausweg, als Ihren letzten Joker einzusetzen. Doch auch die beiden verbleibenden Antworten machen Ihnen die Wahl nicht viel leichter. Die richtige Lösung wird hier nicht verraten …



4 So langsam wird es interessant. Sie haben sich schon bis zur 64 000-Euro-Frage vorgearbeitet – jetzt um Himmels Willen nicht vergeigen.



5 Hier geht's schon um die Hälfte vom Ganzen. Aber ohne fundierte Kenntnis der Weltliteratur müssten Sie wohl oder übel aussteigen.



6 Das Glück ist mit den Tüchtigen, die Million geknackt – und Sie denken an die schönen Dinge im Leben: mein Haus, mein Auto, mein Boot …



7 Das Studio steht Kopf, der Geldkoffer für Sie bereit. Also schnell noch das Konfetti aus dem Haar schütteln und dann nichts wie raus hier.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

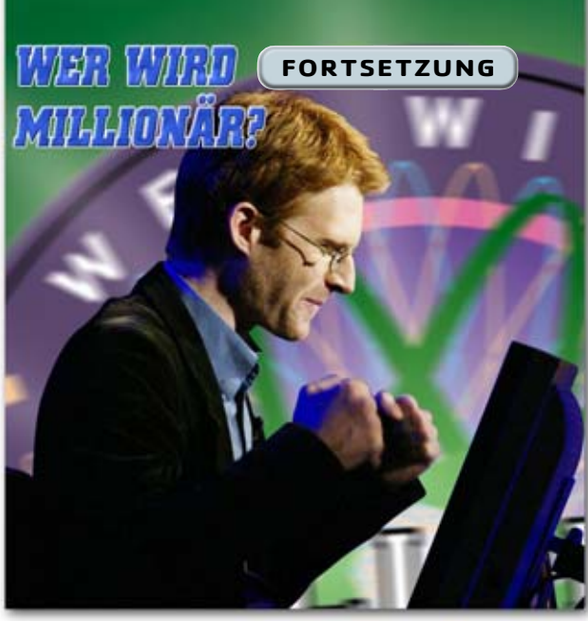


Foto: RTL

Gerhard Krammer aus Ensdorf, der erste Million-Euro-Gewinner im TV.

BEDIENUNG

Mit der Maus haben Sie das Quiz um den großen Geldsegen im Griff. Nur der ewig wiederholte Druck auf die ↵-Taste, um zwischen mehreren menschlichen Mitspielern (falls vorhanden) zu wechseln, stört den sonst flüssigen Spielablauf.

URTEIL

Auch die dritte Ausgabe der bekannten Rateshow aus dem Fernsehen wird Fans der mittlerweile zum Kult gereiften Sendung voll überzeugen. Rund 1000 neue Fragen warten auf die richtigen Lösungen. Sind Sie dagegen kein Freund des TV-Quiz', dann sollten Sie vor dem Kauf unbedingt probespielen, denn der eher zähe Spielablauf aus Fragen lesen, nachdenken, antworten ist nicht Jedermanns Sache. Auch das Fehlen von Spielfiguren in den Zwischenfilmen sorgt für Ratlosigkeit: Wo ist der gewitzte Quizmaster, wo der selbstsichere Kandidat? Dass, wie gehabt, nicht Multitalent Günther Jauch selbst das Computer-Quiz moderiert, ist zwar schade, stört aber nicht wirklich. Die deutsche Synchronstimme des bekannten Hollywood-Schauspielers Tom Hanks ist ja auch nicht zu verachten. Das Spiel bringt auf jeden Fall Spaß für ein paar nette Rätselrunden zwischendurch, ermüdet aber auf die Dauer durch den langatmigen und sich ständig wiederholenden Spielablauf. Also wieder kein Hauptgewinn, aber immerhin „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

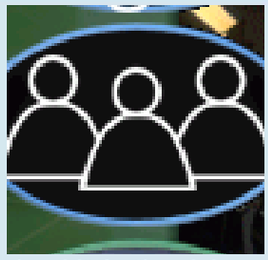


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Der „50:50-Joker" streicht zwei falsche Antworten.



Ein Mal dürfen Sie auch das Publikum zu Rate ziehen.



Wollen Sie aussteigen? Dann klicken Sie auf „Stop".



Der Telefonjoker verspricht mehr, als er hält.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wer wird Millionär? Dritte Edition

Hersteller: Eidos
Info: Tel.01908/39572 (1,86 €/Min.) Fax 01907/71885 (1,86 €/Min.)
Version: 1.0 b
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung ab 6 Jahren
Geeignet für Anfänger
Auch für PS One

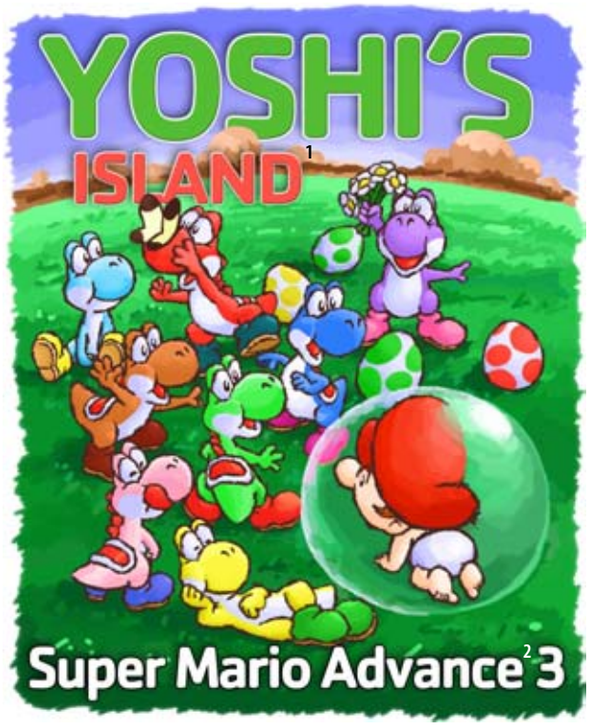
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nach einer Minute haben Sie es verstanden.	2,00
Langzeitspaß	5%	1000 neue Fragen halten Sie bei Laune – dennoch wird's alleine schnell langweilig.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Karge Spielumgebung ohne Figuren.	5,00
Bewegungsabläufe	3%	Bewegung ist nicht im Spiel.	6,00
Musik	2%	Die bekannten Jingels aus der TV-Show.	3,00
Geräusche	3%	Alle TV-Geräusche wurden übernommen – zu wenig, um echte Stimmung zu erzeugen.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Der Sprecher ist leider nicht Günther Jauch.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird auch per Textfeld erklärt.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie alles im Griff. Doch der Druck auf ↵ zum Spielerwechsel nervt.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Für Fans der Sendung fast ein Muss. Für alle anderen wahrscheinlich zu langatmig.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,84**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidos.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (396 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%**	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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
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%**			**3,50**
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%	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%	1000 neue Fragen, bis zu vier Spieler.		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc 2.0		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,33**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend 3,33**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,33x 29,99 = 99,87 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



[1] sprich: „Joschis Ailand"

[2] sprich: „Ädwahnz"

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance

Auf der Suche nach dem verlorenen Zwilling

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Advance-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Babys bringt der Klapperstorch. Das weiß jedes Kind. Doch der große weiße Vogel hat Probleme: Kamek, ein Fiesling aus dem Koopa-Königreich, überrascht den Kinder-Kurier bei der Auslieferung eines Zwillingspärchens und raubt eines der Babys. Und das andere verliert der Storch bei diesem bösen Luftangriff auch.

Glücklicherweise segelt die süße Fracht – es handelt sich um keinen Geringeren als den kleinen Super Mario – sanft auf „Yoshi's Island" zu Boden. Kaum gelandet, versucht Mario zusammen mit dem Drachen Yoshi, seinen Zwilling aus den Fängen des bösen Koopa zu retten. Doch in diesem zarten Alter ist sogar ein erprobter Held wie Super Mario den vielen Gefahren einer solchen Rettungsaktion nicht gewachsen. Aber Yoshi wird's schon richten. Mini-Mario nimmt auf dem Rücken des Drachen Platz und lässt sich zu seinem verlorenen Bruder tragen.

Der Weg ist weit, führt durch sechs Welten mit jeweils acht Spielstufen, in denen die beiden eifrig hüpfen und Eier einsammeln müssen. Helfershelfer des bösen Kamek, darunter heftig ausschlagende Pflanzen und freche Zwerge, machen dem kleinen Duo das Leben schwer.

Im Spiel verstecken sich viele Bonusaufgaben – wer die aufspürt und erfolgreich absolviert, darf in diversen Mini-Spielen Zusatzpunkte sammeln. Enthalten ist auch das Geschicklichkeitsspiel „Mario Bros". Der Clou: Bis zu vier Spieler mit ebenso vielen Gameboys können dabei gegeneinander antreten – aber nur einer muss das Spielmodul im Gameboy Advance haben.

SPIELDETAILS



Dieser Block hilft dem Spieler mit Tipps weiter.



Für fünf Blumen bekommt Mario ein Extraleben.

BEDIENUNG

Wie es sich für ein Geschicklichkeitsspiel gehört, ist Yoshis Steuerung dank eingängiger Tastenbelegung schnell erlernt. Etwas gewöhnungsbedürftig ist dagegen der Umgang mit bis zu acht Eiern, die Yoshi sammeln kann und die ihm als Geschosse oder Energiespender dienen.

URTEIL

Yoshi's Island führt den Spieler zwar zurück in die Babyjahre von Mario und Co., doch ist das neue Abenteuer aus der Klempnerzunft keineswegs „Kinderkram", sondern technisch ausgereift. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit jeder Spielstufe an, so dass auch Anfänger schnell Erfolge erzielen und quasi ins Spiel hinein „wachsen". Neue Ideen, wie die Verwandlungen des kleinen Drachen und die vielseitigen Spezialattacken, bringen frische Elemente ins bekannte Spielprinzip. Da brat' mir einer einen Storch, wenn das nicht „gut" ist.



Yoshi und Mario – ein Traum-Team.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Yoshi's Island – Super Mario Advance 3

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

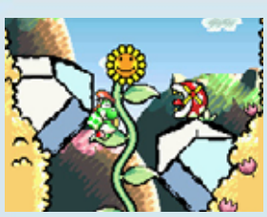
Hersteller: Nintendo
Info: Tel. 01805/005806 (0,12 €/Min.)
Fax 06026/950308 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Prima Einstieg in das Insel-Abenteuer.	1,50
Langzeitspaß	5%	Dank zweier kompletter Spiele und Mehr-Spieler-Modus ist lange Spaß garantiert.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bunte Welten im japanischen Comicstil.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Yoshi springt geschickt durch die Welt.	2,00
Musik	2%	Die Melodien werden schnell langweilig.	4,00
Geräusche	3%	Es zischt und quiekt, wenn Yoshi springt und schießt.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Wenige, unverständliche Stimmen.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Kaum Texte – hier wird eben gehüpft.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Yoshis Schnappzunge und Sprünge haben Sie mit Steuerkreuz und Tasten gut im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Inselwelt ist für viele Überraschungen gut. Und Klein-Mario erfreut mit Faxen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,95**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,26**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
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%	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%	48 Spielstufen und Bonusspiel „Mario Bros."	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,14**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 2,14
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	42,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,14 x 45,00 = 96,30 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

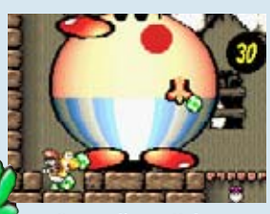
SPIELVERLAUF



1 Yoshi nimmt eine Fleisch fressende Pflanze ins Visier.



2 Entschwebt Mario, dann muss Yoshi ihn einfangen.



3 Gegen diesen Koloss helfen nur Schnelligkeit und Treffsicherheit.



4 Zwischendurch erholt sich Klein-Mario bei einer Partie „Mario Bros.".

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Dragon Ball Z[1]
Das Erbe von Goku

[1] sprich: „Dräggen Boll"

Rollenspiel für Gameboy Advance | Welche Frage: Kann Son Goku auch diesmal das Universum vor dem Bösen retten? Klar

INSTALLATION

Wie Sie „Dragon Ball Z" auf dem Gameboy Advance in Schwung bringen, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

In Japan kennt jedes Kind die putzigen Superhelden aus der Comicserie Dragon Ball Z. Im neuesten Abenteuer erleben die Kinderzimmer-Stars eine spannende Geschichte: Erinnerungen an die guten alten Tage haben Son Goku veranlasst, zusammen mit Sohnemann Son Gohan seinen alten Kampfkunst-Lehrmeister Muten Roshi auf der Schildkröteninsel zu besuchen.

Direkt nach der Ankunft auf dem Eiland steigen Sie ins Rollenspiel „Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku" ein und übernehmen Son Gokus Part. Der erste Job ist noch harmlos: Stöbern Sie die wertvolle Zeitschriftensammlung wieder auf, die dem greisen Roshi abhanden gekommen ist. Quasi ein Auftrag zum Aufwärmen, denn anschließend kommt's ganz dicke: Ihr bis dato verschollener Bruder taucht auf und entführt Son Gohan. Das würde niemand zulassen – und ein echter Dragon-Ball-Held schon gar nicht. Also: auf zur abenteuerlichen Suche nach dem verlorenen So(h)n.

Orginalbilder aus der Comic-TV-Serie treiben in kurzen Zwischensequenzen die Geschichte voran, im Grunde eine Zeitreise durch die Dragon-Ball-„Tradition". Das Spiel selbst ist eher schlichte Standardkost. Sie müssen Gegenstände finden, zum richtigen Ort befördern und ganz nebenbei so fiese Gegner, wie Schlangen, Eichhörnchen und Krabben, bekämpfen. Mehr als 75 Gestalten werden Ihren Weg zu Son Gohans Versteck kreuzen. Das sieht nach viel aus, ist es aber nicht wirklich: Ein geübter Spieler ist nach rund zehn Stunden wieder mit dem Sohn vereint.

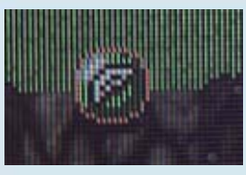
BEDIENUNG

Die Bedienung mit dem Steuerkreuz schränkt die Handlungsfreiheit der Spielfigur arg ein, weil es keine Diagonalbewegungen zulässt. Mit dem **A**-Knopf veranlassen Sie Son Goku zum Nahkampfangriff, mit dem **B**-Knopf zu KI-Attacken. Dieses Kürzel steht für Feuerstöße aus Energiewaffen auf entfernte Gegner. Mit der **R**-Taste lassen sich Flugladungen aktivieren, mit deren Hilfe sonst unzugängliche Orte aus der Luft zu erreichen sind. Netter Nebeneffekt: Eine Spielfigur im Flug ist unverwundbar.

URTEIL

Für treue Fans der Serie ist das neueste Spiel aus dem Dragon-Ball-Universum selbstverständlich Pflichtprogramm. Aber auch die sollten vor dem Kauf kurz probespielen, denn viel Neues bekommen sie hier nicht geboten. Die Rätsel sind recht einfallslos, manchmal sogar unlogisch, die Steuerung nervt, und die Spannung hält sich in engen Grenzen. Es gibt bessere Rollenspiele für den Gameboy Advance, dieses ist gerade mal „befriedigend".

SPIELDETAIL



Achten Sie auf versteckte Senzu-Bohnen im Rasen.

GETESTET MIT

Gameboy Advance TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ohne langes Probieren geht's sofort los.	2,00
Langzeitspaß	5%	Rätsel und Gegner motivieren kaum zu längeren Entdeckungstouren.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Leider nur müde Kost fürs Auge.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Eckig, abgehackt, unrealistisch.	4,00
Musik	2%	Von fetzig bis Nerven zerfetzend.	4,00
Geräusche	3%	Außer Zischen und Knacken gibt's hier kaum was auf die Ohren.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Kein Kommentar …	6,00
Texte/Untertitel	2%	Sprechblasen erzählen die Geschichte.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Spielfigur lässt sich mit dem Steuerkreuz nicht diagonal bewegen.	5,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Spiel ist wie eine Zeitreise durch das Dragon-Ball-Universum. Fans treffen viele alte Bekannte aus der Comic-Serie.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,25**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.de.infogrames.com)	6,00
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%**	akzeptabel	**3,00**
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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	ein Abenteuer mit mehr als 75 Spielfiguren	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,57**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,57**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	44,43 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,57 x 45,95 = 118,09 = ausreichend	

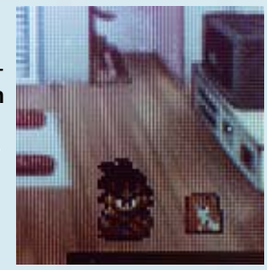
*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF

1 Son Goku besucht zusammen mit Sohnemann Son Gohan seinen alten Kampfkunstmeister. Doch der Urlaub wird schnell zum Abenteuer.



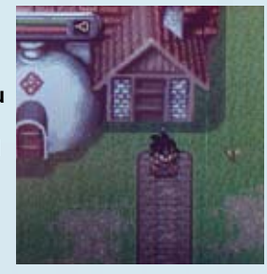
2 Zunächst muss Son Goku die verlorenen Zeitschriften seines alten Meisters auftreiben. Und plötzlich wird der Sohn vor seinen Augen enführt.



3 Klar, dass Son Goku sich sofort auf den Weg macht, sein Kind zu retten. Bilder aus der Fernsehserie erzählen nach jedem Abschnitt die Geschichte weiter.



4 Wieder zu Hause, beichtet Son Goku seiner Frau die Entführung des Sohnes. Und dann macht er sich ohne Zögern auf zur Rettung.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rennspiel für PC |

Ein neues Bürospiel ist geschlüpft: Es gibt Huhn – und Sie geben Gas

INSTALLATION

Das Huhn auf Rädern ist mit wenigen Mausklicks angerichtet. Aber vorher müssen Sie „Moorhuhn Kart XS" aus dem Internet herunterladen. Das Spiel gibt's kostenlos unter www.bild.t-online.de. Sobald die 13,6 **Megabyte** S. 220 vollständig auf dem PC gespeichert sind, klicken Sie doppelt auf die Datei „Setup_MHK-XS-V1.0a.exe" und folgen dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

INHALT

Das verrückte Huhn ist wieder da. Aber es ist diesmal keineswegs zum Abschuss freigegeben. Statt des nervösen Zeigefingers brauchen Sie einen energischen Gasfuß. Bestzeiten im Go-Kart sind gefragt.

Das Moorhuhn bringt seine Freunde mit an den Start: Kürbis Pumpkin, Schneemann, Moorfrosch und Lesshuhn. Wessen Rolle Sie spielen möchten, hängt nur von Ihren Vorlieben für schräge Vögel ab. Nicht vergessen: Beschleunigung ist der halbe Sieg. Wer bei Grün seinen Motor bereits gut auf Drehzahl hat, fährt mit schnellem Antritt einen klaren Vorteil heraus. Den halten Sie aber nur, wenn Sie fortan konsequent auf der Idealinie bleiben und keine Fehler machen. Drei Runden lang, mit Tempo vorbei an Kuhweiden, Tannenwäldchen und durch Tunnel. Wenn Sie das unter 2,15 Minuten schaffen, dürfen Sie sich in die Bestenliste eintragen und sogar eine Videoaufzeichnung Ihres Höllenritts ins Internet stellen, um Neid und Ehrgeiz der Moorhuhn-Fangemeinde zu wecken. Wer mag, kann sich Ihre sportliche Höchstleistung auf den eigenen PC laden und versuchen, die vorgelegte Zeit zu unterbieten. Damit entsteht so richtig harter Wettbewerbsdruck. Gegen Konkurrenz-Mitschnitte anzutreten, macht die wilde Hatz erst schön, zumal man dabei auch die Tricks erfolgreicher Fahrer lernt.

Wer mehr Huhn will, kann sich bei www.bild.t-online.de für 4,90 Euro „Moorhuhn Kart XL" herunterladen. Diese Version hält drei Strecken bereit und außer der Raserei gegen die Uhr auch einen abgefahrenen Grand Prix.

Außerdem soll ab 10. Dezember 2002 eine nochmals aufgepeppte Variante für 10 Euro auf CD-ROM im Handel zu haben sein. Mit fünf Strecken und der reizvollen Möglichkeit, einem Mitspieler am selben Bildschirm verwegene Kopf-an-Kopf-Rennen zu liefern.

BEDIENUNG

Das kann jedes Huhn: Mit den Pfeiltasten wird Gas gegeben und gelenkt.

URTEIL

Moorhuhn Kart XS ist genau das Spiel geworden, das seine Macher geplant haben: eine nette, spaßige Abwechslung für Büropausen. Eine Rennstrecke, fünf Spielfiguren und narrensichere Bedienung. Nicht schlecht für ein geschenktes Huhn. In absoluter Wertung ausgedrückt: „befriedigend".

SPIELDETAILS



Das gute, alte Moorhuhn ist nur eine von fünf Spielfiguren.



Achtung, es gibt Huhn im Rückwärtsgang!

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Moorhuhn Kart XS

Hersteller: Phenomedia
Info: Tel. 02327-9970 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung ab 3 Jahren
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System geplant.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Sehr einfach, sofortiger Spielspaß garantiert.	1,00
Langzeitspaß	5%	Moorhuhn Kart XS ist ein schnelles Vergnügen für die kurze Pause.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr simpel, aber witzig und passend.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Karts bewegen sich wie im Trickfilm.	3,00
Musik	2%	Lustige Musik zum spaßigen Spiel.	3,00
Geräusche	3%	Motorenbrummen und Reifenquietschen – eher dürftig, aber völlig ausreichend.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht nötig.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Nicht nötig.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Tastatur oder, noch besser, Spieletastatur (Gamepad) überhaupt kein Problem.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Hennen rennen. Wer hier mitfährt, erwartet keine Simulation, sondern Jux. Mit Recht.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,48**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02327-997550 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.bild.t-online.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (14 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%**		**1,93**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**6,00**
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%	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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,66**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	fünf Spielfiguren, eine Strecke	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	keiner	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,74**
Auf-/Abwertung			

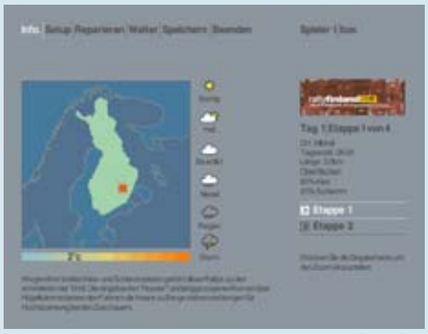
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,74**
PREIS/LEISTUNG	**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**0,00 €**[2]	
Preisempfehlung (Günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**0,00 €**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,74 x 0,00 = 0,00 = sehr gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card, PnP Turtle B Montego A 3D, Genius Sound Maker 64: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung. [2] Beim Herunterladen fallen gegebenenfalls Internet- und Telefongebühren an.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Start zur ersten Wertungsprüfung in Finnland machen Sie sich mit den Bedingungen der rauen Gegend vertraut. Und los geht's.



2 Kurz nach dem Start driften Sie durch eine langgezogene Rechtskurve. Über zwei Sekunden Rückstand trennen Sie von der Spitze.



3 Die Finnland-Rallye haben Sie hinter sich gebracht. Jetzt warten die trockenen Sandpisten Griechenlands. Im spektakulären Drift durch anspruchsvolle Kurvenkombinationen wirbeln Sie eine Menge Staub auf. Das wäre ein Fest fürs Publikum – doch leider gibt's keine Zuschauer.



4 Die Wiederholungen zeigen Ihre Fahrt aus verschiedenen, eindrucksvollen Perspektiven – kurz zurücklehnen, entspannen und genießen.



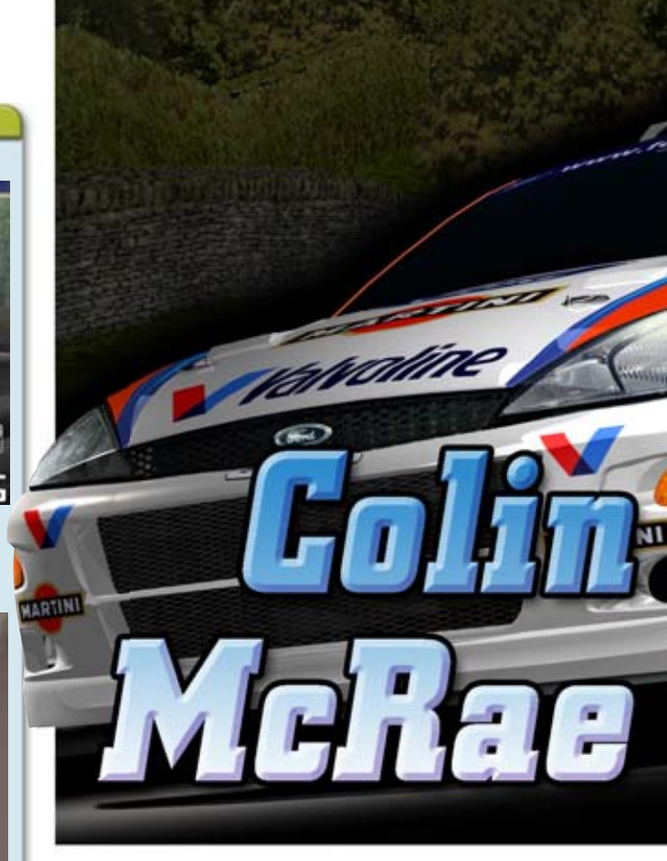
5 Der Stopp im Servicepark kommt Ihnen gerade recht. Acht von elf Baugruppen Ihres Autos bedürfen dringend der Reparatur .



6 In der Spezial-Wertungsprüfung fahren Sie ein Duell gegen einen computergesteuerten Konkurrenten von Weltklasse-Format.



7 Bravo! Sie haben die Griechenland-Rallye für sich entschieden. Doch die nächste Herausforderung wartet schon: Schwedens eisige Pisten.



Rennspiel für PC | **Machen Sie die Rallye-Pisten der Welt unsicher. Dann ist Ihnen der Sieg sicher**

INSTALLATION

Wie Sie ein PC-Spiel mit Vollgas in Fahrt bringen, erfahren Sie auf Seite 194.

INHALT

Im vergangenen Jahr blieb Ausnahmefahrer Colin McRae leider weit vom Rallye-Weltmeistertitel entfernt. Statt dessen holte sich der Schwede Markus Grönholm im Peugeot 206 die höheren Weihen des Schottersports. Zumindest am PC können Sie die Ehre des „fliegenden Schotten" aber retten und mit dem Ford Focus Rally Car den WM-Sieg einfahren. In „Colin McRae Rally 2.0" nehmen Sie die Geschicke des erfolgreichen Rallye-Piloten buchstäblich in die Hand – natürlich mit einem Lenkrad, das auch eine Pedal-Abteilung haben sollte.

Von kurzen Testfahrten mit sieben verschiedenen Rallye-Autos auf unterschiedlichen Böden mal abgesehen, ist der „Rally"-Modus Kern dieses Spiels. Er dauert eine ganze Saison lang und gibt Ihnen reichlich Gelegenheit zu beweisen, dass Sie es mit jedem Konkurrenten ebenso locker aufnehmen können wie mit ständig wechselnden Straßen- und Wetterverhältnissen. Auf Pisten in aller Welt absolvieren Sie je mindestens fünf Wertungsprüfungen gegen die Uhr. Der Job ist klar definiert: Fahren Sie so schnell wie möglich vom Start zum Ziel, und lauschen Sie aufmerksam den „Pace Notes", den Streckenbeschreibungen, die Ihr Beifahrer durchgibt.

Konkret: Sie pflügen mit Vollgas und vorzugsweise quer durch australischen Kies, feinen afrikanischen Sand und klebrigen englischen Schlamm. Am Ende der Einzelwertungen hetzen Sie in einer Sonderprüfung sogar gegen einen vom computergesteuerten Fahrer, der sich zeitgleich mit Ihnen auf der Strecke befindet. Der hat allerdings Weltklasse, und Sie müssen sich verdammt ins Zeug legen, um als Erster ins Ziel zu kommen.

Da es Ihnen meistens nicht gelingen wird, das Auto vollkommen schadlos durch die Pampa zu prügeln, kommt Ihnen der so genannte Servicepark am Ende jeder Etappe gerade recht. Dort müssen Sie dann entscheiden, was Sie innerhalb von 20 Minuten an Ihrem Auto reparieren wollen, und was Ihrer Meinung nach ohne Eingriff noch ein paar Runden durchhält. Da lässt sich beispielsweise eine verzogene Antriebswelle austauschen oder gar eine neue Karosserie aufsetzen. Da im Rallyesport kein Schönheitspreis vergeben wird, versteht sich von selbst, dass die Mechaniker sich vorzugsweise unter dem Blech austoben und Mängel im Erscheinungsbild übersehen sollten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit dem Lenkrad gespielt.



[1] sprich: „Kollin Mäck Rä Rall i"

BEDIENUNG

Wer ein Lenkrad mit Kraft-Rückkopplung hat, sollte diese Funktion unbedingt einschalten. Mehr Fahrgefühl geht nicht. Wählen Sie dann noch die Fahrerperspektive, so werden Sie sich vorkommen wie in einem professionellen Rallye-Simulator. Jede kleine Bodenwelle zieht spürbar am Lenkrad, und Sie haben alle Mühe gegenzusteuern. Dass auch Sprünge und Kollisionen deutlich rüberkommen, versteht sich von selbst.

URTEIL

Wäre da nicht die mittlerweile etwas altbacken wirkende Grafik, dann hätte das Spiel immer noch Anspruch auf den Rallye-Thron. Besonders der durchdachte und realistische Servicepark macht einen Heidenspaß. Warum nur wurde genau der aus dem Nachfolger gestrichen? Überhaupt macht Colin McRae 2.0 auch im aktuellen Vergleich eine wirklich gute Figur: Abwechslungsreiche Rennpisten mit wechselnden Straßenverhältnissen, ein gelungenes „Schadensmodell", das Blessuren am Fahrzeug überzeugend wiedergibt, und geradezu genial gemachte Kraftrückkopplungs-Effekte, die genauso unerbittlich am Lenkrad zerren wie Sie.

Während bei echten Rallyes indes todesmutige Zuschauer mitten im Driftbereich der Wagen über die Piste toben, gibt's hier nicht mal am Streckenrand Publikum. Das heißt: Atmosphäre ist nicht – Sie sind ständig mit sich und der Zeit im Nacken allein. Angesichts des günstigen aktuellen Preises ist das Spiel jedoch für alle mit Benzin im Blut immer noch eine „gute" Wahl.

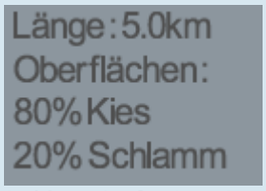
SPIELDETAILS



Vollgas gegen Vollglas: Da hilft kein Scheibenwischer mehr.



Wer Wind sät: Checken Sie vor Rennbeginn die Wetterlage.



Bericht zur Straßen-Lage: So sieht die nächste Etappe aus.



Gelbe Gefahr: Teile mit Warndreieck unbedingt reparieren!

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Colin McRae Rally 2.0

Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 01908/7326861 (1,86 €/Min.) Fax 089/4991500 (0,123 €/Min.)
Version: 1.01
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PS One

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Langsam und stetig ansteigende Lernkurve.	1,00
Langzeitspaß	5%	Bis Sie zum Rallye-Weltmeister gekürt werden, vergehen Wochen.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Automodelle, blasse Umgebung.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Fahrphysik entspricht fast der Realität.	2,00
Musik	2%	Nur die Menüs sind flott untermalt.	2,00
Geräusche	3%	Der Motor des Autos hört sich gut an. Doch wo ist das johlende Publikum?	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Beifahrer kündigt jede Kurve an.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird per Textfeld erklärt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Ein Lenkrad mit Kraft-Rückkopplung vermittelt perfektes Fahrgefühl.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Als Rallye-Pilot von Weltklasse durch eine ganze Rennsaison – das kommt gut.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,82**
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%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (5 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0352 Megabyte	1,19
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,88**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**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	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**1,28**
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%	7 Autotypen, 48 Strecken in 8 Ländern	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Safedisc 2.0	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,81**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,81
PREIS/LEISTUNG	sehr gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10,00 €
Preis bei Markteinführung	49,90 €
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,81 x 10 = 18,1 = sehr gut

SPIELVERLAUF



1 Wie nicht anders zu erwarten, werden Sie sofort mit angreifenden Raumschiffen konfrontiert, die Sie abschießen müssen (Kreis).



2 In der Basis des Imperiums bahnen Sie sich, nur mit einer Laserpistole bewaffnet, den Fluchtweg zum Hangar.



3 Volles Rohr und ganz schön eng: Mit dem riesigen, sperrigen Millenium Falcon donnern Sie durch wirr verwinkelte Minentunnel.



4 Bevor Sie im Tie-Fighter zum Einsatz kommen, müssen Sie einen Prüfungsflug durch diesen nebligen Trainings-Canyon absolvieren.



5 Als Soldat der imperialen Sturmtruppen getarnt (vorne im Bild), schleichen Sie sich in einen Sternenzerstörer. Doch die Maskerade fliegt auf, und die „echten" Plastikmänner eröffnen das Feuer. Da hilft nur die Besinnung auf eine alte Weisheit: Angriff ist die beste Verteidigung.



6 Das könnte eng werden: Riesige Asteroidenbrocken spielen „Gegenverkehr", und Sie stehen unter heftigem Feuer von allen Seiten.



7 Auf dem Speedbike geht's rasant durch die Botanik. Schon möglich, dass Sie da den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen – und anecken.

Star W
Rebel Assault 2
The Hidden Empire[1]



[1] sprich: „Star Wohrs: Rebbel Assoht 2 – Se Hidden Empaier"

Actionspiel für Playstation | Das All ist bekanntlich finster und birgt viele Geheimnisse. Bringen Sie Licht ins Dunkel – vor allem durch Abschüsse und Explosionen

INSTALLATION

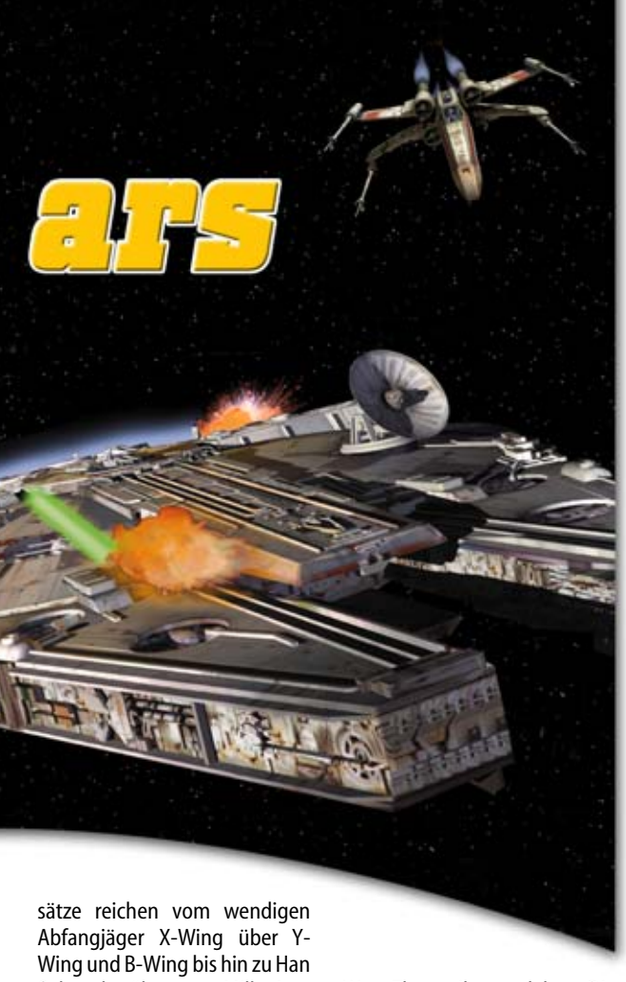
Möge die Macht mit Ihnen sein! Falls nicht: Hilfe finden Sie auf Seite 194.

INHALT

Bereits seit einiger Zeit wird davon berichtet, dass im Dunstkreis des so genannten Dreighton-Sternennebels seltsame Dinge geschehen. Nicht gerade selten verschwinden dort Raumschiffe der Rebellen wie aus heiterem Himmel. Der Legende nach wurden erstmals zur Zeit der Klon-Kriege zwei komplette Flotten während eines Gefechts vermisst und sind nie wieder aufgetaucht. Seither gilt dieser Sternennebel als das Gegenstück des irdischen Bermudadreiecks. Ein schwarzes Loch? Nein, so einfach ist die Sache leider nicht. Verunsicherte Piloten erzählen sich, dass im Nebel Geisterschiffe lauern, die jeden angreifen und auslöschen, der sich ihnen nähert. Das ist starker Tobak, aber noch nicht bewiesen und daher von vielen angezweifelt. Als hochmotivierter, aber auch unerfahrener Nachwuchspilot werden Sie damit beauftragt, den Fall zu untersuchen und aufzuklären. Ihre Nachforschungen führen Sie durch 15 Missionen im All und auf fernen Planeten, teilweise mit Unterstützung von der Rebellin Ru Murleen. Ihre fliegenden Unter-



Der Y-Wing ist eigentlich mit Laserkanonen und Bomben ausgestattet. In diesem Spiel müssen Sie sich aber mit den Lasergeschützen begnügen.



sätze reichen vom wendigen Abfangjäger X-Wing über Y-Wing und B-Wing bis hin zu Han Solos berühmtem Millenium Falcon. Und dieses Aufgebot benötigen Sie, denn natürlich hat die dunkle Seite der Macht ihre Finger im Spiel und will Ihnen die Flügel stutzen. Mit Schießen allein ist es aber nicht immer getan, waghalsige Flüge durch Canyons, Asteroidengürtel und Minentunnel stehen ebenfalls auf dem Plan. Doch die Raumschiffe bieten nicht jederzeit die gewünschte Sicherheit. Einmal angeschossen, müssen Sie per Absprengung der Rettungskapsel ihren Hintern retten, und anschließend ein paar Missionen zu Fuß erledigen oder mit dem Speedbike, einem fliegenden Motorrad, durch einen dichten Wald rasen.

Auch wenn Ihnen einige Szenen aus den erfolgreichen Kinofilmen bekannt vorkommen: Die Aufgaben im Spiel sind nur an die Star-Wars-Thematik angelehnt. Die Story ist komplett unabhängig von den bekannten Vorlagen. Die vielen Filmabschnitte wurden sogar extra für das Spiel gedreht, um einen nachvollziehbaren Handlungsstrang zu gewährleisten.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist fast schon zu einfach geraten. Oft reicht es, leichte Lenkbewegungen zu machen und den Schussknopf zu drücken. Der Ablauf der Missionen ist sehr streng vorgegeben, Bewegungsspielraum bleibt Ihnen daher leider nur wenig.

URTEIL

Während die Neuauflage des Spiels aus dem Jahre 1996 für Playstation-Verhältnisse auch heute noch technisch überzeugen kann, ließ sie spielerisch schon damals arg zu wünschen übrig. Obwohl man meinen könnte, dass die verschiedenen Aufgaben in den unterschiedlichen Raumschiffen, auf dem Speedbike und sogar per Pedes Abwechslung bieten, laufen sie allesamt sehr ähnlich und belanglos ab. Fortgeschrittene werden daher schon nach knapp zwei Stunden den Frieden im Weltall wieder hergestellt haben. Lediglich Anfänger und Fans des Star-Wars-Universums behalten ein trotz seiner Kürze „befriedigendes" Abenteuer in Erinnerung.

GETESTET MIT
Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars: Rebel Assault 2 – The Hidden Empire

Hersteller: THQ
Info: Tel. 01905/05511 (0,62 €/Min.) Fax 01905/05512 (0,62 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Einfach, aber ohne Hilfe.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die 15 Missionen sind schnell gespielt, danach schwindet das Interesse.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Für Playstation-Verhältnisse enorm.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Rebellen bewegen sich stocksteif.	4,00
Musik	2%	Star-Wars-Melodien exzellent eingesetzt.	1,50
Geräusche	3%	Das bekannte Zischen der Laser und Donnern der Flieger dröhnt gewaltig.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Reichlich und meist gelungen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Sehr wenig, aber in Ordnung.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Spieletastatur reicht aus, Steuerung ist ohnehin eher simpel.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Dank der vielen Filmsequenzen fühlen Sie sich mittendrin. Es gibt aber zu wenig Handlungsmöglichkeiten.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,05**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thq.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
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	**4,00**
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%	15 Missionen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,63**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,63**
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	14,95 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	89 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,63 x 14,95 = 39,32 = gut	

SPIELDETAILS



Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Die Filmsequenzen wurden extra für das Spiel aufgenommen.

Praktisch: Falls Sie keine Speicherkarte (Memory Card) haben, können Sie Passcodes nutzen.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Schießen
●: Deckung verlassen
L1: Raumschiff nach links drehen
R1: Raumschiff nach rechts drehen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Spiele, 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.

Pizza Connection 2



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 266 MHz
- 64 **Megabyte** S.220 **Arbeitsspeicher** S.220
- 600 Megabyte freier Platz auf der Festplatte
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98/ME/XP
- **Direct-X** S.220 Version 7.0

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion „Pizza Connection 2“ vorzubereiten, klicken Sie auf.



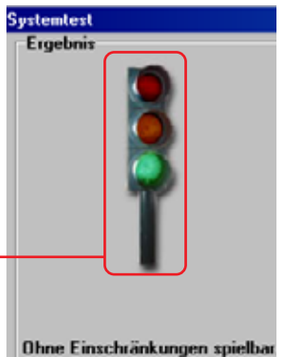
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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 „Pizza Connection 2“ 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 „Pizza Connection 2“ 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	266 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	64 MB	512 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME/2K/XP	Windows 98
Direct X	7	8,1
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	11X
Speicherplatz	600 MB	C: 2881 MB frei D: 8564 MB frei E: 7461 MD 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.

Pizza Connection 2 | Fortsetzung

6 Danach geht es mit einem Klick auf Weiter > im Installationsprozess voran.

7 Klicken Sie anschließend erneut auf Weiter >.

8 Die daraufhin folgende Vorgabe des Zielverzeichnisses können Sie übernehmen, indem Sie einfach auf die Schaltfläche Weiter > klicken.

9 Daraufhin wird eine neue Programm-Gruppe



im Programm-Menü von Windows angelegt. Klicken Sie auch jetzt lediglich auf Weiter >. Dann wird das Spiel installiert. Ein blauer Laufbalken zeigt den Fortschritt der Installation:

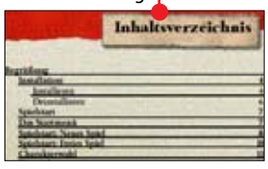


10 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Ja.

11 Mit einem Klick auf Fertig stellen beenden Sie die Installation.

Anleitung lesen

1 Damit Sie die Anleitung lesen können, muss der „Acrobat Reader" installiert sein. Hinweise zur Installation lesen Sie im Kasten „Acrobat Reader 5.0" auf der linken Seite. Klicken Sie dazu rechts auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung.



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

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

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

Spiel starten

1 Zunächst muss die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM geschlossen werden. Klicken Sie dazu auf Beenden. Klicken Sie danach doppelt auf



2 Kurz darauf sehen Sie das Hauptmenü.



Hier klicken Sie auf die Zeile Neues Spiel starten, wenn Sie ein normales Spiel starten möchten. Falls Sie ein Endlosspiel beginnen wollen, klicken Sie dagegen auf den Eintrag Freies Spiel starten.

3 Wählen Sie danach Ihren Spielcharakter aus. Mit Mausklicks auf die Symbole links oder rechts neben der Abbildung der Spielfigur können Sie deren Geschlecht bestimmen, und mithilfe von Klicks auf die Pfeile neben den verschiedenen Attributen in der linken Spalte können Sie das Aussehen verändern.



4 Legen Sie danach einen Spielernamen fest, indem Sie doppelt in das Eingabefeld unter Spielername: klicken und dort einen neuen Namen eintippen, also zum Beispiel Orlando. Drücken Sie anschließend ↵.

5 In der rechten Spalte unter Eigenschaften: können Sie der gewählten Spielfigur noch Eigenschaften zuweisen. Klicken Sie auch hier auf die entsprechenden Pfeile. Achten Sie darauf, die Punkte so zu verteilen, dass in der Summe wieder eine Null herauskommt.



6 Schließlich können Sie ein einprägsames Logo für Ihr zwielichtiges Unternehmen auswählen. Das tun Sie wiederum per Klicks auf die entsprechenden Pfeile.



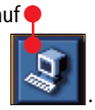
7 Legen Sie den Namen des Unternehmens fest, indem Sie doppelt ins Eingabefeld unter Unternehmensname: klicken und dann beispielsweise Corleone eintippen.

8 Klicken Sie anschließend auf Spiel starten. Dann folgt eine Kurzbeschreibung Ihres ersten Auftrags. Klicken Sie danach auf Mission starten. Nun kann Ihre Karriere als Pizzabäcker beginnen.



Spiel beenden

1 Klicken Sie im laufenden Spiel auf



Danach folgt ein Klick auf Spiel beenden.

2 Klicken Sie anschließend auf O.K.

3 Dann folgt noch ein Klick auf Spiel beenden, um zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Einstellungen. Klicken Sie danach auf den Eintrag Systemsteuerung.

2 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



Eventuell müssen Sie zuvor mehrfach rechts auf ▼ klicken, um es zu finden.

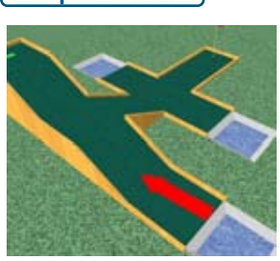
3 Daraufhin wird eine Liste mit den in Windows installierten Programmen geöffnet. Klicken Sie darin auf den Eintrag Pizza Connection 2. Eventuell müssen Sie auch hier zunächst mehrfach auf ▼ klicken, um ihn zu finden. Klicken Sie dann auf Hinzufügen/Entfernen...

4 Klicken Sie danach auf OK. Ein neues Fenster wird geöffnet. Wollen Sie Ihre Spielstände behalten, klicken Sie auf Nein, sonst auf Ja.

5 Falls während des Löschvorgangs ein Fenster Schreibgeschützte Datei gefunden geöffnet werden sollte, setzen Sie per Klick einen Haken ☑ in das Optionsfeld und klicken dann auf Ja.

6 Klicken Sie auf Fertig stellen. Schließen Sie danach alle offenen Fenster mit Klicks auf OK beziehungsweise ✕.

Carpet Golf VR



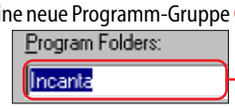
Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Carpet Golf VR und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie anschließend auf Ja, dann auf Next >. Danach folgt ein weiterer Klick auf Next >.

