2/2003
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 €

8 Spiele auf CD-ROM im Heft

Spiel 1 für Windows 95, 98, ME und XP — **Suzuki Alstare Extreme Racing** — Rennspiel



Die schärfsten Rennen aller Zeiten

Spiel 2 für Windows 95, 98, ME und XP — **Moorhuhn Kart XS** — Rennspiel

Spiel 3 Denk-/Knobelspiel — Dodgem



Spiel 4 Geschicklichkeit — Bierspiel



Spiel 5 Action — Snowcraft



Spiel 6 Geschicklichkeit — Super Transball 2



Spiel 7 Denk-/Knobelspiel — Puzzle Master 2 SE



Spiel 8 Denk-/Knobelspiel — Memorarium



PLUS: 12 Seiten Tricks zu allen Spielen PLUS: Testprogramm – Wie schnell ist Ihr PC?

SPIELETESTS



Millionär durch Fußball

Spiel des Monats — Managerspiel

Fußball Manager 2003



James Bond 007 Nightfire — Action

zum Film

Sein größter Einsatz



Der Schatzplanet — Strategie

zum Film

Das neue Disney-Abenteuer

BRANDAKTUELL

Spiel umtauschen

Richtig reklamieren

SPIELETRICKS



The Getaway — Action

zum Film

Gangster-Jagd in London

HARDWARE

Test: 12 Grafikkarten ab 99 Euro



Welche ist ihr Geld wert?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

In diesem Jahr werden rund 4000 neue Spiele für den PC und die Konsolen erscheinen. Eine fast unüberschaubare Vielfalt an Hits, mittelmäßigen Titeln und wohl auch Flops. Damit Sie, liebe Leser, auch in 2003 genau einschätzen können, wann sich ein Kauf lohnt, behält die Redaktion für Sie den Überblick. Schon in diesem Heft: Ab Seite 20 erhalten Sie eine komplette Übersicht. Und Sie können ganz sicher sein – das werden zwölf Monate, in denen es sich wirklich lohnt zu spielen. Die leistungsstarken Geräte machen eine immer realistischere Grafik möglich, und die neuen Spiele-Ideen der Programmierer faszinieren. Die Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß beim Lesen und auch beim Spielen im neuen Jahr!

Computer Bild Spiele INTERN



Denker und Dichter: Helmut Ulrich lässt auf der Computer-Tastatur kleine Kunstwerke entstehen.

Das letzte Wort in der Redaktion hat Textchef Helmut Ulrich (49 Jahre, davon 15 bei Fachzeitschriften). Er veredelt Manuskripte, entsorgt überflüssige Sätze, peppt sprachlich Inhalte auf, gibt Überschriften Pfiff oder reichert mit seinem Witz Bildunterschriften an. Ein Beispiel: die Seite 123, auf der er sich die Freiheit nahm, lauter Begriffe mit Knast-Bezügen zu verwenden. Um so etwas auszuhecken, schließt er sich schon mal in seiner Einzelzelle am Redaktionsflur ein. Und er hört bei der Gartenarbeit in sich hinein oder beim entspannenden Kraulen von Kater „Eddie". Wortsetzung folgt.

Für ein Pilot-Projekt steuerte der stellvertretende Chefredakteur Frank Surholt (38) Rhein-Main an. Im Gepäck hatte er ein Notebook, mehrere Flugsimulationen und einen Joystick. Diesen Steuerknüppel drückte er Lufthansa-Pilot Francesco Sciortino (29) in die Hand und ließ ihn die Spiele beurteilen. Der LH-Profi fühlte sich wie im echten Cockpit (Seite 114) und legte einen Start hin, wie ihn Surholt dann deckungsgleich beim wahren Rückflug nach Hamburg erlebte. „Nur wurden mir da Bonus-Meilen gutgeschrieben."



Fotos: Manfred Freye

Lenker und Berichter: Francesco Sciortino (r.) lässt sich von Redakteur Frank Surholt ein Spiel erklären.

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele		4
	Hardware		8
	Hitliste		10
	Bunt gemischt: Spiel umtauschen	TITELTHEMA	12
	Mit der Xbox ins Internet		14
	Interview mit Skateboarder Tony Hawk		18
	Spiele-Vorschau 2003: Darauf können Sie sich freuen		20
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		27
	Vorserientests:		
PC	Elixir Rollenspiel (ab 16. Januar 2003)		26
PC	Tomb Raider – The Angel of Darkness Abenteuer (Ende Februar 2003)		24
PC	Tron 2.0 Action (ab Februar 2003)		26

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		28
	Die Testtabelle verständlich erklärt		29
PC	Anstoß 4 Managerspiel (im Handel)		36
PC	Aquanox 2 Action (im Handel)		42
PC	Civilization 3 – Play the World Strategie (Add-on, im Handel)		44
PC	Der Schatzplanet Strategie (im Handel)	TITELTHEMA	68
PC	Empire Earth – Zeitalter der Eroberungen Strategie (Add-on, im Handel)		72
PC	Fußball Manager 2003 Managerspiel (im Handel)	TITELTHEMA	30
PC	Haegemonia – Legions of Iron Strategie (im Handel)		54
PS 2	James Bond 007 Nightfire Action (im Handel)	TITELTHEMA	62
Cube	James Bond 007 Nightfire Action (im Handel)	TITELTHEMA	62
Xbox	James Bond 007 Nightfire Action (im Handel)	TITELTHEMA	62
PC	James Bond 007 Nightfire Action (im Handel)	TITELTHEMA	66
PS 2	Kingdom Hearts Rollenspiel (im Handel)		48
GBA	Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy Abenteuer (im Handel)		74
Xbox	Mech Assault Action (im Handel)		60
GBA	Metroid Fusion Abenteuer (im Handel)		76
PC	Microsoft Combat Flight Simulator – Kampf um Europa Flugsimulation (im Handel)		52
PC	Runaway – A Road Adventure Abenteuer (im Handel)		38
PS 2	The Getaway Action (im Handel)		40

GÜNSTIGE SPIELE

PS	Austin Powers Pinball Simulation (im Handel)		80
PC	Crimson Skies Action (im Handel)		78

SPIELETRICKS

PC	Bierspiel	TITELTHEMA	95
PC	Dodgem	TITELTHEMA	95
PC	Fußball Manager 2003	TITELTHEMA	98
PC	Memorarium	TITELTHEMA	95
PC	Moorhuhn Kart XS	TITELTHEMA	94
PC	Puzzle Master 2 SE	TITELTHEMA	96
PC	Runaway – A Road Adventure		108
PC	Snowcraft	TITELTHEMA	96
PC	Super Transball 2	TITELTHEMA	96
PC	Suzuki Alstare Extreme Racing	TITELTHEMA	88
PS 2	The Getaway	TITELTHEMA	104
	Geheime Tricks (Cheats)		110

MAGAZIN

Lufthansa-Pilot testet Flugsimulator		114
C One – Nachfahre des Uralt-Computers C 64		118
Gewinnspiel		120

HARDWARE

Vergleichstest: zwölf Grafikkarten	TITELTHEMA	122
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		123
Testergebnisse im Detail		124
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt		128

RATGEBER

Spielekonsolen mit Fernseher verkabeln – so geht's		134
So installieren Sie ein Spiel		142

PROFI-ECKE

Schnellerer Computer durch optimales Aufrüsten		144

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen		148
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften		150
Briefe an die Redaktion		152
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)		154
COMPUTERBILD-SPIELE hilft		156
Spielebücher-Kritiken		158
Marktübersicht		160
Telefonnummern der Spielehersteller		163
Jahresinhaltsverzeichnis 2002		164
Fachbegriffe einfach erklärt		166
Inserentenverzeichnis		169

DIE LETZTE SEITE

Vorschau		170
Impressum		170

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Suzuki Alstare Extreme Racing"** TITELTHEMA, **„Moorhuhn Kart XS"** TITELTHEMA, **„Dodgem"** TITELTHEMA, **„Bierspiel"** TITELTHEMA, **„Snowcraft"** TITELTHEMA, **„Super Transball 2"** TITELTHEMA, **„Puzzle Master 2 SE"** TITELTHEMA, **„Memorarium"** TITELTHEMA. Sonstiges: **Acrobat Reader 5.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.1b** (Steuerungsprogramm), **Microsoft Windows Installer 2.0.**

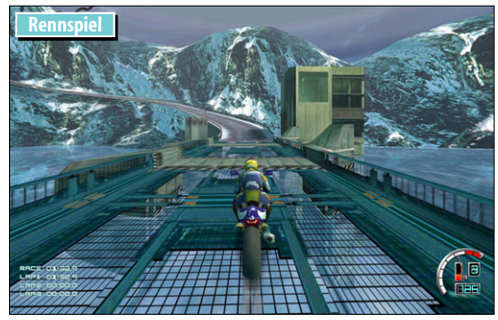
Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	44 - 45
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM	82
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	128 - 129



„Bierspiel"



„Moorhuhn Kart XS"



„Suzuki Alstare Extreme Racing"

Meldungen

Musik im Spiel

Noch im Januar kommt das Rennspiel „World Racing“[1] für Xbox. Mit im Starterfeld: Zwei Musiktitel – exklusiv fürs Spiel komponiert vom größten Dance Label der Welt, Ministry of Sound. Das Team um DJ Mike Koglin strickte die beiden Songs „Lap one“ und „Hear Me“ passend zum Renngeschehen. Im Gegenzug baute Ministry of Sound Szenen aus dem Spiel ins Musikvideo zum Jordan-&-Baker-Titel „Explode“ ein. Auch der liegt gut im Rennen – bei Redaktionsschluss auf Platz zwei der deutschen Dance Charts.

Million im Kasten

Alle lieben Fußball – und Spiele-Hersteller Konami freut sich über volle Kassen. Denn innerhalb von nur 40 Tagen hat sich „Pro Evolution Soccer[2] 2“ (Test in COMPUTER BILD SPIELE 12/2002, Urteil: „gut“) für Playstation 2 laut Hersteller über eine Million mal in Europa verkauft. Alle Spiele der Reihe zusammen kommen sogar auf zehn Millionen verkaufter Exemplare, so Konami.



Das war doch klar: Fußball bewegt Millionen.

Museum in Ehren

Das Computerspiele-Museum in Berlin wurde kürzlich mit dem Deutschen Kinderkulturpreis ausgezeichnet. Der wird vom Bundesjugendministerium vergeben und soll das Recht der Kinder auf Ruhe, Freizeit und Spiel unterstreichen. Leider musste die ständige Ausstellung schon Ende 2000 wegen Geldmangels geschlossen werden. Zusammen mit dem Verband für Unterhaltungselektronik Deutschland werden derzeit Konzepte für eine Wiedereröffnung erarbeitet.

[1] sprich: „World Railßing“ [2] sprich: „Pro Iwelutschen Ssocker“ [3] sprich: „Leddschends off Ressling“ [4] sprich: „Dschohns“



Schwer unfair: zwei gegen Hulk (links) – ringt hier der Ringrichter mit?

Legends of Wrestling[3] 2

Ring frei zur zweiten Runde

Prügelspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Hauen, fiese Tricks und auf richtig dicke Hose machen – das ist Wrestling (altdeutsch: „Freistilringen“). Mit Hulk Hogan und 65 weiteren muskelbepackten Kämpfern können Sie in den Ring steigen. Und Show gibt's von Anfang an. Denn jeder Kämpfer hat seine eigene Art den Ring zu betreten, ebenso seine eigene Original-Einlaufhymne. Bevor dann der Ringgegner seinen „Einlauf“ kassiert, muss er erst mal nach Strich und Faden beleidigt werden – auch da hat jeder Kämpfer sein unverwechselbares Repertoire. Na, dann lassen Sie mal schön Muskeln und Mundwerk spielen.

Angekündigt für: Januar 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Acclaim Entertainment, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Tel. 089-412180
www.acclaim.de

Will Rock

Wo ein Will ist, ist auch ein Weg

Actionspiel für PC | Liebe und Hass liegen oft ganz dicht beieinander. So auch bei Will Rock. Zum einen ist er auf der Suche nach seiner großen Liebe Emma. Zum anderen will er Rache nehmen für den Mord an seinem Mentor Dr. Headstrong. Und dieser Drang verschlägt ihn nach Griechenland. Dort wird Will unfreiwillig in einen Streit zwischen Göttern verwickelt. Der Geist des Prometheus ergreift Besitz von ihm, um Zeus eins auszuwischen. Und fortan ist Will schwer bewaffnet in der Welt der Sagen und Mythen unterwegs. Aus der Ich-Perspektive kämpfen Sie sich durch die Unterwelt, antike Badehäuser und den Olymp. Nicht ganz einfach, denn Sie müssen gegen Zentauren, Löwen und Zyklopen bestehen. Meist unter Einsatz schlagkräftiger Argumente, die so gar nicht aus der griechischen Mythologie überliefert sind: Flammenwerfer, Panzerfaust (Bazooka), Winchester und eine fiese „Acid Gun“, die Säure verspritzt und Gegner quasi „überflüssig“ macht. Mit der „Medusa Gun“ können Sie Ihren Feinden sogar ein Denkmal für die Ewigkeit setzen, denn die sorgt für schnelle Versteinerung.

Angekündigt für: 13. März 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050,
www.ubisoft.de



Echt ätzend: Ein Schuss aus der Säure-Spritze löst so manches Problem.

Indiana Jones[4] und die Legende der Kaisergruft

Eine beispiellose Herz-Jagd

Action-Abenteuer für PC, Playstation 2 und Xbox | Die Gerüchte kursierten ja schon lange. Nun ist es amtlich: Es gibt einen vierten Indiana-Jones-Film – im April beginnen die Dreharbeiten, voraussichtlicher Kinostart: Sommer 2005. Inzwischen dürfen sich Indy-Fans die Zeit mit einem neuen Abenteuerspiel vertreiben.



Ziemlich herzlos: Indy zwingt Gegner zu wilden Akrobatik-Einlagen.

In der Rolle des forschen Forschers Dr. Jones erhalten Sie den Auftrag, das „Herz des Drachens“ zu finden. Wenn es in die falschen Hände gerät, bedroht dieses mächtige Artefakt nämlich die Menschheit. Also, Schlapphut auf, Peitsche ins Gepäck, runter vom Lehrstuhl und auf in die weite Welt. Die Reise führt Sie durch den Urwald Ceylons, in ein mittelalterliches Prager Schloss und wieder nach Asien zu den antiken Wundern Chinas. Natürlich alles im Wettrennen gegen üble Gestalten, die das gleiche Ziel haben wie Sie. Und wenn Sie denen mit Körperkraft oder Peitsche nicht beikommen, klappt's vielleicht mit Schrotflinte oder Maschinengewehr.



Sieht aus wie Zeta-Jones, ist es aber nicht: Dr. Jones' Begleiterin.

Angekündigt für:
15. Februar 2003 (PC, Xbox),
1. März 2003 (PS 2)
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820,
www.lucasarts.com



Es kommt Großes auf Sie zu: Da sind Mut und richtige Taktik gefragt.

Warrior Kings: Battles[5]

Frieden schaffen mit allen Waffen

Strategiespiel für PC | Die Völker auf dem Kontinent Orbis sind zerstritten. Die schwelenden Konflikte führen schließlich zum offenen Krieg. In 22 Feldzügen sollen Sie gegen 50 computergesteuerte Generäle für den Frieden kämpfen. Kavallerie, Kampfelefanten, Druiden, Spione und Golems warten auf Ihre Befehle. Und es kommt nicht nur darauf an, Katapulte und Raketenwerfer abzufeuern, sondern auch die richtigen Formationen aufzustellen und mit taktischer Raffinesse vorzugehen. Schon „Warrior Kings" zauberte spannendes Kampfgewühl auf die Mattscheibe – wer Strategiespiele liebt, sollte den Nachfolger auf jeden Fall anvisieren.

Angekündigt für: Februar 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: Empire Interactive, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795, www.empireinteractive.com

Bratz

Lassen Sie die Puppen tanzen

Musikspiel für PC, Playstation und Gameboy Advance | In Amerika sind sie dabei, Barbie den Rang abzulaufen. Bratz-Puppen sind einfach cooler, bunter und witziger als Kens strohblonde Dauerfreundin. Und nun können Sie die Puppen auch im Videospiel tanzen lassen. Cloe, Yasmin, Sasha, Jade und Meygan stehen in je vier verschiedenen Outfits zur „Miss"-Wahl. Mit der Puppe Ihres Vertrauens sollen Sie Tanzwettbewerbe gewinnen, indem Sie vorgegebene Bewegungen mit flinken Fingern auf der Tastatur nachtanzen. Als Belohnung winkt der Auftritt in einem Musikvideo. Wer gern im Duett zappelt, hat zwei Auswahlmöglichkeiten: Entweder ein Spieler tanzt dem anderen nach, oder beide versuchen nach vorgegebenen Bewegungen die höhere Punktzahl zu erzielen. Übrigens gibt's die Puppen auch „in echt" für rund 30 Euro im Spielwarenhandel (Hersteller: Bandai GmbH, Tel. 0911-962740).

Angekündigt für: 27. März 2003
Preis laut Hersteller: 14,95 Euro (PC, PS), 44,95 Euro (GBA)
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.bratzpack.com



Tanz in der Puppenkiste: Hier geht's voll ab, obwohl die Sohlen aussehen wie Bremsklötze.

Yu-Gi-Oh!

Das ist ein abgekartetes Spiel

Kartenspiel für Playstation und Gameboy Color | Japans Spielernaturen sind der von „Yu-Gi-Oh!" ausgelösten Sammelwut restlos verfallen. 3,5 Milliarden Karten wurden im Land der aufgehenden Sonne bereits verkauft. Und nun will Hersteller Konami auch Deutschland mit dem Sammelkarten-Fieber infizieren. Für den Anfang kommen zwei Starter-Decks auf den Markt. Darin enthalten sind jeweils 46 Spielkarten. Nicht Karo, Herz, Pik und Kreuz, sondern Monster-, Magie- und Fallenkarten. Ob gegen einen zweiten Spieler oder den Computer – wichtig sind geschickte Attacken, um die Karte des Gegners auszustechen. Mal hetzen Sie ein Monster auf ihn, dann wieder lassen Sie ihn blindlings in die Falle laufen. Wenn's Ihnen gefällt, können Sie so genannte „Booster Packs"[6] dazu kaufen und damit das Spiel um mächtige Karten erweitern.

Angekündigt für: 1. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103 - 105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320
www.konami-europe.com



Dieser Trumpf sticht: Gegen „Yu-Gi-Oh!" sieht Opas Skatrunde alt aus.

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield[7]

Immer für einen Kracher gut

Actionspiel für PC | „Sehr gut" kam „Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear" in der allerersten COMPUTERBILD-SPIELE (12/1999) weg. Und nun steht der Nachfolger bereit. Er basiert ebenso wie Teil eins auf dem Roman „Rainbow Six" aus der Feder des amerikanischen Bestseller-Autors Tom Clancy. Und wieder machen Sie sich als Chef des Teams Rainbow auf die Reise durch die ganze Welt, um knifflige Spezialaufträge zu erledigen. In 15 Missionen sollen Sie unter anderem ein geheimes Biowaffenlager aufspüren oder in London eine Bankräuber-Gang dingfest machen. Klar, dass Ihrer Spezialtruppe auch wieder ein riesiges Waffenarsenal zur Verfügung steht. Je nach Einsatz greifen Sie auf Granaten, Schnellfeuergewehre oder sogar auf Bomben zurück.

Angekündigt für: 20. Februar 2003
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de



Keine Klamotte: Team Rainbow im Anzug.

Kurz vorgestellt



Spiel fünf: No Angels singen in „Superstar Rivals".

Star(t)-Angebot

In die Fußstapfen der No Angels treten? Wäre das Ihr Ding? Achtung: Die Straße zum Ruhm ist hart und die Konkurrenz auch. Im PC-Spiel „Superstar Rivals[8]" betreuen Sie einen Schützling auf dem Weg nach ganz oben. Mit dem ganzen Drum und Dran: coole Outfits und Frisuren aussuchen, mit Plattenbossen verhandeln, Interviews überstehen, Tanzschritte einüben, Musikvideos drehen. Die können Sie im Internet unter www.superstarrivals.com der Öffentlichkeit zugänglich machen und von ihr bewerten lassen. Für 29,95 Euro können Sie ab sofort „Ihren" Star heranziehen.
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Tel. 01805-0774353

Spaß-Verlängerung

Fans des Online-Rollenspiels „Dark Age of Camelot"[9] (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002, Urteil: „gut") wird's freuen: Mit „Shrouded Isles"[10] kommt im Februar eine Zusatz-CD-ROM auf den Markt. Inhalt: 18 neue Gebiete auf drei Kontinenten, drei neue Rassen und sechs Charakterklassen sowie jede Menge neuer Monster, Waffen und Aufgaben. Der Preis wird laut Hersteller zwischen 25 und 30 Euro liegen.
Infos bei: Wanadoo, Tel. 040-710060, www.camelot-europe.com

Spar-Maßnahme

Klein, aber fein: die kostenlosen Computerspiele auf www.bildschirmschoner.de. Ob Sie mit „Barcadi Limón" eine Cocktail-Stunde einlegen oder mit dem Kult-Hamster „Harry Hambo" ein Spielchen wagen wollen – hier gibt's viel Nettes für Zwischendurch. Probieren Sie's doch mal – kost' ja nix!

5 spricht: „Worri-er Kings: Bärtels" 6 spricht: „Bulster Packs" 7 spricht: „Tom Klänzis Rainboh Sixx: Räiwen Schihld" 8 spricht: „Räiwes" 9 spricht: „Dark Ädsch off Kämmelott" 10 spricht: „Schraudid Alls"

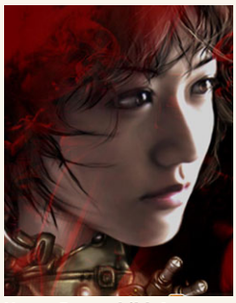
Meldungen

Witzige Winzlinge

Ein lustiges Autorennen für PC zum günstigen Preis von 9,99 Euro steht derzeit im Handel. In „Wild Wheels“[1] müssen Sie mit funkgesteuerten, kunterbunten Mini-Autos 28 Aufgaben meistern. Zum Beispiel Slalom fahren, radioaktive Fässer beseitigen und Duelle gegen Phantomautos fahren. Neun Strecken stehen den kleinen Rennern im Spiel offen. Und vier einstellbare Schwierigkeitsgrade sollen auch Anfängern Spielspaß garantieren.
Infos bei: Rondomedia GmbH, Tel. 02166-618660,
www.rondomedia.de

Munterer Monitor

Der Bildschirm-Hintergrund ist einfältig und einfarbig? Dann wird's Zeit für Tapetenwechsel. Zum Marktstart des PC-Spiels „Aquanox 2:



Neues Frauenbild: Aquanox-Motiv für den Monitor.

Revelation[2]“ (Test in diesem Heft) spendiert der Hersteller jede Woche brandneue Hintergrundbilder für den Monitor. Die gibt es kostenlos zum Herunterladen im Internet auf der Seite
www.aquanox-revelation.com.

Purzelnde Preise

Die Firma Ubi Soft senkt die Preise einger ihrer PC-Spiele. Mit der Büro-Simulation „The Partners“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002) können Sie für 24,95 Euro Ihr Intrigen-Spiel treiben. „Capitalism[3] 2“ macht seinem Namen keine Ehre mehr: Die Wirtschafts-Simulation kostet nur noch 14,95 Euro. Auch das Rollenspiel „Grandia 2“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002) ist jetzt zu diesem günstigen Preis zu haben.
Infos bei: Ubi Soft,
Tel. 0211-3380050,
www.ubisoft.de

1sprich: „Waild Whils“ 2sprich: „Rewwelälschen“ 3sprich: „Käppitelism“ 4sprich: „Middnait Klabb“ 5sprich: „Big Skall Raißing“ 6sprich: „Gamnfaiter 2 - Rhwensch off Dschessi Dschäms“



Anschluss verpasst: Einsamer Raser sucht Gas-Herde.

Midnight Club[4] 2

Gelichter der Großstadt

Rennspiel für Playstation 2 | Illegale Straßenrennen können saftige Strafen einbringen, wenn nicht gar bleibende Schäden. Wer seinen PS aber nur mit der PS 2 die Sporen gibt, riskiert nicht viel. „Midnight Club 2“ – hinter diesem Namen verbergen sich die nachtaktiven Vollgas-Gangs von Los Angeles, Paris und Tokio. Und Sie kennen nur ein Ziel: Aufnahme im Kreis der verwegenen Asphalt-Cowboys, um dann jeden einzelnen von denen nach Strich und Faden zu versägen. Am Steuer eines Autos oder im Sattel eines heißen Ofens. Verkehrsregeln? Wozu, sieht ja keiner. Und so irrlichtern Sie mit Volldampf durch die Großstadt, nehmen jede Abkürzung und klappern möglichst als Erster die festgelegten Streckenpunkte ab.

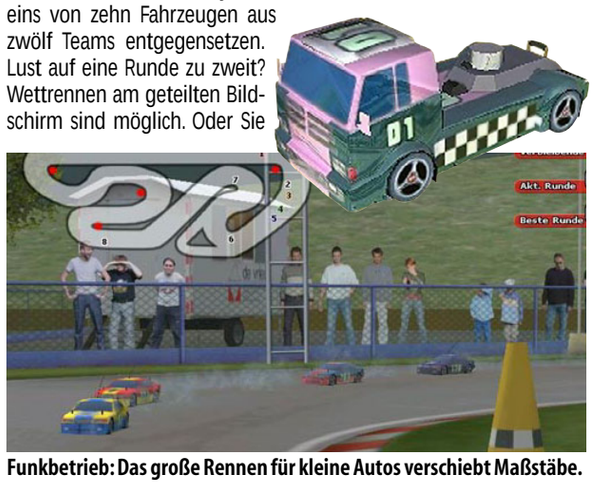
Angekündigt für: 1. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro
Infos bei: Take 2 GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220,
www.midnightclub2.com

Big Scale Racing[5]

Die Kleinen lässt man laufen

Rennspiel für PC | Gas geben mal anders: In „Big Scale Racing“ sollen Sie funkgesteuerte Miniaturautos über sieben Strecken jagen. Zehn unterschiedliche, verschieden anspruchsvolle Rennklassen bieten für jeden etwas – vom Anfänger bis zum Profi. Und in jeder Liga mischen 24 Konkurrenten mit, macht unterm Strich im ganzen Spiel volle 240 Gegner. Denen können Sie jeweils eins von zehn Fahrzeugen aus zwölf Teams entgegensetzen. Lust auf eine Runde zu zweit? Wettrennen am geteilten Bildschirm sind möglich. Oder Sie drehen mit bis zu sieben weiteren Mitspielern Ihre Runden im **Netzwerk** S.166.

Angekündigt für: Januar 2003
Preis laut Hersteller: 24,95 Euro
Infos bei: Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh, Tel. 05241-96660,
www.ascaron.de



Funkbetrieb: Das große Rennen für kleine Autos verschiebt Maßstäbe.



Fremde in der Nacht: Sahen Wildwest-Helden wirklich aus wie Aliens?

Gunfighter 2 – Revenge of Jesse James[6]

Im Westen was Neues

Actionspiel für Playstation 2 | Im Wilden Westen gibt's was Neues: Ballern mit einer Spielepistole. Vor einer Italo-Western-Kulisse sollen Sie aus der Ich-Perspektive Schurken und Widersacher aufs Korn nehmen. Natürlich spielen Sie die Rolle des schnellsten und härtesten Revolverhelden der Geschichte: Jesse James. Der will sich an Bob Younger rächen, einem ehemaligen Mitglied seiner Bande. Der untreue Bandit hat nämlich nicht nur Jesses Gold gestohlen, sondern seinen Boss gleich noch verraten und obendrein dessen Herzallerliebste Zee auch noch mitgenommen. Drei gute Gründe also, um für bleihaltige Luft zu sorgen. Drei Schwierigkeitsstufen, nämlich „Bronze-“, „Silber-“ und „Gold-Sporen“, sollen sowohl Anfängern als auch Profis Spaß am wilden Ritt durch den Westen garantieren. Wer keine Lichtpistole zu Hause hat, kann natürlich auch per Spieletastatur (Gamepad) auf Schurkenjagd gehen. Aber das ist ja nur halb so schön.

Angekündigt für: Frühjahr 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050,
www.ubisoft.de

X2 – Die Bedrohung

Ach du All-Mächtiger

Actionspiel für PC | Das Spiel „X – Beyond the Frontier“ gab's auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM 10/2001. Und jetzt steht der Nachfolger „X2 – Die Bedrohung“ am Start. Entdecke die Möglichkeiten: Als wahrhaft galaktischer Mogul können Sie ein gewaltiges Imperium errichten. Entdecken, aufbauen, handeln und kämpfen – für Langeweile ist im Universum kein Platz. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie Händler, Kopfgeldjäger, Pirat, Bergbaumagnat oder von allem ein bisschen sein wollen. So oder so: Es gibt viel zu tun da draußen – packen Sie's an!

Angekündigt für: Frühjahr 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Egosoft, Heidestr. 4, 52146 Würselen
Tel. 02405-4239971,
www.egosoft.com



Kometenhafter Aufstieg: Machen Sie Ihren Weg an die Spitze der All-Mächtigen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Rückrufaktion

Die Firma Jöllenbeck bittet alle Besitzer des Zubehörsets „G-925 Crash Pack“ für Gameboy Color, das Produkt zurückzugeben. Als Grund nennt Jöllenbeck „erhebliche sicherheitstechnische Konstruktionsmängel, die eine Gefahr für Leben und Gesundheit der Benutzer und Dritter darstellen können“. Zu diesem Ergebnis kam die staatliche Gewerbeaufsicht bei der Untersuchung des Netzteils, das demnach Mängel bei der Isolierung, mechanischen Festigkeit, Wärme- und Feuerbeständigkeit aufweist.



Mangel-Ware: „Crash Pack“ ist gefährlich.

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

1000 Filialen

Die Computer-Handelskette PC Spezialist hat kürzlich ihren 1000. Laden eröffnet. Unter dem Namen Microtrend hat das Bielefelder Unternehmen nun 873, mit der Marke PC-Spezialist 127 Vertretungen in Deutschland und zählt damit zu den größten Computer-Handelsketten in Deutschland.
www.pcspezialist.de

Sega zu Microsoft?

Es verdichten sich Gerüchte, nach denen der japanische Spiele- und ehemalige Konsolen-Hersteller Sega („Dreamcast“) von Microsoft übernommen wird. Das berichtet der Wirtschaftsdienst Bloomberg. Erst vor neun Wochen versuchte Microsoft den Verkauf der



Kauf-Lauf: Microsoft will Sega. Der Bessere gewinnt.

Xbox mit den Sega-Spielen „Jet Set Radio Future“ und „GT 2002“ im Paket anzukurbeln. Mit Sega würde sich der amerikanische Konzern einen weiteren Spielehersteller (nach Rare) einverleiben.

[1] spricht: „Gämkjuhb Gäimboi Plaier“ [2] spricht: „Drihmax Sinnehma“ [3] spricht: „Lodschiteck Kordless Desktop Optikel“ [4] spricht: „Trasst Kardrihder“

Nintendo Gamecube Gameboy Player[1]

Spiel unter Brüdern

Zubehör für Gamecube | Der japanische Konsolenspezialist Nintendo wird für den Gamecube neues Zubehör auf den Markt bringen: der „Gamecube Gameboy Player“ ermöglicht es, alle Gameboy-, Gameboy-Color- und Gameboy-Advance-Titel mit dem großen Bruder Gamecube am Fernsehgerät zu spielen. Dazu wird das Gerät mit dem Breitband-Anschluss an der Unterseite des Gamecubes verkabelt. Vorn hat es einen Schacht, in den die Gameboy-Spielmodule gesteckt werden. Die Steuerung erfolgt per Gameboy, der sich am Gerät anschließen lässt, oder mit der Gamecube-Spieletastatur (Gamepad). Weil weltweit über 1400 Spiele für die drei Gameboy-Typen im Umlauf sind, bringt die Neuheit gewaltigen Titelnachschub für den Gamecube mit sich.



Bruder-Club: Ab Mai nimmt der Gamecube Gameboy-Spiele an.

Für etwa 40 Euro soll der Gamecube Gameboy Player ab Mai im deutschen Handel sein.

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

Dreamax Cinema[2] 6100

Wer im Holzhaus sitzt

Lautsprecher für PC, Playstation 2 und Xbox | Laut Dreamax sorgt das neue Lautsprechersystem „Cinema 6100“ für eine „Tonwiedergabe mit sehr geringen Verzerrungen“. Als Grund nennt der Hersteller die Verwendung von Vollholz statt Sperrholz oder gar Kunststoff für die Gehäuse. Das Boxenset besteht aus fünf Hochtönern und einem separaten Basslautsprecher für die Tieftonwiedergabe. Für Raumklang nach dem Stand der Technik sorgt der eingebaute 5.1-**Dolby-Digital-Decoder** S.166. Im Lieferumfang ist eine drahtlose Fernbedienung zum Regeln der Lautstärke sowie der Höhen und Tiefen. Die maximale Leistung gibt Dreamax mit 55 Watt an. Im Handel ist das Lautsprechersystem Cinema 6100 ab sofort. Empfohlener Verkaufspreis: 159 Euro.

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



Massiv-Boxen: Dank Vollholzbauweise soll das Lautsprechersystem „Dreamax Cinema 6100“ frei von störenden Resonanzen arbeiten.

Logitech Cordless Desktop Optical[3]

Das Grauen hat ein Ende

Tastatur und Maus für PC | Schluss mit der grauen Maus. Die Firma Logitech hat das Set „Cordless Desktop Optical“ mit Tastatur und Maus in schwarze Gehäuse gesteckt. Beide Geräte arbeiten ohne Kabel, die Übertragung der Steuerbefehle zum PC erfolgt per Funk. Die Tastatur hat außer den herkömmlichen Tasten noch solche für Zusatzfunktionen, etwa zum Schnellstart des Internet-Zugangsprogramms oder für die Lautstärkeregelung. Die Maus hat drei Tasten und ein Rädchen (zum schnellen „Durchrollen“ von Bildschirminhalten), ihre Bewegungen werden nicht von einer Kugel, sondern per Minikamera erfasst. Das Set Cordless Destop Optical ist ab sofort für 139,99 Euro im Handel.



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

Schwarz-Handlung: Logitech zwingt Grau raus und den Kabelsalat gleich dazu. Tastatur und Maus in schicker Schale.

Nokia 6610

Volles Funkprogramm

Mobiltelefon | Das neue Handy „6610“ von Nokia bringt nur 84 Gramm auf die Waage, misst lediglich 10,6 x 4,4 x 1,8 Zentimeter und hat viel zu bieten: Mit diesem Handy können Sie laut Hersteller außer Kurznachrichten (SMS) auch Bilder verschicken und empfangen. Der etwa vier mal drei Zentimeter kleine Bildschirm kann 4096 Farben darstellen. Ein Spiel („Bounce“) ist bereits installiert, weitere können Sie aus dem Internet für zirka zwei Euro pro Titel herunterladen. Ebenfalls vorhanden ist ein Radio mit Lautsprechern. Mit den kleinen Boxen und dem Mikrofon können Sie sogar telefonieren, ohne das Handy ans Ohr halten zu müssen. Das 6610 ist in Schwarz, Grau und Weiß für 529 Euro (ohne Vertrag) ab sofort im Handel.



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

Hand-Erscheinung: „Nokia 6610“ zum Spielen, Fotografieren, Radio hören – und Telefonieren.

Trust 610 Cardreader[4] USB

Mobiler Leserservice

Kartenleser für PC | Mit dem Kartenleser „610 Cardreader USB“ von Trust können Sie Spielstände bequem von einem Computer zum anderen „transportieren“. Das Gerät beschreibt Speicherkarten mit neuen Inhalten und liest oder löscht bestehende. Dazu benötigen Sie eine Speicherkarte vom Typ Smart Media, Compact Flash, Memory Stick, Secure Digital, Multi Memory Card oder Micro Drive (Preis bei einem Fassungsvermögen von 128 **Megabyte** S.166 ab etwa 55 Euro) und am „Ziel-PC“ einen zweiten Kartenleser (aktuelle Computer sind oft schon damit ausgestattet). Natürlich können Sie das kleine Lesegerät auch in der Jackentasche mitnehmen und mit dem **USB-Anschluss** S.166 des Computers verbinden. Die Speicherkarten verhalten sich in dem Kartenleser ähnlich wie Disketten: beschreiben, lesen und löschen – alles möglich. Den 610 Cardreader USB gibt's ab sofort für 49,95 Euro im Handel.

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve, Tel. 02821-58810, www.trust.com



Schlitz-Kasten: „Trust 610 Cardreader USB“ liest, löscht und beschreibt Speicherkarten.

Maxtor D540X 250 GB

Eine Frage des Formats

Festplatte für PC | Ab sofort bietet die Firma Maxtor „D540 X 250 GB“ an – eine Festplatte mit 250 **Gigabyte** S.166 Fassungsvermögen. Für alle, die sich darunter wenig vorstellen können, hier ein paar konkrete Beispiele: Der Platz reicht für rund 380 Spiele. Oder für 250 Stunden Film im **MPEG-Format** S.166. Oder für 62 000 Musikstücke im **MP3-Format** S.166 – das wären etwa 130 Tage Musik nonstop. Die Festplatte rotiert mit 5400 Umdrehungen pro Minute. Die Größe des **Zwischenspeichers** S.166 gibt Maxtor mit zwei **Megabyte** S.166, die Datenzugriffszeit mit zirka zehn Millisekunden an. Der Datenaustausch zwischen Prozessor und Festplatte erfolgt mit 133 **Megahertz** S.166 (für Profis: Ultra ATA 133). Wer keine **Hauptplatine** S.166 mit dieser schnellen Übertragungstechnik hat, setzt die mitgelieferte Einbaukarte als Tempomacher ein. Die D540 X 250 GB kostet 639 Euro.

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt, Tel. 069-9507670, www.maxtor.de



Raum-Ration: riesige Festplatte „D540X 250 GB“ von Maxtor.

Catcorner[5] Multi Data Tanker

Experte für Kleinschreibung

Mobile Festplatte für PC | Eine mobile Festplatte mit einem Fassungsvermögen von fünf **Gigabyte** S.166 kommt von der Firma Catcorner. „Multi Data Tanker“ wird mit der **USB-Buchse** S.166 des Computers verbunden und ist mit nur 9 x 6 x 1,5 Zentimetern die wahrscheinlich kleinste mobile Festplatte der Welt. Das Gerät liest und beschreibt auch Speicherkarten der Typen Smart Media, Compact Flash, Memory Stick, Secure Digital, Multi Memory Card und Micro Drive. Die Daten werden nach dem neuen Standard USB 2.0 (bis zu 40 **Megabyte** S.166 pro Sekunde) übertragen. Für 299 Euro ist der Multi Data Tanker ab sofort im Handel.



Daten-Zwerg: mobile Festplatte „Multi Data Tanker“.

Infos bei: WTN-Online GmbH, Goldenbock 1, 57581 Katzwinkel, Tel. 02741-8451, www.wtn-online.de

Intel Pentium 4 HT 3,06 GHz

Doppelt schnellt besser

Prozessor für PC | Mit einer **Taktfrequenz** S.166 von 3,06 **Gigahertz** S.166 ist der „Pentium-4 HT 3,06 GHz“ von Intel der derzeit schnellste erhältliche **Prozessor** S.166 für Privatkunden. Wichtigste Neuerung: Die so genannte „Hyper Threading Technology“ gaukelt dem **Betriebssystem** S.166 zwei Prozessoren vor. Vorteil: Das Betriebssystem teilt infolgedessen alle anfallenden Aufgaben auf. So kümmert sich einer der scheinbar vorhandenen Prozessoren um die Bewältigung der normalen Systemaufgaben, während der „zweite“ komplett für Arbeitsprogramme und Spiele zur Verfügung steht. Auch das Umschalten zwischen mehreren geöffneten Programmen läuft schneller ab. Programme selbst werden ebenfalls beschleunigt, sofern sie speziell für dieses Verfahren entwickelt sind. Davon gibt es zurzeit aber nur recht wenige. Damit die Hyper Threading Technology überhaupt funktioniert, benötigen Sie das Betriebssystem Windows XP und eine spezielle **Hauptplatine** S.166. Der Pentium HT 3,06 GHz kostet zirka 800 Euro und ist ab sofort im Handel.



Hertz-Ass: neuer, schneller Pentium.

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

Samsung 152 SMM

Dünnamische Erscheinung

Monitor für PC | „Brillante Bildqualität“ sagt die Firma Samsung ihrem **TFT-Monitor** S.166 „152 SMM“ nach. Der Bildschirm hat eine Diagonale von 38,1 Zentimetern (15 Zoll) auf und ist nur etwa drei Zentimeter tief. Noch mehr Platz auf dem Schreibtisch schafft die Tatsache, dass im Fuß des Bildschirms zwei Lautsprecher eingebaut sind. Die maximale **Bildauflösung** S.166 gibt der Hersteller mit 1024 x 768 **Bildpunkten** S.166 bei 16,7 Millionen Farben an. Im Handel ist der 152 SMM für 449 Euro ab sofort.



Flach-Arbeiter: Samsung-Monitor für Bild und Ton.

Infos bei: Samsung Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65824 Schwalbach, Tel. 0130-5121213, www.samsung.de

Kurz vorgestellt

Pralle Sonne für Gameboy

„Solar 2“ von Catcorner[5] versorgt den Gameboy Advance mit Sonnenenergie. Dazu müssen Sie das mit Solarzellen versehene Ladegerät mit maximal drei eingelegten Akkus etwa zweieinhalb Stunden lang direktem Sonnenlicht aussetzen. Sie können den Gameboy zum Aufladen auch direkt am Solar 2 anschließen – umweltfreundlich und kostengünstig. Ab sofort im Handel für 49,95 Euro.