3 Daraufhin wird ein Zielverzeichnis für das Spiel auf der Festplatte angeboten: C:\Programme\Incanta\cgolf3d. Klicken Sie auf Next >, um mit der Installation fortzufahren.

4 Anschließend wird im Programm-Menü von Windows eine neue Programm-Gruppe



angelegt. Klicken Sie wiederum auf die Schaltfläche Next >, um fortzufahren.

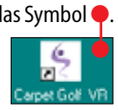
5 Weiter geht's mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche Next >.

6 Schließen Sie danach das Fenster mit einem Klick auf ✕ rechts oben, und klicken Sie anschließend auf Finish, um die Installation abzuschließen.

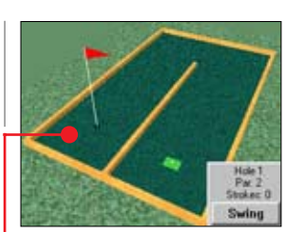
Spiel starten

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

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



3 Zwei Fenster nebeneinander werden geöffnet. Mit einem Klick auf OK im rechten Fenster starten Sie das Spiel. Das Spiel selbst läuft jedoch im linken Fenster ab.



Wer statt des kleinen Ausschnitts die volle Bildschirmbreite vorzieht, klickt oben in der Fensterleiste auf □, um den Bildausschnitt auf Maximum einzustellen. Ein Klick auf ❐ stellt bei Bedarf das kleine Fenster wieder her.

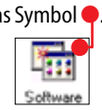
Spiel beenden

1 Um das Spiel zu beenden, klicken Sie einfach rechts oben auf ✕.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Einstellungen und auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



3 Markieren Sie den Eintrag Carpet Golf VR mit einem Klick. Eventuell müssen Sie zuvor rechts mehrfach auf ▼ klicken, um ihn zu finden. Klicken Sie dann auf Hinzufügen/Entfernen.

4 Klicken Sie auf Ja, danach zwei Mal auf OK und schließlich rechts oben auf ✕.

Mah Jongg Master 3.0 SE



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Mah Jongg Master 3.0 SE, dann auf Überspielen. Daraufhin startet das Installationsprogramm automatisch.

2 Klicken Sie im nun folgenden Begrüßungsbildschirm auf Weiter >, um mit der Installation fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben:



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



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

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden, und klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



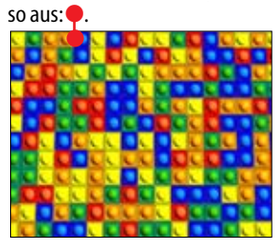
2 Wählen Sie dann ein Spiel aus. Klicken Sie auf



um „Solitaire“ auszuwählen, oder klicken Sie auf



um die Variante „Clicks“ zu spielen. Falls Sie sich für Clicks entscheiden, sieht der Spielstart so aus:



Spiel beenden

1 Klicken Sie im laufenden Spiel zwei Mal auf ✕ rechts oben im Bild. Damit schalten Sie direkt zur Windows-Oberfläche zurück.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

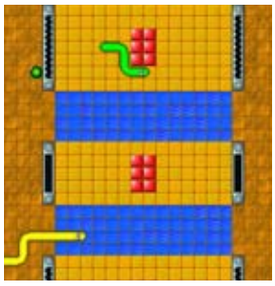
2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Eintrag Programme.

3 Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Mah Jongg Master 3.0 SE.

4 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Mah Jongg Master 3.0 SE entfernen.

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

Snake Arena SE

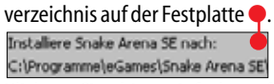


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Snake Arena SE und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter >.

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis auf der Festplatte.



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

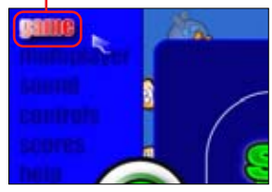


4 Wenn der Balken voll ist, klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation von „Snake Arena SE“ abzuschließen.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auf den Punkt Beenden. Klicken Sie danach auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Snake Arena SE.

2 Sobald Sie das Hauptmenü des Spiels sehen, klicken Sie auf



3 Tippen Sie danach einen Spielernamen ein, etwa zisch, und drücken Sie ↵.

4 Suchen Sie jetzt noch einen Spielmodus aus. Als Spiel-Einsteiger klicken Sie am besten auf tutorial, dann werden Sie ins Spiel eingeführt. Das eigentliche Spiel können Sie per Klick auf need for eat starten.

5 Klicken Sie dann auf



und anschließend auf



Danach beginnt das Spiel



Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc, und klicken Sie dann auf

Sie sehen wieder die Windows-Oberfläche.

Spiel entfernen

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

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf die Einträge Programme und Snake Arena SE.

3 Klicken Sie danach auf den Eintrag Snake Arena SE entfernen.

4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja, um den Löschvorgang abzuschließen.

Toy Trouble



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Toy Trouble und anschließend auf Überspielen. Daraufhin startet das Installationsprogramm von „Toy Trouble“ automatisch.

2 Im folgenden Begrüßungsbildschirm klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis C:\Programme\Toy Trouble\ für das Spiel angegeben. Übernehmen Sie den Vorschlag mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter >. Ein Laufbalken zeigt den Fortschritt der Installation:

4 Wenn der Balken rechts anschlägt, klicken Sie auf die Schaltfläche Fertig stellen, um die Installation von Toy Trouble abzuschließen.

Spiel starten

1 Zunächst muss die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM geschlossen werden. Klicken Sie dazu auf Beenden.

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



3 Sobald der Startbildschirm zu sehen ist,

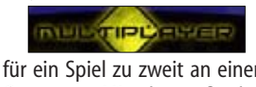


drücken Sie ▭.

4 Per Druck auf ↑ oder ↓ wählen Sie eine von mehreren Spielvarianten aus, zum Beispiel



wenn Sie alleine spielen möchten, oder



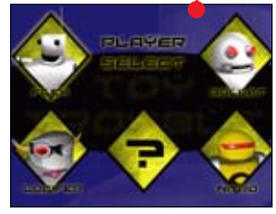
für ein Spiel zu zweit an einem Computer. Mit der außerdem angebotenen Option



starten Sie ein Netzwerkspiel.

5 Wählen Sie also etwa SINGLE PLAYER aus, und drücken Sie ↵. Dann können Sie wieder mit ↑ und ↓ verschiedene Spielvarianten wählen, etwa den normalen Spielmodus ARCADE. Bei SURVIVAL messen Sie sich mit Ihrem Gegner in mehreren Spielrunden, und in der Version TIME ATTACK spielen Sie gegen die Uhr. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit ↵.

6 Wählen Sie dann mit ↑ und ↓ eine Figur aus,



und drücken Sie ↵.

Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc. Drücken Sie danach ↓ und dann ↵.

2 Im Hauptmenü drücken Sie so lange ↓, bis Sie die Option sehen.



Drücken Sie anschließend ↵.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, Programme und dann auf Toy Trouble.

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Toy Trouble entfernen. Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf die Schaltfläche Ja.

Wuchtel



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Wuchtel und anschließend auf Überspielen, um die Installation einzuleiten.

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

3 Dann wird ein Zielverzeichnis C:\Programme\Wuchtel\ für das Spiel angegeben. Klicken Sie hier einfach auf Weiter >. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation: 44 %.

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

Spiel starten

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



2 Sobald Sie das Hauptmenü sehen,



drücken Sie einfach ↵. Daraufhin beginnt das Spiel.



Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel drei Mal hintereinander die Taste Esc. Damit haben Sie das Spiel Wuchtel beendet und automatisch auch gleich wieder zur Windows-Oberfläche zurückgeschaltet.

Spiel entfernen

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

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme.

3 Ziehen Sie den Zeiger weiter nach rechts auf Wuchtel.

4 Klicken Sie im Anschluss daran auf den Eintrag Wuchtel entfernen.

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

Zetrix



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf der linken Seite auf Zetrix und anschließend rechts auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter >, um mit der Installation fortzufahren.

3 Das Programm macht Ihnen dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis:



Klicken Sie hier einfach auf Weiter >. Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation: 44 %.

4 Wenn der Balken rechts anschlägt, klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

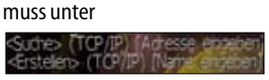
Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden, um die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auszublenden. Klicken Sie danach auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Symbol Zetrix.

2 Daraufhin sehen Sie das Hauptmenü von „Zetrix". Vorgewählt ist Einspieler. Drücken Sie ↵, wenn Sie alleine spielen möchten. Für eine Mehr-Spieler-Partie drücken Sie dagegen einmal ↓, um die Option Mehrspieler aufzurufen. Drücken Sie dann ↵.

3 Wählen Sie jetzt neben Spieletyp den gewünschten Spieltyp per ← oder → aus.

4 Drücken Sie anschließend ↓. Damit ist die Option geteilter Bildschirm aktiviert. Drücken Sie ↵. Wer dagegen im Netzwerk oder im Internet mit anderen spielen möchte, muss unter



die entsprechenden Angaben machen. Anschließend sind Sie bereits mitten im Spiel.



Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels zwei Mal hintereinander Esc. Damit haben Sie wieder zum Hauptmenü geschaltet. Drücken Sie so lange ↓, bis die Option Spiel beenden aktiviert ist. Drücken Sie ↵, und das Spiel ist beendet.

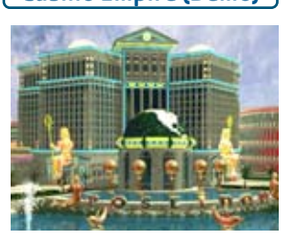
Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Zetrix entfernen.

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

Casino Empire (Demo)



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche Casino Empire, dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter >.

3 Stimmen Sie danach mit einem Klick auf Ja der Lizenzvereinbarung zu.

4 Dann wird ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Klicken Sie auf Weiter >. Das Spiel wird installiert.

5 Nach Abschluss des Kopiervorgangs wird ein Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Ja.

6 Entfernen Sie noch den im Kästchen vor der Zeile ☐ Readme-Datei lesen! gesetzten Haken mit einem Klick darauf, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Fertig stellen.

Spiel starten

1 Zunächst muss die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM geschlossen werden. Klicken Sie dazu auf Beenden.

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



3 Anschließend sehen Sie das Hauptmenü von „Casino Empire". Klicken Sie hier auf



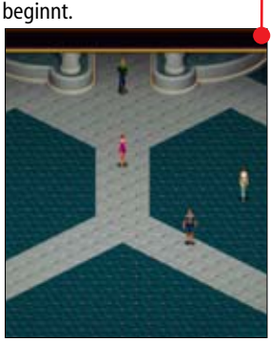
4 Klicken Sie anschließend auf Ihr Casino.



5 Dann folgt die Auftragsbeschreibung. Sobald Sie die gelesen haben, klicken Sie auf OK.

6 Klicken Sie dann erneut auf OK, um eine Spieleinführung zu starten oder auf Tutorial überspringen, wenn Sie ohne Einführung loslegen möchten.

7 Klicken Sie noch ein Mal auf OK, und das Spiel beginnt.



Spiel beenden

1 Klicken Sie im laufenden Spiel rechts oben auf



Ein Mausklick auf Beenden stoppt das Spiel. Klicken Sie danach auf OK.

Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf CASINO EMPIRE deinstallieren.

3 Jetzt fehlen nur noch Klicks auf OK und Fertig stellen. Damit ist das Spiel von der Festplatte entfernt.

FIFA Football 2003 (Demo)



Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf FIFA Football 2003 und danach auf Überspielen.

2 Dann geht es mit einem Klick auf Setup weiter.

3 Die Voreinstellung im nächsten Schritt kann unverändert bestehen bleiben. Klicken Sie daher nur auf Next >.

4 Nach dem Ende der Installation startet das Spiel automatisch. Spätere Spielstarts müssen Sie aber gemäß den beiden folgenden Schritten von Hand einleiten.

Spiel starten

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

2 Klicken Sie danach doppelt auf



.

3 Wenn Sie den Startbildschirm sehen, drücken Sie eine beliebige Taste. Es folgt der Einlauf der Mannschaften ins Stadion. Drücken Sie ← oder →, um sich für eine Seite zu entscheiden, danach Esc.

4 Klicken Sie im Anschluss auf den Menü-Eintrag Resume Match. Dann beginnt das Match.



Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc. Klicken Sie danach auf Exit to Windows. Bestätigen Sie anschließend per Klick auf Yes. Wenn Sie jetzt wieder die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM sehen, dann klicken Sie noch auf Beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Programme, EA SPORTS sowie auf FIFA 2003 Demo.

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Uninstall FIFA 2003 Demo.

3 Dann fehlen nur noch zwei Klicks auf die Schaltflächen Ja und OK – damit ist das Spiel von der Festplatte entfernt.

Grafikkarten-Version feststellen

Steuerungsprogramme (Treiber) von Nvidia sind ausschließlich für Nvidia-Grafikkarten geeignet. Stellen Sie also vorher fest, ob Sie die richtige Grafikkarte betreiben

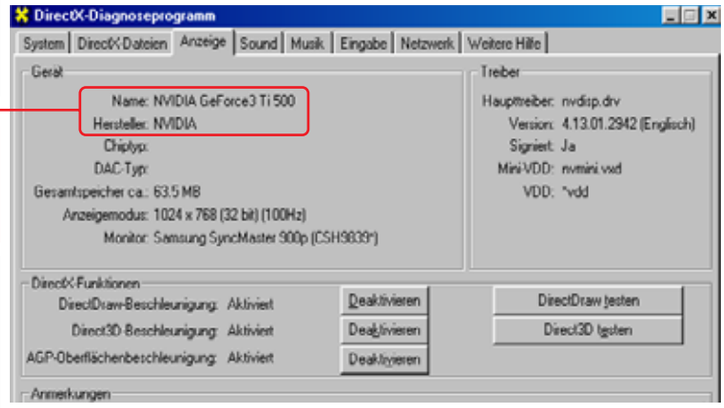
1 Klicken Sie auf Start und anschließend auf Ausführen....

2 Klicken Sie doppelt in das Feld neben Öffnen:, so dass ein dort eventuell vorhandener Eintrag blau markiert wird. Tippen Sie dann dxdiag ein, und klicken Sie auf OK.

3 Dann wird das so genannte DirectX-Diagnoseprogramm geladen.

4 Klicken Sie auf den Karteireiter Anzeige.

5 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie die Typenbezeichnung und – ganz wichtig – den Hersteller der eingebauten Grafikkarte. In diesem Fall kann also der Treiber von der Heft-CD-ROM installiert werden, da es sich um eine Nvidia-Grafikkarte handelt. Rechts wird unter Treiber die Version: angegeben. In diesem Beispiel ist es 4.13.01.2942. Entscheidend sind die letzten vier Ziffern. .2942 bedeutet, dass es sich um die Treiberversion 29.42 handelt. Neben Anzeigemodus: sehen Sie die aktuell eingestellte **Bildauflösung** S.220 (hier: 1024 x 768) sowie **Farbtiefe** S.220 (in diesem Fall: 32 bit). Merken Sie sich die eingestellten Werte, damit Sie die bei einer Treiber-Installation wieder herstellen können. Der Treiber auf der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ist also wesentlich aktueller. Wenn ein Spiel nach dem Start abstürzt, das Bild mitten im Spiel einfriert oder das Spiel nur mit Grafikfehlern läuft, dann kann die Installation dieses aktuelleren Treibers Probleme beheben.



Um das Diagnose-Programm abzuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche Beenden.

Nvidia-Steuerungsprogramm (Version 40.71) für Windows 98/ME

1 Lesen Sie zunächst sorgfältig den Kasten „Grafikkarten-Version feststellen“, um zu prüfen, ob die Treiber-Installation für Sie überhaupt in Frage kommt.

2 Klicken Sie anschließend auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



.

3 Klicken Sie danach mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol



, und klicken Sie auf Explorer.

4 Es folgt ein Doppelklick auf den Ordner



.

5 Klicken Sie danach doppelt auf



,

und klicken Sie anschließend auf Ja.

6 Akzeptieren Sie mit einem Mausklick auf die Zeile I accept the terms in the license agreement die Lizenzbedingungen, klicken Sie auf Next >, danach erneut auf Next >. Es folgt ein Klick auf Weiter im nächsten Fenster. Der Treiber wird jetzt installiert.

7 Klicken Sie danach auf Fertig stellen, um den Computer neu zu starten.

8 Nach dem Neustart des Computers müssen Sie in der Regel **Bildauflösung** S.220 und **Farbtiefe** S.220 neu einstellen. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, und wählen Sie per Klick Eigenschaften aus.

9 Klicken Sie dann auf Einstellungen. Stellen Sie die Farben auf True Color (32-Bit), indem Sie auf ▼ klicken und dann per Klick True Color (32-Bit) auswählen. Stellen Sie dann noch den Bildschirmbereich neu ein, indem Sie den Regler anklicken und anschließend so lange auf → drücken, bis dort 1024 x 768 Pixel steht. Klicken Sie danach auf OK und dann erneut auf OK.

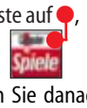
10 Klicken Sie noch ein Mal auf OK, um die Auflösung zu ändern. Dann wird die Auflösung umgeschaltet. Klicken Sie schließlich auf Ja, um den Wert zu übernehmen.

Nvidia-Steuerungsprogramm (Version 40.71) für Windows 2000/XP

1 Lesen Sie zunächst sorgfältig den Kasten „Grafikkarten-Version feststellen“, um zu prüfen, ob die Treiber-Installation für Sie überhaupt in Frage kommt.

2 Klicken Sie auf Start und danach auf Arbeitsplatz.

3 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



,

und wählen Sie danach mit einem Linksklick Explorer aus.

4 Anschließend geht es mit einem Doppelklick auf den Ordner



weiter.

5 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



.

6 Das weitere Vorgehen entspricht dem bei der Installation eines Treibers für Windows 98/ME. Lesen Sie daher im oberen Kasten „Nvidia-Steuerungsprogramm für Windows 98/ME“ ab Schritt 5 weiter. Sollte allerdings während der Installation noch ein Fenster mit dem Warnhinweis



auftauchen, so klicken Sie noch auf Installation fortsetzen. Für die Funktionsfähigkeit des Treibers hat diese Meldung keinerlei Bedeutung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Pizza Connection 2

Wirtschaftssimulation für PC | Werden Sie der unangefochtene Pizzeria-Mogul, indem Sie sich die Konkurrenz notfalls mit Mafia-Methoden vom Hals halten. Damit Sie keine kleinen Pizzen backen müssen, gibt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE wichtige Tipps mit auf den Weg zum Pizza-Imperium

Sie mögen ausgefallene Pizzasorten? Dann backen Sie sich doch ein Ei drauf – denn in „Pizza Connection 2" kreieren Sie Ihre eigenen Rezepte. Ob Schlange, Ameisen oder Weintrauben und Birnen: Aus 89 verschiedenen Zutaten lassen sich ohne Weiteres Variationen für jeden noch so exotischen Geschmack zusammenstellen. Doch Sie können die belegten Teigfladen ja schlecht im Bauchladen oder als Postwurfsendung anbieten, also muss schnellstmöglich ein Restaurant her. Anfangs mieten Sie ein schäbiges Ladenlokal an. Doch als tüchtiger Geschäftsmann sind Sie schon bald aus dem Gröbsten raus und können expandieren. Mit der ersten gekauften Filiale ist der Grundstein für Ihre Restaurant-Kette gelegt. Spätestens jetzt beginnen die Probleme. Ein Chef kann schließlich nicht überall gleichzeitg sein. Es gilt also, für Ihre Filialen geeignetes Personal zu finden. Aber nicht nur für die Bereiche Küche, Service und Lieferung, sondern für die zuverlässige Bewachung der Lokale. Die Konkurrenz fackelt nämlich nicht lange, falls Sie ihr zu mächtig werden, sondern schickt Ihnen pöbelnde Störenfriede oder gar Schlägertrupps auf den Hals. Doch was die können, können Sie schon lange. Auge um Auge, Zahn um Zahn – deshalb heuern Sie kurzerhand ein paar Knastbrüder an, die Gäste und Angestellte der anderen Pizzeria-Ketten terrorisieren. Besonders wirkungsvoll ist es Ratten, auszusetzen oder Stinkbomben zu legen, um den Kunden der Mitbewerber einstweilen den Appetit zu verderben und sie dann in Ihre eigenen Backstuben zu locken. Und wenn Sie etwas humaner mit den Kontrahenten umgehen wollen, dann schicken Sie ihnen einfach die Gesundheitsbehörde zur Inspektion vorbei oder hauen die Konkurrenz mit fieser Werbung in die Pfanne. Und bedenken Sie immer: Zu viel Nachsicht ist nicht gut fürs Geschäft. Die Pizza-Branche ist hart!

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die wichtigsten Informationen

Das Stadtmenü: Per Mausklick auf die Kirche rufen Sie das Stadtmenü mit allgemeinen Informationen



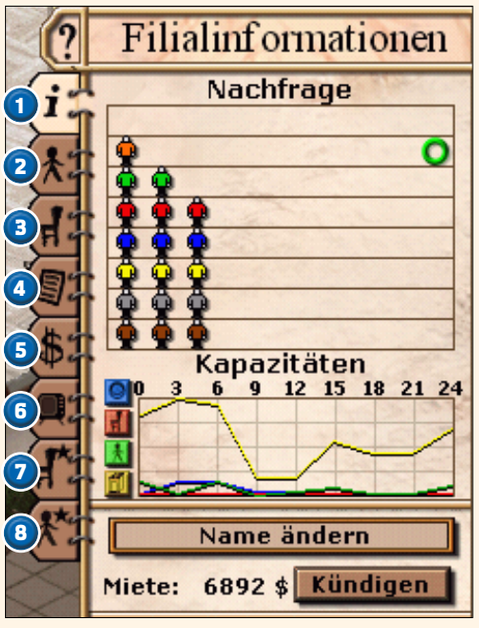
unter sechs Punkten auf. Punkt 1 zeigt die Zahl der Einwohner und deren Lieblings-Pizzazutaten, ferner allgemeine Daten, etwa die Höhe der Einkommen und Mietpreise. Unter 2 sehen Sie Ihre bisher errungenen Auszeichnungen und haben stets im Blick, wie groß Ihre Erfahrung in diversen Disziplinen ist. Mit 3 wird das Mietfenster geöffnet. Hier suchen Sie nach neuen Kneipen oder Lagern. Punkt 4 zeigt die Spielziele, die in der aktuellen Mission zu erreichen sind. Unter 5 rufen Sie die wichtigsten Einkünfte und Ausgaben der Stadt ab. Und mit einem Klick auf 6 geht's ins Werbemenü: Falls Ihr Hauptquartier die dritte Ausbaustufe erreicht, können Sie hier zum Beispiel Zeppelinreklame in Auftrag geben.



Das Filialmenü: Alles, was mit einer einzelnen Filiale zu tun hat, ist nach einem Klick auf das Filialmenü



abrufbereit. 1 zeigt die aktuelle Nachfragesituation. 2 öffnet das Personalmenü. Hier können Sie neue Mitarbeiter einstellen, schulen und in Schichten einteilen. 3 öffnet das Einrichtungsmenü zum Einkauf von Möbeln und Dekoration. Mit 4 setzen Sie die Speisekarte ins Bild und füllen sie mit Angeboten und Preisen. 5 steht für den Bilanzbildschirm: eine Zusammenfassung aller Ein- und Ausgaben der ausgewählten Filiale. Mit 6 geht's zum Werbemenü. Hier schalten Sie Anzeigen für eine Filiale. Haben Sie ein Hauptquartier, so können Sie per Klick auf 7 einen Innenarchitekten mit der stilsicheren Einrichtung des Restaurants beauftragen. Ist das Hauptquartier gemäß Stufe drei ausgebaut, geben Sie mit 8 Ihrem Manager Anweisungen.



Die wichtigsten Informationen



Das Rezeptmenü:
Alle Rezepte, die Sie einmal entworfen haben, sind im Rezeptmenü abgelegt, das per Klick auf die Pizza aufgerufen wird. Hier können Sie sich eine Übersicht anschauen (1). Möchten Sie bereits vorhandene Kreationen ändern oder neue entwerfen, müssen Sie auf (2) klicken. Punkt (3) gibt Aufschluss darüber, welche Zutaten in welcher Menge auf dem Teig liegen. Haben Sie mehrere Filialen und möchten in jeder dieselben Gerichte auf der Speisekarte haben, so sind Sie bei Punkt (4) richtig aufgehoben. Dort wird eine Standardkarte aufgerufen, die für alle Ihre Kneipen gilt. Hat Ihr Hauptquartier die Ausbaustufe drei erreicht, dann steht zusätzlich der Schalter (5) zur Verfügung. Dort können Sie einen Rezeptkoch verpflichten, der das Zeit raubende Entwerfen neuer Pizzen für Sie übernimmt und genau den Geschmack der gewünschten Zielgruppe trifft.



Das Statistikmenü:
Nach einem Klick auf schauen Freunde von Zahlen und Grafiken in die Statistik. Punkt (1) vergleicht alle Unternehmen miteinander. Funktion (2) zeigt Ihnen den Zustand und die Gemütslage Ihres Personals. So sehen Sie, ob Ihre Mitarbeiter unzufrieden sind und vielleicht eine Gehaltserhöhung brauchen. Unter (3) bekommen Sie alle wichtigen Informationen zu einer bestimmten Filiale, bei (4) gibt es Statistiken über den Verkauf und die Beliebtheit Ihrer Pizzen. (5) zeigt eine Bilanz sämtlicher Einnahmen und Ausgaben. Abschnitt (6) erklärt schließlich die Bedeutung aller verwendeten Symbolgrafiken.



Das Optionsmenü:
Das Symbol mit dem Computer steht für das Einstellungsmenü. Hier können Sie unter (1) einen bereits abgespeicherten Spielstand laden. Möchten Sie den aktuellen Stand auf Festplatte sichern, dann klicken Sie auf (2). Außerdem lassen sich verschiedene Einstellungen vornehmen. Mit (3) regeln Sie die Lautstärke der Musik und der Effekte individuell. Unter (4) können Sie auf Wunsch die Detailauflösung der Grafik mindern, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. Bei (5) entscheiden Sie, ob Sie eine automatische Speicherung des Spielstandes in regelmäßigen Abständen wünschen oder nicht und legen die Scroll-Richtung der Karte fest.

Übersichtskarte



Die Übersichtskarte: Die sehr nützliche Übersichtskarte ist während des gesamten Spiels zu sehen. Sie ermöglicht Ihnen das schnelle Springen zwischen den verschiedenen Gebäuden und Stadtteilen. Das Paragraphen-Symbol § steht für die Stadtverwaltung. Dort können Sie zum Beispiel den Bürgermeister bestechen und Personal einstellen. ▦ ist das Zeichen für das Gefängnis, in dem Sie Schläger und Kuriere anheuern. Die kleinen Punkte ■ stehen für alle Filialen in der Farbe der jeweiligen Pizzakette. Die Kreise rund um die Punkte beschreiben den Einzugsbereich des Restaurants. Der lässt sich durch den Ausbau der Filiale und durch geschickte Werbekampagnen vergrößern. Die Quadrate ■ stehen für die Hauptquartiere der Spieler, ebenfalls in der Farbe des jeweiligen Pizzeria-„Konzerns". Der Kartenausschnitt lässt sich mit (1) vergrößern, mit (2) verkleinern und mit (3) auf die farbigen Symbole reduzieren.

Pizza Connection 2

SPIELTIPPS

Neue Filiale mieten



1 Klicken Sie zuerst auf , anschließend auf und auf , um eine Filiale zum Mieten auszuwählen. Mit den Schaltflächen und blättern Sie durch die verfügbaren Mietobjekte. Haben Sie sich für eine Filiale entschieden, dann klicken Sie auf **Mieten**. Achten Sie darauf, möglichst viel Publikum im Umfeld zu haben. Zum Beispiel durch ein nahegelegenes Kaufhaus oder ein Kino. Wichtig für kurze Verbindungswege ist eine U-Bahn-Station.



2 Die gemietete Filiale (weißer Kreis) nimmt sofort die Farbe Ihres Unternehmens an. In diesem Fall steht Ihr Restaurant genau neben der Oper. Spätere Öffnungszeiten bieten sich hier an, da das Hauptpublikum erst nach der Vorstellung am späten Abend eintreffen wird. Sollten Sie den Bürgermeister fleißig bestochen haben, so wird der bald mit dem Erstellen weiterer, den Umsatz fördernder Bauwerke beginnen, etwa mit einer zweiten Oper (roter Kreis) in unmittelbarer Nähe Ihrer Pizzeria.

Pizza backen



1 Ein Pizza-Rezept zu erfinden, sieht zwar kompliziert aus, ist es aber nicht. Am rechten Bildrand sehen Sie alle Zutaten – geordnet nach Gemüse, Käse, Fleisch, Fisch, Obst und Gewürzen. Klicken Sie auf eine der Kategorien, so haben Sie jeweils die Wahl aus mehreren Zutaten.



2 Die Grundlage jeder Pizza ist Tomatenmark. Klicken Sie also zuerst auf für Gemüse, dann auf für Tomaten. Sie bekommen dann eine ganze Tomate, mit der Sie auf den Mixer (Kreis) klicken, bis sie nur noch Tomatenmark übrig haben. Das verteilen Sie auf dem Teig.



3 Jede Zielgruppe hat einen anderen Geschmack, was den Belag angeht. Eine übliche Grundzutat, wie Salami, vergrault allerdings niemanden. Sollten Sie sich näher für die unterschiedlichen Geschmäcker interessieren, so können Sie in den Statistiken mehr darüber erfahren.



4 Ihre Kreation, inzwischen mit Tunfisch und Käse belegt, können Sie auch jederzeit am Publikum testen. Klicken Sie dazu auf . Sie sehen rechts unten für jede Zielgruppe einen Kreis. Ist der ganz gefüllt, wie bei den „Teens“ (), dann kommt die Pizza bei der Gruppe super an.



5 Sind Sie mit der Position des Belags nicht zufrieden, so können Sie ihn mit der *rechten* Maustaste im Uhrzeigersinn drehen. Ist aus Versehen mal etwas Falsches auf der Pizza gelandet, dann macht ein Klick auf (Kreis) die letzte Aktion wieder rückgängig.



6 So sieht sie nun aus, Ihre fertige Pizza – mit Tomaten, Salami, Tunfisch, Käse und etwas Oregano. Viel Belag ist nicht drauf. Aber das ist Absicht, um den Preis niedrig zu halten. Dann fahren nämlich besonders Kinder und Jugendliche auf die neue Kreation ab.

Personal



1 Personal können Sie an verschiedenen Stellen des Spiels anheuern. Zum Beispiel, indem Sie in der Stadtkarte auf [S] klicken. Im Menü wählen Sie nun [P]. Je nachdem, ob Sie einen Koch, einen Manager, Kellner, Lieferjungen oder Wachmann einstellen wollen, klicken Sie auf eines der fünf entsprechenden Symbole (roter Kreis). Suchen Sie anschließend mit den Knöpfen [<] und [>] einen geeigneten Mitarbeiter. Wichtig sind sein Gehalt und die Leistung (rechts oben genannt). Natürlich muss der Angestellte auch gut in seinem Fach sein. Das lässt sich an den Fähigkeitsbalken [▬] ablesen. Vergessen Sie aber nicht darauf zu achten, dass der Neue auch von Ihren Zielgruppen (blauer Kreis) akzeptiert wird.



2 Sobald das Personal eingestellt ist, können Sie dessen Leistung noch steigern. Natürlich nur, indem Sie Geld einsetzen. Nach einem Klick auf die Zeile **Ausbilden** lernt der Mitarbeiter neue Kniffe in seinem Fachgebiet. Klicken Sie auf **+50 $**, dann bekommt er mehr Gehalt, was die Motivation hebt. Und schicken Sie einen Mitarbeiter per Klick auf **Kur 500 $** zur Erholung, dann steigt sein Gesundheitswert. Von wann bis wann die Neun-Stunden-Schicht des gewählten Team-Kollegen dauert, können Sie mit dem Schalter [▬] bestimmen. Merken Sie jetzt, dass nicht genügend Personal vorhanden ist, so können Sie durch einen Klick auf **Neu** den Mitarbeiterstab erneut erweitern.

Hauptquartier



Das Hauptquartier ausbauen: Sobald Sie ein Hauptquartier errichtet haben, stehen Ihnen neue Möglichkeiten offen. Gegen viel Geld rückt auf Wunsch die Baugesellschaft an und erweitert Ihr Gebäude. Jeder Ausbau bringt wiederum neue Möglichkeiten und Vorteile. Welche, das erkennen Sie, wenn Sie auf [H] klicken. Können Sie sich die gewünschten Baumaßnahmen leisten, dann genügt ein Klick auf **Ausbauen**. Schon wenige (Spiel-)Stunden später können Sie wieder in Ihr Büro einziehen.



Ausbaustufen des Hauptquartiers: Stufe 1: Sie dürfen einen Innenarchitekten und einen Rezeptekoch einstellen. **Stufe 2:** Plakatwerbung ist möglich, und das Personal kann ausgebildet werden. **Stufe 3:** Sie können stadtweit werben, Kuriere können der Konkurrenz mit Stinkbomben und Ratten zusetzen. **Stufe 4:** Schläger dürfen fremde Filialen verwüsten. **Stufe 5:** Kämpfe gegen Wachen und Polizisten sind ebenso möglich wie Schutzgeldforderungen. **Stufe 6:** Bombenattentate auf andere Restaurants stehen Ihnen frei.

Automatisierung



Der Innenarchitekt: Sofern Sie sich im gewünschten Restaurant befinden, genügt ein Klick auf [I] – schon befinden Sie sich beim Innenarchitekten. Jetzt liegt es ganz an Ihrem Geldbeutel, ob die Qualität der neuen Möbel bei einem, zwei oder drei Sternen liegt. Auf Ihre Gestaltungswünsche nimmt der Architekt natürlich Rücksicht. Mit den Flächen [<] und [>] wählen Sie, welche Stilrichtung und welche Ofengröße eingekauft werden soll. Anschließend noch die Farbe bestimmen, und schon macht Ihnen der Mann ein Angebot. Das umfasst allerdings nur die Kosten für den Architekten selbst. Für die gekauften Möbel und Öfen müssen Sie dann zusätzlich blechen. Los geht's mit **Architekt beauftragen**.



Der Rezeptekoch: Auch bei den Rezepten müssen Sie nicht unbedingt selbst Hand anlegen. Klicken Sie im Rezeptemenü einfach auf die Schaltfläche [A], dann gewährt Ihnen der Pizza-Designer eine Audienz. Wie gut die neue Kreation geraten wird, hängt davon ab, mit wie vielen Sternen der Meister ausgezeichnet ist. Aber selbstverständlich kostet eine Drei-Sterne-Pizza mehr als der einfache Ein-Stern-Fladen. Wählen Sie anschließend eine der gewünschten Zielgruppen aus der Liste. Rechts steht, wie viel Sie für das neue Rezept ausgeben müssen. Wenige Sekunden später steht die neue Pizza bereits auf der Rezepteliste und kann nun auf die Speisekarten gesetzt werden.

Pizza Connection 2

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

Neues Lager mieten



1 Klicken Sie zuerst auf , anschließend auf und auf , um ein Lager zum Mieten auszuwählen. Mit den Schaltflächen und blättern Sie durch die verfügbaren Mietobjekte. Haben Sie sich für eine Filiale entschieden, dann klicken Sie auf **Mieten**. Achten Sie darauf, Ihr Lager möglichst nah an den zu beliefernden Restaurants anzumieten. So sorgen Sie nicht nur für kurze Lieferzeiten, sondern stellen auch sicher, dass die Ware frisch ist.



2 Mit dem Lager allein ist es nicht getan, Sie müssen es noch in Betrieb setzen. Dazu klicken Sie auf die Schaltfläche **Neuen Lieferant wählen**. Danach können Sie einen der Anbieter wählen, damit überhaupt Waren in Ihr Lager gelangen. Klicken Sie nun auf den Lkw , und markieren Sie dann alle Restaurants, die dieses Lager beliefern soll, mit einem grünen Häckchen **Allegro**. Wünschen Sie keine Belieferung, so markieren Sie die Filiale mit einem roten Kreuz **Allegro**.

Neues Gebäude kaufen



1 Sie bevorzugen Eigentum? Sobald Sie das nötige Kleingeld besitzen, können Sie Lager und Filialen auch kaufen, um nicht laufend Miete zahlen zu müssen. Das Hauptquartier und Polizeistationen *müssen* sogar gekauft werden. Zunächst klicken Sie auf ein beliebiges Gebäude in der Stadt. Grundstücke, auf denen ein Wohnhaus steht, sind meist die günstigsten. Sollte eine Kneipe, ein Hotel oder ein Kaufhaus darauf gebaut sein, wird es teurer.



2 Haben Sie sich für ein Objekt entschieden, klicken Sie einfach auf **Kaufen**. Daraufhin werden Ihnen die vier Gebäude-Typen „Kleine Filiale“, „Kleines Lager“, „Hauptquartier“ und „Polizei“ angeboten. Wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Gebäude ziehen, werden der Preis für das bestehende Objekt und der Preis sowie die Bauzeit für das Errichten des neuen Objektes gezeigt. Zufrieden? Dann klicken Sie auf das Gebäude und bestätigen mit **U.K.**. Falls nicht, klicken Sie auf **Abbruch**.

Pizzapreise anheben



Kurzzeitiges, drastisches Anheben der Pizzapreise füllt schnell die Kasse. Klicken Sie in einem gut besuchten Restaurant auf die Speisekarte . Anschließend können Sie mit und den Grundpreis und mit die Zutatenkosten ändern. Doch behalten Sie die Laune der Gäste im Auge (Kreis).

Filialwerbung



Klar, die beste Pizza gibt's bei Ihnen – aber ohne Werbung weiß das keiner. Wählen Sie eine Filiale, und klicken Sie dann auf . Nun können Sie Ihr Image polieren, Stärken hervorheben, eine Zutat bewerben oder Mitbewerber verunglimpfen. Mit erhöhen Sie die Wirkung und die Kosten.

Kurier anheuern



Klicken Sie zuerst auf das Gefängnisgitter in der Karte rechts oben. Daraufhin wird gezeigt, wie viele Kuriere verfügbar sind, wo sich bereits aktive befinden und wie viel Sie berappen müssen, um welche anzuheuern. Mit einem Klick auf **Anheuern** stellen Sie einen Kurier in Ihre Dienste.

Wache einstellen



Klicken Sie zuerst auf Ihr Hauptquartier in der Karte rechts oben. Mit einem Klick auf haben Sie Zugriff auf das Wachpersonal. Dort können Sie mit den entsprechenden Schaltflächen Personal **Einstellen** oder **Entlassen** und mit sowie den Filialen zuweisen.

Konkurrenz bekämpfen



Der Übersichtsbildschirm: In der Übersicht ist jederzeit zu erkennen, was Ihre angestellten Punks, Kuriere, Schläger und Gangster gerade so Übles treiben. Um dieses Menü aufzurufen, klicken Sie einfach auf Ihr Hauptquartier und anschließend auf das Symbol . Per Schaltfläche **Neu** können Sie neue Bösewichte anheuern. Aber beachten Sie, dass die Gesellen nicht sofort zur Verfügung stehen, sondern erst nach einigen Minuten in Ihr Hauptquartier einziehen. Erst dann können Sie den Jungs konkrete Aufträge erteilen, um die Konkurrenz zu stören. Im Abschnitt „Aufträge" finden Sie die Auflistung der möglichen Tätlichkeiten. Auch in der gepflegten Unterwelt gibt es selbstverständlich Kurse zur Fort- und Weiterbildung: Genügend Geld in der Tasche vorausgesetzt, können Sie die Fähigkeiten Ihrer Schläger und Gangster durch einen Klick auf **Ausbilden** verbessern. Es soll Ihnen schließlich niemand nachsagen, Sie hätten unqualifizierte Ganoven.



Attacken: Sobald Sie die ersten Gangster eingestellt haben, können Sie Schutzgeld von gegnerischen Filialleitern verlangen. Gehen Sie dazu in ein Konkurrenz-Restaurant, und klicken Sie auf das Pistolen-Symbol . Nun stellen Sie im Abschnitt „Schutzgeldforderung" den gewünschten Betrag ein und klicken dann auf die Schaltfläche **Fordern**. Möchten Sie lieber, dass die angewählte Filiale verwüstet wird, so klicken Sie bei dieser Option auf **Anfordern**. Oder mögen Sie keine halben Sachen? Dann können Sie auch anordnen, dass ein Kurier eine Bombe mitbringt. Diese Aktion kostet allerdings auch gleich 100 000 Dollar. Ist Ihnen die Sachen diesen Betrag wert, so klicken Sie einfach nur auf **Bombe!!!**, um den Auftrag zu vergeben. Ganz unten rechts gibt es einen weiteren **Anfordern**-Schalter. Klicken Sie darauf, dann machen sich Ihre Schergen auf die Socken, um eine Schießerei anzuzetteln, die das Geschäft Ihrer Konkurrenz nicht eben fördert.



Ärgereien: Befinden Sie sich in einer gegnerischen Filiale, dann genügt ein Klick auf , und schon stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen, der Konkurrenz so richtig Probleme zu bereiten. Im oberen Bereich können Sie die Filiale durch Klicks auf **Arbeitsamt**, **Polizei**, **Gesundheit** oder gar **Finanzamt** bei den Behörden anschwärzen. Alsbald kommt ein Kontrolleur vorbei und verdonnert Ihren Gegner gegebenenfalls zu Geldbußen. Per Mausklick können Sie einen Punk vorbeischicken, der entweder durch **Pöbeln** vor der Eingangstür oder mit **Graffiti**-Malereien die Gäste verschreckt. Am effektivsten sind allerdings die Kuriere, die mit einer **Stinkbombe**, einer **Ratte**, einer **Kakerlake** oder einem **Holzwurm** in die gegnerische Filiale marschieren. Sofern kein Wachpersonal die Jungs aufhält, laden sie ihre eklige Fracht in aller Ruhe ab. Ihr Gegenspieler hat den Schaden – und Sie dürfen sich darüber freuen.

Spieleinstieg

Mah Jongg Master 3.0 SE

Denkspiel für PC | Hier ist Köpfchen gefragt: Bauen Sie eine chinesische Pyramide ab

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Im darauf folgenden Startmenü müssen Sie sich für einen Spielmodus entscheiden. Möchten Sie den Solitär-Modus spielen, dann klicken Sie auf Solitaire. Möchten Sie den Abbau-Modus spielen, dann lesen Sie bei Punkt 12 weiter.

3 Spielziel ist , die komplette Pyramide abzubauen. Dazu müssen Sie zwei gleich aussehende Steine finden, deren linke oder rechte Außenkante nicht verdeckt sein darf. Zum Beispiel ●.



Klicken Sie mit der Maus beide Steine an, um sie verschwinden zu lassen.

4 Einige Spielsteine passen zueinander, obwohl sie nicht gleich aussehen. Zum Beispiel die Steine mit den Symbolen für die Jahreszeiten Sommer und Winter ●.



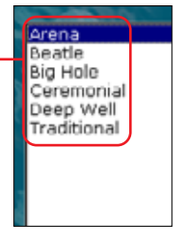
5 Wenn Sie Ihren letzten Spielzug rückgängig machen möchten, klicken Sie auf Zurück.

6 Wissen Sie nicht mehr weiter, dann klicken Sie für eine Hilfestellung auf Tipp.

7 Um die Spielsteine auf dem Feld neu zu mischen, klicken Sie auf Mischen.

8 Wenn Sie möchten, können Sie außer der Pyramide noch andere Aufstellungen spielen. Klicken Sie zum Wechseln zunächst auf Layout.

9 Wählen Sie mit einem Doppelklick das entsprechende Layout aus der Liste ●.



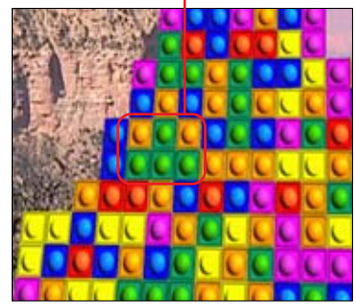
10 Bestätigen Sie zum Schluss Ihre Auswahl per Klick auf Layout spielen.

11 Möchten Sie das Spiel beenden, klicken Sie zunächst auf Anhalten und im Anschluss daran auf Beenden.

12 Um eine neue Runde im Abbau-Modus zu starten, klicken Sie auf den von Ihnen bevorzugten Schwierigkeitsgrad ●.



13 Auch in diesem Modus ist das Spielfeld in verschiedenartige Steine unterteilt. Ihre Aufgabe ist, alle Spielsteine zu entfernen. Doch nur zwei oder mehr gleichfarbige Steine, die sich direkt nebeneinander befinden, können entfernt werden. Klicken Sie dazu auf eine möglichst große Gruppe gleicher Quadrate, wie etwa ●.



14 Möchten Sie das Spiel verlassen, klicken Sie zunächst auf Anhalten, um die Spielrunde zu beenden. Im Hauptmenü klicken Sie dann auf die Schaltfläche Beenden.

Spieleinstieg

Snake[1] Arena SE

Actionspiel für PC | Schneller, bunter, wilder – das neue „Snake" bringt noch mehr Action

[1] sprich: „Snäik"

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Im daraufhin geöffneten Spielmenü klicken Sie auf den Eintrag ●, um eine neue Spielrunde zu starten.



3 Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, müssen Sie zunächst Ihren Namen eintippen, also zum Beispiel ●. Drücken Sie danach auf ↵.



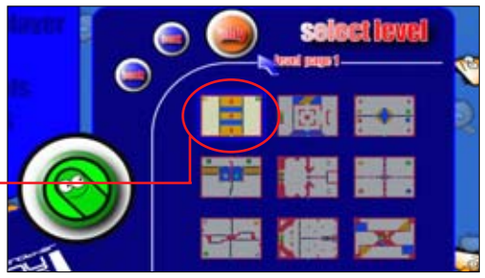
Spielen Sie nicht zum ersten Mal, so klicken Sie auf Ihren Namen, zum Beispiel ●, und danach auf Level.

4 Wählen Sie nun den Spielmodus ● aus, und bestätigen Sie die Wahl mit



einem Klick auf die Schaltfläche Level.

5 Wählen Sie nun eine Spielstufe, indem Sie auf eines der Bilder klicken, zum Beispiel ●. Zu Beginn steht nur die erste Spielstufe zur Verfügung.





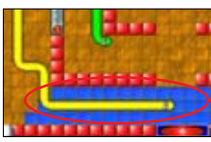
6 Starten Sie das Spiel, indem Sie auf klicken.

7 Sie steuern die gelbe Schlange mit →, ←, ↑ und ↓. Sie dürfen im Labyrinth gegen keine Wände, Gegenspieler und auch nicht gegen sich selbst stoßen. Ihre Aufgabe ist, die kleinen Hasen zu fressen ●.



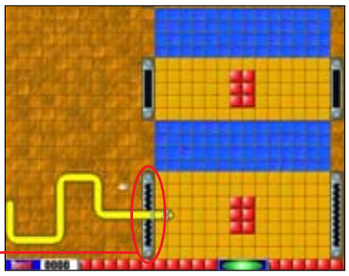
8 Durch Türen können Sie sich nur dann schlängeln, wenn die geöffnet sind ●.

9 Beim Kriechen über blauen Boden gewinnen Sie an Geschwindigkeit. Kriechen Sie über gelben Grund, dann bewegen Sie sich langsamer als normal fort.



10 Sobald Sie zwanzig Hasen gefressen haben, erreichen Sie die nächste Spielstufe.

11 Zum Beenden des Spiels drücken Sie mittendrin die Esc -Taste. Klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü auf exit game.



Spieleinstieg

Carpet Golf VR

Sportspiel für PC | Üben Sie mit dieser Golf-Simulation das Einlochen vom Sessel aus

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol

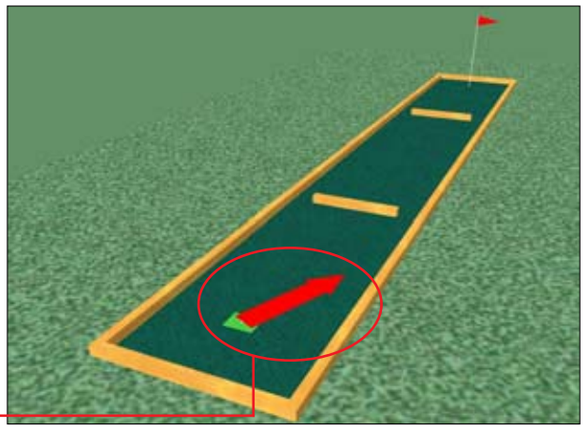


auf der Windows-Oberfläche.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf OK.

3 Auf dem Spielfeld bestimmen Sie nun die Schlagrichtung und die Schlagstärke. Klicken Sie mit der Maus auf dem Platz die Richtung an, in die der Ball gespielt werden soll. Je weiter entfernt vom Ball die Stelle ist, auf die Sie klicken, desto stärker wird später der Schlag ausgeführt.

4 Zur Verdeutlichung der Richtung wird ein Pfeil auf dem Spielfeld gezeigt. Je dicker der Pfeil gezeichnet ist, desto stärker wird der Schlag ausgeführt.



5 Wenn Sie mit Richtung und Stärke zufrieden sind, dann klicken Sie am rechten unteren Bildrand auf Swing. Der Ball wird dann mit den zuvor bestimmten Einstellungen gespielt.

6 Sobald Sie eingelocht haben, wird das nächste Spielfeld gezeigt.

7 Wenn Sie das Golfspiel beenden möchten, klicken Sie zunächst auf File und anschließend auf Exit.

Spieleinstieg

Toy Trouble[2]

Actionspiel für PC | Schlüpfen Sie in die Blechhaut eines Kampfroboters, und messen Sie sich mit Ihrer Konkurrenz

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Sobald das Startbild zu sehen ist und die Meldung erscheint, drücken



Sie auf die Leertaste.

3 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü wählen Sie mit ↑ und ↓ den Eintrag SINGLE PLAYER und bestätigen die Auswahl mit Strg.

4 Entscheiden Sie sich nun für einen Spielmodus, zum Beispiel ARCADE. Auch hier wählen Sie mit ↑ und ↓ aus und bestätigen mit Strg.



5 Suchen Sie sich nun mit →, ←, ↑ und ↓ einen Roboter aus, zum Beispiel, und bestätigen Sie wiederum mit Strg.

6 Im Spiel bewegen Sie Ihren Roboter mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓. Fahren Sie über die Kisten, um Extras einzusammeln.

7 Sobald Sie eine Waffe aufgesammelt haben (sind in den Kisten versteckt), können Sie mit A auf diese Waffe umschalten.





8 Zum Abfeuern der Waffe drücken Sie auf Strg. Wie viel Energie Sie noch haben, erkennen Sie anhand des linken Energiebalkens,



die Energie des Gegenspielers wird rechts davon angezeigt. Sobald der Balken des Gegners abgelaufen ist, haben Sie das Spiel gewonnen.

9 Zum Beenden von „Toy Trouble" drücken Sie im Spiel die Esc-Taste. Wählen Sie dann mit ↓ Quit an, und bestätigen Sie mit Strg. Im Hauptmenü wählen Sie und drücken dann die Taste Strg.



Spieleinstieg

Wuchtel

Geschicklichkeitsspiel für PC | Führen Sie den gut gelaunten Flummi zurück ins Spielzeugland

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Kurz nach Start sehen Sie das Spielmenü. Wählen Sie mit ↑ und ↓ den Eintrag START, bestätigen Sie mit ↵.

3 Sie steuern Wuchtel mit → und ←. Ihre Aufgabe ist, alle vorhandenen Spielsteine durch Berührung zu entfernen.

4 Dabei gibt es zwei Sondersteine, auf die Sie beim Spielen achten müssen:



Mit dem Farbwechselstein erhält Wuchtel eine andere Farbe. Er kann immer nur die Steine abbauen, die die gleiche Farbe haben, wie er selbst.

Sobald Wuchtel diesen Stein berührt, verliert er ein Leben. Vermeiden Sie also jeden Kontakt damit.

5 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, drücken Sie zwei Mal auf Esc.

[2] sprich: „Toi Trabbel"

Spieleinstieg

Zetrix

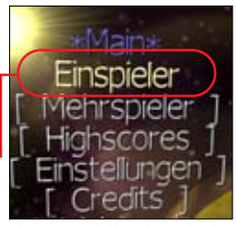
Geschicklichkeitsspiel für PC | Turmbau mal anders: Hochstapler haben hier keine Chance

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

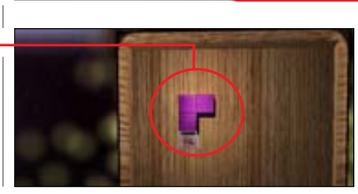
2 Im darauf folgenden Startmenü klicken Sie auf ●.



3 Spielziel ist, die herunterfallenden Blöcke zu möglichst lückenlosen Reihen zu stapeln. Benutzen Sie die Tasten ← und →, um die Steine zu verschieben, während sie fallen. Mit den Tasten Q und W drehen Sie die Klötze links oder rechts herum. Wenn Sie den Fall des Steines beschleunigen wollen, dann drücken Sie auf ↓. Immer dann, wenn komplette Reihen entstehen, verschwinden die vom Bildschirm. Wie viele Linien Sie noch abbauen müssen, damit die nächste Spielstufe startet, können Sie auf der Anzeige rechts unten im Bild ablesen ●.



4 Der Einsatz eines Bombensteins ● ermöglicht es, Spielsteine auch dann zu entfernen, wenn die Reihe nicht geschlossen wurde. Setzen Sie die Bombe an die gewünschte Stelle, sie explodiert dann von selbst.



5 Welcher Spielstein als nächstes herunterfallen wird, das können Sie schon im Vorfeld sehen, und zwar rechts oben im Bild ●.



6 Um das Spiel zu beenden, drücken Sie zwei Mal auf die Taste Esc. Auf diese Weise schalten Sie zurück ins Hauptmenü. Wählen Sie darin mit ↑ und ↓ den Menüpunkt Spiel beenden, und bestätigen Sie die Entscheidung mit ↵.

Spieleinstieg

Casino Empire[1] (Demo)

Aufbauspiel für PC | Ein Glücksspiel: Werden Sie Manager Ihres eigenen Casinos

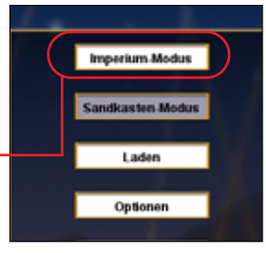
[1] sprich: „Empaier"

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Im Hauptmenü wählen Sie per Mausklick den oberen Eintrag in der Auswahl ●.



3 Klicken Sie auf dem folgenden Bildschirm mit der Maus auf das erleuchtete Gebäude ganz hinten ●.



4 Lesen Sie die Aufgabenstellung durch, und klicken Sie im Anschluss daran auf ●.

5 Wenn Sie das erste Mal spielen, erklärt Ihnen ein Lernprogramm alle Funktionen des Spiels. Klicken Sie auf ●, um das Programm zu aktivieren.





6 Befolgen Sie nun alle Anweisungen, die Ihnen das Lernprogramm zeigt. Sie werden auf diese Weise Schritt für Schritt zum Spielziel geführt. Dabei benötigen Sie folgende Knöpfe auf der Spielfläche:

- : Spieltische und Automaten errichten
- : Service-Einrichtungen bauen
- : Ausstattung und Verzierung bauen
- : „Overlay"-Karten anzeigen
- : Zwischen Außen- und Innenansicht wechseln.

7 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie zunächst auf , dann auf Beenden und zuletzt auf OK.

Spieleinstieg

FIFA Football[2] 2003 (Demo)

Fußballspiel für PC | Jetzt bestimmen Sie, wo's langgeht: Steuern Sie Profi-Fußballer über den Platz

[2] sprich: „Futtbohl"

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Sobald die Zeile Press any key zu sehen ist, drücken Sie auf eine beliebige Taste.

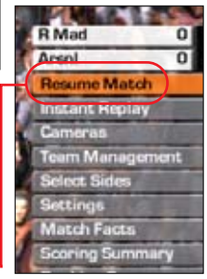
3 Nach kurzer Zeit wird das Hauptmenü aufgerufen. In der Demo haben Sie die Möglichkeit, entweder für Real Madrid oder für Arsenal London zu spielen. Drücken Sie für Real auf ← oder für Arsenal auf →. Auf der gewählten Seite erscheint ein Tastatursymbol ●.



4 Drücken Sie nun auf Esc, und klicken Sie mit der Maus auf ●.

5 Das Spiel startet. Ihre Aufgabe ist selbstverständlich, den Ball ins Tor zu befördern. Ihren Spieler steuern Sie mit →, ←, ↑ und ↓. Folgende zusätzliche Tastenbefehle sind nötig, wenn einer Ihrer Spieler gerade in Ballbesitz ist:

A Hoher Pass.
S Pass.
D Schuss.
E Sprinten.



Wenn Ihre Elf nicht in Ballbesitz ist, gelten folgende Tastenbefehle:

A Angriff.
S Spieler wechseln.
D Resoluter Angriff.
E Sprinten.

6 Zum Beenden drücken Sie zuerst Esc. Klicken Sie im Anschluss daran erst auf Exit to Windows und zum Bestätigen schließlich auf Yes.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der Herr der Ringe

Die Gefährten

Actionspiel für PC | Die Gefährten aus der Redaktion unterstützen Sie in Ihrem Kampf gegen Sauron und das Böse

Spielverlauf siehe Test Seite 46

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Im Spiel „Der Herr der Ringe – Die Gefährten" spielen Sie nacheinander drei Hauptfiguren: Frodo, Aragorn und Gandalf. Grundsätzliche Bewegungen der Figuren sind identisch. Mit W geht es vorwärts, mit D nach rechts und mit A nach links sowie mit S zurück. Das Umschauen steuern Sie mit der Maus.

Per Klick auf die linke Maustaste wird mit der ersten Waffe gekämpft, per Klick auf die *rechte* Maustaste verwendet die Figur eine zweite Waffe.

Schläge abwehren kann jeder der drei Helden, wenn Sie Strg auf der linken Seite der Tastatur drücken und festhalten.

Zusätzlich hat jede Figur einige spezielle Fähigkeiten, die auf diesen Seiten erklärt werden.

Frodo der Schleicher

Springen und hangeln



Frodo kann als einzige Spielfigur springen. Drücken Sie ␣, und Frodo macht einen kleinen Hüpfer.



Damit er sich hochhangelt, lassen Sie Frodo dicht an den Vorsprung gehen, drücken dann ␣ und danach W.

Schleichen



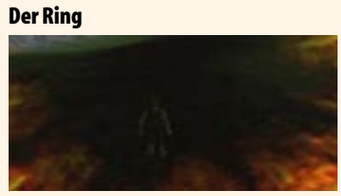
Auch schleichen kann nur der Hobbit Frodo. Drücken Sie dazu W, gleichzeitig ⇧, und halten Sie beide Tasten gedrückt.

Werfen

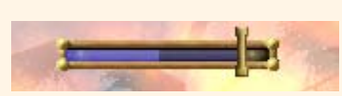


Um einen Stein auf ein Ziel zu schleudern, sieht Frodo in diese Richtung. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste.

Der Ring



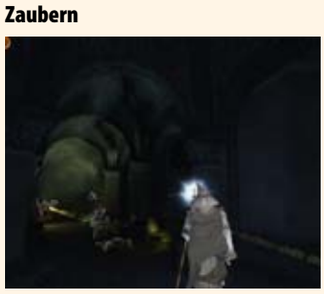
Als Ringträger kann Frodo den Ring benutzen. Drücken Sie R, dann setzt Frodo den Ring auf und wird unsichtbar.



Da der Ring mächtig und böse ist, schadet er Frodo, wenn er ihn verwendet. Das Maß des Schadens können Sie an der Anzeige oben rechts auf dem Bildschirm ablesen. Nähert sich der blaue Balken dem Ende, stirbt Frodo.

Gandalf der Magier

Zaubern



Als Zauberer verfügt Gandalf über einige im Kampf wirkungsvolle Sprüche. Er kann zwar auch mit seinem Schwert Glamdring ganz gut austeilen, aber per Zauberspruch hat er jeden Feind im Griff. Um einen Zauber loszulassen, visieren Sie das Ziel an und klicken mit der *rechten* Maustaste.

Einen Zauberspruch auswählen

1 Um einen Zauberspruch zu wählen, drücken Sie zuerst I.

2 Wählen Sie dann mit den Pfeiltasten ↓ und ↑ die Reihe mit den Zauberspruch-Symbolen aus.

3 Drücken Sie dann die Pfeiltasten → und ←, um den gewünschten Spruch zu wählen.

4 Zum Weiterspielen I drücken. Der Spruch ist gewählt.

Die Zaubersprüche

Feuersturm: Mit diesem Zauber schleudert Gandalf einen Feuerball auf den Gegner.

Kettenblitz: Auch mehrere Gegner in der Nähe werden von Blitzen getroffen.

Stabangriff: Kraftwelle, die mehrere Feinde in der Umgebung trifft.

Anlocken: Das Ziel wird von allen anderen Feinden attackiert.

Heilen: Ist Gandalf verletzt, kann er sich mit diesem Spruch selber heilen. Bei anderen Spielfiguren funktioniert das nicht.

Die Geistenergie



Damit Gandalf zaubern kann, benötigt er Geistenergie. Die Menge der vorhandenen Energie können Sie an dem blauen Balken (roter Kreis) oben rechts auf dem Bildschirm ablesen. Verschiedene Sprüche brauchen unterschiedlich viel Energie. Um Geistenergie nachzutanken, findet Gandalf kleine Flaschen mit Miruvor. Wenn er eine trinkt, wird der blaue Balken voll gefüllt (weißer Kreis). Es ist also sinnvoll zu warten, bis der Balken fast leer ist.



Aragorn der Kämpfer

Bogenschießen



Normalerweise kämpft Aragorn mit seinem Schwert. Um weiter entfernte Gegner anzugreifen, kann er zu seinem Bogen greifen. Visieren Sie das Ziel an, und drücken Sie dann die *rechte* Maustaste. Die Anzahl der Pfeile ist unbegrenzt.

Fußtritte



Beim Kämpfen kann Aragorn seinen Gegnern auch mit den Füßen im wahrsten Sinne des Wortes zu nahe treten. Drücken Sie [ ], und Aragorn versetzt seinem Gegner einen kräftigen Karate-Tritt. Es ist sogar möglich, einen Gegner nur per Fußtritt zu erledigen.

Endgültiger Schlag



Hat Aragorn beim Kämpfen einen Gegner niedergeschlagen, und liegt der am Boden, dann kann er ihm ganz einfach den Rest geben. Klicken Sie dazu mit der Maus schnell auf den am Boden liegenden Feind. Es ist aber wichtig, den richtigen Zeitpunkt abzupassen.

Andere Aktionen

Reden



Manchmal muss Ihre Spielfigur mit anderen reden, um an Informationen zu kommen. Nähern Sie sich der Figur, mit der Sie reden wollen, und drücken Sie dann [E]. Mit [ ] können Sie die Anwort abbrechen und den Dialog beschleunigen.

Schieben



Manchmal müssen Gandalf oder Frodo Gegenstände verschieben. Nähern Sie sich dazu dem jeweiligen Objekt, drücken Sie [E], und halten Sie die Taste gedrückt. Wenn die Figur zum Schieben ansetzt, drücken Sie zusätzlich [W], und der Gegenstand wird nach vorne geschoben.

Heilen

Um sich zu heilen, können die Figuren Nahrung essen. Was gegessen wird, wählen Sie mit derselben Methode aus wie die Zaubersprüche Gandalfs.



Lembas: Diese Elbennahrung gibt verbrauchte Lebenskraft vollständig zurück, die Gesundheit wird komplett aufgefrischt.



Cram: Diese Waldläufernahrung bringt der Spielfigur einen großen Teil der angeschlagenen Gesundheit wieder zurück.



Pilze: Frodo kann Pilze pflücken, die ihm pro Stück etwa zehn Prozent der fehlenden Gesundheit ersetzen können.

SPIELTIPPS

1. Aufgabe: Hobbingen und das Auenland



1 Nach dem Vorspann starten Sie das Spiel in der Rolle Frodo Beutlins in dessen Haus Beutelsend in Hobbingen. Gehen Sie aus dem Start-Raum hinaus auf den Hauptflur des Hauses.



2 Gehen Sie weiter über den Flur geradeaus in den nächsten Flur. Laufen Sie dann bis zur ersten Tür rechts, und gehen Sie in den Raum hinein. Dort steht an der linken Wand eine Truhe.



3 Gehen Sie ganz nah an die Truhe heran. Dann öffnet sie sich, und Frodo nimmt automatisch die Besitzurkunde von Beutelsend an sich. Die braucht er, weil er sein Haus verkaufen will.



4 Gehen Sie auf den Hauptflur zurück und dann nach links weiter in Richtung Vorraum. Auf einem Tisch darin sehen Sie schon aus einiger Entfernung einen Gegenstand hell blinken.



5 Gehen Sie nahe an den Tisch heran. Sobald er direkt davor steht, nimmt Frodo den Gegenstand – es ist der Schlüssel von Beutelsend – automatisch an sich. Jetzt kann Frodo das Haus verlassen.



6 Um das Haus zu verlassen, wendet sich Frodo in Richtung Tür und geht darauf zu. Sobald Frodo dicht genug dran ist, wird diese Szene ausgeblendet, und er findet sich vor dem Haus wieder.

Der Herr der Ringe Die Gefährten FORTSETZUNG

1. Hobbingen und das Auenland (Fortsetzung)



7 Draußen trifft Frodo Sam Gamdschie, mit dem er kurz über die bevorstehende Abreise plaudert. Zu diesem Zweck auf Sam zugehen und E drücken.



8 Nach dem Gespräch geht Frodo durch den Garten zum Weg links unten. Im Zaun ist eine Lücke, durch die Frodo den Weg direkt erreicht.



9 Weiter geht es auf diesem Weg bis zum Speicher. Dort biegen Sie nach links ab und verfolgen den neuen Weg immer weiter geradeaus.



10 Rechts sehen Sie nach einiger Zeit ein kleines Tor. Gehen Sie hindurch in Richtung Flussufer. Am Baum pflückt Frodo die dort wachsenden Pilze.



11 Frodo geht weiter am Fluss entlang bis zur Mühle. Dann überquert er die neben der Mühle stehende Brücke in Richtung Wasserau.



12 Auf dem Weg nach Wasserau wachsen wieder Pilze unter einem Baum auf der linken Seite. Auch diese Pilze sollten Sie pflücken und einstecken.



13 In Wasserau angekommen, geht Frodo links am Marktplatz vorbei. Er sieht in der Ferne schon Lobelia vor ihrem Haus stehen.



14 Frodo redet mit Lobelia, die ziemlich herum-meckert und ihn auffordert, die Alarmglocke zu läuten, weil Wölfe im Auenland seien.



15 Frodo geht in die Mitte des Platzes und läutet die Glocke mit einem Schlag seines Stockes. Das Geläut schreckt den Landbüttel auf.



16 Der Landbüttel beschwert sich über das Läuten und hält die Warnung vor den Wölfen für übertrieben. Er will dann ein Bier trinken gehen.



17 Frodo geht wieder zu Lobelia und spricht sie mit E an. Er gibt ihr die Besitzurkunde von Beutelsend und kehrt dorthin zurück, um den Ring zu holen.



18 In Beutelsend geht er am Ende der Eingangshalle nach links durch den Flur in den Raum geradeaus und holt aus der Truhe dort den einen Ring.

2. Die schwarzen Reiter



1 Als Frodo das Haus am Abend verlässt, bemerkt er, dass ein schwarzer Reiter mit Ohm Gamdschie redet. Ab jetzt sollten Sie häufig abspeichern. Die Reiter patrouillieren in Hobbingen und suchen Frodo.



2 Sobald Sie die Kontrolle über Frodo haben, laufen Sie hinter den kleinen Hügel am Haus und verstecken sich dort (Pfeil). Wenn der Reiter vorbeikommt, machen Sie keinen Schritt, sonst werden Sie sofort bemerkt.



3 Laufen Sie erst los, wenn der Reiter wieder nach rechts am Haus vorbeigeritten ist. Es ist wichtig, den richtigen Moment abzupassen. Laufen Sie nach rechts, und verstecken Sie sich am nächsten Haus (Pfeil).

2. Die schwarzen Reiter (Fortsetzung)



4 Wieder warten, bis der Reiter weg ist. Dann nach rechts auf die Straße, an der Kreuzung rechts zum Speicher, daran vorbei und dahinter verstecken.



5 Sobald der Reiter wieder weg ist, am Fluss entlang loslaufen. Frodo versteckt sich vor dem Reiter an der Brücke auf der Holzplattform der Mühle.



6 Dort wartet Frodo einen Moment, schleicht sich dann ein paar Schritte vor und wirft Steine den Weg entlang (Pfeil). Der Reiter lässt sein Pferd dorthin laufen.



7 Da der Reiter abgelenkt ist, kann Frodo hinter der Mühle hervor und leise über die Brücke schleichen. Sobald er die andere Seite erreicht, ist alles in Ordnung.



8 Er geht weiter nach Wasserau, wo Robin von einem Wolf bedroht wird. Einige Stockhiebe reichen aus, um dem Untier den Garaus zu machen.



9 Frodo läuft weiter rechts am Marktplatz vorbei, dann zwei Mal nach links um die Ecke. Er geht den Weg zu Bauer Maggots Haus immer geradeaus.



10 Frodo kommt an das Tor von Wasserau, das er durchquert. Dahinter läuft er immer weiter auf dem Weg zu Bauer Maggot.



11 Plötztlich stellen sich ihm Wölfe in den Weg, vor denen ihn Lobelia gewarnt hat. Zum Kämpfen sind es zu viele. Frodo muss den Ring benutzen.



12 Drücken Sie R, und rennen Sie weiter den Weg entlang. Achtung: Frodo darf den Ring nicht zu lange benutzen – sonst stirbt er.



13 Das Gelände wird hügelig. Überqueren Sie zwei Holzbrücken, und gehen Sie nach links den Weg am Bach hinunter. Ab jetzt wieder oft speichern.



14 Frodo sieht wieder einen der dunklen Reiter und schleicht sich durch den Bach an den Finsterling auf seinem schwarzen Pferd heran.



15 Frodo versteckt sich hinter einem großen Stein am Bach. Er wirft Steine in Richtung Reiter. Sobald der sich von Frodo weggedreht hat, schleicht er los.



16 Ganz leise schleicht sich Frodo hinter den Baum, der am Weg steht. In nur geringer Entfernung hält der Reiter Ausschau nach ihm.



17 Frodo dreht sich in die Richtung, aus der er gekommen ist, wirft einige Steine und geht dabei langsam zurück. Der Reiter reitet in Richtung der Steine.



18 Jetzt kann sich Frodo leise am Baum in Richtung Brücke vorbeischleichen. Die überquert er und läuft zu Bauer Maggots Haus.

Der Herr der Ringe Die Gefährten FORTSETZUNG

3. Der Alte Wald



1 Im alten Wald muss Frodo seine drei Freunde wiederfinden. Da sich der Wald ständig verändert, sollte Frodo immer die erste Abzweigung rechts nehmen.



2 Biegt er immer rechts ab, kann er sich kaum verlaufen. Sollte ein Weg als Sackgasse enden, läuft Frodo zurück und biegt dann links ab. Zuerst pflückt er Pilze.



3 Nach kurzer Zeit findet er Merry wieder, der ihn ruft. Von da an suchen sie zusammen nach den anderen. Weiterhin immer rechts abbiegen.



4 Bald treffen die beiden Gefährten auf die erste Spinne, die sie aber gemeinsam mit ihren Holzstöcken leicht in Schach halten können.



5 Hinter der nächsten rechten Abzweigung warten dann plötzlich zwei Spinnen auf die beiden Abenteurer. Aber auch das ist kein Problem.



6 Nach der nächsten Abzweigung rechts wartet Sam auf die beiden Hobbits. Jetzt fehlt nur noch Pippin, und dann kann es weitergehen.



7 Plötzlich ist der Weg verbarrikadiert. Frodo geht einfach zurück, doch auch da ist eine Sperre. Er geht nochmal zur ersten Barrikade, die jetzt verschwunden ist.



8 Sie gehen wieder nach rechts und treffen dort bald auf Pippin. Damit ist der Alte Wald geschafft, und das nächste Abenteuer kann kommen.



9 Frodo läuft immer am Fluss entlang. Es spielt keine Rolle, welchen Weg er nimmt, früher oder später trifft er auf den alten Weidenmann.



10 Der alte Baum macht alle Hobbits außer Frodo schläfrig. Die Reisenden nicken ein und merken dabei gar nicht, wie der Baum sie schluckt.



11 Frodo sieht, wie die Freunde im Baum gefangen sind. Den Baumstamm darf er nicht direkt attackieren, weil die Hobbits dann erdrückt werden.



12 Vor den Schlägen des Weidenastes bringt sich Frodo zunächst schnell in Sicherheit, und zwar vom Baum weg in Richtung Ufer.



13 Dann dreht er um, wartet ab, bis der Ast am Boden ist, und schlägt dann zu. Er hat nur Zeit für einen Schlag, danach rennt er sofort weiter zur anderen Seite.



14 Darauf rennt er wieder zurück, passt wieder den richtigen Moment ab und führt wieder nur einen einzigen Schlag aus. Dann rennt er weiter.



15 Nach etwa zehn Schlägen ist der Ast erledigt, Tom Bombadil erscheint, und der Baum gibt auf. Die Hobbits sind gerettet.

Besonders harte Kämpfe

Außer den üblichen Schwierigkeiten, mit denen Ringträger nun mal zu kämpfen haben, gibt es im Spiel auch eine Reihe besonders kniffliger Passagen. Wie Sie drei dieser harten Kämpfe meistern, erklärt Ihnen die Redaktion auf dieser Seite.

Der Grabunhold



1 In der Höhle des Unholds springt Frodo auf den Felsen und nimmt ein Schwert aus der Truhe (Kreis).



2 Beim Kampf bleibt Frodo immer in Bewegung und verpasst dem Unhold ab und zu einen Schlag.



3 Vorsicht vor dem giftigen Atem des Unholds, der nach jedem Treffer im Boden verschwindet.



4 Wenn er wieder auftaucht, ist er leicht zu treffen. Nach einiger Zeit beendet Tom Bombadil den Kampf.

Das Tor von Moria



1 Im See am Tor von Moria wartet ein Tentakel-Monster. Aragorn muss es mit Pfeilen bekämpfen.



2 Ein gezielter Schuss pro Tentakel reicht schon aus, um diesen Greifarm verschwinden zu lassen.

Der Balrog



1 In Moria wartet an einer Brücke ein Balrog auf Gandalf. Der Zauberer muss den Feuerbällen ausweichen, die der Balrog regelmäßig abschießt.



2 Dann wählt Gandalf einen Blitzzauber aus und betäubt den Balrog mit einem Blitzstoß. Dabei immer den Feuerbällen ausweichen.



3 Ist der Feuerdrache betäubt, muss Gandalf schnell auf ihn zulaufen und einen Schlag platzieren. Der Balrog wacht schnell wieder auf.



4 Gandalf darf dem Ungeheuer nicht zu nah sein, wenn es aufwacht. Dann betäubt er es wieder und schlägt erneut zu.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Anno 1503

Aufbauspiel für PC | Die erste Klippe umschifft, die ersten Lorbeeren verdient – aber wie geht's weiter? COMPUTERBILD-SPIELE erklärt die nächste Aufgabe

Spielverlauf siehe Test Heft 12/02, Seite 104

SPIELTIPPS

2. Aufgabe: Barbarossas Thron



1 Siedeln Sie auf der gleichen Insel wie Ihr Verbündeter (gelb). Sie sollen ihm 25 Eisen liefern, eine Stadt mit Bürgern errichten und seine Stadt schützen.



2 Während Sie Ihre Stadt genauso aufbauen wie in der ersten Aufgabe, schicken Sie ein Kriegsschiff auf die Suche nach Inseln des Gegners (auf der Karte violett).



3 Greifen Sie sofort auf jeder Insel, die Sie entdecken, Kontor und eventuelle Marktplätze in Kanonenreichweite an. So schwächen Sie die Wirtschaftskraft.



4 Ihr Verbündeter, der gelbe Spieler, hat ein Kontor, mit dem Sie handeln können. Klicken Sie darauf, um zu sehen, was er einkaufen möchte.



5 In der Mitte der Karte hat Ramirez, Ihr Gegner, eine Tabakinsel besiedelt. Vertreiben Sie ihn, und siedeln Sie dort. Das spart Zeit, denn der Tabak blüht schon.



6 Besiedeln Sie nun die größere Insel im Norden. Bauen Sie eine Erzmine, eine Erzschmelze, Werkzeugschmiede, Steinbruch, Steinmetz und Holzfäller.



7 Bauen Sie Ihre Stadt so aus, dass Sie 360 Siedler fasst. Dann können Sie nämlich auf Hopfenfarmen (Kreis) und Brauereien zur Alkoholgewinnung wechseln.



8 Da Sie wahrscheinlich Platzprobleme haben, bauen Sie einen Markt, um neuen Raum zu bekommen. Dann bauen Sie zwei Hopfenfarmen und eine Brauerei.



9 Besiedeln Sie jetzt eine vierte Insel, die Nachbarinsel des Tabak-Eilands (Kreis). Dort gibt es Gewürze, die Ihren Siedlern noch zu ihrem Glück fehlen.

2. Aufgabe: Barbarossas Thron | Fortsetzung



10 Bauen Sie zwei Gewürzplantagen dort auf, und fahren Sie dann regelmäßig mit Ihrem Handelsschiff beide Inseln ab, um die Waren einzusammeln.



11 Nun haben Sie alle Waren beisammen, um Bürger zu bekommen, aber wenig Nahrung. Reißen Sie deshalb die Farmfelder ab, und starten Sie die Tierzucht.



12 Es kann passieren, dass Ramirez den Hafen des Verbündeten mit einem Kriegsschiff blockiert. Handeln Sie dann per Scout auf dem Landweg.



13 Jetzt reißen Sie die Kaserne ab und bauen stattdessen eine Kirche, außerdem eine Schule. Nun steht dem Bürgertum nichts mehr im Weg.



14 Und da sind sie auch schon! Eine Aufgabe gelöst. Auch die Lieferung von 25 Eisen dürfte Sie jetzt nicht mehr vor große Probleme stellen.



15 Und nun kommt der dicke Hammer: Sie sollen Ramirez von allen Inseln vertreiben. Richten Sie sich darauf ein, dass das noch mehrere Stunde dauert.



16 Das Bürgertum erhöht die Einwohnerzahl deutlich. Achten Sie also jetzt ganz genau auf Ihren Warenstand. Was wird knapp? Was ist ausreichend da?



17 Die rote Zahl unten rechts bedeutet: Sie haben eine schlechte Bilanz. Bevor Sie weitere Pläne schmieden, sorgen Sie erst für positive Bilanzen.



18 Bringen Sie jetzt auch Ihre Soldaten an Land. Sie müssen aber jetzt jederzeit darauf vorbereitet sein, dass Ramirez Sie mit seinen Truppen attackiert.



19 Nutzen Sie die Wissenspunkte in der Schule wieder zur Forschung. Erforschen Sie eine bessere Weberei und unbedingt die Brandpfeile.



20 Ein Angriff von Ramirez! Er greift Sie auf der großen Insel aber nur mit wenigen Einheiten an. Schlagen Sie den Gegner einfach zurück.



21 Wenn die Stadt komplett aus Bürgerhäusern besteht, machen Sie nochmals Bestandsaufnahme. Haben Sie von allem genug? Wenn nicht, handeln Sie.



22 Bauen Sie beispielsweise mehr Farmen, wenn Sie Nahrungsprobleme haben, und nutzen Sie den Scout zum Handel mit Ihrem Verbündeten.



23 Bald werden Sie feststellen, dass Ihr Kollege das gelieferte Eisen sinnvoll genutzt hat und selbst Soldaten ausbildet. Sein Schutz ist gewährleistet.



24 Packen Sie nun drei Schwertkämpfer und drei Bogenschützen auf ein Kriegsschiff, und fahren Sie zur großen Insel im Südosten der Karte.

Anno 1503 FORTSETZUNG

2. Aufgabe: Barbarossas Thron | Fortsetzung



25 Landen Sie an der westlichen Seite der Insel an, und schicken Sie Ihre sechs Soldaten dann von dort aus ins Inselinnere zum Kämpfen.



26 Schicken Sie das Schiff danach an der etwas kleineren Ostinsel vorbei, und Sie werden feststellen, dass hier Ramirez' Hauptwohnsitz liegt.



27 Greifen Sie die Marktplätze an. Eventuell wird Ihr Gegner daraufhin Feuerwehrstationen daneben bauen. Attackieren Sie auch diese Häuser.



28 Nutzen Sie Ihre Schwertkämpfer, um die Feuerwehrleute daran zu hindern, den brennenden Markt zu löschen – sonst wird er nicht zerstört.



29 Wenn ein Markt so aussieht, hören Ihre Soldaten auf zu schießen – er ist zerstört. Allerdings dauert es eine Weile, bis er zusammenbricht. Etwas Geduld!



30 Ist der Markt weg, verschwinden ebenfalls alle Gebäude, die im Einflussbereich des Marktes standen und nun kein Handelszentrum mehr haben.



31 Rücken Sie mit Ihren Männern nun langsam in die Stadtmitte vor, und zerstören Sie weiter alle Märkte, die Sie entdecken können.



32 Achten Sie auch auf Ihre eigene Heimatinsel. Möglicherweise bekommen Sie allmählich Nahrungssorgen. Legen Sie jetzt die Brotproduktion an.



33 Bauen Sie eine Werft, um Ihre mittlerweile garantiert ramponierten Schiffe zu reparieren. Dazu noch ein Hanffeld anlegen und die Seilerei bauen lassen.



34 Mittlerweile nimmt Ihre Stadt schon reichlich Platz ein. Vergewissern Sie sich in Lager und Bilanz immer wieder, dass die Wirtschaft stabil läuft.



35 Der nächste Engpass dürfte beim Stoff auftreten. Legen Sie deshalb im Süden auf der Baumwoll- und Tabakinsel ein Kontor und zwei Baumwollfelder an.



36 Wenn Ihre Finanzen es erlauben, beginnen Sie mit dem Bau von mittleren Kriegsschiffen, sobald Sie die in der Schule erforscht haben.



37 Bauen Sie nun auch eine Büchsenmacherei, in der Kanonen gegossen werden, und bestücken Sie Ihre Kriegsschiffe damit.



38 Wenn Sie die erste Wohninsel von Ramirez bis auf den Hafen geleert haben, holen Sie Ihre Soldaten ab und zerstören die Gebäude der Gewürzinsel.



39 Zwei mittlere Kriegsschiffe sollten genügen, um das Kontor, stationierte Soldaten und eventuell noch vorhandene Schiffe von Ramirez zu zerstören.

2. Aufgabe: Barbarossas Thron | Fortsetzung



40 Überprüfen Sie wieder Ihre Bilanz: Haben Sie genug Einkommen, um die wachsenden Unterhaltskosten für Ihre Schiffe zu bezahlen?



41 Wenn Sie das Kontor auf Ramirez' erster Wohninsel zerstört haben, ist das Eiland bald wieder leer. Sie haben einen ersten Teilerfolg errungen.



42 Nun wird Ihr Gegner allmählich ein wenig sauer und schickt seine Schiffe zu Ihrem Hafen. Halten Sie Ihre Flotte beisammen, und versenken Sie den Feind.



43 Nur ein Mast ist vom gegnerischen Kriegsschiff noch zu sehen. Reparieren Sie in den Kampfpausen sofort wieder Ihre ramponierten Schiffe.



44 Die Phase des Angriffs kann eine ganze Weile dauern. Verlieren Sie nicht die Geduld, und achten Sie darauf, dass Ihr Handelsschiff weiter Waren bringt.



45 Richten Sie für Ihr Handelsschiff eine automatische Route ein, um Wolle, Zigarren und Gewürze abzuholen. So haben Sie mehr Zeit für den Krieg.



46 Nadelstiche 1: Setzen Sie ein paar Soldaten an Land ab. Sofort werden gegnerische Soldaten darauf zustürmen. Laden Sie die Soldaten wieder ein.



47 Beschießen Sie die Soldaten jetzt mit den Kanonen vom Schiff aus. So können Sie dem Gegner schnell ein paar Verluste beibringen.



48 Fahren Sie mit einem Kriegsschiff und ein paar Bogenschützen an Bord die südliche Karte ab. Wenn Sie eine Feindesinsel finden: sofort attackieren.



49 Schicken Sie Betriebe, die Sie gerade nicht brauchen, ruhig einmal in den Schlafmodus. Das spart Ihnen jede Menge Unterhaltskosten.



50 Greifen Sie auch feindliche Handelsschiffe an, falls die gerade an Inseln anlegen, um Waren zu holen. Jede Reparatur kostet Ramirez Geld.



51 Mit drei mittleren Kriegsschiffen können Sie den Angriff auf große Kriegsschiffe des Gegners wagen. Ziehen Sie angeschlagene Schiffe rechtzeitig ab.



52 Haben Sie eines versenkt, dann schnell nach Hause mit den Schiffen und wieder reparieren lassen. Ein Überraschungsangriff kann sonst verheerend sein.



53 Nadelstiche 2: Fahren Sie in den unbewachten Hafen, und beschießen Sie die dort liegenden Handelsschiffe. Fliehen Sie vor Kriegsschiffen.



54 Geschafft! Der erste Markt ist gefallen. Mit dieser Taktik müssen Sie noch einige Zeit fortfahren, dann ist der Sieg Ihnen nicht mehr zu nehmen.



Actionspiel für Playstation 2 | **Vice City ist ein heißes Pflaster – vor allem, wenn man die Spielregeln nicht beherrscht. COMPUTERBILD-SPIELE führt Sie in die Unterwelt der Stadt ein und zeigt Ihnen, wie Sie an die ersten Aufträge kommen** Spielverlauf siehe Test Seite 62

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Mit dem Mini-Steuerknüppel bewegen Sie Tommy durch die Straßen. Wird dabei gleichzeitig ✕ gedrückt, beginnt der Ganove schneller zu laufen.



Drücken Sie ■, vollführt die Spielfigur einen Sprung. Wenn Sie den rechten Steuerknüppel nach unten drücken (**L3**), geht sie geduckt in die Hocke.



Mit **L2** wird die Waffe gewechselt. Die aktuelle Waffe wird oben rechts eingeblendet (Kreis). Mit ● schießen Sie oder schlagen mit der blanken Faust zu.



Um besser zielen zu können, sollten Sie **R1** drücken. Daraufhin sehen Sie einen Zielkreis, der mit dem Steuerkreuz zu bewegen ist. Schießen Sie dann mit ●.



Um ein Auto zu klauen, lassen Sie Tommy einfach auf die Straße laufen. Stoppt ein Wagen vor ihm, drücken Sie ▲, und Tommy nimmt prompt am Steuer Platz.



Autos werden mit dem Steuerknüppel oder dem Steuerkreuz gelenkt. Drücken Sie ✕, um Gas zu geben, und ■, um zu bremsen oder rückwärts zu fahren.



Um enge Kurven kommen Sie am schnellsten, indem Sie mit **R1** die Handbremse ziehen. Mit ▲ steigen Sie wieder aus dem Fahrzeug aus.



So verschaffen Sie sich im Auto Überblick: Mit **L2** sehen Sie nach links, mit **R2** nach rechts. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, so schauen Sie nach hinten.

Stadtkarte



Mit **Start** können Sie eine Übersichtskarte von Vice City aufrufen, auf der Sie stets Ihre eigene Position innerhalb der Stadt ersehen können. Zudem sind wichtige Gebäude, zum Beispiel der Munitionsladen, eingezeichnet.

Speicherpunkte



Im Raum schwebende rosafarbene Musik-Cassetten sind Speicherpunkte. Berühren Sie eine, um den Spielstand abzuspeichern. Die Cassetten sind auch als kleine Symbole auf dem Übersichtsradar dargestellt.

Erster Auftrag



1 Stoppen Sie auf der Straße ein vorbeifahrendes Auto, und klemmen Sie sich mit ▲ hinter das Lenkrad. Ihre nächste Station ist das Ocean View Hotel.



2 Das Hotel ist auf dem Übersichts-Radar (Kreis) als rosafarbener Punkt eingezeichnet. Haben Sie es erreicht, verlassen Sie mit ▲ den Wagen und gehen hinein.



3 Im Gebäude gehen Sie den Flur bis zur Treppe entlang, dann durch den rosafarbenen Lichtkegel, um zu Ihrem Hotelzimmer zu gelangen.



4 Nach dem Telefonat fahren Sie zum Anwalt Ken Rosenberg. Dessen Kanzlei ist als „L“ auf dem Übersichts-Radar unten links eingezeichnet.



5 Danach fahren Sie zu Rafaels Klamottenladen, dessen Lage als blaues T-Shirt auf dem Radar eingeblendet ist. Dort bekommen Sie ein neues Outfit.



6 Nach dem Einkauf finden Sie vor dem Laden ein abgestelltes Motorrad. Schnappen Sie sich den heißen Ofen mit ▲, und fahren Sie zur Yacht des Colonels.



7 Die Yacht des Colonels ist als rosafarbener Punkt auf dem Radar eingezeichnet. Stellen Sie das Motorrad vor Pier 2 ab, und gehen Sie zur Party an Bord der Yacht.

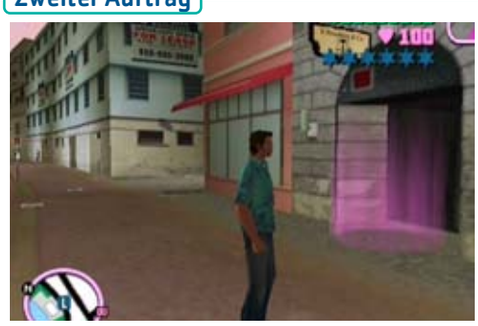


8 Nach der Party steigen Sie mit Ihrer neuen Bekanntschaft in eines der bereitstehenden Autos. Ihr nächstes Ziel ist der Pole Position Club.



9 Der Pole Position Club ist als rosafarbener Punkt auf dem Radar eingezeichnet. Fahren Sie durch den gleichfarbigen Lichtkegel, und der Auftrag ist erledigt.

Zweiter Auftrag



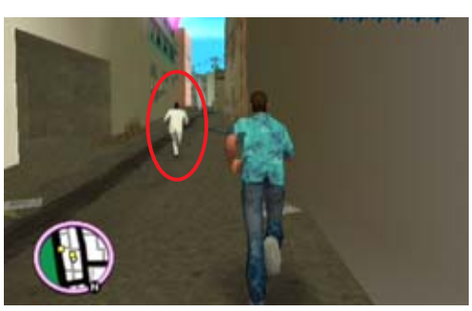
1 Ihre erste Anlaufstation ist wiederum die Kanzlei des Anwalts Ken Rosenberg. In seinem Büro erhalten Sie Ihren zweiten Auftrag.



2 Schnappen Sie sich einen Wagen, und fahren Sie zum Malibu Club (rosafarbener Punkt auf dem Radar). Im Club bekommen Sie wertvolle Informationen.



3 Fahren Sie nun zu der Seitenstraße, die als gelber Punkt auf dem Radar dargestellt ist. Verpassen Sie dem Koch mit ● ein paar kräftige Schläge.



4 Nach der Schlägerei sollten Sie so schnell wie möglich verschwinden. Folgen Sie Lance (Kreis) bis zu seinem Wagen, und steigen Sie ein.



5 Fahren Sie dann zum Munitionsladen, der als Pistole auf dem Übersichts-Radar eingezeichnet ist. Passieren Sie den rosafarbenen Lichtkegel vor dem Geschäft.



6 Nun geht es wieder zurück zum Hotel, das auch als rosafarbener Punkt im Radar auftaucht. Steigen Sie aus dem Wagen. Der Auftrag ist damit erledigt.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

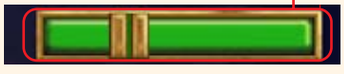
Actionspiel für PC | **Als Harry Potter durch die Gemäuer von Hogwarts zu laufen, um das Geheimnis der Kammer des Schreckens zu erforschen, ist keine Zauberei. Einen guten Start in das Abenteuer garantieren Ihnen die folgenden Tipps** Spielverlauf siehe Test Seite 72

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Einstellungen

1 Sollte Ihnen die vorgegebene Steuerung nicht zusagen, so können Sie die im „Optionen"-Menü des Spiels ändern. Drücken Sie zunächst im laufenden Spiel Esc, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf , um das Einstellungsmenü aufzurufen.

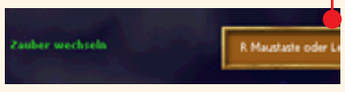
2 Nun können Sie etwa die Reaktion auf Mausbewegungen schneller machen (Regler bei gedrückter Maustaste mit der Maus nach rechts ziehen) oder verlangsamen (Regler nach links).