Sonny-Boy: Solarstrom für Gameboy Advance.

www.wtn-online.de

Rote Karte für Viren

Die „Hardsafe[6]-Karte“ von Eagle Tech[7] soll den PC vor Systemabstürzen und Viren schützen. Sie wird im **PCI-Steckplatz** S.166 auf der **Hauptplatine** S.166 montiert. Ein laut Hersteller einfaches Programm richtet die Karte ein und macht eine Kopie des aktuellen Betriebssystems. Lässt sich der PC nicht hochfahren oder ist er von Computer-Viren befallen, so können Sie den „unversehrten“ Zustand des Systems jederzeit beim „Booten“ über ein Menü wieder herstellen. Für 99,95 Euro ist die Karte ab sofort im Handel.

www.wtn-online.de

Neues Lenkrad für Xbox

Die Firma Vidis präsentierte kürzlich das Xbox-Lenkrad „Brooklyn Booster[8] 2800 Xbox“ mit elf Bedientasten, zwei Schaltwippen zum Wechseln der Gänge sowie Gas- und Bremspedal. Der eingebaute Rütteleffekt vermittelt Ihnen mit heftigen Vibrationen jede Kollision mit der Streckenbegrenzung oder der Konkurrenz. Das Xbox-Lenkrad ist ab dem 10. Januar für 24,99 Euro im Handel.



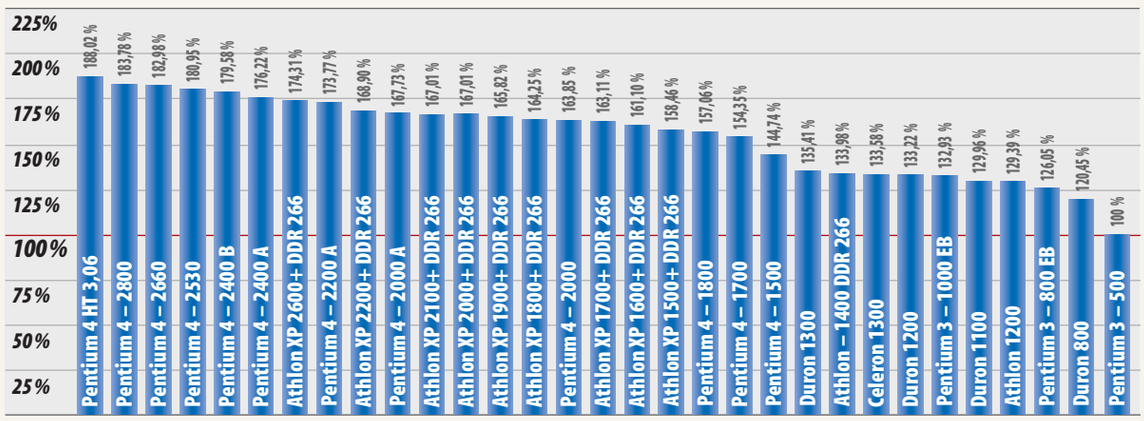
Dreh-Ort: neues Xbox-Lenkrad.

www.vidis.com

5 sprich: „Katkorner“ 6 sprich: „Hardßäif“ 7 sprich: „Igel Teck“ 8 sprich: „Brunklinn Bunster“

Computer Bild Spiele: DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

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



Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
2	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
3	Age of Mythology	Strategie	gut	12/2002	Microsoft	12 Jahren
4	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	gut	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
5	Fußball Manager 2003	Managerspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
6	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
7	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Action	befriedigend	1/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
8	Die Sims – Deluxe	Simulation	–		Electronic Arts	3 Jahren
9	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
10	Rollercoaster Tycoon 2	Simulation	gut	11/2002	Infogrames	6 Jahren
11	Stronghold Crusader	Strategie	gut	11/2002	Take 2 Interactive	12 Jahren
12	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Quizspiel	befriedigend	1/2003	Eidos Interactive	3 Jahren
13	Unreal Tournament 2003	Action	gut	12/2002	Infogrames	16 Jahren
14	Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	9/2002	Vivendi Universal	12 Jahren
15	Mafia	Action	gut	10/2002	Take 2 Interactive	16 Jahren
16	Robin Hood – Die Legende von Sherwood	Strategie	gut	12/2002	Wanadoo	12 Jahren
17	Hitman 2 – Silent Assassin	Action	–		Eidos Interactive	18 Jahren ⚠
18	No One Lives Forever 2	Action	gut	12/2002	Ubi Soft	16 Jahren
19	Runaway – A Road Adventure	Abenteuer	gut	2/2003	DTP	12 Jahren
20	American Conquest	Strategie	gut	1/2003	CDV	12 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
2	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
3	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Infogrames	6 Jahren
4	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Infogrames	6 Jahren
5	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	16 Jahren
6	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action	gut	1/2002	Electronic Arts	6 Jahren
7	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Infogrames	6 Jahren
8	Pro Evolution Soccer 2	Fußballspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
9	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	PS-2-Version getestet	2/2002	Activision	6 Jahren
10	Delta Force: Urban Warfare	Action	–		Electronic Arts	16 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	1/2003	Take 2 Interactive	16 Jahren
2	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
3	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	gut	1/2003	Electronic Arts	16 Jahren
4	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	gut	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
5	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	gut	1/2003	Activision	6 Jahren
6	WWW Smackdown! Shut Your Mouth	Prügelspiel	–		THQ	12 Jahren
7	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
8	Tekken 4	Prügelspiel	befriedigend	12/2002	Sony	12 Jahren
9	Pro Evolution Soccer 2	Fußballspiel	gut	8/2002	Konami	3 Jahren
10	Ratched & Clank	Geschicklichkeitsspiel	–		Sony	6 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	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	befriedigend	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
3	Yoshis Island – Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2003	Nintendo	3 Jahren
4	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
6	Metroid Fusion	Abenteuer	gut	2/2003	Nintendo	3 Jahren
7	Golden Sun	Rollenspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
8	Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Rollenspiel	PC-, Xbox-Version getestet	1/2003	Vivendi Universal	3 Jahren
9	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	7/2001	Nintendo	3 Jahren
10	Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2001	Nintendo	3 Jahren

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Starfox Adventures	Abenteuer	sehr gut	1/2003	Nintendo	6 Jahren
2	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	gut	11/2002	Nintendo	6 Jahren
3	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Abenteuer	sehr gut	12/2002	Nintendo	16 Jahren
4	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PS-2-, PC-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
6	Mario Party 4	Brettspiel	–		Nintendo	3 Jahren
7	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
8	Super Smash Bros. Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
9	Timesplitters	Action	–		Eidos Interactive	16 Jahren
10	Resident Evil	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
2	Dragon Ball Z – Legendäre Superkämpfer[1,2]	Kartenspiel	–		Infogrames	6 Jahren
3	Bibi und Tina: Fohlen Felix in Gefahr[1,2]	Abenteuer	–		Kiddinx	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 – Gelbe Edition[2]	Abenteuer	gut	8/2000	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 Seasons[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
10	The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PS-2-, PC-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
2	Splinter Cell	Action	sehr gut	1/2003	Ubi Soft	16 Jahren
3	Unreal Championship	Action	–		Infogrames	16 Jahren
4	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
5	The Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel	PC-Version getestet	11/2002	Ubi Soft	12 Jahren
6	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
7	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Action	gut	1/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
8	Hitman 2 – Silent Assassin	Action	–		Eidos Interactive	18 Jahren ⚠
9	Timesplitters 2	Action	–		Eidos Interactive	16 Jahren
10	Colin McRae Rally 3	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Codemasters	3 Jahren

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

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Harry Potter

Wer zaubern kann, ist klar im Vorteil: „Harry Potter und die Kammer des Schreckens" rangiert in den Hitlisten der meistverkauften Spiele auf den ersten zehn Plätzen – und zwar für fast alle Systeme. Spielwarenabteilungen meldeten zu Weihnachten riesige Umsätze mit Potter-Spielwaren, und seit Anfang Dezember sorgt der Zauberlehrling in der Verfilmung des zweiten Potter-Romans von J. K. Rowling wieder für prall gefüllte Kinokassen.

Verlierer

China

Surfen und Spielen in Internetcafés ist für chinesische Jugendliche seit kurzem tabu. Das entsprechende Gesetz begründete die Regierung mit Beschwerden zahlreicher Eltern. Chinesische Behörden versuchen immer wieder, politisch unerwünschte Inhalte aus dem Internet zu entfernen und zu blockieren. Dennoch ist die Anzahl der chinesischen Nutzer allein im Jahre 2002 um 12 Millionen auf 45,8 Millionen angestiegen – bei einer Gesamt-Einwohnerzahl von rund 1,3 Milliarden immer noch ein verschwindend geringer Anteil.

IN

- „Kauf-dir-davon-was-Nützliches"-Weihnachtsgeld von Oma in Spiele umsetzen – weil Spaß sehr nützlich ist
- Bei sturmfreier Bude mal wieder die Lautsprecher bis zum Anschlag aufdrehen – ein ganz neues Spielerlebnis
- Im Dunkeln Gruselspiele spielen – da werden aus Schrecksekunden Minuten

OUT

- An einem fremden PC spielen und Klebefinger oder Krümel auf der Tastatur hinterlassen – damit macht sich niemand Freunde
- Kennworte für den Internet-Zugang vergessen – aufschreiben und sicher verwahren soll ja helfen
- Grußkarten per E-Mail, hinter denen sich Einwahlprogramme für 0190-Nummern verbergen – wer den eigenen PC überprüfen will, findet das kostenlose Hilfsprogramm „0190-Radar" unter www.computerbild.de

[1]sprich: „Plaibäck" [2]sprich: „Rail Drawers Käb Kontrohler"

Spiel umtauschen – so geht's

Das kommt in den besten Familien vor: Sie kaufen zu Weihnachten den neuesten Aufbau-Hit für Ihren Sohn, und dann packt Oma noch mal dasselbe Spiel auf den Gabentisch. „Kein Problem", trösten Sie den enttäuschten Sprössling, „wir werden das im Laden umtauschen." Doch das ist oft leichter gesagt als getan.

„Viele Kunden glauben, dass es so geht, aber der Handel ist zum Umtausch nicht verpflichtet", erklärt Edda Castello (43), Leiterin der Rechtsabteilung bei der Hamburger Verbraucherzentrale. Ihr Tipp: „Wer nicht sicher ist, ob der Beschenkte das Spiel nicht schon hat, sollte beim Kauf vereinbaren, dass eine Rücknahme gegen Geld oder der Tausch gegen ein vergleichbares Produkt möglich ist." Im Klartext: Wer ein Spiel umtauschen möchte, weil es ihm nicht gefällt oder weil er es doppelt hat, ist auf den guten Willen des Händlers angewiesen – oder lässt sich vorher die Umtauschmöglichkeit zusichern. Anders sieht die Sache aus, wenn das Spiel fehlerhaft ist. Dann muss richtig reklamiert werden. Edda Castello: „Hat das Spiel einen Fehler, dann hat der Kunde für einen Zeitraum von zwei Jahren nach dem Kauf das Recht auf Nacherfüllung." Der Händler darf zwei Mal versuchen, das Spiel etwa mit einem kostenlosen Spielverbesserungs-Programm (Patch) zu reparieren. „Klappt das nicht", so Castello, „kann der Kunde die Erstattung des Kaufpreises verlangen."

Falls ein Spiel auf dem Computer nicht läuft, obwohl der alle auf der Verpackung und im Handbuch angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllt, so muss der Händler innerhalb der ersten sechs Monate nach dem Kauf beweisen, dass der Fehler beim Kunden liegt. Weil das in der Praxis aber sehr schwierig ist, haben Sie gute Chancen, ein ständig ruckelndes oder gar abstürzendes Spiel zurückgeben zu können. Sobald die Halbjahresfrist abgelaufen ist, müssen Sie dem Händler allerdings mühsam nachweisen, dass der Fehler im Spiel liegt.

Kelly: Kinder, Kartoffeln, Königsklasse

Mit gerade mal 20 Jahren ist Angelo Kelly vor zwei Monaten zum zweiten Mal Papa geworden. Nach Gabriel Jerome (ein Jahr und vier Monate) kam am 5. November morgens um 8.30 Uhr Helen-Josefine (4380 Gramm, 54 Zentimeter) in Köln zur Welt. Glückwunsch! Und das kurz vor der Christmas-Tour 2002/2003, mit der die Kelly-Family den Start ihres neuen Albums „La Patata" (spanisch: „Die Kartoffel") begleitet. Und wenn Angelo dann im Tourbus sitzt, wird er sich die Zeit mal wieder mit der Playstation vertreiben.



Foto: Brill

Sportsfreund: Angelo Kelly (20) würde gern mal „gegen Schumi Runden drehen".

„An der spiele ich teilweise bis morgens um 5 Uhr. Am liebsten Autorennspiele, wie ‚Formel 1', weil ich ein echter Formel-1-Fan bin."

Was ihm auf dem Spiele-Markt fehlt: „Es gibt leider noch kein gutes Spiel, um Musik zu kreieren oder das zu lernen. Das fände ich gut."

Und allen Lesern von COMPUTER-BILD-SPIELE gibt der frisch gebackene Papa praktische Lebenshilfe mit auf den Weg: „Spielt mit mehreren Leuten im Team, und vergesst vor lauter Spielen eure Familie nicht."

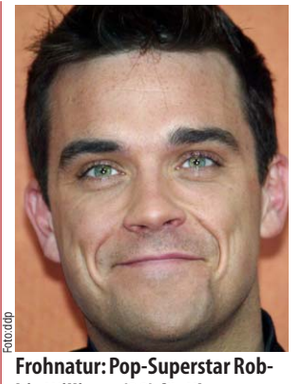


Foto: ddp

Frohnatur: Pop-Superstar Robbie Williams (28) für Xbox.

Robbie Williams' Box-Tour

Xbox unterwegs: Ab 28. Juni 2003 zusammen mit Robbie Williams (28). Dann startet in Edinburgh die nächste Europatournee des smarten englischen Superstars. Das passende DVD-Paket gibt's schon jetzt. Im „DVD Playback[1] Kit" für 29,99 Euro sind eine Fernbedienung für den DVD-Spieler der Xbox und eine Robbie-Williams-DVD enthalten. Die gewährt Ihnen unter anderem einen Blick hinter die Kulissen der Produktion von Williams' neuem Album „Escapology" und enthält mehrere unveröffentlichte Titel.

Im Zug der Zeit: PC-Führerstand

Sollten Sie am PC mal wieder zum Zuge kommen – zum Beispiel mit dem „Microsoft Train Simulator" (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 9/2001), dann gefällt Ihnen vielleicht dieses außergewöhnliche Steuergerät. „Rail Driver's Cab Controller"[2] vereint die wichtigsten Führerstandsfunktionen. Fahrtregler, Signalhorn, Richtungswender, Lokbremshebel, 35 programmierbare Tasten und LED-Geschwindigkeitsanzeige – alles so, wie ein amerikanischer Lokführer es vor sich hat. Für 199,95 Euro gehört der Cab Controller Ihnen.

Infos bei: Aerosoft GmbH, Tel. 02955-760310, www.aerosoft.de



Lok-Angebot: perfekter Führerstand für PC-Eisenbahnsimulationen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Spiele ohne Gre

Dass Computerspiele einsam machen, ist längst widerlegt. Millionen PC-Spieler tummeln sich per Internet in bester Gesellschaft. Nur die Konsolen-Fans nicht. Bis jetzt nicht

Das Spielen im Internet – eine Domäne, die jahrelang den PC-Besitzern vorbehalten war. Die Besitzer einer Spielekonsole indes schauten neidisch in die Röhre.

Mit der Verbreitung des schnellen Breitbandanschlusses **DSL** S.166 in Deutschland stehen heiße Gefechte mit Teilnehmern in aller Welt nun auch den überzeugten „Konsoleros“ offen. Den Anfang machen Eigentümer der Microsoft Xbox. Das „Xbox Live“ getaufte Angebot startet offiziell zwar erst

Playstation-2-Onlinespiele (Frühjahr/Sommer 2003)



Auto Modellista:
Hier können Sie mit einem Sportflitzer Ihrer Wahl gegen Fahrer aus aller Welt antreten. Tunen Sie das Fahrzeug, und geben Sie Besuchern aus dem Netz Gelegenheit, die Schätze in Ihrer Garage zu bewundern.



SOCOM US Navy Seals:
Stellen Sie ein schlagkräftiges Team zusammen – und stellen Sie sich der Bedrohung. Sie jagen Drogenbarone und andere Übeltäter durch Feld, Wald und Flur. Das Spiel wird mit einem **Headset** S.166 ausgeliefert.



Frequency 2:
Im zweiten Teil des abgedrehten Musikspiels stellen Sie abermals rockige Stücke zusammen. Allerdings können Sie sich diesmal von einem Mitspieler helfen lassen – oder ihn im Wettstreit besiegen.



WRC Online:
Ein Traum für Rallyefans dürfte mit diesem Spiel wahr werden. Nun brettern Sie nämlich wirklich gegen Fahrer aus aller Welt, die nach oder vor Ihnen auf die Strecke gehen. Hier gibt es nur einen Sieger!



Daniel Heinrich (25) vor dem heimischen PC. Er spielt „Battlefield 1942“.

Redakteur Boris Connemann (28) ist begeistert von Xbox Live.

nzen



Wenn Sie sich das erste Mal bei Xbox Live anmelden, geben Sie einen Namen ein. Unter diesem Namen nehmen Sie an den Spielen teil.

am 14. März 2003, doch Neugierige können bereits seit dem 30. November 2002 an einer Testphase teilnehmen. Auf Bestellung im Internet erhalten Sie zum Preis von 59 Euro ein Headset (Kopfhörer nebst Mikrofon), eine Xbox-Live-Anmeldungs-**DVD** S.166 mit zwei Probierversionen von Online-Spielen und ein Abonnement, mit dem Sie ein Jahr im Netz spielen können.

Die Vorbereitung ist denkbar einfach: Xbox mit dem DSL-Modem verbinden, DVD in die Konsole einlegen, alle notwendigen Daten eingeben – und schon öffnet sich Ihnen die Welt von Xbox Live. In sieben bereits erhältlichen Spielen (vier davon im Kasten unten) können Sie sich mit Spielern aus aller Welt messen und sogar mit ihnen sprechen. Im Praxistest erwies sich die Anmeldung bei Xbox Live als sehr einfach. Das Spiel mit Teilnehmern rund um den Globus im Xbox-Live-Netzwerk hinterlässt einen durchweg positiven Eindruck. „Man kann spielen und sich per Kopfhörer und Mikrofon bestens verständigen – fast wie beim Telefonieren“, so Boris Connemann (28). Der COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur ist begeistert: „Auch die Installationsprobleme, die man vom PC kennt, entfallen komplett. Das kann wirklich jeder.“

„Beliebig viele Tester können bis zum 14. März an der Testphase des Netzwerkes teilnehmen. Bis dahin ist die Teilnahme kostenlos“, so



Fachinformatiker René Thomas (19) spielt seit über einem Jahr am PC gegen Spieler aus aller Welt. Am liebsten mag er Taktik-Spiele aus der Ich-Perpektive und fetzige Action.

Xbox-Onlinespiele



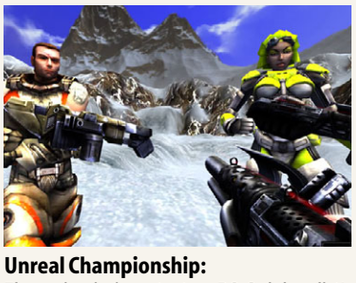
Mech Assault:
Heiße Gefechte mit kalten, schweren Kampfrobotern. Entweder alleine oder im Team kämpfen Sie so lange, bis kein Stein mehr auf dem anderen steht. Per **Headset** S.166 verständigen Sie sich.



Moto GP:
Dieses Spiel bekommen Sie bei der Xbox-Live-Anmeldung als Demoversion dazu. Und es lässt Sie schon bald nicht mehr los. Schnelle Rennen mit bis zu 15 Gegnern lassen der Langeweile keine Chance.



Ghost Recon:
Das vom PC bekannte Taktik-Spiel mit Ich-Perspektive gibt's nun auch für Xbox. Schließen Sie sich mit anderen Spielern zusammen, und lösen Sie die schwierigen Aufgaben gemeinsam.



Unreal Championship:
Eines der bekanntesten PC-Spiele gibt's künftig auch im Xbox-Live-Netzwerk. Hier kämpfen Sie mit schweren Waffen um den Sieg in einem Turnier, das Mensch und Material erbarmungslos beansprucht.

Boris Schneider Johne von Microsoft. Marktführer Sony will den Zukunftsmarkt „Internet-Spiele“ natürlich nicht kampflos der Konkurrenz überlassen. Zum Frühjahr, spätestens Sommer 2003 soll die Playstation 2 (PS 2) ebenfalls den Weg ins Internet finden. Ein erster Nachteil ist allerdings schon jetzt offensichtlich: Man benötigt im Gegensatz zur Xbox noch ein Modem, das voraussichtlich 80 Euro kosten soll. Ob das Spielen im Internet mit der PS 2 dann auch kostenpflichtig sein wird, ist zur Zeit unklar.