3 Außerdem haben Sie die Möglichkeit, jedes Tastenkommando zu ändern. Klicken Sie dazu erst auf das ockerfarbene Feld mit der Tastenbelegung, die Sie ändern möchten. Danach drücken Sie die Taste, mit der Sie in Zukunft die jeweilige Aktion auslösen möchten.



4 Auch für Zauberduelle können Sie die Taste zur Wahl des Zauberspruches ändern, wie unter Punkt 3 beschrieben.



5 Beim Quidditsch-Wettkampf lassen sich die Tasten für das Schubsen der Gegner und das Fangen des goldenen Schnatz' nach dem gleichen Schema neu bestimmen. Ob der fliegende Besen beim Drücken von ↑ steigen und per Druck auf ↓ sinken soll oder umgekehrt, können Sie durch Setzten oder Löschen dieses Häkchens bestimmen.



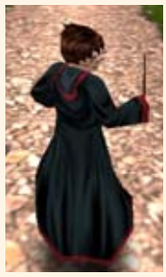
6 Nicht nur die Besensteuerung, auch die Reaktionen auf Vor- und Zurückbewegungen der Maus lassen sich umkehren. Je nach Vorliebe sollten Sie auf Automatisierungsangebote des Spiels zurückgreifen. So können Sie anweisen, dass Harry automatisch einen Zaubertrank trinkt, falls er zu schwach wird und noch einen hat, von allein an Kanten springt und die Kamera stets zentriert wird.



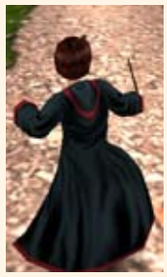
Harry Potter steuern



Vorwärts laufen: Damit Zauberlehrling Harry Potter sich vorwärts bewegt, halten Sie einfach nur die Taste W oder die Taste ↑ gedrückt.



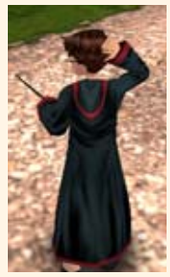
Rückwärts laufen: Um sich vorsichtig rückwärts zu bewegen, müssen Sie die Taste S oder ↓ drücken. Das kann im Kampf sehr wichtig sein.



Nach links laufen: Per Druck auf die Taste A läuft Harry behutsam mit Seitwärtsschritten nach links. So können Sie gut um Ecken schauen.



Nach rechts laufen: Wenn Sie auf die Taste D drücken, geht Harry seitwärts nach rechts. Halten Sie zusätzlich W oder S, läuft er schräg.



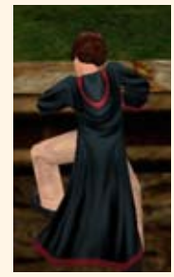
Nach links drehen: Damit sich der zauberhafte Jüngling zur linken Seite dreht, ziehen Sie die Maus nach links oder drücken die Taste ←.



Nach rechts drehen: Eine Körperdrehung nach rechts entlocken Sie Harry durch Bewegen der Maus nach rechts oder durch Druck auf →.



Springen: Harry kann große Sprünge machen. Dazu genügt ein Klick mit der *rechten* Maustaste oder ein Druck auf die Taste Strg.



Klettern: Harry will hoch hinaus, nicht nur als Zauberer. Er klettert automatisch, wenn er an Kanten läuft oder hochspringt.

1 sprich: „Blindtext sprich"

Quidditsch-Wettkämpfe



Quidditsch-Wettkampf: Um nach dem Quidditsch-Training ein Spiel zu beginnen, gehen Sie im Vorgarten durch das Tor links von der Quidditsch-Tafel.



Kontrahenten attackieren: Damit Sie Gegnern nicht hilflos gegenüberstehen, können Sie die schubsen. Drücken Sie dazu die linke Maustaste.



Energieanzeige des Schnatz': Ist die Energieleiste des Schnatz' (rechts unten) gefüllt, können Sie es durch Druck auf die linke Maustaste ergreifen.



Ergreifen: Allerdings greift Harry Potter nicht automatisch richtig zu, Sie müssen schon sehr nah an das Schnatz heranfliegen und Gegner wegdrängen.

Zauberduelle



Gegner finden: Sobald Sie das Trainings-Duell bestanden haben, können Sie im Vorraum der großen Halle andere Zauberlehrlinge zum Kampf fordern.



Kampf annehmen: Sprechen Sie ein Kind an, um zu erfahren, für wie viele Bohnen es sich mit Ihnen duelliert. Bestätigen Sie mit [A], um zu kämpfen.



Kämpfen: Bewegen Sie Harry, wie üblich. Ein Zauber wird mit der linken Maustaste aktiviert, mit der *rechten* wird zwischen Sprüchen gewechselt.



Tabelle einsehen: Sie wollen wissen, auf welchem Tabellenplatz Sie im Duellierclub stehen? Laufen Sie einfach gegen die Tafel im Vorraum der großen Halle.

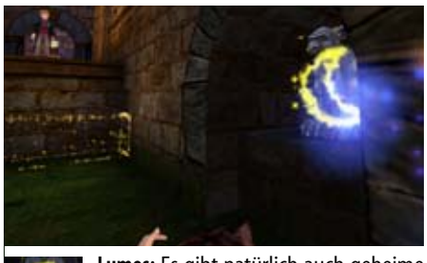
Zauber, die Harry bereits beherrscht



Flipendo: Mit dem Zauberspruch „Flipendo" hat Harry Potter von Anfang an einen vielseitigen Spruch im Gepäck. Der dient zum Beispiel dem Zweck, Schalter zu betätigen oder Objekte und Gegner zu bewegen.



Alohomora: Brüchige Wände, Vorhängeschlösser, Truhen und Türen lassen sich mit „Alohomora" öffnen. Probieren Sie diesen Spruch ruhig überall aus, mitunter werden Sie dann geheime Gänge entdecken.



Lumos: Es gibt natürlich auch geheime Gänge und durchlässige Wände, die Sie nicht so ohne Weiteres entdecken können. Mit dem nützlichen Zauberspruch „Lumos" ist es möglich, solche zum Vorschein zu bringen.

Zauber, die Harry erlernen muss

Harry hat noch viel zu lernen, er ist ja erst im zweiten Ausbildungsjahr. Prüfungen für vier neue Sprüche stehen auf dem Programm, die immer nach dem gleichen Schema verlaufen. Auf einer Anzeige gleitet ein Zauberstab automatisch über das Symbol für den jeweiligen Spruch. Drücken Sie in dem Moment, in dem der Zauberstab einen der Pfeile berührt, die entsprechende Pfeiltaste. Gelingt das drei Mal, so hat Harry den neuen Spruch drauf.





Entschleime: Pfui, überall in Hogwarts sind eklige Schleimpfützen, die Ihnen den Weg versperren. Sobald Sie den Spruch „Entschleime" gelernt haben, können Sie die beseitigen. Auch Poltergeist Peeves lässt sich damit vertreiben.



Rictusempro: Ein hervorragender Zauberspruch, um sich gegen die vielen unangenehmen Gegner und in Zauberduellen effektiv zur Wehr zu setzen. Er sorgt dafür, dass die Kontrahenten nach hinten geschleudert werden.



Diffindo: Nicht nur Schleim macht Harry das Leben schwer, manchmal sind es auch Spinnennetze oder gar Fleisch fressende Pflanzen. In diesen Fällen hilft „Diffindo". Hier wird er das Seil zerschneiden, um die Brücke herabzulassen.



Elasto: Harry Potter kann zwar springen, aber einige Ziele liegen einfach zu hoch. Mit dem Zauberspruch „Elasto" kann er auf entsprechenden Plattformen einen Trampolineffekt auslösen, um damit besonders hoch zu hüpfen.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

FORTSETZUNG

Das Abenteuer beginnt



1 An dieser Stelle nimmt das Abenteuer seinen Lauf. Die peitschende Weide hält Ron gefangen. Laufen Sie nach links unter der Baumwurzel hindurch.



2 Hinter der Baumwurzel geht es links in einen Torbogen. Dort sehen Sie die erste Truhe, die Sie mit „Alohomora“ öffnen können. Darin finden Sie Bohnen.



3 Dann dem Gang folgen und die beiden hohen Stufen hinaufklettern. Auf den ersten Blick scheint das eine Sackgasse zu sein, doch die Lösung ist nicht schwer.



4 Lassen Sie den Zauberspruch „Lumos“ auf den Wasserspeier los, damit der ein Mal kräftig brüllt und einen Geheimgang auf der rechten Seite preisgibt.



5 Wenn Sie diesem Gang folgen, landen Sie beim ersten Speicherbuch. Einfach hindurchlaufen, und das Spiel speichert automatisch den derzeitigen Stand ab.



6 Im darauf folgenden Hof befindet sich ein Brunnen, dem Sie mit „Flipendo“ ein paar von „Bertie Botts Bohnen in allen Geschmacksrichtungen“ entlocken.



7 Schieben Sie mit „Flipendo“ die Kiste an die Wand, klettern Sie hinauf und auf der anderen Seite wieder herunter. Dann geht's noch mal unter einer Wurzel durch.



8 Danach finden Sie eine Kiste und eine brüchige Mauer. Mit „Alohomora“ öffnen Sie beide und gehen durch das Tor, das sich hinter der Mauer verbarg.



9 Erneut müssen Sie unter einer Wurzel durchlaufen. Nun können Sie die empfindliche Stelle der peitschenden Weide sehen und mit „Flipendo“ angreifen.



10 Endlich ist Ron befreit. Folgen Sie ihm, er zeigt ihnen den Weg nach Hogwarts. In einem Hof sammeln Sie viele Bohnen und verschieben einen Steinblock .



11 Nachdem Sie den Block erklettert haben und zu Ron gesprungen sind, wenden Sie „Lumos“ an einem Wasserspeier an, um einen Gang zu entdecken.



12 Aktivieren Sie den Schalter, und erklimmen Sie die Stufen. Rechts vor dem Torbogen finden Sie mit „Alohomora“ in der Einbuchtung einen geheimen Raum.



13 Folgen Sie Ron durch den Torbogen, und sammeln Sie die erste Bildkarte. Dann können Sie von der Anhöhe in den Vorgarten von Hogwarts hüpfen.



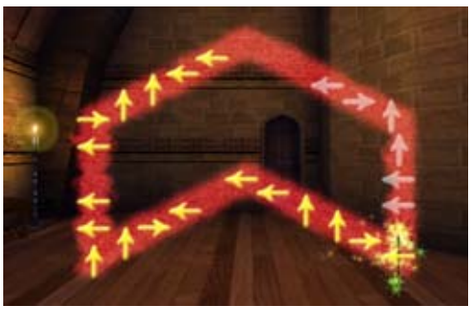
14 Wenn Sie möchten, können Sie noch einige Truhen im Vorgarten öffnen, um Bohnen zu sammeln. Noch kommen Sie aber nicht an alle Truhen heran.



15 Es ist soweit: Folgen Sie nun Ron Weasley in die Zauberschule Hogwarts. Er wartet bereits am Eingang, um Ihnen drinnen den weiteren Weg zu zeigen.



16 Ron führt Sie die Treppen hinauf, zum Gemeinschaftsraum. Dort übernachten Sie. Am nächsten Tag bringt er Sie zur ersten Unterrichtseinheit.



17 Um den Spruch „Rictusempra" zu erlernen, drücken Sie die angezeigten Pfeiltasten, und zwar immer die, auf die der Zauberstab gerade hinweist.



18 Schubsen Sie im ersten Raum der Prüfungskatakomben die Feuerkrabbe auf den Schalter in der Mitte. Darauhin öffnet sich die Absperrung im Torbogen.



19 Im nächsten Raum schieben Sie wieder eine Krabbe auf einen Schalter. Dann fährt die Plattform rechts hoch. Oben gibt's in einer Truhe eine Karte.



20 Um die beiden Sterne einzusammeln, müssen Sie die Schnecken in die Öffnungen schubsen, die Blöcke verschieben und dann daran hochklettern.



21 Die Gegner in den nächsten Räumen ignorieren. Treppe rauf, Bildkarte aus der Truhe nehmen und Schnecken schubsen, damit der Boden erscheint.



22 Erneut Krabben schubsen, damit Aufgänge entstehen. Der linke führt zu einem Bild, dahinter ist ein Gang. Der Wasserspeier dort verrät einen geheimen Stern.



23 Der rechte Aufgang führt zum nächsten Raum mit Bilderrätsel. Drehen Sie alle Motive entsprechend der Vorgabe auf den Türen, um die zu öffnen.



24 Dann folgt ein geheimer Raum auf der rechten Seite, in dem es aber nur Bohnen gibt. Weiter geht's auf der linken Seite, wo der Balkon beschädigt ist.



25 Nachdem Sie hinuntergehüpft sind, folgen Sie den Vorsprüngen zunächst nach unten und dann auf der anderen Seite wieder nach oben.



26 Schubsen Sie eine Krabbe auf den Schalter, damit eine Brücke erscheint. Dahinter sind gleich vier Krabben in das Loch in der Mitte zu befördern.



27 Falls Sie den letzten Bonusstern sammeln wollen, schauen Sie sich das Loch genauer an. Dort verbirgt sich hinter dem Bild ein Geheimgang.



28 Darin ist hinter einem weiteren Bild ein versteckter Raum mit Schaltern. Dort sammeln Sie eine silberne Bildkarte und gehen dann zum Stern hinauf.



29 Nun sind Sie wieder im Hauptraum und laufen nach ganz oben. Damit Sie beim Springen nicht fallen, achten Sie auf die Holzbalken, die sich bewegen.



30 Am oberen Ende des Aufgangs erwartet Sie ein riesiger Stern. Gehen Sie dort hinein, und die Aufgabe ist gelöst. Glückwunsch und weiterhin viel Spaß!

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Unreal Tournament[2] 2003 (Version 1.01a) für PC

[2] sprich: „Anriel Tornement"

Keine Schmerzen, keine Treffer, und fliegen können Sie auch noch

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol

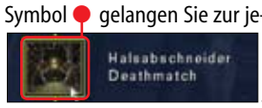


auf Ihrem Windows-Bildschirm.

2 Im folgenden Start-Menü bestätigen Sie den Beginn des Spiels mit einem Mausklick auf Spielen.

3 Ist das Spiel geladen, wählen Sie im Hauptmenü Einzelspieler aus und laden anschließend eines Ihrer Spieler-Profile PROFIL LADEN.

4 Im nächsten Schritt gelangen Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche SPIELEN zur Auswahl der Spielstufen. Mit einem weiteren Klick auf das Symbol ● gelangen Sie zur jeweiligen Spielstufe und starten mit einem erneuten Klick auf SPIELEN die Arena.



5 Hat der Wettkampf in der Arena begonnen, drücken Sie ⇄, um die Eingabekonsole zu öffnen ●.

6 Geben Sie nun den gewünschten Cheat aus der Tabelle rechts, zum Beispiel <> GOD_, ein, und bestätigen Sie ihn mit ↵.

7 Bei einigen Cheats erscheint nach erfolgreicher Aktivierung eine Bestätigungsmeldung auf dem Bildschirm, etwa GOD MODE ON.



Eingabetext	Wirkung
GOD	Unverwundbarkeit.
TELEPORT	Teleport zum anvisierten Ort.
FLY	Spieler kann fliegen.
GHOST	Spieler kann durch Wände gehen.
WALK	Ghost-Cheat rückgängig.
INVISIBLE 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus.
BEHINDVIEW 1/0	Kamera hinter Spieler setzen ein/aus.
ALLAMMO	Füllt die Munition der vorhandenen Waffen auf.
ALLWEAPONS	Alle Waffen sind verfügbar.
SKIPMATCH	Level gewinnen.
STAT FPS	Grafiktempo des Spiels (Bilder pro Sek.) zeigen.
VIEWBOT	Kamera auf nächsten Computergegner.

Need for Speed – Hot Pursuit[3] 2 für Playstation 2

[3] sprich: „Niet vorßpiet – hott porßjut"

Luxusautos zum Aussuchen, und Papi hat nicht einen Pfennig dazu bezahlt

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Nachdem das Spiel geladen ist, können Sie im Hauptmenü ● die Spielhilfen zum Freischalten der Autos eingeben. So können Sie bereits frühzeitig mit exklusiven Sportwagen wie Ferrari über die Pisten heizen, ohne erst stundenlang Rennerfolge sammeln zu müssen.

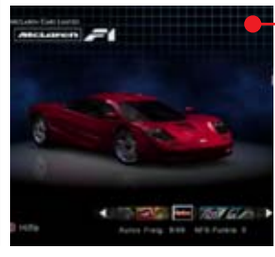
Geben Sie für den Wunschwagen eine Tastenkombinationen aus der Tabelle rechts ein. Haben Sie die den Cheat erfolgreich eingegeben, ertönt ein Motorengeräusch, und Sie erhalten eine Mitteilung, dass der Wagen jetzt verfügbar ist, etwa:





3 Wählen Sie nun die Spielart Herausforderung und starten dann ein Einzelspieler-Rennen Spieler.

4 Vor dem Rennstart können Sie sich den frei geschalteten Wagen auswählen ● und ein heißes Rennen mit ihm fahren.



Tastenfolge	Wirkung
L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2	Ferrari F50.
L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1	Ferrari F550.
R2, →, R2, →, ▲, ←, ▲, ←	Aston Martin V12.
■, →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲	BMW Z8.
←, R2, ←, R2, L1, R1, L1, R1	Chevrolet Z06.
R2, ■, R2, ■, ▲, L2, ▲, L2	Ferrari 360 Spider.
▲, L1, ▲, L1, R1, ←, R1, ←	McLaren F1.
■, L1, ■, L1, ▲, →, ▲, →	McLaren F1 LM.
→, R2, →, R2, R1, L1, R1, L1	Lamborghini Diablo 6.0 VT.
L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲	HSV Coupé GT.

Anno 1503 (Version 1.00) für PC

Schnäppchenjäger aufgepasst: Kaufregung und Preisbrecher im Warenlager von Anno 1503

1 Öffnen Sie mit einem Doppelklick den Ordner



auf Ihrem Windows-Bildschirm.

2 Wählen Sie das Laufwerk aus, auf dem Sie „Anno 1503" installiert haben, und öffnen Sie per Doppelklick den Ordner

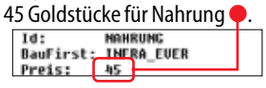


3 Wechseln Sie in den Ordner Data, und suchen Sie dort die Datei BGruppen, die Sie mit einem *Rechtsklick* auswählen. Ein Klick auf Öffnen mit aktiviert ein Fenster. Wählen Sie darin NOTEPAD mit einem Klick aus. So öffnen Sie die Datei „Bgruppen" in Notepad.

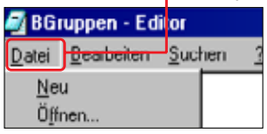




4 In dieser Datei können Sie die Beträge, die Ihnen Ihre Einwohner für Waren zahlen, heraufsetzen. Mit dieser Einstellung erhalten Sie beispielsweise 45 Goldstücke für Nahrung ●.



5 Haben Sie die Änderungen vorgenommen, klicken Sie mit der Maus auf ● und speichern mit einem Klick auf Speichern die geänderten „Preislisten". Per Klick auf Beenden schließen Sie Notepad.



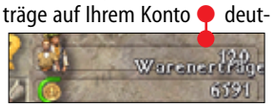
6 Starten Sie jetzt das Spiel wie gewohnt mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf Ihrem Windows-Bildschirm.

7 Ist das Spiel geladen, wählen Sie den Modus Einzelspieler und wählen anschließend ein Neues Spiel aus.

8 Haben Sie zum Beispiel die Salzpreise erhöht, können Sie beim Einkauf Ihrer Bewohner am Nahrungs- und Salzstand ● beobachten, dass die Warenerträge auf Ihrem Konto ● deutlich ins Plus steigen.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Age of Mythology[1] (Version 1.0) für PC

[1]sprich: „Äidsch of Misoledschi"

Im Kampf gegen antike Monster kann Wissensvorsprung nicht schaden. Wie Sie mehr haben und wissen als Ihr Gegner, lesen Sie hier



Wo sind Tiere versteckt? Sehen Sie nach – mit dem richtigen Trick.

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie ein Spiel aus. Zufallskarte und Kampagne nehmen die Cheats beide an, mit Ausnahmen: Die Aufgaben in der Kampagne können Sie per Cheat nicht automatisch gewinnen, und das Zudecken der Karte funkioniert ebenfalls nicht.

3 Per Druck auf ↵ öffnen Sie ein Eingabefenster.

4 Tippen Sie hier den gewünschten Cheat ein, und drücken Sie zur Bestätigung wieder ↵.

5 Die Wirkung sollte sofort eintreten – wenn Sie alles richtig gemacht haben.



Eingabetext	Wirkung
ATM OF EREBUS	1000 Einheiten Gold zusätzlich.
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 Einheiten Holz zusätzlich.
JUNK FOOD NIGHT	1000 Einheiten Nahrung zusätzlich.
SET ASCENDANT	Alle Tiere auf der Karte zeigen.
LAY OF THE LAND	Ganze Karte aufdecken.
UNCERTAINTY AND DOUBT	Karte wieder zudecken.
IN DARKEST NIGHT	Nacht-Modus.
THRILL OF VICTORY	Aufgabe gewinnen.

Lord of the Rings: The Two Towers[2] für Playstation 2

[2]sprich: „Lord off se Rings: Se tu Tauers"

Harte Kämpfe gegen Mittelerdes Monster: So werden Sie zum Stehaufmännchen

1 Legen Sie die Spiel-DVD in die Playstation 2 ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Spiel müssen Sie die Pausenfunktion einschalten, indem Sie auf **Start** drücken.

3 Jetzt halten Sie alle vier Schulterknöpfe, **L1**, **L2**, **R1** und **R2** gedrückt und geben den geheimen Trick ein.

4 Künftig dürften Sie im Kampf keine Probleme mehr haben, denn Sie können sich ständig komplett heilen.



Ein voller grüner Lebensbalken ist auf Mittelerde die halbe Miete.

Eingabe	Wirkung
▲, ▼, ✕, ▲	Gesundheit auffüllen.

K. Hawk[3] (Version 1.0) für PC

[3]sprich: „KäiHohk"

Als Kämpferin in Feindesland kommt man mit einem Geheimtrick schon mal eher ans Ziel

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sie können im Spiel jederzeit die beiden Cheats eingeben. Einfach eintippen und fertig.

3 Erfolgreiches Mogeln wird mit einer kleinen Nachricht auf dem Bildschirm bestätigt.

4 Mit dem Cheat zur nächsten Spielstufe springen Sie direkt an den Start der nächsten Aufgabe. Viel Vergnügen dabei!



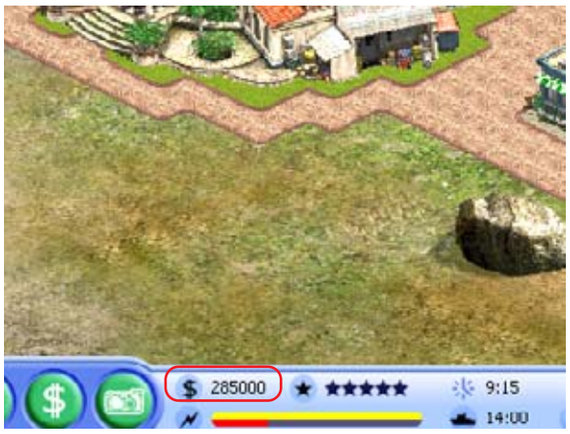
Keine Sorge mehr: Munition wird Ihnen so bald nicht mehr ausgehen.

Eingabetext	Wirkung
LUMO3	Unbegrenzt Energie und Munition.
3MULO	Nächste Spielstufe.

Beach Life[4] (Version 1.0) für PC

[4]sprich: „Bihtsch Laif"

Manager einer Tourismus-Hochburg zu sein, kann ganz schön Nerven kosten. Mit diesen geheimen Tricks ersparen Sie sich einige graue Haare



So wird man reich: Dank geheimer Tricks quillt das Konto über.

1 Legen Sie zuerst die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü können Sie jetzt durch das Eintippen von ALLBUILDINGS, während Sie die Tasten ⇧ und Alt gedrückt halten, alle Aufgaben im normalen Spiel freischalten. Um auch die Sandkasten-Spiele freizuschalten, müssen Sie zuerst ⇧, Alt und F9 drücken, danach noch einmal, wie oben beschrieben, ALLBUILDINGS eintippen.

3 Wenn Sie eine Aufgabe spielen, können Sie durch Eingabe den geheimen Trick im grünen Kasten rechts aktivieren.

4 Der Geld-Trick lässt sich beliebig oft wiederholen. Verschaffen Sie sich also ruhig so viel Geld, wie Sie brauchen. Das sollte Ihnen einen guten Spielstart ermöglichen.



Auch die Start-Aufgaben lassen sich komplett freischalten.

Eingabe	Wirkung
⇧, Alt und 4	5000 Dollar dazu.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

Street Hoops[1] für PS 2

[1]sprich: „Strieht Huups"

Mit diesen Tricks sollte Ihnen ein Sieg wesentlich leichter fallen

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

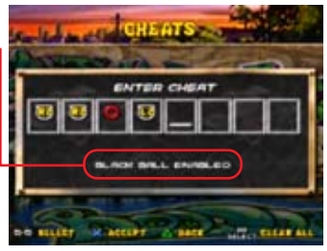
2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Game Settings" aus ●.



3 Wählen Sie im folgenden Menü den Menüpunkt „Cheats" aus ●.



4 Geben Sie nun einen Trick aus der nebenstehenden Tabelle ein. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Druck auf die ✕-Taste. Die Aktivierung des Cheats wird mit einer Meldung am ● quittiert. Mit einem erneuten Druck auf die ✕-Taste schalten Sie den Trick wieder aus. Sie müssen an einem Spiel teilnehmen, um den Trick benutzen zu können.



Eingabetext	Wirkung
R2, R2, ●, L2	Schwarzer Ball.
●, R2, R2, R1	Spieler werden Cowboys.
R2, L2, R2, L2	Weihnachtsmann-Spieler.
R2, ●, L2, ●	Spiel läuft schneller.
■, L1, ■, ●	Spieler werden Clowns.
R1, ●, L2, R2	Ihre Spieler blocken besser.



Mit Ihrer Clown-Mannschaft zaubern Sie ein Lächeln auf das Gesicht der Gegner.

Battlefield 1942[2] Version 1.0 für PC

[2]sprich: „Battelfield"

Helfen Sie Ihren Kameraden aus der Patsche. Mit diesen Tricks ist Ihr Netzwerk-Team unbesiegbar

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Erstellen Sie unter dem Menüpunkt „Multiplayer" nun ein eigenes Spiel ●.



3 Hat das Spiel begonnen, drücken Sie die [^]-Taste.

4 Es erscheint ein großes Eingabefeld auf dem Bildschirm ●.



Geben Sie nun einen der nebenstehenden Tricks ein, um sie für den weiteren Spielverlauf zu aktivieren. Mit einem Druck auf die [↵]-Taste bestätigen Sie die Eingabe und können wieder am Spiel teilnehmen.

Eingabetext	Wirkung
Admin.banplayer xxx	Den Spieler mit Namen XXX vom Spiel ausschließen.
Admin.soldierffratio 1/0	Spieler kann Verbündete verletzen ein/aus.
Admin.restartMap	Karte neu starten.
Admin.setNextLevel xxx	Als nächste Karte XXX spielen.
Admin.autoBalanceTeam 1/0	Beide Teams werden gleich stark ein/aus.
Admin.externalViews 1/0	Zusätzliche Perspektiven beim Fliegen ein/aus.



Wenn Sie alle Mitspieler ausschließen, wird die Spielstufe ein ziemlich einsames Plätzchen.

GTA: Vice City[3] für PS 2

[3]sprich: „Dschi Ti Ah Weiss Sittie"

Machen Sie sich mit den folgenden Tricks einen Spaß aus dem harten Leben als Gangster

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Sobald Sie sich im Spiel befinden, können Sie einen Trick aus der nebenstehenden Tabelle eingeben.



Eingabetext	Wirkung
●, L1, ↑, R1, L2, ✕, R1, L1, ●, ✕	Golfwagen.
↓, ←, ↑, ←, ✕, R2, R1, L2, L1	Fussgänger spielen verrückt.
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1	Alles läuft in Zeitlupe ab.
R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑	Volle Gesundheit.
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →	Dicke Limousine.



Mit so einer dicken Gangster-Limousine können Sie fahren.

American Conquest[1] (Version 1.45) für PC

Wenn Sie bei der Entdeckung der Neuen Welt nicht recht vorankommen, können Sie zum erfolgreichen Erobern ein paar geheime Tricks nutzen

1 Starten Sie „American Conquest", wie gewohnt.

2 Wählen Sie beispielsweise die erste Aufgabe des ersten Feldzuges aus. Die Tricks funktionieren aber auch in allen anderen Aufgaben und mit den Zufallskarten.

3 Starten Sie Ihre Aufgabe, und drücken Sie dann während des Spiels ↵.

4 Tippen Sie dann in die Eingabezeile



den Begriff für den gewünschten geheimen Trick ein. Drücken Sie dann nochmals die Taste ↵. Der Trick wird danach sofort wirksam.

Tricks mit dem Editor

1 Einen besonders interessanten Trick mit vielen Möglichkeiten eröffnet die Nutzung des so genannten Editors, mit dem beliebige Einheiten in beliebiger Zahl auf der Karte platziert werden können. Drücken Sie dazu ↵. Sie sehen daraufhin die Eingabezeile.





2 Tippen Sie die Buchstaben qwe ein, und drücken Sie dann nochmals ↵. Ein Nebeneffekt ist übrigens, dass die gesamte Spiellandschaft aufgedeckt wird.

3 Während des Spiels können Sie jetzt jederzeit per Druck auf P den Editor aufrufen. Der ermöglicht viele interessante Einstellungen.

Eingabetext	Wirkung
viewall	Spiellandschaft wird aufgedeckt.
VICTORY	Sie gewinnen die Aufgabe .
babki	Sie bekommen von jedem Rohstoff eine große Menge dazu.

4 Klicken Sie zunächst auf 1, um die Nation auszuwählen, deren Einheiten Sie aufstellen wollen. Ihnen stehen Einheiten aller Nationen zur Verfügung, die Sie in jedem Fall selbst steuern können, auch wenn es sich eigentlich um feindliche Einheiten handelt.

5 Wählen Sie dann per Klick auf eines der Felder bei 2 die gewünschte Einheit aus. Sie können sowohl lebende Einheiten als auch Gebäude erschaffen. Allerdings kostet Sie das die normal üblichen Rohstoffe. Sind nicht genügend Rohstoffe vorhanden, so kann die Einheit nicht erstellt werden.

6 Klicken Sie dann auf den Ort, an dem die Einheit Posten beziehen soll. Pro Klick entsteht dann eine Einheit – vorausgesetzt, Sie verfügen über ausreichend Rohstoffe.



7 Drücken Sie F9, um wieder zum Spiel zurückzuschalten. Die neuen Einheiten können jetzt ganz normal befehligt werden. Den Editor schließen Sie per Klick auf .

[1] sprich: „Amerikän Konquest"

Robin Hood[2] – Die Legende von Sherwood[3] (Version 1.0) für PC

Wenn Sie als grüner Held im Kampf gegen den Sheriff plötzlich Schwarz sehen, dann helfen Ihnen die Tricks der Redaktion vielleicht weiter

1 Starten Sie „Robin Hood – Die Legende von Sherwood" wie immer, beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie eine unterbrochene Aufgabe.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf das „Kriechen"-Symbol in der linken unteren Bildecke.



3 Drücken Sie dann F11. Der Bildschirm wird schwarz, und Sie können den gewünschten Trickbegriff eintippen. Der ist dann unten links auf dem Bildschirm zu sehen.

4 Nach dem Eintippen des Begriffs drücken Sie ↵. Zur Bestätigung, dass der Trick jetzt aktiv ist, wird das Wort auf dem Bildschirm wiederholt.

5 Drücken Sie ↵, um zum Spiel zurückzuschalten.

Eingabetext	Wirkung
goodluck	Sie bekommen 100 Kleeblätter dazu.
cash	Sie erhalten zusätzlich 1000 Pfund.
merryman	Ein weiterer Helfer stößt zu Robins Truppe.
unblip	Aus Schatten werden sichtbare Gegner.
pam	Macht die Gegner dumm. Die können weniger weit sehen und nicht mehr so gut kämpfen.

[2] sprich: „Robbin Hudd" [3] sprich: „Schorwudd"

No One Lives Forever[4] 2 (Version 1.1) für PC

Wenn die Waffen einer Frau nicht ausreichen, müssen Sie der Agentin Cate Archer mit den geheimen Tricks der Redaktion weiterhelfen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie eine begonnene Aufgabe.

2 Drücken Sie während des Spielens zu einem beliebigen Zeitpunkt T .

3 Tippen Sie dann hinter SAGEN: den gewünschten Trickbegriff ein, etwa SAGEN: rosebud, und bestätigen Sie per Druck auf ↵.

4 Sie sehen eine Bestätigung, dass der Trick wirkt.



Eingabetext	Wirkung
kfa	Super-Trick. Cate bekommt alle Waffen mit voller Munition, volle Rüstung und Lebenskraft.
god	Cate wird unverwundbar. Nochmaliges Eintippen schaltet die Unverwundbarkeit wieder aus.
health	Cates Lebenskraft wird auf volle Höhe aufgefrischt.
armor	Der Rüstungswert wird auf volle Höhe gebracht.

Eingabetext	Wirkung
poltergeist	Cate wird unsichtbar.
guns	Cate bekommt alle Waffen.
ammo	Cate bekommt die volle Munition für ihre Waffen.
rosebud	Cate bekommt ein Schneemobil.
maphole	Teilaufgabe wird erfolgreich beendet.
nextmission	Komplette Aufgabe wird erfolgreich beendet.

[4] sprich: „No wann liffs forewer"

SPIELE-ENTWICKLER

Auto-Bauer(n)



Das Team vom Synetic-Bauernhof (von links): Qualitätskontrolleur Andreas Leicht (35), Menü-Gestalterin Renate Langenkämper (31), Grafiker Carsten Holtmann (34) und Michael

Ein Bauernhof am Rand von Gütersloh in Ost-Westfalen. Vor der Tür grasen im Sommer Kühe, das Fachwerk-Haus ist über 100 Jahre alt. Demnächst werden aus dem betagten Gebäude Mercedes-Rennwagen fahren. Jedenfalls solche für PC und Xbox. Denn drinnen arbeitet das Synetic-Team am Spiel „Mercedes Benz World Racing“

Das Synetic-Team schreit und johlt: „Schneller, du schaffst es, Renate. Die letzte Kurve. Gib Gas!“ Renate sitzt am Steuer eines knallroten Mercedes SLK und schwitzt. Ihr langes blondes Haar hängt in nassen Strähnen vor den Augen, sie muss sich den Blick freipusten. In einer scharfen Kurve reißt sie das Lenkrad zu scharf herum, und das Auto kommt leicht ins Schlingern. Doch sie kann den Renner gerade noch abfangen und fährt mit quietschenden Reifen über die Ziellinie. Geschafft. Das Team jubelt. Und Renate strahlt.

Renate Langenkämper (31) ist natürlich keine Rennfahrerin, und echt ist der rote SLK auch nicht. Die Frau arbeitet für die Firma Synetic in Gütersloh. Hier wird das Spiel „Mercedes Benz World Racing“ entwickelt, das Anfang nächsten Jahres bei TDK mediactive zunächst für Xbox und im März für PC erscheinen soll. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Testfahrers der Untertürkheimer Autobauer – eine echte Herausforderung für Mensch und Material und ein volles Programm vom Straßenrennen bis zur Querfeldeinfahrt im Geländewagen.



Lupenreine Lampen: Auch die Scheinwerfer sind perfekt gestaltet.

Wenn Renate Langenkämper („Ich bin das Küken hier“) mal nicht zu Testzwecken Xbox-Rennen fährt, erledigt sie im Synetic-Team ihren ebenso wichtigen wie öden Job: Sie gestaltet die Menüs fürs Spiel. „Ich sorge dafür, dass die Spieler zu den Rennen finden, dass die Einstellungen verändert werden können und alles erst einen Sinn und Zusammenhang bekommt. Auch die große Anzahl der verschiedenen Auto-Modelle muss ja verwaltet werden.“ Die zierliche Blonde ist gelernte Grafikerin. „Ich habe aber eine Leidenschaft für Logik. Auch wenn es sehr langweilig aussieht: Das Gestalten der Menüs macht mir Spaß. Aber es stimmt schon: vergnügungssteuerpflichtig ist meine Arbeit nicht.“ Privat spielt sie – dann zum Vergnügen – übrigens auch. „Harry Potter“ zum Beispiel hat ihr gut gefallen.

Vor ein paar Jahren haben sich die sechs festen Mitarbeiter des kleinen Synetic-Teams unter die Landbevölkerung gemischt. Grafiker und Programmierer hauen in einem alten Fachwerk-Bauernhof am Rande von Gütersloh in die Tasten. Neben den Auto-Bauern hat der hier immer noch ansässige echte Landwirt eine Scheune, im Sommer grasen Kühe auf der Wiese vorm Haus, ein geschnitzter Schriftzug über der Eingangstür informiert über das Baujahr 1886 und die christlichen Werte der Erbauer: „Heinrich Hanhörster und Marie Dorothea Hanhörster haben das Haus durch Gottes Hülfe bauen lassen“. Der Segen von einst ist offenbar geblieben: „Die Firma Synetic gehört uns allen, wir sind eher wie eine Familie. Jeder arbeitet so viel, wie es eben nötig ist“, so Andreas Leicht (35), bei Synetic zuständig für Qualitätssicherung und Kundenkontakt.

„Unter 350 Stunden im Monat geht keiner nach Hause“

Arbeit gibt es momentan reichlich. „Unter 350 Stunden im Monat geht keiner nach Hause“, erzählt Leicht mit einem etwas spitzen Lächeln. „Aber das ist nur in den letzten drei, vier Monaten vor Abgabe eines Spiels so.“ Für die ganz harten Schichten liegen im Dachzimmer sogar zwei Luftmatratzen mit Bettdecken bereit. Leicht: „Es wird oft ein, zwei Uhr nachts – dafür fangen wir aber auch erst gegen 13 Uhr an.“

Dass die Arbeit des „Spielmachers“ ein Knochenjob sein kann, lässt auch Michael Bittner (33) durchblicken: „Ich fasse zu Hause kein Spiel mehr an, in den letzten Jahren habe ich, ehrlich gesagt, nur die Spiele gezockt, die ich selber programmiert habe“, murmelt er beim Tippen. Bittner ist ein leiser Typ, der nicht gerne über sich selbst redet. Ein typischer Programmierer eben. Er sorgt dafür, dass die Autos fahren, er kümmert sich um die so genannte Fahrphysik mit 150 Werten, die das Fahrverhalten eines Autos beeinflussen, und hat ein Programm geschrieben, das den räumlichen Landschaften am Rande der Rennpisten Kontur verleiht. Und zwar richtig: Die meisten bisherigen Rennspiele vermitteln die Straßenumgebung als eine Art „Schlauch“, durch den die Computer-Piloten rasen. An den Seiten dieser Rohrpost zischen zwar Bäume, Felsen oder Häuser vorbei, aber die sind Kulisse ohne Funktion. In Mercedes Benz World Racing soll das anders sein: „Bei unserer so genannten Landscape-Engine ist alles echt“, so Bittner. „Auf einer etwa sechs Quadratkilometer großen Landschaft kann praktisch jeder Punkt mit dem Auto erreicht werden. Solange die Gesetze der Physik nicht verletzt werden, kommt der Spieler über-



Foto: Borgmann

Bittner (33), Programmierer.

all hin." Das kann dauern, denn auf so viel Fläche lassen sich bis zu 50 Kilometer Straße unterbringen. Es wird übrigens sechs solcher Gebiete geben. Szenarien sind unter anderem Kanada, Nevada, Australien oder die Alpen.

Zu Bittners Aufgaben gehört auch die Programmierung der elektronisch gesteuerten Konkurrenz im Fahrerlager. „Wir haben Wert darauf gelegt, dass diese Computer-Kontrahenten nicht unfair fahren. Sie unterliegen denselben Naturgesetzen, und ihre Autos verhalten sich genauso wie die der Spieler." Das Spiel ist in der heute für diesen Zweck gängigen Programmiersprache „C" geschrieben, die laut Bittner „besonders schnell" und „einfach zu lernen" ist. Auf die Frage nach seiner Ausbildung antwortet Bittner knapp wie immer: „Keine. Alles selber beigebracht."

„Mit den riesigen Landschaften, aber auch mit den sehr aufwendig gestalteten Autos reizen wir die grafischen Fähigkeiten der Xbox bis an die Grenze aus", erzählt Andreas Leicht. Wer am PC in einen Mercedes steigen und die aufwendige Optik genießen will, der braucht einen entsprechend leistungsfähigen Computer. Leicht: „Ein Gigahertz-Prozessor und eine ‚GeForce-4'-Grafikkarte müssen wohl sein. Wer weniger Computer-Power hat, kann zwar mitfahren, wird aber nicht alle grafischen Leckerbissen sehen."

Für die Grafik ist Carsten Holtmann (34) zuständig. Auch er Autodidakt, der sich alle beruflichen Fähigkeiten selbst beigebracht hat. „Eigentlich habe ich Modellbauer in einer Gießerei gelernt", so Holtmann. Modelle baut er jetzt zwar auch, aber nicht solche aus Holz oder Metall, sondern elektronische Abbilder: „Das hat schon Ähnlichkeiten."

Es erfordert viel Tüftelei, ein Auto mit allen Details als Computer-Modell darzustellen. Zuerst wird eine in klassischer „Handarbeit" gefertigte Zeichnung per Scanner in den Computer übertragen. Anhand dieses Urbildes „bastelt" Holtmann dann aus vielen Punkten, die der Computer automatisch mit Linien verbindet und schließlich mit Flächen versieht, ein räumliches Modell. Ein kompletter Elektronik-Benz besteht aus etwa 17 000 kleinen Flächen – eine stolze Zahl übrigens für ein „Spiel-Mobil". „Wir erstellen nicht nur die Außenhaut, sondern auch den Innenraum, und sogar die Scheinwerfer sind räumlich modelliert – nicht einfach nur Bilder von Scheinwerfern", erklärt Holtmann nicht ohne Stolz. Ist das Automodell im Rohbau fertig, dann wird es mit Detailabbildern „beklebt", also etwa mit der Wiedergabe des Original-Kühlergrills und der Original-Lackierungen. Diesen Aufwand treibt Synetic nicht nur ein paar Mal – dem Spieler werden nicht weniger als rund 120 Mercedes-Modelle aus allen Jahrzehnten zur Verfügung stehen, darunter auch Prototypen, die nie in Serie gingen.

Sogar die Reifen werden alle einzeln gestaltet und dann „montiert". Und selbstverständlich sitzt hinter jedem Steuer ein Fahrer oder eine Fahrerin. „Manche männlichen Synetic-Mitarbeiter haben sich noch mehr Blondinen im Fahrerlager gewünscht, aber letztlich haben wir uns auf je fünf Männer und Frauen aller möglichen Nationalitäten geeinigt", schmunzelt Holtmann.

Auch Schäden an den Computer-Autos wurden gewissenhaft programmiert. Wer einen Unfall baut, trägt Schrammen und Beulen im Blech davon. Wie stark der Aufprall war und welcher Schaden daraus folgen muss, wird unmittelbar im Spiel errechnet und in passende Dellen umgesetzt. Mercedes hat allerdings eine strikte Schadensbegrenzung vorgegeben. Andreas Leicht: „Die Fahrerzelle durfte nicht in Mitleidenschaft gezogen werden." Auch wird es nicht möglich sein, die Wagen so stark zu beschädigen, dass sie nicht mehr weiterfahren können.

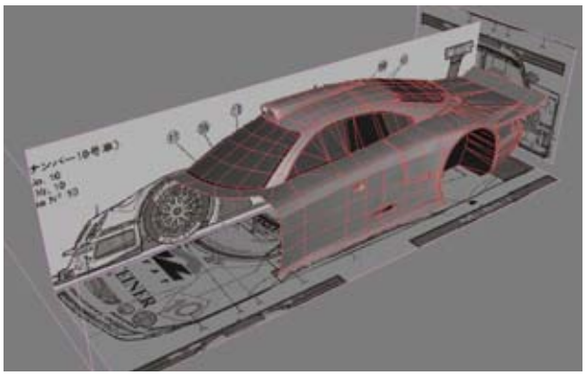


Zaubert „bekömmliche" Menüs: Renate Langenkämper (31).

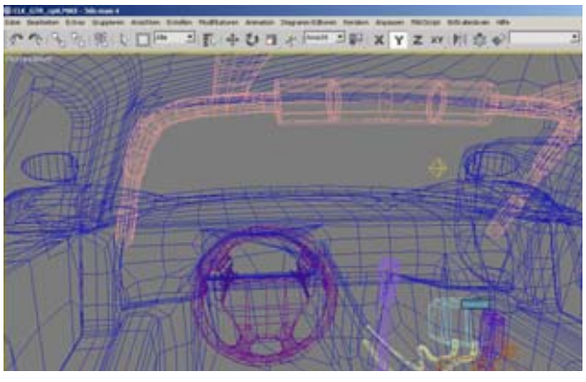
Weiterfahren würde auch Renate Langenkämper gern. Aber irgendwo in ihrem Computer warten noch ein paar hundert öde Menüs auf ihre Leidenschaft für Logik. Und auch die übrigen Auto-Bauer von Synetic sitzen längst wieder vor den Bildschirmen, damit das Spiel rechtzeitig an den Start gehen kann …



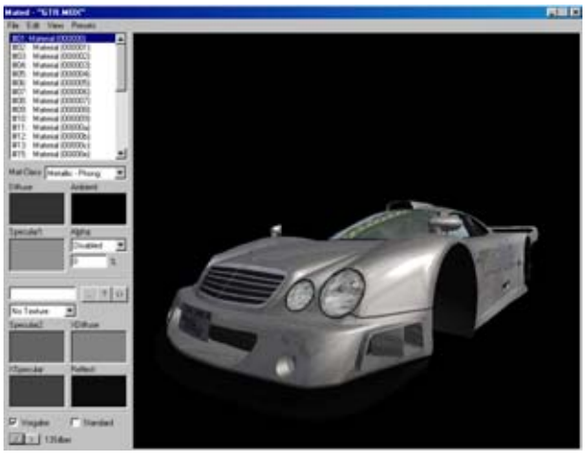
Rassiger Renner: Bis die Wettbewerbsversion des Mercedes CLK in voller Pracht den PC-Fuhrpark ziert, ist viel Entwicklungsarbeit nötig.



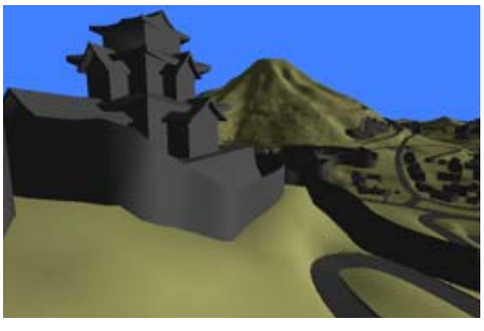
Grundlegendes Gitter: Zuerst wird auf Basis einer in den Computer übertragenen Handzeichnung die Außenhaut räumlich modelliert.



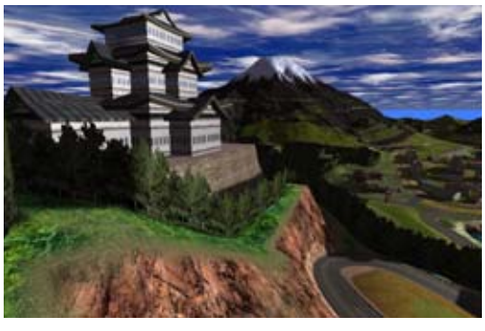
Cooles Cockpit: Auch im Innenraum wird jedes Detail so nachempfunden, dass sich der Mercedes-Testfahrer „wie zu Hause" fühlt.



Schicke Schale: Die Karosserie wird mit Farbe und Oberflächeneigenschaften versehen. Jetzt fehlen nur noch die Räder. Reife Leistung!



Grobe Gegend: Mit einer Bauklötzchengrafik fängt alles an. Die Gebäude sind noch grau und kantig.



Schöner Schein: Das nächste Stadium sieht schon besser aus und lässt den Schauplatz erkennen – Asien.



Volle Vegetation: Mit der richtigen Begrünung werden aus öden Brachen blühende Landschaften.

COMPUTER-TRAINING

Heimspiel

Spielend fit werden, abnehmen und dabei im Wohnzimmer Sport treiben? Geht nicht? Geht doch!

Da sitze ich nun auf meinem Fahrrad und fahre ein Rennen gegen Manuel Herrero. 25 Kilometer, wie vereinbart. Erst hatte er Vorsprung, aber dann habe ich das Tempo angezogen, und jetzt fahre an ihm vorbei. Ich grinse und winke. Mein Tritt ist rund und gleichmäßig. Ich denke: „Was für eine lahme Ente."

Manuel fällt immer weiter zurück Erst 100, dann 500, dann 1000 Meter. Ich fühle mich gut. Auch noch am Berg. Jetzt werde ich's ihm zeigen. Mit 25 die Fünf-Prozent-Steigung hoch, das mache ich doch mit einem Bein. Oben bin ich zwar etwas aus der Puste, aber Manuel liegt jetzt schon 1500 Meter hinter mir. Den nächsten Berg fährt Manuel echt gut an. Oder ich schlecht? Jedenfalls holt er auf. Aber immer noch habe ich 800 Meter Vorsprung. Dieser Schlaffi.

Auf den letzten fünf Kilometern bleibt mir plötzlich die Luft weg. Ich quäle mich japsend die Steigungen hoch. Im Ziel hat Manuel 1200 Meter Vorsprung. Wie konnte das alles kommen?

Vor drei Wochen beim Mittagessen hat mich mein Chef gefragt: „Treibst Du eigentlich Sport?" Ich senke den Blick am Schweinebraten auf meinem Teller vorbei in Richtung Fußspitzen. Der Chef strahlt mich schlank über seinen Rohkostsalat hinweg an. „Versteh mich nicht falsch …", murmelt er und schiebt ein Salatblatt in den Mund. Ich habe verstanden.

Dass Abspecken und Spielen nicht zueinander passen, stand schon mal in COMPUTERBILD-SPIELE (Heft 6/2002). Eine perfekte Hand-Auge-Koordination bekommen auch Schwergewichte hin. Tanzmatten sind nicht mein Fall. Was tun?

Ein Bekannter gibt mir den rettenden Tip: Radfahren, sich so richtig abstrampeln. „Aber", wende ich ein, „ich muss doch den ganzen Tag spielen. Und wenn ich nach Hause komme, ist es dunkel." Mein Bekannter lässt sich nicht abwimmeln: „Mach doch beides gleichzeitig."

Die Rettung kommt in Form eines Riesenpaketes der holländischen Firma Tacx in die Redaktion. Normalerweise stellt Tacx Rollentrainer her. Das sind Gestelle, zum Befestigen von Rennrädern, auf denen dann stationär gestrampelt wird. Profis bedienen sich solcher Rollentrainer, um sich vor einem Rennen warmzufahren. Das Hinterrad steht dabei auf einer Rolle, die durch einen Elektromagneten gebremst wird.

Tacx verbindet ein eigens dafür programmiertes Computerspiel mit so einem Rollentrainer. Steigungen und Gefälle werden nachgebildet. Wenn es bergauf geht oder auf unebenem Untergrund voran, muss der Fahrer schwerer treten, bergab geht es leichter. Im Spiel enthalten sind zwei komplette Gebiete: eine ovale Radrennbahn und ein hügeliges Gelände mit Steigungen bis etwa sechs Prozent. Die Magnetkräfte der Wirbelstrombremse sorgen für einen leichteren oder schwereren Tritt. Das ganze heißt „i-Magic"[1] und kostet um die 700 Euro – ohne Fahrrad und PC, wohlgemerkt.

Auch Gegner gibt es. Gegen die mitgelieferten hatte ich aber nie den Hauch einer Chance. Deshalb habe ich mir auch Manuel gesucht. Manuel ist ein Spanier, der auch ein i-Magic-System in seiner Wohnung in Madrid oder Barcelona stehen hat, und Manuel war der Schwächste, den ich auf einer langen Liste mit bereits gefahrenen Touren im Internet finden konnte.

Der Hersteller bietet auf der Internet-Seite www.tacx.nl diesen Service an: Eigene Fahrten können ins Internet gestellt, die Ergebnisse anderer Zeitgenossen auf den PC kopiert werden. Gegen die heruntergeladenen Gegner und ihre Touren kann man dann antreten. Als Vergleich dienen die Zeiten für bestimmte Kurse, die auf der Internet-Seite hinter den Fahrernamen aufgeführt sind. Dieser Service ist kostenlos.

Zum ersten Mal schweißgebadet war ich übrigens, als ich das Gestell endlich bei mir auf dem Dachboden aufgebaut hatte. Gute Dienste leistete mir dabei mein Werkzeugkoffer. Frau und Tochter sahen mich entgeistert an, als ich mein Fahrrad nach oben schleppte. „Egal", dachte ich und rief mir den Salat-Blick des Chefs ins Gedächtnis.

Ein echter Schwachpunkt von i-Magic ist übrigens die geringe Zahl der Strecken. Auch dass berühmte Abschnitte, beispielsweise von der Tour de France, fehlen, etwa die steilen Auffahrten zum Mont Ventoux oder nach Alpe d'Huez, ist schade. Per Internet können von einem US-Anbieter weitere Kurse geladen werden, die allerdings Zuschlag kosten. Zwischen 10 und 30 Dollar müssen Sie pro Strecke anlegen. Dann allerdings können Sie sich beispielsweise auf der Olympiapiste von Atlanta 1996 abstrampeln.

Die Simulation der Straßen in den mitgelieferten Tacx-Strecken macht einen prima Eindruck. Steigungen und Tempo sind realistisch wiedergegeben. Die Gegner bringen eine ungeheure Motivation ins häusliche Training, aber wirklich spielerisch ist das alles nicht, dazu sind die Kontrahenten für ambitionierte Hobbyfahrer wie mich einfach zu stark. Dafür kann ich aber auch alles einstellen: Mein Körpergewicht (95 Kilo), mein



Verbinden Sie doch mal Sport und Spiel – mit Radtouren zu Hause. Redakteur Kai Lewendoski (38) hat's auf seinem Dachboden ausprobiert. Und ist begeistert.



Trainings-Programm: Der „Cyberrider" von Reebok lässt sich problemlos an die Playstation anschließen.



Steuer-Gehilfe: Diese grüne Box überträgt beim Tacx-Trainer Ihre Lenkbewegungen zum PC.

[1] sprich: „Ai-Mädschick"



Alter (38), meine Größe (1,75 Meter). Aus diesen Daten errechnet das Programm den idealen Puls fürs Training. Wer wirklich abspecken will, benötigt diesen Wert. Zur Kontrolle des Herzschlags binde ich mir einen Sender um die Brust, der nicht mitgeliefert wird und 33 Euro extra kostet.



Dealock-Chef Bodo Zillig (37): zu viel gespielt, zu wenig trainiert?

Da ich jedoch nicht nur trainieren, sondern spielen will, suche ich nach einer anderen Lösung. Die kommt von der Firma dealok in Reinbek bei Hamburg. Deren Geschäftsführer Bodo Zillig (37) ist ein Leidensgenosse: „Meine Frau fand, dass ich weniger Zeit an der Playstation und mehr auf dem Heimtrainer verbringen soll. Da ich gerne spiele, schlug sie dann vor, beides miteinander zu verbinden." Der Zwei-Zentner-Mann Zillig erfand dann eben mal den „Cyberrider"[2], einen Heimtrainer, der sich an Spielekonsole oder PC anschließen lässt. Viele Rennspiele aller Art lassen sich dann per Tritt in die Trainerpedale antreiben.

Bei „Need for Speed: Hot Pursuit" gebe ich also nicht länger mit dem Daumen Gas, sondern per schweißtreibendem Antritt. Gesteuert werden die PC-Autos mit einer Spezialtastatur, die am Lenker des Heimtrainers angebracht ist. Zillig: „Die Methode, Computerspiele per Heimtrainer zu bedienen, haben wir uns patentieren lassen." Der Sportartikelhersteller Reebok fand die Idee so gut, dass er eine Lizenz erwarb und jetzt den „Reebok Cyberrider" für etwa 399 Euro auf den Markt bringen wird. Zu haben ist so viel spielerische Fitness aber vermutlich erst ab Januar.



Gegen den Strom: Die so genannte Wirbelstrombremse an der Rolle simuliert Steigungen.

Wer schon einen Heimtrainer hat, der im Schlafzimmer vor sich hin staubt, kann wahrscheinlich im Lauf des nächsten Jahres ein Zusatzgerät („Rebook Cyberrider Track") für etwa 60 Euro bekommen. Damit soll sich dann jede Spielekonsole mit jedem Heimtrainer verbinden und als Spiel-Fitnessgerät nutzen lassen.

Natürlich habe ich als professioneller Spieler auch versucht, Leichtathlethik-Spiele, wie „International Track and Field", mit dem Cyberrider zu spielen. Geklappt hat das nicht, denn Voraussetzung ist, dass allein per **X**-Taste Gas gegeben wird. Und es funktionieren viele Rennspiele, aber nicht alle. Probleme bereitete beispielsweise „Paris-Dakar Rally" für Playstation 2, während es in „Smugglers Run" mächtig Spaß macht, mit Volldampf einen zugefrorenen Wasserfall herunterzudonnern.

Mein Chef übrigens lächelt mich stets aufmunternd an, wenn er mitkriegt, wie ich mich im wahrsten Sinne des Wortes in das Thema „Spielen und Trainieren" reinknie.



Start frei beim „Tacx i-Magic": Noch sieht es so aus, als ob Sie auf Ihrem Heimtrainer in diesem Rennen eine faire Chance hätten.



Noch vier Runden: Schnell hängen die Bahnprofis den Schreibtischtäter ab. Um dranzubleiben, muss man sich mächtig abstrampeln.



Besser ins Gelände? Zu Testzwecken ist auch eine Probierversion des Mountainbike-Paradieses Forrest Park enthalten.



Die Qual der Wahl: Auf dieser Karte können Sie alle Kurse, die Sie fahren möchten, mit einem Mausklick auswählen.

Infos

Reebok Cyberrider:
RFG Sportvertrieb GmbH
Potsdamer Platz 2
53119 Bonn
Tel 0228-9836630
Fax 0228-9836640
E-Mail:
info@reebokfitness.de

Tacx i-Magic:
Van Bokhoven
Mühlenreute 63
88281 Schlier
Tel 07529-2522
Fax 07529-2631
E-Mail: bokhoven@t-online.de
Internet: www.bokhoven.de

[2] sprich: „Ssalberraider"

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Terratec verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

10 Grafikkarten Mystify 4600 AGP

10 Leser können mit etwas Glück eine Terratec-Grafikkarte gewinnen.

Einige Eckdaten: An Bord ist der neueste Geforce-4-Titanium-4600-Chipsatz mit 256 Bit und einem Speicher von 128 Megabyte sowie einer Taktfrequenz von 650 Megahertz.

Der Wert beträgt je 380 Euro.





15 x eine Soundkarte

Gewinnen Sie eine „Aureon 7.1 Space" von Terratec.

Besten Klang aus bis zu 8 Lautsprechern liefert die Soundkarte „Aureon 7.1 Space". Der Surround-Sound nach A3D- und EAX-2.0-Standard vermittelt Kino-Atmosphäre beim Spielen am PC.

Der Wert jeder Soundkarte beträgt 150 Euro.

So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Welche Farbe hat die Rubrik Brandaktuell, in der COMPUTER-BILD-SPIELE Neuheiten vorstellt?

Einfach im Heft blättern, die Farbe der Rubrik „Brandaktuell" herausfinden und notieren. Rufen Sie an, oder schicken Sie die Lösung per Postkarte oder E-Mail.

Telefon:
0190/241900
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

Postkarte:
COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel"
20623 Hamburg

E-Mail:
preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben.

Einsendeschluss ist Freitag, der 27. Dezember 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.



Runde Sache

Foto: xpb

Hei e Kurven in Rennspielen nimmt man am besten mit einem Lenkrad. Wenn Sie im Auto sit en, hlen Sie die Fahrtrichtung ja auch nicht, indem Sie berall draufrumdr cken. COMPUTERBILD-SPIELE hat 22 aktuelle Lenkhilfen f r PC und alle Konsolen probegefahren

Wer ein Lenkrad für Videospiele kaufen möchte, sollte sich Zeit nehmen. Überlegen Sie genau, welche Ausstattung Ihnen welchen Preis wert ist, und prüfen Sie die Angebote in aller Ruhe. Tipp der Redaktion: Gas- und Bremspedal sowie Gangschaltung sind ohnehin Pflicht. Ein **Mini-Steuerkn ppel (Ministick)** S. 220 zur Änderung der Blickrichtung während der Fahrt sollte nicht fehlen. Und ein Steuerkreuz, mit dem Sie optimal durch vielschichtige Spielmenüs navigieren können, ist eigentlich durch nichts zu ersetzen. Ferner gilt: Lenkräder ohne Rütteleffekt sind von gestern, denn „Ausflüge" abseits der Fahrbahn oder gar Kollisionen sollten als kräftige Vibrationen am Steuer rüberkommen.

Mit Ausstattung allein bekommen Sie Ihr Auto natürlich nicht in den Griff. Rekordverdächtige Rundenzeiten gelingen nur, wenn die Mechanik stimmt. Packen Sie also das Lenkrad unbedingt vor dem Kauf aus, und kurbeln Sie kräftig daran herum, um festzustellen, ob die Lenkung zu schwer- oder zu leichtgängig ist. Zu geringer Widerstand vermittelt einfach nicht genug Fahrbahnkontakt, um den Wagen präzise in der Spur zu halten. Das „Thrustmaster 360 Modena Force GT" für Playstation ist so ein Fall von übertriebener Servolenkung (siehe Tabelle „Testergebnisse im Detail"). Saubere Überholmanöver sind damit kaum möglich.

Noch vor dem Gang ins Elektronikfachgeschäft müssen Sie im wahrsten Sinne des Wortes Hausaufgaben machen: Messen Sie vor dem Kauf unbedingt die Stärke der Tischplatte aus, an der Sie zum Spielen sitzen, denn viele Lenkräder werden mithilfe einer Art Schraubzwinge am Tisch befestigt. Und die lässt sich meist nicht jeder beliebigen Plattenstärke anpassen. Saugfüße unter dem Lenkradgestell sind eine brauchbare Alternative, sorgen aber nur auf Kunststoff- oder Glasplatten für optimale „Bodenhaftung" – auf anderen Oberflächen kann es Probleme geben. Sollte auf Ihrem „Spieltisch" überhaupt kein Platz für ein Lenkrad sein, dann hilft ein spezieller Lenkradständer, etwa der „Evo-1" von Driftmaster für stolze 125 Euro (Tel. 0241-9005624, .driftmaster.de).

Damit Ihnen auf langen Fahrten Rückenschmerzen erspart bleiben, muss das Lenkrad unbedingt im Winkel und in der Höhe verstellbar sein. So viel Komfort ist ja heute für fast jeden Kleinwagen selbstverständlich. Für Rennspiel-Lenkräder dagegen leider nicht. Lediglich drei Lenkräder im Testfeld erfüllen wenigstens eine der beiden Anforderungen: „Logic 3 Top Drive Wheel" für Gamecube, „Jöllenbeck SL-4350 Thunder Force Racing Wheel" und „Logic 3 Top Drive Force Wheel" für Playstation sind winkelverstellbar.

Hektische Fahrmanöver erfordern bisweilen heftiges Zupacken. Also sollte ein Lenkrad gelegentliches Zerren und Reißen nicht gleich mit einem Totalausfall quittieren. Technisch ausgedrückt: Der Anschlag, bis zu dem sich das Rad drehen lässt, muss möglichst hoch belastbar sein. Bei den diesbezüglich „sehr guten" „Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel USB" (PC), „Jöllenbeck SL-4350 Thunder Force Racing Wheel" (Playstation) „Logic 3 Top Drive Wheel" (Gamecube) und „Mad Catz MC 2 Racing Wheel" (Xbox) ist das der Fall. Akute Bruchgefahr besteht dagegen bei den Modellen „Sunflex Roadstar Steering Wheel" für Playstation und Jöllenbeck SL-3275 Cube Racing Wheel für Gamecube. Wer sich damit zu kraftvoll in die Kurve legt, riskiert nicht nur einen Abstecher ins Kiesbett, sondern auch gleich noch einen Totalschaden des Spielgerätes.

Der Kauf eines Lenkrades begründet zwar keine „Partnerschaft auf Lebenszeit", aber mindestens die Gewährleistungsfrist von zwei Jahren sollte so ein Gerät schon aushalten: 89 000 komplette Drehungen und ebenso viele Pedaltritte können in diesem Zeitraum durchaus zusammenkommen, wenn intensiv Rennen gespielt werden. Der COMPUTERBILD-SPIELE-Dauertest setzt alle Lenkräder innerhalb weniger Tage dieser Belastung aus. Und siehe da: Die Beziehung zum Sunflex Roadstar Steering Wheel (Playstation) erwies sich als kurze Episode: Sowohl das Lenkrad selbst als auch Gas- und Bremspedal versagten nach diesem Stress ihren Dienst. Das Zeugnis: zwei mal Teilnote „ungenügend" und darüber hinaus die Abwertung des Testergebnisses um eine ganze Note.

Fazit: Als wirklich „runde Sache" erwiesen sich vier Lenkräder: Das Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel USB ist erste Wahl für PC-Rennfahrer. An der Playstation qualifizierte sich das Jöllenbeck SL-4350 Thunder Force Racing Wheel für den ersten Startplatz. Wer einen Gamecube hat, kann sorglos am SL-3275 Cube Racing Wheel (ebenfalls von Jöllenbeck) drehen. Und mit einem Mad Catz MC 2 Racing Wheel fährt man am besten an die Xbox.

WAS MUSS EIN LENKRAD HABEN?

Wer Rennspiele mag, braucht ein Lenkrad für PC und/oder Konsole, um sich möglichst naturgetreues Fahrgefühl zu gönnen. Und weil es beim Autofahren eben nicht mit der Richtungsbestimmung allein getan ist, sollten noch ein paar Bedienelemente dabei sein – mal abgesehen von den Selbstverständlichkeiten Gas- (1) und Bremspedal (2). Ohne Gangschaltung (3) geht's irgendwie auch nicht. Ferner unentbehrlich: mindestens sechs Bedientasten (4) für besondere Spielfunktionen und ein Steuerkreuz (5), mit dem Sie optimal durch die teils komplexen Spielmenüs navigieren können.



Serienausstattung – so ist ein Lenkrad komplett.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat vier Lenkräder für den Computer, neun für die Sony-Spielekonsole Playstation 2, fünf für den Nintendo Gamecube und vier für die Microsoft Xbox getestet. Die Tests erfolgten teils im eigenen Labor der Redaktion, teils im unabhängigen Prüfinstitut der Firma Fujitsu-Siemens. Diesem Institut hat die Deutsche Akkreditierungsstelle für Technik mit einem Zertifikat besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt. Die Prüfpunkte im Einzelnen:

INSTALLATION

Ein Lenkrad sollte einfach und schnell zu installieren sein. Deshalb wird geprüft, ob die Bedienungsanleitungen auch für Anfänger verständlich sind.

Anschließend wird jedes Lenkrad mit drei Spielen (siehe Tabellenseiten „Testergebnisse im Detail") auf richtige Funktion geprüft.

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler aus der Redaktion überprüfen das Griffgefühl der Lenkräder: Stören scharfe Kanten oder Kunststoffnähte beim Spielen?

Weiteres Testkriterium: Wie gut lassen sich die Pedale für Gas und Bremse betätigen? Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, wie Gangschaltung, **Mini-Steuerkn ppel (Mini-Stick)** S.220, **Gesch indigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.220 oder ein Steuerkreuz.

FALLTEST

Um festzustellen, wie robust die Lenkräder sind, werden sie einem freien Fall aus 80 Zentimetern Höhe ausgesetzt. Das entspricht einem Sturz von der Tischkante. Ein „sehr gut" gibt es nur, wenn danach keine Funktionsstörungen oder Beschädigungen am Gerät erkennbar sind.

VERSCHLEISSTEST

Für diesen Dauertest entwickelte COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit dem Fujitsu-Siemens-Institut eine 10000 Euro teure Spezialvorrichtung. Auf dieser Maschine werden die Lenkräder innerhalb einer Woche 89000 Mal komplett vom linken bis zum rechten Anschlag gedreht. Eine weitere Maschine „tritt" ebenso häufig auf die Pedale, die zum Lenkrad gehören.

Diese 89000 Auslenkungen und „Tritte" entsprechen der Belastung innerhalb einer Einsatzdauer von zwei Jahren, wenn Sie beispielsweise im Rennspiel „F 1 2002" pro Woche 30 Runden beim Großen Preis von Monaco drehen. Nur wenn die Lenkräder nach dem Test genauso funktionieren wie vorher, gibt es die Note „sehr gut".

BELASTBARKEIT

Der Anschlag des Lenkrades wird mit einer Kraft von 300 Newton belastet. Zum Vergleich: Das ist etwa so viel, als hingen zwei volle Kästen Mineralwasser an einer Seite des Lenkrades. Nach dieser „gewichtigen" Prüfung dürfen keine Funktionsstörungen auftreten.



Foto: COMPUTERBILD-SPIELE/Weber

Fahrgemeinschaft – Praxistest der Bedienelemente in der Redaktion.





Ganz links: Schleudergefahr – mit einem Präzisionsmessgerät wird die Rutschsicherheit der Lenkräder auf verschiedenen Tischoberflächen geprüft.

Links: Crashtest – freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe. Anschließend sollten keine Funktionsstörungen auftreten.

RUTSCHFESTIGKEIT

Mit einem Messgerät wird ermittelt, wie leicht die Pedale auf verschiedenen Fußbodenbelägen verrutschen. Der Test erfolgt auf Kunststoff- und Holzboden. Nach dem gleichen Verfahren wird festgestellt, wie gut oder schlecht die Geräte auf Tischen mit unterschiedlichen Oberflächen haften.

LENKWINKEL

Bei der Lenkwinkel-Messung im Testinstitut von Fujitsu-Siemens wird überprüft, wie weit sich ein Lenkrad drehen lässt. Dazu wird ein Winkelmesser verwendet.

AUSLENKKRAFT

Für diesen Test hat COMPUTERBILD-SPIELE festgelegt, welchen Lenkwiderstand ein Lenkrad welcher Drehbewegung entgegensetzen sollte. Das Fujitsu-Siemens-Prüfinstitut ermittelt dann die Abweichungen aller Geräte von diesen Idealwerten.

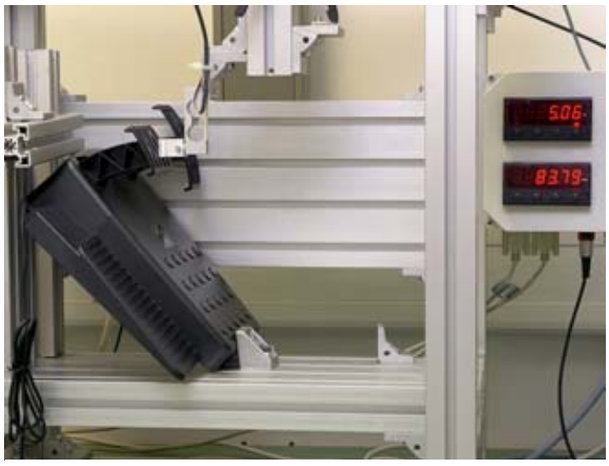
PREIS/LEISTUNG

Der Preis-Leistungs-Index errechnet sich wie folgt: Der Gerätepreis wird mit dem Testergebnis multipliziert.

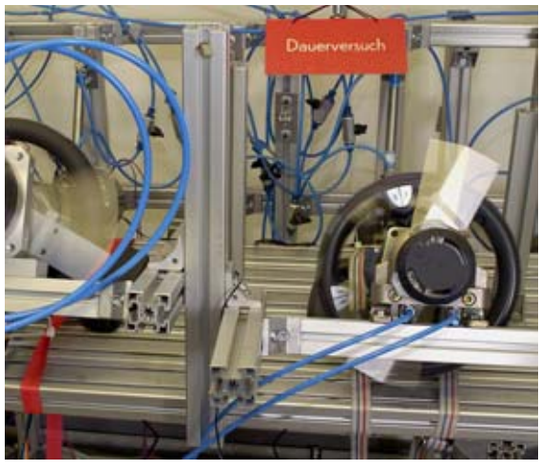
Beispiel: Ein Lenkrad mit dem Testergebnis gut (2,00) kostet 80 Euro. Die Rechnung 2,00 mal 80 ergibt den Indexwert 160, entsprechend der Preis-Leistungs-Note „gut". In der Tabelle unten können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten ablesen.

bis 100	sehr gut
100,01 bis 200	gut
200,01 bis 300	befriedigend
300,01 bis 400	ausreichend
400,01 bis 500	mangelhaft
über 500	ungen gend

Ausnahme: „Mangelhafte" Lenkräder werden bei der Preis-Leistungs-Note um zwei Stufen abgewertet, „ungenügende" um drei.



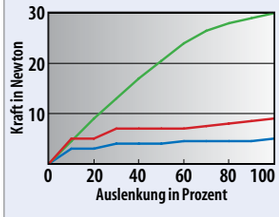
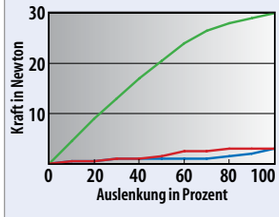
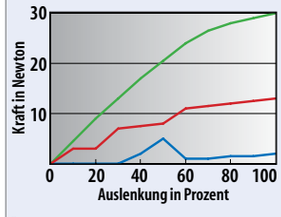
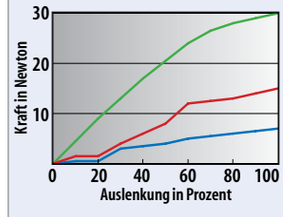
Bleifuß – alle Gas- und Bremspedale werden 89000 Mal „getreten".



Drehzahl – 89000 volle Auslenkungen bis zum Anschlag.

Testergebnisse im Detail für Computer

Computer Spiele Test-Sieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL		Platz 1 Sidewinder Force Feedback Wheel[1] USB		Platz 2 SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel[2]		Platz 3 R440 Force Feedback Wheel[3]		Platz 4 FF 380 Force Feedback Racemaster[4]	
HERSTELLER	Gewichtung	Microsoft	Note	Jöllenbeck	Note	Saitek	Note	Trust	Note
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	01805-251199 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	089-54612710 (0,123 €/Min.)	1,98	0800-0087878 (kostenlos)	1,00
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.microsoft.de)	1,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	keine (www.trust.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		keins		089-5467570 (0,123 €/Min.)		keins	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		keins		089-54675741 (0,123 €/Min.)		keins	
Service insgesamt	**7%**		**2,42**		**2,27**		**2,28**		**2,71**
INSTALLATION									
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (aber fehlerhaft)	5,00	nein	6,00	nein	6,00	nein (10,1785 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (11,3336 Megabyte)	4,37	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (12,6730 Megabyte)	4,56
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „Ralli Sport Challenge" (PC), „DTM Race Driver" (PS2)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „F1 2002" (PC), „F1 2002" (PS2)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Project Gotham Racing" (PC), „Gran Turismo Concept 2002 Tokyo - Geneva" (PS2)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,76**		**1,61**		**1,61**		**2,05**
BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**4,00**	ausführlich	**1,50**	etwas knapp	**3,50**
BEDIENUNG									
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	viele (7)	2,00	sehr viele (13)	1,00	einige (4)	3,00	viele (6)	2,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Gangschaltung	4,00	Steuerkreuz	4,00	Gangschaltung	4,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00
Lenksäule winkel-/höhenverstellbar (überprüft)	2%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	gut	2,00	schwierig	4,00	gut	2,00	normal	3,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	angenehm	2,00	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	sehr wenige (10)	5,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (199 cm)	3,00	lang (211 cm)	2,00	durchschnittlich (188 cm)	3,00	durchschnittlich (169 cm)	3,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	lang (211 cm)	2,00	lang (202 cm)	2,00	durchschnittlich (168 cm)	3,00	durchschnittlich (184 cm)	3,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert im Neuzustand, gemessen)	2%	gering (-50,80%)	4,00	viel zu gering (-82,87%)	6,00	gering (-49,50%)	4,00	gering (-54,82%)	4,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	20 Grad		50 Grad		30 Grad		25 Grad	
Neigungswinkel Pedale (linkes, rechtes Pedal, gemessen)	0%	15 - 45 Grad, 15 - 45 Grad		15 - 40 Grad, 15 - 40 Grad		0 - 25 Grad, 0 - 25 Grad		15 - 40 Grad, 15 - 40 Grad	
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	28 cm x 30 cm x 30 cm		21 cm x 27 cm x 25 cm		22,7 cm x 30 cm x 28 cm		32 cm x 30 cm x 22 cm	
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	28 cm x 33 cm x 18 cm		19 cm x 18 cm x 9 cm		22,1 cm x 20 cm x 16 cm		31 cm x 25 cm x 20 cm	
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	**USB-Anschluss** S. 220		Computer-/Playstation-Spielgeräte-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss	
Bedienung insgesamt	**30%**		**2,83**		**3,50**		**3,27**		**3,03**
QUALITÄT									
Falltest (überprüft)	5%	leichte Beschädigung (Klappe für die Klemme zersplittert)	3,00	leichte Beschädigung (Kabeltülle ausgebrochen)	3,00	leichte Beschädigung (Kabel aus Umlenkung gezogen)	3,00	leichte Beschädigung (Kabel aus Umlenkung gezogen)	3,00
Dauertest Lenkrad (gemessen)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Pedale (gemessen)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (rechtes Pedal defekt)	6,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	sehr hoch (>300 N)	1,00	gering (180 N)	4,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	hoch (280 N)	2,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	groß (125°)	2,00	groß (120°)	2,00	durchschnittlich (90°)	3,00	sehr groß (135°)	1,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	gering (-16,67%)	2,00	sehr gering (-2,10%)	1,00	überdurchschnittlich (-35,84%)	4,00	gering (-18,94%)	2,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert nach dem Dauertest, gemessen)	3%	zu gering (-67,47%)	5,00	viel zu gering (-84,97%)	6,00	viel zu gering (-85,34%)	6,00	zu gering (-73,76%)	5,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft grün: ideal rot: vor dem Test blau: nach dem Test		 Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		 Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		 Überdurchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Lenkwiderstandes deutlich spürbar		 Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch[8] (>150 N)	1,00	sehr hoch (35 N)	1,00	sehr gering (4,5 N)	5,00	hoch (12 N)	2,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch[8] (>150 N)	1,00	sehr hoch (100N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00	sehr hoch (25 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	durchschnittlich (10 N)	3,00	kaum vorhanden (1,5 N)	6,00	kaum vorhanden (2,5 N)	6,00	gering (6 N)	4,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	gering (8 N)	4,00	kaum vorhanden (<0,1 N)	6,00	kaum vorhanden (1,5 N)	6,00	sehr gering (3 N)	5,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	normal (Steckverbindung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Qualität insgesamt	**49,6%**		**2,12**		**2,73**		**3,77**		**2,98**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,32**		**2,83**		**3,22**		**2,88**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	**-0,20**			Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**
ABWERTUNG								rechtes Pedal nach 89000 Betätigungen defekt	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,12**	**befriedigend**	**2,83**	**befriedigend**	**3,02**	**befriedigend**	**3,18**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**gut**		**befriedigend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		129,00 €		39,99 €		99,00 €		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)		85,00 € (Avitos, Linden, Tel. 01805-606065)		kein günstigeres Angebot gefunden		78,50 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,12 x 129,00 = 273,48 = befriedigend		2,83 x 39,99 = 113,17 = gut		3,02 x 99,00 = 298,98 = befriedigend		3,18 x 59,95 = 190,64 = gut	

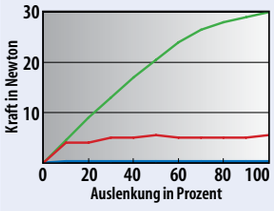
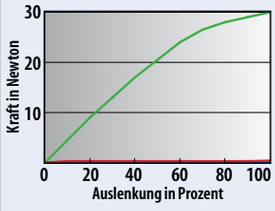
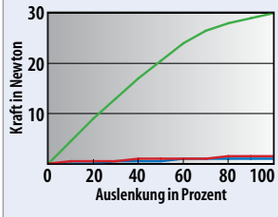
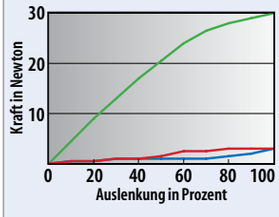
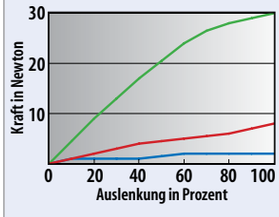
[1]sprich: „Maikrofoft Ssaidwainder Forß Fihdback Wihl" [2]sprich: „Bluh Laitning Raißing Wihl" [3]sprich: „Forß Fihdback Wihl" [4]sprich: „Trasst FF 380 Fihdback Raißmahster"

*ermittelt bei über 120 Händlern [8]wird am Tisch befestigt

Testergebnisse im Detail für Playstation 2

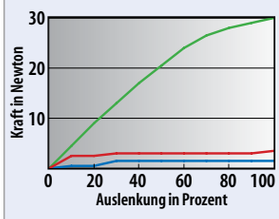
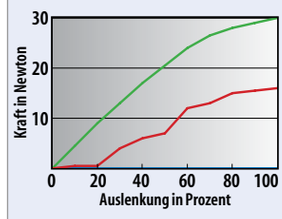
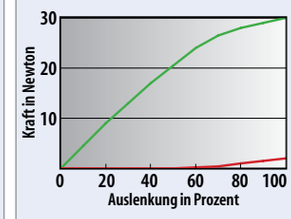
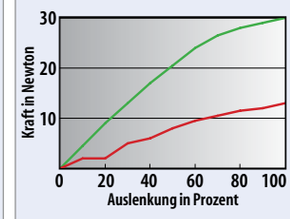
Computer Spiele Test-Sieger

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 3	Platz 5
SL-4350 Thunder Force Racing Wheel[5]	**Thrustmaster 360 Modena Force GT**[6]	**Thrustmaster Challenge Racing Wheel**[7]	**SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel**[2]	**RX500 Racing Wheel**
Jöllenbeck / Note	Guillemot / Note	Guillemot / Note	Jöllenbeck / Note	Saitek / Note
normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00
Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
01805-125133 (0,12 €/Min.) 1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.) 4,44	01906-62789 (0,43 €/Min.) 4,44	01805-125133 (0,12 €/Min.) 1,96	089-54612710 (0,123 €/Min.) 1,98
keine (www.speed-link.com) 6,00	keine (www.thrustmaster.de) 6,00	keine (www.thrustmaster.de) 6,00	Deutsch (www.speed-link.com) 1,00	keine (www.saitek.de) 6,00
keins	09123-96580 (0,123 €/Min.)	09123-96580 (0,123 €/Min.)	keins	089-54675570 (0,123 €/Min.)
keins	09123-9658121 (0,123 €/Min.)	09123-9658121 (0,123 €/Min.)	keins	089-54675741 (0,123 €/Min.)
2,99	**3,70**	**3,70**	**2,27**	**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
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
1,00	**1,00**	**1,00**	**1,00**	**1,00**
etwas knapp **4,00**	etwas knapp **4,00**	etwas knapp **4,00**	etwas knapp **4,00**	etwas knapp **4,00**
sehr viele (16) 1,00	sehr viele (14) 1,00	sehr viele (9) 1,00	sehr viele (13) 1,00	sehr viele (9) 1,00
einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00
Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00	Steuerkreuz 4,00	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00
ja/nein 3,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00
durchschnittlich 3,00	durchschnittlich 3,00	unangenehm 4,00	durchschnittlich 3,00	durchschnittlich 3,00
schwierig 4,00	schwierig 4,00	schwierig 4,00	schwierig 4,00	normal 3,00
unangenehm 4,00	durchschnittlich 3,00	unangenehm 4,00	unangenehm 4,00	sehr unangenehm 5,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00
lang (226 cm) 2,00	durchschnittlich (200 cm) 3,00	durchschnittlich (184 cm) 3,00	durchschnittlich (195 cm) 3,00	sehr lang (317 cm) 1,00
durchschnittlich (188 cm) 3,00	durchschnittlich (174 cm) 3,00	kurz (150 cm) 4,00	lang (202 cm) 2,00	durchschnittlich (191 cm) 3,00
zu gering (-61,71%) 5,00	viel zu gering (-88,97%) 6,00	viel zu gering (-85,93%) 6,00	viel zu gering (-82,87%) 6,00	zu gering (-70,29%) 5,00
5 - 45 Grad	20 Grad	15 Grad	50 Grad	20 Grad
30 - 45 Grad, 30 - 45 Grad	55 - 80 Grad, 45 - 80 Grad	10 - 40 Grad, 10 - 40 Grad	15 - 40 Grad, 15 - 40 Grad	20 - 30 Grad, 5 - 15 Grad
27 cm x 39 cm x 35 cm	31 cm x 31 cm x 25 cm	24 cm x 26 cm x 20 cm	21 cm x 27 cm x 25 cm	25 cm x 30 cm x 28 cm
22 cm x 24 cm x 15 cm	25 cm x 33 cm x 17 cm	22 cm x 20 cm x 10 cm	19 cm x 18 cm x 9 cm	30 cm x 26,5 cm x 10 cm
Playstation-Spielgeräte-Anschluss	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	Computer-/Playstation-Spielgeräte-Anschluss	Playstation-Spielgeräte-Anschluss
3,13	**3,33**	**3,60**	**3,53**	**3,27**
bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	leichte Beschädigung (Kabeltülle ausgebrochen) 3,00	leichte Beschädigung (Kabel aus Kabelführung gezogen) 3,00
bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00
bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	nicht bestanden (beide Pedale defekt) 6,00
sehr hoch (>300 N) 1,00	hoch (250 N) 2,00	gering (150 N) 4,00	gering (180 N) 4,00	sehr hoch (>300 N) 1,00
durchschnittlich (90°) 3,00	groß (120°) 2,00	sehr groß (135°) 1,00	groß (120°) 2,00	durchschnittlich (90°) 3,00
durchschnittlich (-27,29%) 3,00	sehr gering (-1,94%) 1,00	sehr gering (-2,48%) 1,00	sehr gering (-2,10%) 1,00	gering (-12,36%) 2,00
viel zu gering (-89,00%) 6,00	viel zu gering (-90,91%) 6,00	viel zu gering (-88,41%) 6,00	viel zu gering (-84,97%) 6,00	viel zu gering (-82,65%) 6,00
				
Durchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Lenkwiderstandes spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar
sehr hoch (30 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	sehr hoch (35 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00
sehr hoch (100 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	sehr hoch (100N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00
sehr gering (3 N) 5,00	sehr gering (5,5 N) 5,00	kaum vorhanden (0,5 N) 6,00	kaum vorhanden (1,5 N) 6,00	sehr gering (3,5 N) 5,00
kaum vorhanden (1 N) 6,00	sehr gering (3 N) 5,00	kaum vorhanden (< 0,1 N) 6,00	kaum vorhanden (< 0,1 N) 6,00	kaum vorhanden (1 N) 6,00
stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00
stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Steckverbindung) 3,00
2,49	**2,21**	**2,49**	**2,73**	**3,16**
2,58	**2,55**	**2,77**	**2,77**	**2,95**
Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**
zusätzliche Handbremse **-0,05**				
				beide Pedale nach 89000 Betätigungen defekt **+0,50**
gut 2,33	**gut 2,35**	**befriedigend 2,57**	**befriedigend 2,57**	**befriedigend 3,25**
befriedigend	**gut**	**sehr gut**	**gut**	**gut**
99,99 €	69,00 €	29,95 €	39,99 €	49,99 €
kein günstigeres Angebot gefunden	63,90 € (Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)	kein günstigeres Angebot gefunden	kein günstigeres Angebot gefunden	42,50 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
2,33 x 99,99 = 232,98 = befriedigend	2,35 x 69,00 = 162,15 = gut	2,57 x 29,95 = 76,97 = sehr gut	2,57 x 39,99 = 102,77 = gut	3,25 x 49,99 = 162,47 = gut

[5]sprich: „Ssander Foß Rääßing Whl" [6]sprich: „Gihmoh Sstrassmahster 360 Modena Foß GT" [7]sprich: „Gihmoh Tschallensch Rääßing Whl"

Testergebnisse im Detail für Playstation 2

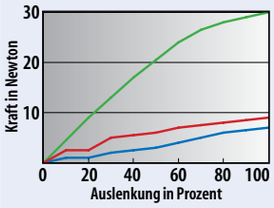
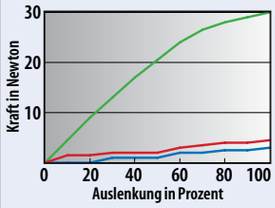
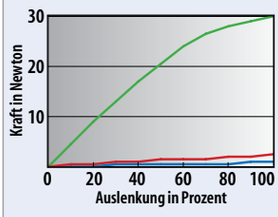
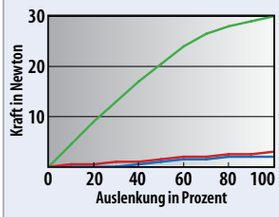
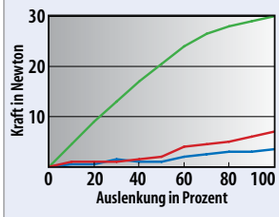
MODELL		Platz 6 Top Drive Force Wheel[1]		Platz 7 4 Gamers Jaguar Racing Wheel[2]		Platz 8 Lotus Dual Force Wheel[3]		Platz 9 Roadstar Steering Wheel[4]	
HERSTELLER	Gewichtung	Logic 3	Note	Big Ben	Note	Gamester	Note	Sunflex	Note
SERVICE									
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	sehr lang (60 Monate)	1,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	2%	08170-997029 (0,123 €/Min.)	1,98	01907-72220 (1,24 €/Min.)	5,49	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96	02371-93570 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.logic3.com)	6,00	keine (www.bigben-interactive.de)	6,00	keine (www.kochmedia.com)	6,00	keine (www.sunflex-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	08170-997029 (0,123 €/Min.)		02271-498590 (0,123 €/Min.)		089-85795425 (0,123 €/Min.)		02371-93570 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	08170-997028 (0,123 €/Min.)		keins		089-85795241(0,123 €/Min.)		02371-935711 (0,123 €/Min.)	
Service insgesamt	**7%**		**2,99**		**4,00**		**2,99**		**2,14**
INSTALLATION									
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „DTM Race Driver" (PS2), „The Simpsons – Road Rage" (Cube)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „F1 2002" (PS2), „Driven" (Cube)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Gran Turismo Concept 2002 Tokyo - Geneva" (PS2), „Wave Race – Blue Storm" (Cube)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Installation insgesamt	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	etwas knapp	**4,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**
BEDIENUNG									
Bedientasten (Anzahl, überprüft)	3%	sehr viele (16)	1,00	sehr viele (9)	1,00	sehr viele (15)	1,00	sehr viele (11)	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Steuerkreuz	4,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung	3,00
Lenksäule winkel-/höhenverstellbar (überprüft)	2%	ja/nein	3,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	unangenehm	4,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (200 cm)	3,00	durchschnittlich (200 cm)	3,00	durchschnittlich (200 cm)	3,00	lang (203 cm)	2,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (187 cm)	3,00	durchschnittlich (153 cm)	3,00	kurz (136 cm)	4,00	durchschnittlich (183 cm)	3,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert im Neuzustand, gemessen)	2%	zu gering (-73,16%)	5,00	gering (-56,70%)	4,00	viel zu gering (-89,30%)	6,00	gering (-55,96%)	4,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	30 - 80 Grad		45 Grad		10 Grad		60 Grad	
Neigungswinkel Pedale (linkes, rechtes Pedal, gemessen)	0%	15 - 35 Grad, 15 - 35 Grad		25 - 60 Grad, 25 - 60 Grad		35 - 65 Grad, 35 - 65 Grad		10 - 25 Grad, 10 - 25 Grad	
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	24 cm x 39 cm x 30 cm		29 cm x 28 cm x 23 cm		28 cm x 36 cm x 20 cm		21 cm x 24 cm x 25 cm	
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	22 cm x 16 cm x 9 cm		20 cm x 28 cm x 25 cm		21,5 cm x 28 cm x 16 cm		19cm x 17cm x 9cm	
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
Bedienung insgesamt	**30%**		**3,30**		**2,93**		**3,10**		**3,13**
QUALITÄT									
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	nicht bestanden (Lenkrad defekt)	6,00	nicht bestanden (Lenkrad defekt)	6,00	leichte Beschädigung (Kabeltülle ausgebrochen)	3,00
Dauertest Lenkrad (gemessen)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden	6,00	nicht bestanden (Lenkrad defekt)	6,00
Dauertest Pedale (gemessen)	5%	nicht bestanden (rechtes Pedal defekt)	6,00	nicht bestanden (rechtes Pedal defekt)	6,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (beide Pedale defekt)	6,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	durchschnittlich (200 N)	3,00	hoch (250 N)	2,00	durchschnittlich (230 N)	3,00	sehr gering (100 N)	5,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	durchschnittlich (90°)	3,00	durchschnittlich (105°)	3,00	durchschnittlich (100°)	3,00	durchschnittlich (105°)	3,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	gering (-11,22%)	2,00	überdurchschnittlich (-34,21%)	4,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert nach dem Dauertest, gemessen)	3%	viel zu gering (-84,38%)	6,00	viel zu gering (-90,91%)	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft grün: ideal rot: vor dem Test blau: nach dem Test									
		Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		Überdurchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Lenkwiderstandes deutlich spürbar		Wegen Totalausfalls vor Ende des Tests fehlt die „Nach-Test"-Kurve		Wegen Totalausfalls vor Ende des Tests fehlt die „Nach-Test"-Kurve	
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (15 N)	1,00	sehr hoch[8] (>150 N)	1,00	sehr hoch[8] (>150 N)	1,00	sehr hoch (20 N)	1,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (45 N)	1,00	sehr hoch[8] (>150 N)	1,00	sehr hoch[8] (>150 N)	1,00	sehr hoch (45 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	kaum vorhanden (1,5 N)	6,00	kaum vorhanden (1,5 N)	6,00	kaum vorhanden (2,5 N)	6,00	sehr hoch (18 N)	1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	kaum vorhanden (1 N)	6,00	kaum vorhanden (0,5 N)	6,00	kaum vorhanden (2,5 N)	6,00	hoch (13 N)	2,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Qualität insgesamt	**49,6%**		**3,12**		**3,76**		**4,02**		**3,44**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,96**		**3,24**		**3,33**		**3,01**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**	Rütteleffekt	**-0,20**		
ABWERTUNG		rechtes Pedal nach 89 000 Betätigungen defekt	**+0,50**	rechtes Pedal nach 89 000 Betätigungen defekt	**+0,50**	Lenkrad nach 89 000 Bewegungen defekt	**+0,50**	Lenkrad nach 89 000 Bewegungen defekt beide Pedale nach 89 000 Betätigungen defekt	**+0,50** **+0,50**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,26**	**ausreichend**	**3,54**	**ausreichend**	**3,63**	**ausreichend**	**4,01**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**befriedigend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		49,95 €		49,99 €		63,99 €		24,95 €	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		42,99 € (Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)		50,90 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-70036)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		3,26 x 49,95 = 162,84 = gut		3,54 x 49,99 = 176,96 = gut		3,63 x 63,99 = 232,28 = befriedigend		4,01 x 24,95 = 100,05 = gut	