In Amerika wurde der Start der beiden Konsolen ins Internet übrigens eher verhalten angenommen. Sony und Microsoft können bis jetzt jeweils knapp 300 000 Teilnehmer verzeichnen. Wegen der weiten Verbreitung des dort recht kostengünstigen Breitbandanschlusses rechnen beide Anbieter aber mit einer Steigerung auf je 500 000 Interessenten bis Jahresende. In Deutschland dürfte es noch ungleich schwerer werden, denn PS 2 und Xbox sind bei weitem nicht so verbreitet wie Computer. So wird es wohl noch eine Weile dauern, bis das Spielen im Netzwerk auch per Konsole ganz „normal“ ist. PC-Spieler haben's da besser: Daniel Heinrich (25), Netzwerkadministrator, sitzt vor seinem PC und spielt „Battlefield 1942“. „Es kommt schon vor, das man die Uhrzeit vergisst, aber glücklicherweise habe ich jetzt eine **Flatrate** S.166“, sagt er mit breitem Grinsen und nimmt sich den nächsten Gegner vor. „Leider haben etliche Spieler noch keinen DSL-Anschluss. Die Spielgeschwindigkeit sinkt bei solchen Mitstreitern stark. Wenn ich mit DSL-Nutzern spiele, ruckelt das Spielgeschehen dagegen überhaupt nicht mehr.“

Rund 30 Millionen Deutsche haben zur Zeit einen Internet-Anschluss. Doch nur 1,2 Millionen davon nutzen DSL, das auch aufwendige Spiele im Internet ruckelfrei überträgt. Der Grund: Die Kosten sind nicht eben gering. Außer den üblichen Anschlussgebühren entstehen je nach Vertrag mit jedem Internet-Zugriff weitere Kosten. Auch die Pauschaltarife sind nicht von Pappe: Je nach Anbieter müssen Sie pro Monat zwischen 29,95 Euro (T-DSL/T-Online DSL-Flat) und 59,00 Euro (QDSL/QDSL-home) überweisen. Dafür dürfen Sie dann meistens so lange surfen, wie Sie wollen. Meistens, aber nicht immer: Es gibt auch Verträge, die Ihr Internet-Vergnügen per DSL auf eine gewisse Anzahl von Stunden beschränken. Oder der Datenmenge, die Sie aus dem Internet herunterladen dürfen, wird eine Obergrenze gesetzt.

Millionen Deutsche spielen regelmäßig im Internet. Da gibt es klassische Rollenspiele, Taktikspiele aus der Ich-Perspektive und ausgefeilte Strategieknüller. „Früher musste ich stundenlang suchen, bis ich Mitspieler mit einer guten Verbindung gefunden hatte, heute geht das wesentlich schneller und einfacher“, meint Daniel. Auch der Fachinformatiker René Thomas, (19), ist mit seinem DSL-Anschluss sehr zufrieden: „Die Spiele, die ich früher im Netz gespielt habe, machen mit DSL gleich doppelt soviel Spaß – man kann alles einfach besser koordinieren, wenn das Spiel nicht ständig ruckelt.“ René spielt vornehmlich taktische Spiele aus der Ich-Perspektive, bei denen penible Planung und gutes Teamwork der halbe Sieg sind. Und seit er zu Hause einen DSL-Anschluss hat, „muss ich mir keine Gedanken mehr um ruckelnde Teamkollegen machen oder um Gegner, die man kaum treffen kann, weil sie wegen langsamer Verbindung innerhalb einer Sekunde von einer Stelle im Spiel zu einer völlig anderen wechseln“.

Übrigens: Selbst alte PC-Hasen sehen beim Internet-Spiel mit der Konsole Vorteile: „Die Möglichkeit zum Schummeln ist viel geringer“ ,meint Daniel. „Da es bei der Konsole keinerlei Möglichkeiten gibt, die Initialisierungsdateien eines Spiels zu ändern, muss man keine Angst mehr vor unbesiegbaren Gegnern haben – das ist schon ein sehr großer Vorteil. Und wenn das mit den Konsolen funktioniert und ein paar von meinen Freunden auch per Konsole im Internet spielen, dann gehöre ich auf jeden Fall dazu.“ Sagt's und wendet sich wieder seinen Gegnern in Battlefield 1942 zu.



Mitte nächsten Jahres soll das Modem für die Playstation 2 für rund 70 Euro erhältlich sein.

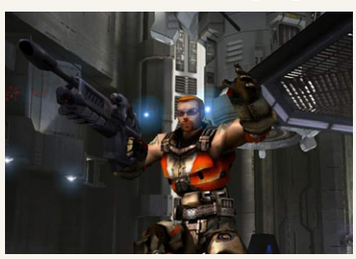
Xbox ans Netz



PC-Onlinespiele



Battlefield 1942:
Momentan eines der beliebtesten Spiele im weltweiten Datennetz. Hier kämpfen Sie mit Ihrem Team im Zweiten Weltkrieg mit dem Panzer, zu Fuß oder in großer Höhe vom Flugzeug aus.



Unreal Tournament 2003:
Ebenfalls einer der meistgespielten Titel im Internet. Suchen Sie sich einen waffenstarrenden Kämpfer aus, und stürzen Sie sich ins hektische Getümmel. Hier zählt nur eins: Schnelligkeit.



Asherons Call 2:
Eine riesige Spielwelt steht hier dem Hobby-Abenteurer offen. Monster und andere hinterhältige Kreaturen machen Ihnen auf Ihrer Reise das Leben schwer. Doch mit ein paar Kampfgefährten wird's leichter.



Star Wars Galaxies:
Das lange erwartete Spiel kommt dieses Jahr endlich: Wählen Sie eine Spielfigur aus dem Star-Wars-Universum, erleben Sie den Krieg der Sterne aus Ihrer ganz persönlichen Sicht. Der Sternenkrieg tobt ab Herbst.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

INTERVIEW

Rollen-Spiele



Tony Hawk zeigte in der Kölner Dom-Skatehalle sein Können.

Für den mehrfachen Weltmeister Tony Hawk ist Skateboarding mehr als nur ein Spiel

Ruhm, Erfolg, Popularität – wer hat nicht schon einmal davon geträumt, als schillernde Figur im Blitzlichtgewitter zu stehen und von seinen Fans verehrt zu werden? Tony Hawk hat nie davon geträumt. Doch seine außergewöhnlichen Skateboard-Fähigkeiten ließen ihm keine Chance – er wurde unvermeidlich berühmt. Dass Popularität für einen vollen Terminkalender sorgt und sehr kräftezehrend sein kann, wird bei Tonys Ankunft am Kölner Flughafen deutlich. Als er aus dem kleinen Lear-Jet aussteigt, der ihn durch mieses Wetter aus London eingeflogen hat, wird er bereits von Journalisten und Fotografen erwartet. Der sichtlich müde Top-Skater tritt durch die Tür, und die Fotoapparate klicken um die Wette, während aus allen Ecken „Tony, bitte einmal in diese Richtung schauen“ gerufen wird. Er reibt sich schnell den Schlaf aus den Augen, lächelt ein wenig gequält und lässt den Rummel brav über sich ergehen. Nach kurzem Posieren schlurft Tony zur luxuriösen Stretch-Limousine der Marke Lincoln Towncar. Ein Platz in diesem Wagen mit Bar, TV und Spielekonsole ist auch für COMPUTERBILD-SPIELE reserviert.

Auf der Fahrt in die Stadt zeigt sich Tony Hawk von einer angenehm natürlichen Seite. Er sinkt tief in den Ledersitz und greift nach einer Dose Cola. Eine lange Partynacht in London liegt hinter ihm, und er genießt es, die alkoholfreie kalte Brause in einem Zug zu leeren. Seinem Stirnrunzeln und den hochgezogenen Augenbrauen ist zu entnehmen, dass er jetzt lieber entspannen würde. Genau das macht ihn menschlich und sympathisch. So berichtet er zunächst nur, dass er mit neun Jahren erste Skate-Versuche auf dem Board seines älteren Bruder startete, dass er inzwischen 34 Jahre alt ist und selbst drei Söhne hat. Doch nach und nach taut er auf und findet Gefallen an dem Gespräch. Das geplante Interview entwickelt sich zu einer freundschaftlichen Plauderei über Skaten, Videospiele und andere Vorlieben.

„Ich habe schon immer leidenschaftlich selbst Computer- und Videospiele gespielt. Wäre ich nicht schon mit 14 Jahren ins Profigeschäft eingestiegen, hätte ich mir einen Beruf in der Spiele-Branche gewünscht. Dabei wollte ich wirklich nie berühmt werden, sondern einfach nur skaten. Meine Familie hat mich zum Glück bedingungslos unterstützt, so konnte ich mich voll und ganz auf das Fahren konzentrieren.“ Dass er nicht nur der erfolgreichste Skater aller Zeiten geworden ist, sondern es mit der Reihe „Tony Hawk's Pro Skater“ auch noch in die Top-Ränge der Spiele-Branche geschafft hat, ist bezeichnend für seinen Charakter: „Ich war schon immer ein richtiger Dickkopf und habe am Ende das erreicht, was ich mir vorgenommen hatte. Ob das nun jahrelanges Probieren eines der vielen Tricks war, die Gründung meiner eigenen Skateboard-Firma oder das Mitwirken an einem Skate-Spiel.“

Er fügt hinzu, dass er lange nach einem geeigneten Hersteller gesucht habe, der ein qualitativ hochwertiges Spiel entwickeln kann. Es hätte ihm nie gereicht, nur seinen Namen für ein halbherziges Projekt herzugeben. Erst nach vielen Jahren konnten ihn Neversoft und Activision mit einer ersten Vorversion überzeugen. Aber er wollte Einfluss nehmen, nicht nur auf dem Titel stehen: „Ich habe eng mit den Programmierern zusammengearbeitet, um sicherzustellen, dass trotz allem Spaß der Realismus nicht zu kurz kommt. Natürlich kann niemand im wirklichen Leben so viele Manöver in Folge kombinieren wie im Spiel. Aber jeder einzelne Trick ist möglich und realistisch umgesetzt. Und keine Sorge, für den Nachfolger haben wir auch noch einige interessante Neuerungen in Planung. Der Karriere-Modus soll zum Beispiel erstmals ermöglichen, dass man nicht als Profi, sondern bereits als Amateur startet, der sich ganz nach oben fahren muss.“ Ein viel versprechender Ausblick. Viel zu schnell ging die Fahrt zu Ende, doch Tony kommt jetzt erst richtig in Fahrt. Dem staunenden Publikum auf der Rampe der Kölner Dom-Skatehalle zeigt er am Nachmittag, dass er es immer noch drauf hat. Auch wenn er beteuert: „Die Zeit der Wettbewerbe ist für mich vorbei. Aber ich nehme gerne an Shows teil und fahre noch immer täglich zu meinem privaten Vergnügen. In Großstädten wie New York benutze ich das Skateboard sogar zum Brötchenholen.“

So ändern sich die Zeiten – früher musste er seine Brötchen auf dem Board verdienen.



Fotos: Brill

Bei Tony Hawk (34, rechts) bleibt keine Sekunde ungenutzt. Auf der Autofahrt nach Köln sprach er mit Redakteur Frederic Berg (32).

Alle Tricks im Spiel sind realistisch und haben Tonys „Segen“.



Einige Manöver hat Hawks eigens für die Spiele einstudiert.



Hohe Sprünge zählen zu den Spezialitäten des Profi-Skaters.



Amateure sollten vom Balanceakt auf dem Geländer absehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Transglobe Marka

Das wird ein guter Jahrgang!

Action, Abenteuer, Strategie, Sport: Was Spiele im Jahr 2003 so alles bieten

2003 dürfte für Spielbegeisterte ein Freudenjahr werden: Die Auswahl an guten Spielen aus allen Genres und für alle Geräte ist sehr groß. COMPUTERBILD-SPIELE bietet Ihnen auf den folgenden Seiten einen Ausblick auf die Titel, die in den kommenden Monaten für Spaß am PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance sorgen sollen

1. Action

Der Kracher des Jahres ist eindeutig **Doom 3**. Dieses gruselige Ballerspiel trifft in Sachen Gewalt und Blutgehalt sicher nicht jedermanns Geschmack, stößt aber im Bereich Grafik in eine neue Dimension vor, die zukünftig als neuer Standard gelten wird. Grandios! Ende des Jahres sollte das Spiel in die Läden kommen.

Lange erwartet wurde auch **Freelancer**, die vielleicht ehrgeizigste Version eines Actionspiels im Weltraum. Als Pilot eines eigenen Raumschiffes müssen Sie in ferner Zukunft Kämpfe gegen Piraten austragen, durch klugen Handel Geld verdienen und garantiert auch eine interessante Story verfolgen. Schon im März soll der Start ins All erfolgen.

Für Fans düsterer Science-Fiction-Geschichten dürfte **Deus Ex 2: Invisible War** einer der wichtigsten Titel des Jahres sein. Als Soldat mit etlichen künstlichen Verbesserungen im Körper kämpfen Sie für das Recht – zumindest hoffen Sie das. Im Frühling geht der Auftrag los.

Nicht ganz so weit in die Zukunft bringt Sie **Söldner**: Im Jahr 2010 spielt keine Weltmacht mehr den globalen Aufpasser – diesen Job haben kleine Söldnereinheiten übernommen. Und eine davon sollen Sie anführen. Veröffentlichungstermin: irgendwann im Jahr 2003, der Monat steht noch nicht fest.

Auch Star-Trek-Fans haben Grund zur Freude: Mit **Elite**



Metroid Prime für Gamecube Wenn's kracht, noch 'n Meter: Elitekämpferin beim täglichen Geschäft – Gegner besiegen.



Star Trek-Elite Force 2 für PC Meine Knarre ist größer: Auch im friedlichen Star-Trek-Universum lässt sich nicht jeder Konflikt durch Diskussionen lösen – da hilft eine bedrohlich aussehende Laserwaffe schon mal deutlich weiter.



Doom 3 für PC Würden Sie von diesen drei Herren einen Gebrauchtwagen kaufen? Der Gruselfaktor von Doom 3 sucht ebenso seinesgleichen wie die Grafik. So etwas gab es bislang noch nicht.



Söldner für PC Auf der Jagd nach dem Feind? Hier werden Sie bei der Suche nach Ärger bestimmt schneller fündig, als Ihnen lieb ist.



Primal für PS 2 Schau mir in die Augen, Kleines! Wenn ein Wasserspeier Ihr Berater wird, sind Sie wohl nicht mehr auf der Erde.



Freelancer für PC Duell der Zukunft: Statt mit Revolvern liefern Sie sich hier Zweikämpfe mit Raumschiff-Laserkanonen. Sieger bliebt aber immer derjenige, der am Ende noch steht – oder fliegt.

Force 2 kommt die Fortsetzung eines der besten Spiele aus dem Trekkie-Universum in die Läden. Wieder erleben Sie actionreiche Abenteuer an Bord des Raumschiffes Voyager – und zwar erneut als Mitglied des „Hazard"-Teams. Ein genaues Erscheinungsdatum steht aber noch nicht fest.

Mit **Starcraft Ghost** wagt sich die Vivendi-Universal-Tochter Blizzard, bislang auf Rollen- und Strategiespiele abonniert, erstmals an ein Actionspiel. Und darum geht's: Als Kämpferin mit mentalen Kräften schlagen Sie sich mit bösen Außerirdischen herum. Dieses Spiel soll Ende des Jahres für alle gängigen Systeme erscheinen.

Und für Konsolenspieler gibt es noch mehr gute Neuigkeiten. Xbox-Besitzern steht ein besonders actionreiches Jahr ins Haus: Mit **Brute Force** erwartet Sie im Frühjahr ein ganzes Team von Kämpfern, die in der Zukunft gegen böse Jungs antreten. Dabei darf natürlich auch kräftig geballert werden.

Crimson Skies – High Road to Revenge für Xbox dagegen entführt Sie in eine etwas andere Vergangenheit: Die 30er-Jahre sind hier Schauplatz für heiße Luftkämpfe zwischen den besten Piloten – und einer davon sind Sie. Abgehoben wird im Sommer.

Und dann gibt es ja auch noch **Halo 2**, das angeblich noch in diesem Jahr fertig werden soll und neue Einsätze des Superkriegers Masterchief bietet. Der Vorgänger bewies seinerzeit schon beim Verkaufsstart der Xbox, was für Grafikfähigkeiten in dieser Spiele-Konsole schlummern. Man darf also auf den Nachfolger mehr als gespannt sein.

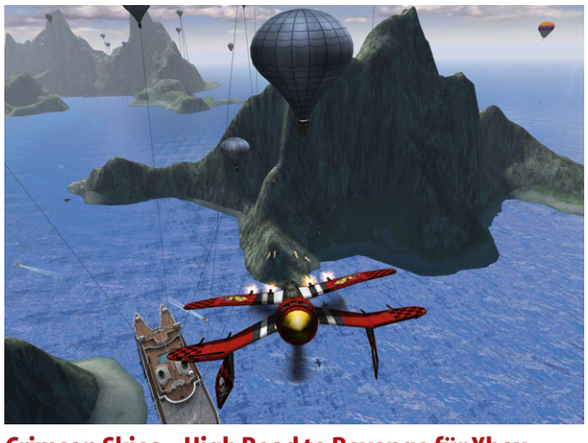
Playstation-2-Besitzer dürften mit **Primal** einen guten Actiontitel bekommen. Julie liegt im Koma – und findet sich plötzlich in einer fremden Welt wieder, wo sie gegen gespenstische Wesen um ihr Überleben kämpfen muss. Und das dürfen Sie übernehmen. Primal soll noch Anfang 2003 erscheinen.

Action satt steht Gamecube-Freunden mit **Metroid Prime** bevor. Sie sind eine Elitekämpferin, die sich in der Zukunft gegen böse Space-Marines durchsetzen muss. Im Lauf des Spiels werden Sie durch neue Ausrüstung immer besser – und gelangen so in Bereiche, die Ihnen zu Beginn noch nicht offenstanden. Hier reicht ein flinker Finger am Abzug nicht aus, um zu siegen – auch Nachdenken ist Trumpf. Ab März können Sie sich selbst von der Qualität und Suchtgefahr des Spiels überzeugen.

Und für Gameboy Advance starten im Frühling zwei neue **Pokémon**-Titel: Mit den Editionen **Rubin** und **Saphir** dürfen Sie wieder Pocket-Monster sammeln, trainieren und zu Zweikämpfen in den Ring schicken.



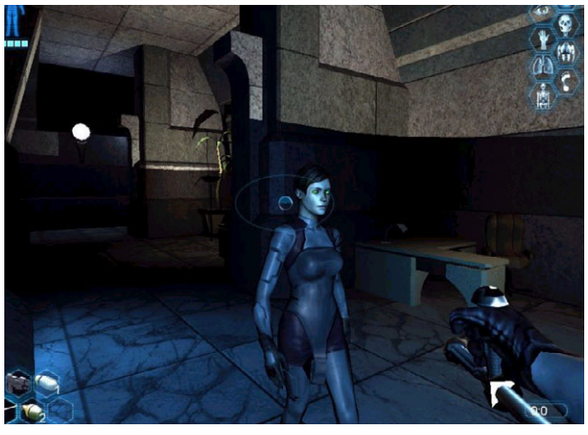
Starcraft Ghost für Xbox Kammerjäger einmal anders: Die Insekten sind in dieser Basis ein paar Nummern größer ausgefallen.



Crimson Skies – High Road to Revenge für Xbox
Ohne Netz und doppelten Boden: Hier fliegen Sie um Kopf und Kragen.



Brute Force für Xbox Vier Freunde müsst Ihr sein: In diesem Spiel kommt es vor allem auf Teamwork an. Wenn Sie nicht mit allen Figuren sinnvoll agieren, kommen Sie nicht wirklich weit.



Deus Ex 2 für PC Heute blau und morgen blau: Diese Schönheit kommt Ihnen ganz offensichtlich entgegen. In friedlicher Absicht?

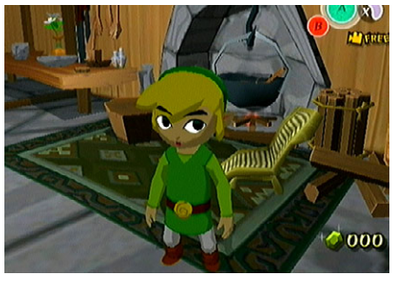
2. Abenteuer



The Hobbit für Gamecube Nur eine Handbreit höher als 'ne Kaffeetasse, aber schon Haare auf den Füßen – Bilbo, der Hobbit.



Panzer Dragoon Orta für Xbox Gesunde Zähne: Auf dem Rücken eines Drachen kämpfen Sie für das Gute – mit aller Macht.



Zelda für Gamecube
Ich bin klein, mein Herz ist rein: Trotz der Niedlichkeit ist Link ein echter Held, der sich mit lebensgefährlichen Aufgaben abmühen muss.



Baphomets Fluch 3 für Xbox Hat sich da nicht etwas bewegt? Hier sind Sie ständig auf der Suche nach Informationen.

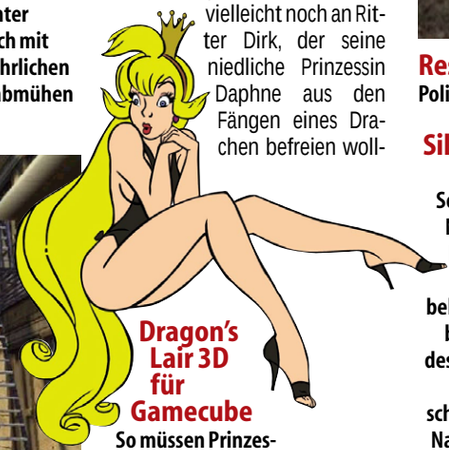
Abenteuerspiele sind inzwischen auf allen Konsolen zu Hause. Also bekommen Sie aus diesem Bereich kaum noch neue Spiele für PC.