[1]sprich: „Loddschick 3 Topp Draif Forß Whil" [2]sprich: „For Gäimers Dschägjuar Räißing Whil" [3]sprich: „Gäimster Lotus Dju-el Forß Whil" [4]sprich: „Ssannflex Rohdstar Sstihring Whil"

*ermittelt bei über 120 Händlern [8]wird am Tisch befestigt

Testergebnisse im Detail für Gamecube

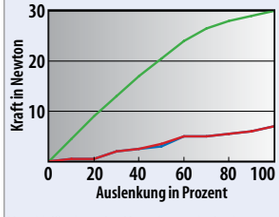
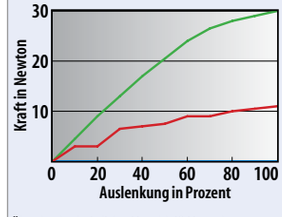
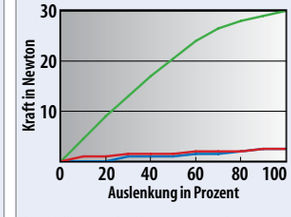
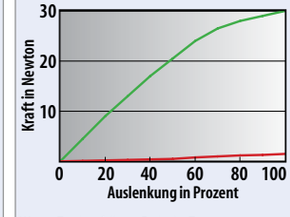
Computer Spiele Test-Sieger — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5
SL-3275 Cube Racing Wheel[5]	**Top Drive Wheel**	**GTZ 500 Wheel**	**Thrustmaster Challenge**[6] **2**	**Brooklyn Booster**[7] **5000**
Jöllenbeck	Logic 3	Saitek	Guillemot	Vidis
Note	Note	Note	Note	Note
normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	lang (36 Monate) 2,00
Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
01805-125133 (0,12 €/Min.) 1,96	08170-997029 (0,123 €/Min.) 1,98	089-54612710 (0,123 €/Min.) 1,98	01906-62789 (0,43 €/Min.) 4,44	040-51484048 (0,123 €/Min.) 1,98
keine (www.speed-link.com) 6,00	keine (www.logic3.com) 6,00	keine (www.saitek.de) 6,00	keine (www.thrustmaster.de) 6,00	keine (www.brooklyn.de) 6,00
keins	08170-997029 (0,123 €/Min.)	089-5467570 (0,123 €/Min.)	09123-96580 (0,123 €/Min.)	040-51484048 (0,123 €/Min.)
keins	08170-997028 (0,123 €/Min.)	089-54675741 (0,123 €/Min.)	09123-9658121 (0,123 €/Min.)	040-51484040 (0,123 €/Min.)
2,99	**2,99**	**2,99**	**3,70**	**2,57**
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
1,00	**1,00**	**1,00**	**1,00**	**1,00**
sehr knapp **5,49**	sehr knapp **4,00**	sehr knapp **3,50**	sehr knapp **4,00**	sehr knapp **3,50**
sehr viele (10) 1,00	sehr viele (9) 1,00	sehr viele (9) 1,00	sehr viele (11) 1,00	sehr viele (14) 1,00
einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00
Steuerkreuz, Gangschaltung, Mini-Steuerknüppel 2,00	Steuerkreuz 4,00	Gangschaltung 4,00	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00
nein/nein 6,00	ja/nein 3,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00
angenehm 2,00	unangenehm 4,00	unangenehm 4,00	unangenehm 4,00	unangenehm 4,00
normal 3,00	schwierig 4,00	normal 3,00	schwierig 4,00	schwierig 4,00
durchschnittlich 3,00	unangenehm 4,00	sehr unangenehm 5,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	unangenehm 4,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00
durchschnittlich (190 cm) 3,00	lang (222 cm) 2,00	durchschnittlich (200 cm) 3,00	lang (223 cm) 2,00	durchschnittlich (200 cm) 3,00
durchschnittlich (180 cm) 3,00	lang (240 cm) 2,00	durchschnittlich (170 cm) 3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	durchschnittlich (160 cm) 3,00
zu gering (-61,02%) 5,00	zu gering (-76,76%) 5,00	viel zu gering (-84,38%) 6,00	viel zu gering (-83,55%) 6,00	zu gering (-76,81%) 5,00
40 Grad	30 - 70 Grad	10 Grad	35 Grad	45 Grad
20 - 30 Grad, 15 - 30 Grad	40 - 55 Grad, 40 - 55 Grad	15 - 30 Grad, 5 - 15 Grad	entfällt, keine Pedale vorhanden	30 - 55 Grad, 30 - 55 Grad
28cm x 33,5cm x 24,5cm	20cm x 28cm x 28cm	25cm x 30cm x 28cm	24cm x 26cm x 20cm	42cm x 31cm x 30cm
29cm x 29,5cm x 17cm	20cm x 20cm x 13cm	24cm x 17cm x 10cm	entfällt, keine Pedale vorhanden	21cm x 26cm x 23cm
Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss	Gamecube-Spielgeräte-Anschluss
2,87	**3,37**	**3,67**	**3,83**	**3,50**
bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00
bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00
bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	nicht bestanden (rechtes Pedal defekt) 6,00
sehr gering (100 N) 5,00	sehr hoch (>300 N) 1,00	gering (160 N) 4,00	hoch (250 N) 2,00	sehr hoch (300 N) 1,00
sehr groß (135°) 1,00	sehr groß (135°) 1,00	gering (80°) 4,00	sehr groß (135°) 1,00	durchschnittlich (105°) 3,00
gering (-13,46%) 2,00	sehr gering (-8,52%) 1,00	sehr gering (-4,55%) 1,00	sehr gering (-3,68%) 1,00	sehr gering (-5,97%) 1,00
zu gering (-74,48%) 5,00	viel zu gering (-85,28%) 6,00	viel zu gering (-88,93%) 6,00	viel zu gering (-87,23%) 6,00	viel zu gering (-82,78%) 6,00
				
Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar
hoch (13 N) 2,00	gering (8 N) 4,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	durchschnittlich (9 N) 3,00
sehr hoch (70 N) 1,00	sehr hoch (30 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	sehr hoch[8] (>150 N) 1,00	durchschnittlich (10 N) 3,00
sehr gering (4 N) 5,00	sehr gering (3,5 N) 5,00	kaum vorhanden (1,0 N) 6,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	kaum vorhanden (1,0 N) 6,00
kaum vorhanden (2,5 N) 6,00	sehr gering (3 N) 5,00	kaum vorhanden (< 0,1 N) 6,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	kaum vorhanden (1,0 N) 6,00
stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00
stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	stabil (Kabeltülle) 1,00
2,59	**2,41**	**2,68**	**2,96**	**3,30**
2,58	**2,61**	**2,82**	**3,07**	**3,05**
Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**		Rütteleffekt **-0,20**
				rechtes Pedal nach 89 000 Betätigungen defekt **+0,50**
gut 2,38	**gut 2,41**	**befriedigend 2,62**	**befriedigend 3,07**	**befriedigend 3,35**
gut	**gut**	**sehr gut**	**gut**	**befriedigend**
79,99 €	**49,95 €**	**34,99 €**	**34,95 €**	**59,99 €**
kein günstigeres Angebot gefunden	**43,00 € (Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700-84683773)**	**28,00 € (Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700-84683773)**	**29,99 € (Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)**	**49,90 € (Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)**
2,38 x 79,99 = 190,38 = gut	2,41 x 49,95 = 120,38 = gut	2,62 x 34,99 = 91,67 = sehr gut	3,07 x 34,95 = 107,30 = gut	3,35 x 59,99 = 200,97 = befriedigend

[5] spricht: „Kjuhb Raißing Whil" [6] spricht: „Gihmoh Ssassmahster Tschallensch" [7] spricht: „Bruhklin Buhster"

Testergebnisse im Detail für Xbox

[1]sprich: „Mäd Kätz MC 2 Räißing Wihl" [2]sprich: „Gihmoh Ssrasstmahster 360 Modena Räißing Wihl" [3]sprich: „Gämster Lotus Pro Räißer"

	Test-Sieger			Preis-Leistungs-Sieger
	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4
MODELL	**MC 2 Racing Wheel**[1]	**Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel**[2]	**Adrenalin Wheel**	**Lotus Pro Racer**[3]
HERSTELLER	Mad Catz	Guillemot	Saitek	Gamester
Gewichtung	Note	Note	Note	Note
SERVICE				
Garantiedauer (Herstellerangabe) 3%	sehr lang (60 Monate) 1,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00
Garantieart (Herstellerangabe) 1%	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Kosten, überprüft) 2%	01805-62444533 (0,12 €/Min.) 1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.) 4,44	089-54612710 (0,123 €/Min.) 1,98	01805-656008 (0,12 €/Min.) 1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft) 1%	keine (www.madcatz.de) 6,00	keine (www.thrustmaster.de) 6,00	keine (www.saitek.de) 6,00	keine (www.kochmedia.com) 6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) 0%	09471-80920 (0,123 €/Min.)	09123-96580 (0,123 €/Min.)	089-5467570 (0,123 €/Min.)	089-85795425 (0,123 €/Min.)
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) 0%	09471-7017325 (0,123 €/Min.)	09123-9658121 (0,123 €/Min.)	089-54675741 (0,123 €/Min.)	089-85795241(0,123 €/Min.)
Service insgesamt **7%**	**2,13**	**3,70**	**2,99**	**2,99**
INSTALLATION				
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) 2%	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) 0,5%	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) 0,5%	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) 1,4%	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) 1%	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
Läuft mit „Ralli Sport Challenge" (Xbox) 2%	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
Läuft mit „F1 2002" (Xbox) 2%	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
Läuft mit „Project Gotham Racing" (Xbox) 2%	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
Installation insgesamt **11,4%**	**1,00**	**1,00**	**1,00**	**1,00**
BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT) 2%	etwas knapp **4,00**	etwas knapp **4,00**	etwas knapp **3,50**	etwas knapp **4,00**
BEDIENUNG				
Bedientasten (Anzahl, überprüft) 3%	sehr viele (11) 1,00	sehr viele (13) 1,00	sehr viele (8) 1,00	sehr viele (10) 1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft) 2%	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft) 4%	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00	Steuerkreuz, Gangschaltung 3,00	Steuerkreuz 4,00
Lenksäule winkel-/höhenverstellbar (überprüft) 2%	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft) 4%	durchschnittlich 3,00	unangenehm 4,00	durchschnittlich 3,00	durchschnittlich 3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft) 4%	normal 3,00	normal 3,00	gut 2,00	gut 2,00
Bedienung Pedale (überprüft) 3%	unangenehm 4,00	unangenehm 4,00	unangenehm 4,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft) 2%	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft) 2%	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen) 1%	sehr lang (297 cm) 1,00	sehr lang (294 cm) 1,00	sehr lang (294 cm) 1,00	sehr lang (298 cm) 1,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen) 1%	durchschnittlich (153 cm) 3,00	durchschnittlich (187 cm) 3,00	durchschnittlich (165 cm) 3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert im Neuzustand, gemessen) 2%	zu gering (-75,71%) 5,00	gering (-53,84%) 4,00	viel zu gering (-81,73%) 6,00	viel zu gering (-87,96%) 6,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen) 0%	50 Grad	5 Grad	25 Grad	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten
Neigungswinkel Pedale (linkes, rechtes Pedal, gemessen) 0%	0 - 35 Grad, 0 - 50 Grad	30 - 50 Grad, 30 - 50 Grad	0 - 25 Grad, 0 - 25 Grad	entfällt, keine Pedale vorhanden
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen) 0%	44 cm x 31 cm x 24 cm	31 cm x 31 cm x 25 cm	22,7 cm x 30 cm x 28 cm	16 cm x 16 cm x 2 cm
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen) 0%	35 cm x 20 cm x 13 cm	25 cm x 33 cm x 17 cm	22,1 cm x 20 cm x 16 cm	entfällt, keine Pedale vorhanden
Verbindungsstecker (überprüft) 0%	Xbox-Spielgeräte-Anschluss	Xbox-Spielgeräte-Anschluss	Xbox-Spielgeräte-Anschluss	Xbox-Spielgeräte-Anschluss
Bedienung insgesamt **30%**	**3,17**	**3,23**	**3,10**	**3,53**
QUALITÄT				
Falltest (überprüft) 5%	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00
Dauertest Lenkrad (gemessen) 5%	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	nicht bestanden (Lenkrad defekt) 6,00
Dauertest Pedale (gemessen) 5%	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen) 3%	sehr hoch (>300 N) 1,00	gering (150 N) 4,00	durchschnittlich (200 N) 3,00	sehr hoch (>300 N) 1,00
Lenkwinkel (gemessen) 2%	sehr groß (150°) 1,00	gering (75°) 4,00	durchschnittlich (90°) 3,00	viel zu gering (30°) 6,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen) 5%	sehr gering (-0,22%) 1,00	überdurchschnittlich (-37,07%) 4,00	sehr gering (-4,23%) 1,00	Dauertest nicht bestanden 6,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert nach dem Dauertest, gemessen) 3%	zu gering (-75,93%) 5,00	viel zu gering (-90,91%) 6,00	viel zu gering (-85,96%) 6,00	Dauertest nicht bestanden 6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft grün: ideal rot: vor dem Test blau: nach dem Test				
	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Überdurchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Lenkwiderstandes deutlich spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Wegen Totalausfalls vor Ende des Tests fehlt die „Nach-Test"-Kurve
Rutschfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen) 5%	sehr hoch (20 N) 1,00	sehr hoch[4] (>150 N) 1,00	sehr gering (3,5 N) 5,00	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten 1,00
Rutschfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen) 5%	sehr hoch (38 N) 1,00	sehr hoch[4] (>150 N) 1,00	gering (6 N) 4,00	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten 1,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen) 5%	gering (7 N) 4,00	sehr gering (5,5 N) 5,00	kaum vorhanden (2,5 N) 6,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00
Rutschfestigkeit Pedale auf Holzboden (Kraft in Newton, gemessen) 5%	sehr gering (5 N) 5,00	sehr gering (3 N) 5,00	kaum vorhanden (1,5 N) 6,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft) 0,8%	stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00	stabil (Kabeltülle) 1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft) 0,8%	stabil (Kabeltülle) 1,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00
Qualität insgesamt **49,6%**	**1,95**	**2,71**	**3,28**	**4,10**
ZWISCHENNOTE 100,0%	**2,26**	**2,77**	**2,95**	**3,50**
AUFWERTUNG	Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**	Rütteleffekt **-0,20**
ABWERTUNG				Lenkrad nach 89 000 Bewegungen defekt **+0,50**
TESTERGEBNIS	**gut 2,06**	**befriedigend 2,57**	**befriedigend 2,75**	**ausreichend 3,80**
PREIS/LEISTUNG	**gut**	**befriedigend**	**gut**	**gut**
Preis (laut Hersteller)	79,95 €	79,95 €	59,99 €	39,99 €
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand*)	68,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	30,99 € (Playcom, Erfurt, Tel. 0361-49290)	44,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	35,00 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-70036)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)	2,06 x 79,95 = 164,70 = gut	2,57 x 79,95 = 205,47 = befriedigend	2,75 x 59,99 = 164,97 = gut	3,80 x 39,99 = 151,96 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern [4]wird am Tisch befestigt

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat 22 Lenkräder einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Lenkräder 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.
- Keines der getesteten Lenkräder durfte mehr als 150 Euro kosten.
- Die getesteten Lenkräder sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Lenkrad-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 — Microsoft Sidewinder FFB[1] Wheel USB — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	129,00 €



Mit den kleinen Schaltwippen links und rechts an der Rückseite des Lenkradkranzes wechseln Sie, wie in der Original-Formel 1, die Gänge Ihres Rennwagens.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Angenehmes Griffgefühl
- ⊕ Bedienelemente gut erreichbar
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim

[1] FFB = Force Feedback

PC: Platz 2 — SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel[2] — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €



Das „SL-6680 Blue Lightning Racing Wheels" lässt sich sowohl am Computer (abgebildeter Schalter auf „PC") als auch an Playstation, PS One, und Playstation 2 (Schalter auf „PSX") betreiben.

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Lässt sich auch an der Playstation betreiben
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

[2] Hersteller: Jöllenbeck

PC: Platz 3 — Saitek R440 Force Feedback Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	99,00 €



Das mitgelieferte Programm „Saitek Smart Technology" ermöglicht Ihnen, alle Tasten des Lenkrades individuell mit den von Ihnen gewünschten Funktionen zu belegen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Bedienelemente gut erreichbar
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC: Platz 4 — Trust FF 380 Force Feedback Racemaster



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,95 €



Das Podest bietet den Füßen eine bequeme Ruheposition und verhindert zudem das Wegrutschen der Pedale. Leider sind Gas- und Bremspedal etwas zu klein und daher eher schwierig zu betätigen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Gaspedal nach Verschleißtest defekt
- ⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

PS 2: Platz 1 — SL-4350 Thunder Force Racing Wheel[3] — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	99,99 €



Wie im richtigen Auto: Das „SL-4350 Thunder Force Racing Wheel" von Jöllenbeck hat eine voll funktionsfähige Handbremse hinter dem Schaltknüppel.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Zusätzliche Handbremse
- ⊕ Lenkradanschlag sehr hoch belastbar
- ⊖ Bedienelemente schlecht erreichbar
- ⊖ Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

[3] Hersteller: Jöllenbeck

PS 2: Platz 2 — Guillemot Thrustmaster 360 Modena Force GT



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	69,00 €



Steht dieser Schalter auf „No Vibrations", dann ist der Rütteleffekt abgeschaltet. In der Stellung „Vibration" überträgt das Gerät leichte, bei „Force Effects" starke Erschütterungen – etwa bei Kollisionen – auf das Lenkrad.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Lenkradanschlag hoch belastbar
- ⊖ Bedienelemente schlecht erreichbar
- ⊖ Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

PS 2: Platz 3 — Thrustmaster Challenge Racing Wheel[1] — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	29,95 €



Ein zusätzliches Steuerkreuz am „Thrustmaster Challenge Racing Wheel" vereinfacht die Bedienung von Menüs in Playstation-Rennspielen.

- Sehr günstiger Preis
- Rütteleffekt

- Bedienelemente schlecht erreichbar
- Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

[1] Hersteller: Guillemot

PS 2: Platz 3 — Jöllenbeck SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €



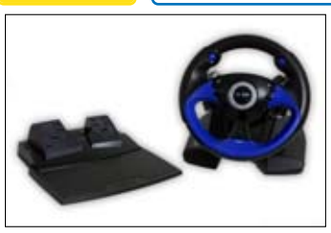
Guten Halt auf Schreibtischen mit unterschiedlichen Oberflächen gewähren die vier Saugnäpfe unten am „SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel" von Jöllenbeck.

- Rütteleffekt
- Lässt sich auch am Computer betreiben

- Leichte Beschädigung beim Falltest
- Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS 2: Platz 5 — Saitek RX 500 Racing Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,99 €



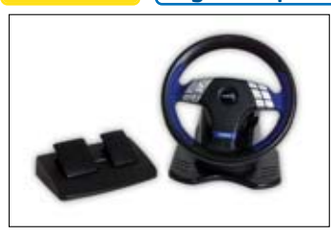
Das Schalten erfolgt am „Saitek RX 500 Racing Wheel", wie im richtigen Rennwagen, über zwei Schaltwippen an der Rückseite des Lenkradkranzes.

- Rütteleffekt
- Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

- Leichte Beschädigung beim Falltest
- Gas- und Bremspedal nach Dauertest defekt

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PS 2: Platz 6 — Logic 3 Top Drive Force Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,95 €



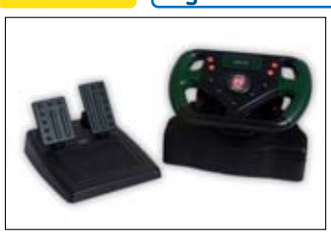
Ausstattung wie in modernen Autos: Das „Top Drive Force Wheel" von Logic 3 lässt sich in der Höhe verstellen und somit optimal Ihrer Sitzposition anpassen.

- Rütteleffekt
- Lenkrad höhenverstellbar

- Gaspedal nach Verschleißtest defekt
- Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happenburg

PS 2: Platz 7 — Big Ben 4 Gamers Jaguar Racing Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,99 €



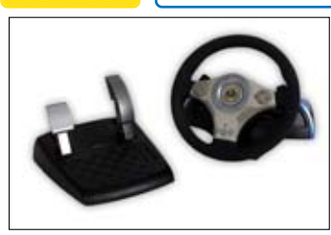
Doppelt hält besser: Drei Saugnäpfe an der Unterseite sorgen für optimalen Halt auf der Schreibtischplatte. Zusätzlich wird das Gerät mit einer Art Schraubzwinge an der Tischkante befestigt.

- Rütteleffekt

- Falltest nicht bestanden
- Gaspedal nach Verschleißtest defekt
- Drehwiderstand gering

Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim

PS 2: Platz 8 — Gamester Lotus Dual Force Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	63,99 €



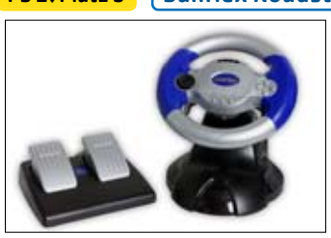
Die Pedalerie des „Lotus Dual Force Wheel" ist etwas merkwürdig gestaltet: Das Gaspedal (rechts) ist fast doppelt so groß wie das Bremspedal (links).

- Rütteleffekt

- Falltest nicht bestanden
- Lenkrad nach Dauertest defekt
- Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg

PS 2: Platz 9 — Sunflex Roadstar Steering Wheel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	24,95 €



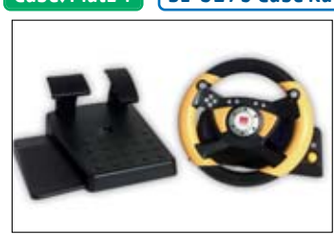
Das Sunflex-Lenkrad ist zwar in der Höhe verstellbar, jedoch lässt sich die gewünschte Position nicht fixieren. Eine Feder im Innern stellt das Lenkrad immer wieder in die Ausgangsposition zurück – unsinnig!

- Rütteleffekt
- Sehr lange Garantiezeit

- Leichte Beschädigung beim Falltest
- Lenkrad, Gas- und Bremspedal nach Dauertest defekt

Infos bei: Sunflex GmbH, Hombrucher Weg 7, 58638 Iserlohn

Cube: Platz 1 — SL-3275 Cube Racing Wheel[2] — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	79,99 €



Mit diesem Schalter lässt sich die Empfindlichkeit beim Lenkradeinschlag regulieren. Steht der Schalter auf „LO", dann werden Lenkbewegungen nicht so stark und unmittelbar umgesetzt wie in Stellung „HI".

- Rütteleffekt
- Angehmes Griffgefühl
- Sehr großer Drehwinkel

- Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

[2] Hersteller: Jöllenbeck

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Cube: Platz 2 — Logic 3 Top Drive Wheel



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,95 €



Zwei Bedientasten und ein Steuerkreuz verbergen sich am „Top Drive Wheel“ von Logic 3 unter einer Klappe. Das sieht gut aus, erschwert aber die Bedienung.

- Rütteleffekt
- Sehr großer Drehwinkel
- Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

- Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happenburg

Cube: Platz 3 — Saitek GTZ 500 Wheel — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	34,99 €



Am oberen Rand des Lenkradkranzes befinden sich beim „Saitek GTZ 500 Wheel“ die bekannten Gamecube-Bedientasten **A** und **B**, die hier bequem mit den Zeigefingern zu erreichen sind.

- Sehr günstiger Preis
- Rütteleffekt

- Drehwiderstand viel zu gering
- Kleiner Drehwinkel

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Cube: Platz 4 — Guillemot Thrustmaster Challenge 2



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	34,95 €



Mit diesem Knopf lässt sich der Rütteleffekt ein- und ausschalten. Wer keine Lust hat, Abflüge von der Fahrbahn ständig hautnah zu spüren, schaltet die „lästigen“ Vibrationen also einfach ab.

- Sehr großer Drehwinkel
- Lenkradanschlag hoch belastbar

- Gas- und Bremspedal fehlen
- Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Cube: Platz 5 — Vidis Brooklyn Booster 5000



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	59,99 €



Mithilfe der Taste „Programm“ können Sie alle nicht unmittelbar fürs Fahren benötigten Tasten am „Vidis Brooklyn Booster 5000“ individuell mit den Spielfunktionen Ihrer Wahl belegen.

- Rütteleffekt
- Lange Garantiezeit
- Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

- Gaspedal nach Dauertest defekt
- Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

Xbox: Platz 1 — Mad Catz MC 2 Racing Wheel — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	79,95 €



An der Oberseite des „Mad Catz MC 2 Racing Wheel“ befindet sich ein Einschub für Speicherkarten. Mit diesem Zubehör (nicht im Lieferumfang) schaffen Sie zusätzlichen Platz zur Archivierung von Spielständen.

- Rütteleffekt
- Sehr lange Garantiezeit
- Sehr großer Drehwinkel
- Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

- Drehwiderstand zu gering

Infos bei: NBG GmbH, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld

Xbox: Platz 2 — Guillemot Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,95 €



Sollten Sie keinen Platz für die Befestigung des Lenkrades am Tisch haben, so helfen Ihnen sicher diese zwei Bügel weiter. Damit können Sie das Lenkrad bequem auf die Oberschenkel setzen.

- Rütteleffekt

- Geringer Drehwiderstand
- Kleiner Drehwinkel

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Xbox: Platz 3 — Saitek Adrenalin Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,99 €



Das „Saitek Adrenalin Wheel“ hat links im Lenkradkranz ein Steuerkreuz, rechts nicht weniger als vier Tasten. Im hektischen Renngeschehen kann diese Anordnung schon mal zu fummeliger Tastensuche führen.

- Rütteleffekt

- Drehwiderstand viel zu gering
- Sehr geringe Rutschfestigkeit auf Holztischen

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Xbox: Platz 4 — Gamester Lotus Pro Racer — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €



Gewöhnungsbedürftig ist die Handhabung des „Lotus Pro Racer“ von Gamester: Zum Steuern des Rennwagens wird nur die linke Hälfte des Lenkradkranzes gedreht, die rechte jedoch festgehalten.

- Sehr günstiger Preis
- Rütteleffekt

- Lenkrad nach Dauertest defekt
- Gas- und Bremspedal fehlen
- Viel zu kleiner Drehwinkel

Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FESTPLATTE OPTIMIEREN

Platte putzen



Foto: defd-FIT FOR FUN/Tony Wacker, Motage: Computerbild-Spiele

Ihre Lieblingsspiele ärgern Sie mit immer längeren Ladezeiten? Das ist oft nur die Folge eines Daten-Durcheinanders auf der Festplatte. Dagegen hilft nur Platte putzen – also Ordnung schaffen

Die meisten Computer leiden unter diesem Übel: Mit der Zeit dauert es immer länger, Programme zu starten. Schuld daran ist unter anderem die Art und Weise, mit der das Betriebssystem Windows Spiele und andere Programme auf der Festplatte speichert. Das passiert nämlich recht willkürlich – eben da, wo gerade Platz frei ist. Sollte das Programm zudem größer als der an dieser Stelle vorhandene Platz sein, werden die restlichen Programmteile einfach in andere freie Bereiche der Festplatte geschrieben, das Programm ist damit in kleinere Elemente zersplittert, also „fragmentiert". Die einzelnen Bestandteile müssen beim Einladen in den **Hauptspeicher** S.220 wieder zusammengesucht und -gesetzt werden. Das braucht seine Zeit.

Außerdem sammelt sich allmählich Datenmüll an, etwa nicht mehr genutzte Spiele, überflüssige Programme oder Reste von fehlgeschlagenen Installationen. Diese Daten zu löschen, ist sinnvoll und schafft Platz. Allerdings entstehen dadurch erst die nicht erwünschten, kreuz und quer über die Festplatte verteilten freien Bereiche.

Windows bietet gleich mehrere Möglichkeiten an, die Daten wieder „in Reih' und Glied" aufzustellen, beispielsweise die so genannte Datenträgerbereinigung. Dieses Hilfsprogramm sucht die Festplatte nach bestimmten Dateien ab, deren Inhalt bedenkenlos gelöscht werden kann. So entsteht „neuer" Speicherplatz.

Damit alle Programme schnell in den Hauptspeicher geladen werden können, ist überdies eine so genannte Defragmentierung erforderlich. Das Defragmentierungs-Programm sorgt dafür, dass wild auf der Festplatte verstreute Programmteile wieder zusammengefügt werden und dann schnell „am Stück" geladen werden können.

So ein Festplattenputz kann durchaus einige Zeit in Anspruch nehmen. Abhängig davon, wie weit die Festplatte gefüllt ist, kann das ein paar Stunden dauern – allerdings nur beim ersten Mal. Wenn Sie den Ordungsdienst alle zwei Monate ran lassen, geht's auf jeden Fall schneller.

Zuweilen entdeckt die Defragmentierung fehlerhafte Dateien. Dann verweist sie auf die so genannte Scandisc-Funktion, die Schäden aufspürt und auch gleich repariert. Besonders fix geht das mit der Standard-Prüfung. Die untersucht lediglich Dateien, Ordner und das Inhaltsverzeichnis einer Festplatte. Wer gründlich sein will oder defekte Bereiche auf der Festplatte vermutet, kann einen Oberflächentest laufen lassen. Der benötigt sehr viel Zeit, mitunter mehrere Stunden. Falls er sehr viele Fehler zu Tage fördert, kann das ein Hinweis auf einen Defekt der Festplatte sein. In so einem Fall fragen Sie Ihren Händler, ob ein problemloser Austausch möglich ist. Natürlich können Sie Scandisc auch als eigenständiges Programm starten.

Besonderen Komfort bei der Laufwerkspflege bietet der Windows-Wartungsassistent. Der löscht überflüssige Dateien, sucht nach Fehlern auf der Festplatte und defragmentiert in einem Arbeitsgang. Automatisch und sogar täglich in einem vorab bestimmten Zeitraum. Damit er seine Arbeit erledigen kann, muss der PC allerdings termingerecht eingeschaltet sein. Sonst wird es nichts mit der flotten Platte.

RATGEBER-THEMEN

PC-Einzelteile bestimmen	Heft	11/2002
Spiele-Tipps im Internet finden	Heft	12/2002
Festplatte mit Windows-Einstellungen optimieren	**Heft**	**1/2003**
Das optimale TV-Kabel für Videospiele-Konsolen	Heft	2/2003
Xbox vernetzen	Heft	3/2003

Scandisk

Fehlerhafte Daten stören den Leseprozess auf der Festplatte. Scandisc repariert den Schaden nach ein paar Mausklicks

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

2 Im daraufhin geöffneten Menü ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, im nächsten Menü auf Zubehör und in einem weiteren Menü schließlich auf den Eintrag Systemprogramme.

3 Klicken Sie dann auf den Eintrag ScanDisk.

4 Im folgenden Fenster wählen Sie per Mausklick das Laufwerk aus, dessen Daten auf Fehler untersucht und dann gegebenenfalls repariert werden sollen.

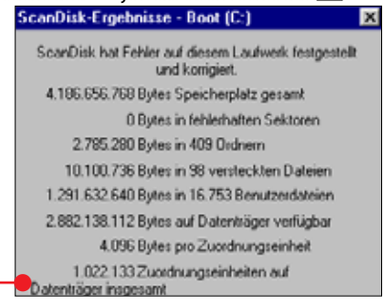


5 Anschließend legen Sie die Prüfart fest. Meistens reicht die Standard-Variante aus. Die Intensiv-Prüfung sollten Sie nutzen, falls Ihr Computer häufiger „abstürzt". Um eine Prüfart zu wählen, klicken Sie in den Kreis ○ davor, so dass ein Punkt ◉ darin gesetzt wird.

6 Fehler sollten Sie automatisch beseitigen lassen. Klicken Sie dazu in den kleinen Kasten vor Fehler automatisch korrigieren, so dass darin ein Haken ☑ zu sehen ist.

7 Um mit der Fehlersuche und -beseitigung zu beginnen, klicken Sie auf Starten. Ein blauer Balken informiert Sie über den Fortgang der Suche.

8 Nach der Fehlersuche wird ein Fenster geöffnet, dass Sie über das Ergebnis informiert. Um dieses und weitere noch geöffnete Fenster zu schließen, klicken Sie einfach jeweils oben rechts auf ☒.



Defragmentierung

Die Defragmentierung sucht nach zusammengehörigen, aber auf der Festplatte versprengten Daten, sammelt sie auf und legt sie in Reih' und Glied wieder ab

1 Schließen Sie gegebenenfalls alle laufenden Programme – dazu gehören auch etwaige Anti-Viren-Programme. Um einen möglicherweise aktivierten Bildschirmschoner abzuschalten, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle des Bildschirms. Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie auf Eigenschaften, im dann geöffneten Fenster Eigenschaften von Anzeige oben auf Bildschirmschoner und dann auf .



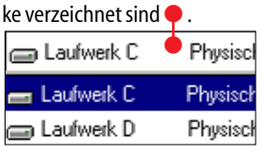
Daraufhin wird eine Liste aufgeklappt, in der Sie auf den Eintrag (Kein) klicken. Mit einem Klick auf OK schalten Sie den Bildschirmschoner ab.

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

3 Im daraufhin geöffneten Menü führen Sie den Mauszeiger auf Programme, im nächsten Menü auf Zubehör und in einem weiteren Menü auf Systemprogramme.

4 Klicken Sie auf den Eintrag Defragmentierung.

5 Im daraufhin geöffneten Fenster Laufwerk wählen entscheiden Sie sich für das Laufwerk, dessen Daten Sie defragmentieren möchten. Wird das entsprechende Laufwerk bereits im Fenster gezeigt, klicken Sie auf OK. Andernfalls klicken Sie erst auf , um eine Liste aufzurufen, in der gegebenenfalls weitere Laufwerke verzeichnet sind.



Sollten in der Liste nicht alle Laufwerke zu sehen sein, klicken Sie so oft auf oder auf , bis sie sichtbar sind. Klicken Sie in der Liste auf das gewünschte Laufwerk, um es auszuwählen, oder klicken Sie auf Alle Festplatten, um anschließend alle Laufwerke hintereinander defragmentieren zu lassen. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

6 Die Defragmentierung beginnt nun. In dem Fenster Defragmentierung von Laufwerk zeigt ein blauer Balken den Fortschritt des Vorgangs .



Der kann – je nachdem, wie weit die Festplatte gefüllt ist – eine Stunde und länger dauern. Klicken Sie im Fenster auf Details einblenden, wird ein neues, Bildschirm füllendes Fenster geöffnet , in



dem Sie den Prozess der Defragmentierung Schritt für Schritt vefolgen können. Wenn Sie auf Symbole klicken, wird die Bedeutung der Symbole und Farben in einem Feld erklärt. Um das kleine Symbol-Fenster zu schließen, klicken Sie auf Schließen. Zum Schließen des Detail-Fensters klicken Sie auf Keine Details. Ist die Defragmentierung abgeschlossen, wird das Programm automatisch beendet. Sollten Sie die Meldung sehen,



klicken Sie einfach auf Ja, um sie zu schließen.

7 Sollten Sie während des laufenden Defragmentierungsprozesses das Fenster Fehler beim Defragmentieren sehen, klicken Sie darin auf die Schaltfläche Hilfe.

8 Im folgenden Fenster Hilfe zu Windows klicken Sie in der rechten Hälfte auf Klicken Sie hierauf, um die Scandisc-Fehlersuche zu aktivieren. Lesen Sie dann weiter ab Schritt 4 im Kasten „Scandisc". Anschließend müssen Sie die Defragmentierung von vorn beginnen.

Datenträgerbereinigung

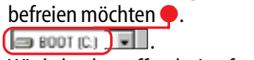
In bestimmten Ordnern sammeln sich überflüssige Daten. Die Datenträgerbereinigung entfernt sie

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

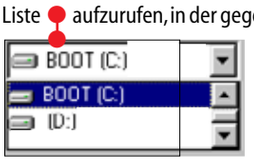
2 Im daraufhin geöffneten Menü ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, im nächsten Menü auf Zubehör und schließlich auf die Zeile Systemprogramme.

3 Klicken Sie auf den Eintrag Datenträgerbereinigung.

4 In daraufhin geöffneten Fenster Laufwerk wählen wählen Sie das Laufwerk aus, das Sie von überflüssigen Daten befreien möchten .



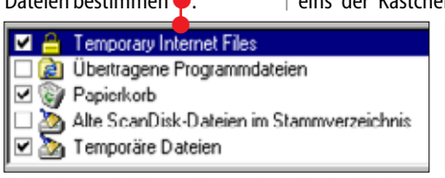
Wird das betreffende Laufwerk bereits im Fenster gezeigt, klicken Sie auf OK. Andernfalls klicken Sie erst auf , um eine Liste aufzurufen, in der gegebenenfalls weitere Laufwerke verzeichnet sind, die mit der Datenträgerbereinigung bearbeitet werden können.



Sollten in der Liste nicht alle Laufwerke zu sehen sein, klicken Sie so oft auf oder , bis sie sichtbar sind.

Klicken Sie in der Liste auf das gewünschte Laufwerk, um es zur Datenträgerbereinigung auszuwählen. Klicken Sie dann auf OK.

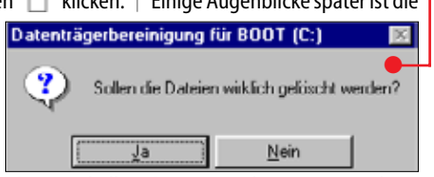
5 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet, in dem Sie die Ordner mit zu löschenden Dateien bestimmen .



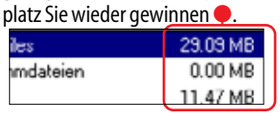
Jeder Ordner, vor dem ein Haken steht, wird geleert. Beim ersten Mal sollten die Dateien unter Temporary Internet Files, Papierkorb und Temporäre Dateien geleert werden, sofern die gezeigt werden. Sie setzen oder löschen einen Haken , indem Sie in eins der Kästchen klicken.

6 Um die Datenträgerbereinigung für die gewählten Ordner auszulösen, klicken Sie auf OK.

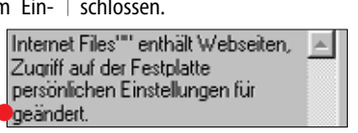
7 Die Frage im daraufhin geöffneten Fenster beantworten Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja. Einige Augenblicke später ist die Datenträgerbereinigung abgeschlossen.



Außerdem wird Ihnen hier auch gezeigt, wie viel freien Speicherplatz Sie wieder gewinnen .



Zusätzlich können Sie unterhalb der Ordnerliste zu jedem Eintrag, den Sie blau markiert haben, nähere Erläuterungen sehen, zum Beispiel .



Wartungs-Assistent

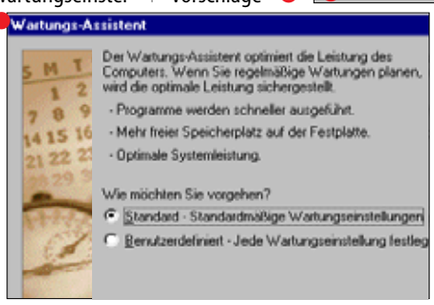
Möchten Sie das Aufräumen der Festplatte nicht jedes Mal von Hand starten, betrauen Sie einfach den Wartungsassistenten mit diesen Aufgaben. Er erledigt sie automatisch

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

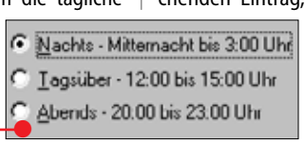
2 Im daraufhin geöffneten Menü ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, im nächsten Menü auf Zubehör und schließlich auf die Zeile Systemprogramme.

3 Klicken Sie auf den Eintrag Wartungs-Assistent.

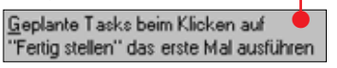
4 Im folgenden Fenster legen Sie die Wartungseinstellung fest . Vorgewählt ist die in den meisten Fällen völlig ausreichende Standard-Einstellung. Klicken Sie also einfach auf Weiter >.



5 Im daraufhin geöffneten Fenster bestimmen Sie den Zeitraum, in dem die tägliche Wartung vorgenommen werden soll. Um einen der drei Vorschläge zu übernehmen, klicken Sie in den Kreis vor dem entsprechenden Eintrag, so dass darin ein Punkt zu sehen ist. Bedenken Sie, dass der Computer im gewählten Zeitraum eingeschaltet sein muss. Anschließend klicken Sie auf Weiter >.



6 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf Fertig stellen, so findet die Wartung täglich im gewählten Zeitraum statt. Wollen Sie die Inspektion beim ersten Mal sofort ausführen lassen, klicken Sie erst in das Kästchen vor ,



so dass ein Haken zu sehen ist. Erst dann klicken Sie auf Fertig stellen. Die nun beginnende Wartung, insbesondere die Defragmentierung, kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Je nach gerade aktiver Wartungs-Funktion werden verschiedene Fenster geöffnet und geschlossen, die den Fortschritt der Arbeiten zeigen. Ist seine Arbeit erledigt, so wird das Wartungs-Programm automatisch beendet.

LEICHT GEMACHT

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

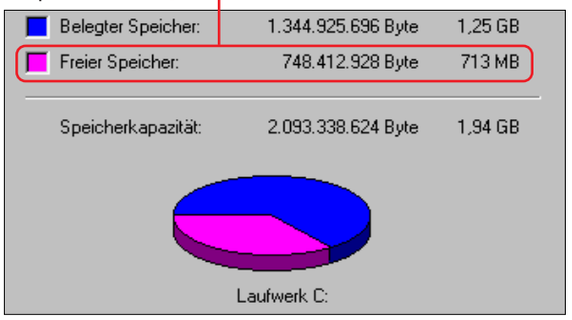
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

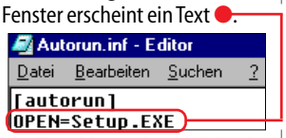


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

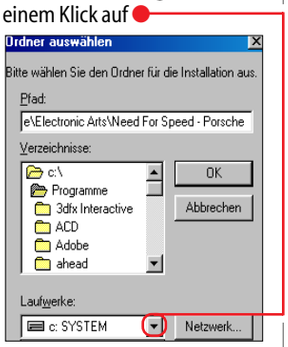
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

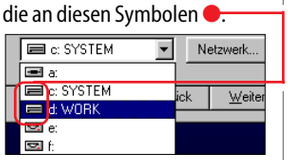
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



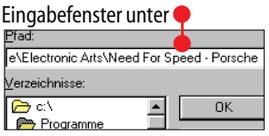
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.220 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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

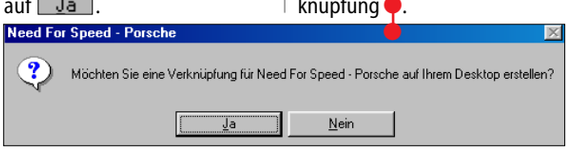


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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

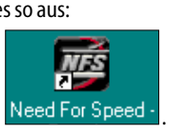


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

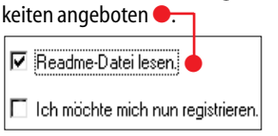
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.



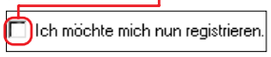


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei" (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader".

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

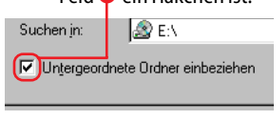
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

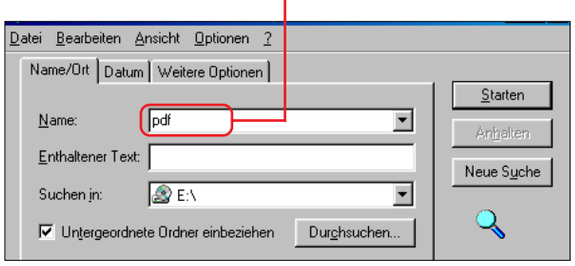
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf , und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

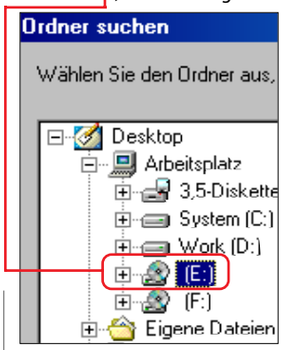
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





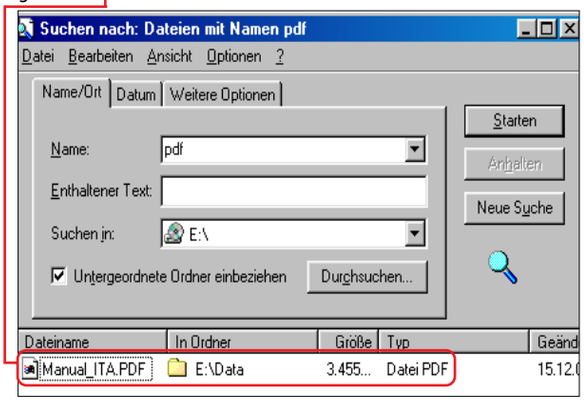
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet , und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld .



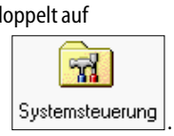
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

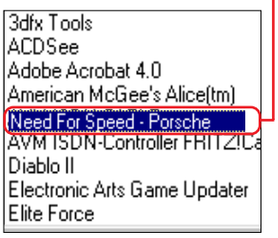


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel .



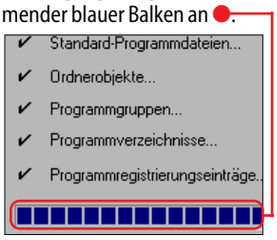
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an .

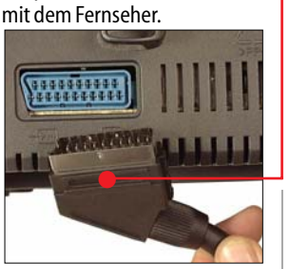


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL-MODIFIKATIONEN

Karten-Spiel

Wenn der Spaß mit dem Lieblingsspiel ausgereizt und keine Fortsetzung in Sicht ist – dann versuchen Sie es doch mal mit Erweiterungen aus dem Internet

Nach 40 Stunden ist der Spielspaß vorbei. Gerade haben Sie die letzte Stufe von „Dungeon Siege“[1] durchgespielt – die Abenteuersaga ist gelaufen. So mancher Fan würde viel darum geben, noch ein bisschen weiter spielen zu können, ein paar andere Monster zu vermöbeln, seiner Spielfigur noch ein paar Erfahrungspunkte mehr zu gönnen. Alles kein Problem, denn: Im Internet warten neue Herausforderungen.

Das weltweite Datennetz hält für eine Vielzahl von Spielen unzählige Erweiterungen bereit – und alle kostenlos. Freunde von Rollenspielen, 3D-Actiontiteln und Strategieknüllern werden dabei am besten bedient.

Besonders beliebt sind so genannte „Maps“[2]. Das ist der englische Begriff für neue (Land-)karten oder Spielstufen. Sie enthalten beispielsweise neue Landschaften oder Gebäude, in denen der Spieler dann um weitere Punkte kämpfen oder Gegner bezwingen kann.

Einen Schritt weiter gehen die so genannten Modifikationen, kurz „Mods“ oder auch Module genannt. Die enthalten außer zusätzlichen Karten in der Regel auch noch eine komplett neue Geschichte oder spinnen die vorhandene Spielstory weiter. Manchmal bekommen Spielfiguren per Mod sogar neue Fähigkeiten verpasst.

Wenn dann auch noch die Grafik nicht wiederzuerkennen ist, ganz andere Gegner im Spiel auftauchen und der gesamte Aufbau nur noch entfernt an das Original erinnert, also gewissermaßen ein völlig neues Spiel entsteht, dann spricht man von einer „Total Conversion[3]“ (auf Deutsch: Komplettumstellung).

Besonders für Fans des Actionspiels „Half-Life[4]“ (deutsche Version) ist das Internet eine wahre Fundgrube. Wohl für kein anderes Spiel gibt es mehr neue Karten, Modifikationen und Total Conversions. Das drei Jahre alte Spiel, das technisch mit aktuellen Titeln längst nicht mehr Schritt halten kann, ist nicht zuletzt wegen dieses Variantenreichtums bei vielen Spielern immer noch sehr beliebt.

Wer viel Abwechslung im „Kleiderschrank“ schätzt, findet ebenfalls Nützliches und Witziges im Internet, etwa neue Klamotten oder gar Austauschkörper für die eigene Spielfigur. Und wenn der „Hauptdarsteller“ ein Auto ist, dann können Sie dem mithilfe online angebotener Ergänzungen eine andere Karosserie mit schickerer Lackierung verpassen.

Sie sehen, es gibt eine Menge Möglichkeiten, einem alten Spiel wieder zu neuem Glanz zu verhelfen. Man muss nur wissen, wo und wie. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand von sechs Spielen, wie Sie einzelne Spiel-Erweiterungen installieren und wo Sie die im Internet finden.



Auf zu neuen Ufern: Mit neuen Spiel-Modulen für „Neverwinter Nights“ ist stundenlager Spielspaß garantiert.

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

Flüsterleise Computer durch spezielle Kühlsysteme	Heft	12/2002
Neue Spielstufen und Spielmodelle 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

Wichtiger Hinweis

Bevor Sie Spiel-Modifikationen installieren, sollten Sie immer erst eine Sicherheitskopie (Backup) Ihrer vorhandenen Spielstände erstellen. Wie sie dabei vorgehen, ist im Ratgeber, Heft 5/2002, Seite 158, ausführlich erklärt.

Zum Entpacken von Dateien benötigen Sie ein Entpackprogramm wie Winzip. Installation und Funktionsweise finden Sie in Heft 9/2002 ab Seite 131 erklärt. Sie bekommen Winzip im Internet unter www.winzip.de.

[1] sprich: „Dannschen Ssihdsch“ [2] sprich: „Mäpp“ [3] sprich: „Tohtel Konwörschen“ [4] sprich: „Hahf-Laif“

Neue Mehrspieler-Karten für Age of Wonders 2

Nachfolgend wird beschrieben, wie Sie eine neue Mehrspieler-Karte aus dem Internet herunterladen und einrichten

1 Stellen Sie zunächst eine Internet-Verbindung zu der Seite www.aow2maps.de her.

2 Sobald die Seite vollständig geladen ist, klicken Sie auf Karten-Archiv.

3 Dann haben Sie die Auswahl zwischen Mehrspieler- und Einzelspielerkarten.



Klicken Sie beispielsweise auf den Eintrag Multiplayer Karten, um die Auswahl für Mehrspielerkarten zu öffnen.

4 Wählen Sie hier Ihre gewünschte Karte aus, etwa Fantasy-Saga.

5 Dann öffnet sich ein neues Fenster. Klicken Sie hier am Ende der Seite auf Download. Der Ladevorgang wird automatisch eingeleitet. Klicken Sie auf OK und danach auf Speichern. Sie können an der Datei-Endung .ahm-Dokument erkennen, dass die neue Karte nicht in einem komprimierten Dateiformat vorliegt. Ansonsten hätte sie die Endung **.zip** oder **.rar**. Sie können sie daher direkt in das Spielverzeichnis von „Age of Wonders 2" herunterladen, ohne Sie vorher entpacken zu müssen.

6 Wählen Sie dazu das Verzeichnis aus, in welches Sie das Spiel installiert haben. Klicken Sie in diesem Fall oben auf ▾, und wählen Sie Win00 (C:) aus.

7 Klicken Sie anschließend doppelt auf Programme und danach nacheinander doppelt auf die Ordner Age of Wonders II, Scenario und Custom. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Speichern.

8 Falls Sie in einem Computer-Netzwerk spielen möchten, können Sie nach erfolgreichem Ladevorgang Ihre Internet-Verbindung wieder trennen. Wollen Sie dagegen im Internet spielen, lassen Sie sie natürlich bestehen. Starten Sie dann wie gewohnt das Spiel.

9 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf SZENARIO. Dann können Sie wählen, ob Sie im Internet oder etwa im Netzwerk spielen möchten. Klicken Sie beispielsweise auf LAN, um ein Netzwerkspiel zu starten.

10 Klicken Sie danach auf Neues Spiel hosten, um selbst ein Netzwerkspiel zu eröffnen.

11 Wählen Sie hier aus der Liste die neue Karte fantasysaga mit einem Klick aus. Klicken Sie danach auf Auswählen.

12 Wählen Sie dann Ihre gewünschte Rasse aus, Ihre Mitspieler verfahren ebenso. Klicken Sie danach auf Start! und dann auf Start hier klicken, um das Spiel zu beginnen.



Alternative Adressen
aow2.heavengames.com/
www.leagueaow.com/

Neue Spiel-Module für Neverwinter Nights

In neuen so genannten Spielmodulen können Sie neue Abenteuer erleben oder Ihre Spielfigur ausgiebig trainieren – je nach Beschaffenheit des Moduls

1 Rufen Sie zunächst im Internet die Seite www.nwn-welt.de auf. Sobald die Seite vollständig geladen ist, klicken Sie unter DOWNLOADS auf Module.

2 Wählen Sie dann per Klick ein Spiel-Modul aus, etwa das Modul Die Straße nach Caer Camlin.

3 Danach wird eine neue Seite geladen. Klicken Sie hier auf Download.

Dann öffnet sich das bekannte Fenster Dateidownload. Legen Sie, wie Sie es gewohnt sind, einen Speicherort auf der Festplatte fest, und laden Sie die Datei aus dem Internet herunter.

4 Daraufhin können Sie die Verbindung zum Internet trennen und das Internet-Zugangsprogrammfenster schließen.

5 Öffnen Sie im Anschluss die heruntergeladene Datei strasse mit einem Doppelklick.

6 Das Entpackprogramm, in diesem Fall Winzip, wird jetzt automatisch gestartet. Klicken Sie oben in der Menüleiste auf Extrahieren.

7 Klicken Sie danach nacheinander auf das ⊞ vor Win98 (C:) (der Name vor dem (C:) kann bei Ihnen auch anders lauten), NeverwinterNights und Nwn. Klicken Sie dann auf modules und danach auf Extrahieren. Mit einem Klick oben rechts auf ✕ schließen Sie Winzip.

8 Starten Sie anschließend das Spiel auf die gewohnte Art und Weise. Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie dann auf Neu.

9 Wählen Sie danach die Option Andere Module aus, und wählen Sie aus der Liste per Klick den Eintrag Die Straße nach Caer Camlin aus. Klicken Sie unten rechts auf den Eintrag Laden, um das Modul zu starten.

10 Dann müssen Sie noch einen neuen Charakter erschaffen oder einen Standard-Charakter wählen. Verfahren Sie hier auf die Weise, wie Sie es gewohnt sind.

11 Per Klick auf Spielen geht es los mit dem neuen Abenteuer.



Alternative Adressen
www.neverwinterfiles.com
neverwinter.gamigo.de

Neue Einzelspieler-Karten für Dungeon Siege

Wer das Spiel schon durchgespielt hat und nach neuen Herausforderungen sucht, liegt mit neuen Karten genau richtig

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung zu der Seite www.dsgamers.com her.

2 Klicken Sie unter der Rubrik Navigation auf Downloads.

3 Suchen Sie hier die Rubrik Maps (18), und klicken Sie sie an.

4 Hier finden Sie verschiedene Karten (Maps) für Dungeon Siege. Wählen Sie etwa die Map Dark World 1.3, (laut Beschreibung eine Einzelspielerkarte), per Klick aus, und speichern Sie anschließend die Datei auf Ihrer Festplatte.

5 Die Verbindung zum Internet braucht nicht länger aufrecht erhalten zu werden. Sie können sie also trennen. Öffnen Sie jetzt die heruntergeladene Datei



mit einem Doppelklick. Damit starten Sie gleichzeitig auch Winzip.

6 Sofern bei Ihnen die Kommentar-Anzeige eingeschaltet ist, müssen Sie jetzt den Kommentar per Klick auf die Schaltfläche Schließen beenden. Klicken Sie danach in der Menüleiste auf Extrahieren.

7 Klicken Sie daraufhin jeweils auf das ⊞-Zeichen vor Laufwerk (C:), Programme, Microsoft Games und Dungeon Siege.

8 Ein letzter Klick auf Maus und auf Extrahieren entpackt die Dateien in das entsprechende Verzeichnis. Schließen Sie danach Winzip mit einem Klick oben rechts auf ✕.

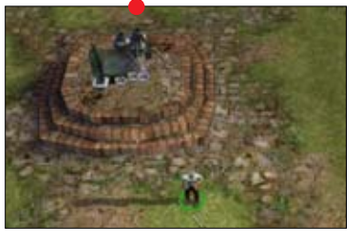
9 Starten Sie jetzt wie gewohnt das Spiel. Sobald das Hauptmenü von Dungeon Siege erscheint, klicken Sie auf SPIELSPIELEN.

10 Klicken Sie danach beispielsweise auf EINZELSPIEL STARTEN, um ein normales Spiel zu starten.

11 Wenn Sie bereits aus früheren Abenteuern eine Spielfigur erstellt haben, klicken Sie einfach auf LADEN. Ansonsten kreieren Sie zunächst einen neuen Spiel-Charakter, bevor Sie fortfahren. Klicken Sie dazu die entsprechenden Schaltflächen an.

12 Jetzt geht es weiter, indem Sie die neue Karte auswählen. Dies ist in diesem Fall DARKWORLD. Klicken Sie dann auf WEITER.

13 Dann müssen Sie noch einen Schwierigkeitsgrad auswählen, etwa NORMAL. Anschließend beginnt das neue Spiel.



Alternative Adressen
ds.heavengames.com
www.dsonline.de.vu

Neue Karten für Unreal Tournament 2003

Kaum im Laden erhältlich, stehen schon unzählige neue Erweiterungskarten für dieses heiße Actionspiel bereit. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie neue Karten installieren

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, und laden Sie die Seite unreal.gamesurf.tiscali.de.

2 Klicken Sie auf der Internet-Seite unter der Rubrik **Downloads** auf **Maps**.

3 Klicken Sie danach unter der Rubrik **Downloads - Maps** neben **Spiele:** auf den Eintrag **Unreal Tournament 2003**. Dann werden alle verfügbaren Karten für „Unreal Tournament 2003" geladen.

4 Wählen Sie jetzt eine Karte aus, etwa **DM-Hyposophobia**. Klicken Sie anschließend auf **Download**. Dann können Sie die Datei auf Ihrer Festplatte speichern. Danach kann die Internet-Verbindung getrennt werden.

5 Öffnen Sie das heruntergeladene Winzip-Archiv dm-hyposophobia.zip mit einem Doppelklick.

6 Klicken Sie jetzt in der Menüleiste von Winzip auf die Schaltfläche



.

7 Anschließend muss der Zielpfad angegeben werden, in welchem die Datei entpackt werden soll. Dieser ergibt sich aus dem Programmpfad plus dem Unterverzeichnis für die Karten. Klicken Sie dazu nacheinander auf die ⊞-Zeichen vor Laufwerk C: und Ut2003. Klicken Sie dann auf den Ordner Maps, und klicken Sie auf Extrahieren, um die Datei in das Kartenverzeichnis von Unreal Tournament 2003 zu entpacken.

8 Schließen Sie dann Winzip mit Klick rechts oben im Fenster auf ☒, und starten Sie anschließend das Spiel wie gewohnt.

9 Im Hauptmenü wählen Sie Ihre gewünschte Spielart. Klicken Sie beispielsweise auf **Sofort Loslegen**.

10 Wählen Sie dann in der linken Spalte aus den verfügbaren Karten die neue Karte **DM-Hyposophobia** aus, und klicken Sie auf **SPIELEN**. Dann können Sie sich in das Kampfgetümmel stürzen.



Alternative Adressen
ut2003.exp-network.de/news
ut2003.gamigo.de

Spiel-Modifikation für Half-Life (deutsche Version)

Half-Life ist immer noch das beliebteste Spiel, was die Entwicklung von Erweiterungen anbelangt. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie eine Spiel-Modifikation installieren

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, und laden Sie die Internet-Seite www.daddeln.de.

2 Sobald die Seite vollständig geladen worden ist, klicken Sie unter der Rubrik **FILES** auf **-File Database**. Klicken Sie danach auf den Eintrag **Half-Life** und schließlich auf **Mods**. Dann werden Ihnen die verfügbaren Spiel-Modifikationen angezeigt.

3 Klicken Sie hier beispielsweise auf **Azure Sheep**. Dies ist eine reine Einzelspieler-Modifikation und beinhaltet ein komplett neues Abenteuer. Bitte beachten Sie, dass diese Modifikation 42 **Megabyte** S.220 groß ist. Sie sollten daher über eine schnelle Verbindung verfügen. Dann geht es weiter, indem Sie auf **Azure Sheep Singleplayer Mod** und anschließend auf **Download!** klicken. Anschließend findet ein kurzer Verbindungstest statt. Dann können Sie sich die Modifikation aus dem Internet herunterladen. Vergessen Sie nach Abschluss des Ladevorgangs nicht, die Verbindung zum Internet zu trennen.

4 Starten Sie danach die aus dem Internet heruntergeladene Datei



mit einem Doppelklick. Klicken Sie im so geöffneten Winzip-Fenster daraufhin auf



.

5 Geben Sie nunmehr das Spieleverzeichnis von Half-Life (deutsche Version) an. Klicken Sie dazu auf das ⊞-Zeichen vor C: und vor Sierra. Klicken sie dann auf den Ordner Half-Life. Mit einem weiteren Klick auf Extrahieren werden die Dateien entpackt. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, schließen Sie Winzip mit Klick auf ☒ rechts oben im Fenster.

6 Starten Sie dann das Spiel auf die gewohnte Art und Weise. Klicken Sie danach auf **Selbst erstelltes Spiel**.

7 Wählen Sie danach die Spielmodifikation **Azure Sheep** aus, und klicken Sie auf **Aktivieren**.

8 Klicken Sie auf **Done**, und starten Sie dann ein neues Spiel, indem Sie auf **New game** klicken.

9 Nun muss noch der Schwierigkeitsgrad festgelegt werden. Drei stehen zur Auswahl: **Easy** für ein leichtes Spiel, **Medium** für ein mittelschweres Spiel, und bei **Difficult** ist der Schwierigkeitsgrad schon knackig. Nach einem kurzen Vorspann beginnt dann das Spiel. Die Redaktion wünscht viel Spaß bei dieser neuen Herausforderung.

Alternative Adressen
www.hlcenter.com
www.planethalflife.com/espacemod

Neue Modelle für Need for Speed - Porsche

Immer mit der gleichen Karosserie durch die Gegend brausen wird auf Dauer langweilig. Gönnen Sie sich doch lieber mal ein neues Modell

1 Stellen Sie eine Internetverbindung her, und rufen Sie die Internet-Seite nfs2000.4players.de auf.

2 Klicken Sie dort unter **NFS:Porsche** auf **-Cars**. Wählen Sie dann eine Wagenklasse aus, zum Beispiel den Porsche 911 GT2.

3 Hier können Sie aus insgesamt 15 neuen Modellen wählen. Klicken Sie beispielsweise auf >05-10<, und wählen Sie dann etwa den Wagen Porsche GT2 Le Mans Edition aus.

4 Jetzt öffnet sich ein neues Fenster. Klicken Sie hier auf Download, um die Datei aus dem Internet zu laden. Nach Abschluss des Ladevorgangs können Sie die Internet-Verbindung trennen.

5 Öffnen Sie danach die Datei gt2_lemans.zip per Doppelklick – dann erhalten Sie mit Winzip Einblick in das Archiv.

6 Hier ist es jetzt wichtig, dass die im Archiv enthaltenen Dateien an die richtige Stelle entpackt werden. Halten Sie ⇧ gedrückt, und markieren Sie die ersten vier Dateien



.
Klicken Sie danach auf



.

7 Klicken Sie dann nacheinander auf das ⊞-Zeichen vor C:, Programme, Electronic Arts, Need For Speed - Porsche und GameData.

8 Klicken Sie danach auf den Ordner CarModel und dann auf Extrahieren. Klicken Sie bei der Nachfrage von Winzip auf Alle ersetzen.

9 Eine Datei muss in ein anderes Verzeichnis entpackt werden. Klicken Sie daher jetzt noch die Datei Gt2race.sim an, und klicken Sie auf Extrahieren.

10 Wiederholen Sie Schritt **7**. Klicken Sie danach auf das ⊞-Zeichen vor Simulation. Wählen Sie schließlich den Ordner CarData mit einem Klick aus, und klicken Sie auf Extrahieren. Sofern jetzt noch eine Rückmeldung von Winzip erfolgt, klicken Sie auf Ja. Schließen Sie dann Winzip per Klick rechts oben auf ☒, und starten Sie das Spiel wie gewohnt.

11 Wählen Sie Ihr Spielerprofil aus, und klicken Sie auf **Weiter**.

12 Wählen Sie dann beispielsweise **Einzelspieler** und danach **Schnelles Rennen ...** aus.

13 Klicken Sie dann oben neben **Wagen** auf ▼. Wählen Sie dann aus der **RENNKLASSE** den **911 GT2 race version** aus. Schon erstrahlt Ihr Porsche 911 GT2 in neuem Glanz.



Alternative Adressen
nfs5.gamesweb.com
www.nfshome.com/

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: 12/2002

Titelthema:
James Bond 007: Nightfire im Test

Inhalt:
32 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Gothic 2, Aquanox 2, Splinter Cell

Weiteres Thema:
Tipps zu No One Lives Forever 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 12/2002

Titelthema:
Mario Party 4: Pflichtkauf für Multiplayer?

Inhalt:
44 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Star Fox Adventures, Time Splitters 2, Die Hard: Vendetta

Weiteres Thema:
Komplettlösung für Eternal Darkness

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Mario Sunshine: Alle Insignien plus Karte

Inhalt:
Pikmin komplett gelöst, Lösung für Resident Evil, Strecken für Wave Race: Blue Storm

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Luigi's Mansion, Sonic Adventure 2

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 12/2002

Titelthema:
Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Inhalt:
30 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Robin Hood: Die Legende von Sherwood

Weitere Themen:
Fiese Abzocke per SMS, Gesucht: Der beste Spiele-PC

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 12/2002

Titelthema:
Matrix: Der Kinohit kehrt zurück – Erste Infos

Inhalt:
38 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Auto Modellista, WWF Smackdown: Shut Your Mouth

Weiteres Thema:
Komplettlösung für GTA Vice City

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 12/2002

Titelthema:
Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Inhalt:
20 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Age Of Mythology, FIFA Football 2003, Micro Machines

Weiteres Thema:
Komplettlösung für Kingdom Hearts

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 02/2002

Titelthema:
Der Wahnsinn: Resident Evil im Test

Inhalt:
14 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Beach Spikers, Bomberman Generation

Weiteres Thema:
Witziges aus der Welt des Gamecubes

CD-ROM: keine
Preis: 3,90 Euro



Ausgabe: 02/2002

Titelthema:
Vorschau auf Starfox Adventures

Inhalt:
Sonic Adventure 2 Battle im Test, 007: Agent Under Fire, Vorschau auf Zelda

Weitere Themen:
Vorschauen auf Mario Sunshine, Wario World, Zelda-Poster

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 03/2002

Titelthema:
Super Smash Bros. Melee auf 21 Seiten von den Grundlagen bis zu den Geheimnissen

Inhalt:
Tipps und Tricks zu Pikmin

Weitere Themen:
Erstes Rollenspiel für den Gamecube: Lost Kingdoms, Sonic Adventure 2 Battle

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Euro



Ausgabe: 12/2002

Titelthema:
Die Alternative für Zelda-Fans: Starfox Adventures

Inhalt:
35 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Ace Golf, Die Hard: Vendetta, Top Gun: Combat Zones

Weiteres Thema:
Neuigkeiten zu Final Fantasy Chronicles

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro

Ausgabe: 01/2003

Topthema:
Tomb Raider:
Angel Of Darkness

Inhalt:
GTA Vice City, WRC 2 Extreme, Metal Gear Solid 2: Substance

Weitere Themen:
Auto Modellista, NBA Live 2003, Reign Of Fire

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Hopp oder Topp:
Legend Of Zelda

Inhalt:
GTA Vice City, Tomb Raider:
Angel Of Darkness

Weitere Themen:
Tony Hawk's Pro Skater 4, Formel 1 2002

CD-ROMs: keine
Preis: 3,50 Euro

Ausgabe: 01/2003

Topthema:
Gothic 2 im Test: Rollenspiel-Höhepunkt des Jahres?

Inhalt:
Splinter Cell, Anno-1503-Profi-Tipps, Aquanox 2

Weitere Themen:
NBA Live 2003, Anstoß 4, Fußball-Manager 2003

CD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

Ausgabe: 01/2003

Topthema:
Tomb Raider:
Angel Of Darkness

Inhalt:
GTA Vice City,
James Bond 007: Nightfire

Weitere Themen:
Tony Hawk's Pro Skater 4, The Getaway

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro

Ausgabe: 01/2003

Topthema:
Tomb Raider:
Angel of Darkness

Inhalt:
Zone Of The Enders: Anubis, GTA Vice City

Weitere Themen:
Resident Evil Zero, Splinter Cell, Metroid Fusion

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro

Ausgabe: 01/2003

Topthema:
Gothic 2 im ausführlichen Rollenspiel-Test

Inhalt:
Splinter Cell, Deus Ex 2, Rise Of Nations

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Age Of Mythology

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro

Ausgabe: 1-2/2003

Topthema:
Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Inhalt:
FIFA Football 2003,
Pro Evolution Soccer 2

Weitere Themen:
Tony Hawk's Pro Skater 4, Der Schatzplanet

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro

Ausgabe: 01/2003

Topthema:
Matrix: Enter The Matrix – Infos zum Mega-Projekt

Inhalt:
James Bond 007: Nightfire, Primal, Sly Racoon

Weitere Themen:
Vorschauen auf Red Dead Revolver, Z.O.E. 2

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro

FÜR SIE GELESEN

Neues vom „Konsolenkrieg" berichtet die Tageszeitung **DIE WELT** in ihrer Rubrik „Web-Welt":

„Jetzt stehen sich die Gegner im nächsten Level gegenüber: Der gesättigte Veteran, sein aufstrebender Herausforderer und ein auf seinem Gebiet erfolgreicher Spezialist, der nach mehr strebt. Sony, Microsoft und Nintendo kämpfen bald online um die Vorherrschaft auf dem Markt für Spielkonsolen. Microsoft startet Mitte November



Foto: Ullstein

Microsoft-Chef Steve Ballmer (46) will auch im Konsolenmarkt ganz nach oben.

seinen ambitionierten Dienst ‚Xbox live' offiziell in den Vereinigten Staaten, der Beta-Test in Europa läuft bereits seit Ende Oktober. Der Softwareriese Microsoft setzt massiv auf Onlinespiele, um seiner bisher nicht allzu erfolgreichen Konsole zum Durchbruch zu verhelfen. Bei einer aktuellen Hochrechnung kommt das Marktforschungsunternehmen ‚Strategy Analytics' zum Ergebnis, dass Ende des Jahres von 69 Millionen Konsolen weltweit 72 Prozent eine Playstation 2 sein werden, gefolgt von Nintendos Gamecube mit 16 und der Xbox mit nur zwölf Prozent Marktanteil. Microsoft-Chef Steve Ballmer erklärte bereits im Mai, dass in sieben Jahren Computer und Unterhaltungselektronik zu einem Produkt verschmelzen: ‚Es wird ihr Fernsehen, ihr Internetzugang, ihr DVD-Player, ihre Spielkonsole und ihr PC sein.' Gerüchten zufolge soll bereits 2003 oder 2004 ein Xbox-Nachfolger erscheinen, der auch als digitaler Videorekorder nutzbar ist."

Auch neue Werbemöglichkeiten mit Computerspielen entdeckte **DIE WELT**:

„Die Full-Service-Werbeagentur Ghost Company in Perchtoldsdorf bei Wien hat eine Unit für Werbespiele eröffnet. Die Unit Ghost Games soll Unternehmen helfen, Spiele zu produzieren, in denen Werbung untergebracht ist. Um potenziellen Kunden Chancen dieser Marketing-Maßnahmen zu erläutern, präsentiert Ghost Company auf Veranstaltungen eine Studie des Bochumer Instituts für angewandte Kommunikationsforschung zum Thema. Ghost Games wird eng mit dem Spiele-Entwicklungsstudio Sproing in Wien zusammenarbeiten."

EURO am Sonntag

John Riccitiello (41), Vizechef beim Spiele-Hersteller Electronic Arts (EA), hat in einem Interview mit der Wochenzeitung **EURO AM SONNTAG** Befürchtungen zerstreut, die Konsumschwäche könne sich negativ auf die EA-Umsätze auswirken:

EURO: Der US-Umsatz mit Videospielen legte in den ersten neun Monaten um über 20 Prozent zu. Was erwarten Sie für das Gesamtjahr?

Riccitiello: Mindestens 20 Prozent.

EURO: Aber THQ hat den Ausblick für das nächste Jahr gerade gekürzt. Danach soll der Gesamt-Markt für Spiele 2003 nur noch um 10 bis 15 Prozent wachsen. Bisher liegt der Konsens bei 20 Prozent. Können Sie das nachvollziehen?



John Riccitiello (Electronic Arts) gibt sich optimistisch, zumal …

Riccitiello: Nein. Ich gehe für den Gesamtmarkt weiter von mindestens 20 Prozent Umsatzplus aus. Und ich sehe auch kei-



… EA heiße Eisen im Feuer hat, etwa „FIFA Football 2003".

nen Grund, weshalb es im kommenden Jahr ein langsameres Wachstum geben sollte. Die Zahl der verkauften Konsolen steigt dramatisch. Mit dem Weihnachtsgeschäft wird die Zahl der Konsolen weltweit um 30 Prozent zulegen. Das wird sich beim Software-Absatz niederschlagen. Eine Verlangsamung sehe ich frühestens 2004 oder 2005."

Süddeutsche Zeitung

Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** betont, welch großen Umsatz die Computerspiele-Branche derzeit fährt und führt als lobendes Beispiel auch die Zeitschrift COMPUTERBILD-SPIELE an:



Spitze: COMPUTERBILD-SPIELE mit 565 464 Verkaufsauflage.

„Die etwa 15 Millionen Computerspieler in Deutschland generierten 2001 einen Umsatz von über 1,5 Milliarden Euro mit ihrem Hobby – das ist doppelt so viel wie in der Film- und Videobranche. Allein die beiden auflagenstärksten Spiele-Fachzeitschriften (die auflagenstärkste ist COMPUTERBILD-SPIELE – Anm. d. Red.) verkaufen pro Monat fast eine Million Hefte – zusammen etwa so viel wie der ‚Spiegel'."

THE ADRENALINE VAULT

Über eine interessante Entwicklung der niederländischen „Utrecht School of the Arts" berichtet das Londoner Online-Magazin **THE ADRENALINE VAULT**:

„Die Spieleindustrie hat Blinde bislang sicherlich nicht mit Absicht ausgegrenzt. Doch ihre Titel ließen sich ohne visuellen Input nur schwerlichst bewältigen. Diesen Missstand haben jetzt drei Studenten des Faches ‚Musik-Technologie' beseitigt. Sie entwickelten das Spiel ‚Drive' für Sehende und für Blinde. Bei ‚Drive' haben die Entwickler bewusst auf eine Grafikausgabe verzichtet und das Spielprinzip komplett auf die Wahrnehmung von Musik minimiert."

Das Spiel lässt sich von dieser Seite aus dem Internet laden: http://drive.soundsupport.net/.

TESTSPIEGEL

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 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 % Spielspaß	70 %		67 % Spielspaß		
Age of Mythology	1,91	92 % Spielspaß	92 %	Note 1	91 % Spielspaß		
American Conquest	1,86		75 %		76 % Spielspaß		
Anno 1503	1,49	87 % Spielspaß	88 %	Note 1	86 % Spielspaß		
Autobahn Raser 4	2,68						
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		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		
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	2,60	52 % Spielspaß					
Die Siedler 4 – Die neue Welt	2,08						
Die Sims – Tierisch gut drauf	3,33			Note 2			
Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	2,74		70 %	Note 3	74 % Spielspaß		
FIFA Football 2003	1,92	88 % Spielspaß	90 %		89 % Spielspaß		
Frontline Attack	2,07				77 % Spielspaß		
Gothic 2	2,10			Note 1	91 % Spielspaß		
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	2,33			Note 2+			
Icewind Dale 2	1,96	82 % Spielspaß	84 %	Note 2+			
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	88 % Spielspaß	80 %	Note 1	83 % Spielspaß		
Moorhuhn Kart XS	2,74						
Napoleon	3,12						
No One Lives Forever 2	1,80	90 % Spielspaß	90 %	Note 2+			
Project Nomads	2,23	71 % Spielspaß		Note 2-	80 % Spielspaß		
Robin Hood – Die Legende von Sherwood	1,83	86 % Spielspaß	82 %	Note 2	79 % Spielspaß		
Rollercoaster Tycoon 2	2,49			Note 2-	79 % Spielspaß		
RTL Skispringen 2003	2,45						
Stronghold Crusader	2,21	85 % Spielspaß	85 %	Note 1-	80 % Spielspaß		
Syberia	2,94		67 %		60 % Spielspaß		
The Elder Scrolls 3 – Morrowind	1,86	89 % Spielspaß	91 %		87 % Spielspaß		
The Partners	3,55	81 % Spielspaß	77 %				
Unreal Tournament 2003	1,92	89 % Spielspaß	92 %	Note 1-			
Wer wird Millionär? – 3. Edition	3,33						
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		85 % Spielspaß	87 %
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	1,80			Note 1		83 % Spielspaß	
DTM Race Driver	1,44			Note 1		86 % Spielspaß	86 %
FIFA Football 2003	2,13			Note 1-		80 % Spielspaß	84 %
GTA Vice City	1,74			Note 1			
Knight Rider	2,90						
Need for Speed – Hot Pursuit 2	1,59					90 % Spielspaß	84 %
Pro Evolution Soccer 2	2,05			Note 2-		91 % Spielspaß	92 %
Project Zero	2,43			Note 2-		83 % Spielspaß	83 %
Stuntman	1,65			Note 2-			80 %
Tekken 4	2,61			Note 1		87 % Spielspaß	
Terminator: Dawn of Fate	2,85						
Tony Hawk's Pro Skater 4	2,10						
Turok Evolution	3,05			Note 2		80 % Spielspaß	
GAMECUBE							
Eternal Darkness	1,49			Note 2+			
Starfox Adventures	1,47			Note 2+			
Super Mario Sunshine	1,48			Note 1			
XBOX							
Blinx – The Time Sweeper	2,74			Note 3+			
Buffy the Vampire Slayer	1,87						
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	1,88			Note 3+			
Splinter Cell	1,49						
GAMEBOY ADVANCE							
Castlevania – Harmony of Dissonance	2,39						
Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	2,57						
Driver 2 Advance	2,61						
Duke Nukem Advance	2,3						
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	2,64						
Spyro 2 – Season of Flame	2,16						
Turok Evolution	2,48						
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	2,14						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Das lange Warten auf „Shen Mue 3“

Ich habe eine Frage, die sich auf „Shen Mue 3“ bezieht. Und zwar hätte ich gerne Klarheit darüber, für welche Konsole das Spiel erscheinen wird und wann es überhaupt kommt. Ich habe gehört, dass es nur für Xbox erscheinen wird. Stimmt das? I

Dennis De Blasio, per E-Mail

Die Zukunft der Shen-Mue-Reihe ist noch ungewiss. In Deutschland will die Firma Infogrames den von Sega entwickelten Teil 3 vertreiben. Die Verhandlungen ziehen sich allerdings seit längerem hin, so dass noch nicht klar ist, wann das Spiel in Deutschland auf den Markt kommt. Allerdings strebt man einen erfolgreichen Abschluss noch in diesem Jahr an. Die Wahrscheinlichkeit, dass Shen Mue 3 auch für Xbox erscheinen wird, ist nach Informationen von Infogrames hoch. Die Redaktion



Geduld ist eine asiatische Tugend: weiter warten auf „Shen Mue 3“.

Lenkrad mit Verspätung am Start

Ich habe eine Frage zum Lenkrad „Jöllenbeck SL-6690 4 in 1 Force Feedback Racing Wheel“ für PC und Konsolen (Heft 12/2002): Wo kann man dieses Lenkrad kaufen? Ihr habt geschrieben, dass es ab sofort im Handel sei.

Sven Hoffmann, per E-Mail



Endlich in Fahrt: verspätetes Jöllenbeck-Lenkrad.

Das in COMPUTERBILD-SPIELE-Heft 12/2002 in der Rubrik „Brandaktuell“ vorgestellte Lenkrad sollte laut Herstellerangaben bereits Anfang November auf den Markt kommen. Da die Firma Jöllenbeck jedoch Lieferschwierigkeiten hatte, ist es erst drei Wochen später in den Handel gelangt. Es dürfte also mittlerweile in allen gut sortierten Fachgeschäften zu haben sein. Alle weiteren Kunden-Informationen gibt's bei der Jöllenbeck-Hotline, Telefonnummer 01805-125133 (0,12 Euro pro Minute).

Die Redaktion

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.

„Sandra“ gibt Auskunft

Wie kann ich ohne Aufschrauben des Computer-Gehäuses herausfinden, welche Hauptplatine ich habe? Ich will mir eine 80-Gigabyte-Festplatte kaufen und weiß nicht, ob mein BIOS diese Festplatte erkennen kann.

Alexander Kreutz, per E-Mail

Detaillierte Informationen zum „PC-Innenleben“ liefert Ihnen ein spezielles Diagnoseprogramm, etwa „Sandra 2002“ von Si Software. Dieses Programm finden Sie auf der Heft-CD-ROM in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002. Außerdem bekommen Sie es im Internet unter[1]:

Die Redaktion

[1] http://www.sisoftware.demon.co.uk/sandra

„Vice City“ ist nicht überall

Kommt „GTA Vice City“ auch für PC auf den Markt? Ich habe gehört, dass die Firma noch um die Lizenz kämpft, aber ich weiß eben nichts Konkretes. Da dachte ich, ihr könntet mir vielleicht weiterhelfen.

Oliver Brux, per E-Mail

Eine PC-Version des Spiels ist laut Information der Herstellerfirma Take 2 bis auf Weiteres nicht geplant. Auch die Besitzer der Konsolen Gamecube und Xbox dürfen sich leider nicht auf „Grand Theft Auto: Vice City“ freuen.

Die Redaktion



Rennfahrer bleiben unter sich: „GTA Vice City“ gibt's nur für PS 2.

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

„Anno 1503“ geht auf die Augen

Jörg D. [2] aus Nürnberg tun die Augen weh, wenn er „Anno 1503“ sieht. Und er ist doppelt ärgerlich, wenn ihm die zuständige Support-Hotline falsche Ratschläge gibt:

„Ich habe mir vor kurzem Anno1503 gekauft. Auf das Spiel bin ich durch den guten Testbericht in COMPUTERBILD-SPIELE gekommen. Die Installation verlief ohne Probleme. Doch beim Spielstart (also in der Einführungskampagne) flackert das Hilfefenster. Also habe ich mir aus dem Internet einen Patch für Anno heruntergeladen, der (laut Beschreibung) dieses Flackern abstellen sollte. Ich installierte den Patch ebenfalls ohne Probleme. Das Flackern blieb. Deshalb rief ich bei der Hersteller-Hotline an (1,43 Euro pro Minute – wir ham's ja). Ich schilderte mein Problem. Daraufhin wurde mir gesagt: ‚Oh, ein Notebook!!' – ‚Ja, ein Notebook.' Es hieß dann, dass Anno 1503 angeblich auf einem Notebook nicht einwandfrei funktioniere. Abhilfe könne eventuell dadurch geschaffen werden, dass ich den neuesten Treiber für meine Grafikkarte aus dem Internet herunterlade. Das sei aber nicht sicher. Jetzt bin ich natürlich total verärgert, dass ich knapp 50 Euro für ein Spiel ausgegeben habe, das auf meinem Rechner nur funktioniert, wenn ich nach 30 Sekunden Augenschmerzen in Kauf nehme. Wenigstens ein Hinweis auf der Verpackung wegen fehlender Notebook-Tauglichkeit hätte gereicht. Dann hätte ich mir den Ärger erspart.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte nach. Und Sabine Kaiser, Pressesprecherin beim Hersteller Sunflowers, entschuldigte sich prompt für die falsche Beantwortung der Kundenfrage. Natürlich funktioniere Anno 1503 auch auf einem tragbaren Computer (Notebook). Das Problem habe andere Ursachen. „Wir wollen dem Kunden so schnell wie möglich helfen. Deswegen setzt sich sofort ein Techniker von Sunflowers zur genaueren Klärung des Problems mit Herrn D. in Verbindung.“ Und natürlich dürfte den frustrierten Anno-Spieler auch eine kleine Überraschung erwarten. Außerdem versprach Sabine Kaiser, der Fehlinformation seitens der Hotline auf den Grund zu gehen.

Klasse Reaktion, findet die Redaktion. Aber sicher wäre es besser gewesen, dem Mann direkt am Telefon zu helfen. Und am allerbesten sind Spiele, die von Beginn an ohne Probleme laufen.

[2] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Aliens vs. Predator 2 (deutsche Version) • Version vom 6. Juni 2002 (6,9 MB)
ftp://sierra.de/aliensvspredator2/patches/avp2_de_096.exe

Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt • Version 1.01 vom 8. November 2002 (9,3 MB)
download.sunflowers.de/anno1503_patch101beta_ger.exe

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602/anno1602patch5_ger.exe

Arcanum – Bestseller-Serie • Version vom 21. Januar 2002 (37 MB)
ftp://sierra.de/arcanum-das-spiel.de/patches/ArcanumModPack.exe

Battlefield 1942 • Version 1.1 vom 18. September 2002 (15 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/bf1942_retail_patch_v11.zip

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 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Conflict: Desert Storm
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Cossacks – Back To War
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Das Ding aus einer anderen Welt • Version 1.2 vom 4. November 2002 (3,6 MB)
www.3dgamers.com/dl/games/thing/thething_patch_11_12-de.zip.html

Der erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Diablo 2 – Bestseller-Series • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (4,9 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_109d.exe

Die Sims Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

EA Sports Fußball Manager 2002 • Version 1.12 vom 21. Dezember 2002 (13 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2002_v112.zip

Emergency 2 – Ultimate Fight For Life • Version 1.0 vom 17. Oktober 2002 (1,1 MB)
ftp.take2.de/patches/e2_patch1d.exe

Emperor: Schlacht um Dune – Classic • Version 1.08 vom 24. August 2001 (5,4 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/emperor_108de.exe

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

FIFA Football 2003
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002
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 (deutsche 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

Hitman 2 – Silent Assassin • Version 1.01 vom 1. November 2002 (1,9 MB)
ftp.eidos.de/pub/de/hitman2/patch/Hitman2_101_ge.exe

Jedi Knight Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Mafia
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

Morrowind (deutsche Version) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

MS Flight Simulator 98 Slim Box
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Need For Speed: Hot Pursuit 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Neverwinter Nights • Version 1.24 vom 23. Oktober 2002 (1,9 MB)
www.infogrames.de/products/pc/neverwinter_nights/downloads/nwn_pc_german_from1216728_to1246736.zip

NHL 2003
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

No One Lives Forever 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen • Version 1.40 vom 8. November 2002 (2,9 MB)
www.ascaron.com/deutsch/service/updates/portroyale.html

Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rollercoaster Tycoon 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

RTL Medicopter 117 – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

RTL Medicopter 117 – Vol. 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Schmidt Pyramide Mah Jongg
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Serious Sam – The Second Encounter • Version 1.07 vom 15. Mai 2002 (7,2 MB)
ftp.take2.de/patches/SecondEncounterPatch107_Euro.exe

Sim City 3000 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold Crusader
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sven Bømwøllen – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tactical Ops
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal Tournament 2003
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Warcraft 3: Reign Of Chaos • Version 1.04 vom 7. November 2002 (6,2 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3Patches_104a_Deutsch.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V7100 • Version 31.40 Beta vom 24. Oktober 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v7x00/Win9xME_3140B.zip

Asus V8200 • Version 31.40 Beta vom 24. Oktober 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win9xME_3140B.zip

Asus V8440 Ti • Version 31.40 Beta vom 24. Oktober 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win9xME_3140B.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.13.01.9062 vom 12. September 2002 (6,1 MB)
pdownload.mii.instacontent.net/ati/drivers/wme-radeon-4-13-01-9062-efg.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)
download.nvidia.com/Windows/40.72/40.72_win9x.exe

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 16.055 vom 17. Oktober 2002 (7 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_9X_16055.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 29. Oktober 2002 (15 MB)
ftp://ftp1.leadtek.com/entertainment_graphics/Drivers/021029/9XME/W9X_ALL_21029.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 GF4 MX420 (MS-8878 v1.0) • 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 • Playcenter 3 vom 17. Juli 2002 (10,4 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=422

Creative Sound Blaster Extigy • Version vom 4. Juli 2002 (8,8 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=418

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 26. 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

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,8 MB)
ftp://ftp1.leadtek.com/sound_card/6xsound/Driver/020625/98SE/6XSound_WIN98SE.zip

Terratec DMX 6fire • Version 5.0.2000.126 vom 18. Oktober 2002 (1,6 MB)
ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Driver/DMX6fire_Drv_WDM_5.0.2000.126.exe

Terratec EWS88 MT/D • Version 5.0.2000 Build 126 vom 18. Oktober 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Driver/EWS88_Drv_WDM_5.0.2000.126.exe

Terratec EWX 24/96 • Version 5.0.2000 Build 126 vom 18. Oktober 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build126.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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

LESERPOST



Briefe an die Redaktion

COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“,
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de

Die Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Fantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.



Drunter und drüber: Mit „Autobahn Raser 3“ heben Sie schon mal ab.

Fahren mit dem „Schatten“ aus dem Internet

Ich habe mir heute euer Heft gekauft. Erst mal ein Lob: Ihr habt euch wieder mal selbst übertroffen. Das Heft ist echt super. Und nun meine Frage: Ich habe das Spiel „Autobahn Raser 3“ gespielt und darin gelesen, dass man den „Schwarzen Mann“ oder auch „Schatten“ aus dem Internet herunterladen muss. Aber wo? Danke im voraus.