Eine große Ausnahme ist der Mann mit Hut und Peitsche: Indiana Jones ist bereits zum sechsten Mal im Spiel aktiv und kümmert sich in **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** um versunkene Schätze und fiese Finsterlinge (siehe auch Seite 4 in diesem Heft).

Gruseliges für Gamecube-Spieler: Gleich zwei Teile der **Resident-Evil**-Serie kommen dieses Jahr auf den Markt. Im März zeigt **Resident Evil Zero**, wie alles begann, und Ende des Jahres kommt mit **Resident Evil 4** endlich die Fortsetzung der Geschichte um die untot machenden Viren heraus.

Gänsehaut auch per Playstation 2: **Silent Hill 3** entführt Sie erneut in eine Geisterstadt. Diesmal soll es aber bedeutend actionlastiger zugehen, und deutlich mehr unheimliche Wesen werden Jagd auf Sie machen. Ab Sommer kann man das überprüfen.

Ältere Spieler erinnern sich vielleicht noch an Ritter Dirk, der seine niedliche Prinzessin Daphne aus den Fängen eines Drachen befreien wollte. Dirk erlebt seine Abenteuer in **Dragon's Lair 3D** ab Frühjahr auch im Gamecube-Spiel.



Dragon's Lair 3D für Gamecube
So müssen Prinzessinnen aussehen, dann klappt's auch mit dem Helden: Daphne in voller Schönheit.

Und eine weitere erfolgreiche Abenteuer-Reihe wird fortgesetzt – auf der Xbox: In **Baphomets Fluch 3** müssen Sie wieder Rätselnüsse knacken, um unheimlichen Dingen auf den Grund zu gehen.

Im Fantasyspiel **Panzer Dragoon Orta** gehen Sie als Drachenreiter in beinharte Einsätze gegen das Böse – auch für Xbox im Frühjahr.

Am meisten dürften sich aber Gamecube-Besitzer freuen: Denn mit **Legend of Zelda: Wind Waker** geht eine der beliebtesten Spielereihen überhaupt in die nächste Runde. Wieder müssen Sie als Held Link die Welt vor unvorstellbaren Gefahren retten – und zwar noch im ersten Halbjahr 2003.

Noch ohne genauen Termin 2003 ist **The Hobbit**, die Geschichte vor dem „Herrn der Ringe". Bilbo Beutlins Abenteuer erscheint für Gamecube.



Resident Evil 4 für Gamecube Ich und meine Magnum: Als Polizist Leon kämpfen Sie sich durch Teil vier der Gruselmär.

Silent Hill 3 für PS 2
Sonnenbank? Nein, Danke! Diese blasse Schönheit bekommen Sie beim Besuch des Städtchens mit dem schweigsamen Namen garantiert zu sehen. Ein Mensch? Oder ein Geist?



3. Sport- und Rennspiele

Ohne rasante Rennen und sportliche Wettkämpfe geht's auch 2003 nicht: Bereits im Februar erscheint mit **NBA 2K3** eines der wohl besten Basketballspiele überhaupt – für Xbox.

Und mit **Racing Evoluzione** kommt – ebenfalls für Xbox – im März ein Rennspiel auf den Markt, in dem Sie selbst ein eigenes Auto entwerfen und fahren können. Etablieren Sie Ihre Marke im Konzert der Großen.

Natürlich fehlen auch in diesem Jahr die üblichen Verdächtigen nicht: Im vierten Quartal können die Fans wieder mit Fortsetzungen von **FIFA**, **NHL** und allen weiteren bekannten Sporttiteln der Firma Electronic Arts rechnen.



Racing Evoluzione für Xbox Sehen Sie schnell hin, gleich ist er weg: Die Wagen in diesem Spiel sind verdammt schnell.



NBA 2K3 für Xbox Ja, wo ist der Ball? Schnelligkeit sollten Sie schon mitbringen, wenn Sie gegen die Besten ihres Fachs antreten.

4. Rollenspiele

Einmal jemand anders sein und Abenteuer in fremden, märchenhaften Ländern erleben – das können Sie auch 2003 wieder:

Mit **Star Wars: Knights of the Old Republic** für Xbox zum Beispiel. Das im Star-Wars-Universum der Vergangenheit (zeitlich vor den Star-Wars-Kinofilmen) angesiedelte Rollenspiel lässt Sie ab Frühjahr als Jedi-Ritter für das Gute kämpfen.



Spellforce für PC Rote Drachen sind in der Regel unerzogen, schlecht gelaunt, hungrig – und brandgefährlich für Menschen.

Klassische Fantasy-Gelüste können Sie mit **Spellforce** befriedigen. Hier geht es als Zwerg, Elf oder Troll gegen böse Zauberer und riesige Drachen. Ab Sommer dürfen Sie loslegen.

Sogar aufwachsen und eine Kindheit erleben können Sie in **Fable**, einem sehr ambitionierten Projekt für Xbox. Denn mit Ihren Taten können Sie in diesem Spiel nicht nur Ihre Familie retten, sondern sogar zur Legende werden, die man in jedem Dorf kennt. Spät im Jahr können Sie das selbst erleben.

Nachschub gibt es auch für Fans des PC-Spiels **Neverwinter Nights**. Wahrscheinlich bereits im April erscheint die Zusatz-CD-ROM **Shadows of Undrentide** mit neuen Abenteuern in den Vergessenen Reichen.



Star Wars: Knights of the Old Republic für Xbox Große Klappe, viel dahinter: ein Monster auf Jedi-Ritter-Angriffskurs.



Fable für Xbox Zahnpflege wird hier klein geschrieben: ein namenloses Monster aus Albion, der großen Spielwelt.

5. Strategie

Für Hobby-Generäle ist und bleibt der PC das Spielgerät Nummer eins. Auch in diesem Jahr kommen wieder einige vielversprechende Titel auf den Markt.

So dürfen sich Freunde der Reihe „Command & Conquer" auf ein neues Spiel freuen: **C&C Generals**. Mit neuer Grafik und alten Gegnern geht der Kampf um die Welt ab Februar in eine weitere Runde.



Warlords 4 für PC Wovor Untote wohl Angst haben? Wenn Sie siegen wollen, sollten Sie das besser bald herausfinden.



Jurassic Park: Operation Genesis für PC Keine Angst, der will nur spielen! Ob sich Besucher damit beruhigen lassen?



Lord of Realms 3 für PC Unten am Fluss: Noch hält die Burg Ihrem Ansturm stand. Um zu gewinnen, müssen Sie das ändern.

Im März marschieren mit den **Praetorians** die Elitekämpfer des Römischen Reiches aufs Schlachtfeld. Befehligen Sie die Truppen der Caesaren zum Wohl des Imperiums, und besiegen Sie Ägypter und Gallier.

Falls Sie die Seiten aber lieber wechseln möchten, können Sie ab Herbst 2003 beim Spiel **Against Rome** gegen Rom Stellung beziehen und den Römern eine germanische Barbarenhorde auf den Hals schicken.

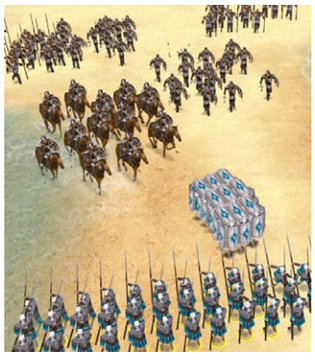
Wem das noch nicht weit genug in der Vergangenheit ist, der kann die Bestien der Urzeit wieder auferstehen lassen: In **Jurassic Park: Operation Genesis** werden Sie zum Chef des Dino-Erlebnisparks, müssen längst ausgestorbene Attraktionen neu erschaffen und sie dann Ihren Besuchern zeigen.

Mittelalterlich hingegen geht es in **Lord of the Realms 3** zu: Hier können Sie als Herrscher die gegnerischen Könige in Schach halten und Schlachten gewinnen. Leicht wird es gegen schwer befestigte Burgen und gepanzerte Ritter sicher nicht. Wann genau die Kämpfe am Computer beginnen werden, steht noch nicht fest.

Ein Veteran steht Fans mit **Warlords 4** ins Haus: Eines der ersten großen Fantasy-Strategiespiele geht in die vierte Runde. Darin können Sie nicht nur mit Bogenschützen und Speerträgern, sondern auch mit Zwergen, Elfen und Drachen Ihre Kämpfe gewinnen. Ab Sommer geht's rund im Märchenreich.



C&C Generals für PC Gefährliche Fracht: Auch aus der Luft wird hier gekämpft – ein Bomber packt aus.





Praetorians für PC Heimwerker-Aufgabe 27: Wir basteln uns eine Schildkröte (links). Männer in Röcken gab es eben nicht nur in Schottland.



Against Rome für PC Wuselnde Wichte: Die niedlichen kleinen Barbaren führen Sie gegen das römische Imperium ins Feld.

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“.

Lara jetzt und früher





Oben: Zum neuen Abenteuer tritt Lara in modischen Jeans und modern gestalteter Umgebung an. Links: Alte Klamotten und angestaubte Grafik sind ausgemustert.

Lara Cr

oft Tomb Raider – Angel of Darkness[1]

Actionspiel für PC | Mörderin? Oder frisch verliebte Retterin der Welt? Lara Croft auf dem Weg zu ihrem bislang gefährlichsten Abenteuer

INHALT

Je älter sie wird, desto mehr erstrahlt ihre Schönheit auf dem Bildschirm. Gibt es ein passenderes Kompliment für eine Frau wie Lara Croft?

Endgültig hat sie beigefarbene Shorts und grünes Top abgestreift. In modischen Jeans und dunklem Kampfdress nimmt sie ihr bislang düsterstes Abenteuer in Angriff. Als angebliche Mörderin verdächtigt, muss die Archäologin im fünften Teil der Computerspiel-Saga nicht nur ihren zum Bösen „bekehrten" ehemaligen Mentor Eckhart von Croy bekämpfen, sondern zugleich die Welt vor einer gefährlichen Bedrohung aus der Vergangenheit retten: Nur wenn Lara vor ihren Gegnern an fünf magische Bilder aus dem Mittelalter gelangt, kann sie die Auferstehung eines Höllenwesens verhindern.

Den Spieler erwartet eine undurchsichtige Geschichte voller Intrigen und unerwarteter Wendungen, die bis zum Schluss für Spannung sorgt. Rund 25 Spielaufgaben in Paris und Prag, teils den Originalschauplätzen nachempfunden, sind zu meistern. Um von Croy auf die Schliche zu kommen, muss der Spieler nicht nur diverse Rätsel knacken und Hindernisse passieren, sondern auch anderen Personen in Gesprächen wertvolle Informationen entlocken.



In der Schwebe: Nur mit einem gewagten Sprung kann Lara der Explosion entkommen.



Auf der Lauer: Endlich kann Lara einen prüfenden Blick riskieren, bevor sie den Raum betritt.

Diesmal steht der schlagfertigen Heldin ein bislang noch unbekannter Kämpfer namens Kurtis Trend zur Seite, den der Spieler im letzten Drittel der Geschichte auch steuern darf und der mit einem Wurfgeschoss bewaffnet ist, das einer von Klingen gesäumten Frisbeescheibe ähnelt. Kurtis gehört zu den Lux Veritatis, den Rittern des Lichts, und sein Ziel ist, Eckhart von Croy, den Mörder seines Vaters, zur Strecke zu bringen – und vielleicht Laras Herz zu erobern.

Vielen Spielern dürften die Stimmen der Figuren bekannt vorkommen. Laras Texte zum Beispiel spricht Marion von Stengel, Synchronstimme der Berufsblondine Pamela Anderson („Baywatch").

BEDIENUNG

Mit einer in der Tomb-Raider-Serie bislang unbekannten Bewegungsfreiheit beim Schleichen, Klettern und Tauchen kann Frau Croft sich aus jeder scheinbar ausweglosen Situation befreien. Im Verlauf des Abenteuers gewinnt sie durch das Lösen von Rätseln und die Überwindung von Hindernissen an Erfahrung und bessert so ihre Fähigkeiten auf. Aufstiege, die zuvor unmöglich schienen, lassen sich dann dank bestens trainierter Armmuskeln im Freiklettern bewältigen. Und fast jedes Ziel ist auf verschiedenen Wegen zu erreichen.

URTEIL

Skeptiker, die Lara Croft bereits als „Auslaufmodell" gesehen haben, könnten nächstes Frühjahr eine positive Überraschung erleben. Nie war Lara schöner, schneller und charmanter. Kann das fertige Spiel halten, was der überzeugende erste Eindruck verspricht, dann wird „Angel of Darkness" wohl der bislang beste Teil der Reihe: ein „sehr gutes" Abenteuer.







In Bewegung: Lara läuft und springt besser denn ja (oben). Und die Kunst des Anschleichens perfektioniert sie mit jeder gemeisterten Aufgabe (darunter).



In Pose: So lieben Fans ihre Lara Croft – stolz, bildhübsch und brandgefährlich.

Lara Croft Tomb Raider – Angel of Darkness

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Eidos
Telefon	01908-39572
Im Handel ab	Ende Februar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC Win 98/2000/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P 3 500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation2, Xbox, Gamecube

Prognose:



sehr gut

[1] spricht: „Lära Kroft Tuhm Räider – Änschel off Darkness"

Elixir

Rollenspiel für PC |
Frauenpower einmal anders: gesegnetes Mädchen mit magischen Kräften



Budenzauber: Am blauen Balken unter den Spielfiguren lässt sich deren Zauberkraft ablesen.

INHALT

Vor langer Zeit in einem fremden Land hatte der Ketzermönch Boronwie eine schicksalhafte Vision. Eines Tages werde ein vom Himmel gesegnetes Mädchen geboren und als Messias über die Sündigen richten. Jahre nach dem Tod des Mönchs fühlt sich der König des Landes von der Weissagung bedroht und beschließt, alle neugeborenen Mädchen von seinen Truppen töten zu lassen.

Als die Soldaten des Königs ins Elternhaus von Elixir eindringen, um das Kind zu töten, greift der Spieler ein – in Gestalt des Helden Anias – und rettet das Mädchen. In dem Rollenspiel voller Kämpfe muss der Spieler nun Elixir und ihre Helfer heil durch das Abenteuer lotsen. Dazu stehen Ihnen im weiteren Verlauf der Geschichte vier Figuren mit unterschiedlichen Stärken zur Verfügung. Sie können jederzeit zwischen den Mitgliedern Ihrer Heldentruppe wechseln oder die Steuerung der Figuren dem Computer überlassen und für jede nur eine Grundhaltung festlegen, etwa „aggressiv" oder „passiv".

BEDIENUNG

Mit der Maus haben Sie sowohl Elixir als auch die anderen drei Figuren Ihres Rettungstrupps bestens im Griff. Auf Ihre Mitstreiter sollten Sie während des gesamten Abenteuers ein wachsames Auge werfen, da deren vorzeitiges Ableben automatisch zum Scheitern des ganzen Einsatzes führt. Damit Sie die zahlreichen Kämpfe heil überstehen, hilft Ihnen eine schachbrettähnliche Übersicht, auf der Sie die taktische Aufstellung Ihrer Gruppe schnell den Erfordernissen anpassen können. Schutz vor gegnerischen Magie-Attacken bietet den Mitgliedern Ihrer Gruppe das so genannte „Mana-Einfluss-Areal" von Elixir. In diesem unsichtbaren Kreis rund um Elixir stehen die anderen Spielfiguren unter einem besonderen Schutz gegen Feinde.

URTEIL

Wirklich innovativ ist das Abenteuer von Elixir und ihren Helfern zwar nicht, doch immerhin gibt's eine spannend erzählte Geschichte und solide Rollenspielkost. Das Spiel glänzt mit gut durchdachtem Ablauf und eingängiger Bedienung. Kein ganz großer Wurf also, aber durchaus eine interessante Alternative zu bekannten Titeln, wie „Dungeon Siege" oder „Icewind Dale 2" – Prognose: „befriedigend".



Burgtheater: In den weitläufigen alten Gemäuern gibt es viel zu entdecken. Die Mini-Karte unten rechts hilft Ihnen bei der Orientierung.

Elixir

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	NBG
Telefon	09471-7017325
Im Handel ab	16. Januar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	34 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

Tron 2.0

Actionspiel für PC |
Retten Sie das System – und ganz nebenbei das Leben Ihres Vaters

INHALT

Jed hat ein großes Problem: Auf der Suche nach seinem Vater ist er in dessen Digitalisierungsmaschine geraten. Und nun ist nicht viel mehr von ihm übrig als eine kleine Datei in einem riesigen Computersystem. Dort warten, wie es sich für moderne Elektronik gehört, riesige Probleme. Die Hauptrecheneinheit M3A ist auf die Hilfe des armen, geschrumpften Jed angewiesen. Virenprogramme versuchen die Sicherheitsbarrieren zur M3A zu durchbrechen und die Rechenzentrale lahm zu legen. Das muss Jed auf alle Fälle verhindern. Doch in diesem Cyberspace hat er wenig Freunde. Nur ein kleiner, leuchtender Ball, der über ihm in der Luft schwebt, gibt Jed von Zeit zu Zeit überlebensnotwendige Tipps. Wird es allerdings wirklich haarig, dann verdünnisiert sich der kleine „Byte", denn er ist ein ziemlicher Feigling. Leider, denn haarige Situationen gibt es reichlich.

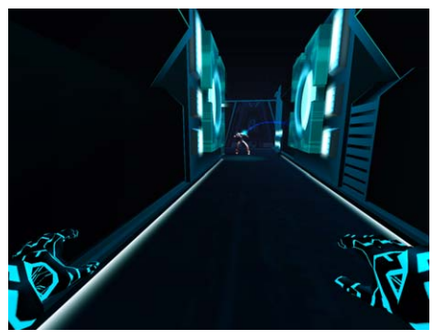
Trifft Jed auf böse Wächterdateien, die ihn aufhalten wollen, dann zückt er eine seiner fünf ausbaufähigen Energiewaffen. Per Lichtdiskus oder Elektrostrahl räumt sich der mutige Jed dann den Weg frei.

BEDIENUNG

Per Maus und Tastatur steuern Sie Jed durch den Computer.

URTEIL

Das an den bekannten Filmklassiker „Tron" angelehnte Actionspiel macht durch seinen einzigartigen Grafikstil neugierig. Die Darstellung des Cyberspace' ist nicht zuletzt infolge enger Zusammenarbeit zwischen dem Spielhersteller und dem Grafikkartenspezialisten Nvidia sehr gut gelungen – ganz so wie 1982 im Film, der seiner Zeit tricktechnisch weit voraus war. Auch die Bewegungsabläufe der Spielfiguren und deren Anzüge machen schon in dieser Vorversion des Spiels einen sehr guten Eindruck. Leider kann das Spielprinzip nicht immer mit den grafischen Innovationen Schritt halten. Wie in fast jedem Actionspiel mit Ich-Perspektive durchstreifen Sie zerklüftete Umgebungen und müssen mit Attacken aus dem Hinterhalt rechnen. Ob es dem Hersteller gelingen wird, dieses etwas eintönige Spielprinzip ein wenig aufzupeppen, bleibt abzuwarten. Bis jetzt ist noch kein echter Anreiz zu erkennen, die mehr als 20 Missionen durchzuspielen und das System zu retten. Die erste Prognose lautet daher: nur „befriedigend".



Sol-Daten: Im Kampf gegen aggressive Wächterprogramme setzt Jed schlagkräftige Waffen ein.



Glitzerklamotten: Glanz versprüht Jed ja bereits. Aber Gloria gibt's erst dazu, wenn er seinen verschollenen Vater gefunden hat.

Tron 2.0

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Disney Interactive
Telefon	089-99340258
Im Handel ab	Februar 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
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	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (lt. Hersteller)
ABENTEUER		
Disney's Dschungelbuch	GBA	27. Februar 2003
Dragon's Lair 3D	PC Xbox	20. Februar 2003
Primal	PS 2	5. Februar 2003
Syberia	PS 2	31. Januar 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PC PS 2	Februar 2003
ACTION		
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	Cube	Februar 2003
Contra: Shattered Soldier	PS 2	Februar 2003
D&D Heroes	PS 2 Xbox Cube	27. Februar 2003
Dino Crisis 2	PC	Februar 2003
Fireblade	Xbox	Ende Januar 2003
House of the Dead 3	Xbox	Februar 2003
James Cameron's Dark Angel	PS 2 Xbox	21. Februar 2003
Men in Black: Alien Escape	Cube	Januar 2003
Panzer Dragoon Orta	Xbox	Februar 2003
Robocop	PS 2 GBA	Januar 2003
Shadow of Memories	PC	Februar 2003
Shining Soul	GBA	6. Februar 2003
Super Bust a Move All Stars	Cube	20. Februar 2003
The Gladiators	PC	24. Januar 2003
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	PC	20. Februar 2003
Tom Clancy's Splinter Cell	PC	30. Januar 2003
Unreal Episode 2 – The Awakening	PC	23. Januar 2003
VIP	Cube	13. Februar 2003
FLUGSIMULATION		
Jane's Attack Squadron	Xbox	Mitte Januar 2003
FUSSBALLSPIELE		
Disney Sports Fußball	Cube	Januar 2003
ISS Advance	GBA	Januar 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ape Escape 2	PS 2	29. Januar 2003
Bubble Bobble Old & New	GBA	Ende Januar 2003
Jinx	PS	Januar 2003
Pac Man World 2	PS 2	26. Februar 2003
Pinball of the Dead	GBA	Februar 2003
Sly Racoon	PS 2	22. Januar 2003
White Fear	PS 2	14. Februar 2003
MUSIKSPIELE		
Bratz Dolls	PS/GBA	16. Januar/6. Februar 2003
Space Channel 5 – v2	PS 2	12. Februar 2003
MANAGERSPIELE		
Championship Manager Meistertrainer 4	PC	Februar 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
PUZZLESPIELE		
Mister Driller 2	GBA	Februar 2003
Puyo Pop	GBA	Februar 2003
RENNSPIELE		
ATV Quad Power	PS 2 Xbox Cube	Januar 2003
Furious Karting	Xbox	30. Januar 2003
Micromachines Explosion	Cube GBA	16. Januar 2003
Monster Jam Maximum Destruction	PC PS 2	30. Januar 2003
MX Superfly	Xbox	Mitte Februar 2003
Racing Evoluzione	Xbox	30. Januar 2003
Racing Simulation 3	PS 2	27. Februar 2003
Road Rash Jail Break	GBA	30. Januar 2003
ROLLENSPIELE		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Xbox Cube	Januar 2003
Breath of Fire 4	PC	Februar 2003
Evolution Worlds	Cube	13. Februar 2003
SIMULATIONEN		
Coaster Works 2	PS 2	Mitte Januar 2003
Top Angler	Xbox Cube	Mitte Januar 2003
SPORTSPIELE		
Disney Sports Skateboarding	Cube GBA	Februar 2003
Evolution Skateboarding	PS 2 Cube	Februar 2003
Rolling	PS 2 Xbox Cube	Februar 2003
Tennis Master Series	PS 2	31. Januar 2003
STRATEGIESPIELE		
Bonx	GBA	27. Februar 2003
Praetorians	PC	Februar 2003
Risk Next Gen	PS 2 Xbox Cube	6. Februar 2003
Tom Clancy's Ghost Recon	Cube	13. Februar 2003
Warrior Kings Battles	PC	Februar 2003

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

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. 166, 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. 166. 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. Für die verkürzten Konsolentests wird, wie bei allen anderen Tests, eine komplette Bewertungstabelle erstellt. Damit jedoch möglichst viele Spiele berücksichtigt werden können, druckt die Redaktion aus Platzgründen nur die Zwischennoten und das Gesamtergebnis im Heft ab. Die Einzelnoten und ihre Begründung können Sie im Internet auf der Seite www.computerbildspiele.de nachlesen.

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

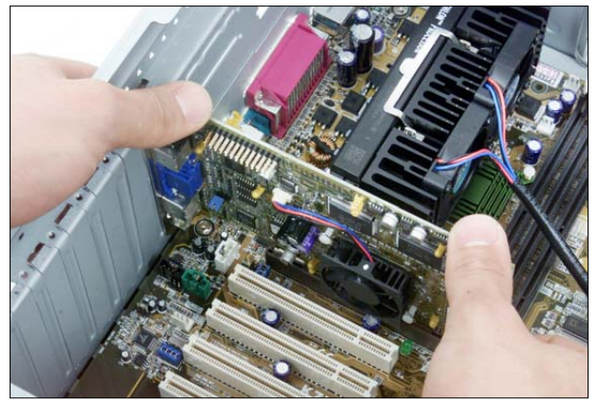
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

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. 166 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. 166 bei einer **Farbtiefe** S. 166 von 32 **Bit** S. 166. 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.

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 ecki ger Klotz aus, oder sind die Kanten fein gezeichnet und viele Details, etwa Fensterläden, erkennbar? Je mehr Feinheiten das Spiel zeigt, desto besser ist die Note.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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







Fußball Ma



Transferliste (geöffnet bis 01.02.2003)

Name	Pos.	Stä.	Fitn.	Talent	Alt.	Aktueller Verein	Forderung	Zuschlag an	Art
Rosicky, T.	OM	13.5	51	★	21	Borussia Dortmund	56.400.000€	Juventus FC	Kauf
Stam, J.	IV	13.0	52	★	29	SS Lazio	8.730.000€	Bologna	Kauf
Fonseca Sabrosa, S.	RA	13.0	48	★	22	SL Benfica Lisboa	20.500.000€	Liverpool F.C.	Kauf
Gomes de Faria, G.	ZM	12.5	52	★	27	B. Porto	5.300.000€	SL Benfica Lisboa	Kauf
Cole, J.	OM	12.0	48	★	20	West Ham United	44.400.000€	Internazionale F.C.	Kauf
Costa, E.	OM	11.5	50	★	20	Girondins Bordeaux	29.500.000€	Arsenal F.C.	Kauf
Kehl, S.	AP	11.5	55	★	22	Borussia Dortmund	20.600.000€	AS Roma	Kauf
Buruk, O.	DM	11.5	50	★	28	Internazionale F.C.	4.710.000€	Amsterdam	Kauf
Djorovic, G.	IV	11.5	55	★	30	La Coruña	13.900.000€	Borussia Dortmund	Kauf
Hargreaves, O.	DM	11.0	66	★	21	FC Bayern München	16.000.000€	Barcelona	Kauf
Panucci, C.	RV	11.0	41	★	29	AS Roma	3.860.000€	AC Milan	Kauf
Niculae, M.	ST	11.0	46	★	21	S. Lisboa	15.100.000€	Lille OSC	Kauf
Terry, J.	IV	10.5	47	★	21	Chelsea F.C.	21.400.000€	Borussia Dortmund	Kauf
Mexès, P.	IV	10.5	57	★	20	AJ Auxerre	40.000.000€	Manchester United	Kauf
Heinrich, J.	LOV	10.5	52	★	32	Borussia Dortmund	2.780.000€	Hamburger SV	Kauf
Sychev, D.	HS	10.5	63	★	18	S. Moskva	47.900.000€	SS Lazio	Kauf
Aimar, P.	OM	10.5	55	★	22	Valencia	11.200.000€	Chelsea F.C.	Kauf
Gutiérrez Hernandez, J.	OM	10.5	54	★	25	R. Madrid	1.260.000€	R. Betis	Kauf

Spieler auf Liste: 171 Kontostand: 32.900.000€ Maximale Investition: 41.500.000€

Anzeige: Alle | Ab Stärke 0.0 | Position: TW VER | Ligen: Alle | Spielersuche: Freie Spielersuche







nager 2003





Managerspiel für PC | **In der Fußball-Winterpause muss keine Langeweile aufkommen: Vereinschefs für den PC gesucht** Spieletricks siehe Seite 98

INSTALLATION

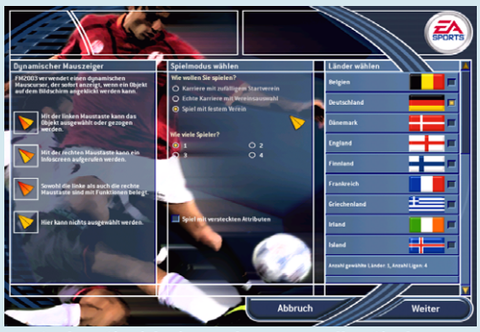
Nach einem gekonnten Dribbling über die Festplatte lässt sich die Installation von jedem Spieler kinderleicht managen. Wenn nicht: Eine Vorlage gibt's auf Seite 142.

INHALT

Stellen Sie sich vor, Sie müssten beim FC Bayern München den Job von Manager Uli Hoeneß und Trainer Ottmar Hitzfeld gleichzeitig übernehmen. Dazu kommen noch Kleinigkeiten, etwa die Aufgaben des Stadionmanagers und die Fan-Betreuung. Nicht zu

Fußball Manager 2003 FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Suchen Sie sich ein Land aus. Wo wollen Sie Ihre Managerqualitäten ausleben? Am besten erst mal in Deutschland – da verstehen Sie wenigstens die Sprache.



2 Sind Sie bequem oder übereifrig? In einer Tabelle legen Sie fest, was Sie alles selber machen und welche Aufgaben Sie dem Personal überlassen wollen.



3 Hertha BSC Berlin ist der Verein Ihrer Wahl. Die Berliner haben in den letzten Jahren immer oben mitgespielt. Sie sollen den Meistertitel an die Spree holen.



7 Wichtig ist auch das Stadionumfeld. Da steht noch das alte Vereinsgebäude, die Zuschauer wünschen mehr Parkplätze, und ein Hotel wäre nicht schlecht.



8 Zu Ihren Aufgaben gehört natürlich auch die Verpflichtung neuer Spieler. Gesucht werden gute Balltechniker, die weder zu teuer noch zu alt sind.



9 Dann sollen Sie die vom Co-Trainer ausgetüftelte Aufstellung für ein Freundschaftsspiel prüfen. Sieht alles gut aus, und Sie gewinnen das Testspiel.



13 Ihr Team ist angriffslustig und stürmt daruflos, wie gewohnt. Eine saubere Kombination führt schließlich zum verdienten Torerfolg.



14 Der Schütze heißt, wie so oft, Marcelinho. Er jubelt in der Fankurve, und die Anhänger jubeln mit. Der Sieg scheint zum Greifen nahe.



15 Aber dann gelingt den Dortmundern doch noch der Ausgleichstreffer. Jetzt gilt es, auf jeden Fall das Unentschieden über die Zeit zu retten.



19 Und Sie sind bald wieder fit und können sich um die taktische Einstellung Ihres Teams kümmern. Die Motivation lässt zum Saisonende immer mehr nach.



VfL Bochum	Hamburger SV	0:1 [0:0]	Zuschauer:	18.499
FC Hansa Rostock	Arminia Bielefeld	2:5 [0:2]	Zuschauer:	10.442
Hannover 96	Borussia M'gladbach	0:1 [0:1]	Zuschauer:	29.660
SV Werder Bremen	FC Schalke 04	3:1 [3:1]	Zuschauer:	29.804

Pos	Verein	Spiele	S	U	N	Tore	Dif.	Punkte
1	Borussia Dortmund (Mf.)	33	20	5	8	59:41	18	65
2	Hertha BSC Berlin	33	19	6	8	56:35	21	63
3	FC Bayern München	33	16	8	9	65:47	18	56
4	TSV 1860 München	33	15	8	10	58:49	9	53
5	1. FC Kaiserslautern	33	15	6	12	67:60	7	51
6	Borussia M'gladbach	33	14	9	10	56:52	4	51
7	VfL Bochum (Au)	33	15	4	14	40:46	-2	49
8	Hannover 96 (Au)	33	15	3	15	56:59	-3	48
9	VfL Wolfsburg	33	12	8	13	48:60	-12	44
10	FC Schalke 04 (PS)	33	10	13	10	42:38	4	43
11	VfB Stuttgart	33	11	9	13	44:54	-10	42
12	Bayer 04 Leverkusen	33	11	8	14	47:46	1	41
13	Hamburger SV	33	11	8	14	43:47	-4	41
14	Energie Cottbus	33	11	8	14	47:53	-6	41
15	1. FC Nürnberg	33	11	7	15	49:52	-3	40
16	SV Werder Bremen	33	10	10	13	40:55	-15	40
17	Arminia Bielefeld (Au)	33	7	8	18	51:60	-9	29
18	FC Hansa Rostock	33	9	2	22	40:62	-22	29

20 Vorm letzten Spieltag ist Ihre Mannschaft Zweiter hinter Dortmund. Zwei Punkte trennen Hertha von der Spitze – bei besserem Torverhältnis.



21 Im Spiel gegen Kaiserslautern langt einer Ihrer Kicker so richtig hin. Ein hartes Foul, das korrekt mit der gelben Karte abgestraft wird.

vergessen die Geschäftsführung – vor allem, was die Finanzen betrifft. Und während der Partien wollen die Spieler motiviert werden. Im Klartext: Fußball-Supermänner braucht das Land.

Dabei fängt das Spiel ganz harmlos an. Sie werden nach Ihrem Namen gefragt, sollen einen Lieblingsclub angeben und verraten, welchen Verein Sie niemals trainieren wollen. Vielleicht haben Sie ja als Motto das Musikstück der „Toten Hosen“: „Wir würden nie zum FC Bayern München gehen“?

Wie auch immer: Sie starten ganz simpel, indem Sie das Land auswählen, in dem Sie als Fußballgott wirken wollen. Dann verraten Sie dem Spiel, wie sich das für echte Götter gehört, Ihren Namen, also etwa „Theo Tor“ oder „Billy Ball“. Und irgendwann will das Spiel vielleicht auch den Namen Ihrer Freundin wissen (vielleicht „Klara Sieg“), weil Ihnen im Spielverlauf mitgeteilt wird: „Ihre Freundin hat Sie verlassen.“ Denn Sie sind als Manager ja immer bei Ihrem Team und praktisch nie zu Hause.

Ist das alles geklärt, auch die Frage nach Ihrem Lieblingsclub, dann können Sie in einer langen Liste ankreuzen, was Ihre vom Computer gespielten Co-Trainer und die anderen – ebenfalls PC-gesteuerten – Angestellten übernehmen sollen. Das geht von Aufstellung und Training über Finanzen und Stadion bis hin zu den Auswechslungen während des Spiels. Theoretisch können Sie Ihren Mitarbeitern alles überlassen, aber dann haben Sie kaum Chancen, einen Blumentopf zu gewinnen, geschweige denn eine Meisterschale. Denn die Kollegen, die Ih-



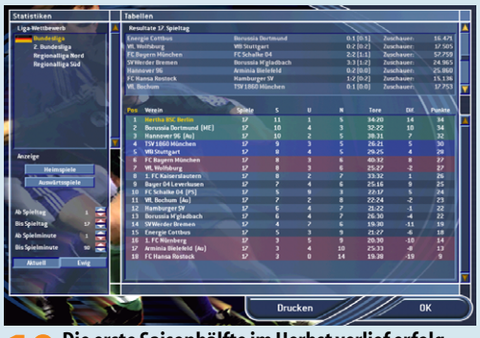
4 Sie starten ganz locker und schauen sich den Trainingsplan ihres Co-Trainers an. Sieht so weit ganz gut aus – das Team steckt mitten in der Vorbereitung.



5 Ein Blick auf die Eintrittspreise kann auch nicht schaden. Bringen die Heimspiele genug Geld in die Vereinskasse? Oder sind die Karten zu teuer?



6 Auch das Stadion müsste eigentlich mal renoviert und ausgebaut werden. Mit mehr Sitzplätzen können Sie mehr Karten verkaufen und mehr verdienen.



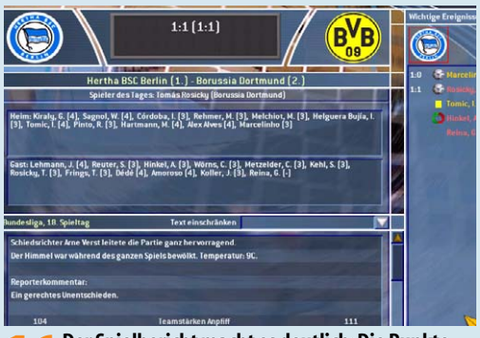
10 Die erste Saisonhälfte im Herbst verlief erfolgreich. Hertha BSC wurde Herbstmeister. Borussia Dortmund ist Ihrem Club allerdings auf den Fersen.



11 Zum Start im neuen Jahr müssen Sie gleich gegen Dortmund antreten. Die Teams sind fast gleich stark, mit leichten Vorteilen für Schwarz-Gelb.



12 Schon seit Tagen sind die Zeitungen und Fachzeitschriften voll mit Vorschauen auf das Spitzenspiel. Wer wird gewinnen, wer schießt die Tore?



16 Der Spielbericht macht es deutlich: Die Punkteteilung nützt keiner Mannschaft. „Hier hat Not gegen Elend gespielt", fachsimpelt der Reporter.



17 In der „Mannschaft des Tages" findet sich denn auch kein Vertreter aus dem Spitzenspiel wieder. Dafür jedoch zwei Bremer und zwei Bayern.



18 Das nächste Spiel (gegen Hansa Rostock) können Sie nur per Nachrichten-Ticker verfolgen, weil Sie im Krankenhaus liegen. Aber Sie bekommen alles mit.



22 Trotz verzweifelter Sturmversuche gelingt es Ihrer Elf nicht, das erlösende Tor zu machen. Die Lauterer verteidigen ihren Kasten verbissen.



23 Sie haben es nicht geschafft. Dortmund ist Meister geworden, Ihr Verein immerhin Vize. Aber in der Elf des Jahres sind zwei Ihrer Jungs vertreten.



24 Nächstes Jahr werden Sie in der „Meisterrunde" spielen, wie die Champions League hier heißt. Auch das ist ein Erfolg – Sie können bei Hertha bleiben.

nen anfangs zur Verfügung stehen, sind alles andere als Könner auf ihrem Gebiet und machen den Job ehrenamtlich nebenbei.

Dann geht es an die Auswahl des Vereins. Nicht weniger als 45 Ligen stehen zur Wahl, also mehrere pro Nation. Je höher Sie in der Tabelle einsteigen, desto größer sind die Erwartungen an Ihr Können. Wollen Sie tatsächlich Chef der Bayern werden, erwartet man natürlich mindestens die Meisterschaft, bei Hertha ist es Platz zwei, bei den Münchner Löwen reicht ein fünfter Rang. Manager, die dieses Ziel nicht erreichen, werden gnadenlos gefeuert und müssen sich nach einer neuen Wirkungsstätte umsehen.

Sind alle Vorbereitungen erledigt, dann steigen Sie voll in die neue Saison ein. Zu Beginn sind einige Freundschaftsspiele zu absolvieren, und Managerkollegen klopfen an, weil sie Spieler von Ihnen verpflichten wollen.

Je nachdem, was Sie alles selber übernommen und was Sie dem Computer überlassen haben, müssen Sie dann Ihren Aufgabenkalender abarbeiten. Für die erste Mannschaft ist der Trainingsplan aufzustellen, und die Übungseinheiten pro Woche sind festzulegen. Sie müssen sich auch um das Jugendteam kümmern und Ihren hoffnungsvollen Kickernachwuchs auf Trainingsreisen schicken. Sehr lohnend ist meistens die Einrichtung einer Fußballschule – etwa in Brasilien, weil Sie dann langfristig billig an südamerikanische Ballzauberer kommen.

Wichtig ist auch ein Blick auf den Kader und die Transferliste. Wo sind noch Schwächen in der Elf, welche Talente werden günstig angebo-

Fußball Manager 2003

FORTSETZUNG

ten? Sie können gezielt nach Spielern suchen und anderen Vereinen Angebote machen.

Dabei müssen Sie natürlich die Finanzen im Auge behalten. Stimmen Einnahmen und Ausgaben? Sind die Gehälter zu hoch? Wie viel Geld kommt über Eintrittskarten oder Bandenwerbung rein? Ganz wichtig für die Aufwärtsentwicklung Ihres Vereins ist der Ausbau des Stadionumfeldes. Bestimmte Mitarbeiter, zum Beispiel Masseure, können Sie allerdings erst beschäftigen, wenn Sie die entsprechenden Räume gebaut haben.

Schnitt, Umblende: der erste Spieltag. Und mit ihm drei Möglichkeiten, ein Spielergebnis zu erzielen: Sie können es vom Programm schnell berechnen und sofort anzeigen lassen. Sie können sich auch für den Textmodus entscheiden und damit für eine knappe Spielzusammenfassung. Oder Sie sehen sich die Partie wie im Fernsehen an, können dabei – anders als in den beiden langweiligen Varianten – auch Spieler auswechseln, haben Einfluss auf die Taktik und dürfen Ihr Team in der Pause nach Strich und Faden zusammenstauchen.

BEDIENUNG

Die Bedienung, praktisch nur per Maus, funktioniert reibungslos. Die zahlreichen Menüs sind sehr übersichtlich, die Reihenfolge gut durchdacht.

URTEIL

Keine Angst: Wenn Sie laut fluchend vor Ihrem PC hin- und herlaufen, weil Sie wieder auf der Verliererstraße sind, wird kein Schiedsrichter Sie vom Spielfeld verbannen. Sie können ohne Risiko meckern – und das ist auch manchmal nötig. Denn selbst „sichere“ Siege bleiben manchmal aus, selbst wenn Ihr Team dem Gegner der Papierform nach haushoch überlegen ist. Dafür sorgt das ins Spiel eingebaute Zufallsmoment: So kann ein Hinspiel gegen eine schwächere Mannschaft knapp verloren gehen, das Rückspiel auch schon mal gewonnen werden – genau wie im richtigen Leben.

Gegen bessere Mannschaften hilft der Zufall leider nur selten. Es ist also fast unmöglich, gegen stärkere Mannschaften zu gewinnen. Das wirkt nicht immer realistisch, und es entsteht hier und da der Eindruck, als würden Ergebnisse ausgewürfelt. Auch etwas störend: Das Speichern der Spielstände dauert recht lange. Außerdem: Die internationalen Wettbewerbe tragen nicht ihre Originalnamen. Aus der Champions League wurde beispielsweise die „Meisterrunde“.