Sascha Hetz, per E-Mail

Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt. Sobald Sie das Spiel gestartet haben, klicken Sie im Hauptmenü unten links auf die Schaltfläche Internet *und bestätigen diese Auswahl dann mit einem Klick auf* Ja*. Fahren Sie mit einem Klick auf* Download *fort. Anschließend klicken Sie auf* Extra *und dann auf die Zeile* Bonus-Fahrzeug (535 Kb)*. Weiter geht es mit Klicks auf* Open the file *und* OK*. Dann klicken Sie auf* Weiter >*, danach erneut auf* Weiter >*. Es folgen Klicks auf* Start Installation *und auf* Windows neu starten*. Anschließend können Sie mit den „Schatten“ spielen. Hier die Internet-Adresse[1]. Die Redaktion*

[1] www.davilex.com/de_nieuw/games/autoraser3_frames.htm

Breit gefächertes Spiele-Angebot auf der Heft-CD-ROM

Gerade habe ich das neue Werk von euch durchgeblättert und muss sagen, dass es wieder sehr gelungen ist. Obwohl ich diesmal kein Spiel für mich auf der CD-ROM gefunden habe. Na ja, kann ja auch nicht immer etwas dabei sein – egal. Trotzdem macht ihr eine gute Zeitschrift.

Jens Schulz, per E-Mail

COMPUTERBILD-SPIELE versucht immer ein möglichst breit gefächertes Angebot auf der Heft-CD-ROM zusammenzustellen. Schade, dass diesmal kein Spiel für Sie dabei war. Aber sicher beim nächsten Mal wieder! Die Redaktion



Runde Sache: Für jeden Spieler sollte etwas drauf sein.

Unübertroffene Sammlung

Liebe Redaktion, ich sammle COMPUTERBILD-SPIELE, seit mein Freund mich darauf aufmerksam gemacht hat (das heißt: seit Ausgabe 3/2001). Ich muss sagen, dass ihr echt alles andere übertrefft.

Jan-Felix Schwartzkopff, Goslar

KORREKTUR

Bessere Note

In Heft 12/2002 hat der Fehlerteufel zugeschlagen.

Die Note des Spiels „No One Lives Forever 2“ verbessert sich auf 1,73. Grund: Das Handbuch bekommt statt der Note 6 die Bewertung 2,5 (akzeptabel).

Aufregung wegen „Mist“

Der Leserbrief „Absoluter Mist – nur für Kleinkinder“ (Heft 12/2002, Seite 212) hat mich so aufgeregt, dass ich euch gleich schreiben musste: Ich finde es sehr schön, dass ihr auch noch auf älteren Computern testet. Was mir in der letzten Zeit aber auffiel, ist, dass ihr einen zu spät auf den neuesten Stand bringt. Zum Beispiel in Sachen „No One Lives Forever 2“.

Respekt: Ich kenne keine Spiele-Zeitschrift, die jeden Monat eine CD-ROM mit einer Vollversion und Demos zu diesem Schnäppchen-Preis anbietet. Was mir wiederum nicht gefällt, ist, dass supercoole Spiele, wie „Battlefield“ oder „No One Lives Forever 2“, so eine schlechte Wertung kriegen, nur weil sie auf alten Computern nicht laufen. Die Installationshilfe ist teilweise nervig, aber dann denke ich mir immer: Als ich mit dem „Computen“ angefangen habe, waren diese Tipps für mich sehr hilfreich. Euer PC-Begriffslexikon ist super!

Gregor Krack, per E-Mail

Das Spiel „No One Lives Forever 2“ („NOLF 2“) wurde in Heft 12/2002 getestet. COMPUTERBILD-SPIELE testet grundsätzlich nur die im Handel erhältlichen endgültigen Versionen. Andere Spielezeitschriften bewerten dagegen nicht selten unfertige Vorabmuster, an denen die Hersteller später mitunter noch viel ändern. Und dann wären Sie mit Recht enttäuscht, wenn vielleicht groß herausgestellte Details des Spiels in der später verkauften Version gar nicht mehr vorhanden oder stark geändert sind. Unfertige Spiele kommen deshalb in die Rubrik „Vorserientests“ – ohne Note, nur mit tendenzieller Bewertung (Ampel). Die Redaktion



Erst fertig, dann im Test: „NOLF 2“.



Rechenzentrum: Labor München mit 26 verschiedenen Test-Computern.

Wieso testen Sie weit unter Minimalanforderungen?

Wieso testen Sie Spiele auf Computern, die weit unter den Minimalanforderungen des Herstellers liegen? Es steht zwar auf der Seite „So testet COMPUTERBILD-SPIELE“ und ist auch mir schon oft aufgefallen, dass die Angaben der Hersteller nicht unbedingt stimmen. Natürlich ist es ein Spitzen-Service, den Lesern ein so breites Spektrum zum Vergleich anzubieten, und CBS ist das einzige Magazin, das so etwas anbietet. Aber ich finde, man muss es nicht übertreiben. Wenn das Spiel auf 15 der 26 Computer nicht spielbar ist, zieht das nur die Wertung runter. Man könnte doch genau so gut die „Besten der Schlechtesten“ auflisten. Falls jemand einen PC mit weniger guter Hardware hat, sollte er doch wissen, dass das Spiel wohl nicht laufen wird.

Manuel Matitschitsch, Garmisch-Partenkirchen

Die Redaktion testet jedes PC-Spiel auf 26 Computern unterschiedlicher Leistungsklassen. So erfährt der Leser, auf welchem PC das Spiel nicht funktioniert, etwa weil es Probleme mit Grafik- oder Soundkarten gibt. Die Redaktion kann zudem nicht für jedes Spiel die komplette Testumgebung ändern. Das würde zu unfairen und nicht mehr nachvollziehbaren Bewertungen führen und einen Verlust der Vergleichbarkeit der Noten bedeuten. Außerdem gibt es viele Menschen, die nicht einschätzen können, ob ein Spiel auf ihrem PC läuft oder nicht. Die Mindestangaben verwirren dabei häufig, entweder sind sie zu vage oder viel zu niedrig angesetzt. Deshalb gibt die Tabelle detailliert Auskunft darüber, ab welcher Leistungsklasse und wie gut ein Spiel unter realistischen Bedingungen funktioniert. Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Stronghold Crusader[1]

Das offizielle Strategiebuch

Lösungsbuch | Manchmal ist es ein Kreuz mit dem Kreuzzug. Aber dieses Buch hilft Ihnen weiter

[1]sprich: „Krußäider" [2]sprich: „Fainel Fantäsi"

Das offizielle Strategie- und Lösungsbuch zu „Stronghold Crusader" weist Ihnen den Weg durchs Heilige Land. Wie? Mit kompetenten Schritt-für-Schritt-Lösungen zu den insgesamt 70 Aufgaben (20 so genannte Kampagnen, 50 „Kreuzzugsmarsch"-Missionen). Enthalten sind ferner übersichtliche Karten und Tipps dazu, in welcher Reihenfolge Sie etwa am besten Ihre Bauwerke errichten. Alle Produktionsprozesse werden genau untersucht, so dass Sie jederzeit die beste Baureihenfolge für die jeweils anstehende Aufgabe auswählen können.

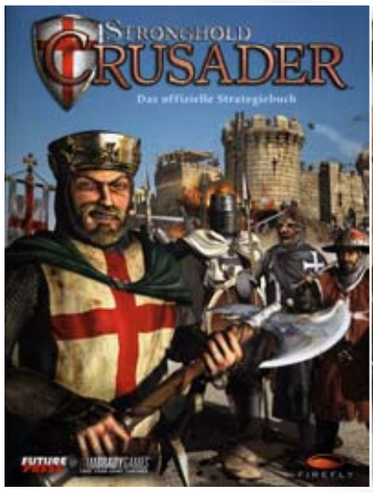
Außerdem stellen die Autoren Markus Betz und Michael Anton alle Einheiten und Computergegner mit Beschreibungen, Werten, Daten, ihren Taktiken und Strategien vor. Kurzum: Sie wissen anschließend alles über Stärken und Schwächen der im Spiel vorkommenden Figuren.

Und selbstverständlich hilft das Buch auch auf militärischem Gelände. Gewinn bringende Belagerungs- und Defensivstrategien sowohl für den Einzel- als auch für den Mehr-Spieler-Modus erleichtern den Weg zum Sieg. Zu den inhaltlichen Stärken gesellt sich eine detailverliebte und dennoch übersichtliche Gestaltung mit absolut aussagekräftigen farbigen Bildern und Karten.

So soll ein Lösungsbuch sein, so macht das Lesen Spaß. Wenn Sie damit durch sind und alle Ratschläge beherzigen, dann werden es Ihre Gegner sehr, sehr schwer haben.

Stronghold Crusader, Future Press, 164 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-936282-03-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger





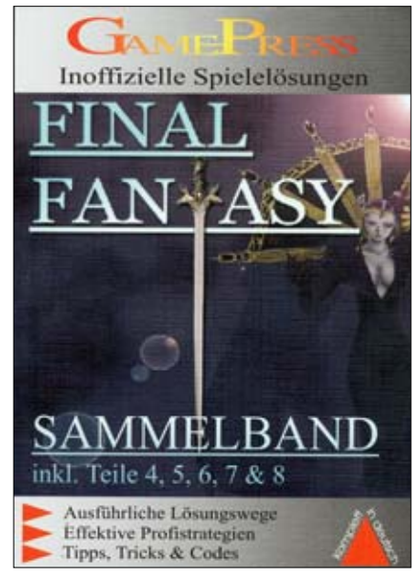
Beim Kreuzzug ins Glück hat dieses Lösungsbuch so „durchschlagende" Wirkung wie das Katapult beim Erstürmen von Ritterburgen.

Final Fantasy[2] Sammelband

Lösungsbuch | Fünf Mal „Final Fantasy" gibt's in diesem inoffiziellen Lösungs-Sammelband von Game Press. Das erfahrene Autorenteam um Markus Müller und Ronald Kempf nimmt sich der Rollenspiel-Hits Final Fantasy 4 bis 8 an. Und zwar so, wie man es von dem Berliner Verlag gewohnt ist: mit detaillierten Lösungswegen, die schnell und zuverlässig zum Ziel führen. Allerdings dürfen Sie keine aufwendige Gestaltung von diesem Buch im kleinen DIN-A5-Format erwarten.

Und auch auf Zusatzinformationen, wie etwa Interviews mit den Entwicklern der Spiele, wurde verzichtet. Zudem steigen die Autoren sofort in die Handlung der fünf Rollenspiel-Hits ein, geben vorab kaum Tipps zur Bedienung der Spieletastatur (Gamepad) oder Hinweise zu Menüs und Schaltflächen in den Spielen. Absolute Final-Fantasy-Anfänger dürften also leichte Schwierigkeiten damit haben, sich in der weiten Welt dieser Spiele zurechtzufinden.

Alle Spieler, die auf großzügig gestaltete Lösungsbücher mit jeder Menge Hintergrundinformation Wert legen, dürften das Buch lediglich als gut gemeinten Beitrag sehen. Doch die angebotenen Lösungen überzeugen und helfen aus vielen ganz verzwickten Situationen heraus. Und so sorgen die Schreiber immerhin für ein gutes Preis-/Leistungs-Verhältnis.

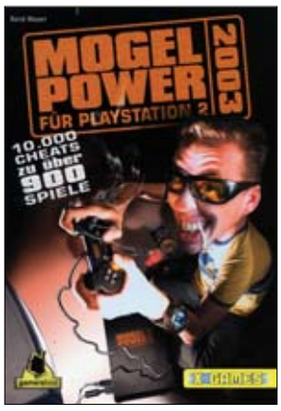


Final-Fantasy-Sammelband, Game Press, 226 Seiten, 12,50 €, ISBN 3-936282-03-X

Geht so
Für Fortgeschrittene

Mogelpower für Playstation 2 – 2003

Nachschlagewerk | Insgesamt 10 000 Cheats (geheime Tricks) für 900 Playstation-2-Spiele verspricht dieses Buch. Damit komplettiert Markt und Technik die Mogelpower-Reihe, in der bereits Titel für PC, Playstation und Gameboy erschienen sind. Leider geht es im Buch nur bei knapp der Hälfte der Spiele, nämlich rund 400, wirklich um die Playstation 2. Der Rest sind Tricks zu alten Playstation-Spielen. „Mogelpower für Playstation 2 - 2003" ist also eigentlich mehr ein Playstation-1-Buch. Als kleines Bonbon serviert das Werk immerhin so genannte „Easter-eggs", („versteckte Scherze") auf bekannten **Video-DVDs** S.220, wie „Harry Potter und der Stein der Weisen". Verzichtet hat der Herausgeber dagegen auf die sonst von Mogelpower bekannte Codes-Sammlung für Cheat-Hilfen, wie den Xploder. Dadurch hat der Nutzwert des neuesten Abkömmlings dieser Reihe gelitten. Andererseits erleichtern detaillierte Hinweise die mitunter komplizierte Eingabe der Cheats. Außerdem erklären die Autoren kurz und knapp alle wichtigen Begriffe aus der „Schummel-Szene". Urteil: Trotz fehlender Bilder und Codes-Sammlung für Playstation-Fans empfehlenswert.



Mogelpower, Markt und Technik, 306 Seiten, 12,95 €, ISBN 3-8272-9112-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Final Fantasy 10: Das offizielle Lösungsbuch	17,30 Euro
	Squaresoft Piggyback	1-9035-1134-8
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	Age of Empires 2: The Age of Kings	9,90 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1
5	Flight Simulator 2002	9,95 Euro
	Data Becker	3-8158-2244-0
6	Final Fantasy Sammelband 4 - 8	12,50 Euro
	Game Press	3-936282-03-X
7	Desperados plus Commandos	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9107-0
8	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1
9	Myst 3: Exile	9,95 Euro
	Softhaus Multimedia	3-9338-4196-8
10	Age of Empires: Der Aufstieg Roms	9,90 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3815-7

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	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	59,99 €[1]	1/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
2	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	51,24 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Largo Winch – Empire under threat	Ubi Soft	PC	2,27	39,49 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	38,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
5	Syberia	Vivendi Universal	PC	2,94	38,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	36,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS2	1,07	29,99 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS2	1,38	23,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Halo	Microsoft	Xbox	1,41	51,90 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	59,38 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	Ubi Soft	PC	1,50	37,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi Universal	PS2	1,67	26,49 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Soul Reaver 2	Eidos	PS2	1,70	54,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	GTA Vice City	Take 2	PS2	1,74	54,78 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS2	1,74	55,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	43,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	44,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	No One Lives Forever 2	Vivendi Universal	PC	1,80	42,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	PS2	1,80	66,99 €[1]	1/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
15	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	36,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	54,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi Universal	Xbox	1,88	49,39 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Codename: Outbreak	Virgin Interactive	PC	1,90	8,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	ICO	Sony	PS2	1,90	53,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Mafia	Take 2	PC	1,91	42,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Unreal Tournament 2003	Infogrames	PC	1,92	45,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Spiderman – The Movie	Activision	PS2	1,92	52,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	Star War: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	53,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Maximo	Electronic Arts	PS2	1,95	27,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	47,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
26	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	52,88 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2	PC	2,04	12,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
29	Time Crisis 2	Sony	PS2	2,08	55,49 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	Das Ding	Vivendi Universal	PC	2,10	38,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Doom	Activision	GBA	2,13	45,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
31	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS2	2,13	54,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
34	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	51,25 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
35	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS2	2,21	26,89 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	33,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
37	Project Nomads	CDV	PC	2,23	45,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
38	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	33,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
39	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	41,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
40	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	39,90 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
41	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	39,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
42	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	38,45 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
43	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	30,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
43	Project Zero	Wanadoo	PS2	2,43	46,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	44,50 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
46	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	48,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
47	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi Universal	PC	2,60	39,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
48	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	44,25 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
49	Shadowman 2 – The Second Coming	Acclaim	PS2	2,62	51,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	Planet der Affen	Ubi Soft	GBA	2,63	49,50 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
51	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	51,99 €[1]	1/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
52	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi Universal	PC	2,69	27,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
53	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi Universal	PC	2,70	38,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
54	Batman Vengeance	Ubi Soft	Cube	2,72	54,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
55	Aquanox	Fishtank	PC	2,75	14,49 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
55	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	18,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
55	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	37,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
58	Men in Black 2 – Alien Escape	Infogrames	PS2	2,76	46,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
59	Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2)	THQ	PC	2,84	21,89 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
60	Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	PS2	2,85	55,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
61	Knight Rider	Davilex	PS2	2,90	36,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
62	Turok Evolution	Acclaim	PS2	3,05	51,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
63	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,75 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
64	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	37,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
65	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	44,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
66	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	43,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Anno 1503	Sunflowers	PC	1,49	44,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi Universal	PC	1,74	42,49 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elixier der Macht	Ubi Soft	PC	1,89	18,75 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Die Siedler 4 – Die neue Welt	Ubi Soft	PC	2,08	14,95 €[1]	1/2003	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050
5	Tropico: Paradise Island	Take 2	PC	2,17	12,25 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	18,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Die Gilde	Jowood	PC	2,46	38,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	14,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Beach Life	Eidos	PC	2,64	42,24 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	39,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	14,79 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Car Tycoon	Fishtank	PC	3,08	13,74 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

BRETTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Mario Party 3	Nintendo	N64	1,33	59,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Elfenwelt	Vivendi Universal	PC	4,34	25,50 €	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	18,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	55,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PC	1,92	45,99 €[1]	1/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
2	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS2	1,94	53,24 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	42,44 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	This is Football 2002	Sony	PS2	2,05	28,89 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS2	2,05	54,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	19,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PS2	2,13	61,99 €[1]	1/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
8	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS2	2,16	27,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,17	52,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,31	52,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,75 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	International Superstar Soccer 2	Konami	PS2	2,48	53,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,24 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2	PC	2,69	11,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	49,75 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	WM Nationalspieler	Ubi Soft	PC	2,91	27,25 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS2	1,42	28,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	49,49 €	11/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
3	The Legend of Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	32,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	32,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	41,45 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	37,25 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	38,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Tetris Worlds	THQ	GBA	1,84	44,45 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	22,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	45,00 €[1]	1/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
11	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	29,49 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi Universal	GBA	2,16	49,95 €[1]	1/2003	Vivendi	Langen	01805-0774353
13	Luigis Mansion	Nintendo	Cube	2,21	50,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	41,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	13,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Disney's Atlantis	THQ	GBA	2,33	43,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, N64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
17	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	49,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,38	13,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	48,45 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Spyro: Season of Ice	Vivendi	GBA	2,42	29,45 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Earthworm Jim	THQ	GBA	2,42	44,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
22	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	45,45 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Monster AG	THQ	GBC	2,47	29,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
24	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi	PS 2	2,49	26,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Monster AG	Sony	PS 2	2,54	29,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Crash Bandicoot XS	Vivendi	GBA	2,55	29,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ	GBA	2,55	44,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
28	Britney's Dance Beat	THQ	PS 2	2,58	37,49 €	8/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
29	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	51,47 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	Herdy Gerdy	Eidos	PS 2	2,77	53,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
31	Monster AG	Disney	PC	3,13	13,95 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MANAGERSPIELE

1	Der Industriegigant 2	Jowood	PC	2,03	38,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	21,44 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	26,50 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Hotelgigant	Jowood	PC	2,52	39,24 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Ski Park Manager	Virgin	PC	4,71	36,24 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MUSIKSPIELE

1	Frequency	Sony	PS 2	1,69	55,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Parappa The Rapper 2	Sony	PS 2	2,28	54,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Popstars	Blackstar	PC	2,76	22,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

PRÜGELSPIELE

1	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Ubi Soft	GBA	1,45	51,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Dead or Alive 3	Microsoft	Xbox	1,83	49,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Virtua Fighter 4	Sony	PS 2	1,96	54,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	49,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Tekken 4	Sony	PS 2	2,61	62,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	48,75 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	29,69 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	Infogrames	PS	3,82	29,74 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

QUIZSPIELE

1	Der große IQ Test	Koch Media	PC	2,63	17,75 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Wer wird Millionär? – Junior	Eidos	PC	2,66	32,89 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	15,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Eidos	PC	3,33	29,99 €[1]	1/2003	Eidos	Hamburg	01908-39572
5	Galileo – The Game	Blackstar	PC	3,81	7,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

RENNSPIELE

1	DTM Race Driver	Codemasters	PS 2	1,44	53,99 €	10/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
2	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	38,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS 2	1,59	54,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Stuntman	Infogrames	PS 2	1,65	53,49 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Colin McRae Rally 3.0	Codemasters	PS 2	1,65	54,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	28,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi Universal	PC	1,79	26,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	29,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	44,89 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Michael Schumacher Racing World Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,40 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Gran Turismo Concept 2002 Tokio – Geneva	Sony	PS 2	2,02	34,99 €	9/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
12	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	29,89 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	18,39 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	49,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Wave Race – Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	49,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	48,25 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,75 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	19,95 €[1]	1/2003	Davilex	Mülheim/Ruhr	0208-469790
19	Moorhuhn Kart XS	Phenomedia	PC	2,74	0,00 €[1]	1/2003	Phenomedia	Bochum	02327-9970
20	Carrera Grand Prix	Take 2	PC	2,77	9,99 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	USA Raser	Davilex	PC	2,88	11,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ROLLENSPIELE

1	Zanzarah – Das verborgene Portal	THQ	PC	1,56	17,74 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Neverwinter Nights	Infogrames	PC	1,63	45,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin	PS 2	1,76	53,89 €	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	Icewind Dale 2	Virgin	PC	1,96	45,99 €[1]	1/2003	Virgin	Hamburg	040-391010
6	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	42,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Gothic 2	Jowood	PC	2,10	44,99 €[1]	1/2003	Jowood	Neu-Isenburg	06102-8168168
8	Arx Fatalis	Fishtank	PC	2,17	39,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	42,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	29,75 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	62,29 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Throne of Darkness	Vivendi Universal	PC	2,29	37,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,00 €	3/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
14	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Infogrames	GBA	2,57	44,43 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	12,90 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

SIMULATIONEN

1	Face Factory – „The Sims" Edition	X Media	PC	1,98	14,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	15,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Achterbahndesigner	Disney	PC	2,22	26,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	45,75 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	29,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Pro Train	NBG	PC	2,45	17,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,24 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	PC	2,49	44,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	22,45 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Take 2	PC	2,74	25,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,44 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	22,74 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	22,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	30,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORTSPIELE

1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS 2	1,41	26,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	39,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	42,50 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	RTL Skispringen 2002	THQ	PC	2,01	26,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	PS 2	2,10	53,87 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	52,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	51,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	53,50 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	34,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	RTL Skispringen 2003	THQ	PC	2,45	29,95 €[1]	1/2003	THQ	Krefeld	01805-605511
11	Tour de France	Konami	PS 2	2,47	52,75 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	26,45 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	41,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

STRATEGIE

1	Stronghold	Take 2	PC	1,30	24,89 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	14,74 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Civilization 3	Infogrames	PC	1,37	29,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Vivendi Universal	PC	1,44	29,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	41,40 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Empire Earth	Vivendi Universal	PC	1,53	17,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	18,90 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Medieval: Total War	Activision	PC	1,82	37,19 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Robin Hood – Die Legende von Sherwood	Wanadoo	PC	1,83	38,99 €	12/2002	JPC	Georgsmarienhütte	01805-5251717
10	American Conquest	CDV	PC	1,86	45,99 €[1]	1/2003	CDV	Karlsruhe	0721-972240
11	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	50,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Age of Mythology	Microsoft	PC	1,91	48,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	13,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	42,24 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	44,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	29,79 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Etherlords	Fishtank	PC	2,04	18,74 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	42,49 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	14,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	11,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	42,49 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	9,80 €	2/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
23	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	13,98 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	1914 - The Great War	Jowood	PC	2,52	35,49 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	S.W.I.N.E.	Fishtank	PC	2,54	13,74 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	38,45 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Warrior Kings	Virgin Interactive	PC	2,57	38,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
28	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	21,75 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
29	Napoleon	Infogrames	PC	3,12	25,00 €[1]	1/2003	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eye 3D Brille Infrarot	iArt	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt	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	50,00 €	4/2002	Hirucom	Buttenwiesen	08274-9289786
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	52,35 €	4/2002	Bestcape	Hamburg	040-60876211
3	DVD-A06SW	Pioneer	2,13	78,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Relisys DVD-16/40 RE	Teco	2,43	69,95 €	4/2002	Skycom	Langenhagen	0511-732060
5	SD-M 1612	Toshiba	2,46	51,50 €	4/2002	Hirucom	Buttenwiesen	08274-9289786
6	DVD-116	Pioneer	2,71	52,00 €	4/2002	Space Computer	Geesthacht	04152-8477489

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	124,00 €	3/2002	Hirucom	Buttenwiesen	08274-9289786
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	125,63 €	3/2002	DSH-Shop	Celle	05141-483319
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	127,89 €	3/2002	DSH-Shop	Celle	05141-483319
4	SP-8004	Samsung	2,20	123,80 €	3/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	112,50 €	3/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

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	119,89 €	8/2002	DSH-Shop	Celle	05141-483319
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	162,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	3D Blaster 4 Titanium 4600	Creative Labs	2,50	328,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	.Audio 80	Plantronics	2,76	25,90 €	10/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	28,90 €	10/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	37,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	28,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	121,98 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	76,39 €	9/2002	DSH-Shop	Celle	05141-483319
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808
6	Z-340	Logitech	3,54	52,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-3275 Cube Racing Wheel	Jöllenbeck	2,38	79,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	Top Drive Wheel	Logic 3	2,39	43,00 €	1/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	GTZ 500 Wheel	Saitek	2,62	28,00 €	1/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Thrustmaster Challenge 2	Guillemot	3,06	33,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Brooklyn Booster 5000	Vidis	3,35	49,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	2,09	105,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,83	39,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
3	R 440 Force Feedback Wheel	Saitek	3,02	78,49 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	FF 380 Force Feedback Racemaster	Trust	3,15	59,95 €[1]	1/2003	Trust	Kleve	02821-58810

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-4350 Thunder Force Racing Wheel	Jöllenbeck	2,33	99,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	Thrustmaster 360 Modena Force GT	Guillemot	2,35	63,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Thrustmaster Challenge Racing Wheel	Guillemot	2,57	29,95 €[1]	1/2003	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580
3	SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,57	39,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
5	RX 500 Racing Wheel	Saitek	3,25	39,45 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Top Drive Force Wheel	Logic 3	3,26	49,95 €[1]	1/2003	Logic 3	Happburg	08170-997029

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MC 2 Racing Wheel	Mad Catz	2,06	68,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	2,57	30,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Adrenalin Wheel	Saitek	2,75	44,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Lotus Pro Racer	Gamester	3,80	35,00 €	1/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

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	26,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	44,90 €	4/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	AMI Mouse optical	Trust	1,87	36,00 €	4/2001	HD Computer	Berlin	030-6959710
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	17,49 €	4/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Opto-Maus 3 Button	Poso Electronic	2,19	25,54 €[1]	4/2001	Poso Electronic	Kempen	02351-87140
7	Wheel Mouse Optical	Hama & Co	2,19	35,28 €[1]	4/2001	Hama & Co	Monheim	09091-5020
9	Optical Mouse	Dexxa	2,22	30,68 €[1]	4/2001	Dexxa	Essen	06105-289022
10	Optical Mouse	Vivanco	2,25	35,76 €[1]	4/2001	Vivanco	Ahrensburg	04102-231235
11	Optische Maus 5 Key USB	Pearl Agency	2,30	28,12 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620

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	44,49 €	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	43,96 €	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
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	183,55 €[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580

SCHNURLOSES NETZWERK

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	338,00 €	12/2001	Fichtl	Marktoberdorf	08342-8989359

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	212,97 €	6/2002	DSH-Shop	Celle	05141-483319
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	134,97 €	6/2002	DSH-Shop	Celle	05141-483319
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	85,97 €	6/2002	Bestcape	Hamburg	040-60876211
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	86,50 €	6/2002	Hirucom	Buttenwiesen	08274-9289786
6	Sound Blaster Live! 5.1 Digital	Creative Labs	2,39	49,00 €	6/2002	Hirucom	Buttenwiesen	08274-9289786
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	75,80 €	7/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	69,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	75,80 €	7/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
●	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	249,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Playstation 2	Sony	2,21	249,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Gamecube	Nintendo	2,89	199,00 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	96,54 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	23,47 €	8/2000	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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
10	Blaster Light Gun Pro	Joytech	3,83	18,92 €	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805-42637467
11	Falcon Light Gun	Blaze	4,07	40,90 €	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805-42637467

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,61	29,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Brooklyn Pro Pad	Vidis	1,80	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Programmable Pro Pad	Logic 3	1,93	21,50 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
4	Thrustmaster Firestorm Powershock Controller	Guillemot	2,43	16,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Gamecube Pad	Saitek	2,48	21,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Wingman Cordless Gamepad	Logitech	1,44	55,97 €	11/2002	DSH-Shop	Celle	05141-483319
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	34,80 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
3	Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2	Guillemot	2,10	21,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	P880 Dual Analog Pad	Saitek	2,61	29,99 €[1]	11/2002	Saitek	München	089-5467570

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Dual Shock 2	Sony	1,61	27,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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	23,80 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
5	4 Gamers Jaguar Analog Controller	Big Ben	2,40	14,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox Controller	Microsoft	1,76	37,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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

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	61,85 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	2,07	67,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Typhoon Cyber Knight	Anubis	2,17	37,86 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Top Fighter	Logic 3	2,31	14,95 €[1]	12/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	36,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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	41,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
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
●	Sony Playstation-2-Linux-Kit	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

AGP8X
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1]) der **Hauptplatine** angeschlossen, über den sich Grafikkdaten besonders schnell übertragen lassen. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung.

Analoger Ein- und Ausgang
Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit den „AUX“-Ein- oder Ausgängen einer Stereoanlage oder eines Fernsehers 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.

Bildpunkt
Siehe **Pixel**.

BIOS[2]
BIOS steht für „Basic Input/Output System“[3], auf Deutsch: „grundlegendes Ein- und Ausgabe-Programm“. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es 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, also langer 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 einem winzigen **Prozessor** Millionen elektronischer Schaltungen unterzubringen, damit also Milliarden mathematischer Werte zu berechnen, und das mit unvorstellbar hoher Geschwindigkeit. Diese riesige Zahl schneller Rechenvorgänge ermöglicht die Darstellung kompliziertester Zusammenhänge, etwa bewegter Bilder auf dem Monitor.

Byte[4]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Chipsatz
Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von Computer-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors** mit Erweiterungskarten.

Composite[5]
Composite ist ein Video-Standard mit einem gemeinsamen Kabel für alle Bildinformationen. Fast alle Fernseher und Konsolen haben Composite-Anschlüsse. Das per Composite-Verbindung übertragene Signal ist allerdings schlechter als ein per **Scart**-Kabel übertragenes Bildsignal, das die einzelnen Bildinhalte über getrennte Kanäle führt und so ein sehr viel besseres Bild liefert.

Digitaler Ein- und Ausgang
Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen Informationen, etwa Musik, digital in Form von **Bits** und **Bytes**.

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 Wechselspeicher. 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“[7], (auf Deutsch: „direkter Speicherzugriff“). Weil dabei der Datenaustausch ohne Umweg über den **Prozessor** stattfindet, lassen sich Daten so wesentlich schneller übermitteln.

Dolby-Digital-5.1-Decoder
Ein Dolby-Digital-5.1-Decoder kann nach Dolby-Digital-5.1-Standard verschlüsselte Tonsignale verarbeiten, die auf DVDs und in vielen modernen Computerspielen üblich sind. Dabei werden die Töne über fünf im Raum verteilte Lautsprecher und einen zusätzlichen **Subwoofer** für den Tiefbass wiedergegeben.

DSL-Anschluss
DSL steht für „Digital Subscriber Line“[8], auf Deutsch: „digitale Teilnehmer-Anschlussleitung“. Diese Internet-Verbindung ist um ein Vielfaches schneller als **ISDN** (Faktor 12 und mehr). Bei DSL wird während einer Internet-Verbindung die Telefonleitung nicht blockiert, da Sprache und Daten in verschiedenen **Frequenzbereichen** übertragen werden. T-DSL ist der Markenname des DSL-Angebots der Deutschen Telekom. Manche Geräte, wie die Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur per DSL-Anschluss, nicht über ein normales Modem oder **ISDN** aufbauen.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“[9]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (DVD-Video). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem so genannten DVD-Brenner selbst beschreiben können. 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-Spieler


Abspielgerät für **DVDs**. Auch Xbox und Playstation 2 enthalten einen DVD-Spieler. Sie können außer Spielen auch Video-DVDs wiedergeben.

DVI-Anschluss/-Ausgang
Am digitalen DVI-Anschluss/-Ausgang einer Grafikkarte kann man einen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“[10].

Farbtiefe
Der Begriff Farbtiefe bezeichnet die Zahl der gleichzeitig darstellbaren Farben. Je mehr Farben verwendet werden, desto „natürlicher“ (echter) sieht ein Bild aus. Und desto mehr **Bit** benötigt man auch, um die Farbe jedes einzelnen **Pixels** 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 dann bereits rund 16,7 Millionen Farbtöne wiedergeben.

Fire-Wire[11]-Anschluss
In der Unterhaltungselektronik weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Daten-Übertragungsraten von bis zu 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

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, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen **Arbeitsspeicher**. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den **Hauptspeicher**. Der Vorteil: Computergrafiken werden viel schneller berechnet.

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“[12]. IDE ist eine Anschlussnorm für in den Computer eingebaute Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, CD-Recorder oder Bandlaufwerke und hat sich als Standard etabliert. Jeder moderne Computer hat mindestens zwei IDE-Anschlüsse, manche sogar vier.

Joystick[6] (Steuerknüppel) und seine Bedienelemente
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.



1spricht: „Äckßelleraitid Grafficks Port“ 2spricht: „Baios“ 3spricht: „Baißick Inputt Autputt Ssistem“ 4spricht: „Bait“ 5spricht: „Komposit“ 6spricht: „Dschoi-Ssticк“ 7spricht: „Dairekt Memmeri Äckßes“ 8spricht: „Didschitel Ssabskraiber Lain“ 9spricht: „Didschitel Wörsetail Dissk“ 10spricht: „Didschitel Wischju-el Interfäiß“ 11spricht: „Faier-Waier“ 12spricht: „Intigraitid Draif Flecktronnicks“

ISDN
Das digitale Telefonnetz ISDN (Integrated Services Digital Network[13]) 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 beim Internet-Surfen.

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-Baugruppen, 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
LC-Display ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display"[14]. 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.

Gamepad[15] (Spieletastatur) und seine Bedienelemente
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".

Link-Kabel
Mittels eines Link-Kabels werden zwei Videospielgeräte, etwa zwei Playstations oder zwei Gameboys, verbunden. So ist ein Datenaustausch oder ein gemeinsames Spielen wie in 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 entsprechen einem Megabit.

Megabyte
Ein Megabyte entspricht 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 reduziert werden – fast ohne hörbare Einbußen.

Multitap
Über Multitaps können zusätzliche **Gamepads** an eine Videospielkonsole angeschlossen werden. Gängig sind Multitap-Geräte, die vier Anschlüsse bieten. Entsprechend können zum Beispiel an einer Playstation mit ihren zwei Anschlüssen über zwei Multitaps bis zu acht Spieletastaturen (Gamepads) angeschlossen werden.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Konsolen, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkadapter
Der hier beschriebene Netzwerkadapter ist eine Zusatzkarte, die in die Playstation 2 gesteckt wird, um diese mit einem **Netzwerk** zu verbinden.

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 den 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**.

Pixel
Jedes Computerbild ist aus einzelnen Bildpunkten zusammengesetzt. Diese Bildpunkte bezeichnet man als Pixel. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto feiner kann es gezeichnet werden.

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen.

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 größerer Bildausschnitt. 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.

[13] sprich: „Intigrätitd Ssörwissis Didschitel Nettwörk" [14] sprich: „Lickwiddi Krisstel Dissplai" [15] sprich: „Gämpäd"

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), Anbieten von Spiele-Servern im **Internet** sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten innerhalb des Netzwerks.

Steckplatz
Auf einer PC-**Hauptplatine** sind zahlreiche Steckplätze zu finden. Die haben 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.

Subwoofer[3]
Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also tiefe Töne wiedergeben.

S-Video-Ausgang
S-Video überträgt Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander, die Anteile von S(uper)-VHS-Signalen werden also auf getrennten Kabel-Adern übertragen. So kommt es zu weniger Signal-Überlagerungen. Und das führt zu einer besseren Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet 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 Geräten 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.

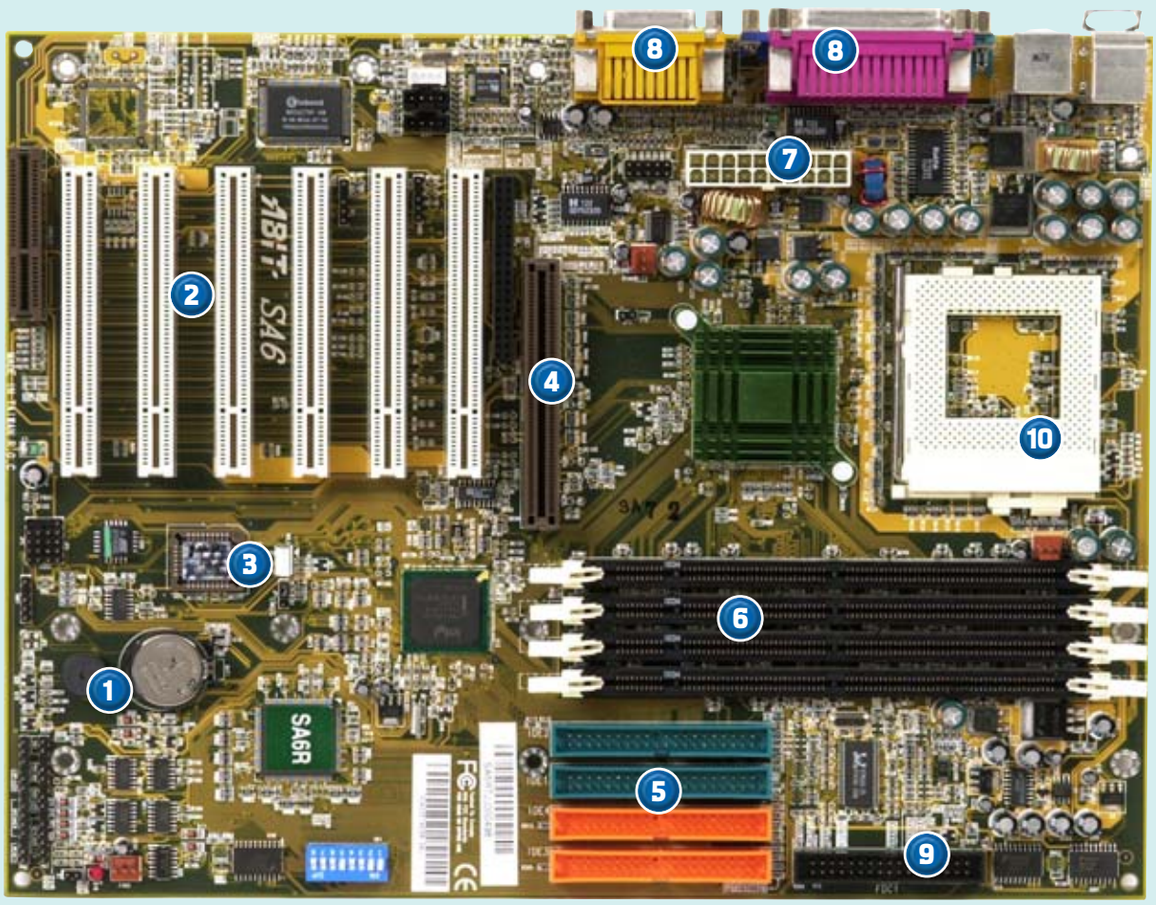
USB
Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus“[6]) ist eine Anschlussform für Computer und Zusatzgeräte. Windows XP etwa erkennt angeschlossene USB-Geräte automatisch. Die maximale Datenübertragungsrate beträgt für USB Version 1.1 bis zu 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

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.

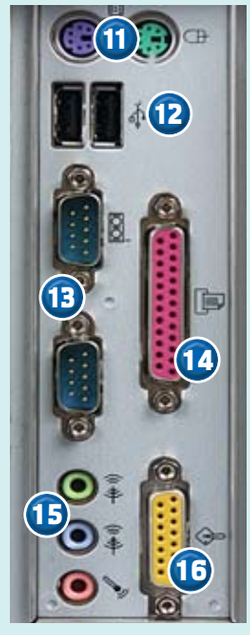
Hauptplatine (Motherboard[3]/Mainboard[4])
Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner 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[8]-Anschlüsse für Maus und Tastatur
12. **USB**-Buchsen
13. Serielle Anschlüsse, etwa für **Modem**
14. Paralleler Anschluss, etwa für Drucker
15. Anschlüsse für Lautsprecher (grün), Mikrofon (rot) und Aufnahme (blau). Die Farben können je nach Hersteller unterschiedlich sein.
16. Gameport zum Anschluss eines **Joysticks**



[1]sprich: „Sörwer“ [2]sprich: „Klaients“ [3]sprich: „Ssabbwuhfer“ [4]sprich: „Masserbohrd“ [5]sprich: „Mainbohrd“ [6]sprich: „Juniwörßel Ssiri-el Bass“ [7]sprich: „Pätsch“

[8]Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2“ zu tun

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: ifa

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

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	09471-30690	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[3]	52078	Aachen	02408-959209	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	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.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[1]	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	◆ 01907-71882	◆ 01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	■ 01805-672255	■ 01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	02408/959135	■ 02408-959209	■ 02408-959209	Mo - Fr 14 - 17, Di auch 9 - 12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805-005806	06026-950308	■ 01805-005806	◆ 0190-000000	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
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	63150	Heusenstamm	06104/948-20	06104/948-217	◆ 01907-45547	◆ 01907-45547	Mo-Fr 11-19 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.de
Take 2	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 [3] siehe auch Modern Games

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
1&1	37, 38, 39, 40, 41
Ak tronik Software	113
Allianz	119
AMS	21, 22, 23, 25
AOL	Beilagen
AS Interactive	225
Atlas Verlag	Beilagen
AUTOBILD.DE	215
Avery Dennison Zweckform	71
AVM Computersysteme	103
Bayer	132, 133
BILD interactive	219
Capcom Eurosoft Limited	149
COMPUTERBILD	223
COMPUTERBILD-SPIELE	198, 199, Beilagen
CDV AG	69
Creative Labs	189
DAC	197
Data Becker	123
debitel	43
Dell Computer GmbH	28, 29
Deutsche Expert	228
Deutsche Telekom	59
Deutsche Bahn	121
Electronic Arts	57
Electronic Partner	139
Electronics Boutique AG	31
Ernst Klett	2
Honda	7, 87, 127, 177, 185, 195
Koch Media	45, 187
Konami	53
Logitech	114,115
Microsoft	11, 91, 169, 203
NCN	19
Otto Versand	209
Pearl Agency	95, 96, 97, 98, 99
Pro Sieben	213
Saturn	108, 109
Siemens Mobile Phones	77
SMS Online GmbH	27, 211
Sony	33
Strack/Selling Points	15, 101, 167, 207
Strato AG	85
Symantec	125
TerraTec	227
Ubi Soft entertainment	17, 191
Victoria	107
VNR	Beilagen
Vobis	155

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, 8, 9, 10, 12/2000, 1, 6, 10/2001 und 8, 9/2002 sind vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 2. Januar im Handel erhältlich

SPIELETESTS



James Bond 007 – Nightfire

Geschüttelten Martini trinken. Frauen verführen. High-Tech-Spielzeug vorführen. Da fehlt doch noch was? Richtig: die Welt retten. Genau das ist Ihr Job in der Rolle des berühmtesten Agenten aller Zeiten. Ob der Einsatz Spaß bringt, steht im nächsten Heft.



Anstoß 4

Spieler einkaufen, Werbeverträge unterzeichnen und den Stadionausbau vorantreiben – das sind nur ein paar Ihrer Pflichten in dieser Simulation. Können Sie schon als Anfänger tolle Ergebnisse präsentieren? Oder müssen Sie ein echter Bundesliga-Manager sein, um hier zu siegen? Das erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



Racing Simulation 3

Wenn mal wieder Ihr Auto brennt, war es dann wirklich ein Fahrfehler oder ist das neueste Formel-Eins-Spiel nur zu schwer? Die erfahrenen COMPUTERBILD-SPIELE-Piloten drehen für Sie am Rad, um es herauszufinden. Fahrbericht im nächsten Heft.

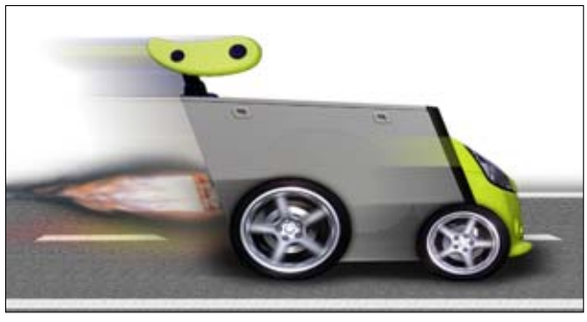
SPIELETRICKS



The Getaway

Ein übler Gangsterboss hat den Sohn eines angesehenen Geschäftsmannes entführt, der einst selbst mit dem Gesetz in Konflikt geraten war. Der arme Kerl will seinen Nachkommen zurückhaben, ohne deshalb wieder kriminell werden zu müssen. Was Sie tun können, um dem Vater zu helfen und den Bösewicht seiner gerechten Strafe zuzuführen, lesen Sie ausführlich in der nächsten Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE.

PROFI-ECKE



Schön schnell

Warum gleich alles neu kaufen, wenn doch nur ein paar Teile ausgetauscht werden müssten, um die Leistung zu steigern? Was für ein Auto gilt, trifft auch auf den PC zu. Denn oft genügt der Austausch der Grafikkarte oder die Erweiterung des Arbeitsspeichers, um aus einem Durchschnittscomputer eine rasante Spielmaschine zu machen. Wie das geht, steht in Heft 2/2003.

HARDWARE



Schön bunt

Grafikkarten gehören zu den wichtigsten Bauteilen jedes Computers: Erst sie erwecken bunte Spiellandschaften zum Leben. COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf so genannte 3D-Karten untersucht: Wie leicht lassen sie sich einbauen? Welche Anschlüsse bieten sie? Welche ist die leistungsfähigste? Und welches Angebot ist ein echtes Schnäppchen? Lesen Sie den großen Test 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.computerbildspiele.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

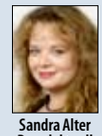

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

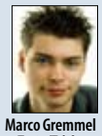

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


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

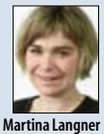

Detlev Neumann
Ratgeber


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, 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:** Stefan Dierks. **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.