Aber das war's dann auch schon mit den Verwarnungen: Der „Fußballmanager 2003“ ist eindeutig und mit Abstand der beste Manager, den es bisher gab. Die Ergebnisse wirken realistisch, die Spielszenen auch, und die Einflussmöglichkeiten sind enorm. Sie können an so vielen Stellen an kleinsten Rädchen drehen, das Spiel wird aber nie unübersichtlich. Ein großer Pluspunkt sind auch die Kommentare, die fast immer genau zum Geschehen auf dem Spielfeld passen. Sehr gelungen wirken auch die Einblendungen der wichtigsten Meldungen jedes Spieltages in Form eines Titelbildes der Zeitschrift „Kicker“. Auch die dazu gehörigen Texte wirken professionell. Um die 50 000 Fußballstars und Tausende von Vereinen bereichern das Spiel und sorgen für lang anhaltenden Spaß in einem fast perfekten Umfeld. Fazit: ungeheure Fülle bei guter Übersichtlichkeit. Die Note: bundesligareif – einfach „gut“

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

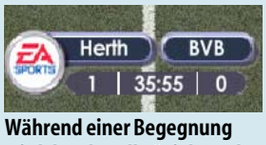


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Hier Ihr Vertrag: 205 000 Euro Grundgehalt pro Jahr und 6750 Euro Prämie pro Sieg – das ist kein schlechter Abschluss.



Während einer Begegnung wird der aktuelle Spielstand unten eingeblendet.



Auf den Abpfiff folgt eine detaillierte Statistik des Spiels.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fußballmanager 2003

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.fm2003.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Bis der Ball rollt, ist viel Training nötig.	5,00
Langzeitspaß	5%	Viele Teams, Länder und Ligen versorgen Sie mit immer neuen Aufgabenfeldern.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Saubere Tabellen, ansehnliche Matches.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Fußball sieht wirklich wie Fußball aus.	1,50
Musik	2%	Elektronisch und hektisch, aber passend.	2,00
Geräusche	3%	Rufe, Ansagen, Schreie: Geräuschkulisse wie in einem echten Stadion.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle, fernsehreife Sprecher.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Tolle Artikel in der Fußballzeitung.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus und gelegentlichem Tastatureinsatz haben Sie den Club perfekt im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Viele Möglichkeiten, tolle Spielszenen und stimmige Resultate sorgen für Atmosphäre.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,62**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.fm2003.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (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%**		**2,67**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**1,50**
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%	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%	50 000 Spieler, 45 Ligen, Tausende Mannschaften	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%	Safedisc V2	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,76**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,76
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	42,87 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,76 x 45,99 = 80,94 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

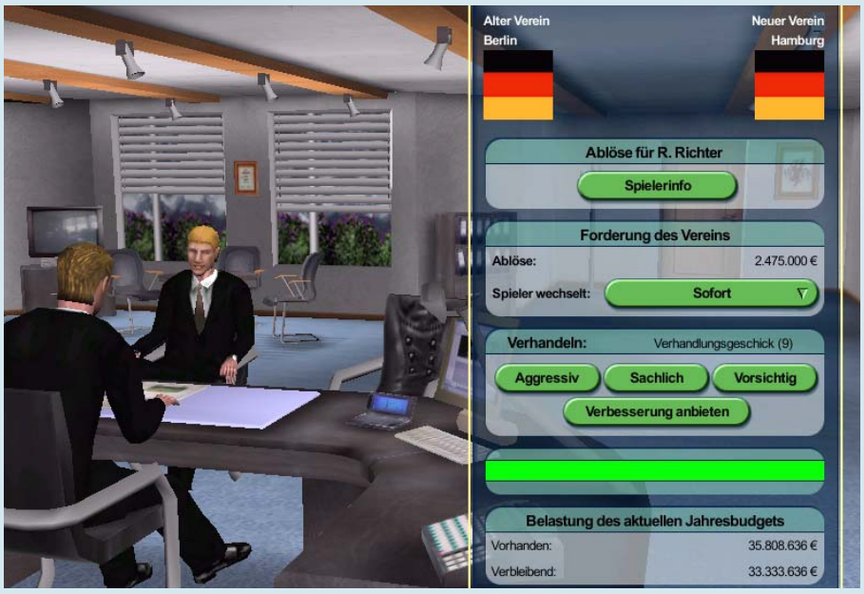
SPIELVERLAUF



1 Bevor es losgeht, dürfen Sie Ihre Fähigkeiten als Manager selbst bestimmen, indem Sie 50 Punkte auf sechs Begabungen verteilen.



2 Ihr wichtigster Job ist natürlich, eine gute Mannschaft aufzustellen. Sie bestimmen, wer aufs Feld darf und wer auf die Reservebank muss.



3 Ihr Team braucht unbedingt noch einen starken Mittelfeldspieler. Also nehmen Sie Vertragsverhandlungen mit dem Berliner Spieler R. Richter auf. Da Richter unbedingt den Verein wechseln möchte, können Sie seine Gehaltswünsche ordentlich nach unten drücken.



4 Vor dem Spiel gegen Blau-Weiß München halten Sie in der Umkleidekabine noch eine Ansprache vor der versammelten Mannschaft.



5 Ihre Elf schlägt sich sehr gut und spielt viele Chancen heraus. Am Ende haben Sie die Partie verdient mit 1:0 gewonnen.



6 Die Spielstatistik liefert verwirrende Angaben über die letzte Partie. Dass der Gegner 99 Prozent der Fouls begangen hat, stimmt wohl nicht.



7 Noch im Stadion werden Sie von Reportern um Kommentare zum Spiel gebeten. Malen Sie die Zukunft Ihrer Mannschaft bloß nicht schwarz.



Managerspiel für PC |
Ein Job voller Tücken und Stolperfallen: Kümmern Sie sich um Ihren Verein – und um eine Menge technischer Probleme

INSTALLATION

Um „Antoß 4“ spielen zu können, brauchen Sie unbedingt einen Computer mit **DVD-Laufwerk** S.142. Lesen Sie nach der Installation die „Letzten Anweisungen zu Anstoß 4“, die automatisch eingeblendet werden. Das ist besonders wichtig, wenn Ihr PC-Betriebssystem „Windows 98“ ist. In diesem Fall müssen Sie, wie in den „Letzten Anweisungen“ beschrieben, noch zwei weitere Programme installieren, damit das Spiel überhaupt funktioniert.

INHALT

Gegen die Aufgaben in Anstoß 4 sind die Jobs von Uli Hoeneß und Reiner Calmund das reinste Zuckerschlecken. Denn hier übernehmen Sie nicht nur die Pflichten eines Fußballmanagers, sondern auch die eines Trainers. Von der Aufstellung Ihrer Mannschaft bis zum Ausbau des Stadions – alles liegt in Ihrer Hand. Die Wahl des Arbeitgebers fällt nicht ganz leicht, da die Vereine nicht ihre echten Namen tragen. Auch die Spielernamen sind allesamt falsch. Der Grund dafür sind nicht etwa Tippfehler. Vielmehr spart der Hersteller Lizenzgebühren, denn echte Namen müssten teuer eingekauft werden. Wer selbst die korrekten Namen eingeben möchte, bedient sich entweder des mitgelieferten „Editors“ oder sucht die passenden Dateien auf Fan-Seiten im Internet.

Anschließend geht's an die Team-Aufstellung. Die sportliche Form der Spieler können Sie an nur zwei Werten ablesen: ihrer effektiven Stärke und ihrer Ausdauer. Andere Merkmale, wie Schusskraft oder Technik, brauchen Sie nur, um individuelle Trainingsprogramme zu erstellen. Steht die Mannschaft, so können Sie nach einer kurzen Ansprache das anstehende Spiel am Bildschirm als Fernsehübertragung oder in Form einer schriftlichen Zusammenfassung verfolgen. Sie sollten Ihrer Elf unbedingt eine taktische Ausrichtung vorgeben. Spieler auswechseln kann aller-

SPIELDETAILS



Trainingslager in Südamerika? Warum nicht, alles möglich.



Status-Symbole, etwa schicke Villen, steigern Ihr Ansehen.



dings auf Wunsch auch der vom Computer gesteuerte Co-Trainer.

Nach dem Spiel sollten Sie der wartenden Presse eine kurze Stellungnahme liefern. Ihre Hauptaufgabe ist jedoch die Entwicklung einer erfolgreichen Mannschaft. Handeln Sie Verträge mit neuen Spielern und Leistungsträgern aus, suchen Sie nach Talenten im Ausland, und vernachlässigen Sie auch die Jugendarbeit nicht. Sobald sich sportlicher Erfolg einstellt, ist auch der wirtschaftliche nicht mehr weit. Und dann können Sie sich wirklich große Sprünge erlauben. Schicken Sie Ihre Jungs ins Trainingslager, bauen Sie ihnen ein luxuriöses Vereinsheim – oder leisten Sie sich vom üppigen Gehalt doch mal eine schnittige Yacht. Man gönnt sich ja sonst nichts.

BEDIENUNG

Die Menüs sind übersichtlich, alle Funktionen relativ schnell aufzufinden. Das ist im Genre der Managerspiele schon etwas Besonderes und eine lobende Erwähnung wert. Lassen Sie den Mauszeiger einige Sekunden auf einem Menüpunkt ruhen, dann wird automatisch die zugehörige Erklärung eingeblendet. Auf diese Weise bleibt Ihnen sogar das Blättern im Handbuch erspart.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

URTEIL

Anstoß 4 ist kein Spiel wie jedes andere. Ganz gewiss nicht. Sie dürfen keineswegs davon ausgehen, dass nach der Installation alles rund läuft. Wohlgemerkt: Das getestete Spiel wird so und nicht anders verkauft. Selbst nach dem Überspielen des ersten bereits erhältlichen Spielverbesserungs-Programms (Patch, zu laden von der Internet-Adresse, die Sie rechts in der Tabelle finden) kommt es regelmäßig zu Programmabstürzen.

Darüber hinaus lassen sich viele Funktionen des Spiels nur eingeschränkt nutzen oder sind sogar mit groben Fehlern behaftet: Den Blickwinkel können Sie während eines laufenden Spiels nicht immer verändern, die Statistiken liefern falsche Angaben zu Ballbesitz, Fouls und Eckenverhältnis. Hersteller Ascaron empfiehlt seinen Kunden allen Ernstes, den Ton komplett auszuschalten, damit das Spiel stabiler laufe. Aber das kann, ebenso wie der Verzicht auf die grafische Darstellung der Spiele, ja wohl keine Lösung sein. Wenngleich die Spielgrafik eher schwach und unansehnlich ausgefallen ist – sehen möchte man die Begegnungen eigentlich trotzdem.

Mit übersichtlichen Menüs allein werden Sie kein erfolgreicher Fußballmanager. Solange kein neuer Patch zur Behebung der Fehlerflut erhältlich ist, sollten Sie diesem Spiel die gelbe Karte zeigen. Anstoß 4 ist ein ärgerlicher Stein des Anstoßes – „ausreichend", mehr nicht.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Anstoß 4

Hersteller: Ascaron
Info: Tel. 05241-96660 (0,123 €/Min.) Fax 05241/966610 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.anstoss4.com*

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Jederzeit wird passende Hilfe angeboten.	1,50
Langzeitspaß	5%	Sehr umfangreiche Manager- und Trainings-Möglichkeiten, die Sie lange beschäftigen.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Unrealistisch aussehende Spielerfiguren.	4,50
Bewegungsabläufe	3%	So bewegen sich keine Profi-Kicker.	4,50
Musik	2%	Gefällige Techno-Musik in den Menüs.	2,50
Geräusche	3%	Hier kommt keine Stadionatmosphäre auf. Nicht mal die Schussgeräusche klingen echt.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Ärgerlich: Fußball ohne Kommentatoren.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Übersichtliche Menüs, fehlerhafte Statistiken.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und übersichtlichen Menüs haben Sie das ganze Spielgeschehen im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Schwache Grafik sowie falsche Vereins- und Spielernamen dämpfen die Atmosphäre.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,51**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	05241-96690 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.anstoss4.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (874 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	3,7734 Megabyte	2,94
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,08**
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%	unspielbar	nicht spielbar	5,50
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%	unspielbar	nicht möglich	5,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,20**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**2,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	150 Länder, 7000 Mannschaften in 400 Ligen	1,00
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%	Starforce	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,18**
Abwertung		keine echten Spielernamen	0,50

TESTERGEBNIS	**ausreichend 3,68**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,68 x 49,99 = 183,96 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Sie sind Brian Brasco. Und Sie haben ein Problem. Denn als Ihnen die schöne Gina vor den Wagen rennt, können Sie nicht mehr bremsen.



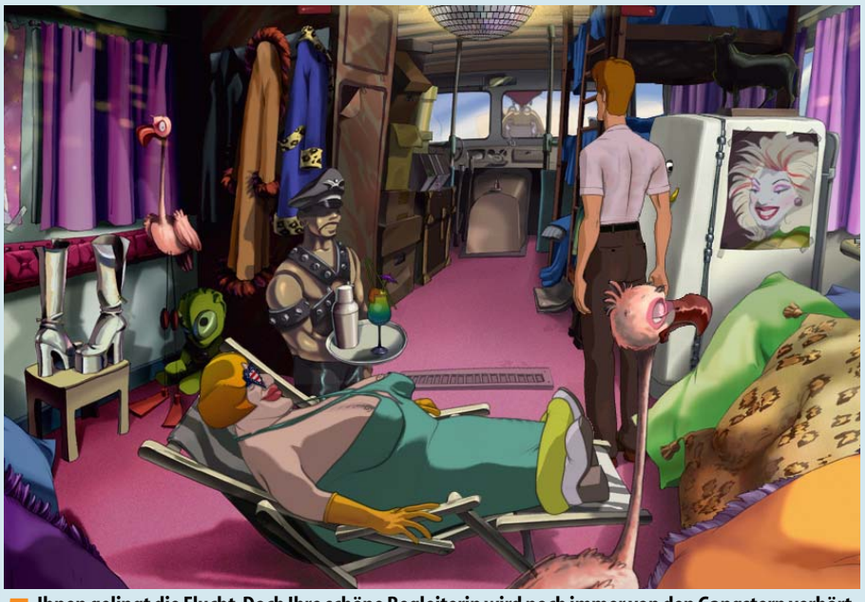
2 Sie bringen Gina ins Krankenhaus und erfahren, dass sie von zwei Mafia-Schlägern verfolgt wird, die auf ein antikes Kruzifix scharf sind.



3 Im Krankenhaus ist Ihre neue Freundin nicht mehr sicher. Gemeinsam machen Sie sich aus dem Staub und lassen das Kruzifix analysieren.



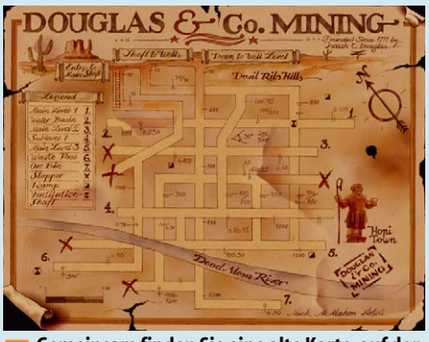
4 Sie erfahren, dass es sich um Indianer-Kunst handelt. Da tauchen die Mafiosi auf und entführen Sie nebst Gina in die Wüste.



5 Ihnen gelingt die Flucht. Doch Ihre schöne Begleiterin wird noch immer von den Gangstern verhört. Bei der Suche nach einem Ausweg entdecken Sie den liegengebliebenen Tourneebus dreier Transvestiten. Mit viel Mühe können Sie die trägen Sänger(innen) überreden, bei Ginas Befreiung zu helfen.



6 Der kühne Plan gelingt. Wenig später machen Sie Station in einem Cowboy-Städtchen. Hier wohnt die junge Sushi mit ihren Freunden.

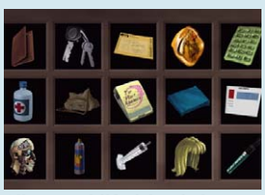


7 Gemeinsam finden Sie eine alte Karte, auf der die Herkunft des Kruzifixes verzeichnet ist. Sie machen sich sofort auf den Weg …



1 spricht: „Rannewäi – Å Rohd Åddwentscher"

SPIELDETAILS



Alles, was hilfreich sein könnte, packt Brian ins Inventar.



In Gesprächen wählen Sie aus verschiedenen Antwortsätzen.



Gina Timmins: Ist sie wirklich ein wahrer Unschuldsengel?



Hauptdarsteller Brian Basco kann auch mal böse werden.



AY

nture 1

Abenteuerspiel für PC | Mit faulem Zauber, List und Tücke: der gefährliche Kampf allein gegen die Mafia

Spieletricks siehe Seite 108

INSTALLATION

Das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren, ist wenig abenteuerlich. Trotzdem gibt's dafür eine Komplettlösung. Und zwar auf Seite 142.

INHALT

Brian Basco ist der wahrscheinlich langweiligste Mensch der Welt: Er trägt eine Brille, liest staubtrockene Formelbücher und studiert Physik. Doch urplötzlich wird sich sein Leben grundlegend ändern: Auf dem Weg zur Universität fährt er eine junge, hübsche Frau an, die ihm vor den Wagen springt …

Und so beginnt Brians Abenteuer. Besser gesagt: So beginnt Ihr Abenteuer. Denn von diesem Zeitpunkt an spielen Sie den jungen Studenten. Sie erfahren, dass die junge Dame Gina heißt und beobachtete, wie zwei Mafia-Schläger ihren Vater zu Tode prügelten. Jetzt ist sie selber auf der Flucht. Kurz zuvor erhielt sie von ihrem Vater ein mysteriöses Kruzifix. Und natürlich möchte sie wissen, was es damit auf sich hat. Keine Frage, dass Sie ihr dabei helfen werden.

So beginnt eine aufregende Gaunergeschichte, in deren Verlauf Ihnen ständig irgendwelche Zeitgenossen nach dem Leben trachten. Dabei lernen Sie immerfort schräge Typen kennen. Eine Voodoo-Priesterin zum Beispiel oder einen alten Stammeshäuptling. Mit deren Hilfe und etwas Kombinationsgabe können Sie das Geheimnis des Kruzifixes lösen. Doch dann nimmt die Handlung gegen Ende noch einmal eine unerwartete Wendung …

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

BEDIENUNG

Im Stil klassischer Abenteuerspiele erforschen Sie Ihre Umgebung mit der Maus. Dabei ist größte Sorgfalt angesagt. Denn manchmal verstecken sich in den kleinsten Regalritzen wichtige Gegenstände, ohne die das Spiel nicht zu lösen wäre. Ebenso bedeutend sind Unterhaltungen mit anderen Personen. Dafür stehen Ihnen meist verschiedene Fragen und Antworten zur Auswahl, zwischen denen Sie sich im Laufe des Gesprächs immer wieder entscheiden müssen. Das Ganze wird komplett mit der Maus gesteuert – und selbst Anfänger sind schon nach wenigen Minuten im Bilde.

URTEIL

In Zeiten, in denen Strategie, Sport und Action die beliebtesten Genres sind, haben es Freunde klassischer Abenteuerspiele nicht leicht. „Runaway" erfüllt seit langem mal wieder alle Anforderungen, die man an ein solches Spiel stellt: abwechslungsreiche Handlung, gelungene Synchronisation, knifflige Rätsel und viel Liebe zum Detail. Da drückt man auch angesichts der miserablen Qualität der Videoszenen und viel zu viel unnützen Gelabers schon mal ein Auge zu. Und während Profis sicherlich schon nach einem Wochenende ans Ziel gelangen, sind Anfänger und Fortgeschrittene mit dem besten Abenteuerspiel der letzten zwölf Monate „gut" gefordert.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Runaway – A Road Adventure

Hersteller: DTP Digital Tainment Pool
Info: Tel. 040-6699100 (0,123 €/Min.) Fax 040-66991099 (0,123 €/Min.)
Version: 24.10.2002 deutsch

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%	Simple Bedienung macht den Einstieg leicht.	1,00
Langzeitspaß	5%	Spannende Handlung sorgt für viel Spaß, getrübt nur durch zu viel unnützes Gelaber.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Einfacher, aber ansprechender Zeichentrickstil.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Bewegen sich auf durchschnittlichem Niveau.	3,00
Musik	2%	Zurückhaltende, passende Untermalung.	2,00
Geräusche	3%	Runaway geizt mit Geräuschen. Das, was man hört, ist aber von guter Qualität.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sehr engagierte, professionelle Sprecher.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Bis auf ein paar winzige Fehler erstklassig.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Dieses Spiel lässt sich mit der Maus steuern. Die Bedienung ist in wenigen Minuten erlernt.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Mafiageschichte wurde grafisch gut umgesetzt. Nur die Filmszenen sehen miserabel aus.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,14**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-216698 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.runaway-game.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 (498 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1484 Megabyte	1,39
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,93**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,62**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	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%	6 Spielkapitel, 20 Charaktere	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
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%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,48
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	35,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,48 x 35,99 = 89,26 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Drei finstere Gestalten sprechen auf der Straße Mark Hammonds Frau an. Sie haben es auf ihren Sohn abgesehen, der sie begleitet.



2 Mark findet seine schwer verletzte Frau am Tatort – und kann sie nicht mehr retten. Die Gangster fliehen mit Marks Sohn in einem Rover.



3 Voller ohnmächtiger Wut verfolgt Mark die Entführer zu ihrem Versteck. Weil er, wie man sieht, „mit der Tür ins Haus fällt", sind gleich alle Wachen alarmiert. Aber Mark ist fest entschlossen, seinen entführten Sohn aus den Händen der üblen Bande zu befreien.



4 Doch schließlich überwältigen die Gangster ihren Verfolger. Bald sitzt er gefesselt vor ihrem Boss Charlie – und wird k.o. geschlagen.



5 Mit Kopfschmerzen wacht Mark in einem unbekannten Auto auf. Kurz darauf klingelt das Handy, und er wird zu einer Bar in Soho zitiert.



6 Eine Polizeisperre blockiert den Weg. Wenn Mark sie durchbricht, handelt er sich reichlich Ärger ein. Also einen anderen Weg nehmen.



7 Mark ist beim Treffpunkt angekommen. Was für Teufeleien hat sich Gangsterboss Charlie Jolson wohl für sein Opfer einfallen lassen?



Actionspiel für Playstation 2 | London sehen und sterben? Oder lieber Augen zu und durch?

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-DVD ins Laufwerk der Playstation 2 ein, verkabeln Sie das Gerät mit dem Fernseher, und schalten Sie es an. Bei Problemen hilft Seite 142.

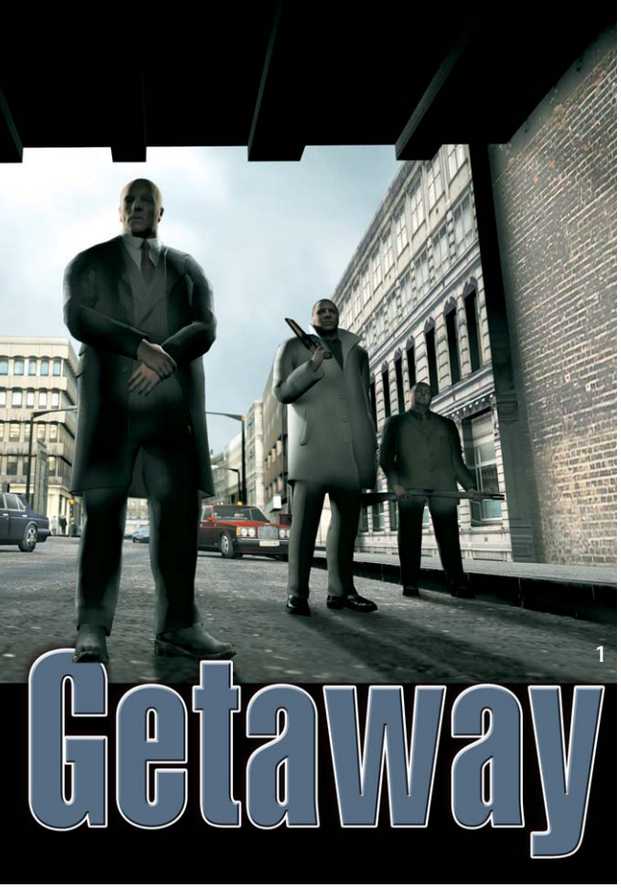
INHALT

Der Tag fängt an wie ein Albtraum. Während Mark Hammond noch selig in den Kissen schlummert, werden Frau und Kind des zum Guten bekehrten Ex-Bankräubers auf der Straße von unbekannten Gangstern angegriffen. Bei dem Versuch, Mrs. Hammond ihren Sohn zu entreißen, kommt es zu einem Handgemenge, in dessen Verlauf sich ein Schuss löst. Der Knall reißt Mark schlagartig aus dem Tiefschlaf. Er hetzt auf die Straße. Seine Frau liegt da. Sterbend. Den Sohn haben die Gangster entführt. Fast blind vor Wut und Trauer heftet sich Mark an die Spur des roten Rovers, der den Schauplatz des Verbrechens mit quietschenden Reifen verlässt.

Vor einem Lagerhaus im Industriegebiet findet er das Fluchtauto wieder. Vorsichtig erkundet er die Lagerhalle. Doch die Gangster haben schon auf ihn gewartet. Ein Schlag ins Genick, und Mark landet fürs Erste wieder im Reich der Träume. Als er wieder aufwacht, sieht er einem längst vergessenen Feind in die böse blitzenden Augen: Der berüchtigte Gangsterboss Charlie Jolson hat anscheinend noch eine Rechnung mit Mark offen. Die „Schuld" darf der arme Tropf abarbeiten. Kurz: Mark muss alles machen, was der üble, alte Glatzkopf befiehlt – nur dann bekommt er seinen Sohn unversehrt zurück. Sollte er sich weigern einen Auftrag auszuführen oder gar Mist bauen, dann steht es schlecht um seinen Filius.

Natürlich übernehmen Sie im Spiel „The Getaway" die Rolle des bemitleidenswerten Mark Hammond. Bewaffnet und voller Zorn – sprich: krimineller Energie – machen Sie sich daran, London nach allen Regeln aufzumischen. Mit dem Auto, versteht sich, unter konsequenter Missachtung irgendwelcher Verkehrsregeln und daher stets mit der Polizei am Hacken.

Die ist aber noch gar nichts gegen Ihre Widersacher am Einsatzort. Das sind schwere Jungs, die erst schießen und dann quatschen. Da hilft Ihnen nur, sich geschickt hinter Wänden und Kisten anzuschleichen und erst im entscheidenden Moment aus der Deckung zu gehen, um den Gegnern zu zeigen, was eine zielsichere Bleipuste ist. Mit der Zeit werden Ihre Aufträge immer schwieriger und komplexer. Eine Statue aus dem Keller einer Kunstausstellung stehlen? Hört sich simpel an für einen kampferprobten Bank-Knacker. Leider wird die Schau von Vertretern der Triaden bewacht. Das sind jene berüchtigten chinesischen Gangsterbanden, die eiskalt über Leichen gehen. Und die



Getaway

[1] sprich: „Se Getewäi"

harten Burschen werden das wertvolle Standbild gewiss nicht freiwillig rausrücken.

Nach und nach erkennt Mark in den teuflischen Aufträgen seines neuen „Arbeitgebers" ein Muster. Zu allem Überfluss hetzt Charlie ihm auch noch alle namhaften Gangs der Stadt auf den Hals. Und die Ordnungshüter haben ihn im Verdacht, seine Frau selbst umgebracht zu haben. Alle gegen einen also. Wer da heil wieder rauskommt, ist richtig gut.

BEDIENUNG

Mit dem **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.166 steuern Sie Mark durch die englische Metropole. Per ▲-Taste wird die Waffe gezogen, mit **R1** das nächstgelegene Ziel anvisiert. Die ■-Taste löst den Schuss aus, und per ✕-Taste postieren Sie Mark in bester Krimi-Manier neben Türöffnungen – aus dieser Position kann er bestens in den Raum feuern und dann blitzschnell wieder in Deckung gehen.

URTEIL

Gut vier Jahre Entwicklungszeit und acht Millionen Euro Kosten – The Getaway ist mit Abstand das aufwendigste Spiel, das Sony jemals entwickelt hat. Hat sich der Aufwand gelohnt? Teilweise ja. Die in exzellente Grafik verpackte Geschichte würde jedem knallharten Gangsterfilm alle Ehre machen. Finstere Gestalten mit passenden Synchronstimmen und mit Liebe zum Detail gestaltete Schauplätze – die echte Unterwelt sieht auch nicht besser aus. Wenn Sie durch den Londoner Chaosverkehr brettern, müssen Sie schon zwei Mal hinsehen, um zu merken, dass es doch nur ein Spiel ist. Rund 40 Quadratkilometer der Metropole wurden originalgetreu nachgebildet.

Und nun die Schattenseite: Leider stellt sich das Spiel mit seiner schon übertriebenen Realitätsnähe selbst ein Bein. Da Anzeigen auf dem Bildschirm offenbar als störend empfunden wurden, können Sie nicht erkennen, wie viele Kugeln Sie noch im Magazin haben oder wie sehr Sie verwundet sind. Außerdem ist die Kameraführung völlig aus dem Ruder gelaufen. Ständig übersehen Sie Feinde, die wild auf Sie schießen, oder laufen gleich direkt ins Verderben. Und Mark, Ihr Alter Ego, zielt dermaßen träge, dass er meist durchlöchert am Boden liegt, bevor er einen Gegner auch nur im Fadenkreuz hat (wenn es denn eines gäbe …). Das bedeutet Frust – und zwar nicht nur für Anfänger, denn der Schwierigkeitsgrad ist eh schon immens hoch. Es kann durchaus vorkommen, dass Sie einen Auftrag zwanzig Mal in Angriff nehmen müssen, um die Geschichte endlich voranzutreiben. Was nützen tolle Grafik und stimmige Atmosphäre, wenn sich die Sache fast nicht spielen lässt? Richtig, da geht man dann doch lieber ins Kino.

Fazit: London sehen und dabei verrückt werden. Das kann's nicht sein. Und „befriedigend" ist eben nicht gut. Schade um den gewaltigen Aufwand.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Getaway

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es werden keinerlei Hilfen angeboten.	5,00
Langzeitspaß	5%	Wegen übertriebenen Schwierigkeitsgrades spielen Sie lange. Spaß haben Sie wenig.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Äußerst detailliert und realistisch.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Wie im echten Gangsterfilm.	1,00
Musik	2%	Passt sehr gut zum Thema des Spiels.	1,00
Geräusche	3%	Quietschende Reifen, knallende Waffen und fluchende Gangster – gut gemacht.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Viele bekannte Synchronsprecher.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Nur im Pausenmodus.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur steuern Sie Mark Hammond mehr schlecht als recht.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Gangster-Flair kommt gut rüber. Leider machen Steuerung und Schwierigkeitsgrad alles wieder zunichte.	5,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,78**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Quadratkilometer Londons, 22 Gegner	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,84**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,84
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,84 x 59,95 = 170,26 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Brennt das Auto, müssen Sie raus – und zwar brandeilig.



Mittelschwere Blechschäden sehen aus wie echte Beulen.



Je schlechter Mark aussieht, desto weniger Energie hat er.



Das ist Charlie Jolson – brutaler, gefürchteter Gangsterboss.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: An die Wand lehnen
■: Schießen
●: Nachladen
▲: Waffe ziehen
R1: Mit der Waffe das nächste Ziel anvisieren

SPIELVERLAUF



1 Der Vorspann erzählt die Geschichte vom Schicksal des Helden. Leider ruckelt das Filmchen stark und leidet unter Tonaussetzern.



2 Als hilfsbereiter Mensch folgen Sie einem Notruf. Den Weg zu dessen Ursprung markieren Navigationspunkte. Leider ist es ein Hinterhalt.



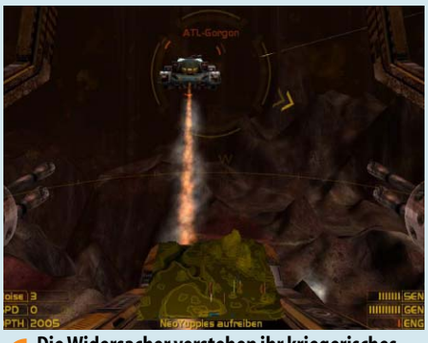
3 Bevor Sie von der Söldnerbande, die Ihr Schiff gekapert hat, akzeptiert werden, müssen Sie ihr beweisen, dass Sie zu kämpfen verstehen.



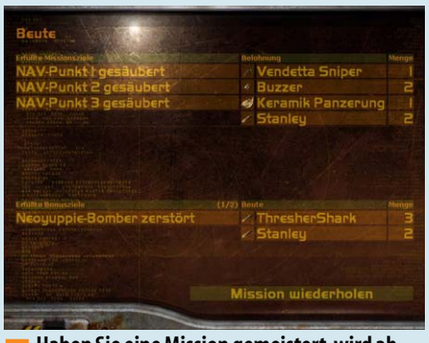
4 Etwas später vertraut man Ihnen dann schon anspruchsvollere Aufgaben an, zum Beispiel das Eskortieren einer Wissenschaftlerin.



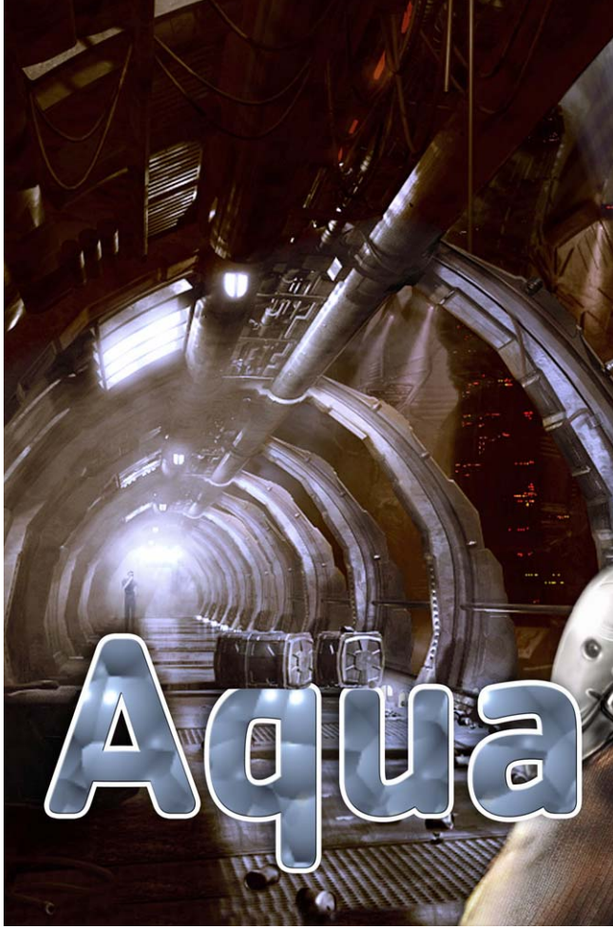
5 Bereits die friedliche Unterwasserwelt wurde sehr schön in Szene gesetzt. Wenn es in den Kampfszenen kracht, bekommen Sie besonders spektakuläre Effekte zu sehen. Im Verlauf imposanter Explosionen fliegt Ihnen auch schon mal das zerstörte U-Boot eines Gegners um die Ohren.



6 Die Widersacher verstehen ihr kriegerisches Handwerk ebenfalls. Das bekommen Sie besonders in späteren Aufgaben deutlich zu spüren.



7 Haben Sie eine Mission gemeistert, wird abgerechnet. Dabei fällt Ihnen, je nach Leistung, mehr oder weniger Beutegut in die Hände.



Actionspiel für PC | In Ruhe abtauchen? Können Sie vergessen! In diesem Unterwasserabenteuer wird scharf geschossen

INSTALLATION

Damit Sie nicht schon vor dem Spiel auf Tauchstation gehen, finden Sie Hinweise zur Installation auf Seite 142.

INHALT

Eine friedliche Zukunft? Nein, die fällt mit „Aquanox 2: Revelation“ ins Wasser. Nach einer Vielzahl massiver Kriege ist die Oberfläche der Erde seit dem Jahr 2066 verseucht und nicht mehr bewohnbar. Den Menschen bleibt nichts anderes übrig, als fortan unter Wasser zu leben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Die Blickrichtung wird mit der Maus geändert.

- W : Vorwärts
- S : Rückwärts
- A : Nach links gleiten
- D : Nach rechts gleiten
- R : Nach oben gleiten
- F : Nach unten gleiten
- E : Objekt anvisieren
- 1 – 0 : Waffe wählen
- Q : Horizontal ausrichten

Weitere 600 Jahre später übernehmen Sie die Rolle des jungen und unerfahrenen William Drake. Er ist der letzte Nachkomme einer geschäftlich gescheiterten Handelsfamilie. Seine Mutter starb, als er neun Jahre alt war, sein Vater verließ ihn drei Jahre später – ohne ein Wort des Abschieds, auf der Suche nach Abenteuern. William wuchs bei seiner Großmutter auf und konnte das Verhalten seines Vaters viele Jahre nicht richtig begreifen. Doch in letzter Zeit spürt er selbst auch eine Unruhe in sich, die er so nicht kannte. Der unbändige Trieb, sich in die Abenteuer der Unterwasserwelt zu stürzen, siegt, und so startet er mit seinem Frachter Harvester ins Ungewisse.

Bereits auf der ersten Fahrt erreicht William Drake – also Sie – der Notruf des U-Bootes Benthos Seven. Natürlich eilen Sie dem vermeintlichen Havaristen sofort zu Hilfe und manövrieren Ihr Beiboot Salty Dog durch einen engen Canyon zum Standort der Benthos Seven. Doch wie es Grünschnäbeln in der Regel ergeht, geraten Sie dabei direkt in einen Hinterhalt – das Notsignal war nur ein Lockruf. Schneller, als Sie „Aquanox 2“ sagen können, werden Sie von einer Söldnerbande des Kommandos über Ihren Frachter enthoben. Dennoch haben Sie Glück im Unglück, man lässt Sie wenigstens am Leben. Damit das auch so bleibt, müssen Sie allerdings der Freibeutertruppe zu Diensten sein. Von nun an fahren Sie also mit der Bande Kampfeinsätze, die Ihnen alles abverlangen. Den letzten Satz können Sie sich übrigens gerne drei Mal auf der Zunge zergehen



[1] sprich „Rewwelaischen"

lassen. Der immens hohe Schwierigkeitsgrad nimmt bisweilen groteske Ausmaße an. Was haben sich die Programmierer wohl dabei gedacht, dass auf der fünfstufigen Schwierigkeitsgradskala sogar die Einstellung „sehr leicht" Fortgeschrittene und Profis bis an ihre Grenzen treibt?

Falls Sie bereit sind, diese Herausforderung anzunehmen, dürfen Sie 40 abwechslungsreiche Aufgaben meistern. Fingerfertigkeit und Taktik sind gleichermaßen gefordert. Es kommt schließlich nicht nur darauf an, wie Sie Ihre über 20 Waffen einsetzen, sondern auch wann – und welche. Übrigens: Anders als der Vorgänger bietet Aquanox 2 leider keine Mehr-Spieler-Optionen.

BEDIENUNG

Zur Steuerung der vier verschiedenen Boote sollten Sie Tastatur und Maus oder einen Steuerknüppel mit Schubregler verwenden. Für die Wahl der Waffen, die Statistikübersichten und die Kamerakontrolle greifen Sie auf jeden Fall in die Tasten. Sehr interessant ist die Möglichkeit, auch mitten im Spiel zwischen einer vereinfachten und einer eher originalgetreuen Steuerung umschalten zu können.

URTEIL

Selbst talentierte Anfänger brauchen sich keine Hoffnungen zu machen, sie werden bei diesem Unterwasserspektakel kein Land sehen. Schade, denn das Spiel vers(ch)enkt dadurch eine Menge Potenzial. Die einzelnen Aufgaben sind immerhin sehr abwechslungsreich und in eine interessante Geschichte um eine abenteuerliche Schatzsuche eingebunden. Und die Grafik ist eine Augenweide – vorausgesetzt, in Ihrem Computer verrichten erlesene Bauteile die Feinarbeit. Doch weder die grandiose Präsentation noch die gelungene Steuerung können den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad wieder wettmachen. Nur wer den richtigen PC, reichlich Spielerfahrung und unermüdlichen Ehrgeiz in die Waagschale werfen kann, wird „befriedigende" Ergebnisse erzielen. Alle anderen dürften sehr schnell entnervt abtauchen und das Spiel damit als ziemlich überflüssig empfinden.

SPIELDETAILS



Vor jedem Auslaufen sollten Sie Ihr Schiff richtig ausrüsten.



Die Zielvorrichtung erlaubt Tele-Einstellung bis 500 Meter.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Aquanox 2: Revelation

Hersteller: Jowood
Info: Tel. 06102-8168168 (0,123 €/Min.) Fax 06102-8168169 (0,123 €/Min.)
Version: 2.12
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nach kurzer Schonzeit geht es voll zur Sache.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die Aufgaben sind brutal schwierig – das frustet! Leider kein Mehr-Spieler-Modus.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Je nach Computer-Leistung gelungen bis mäßig.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Nur auf sehr leistungsstarken Systemen flüssig.	3,50
Musik	2%	Prinzipiell gut, aber zu viele Wiederholungen.	3,00
Geräusche	3%	Es kracht sehr eindrucksvoll an allen Ecken und Enden.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Meist gelungen, teilweise ausufernd.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Wenige Ausrutscher, insgesamt gelungen.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur oder Steuerknüppel mit Schubregler haben Sie alles im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Der Schwierigkeitsgrad dämpft das spektakulär präsentierte Unterwasser-Erlebnis.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,09**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06102-8168168 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.aquanox-revelation.com)	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 (1638 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1484 Megabyte	1,39
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,77**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**1,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden	**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%	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%	leichte Grafikfehler	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,40**
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%	40 Aufgaben, kein Mehr-Spieler-Modus		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel		2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Kopierschutz	0%	SecuRom *new*		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**3,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,91**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,91**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	44,47 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,91 x 50,00 = 145,47 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern



Civilization 3 PLAY THE WORLD[1]

[1] sprich: „Siwwwilalisäischen 3 – Plälse Wörld"

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Der Computer als Gegner hat ausgedient – jetzt kann per Internet geklärt werden, wer der beste Weltenerobererer ist

INSTALLATION

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

INHALT

Das bei den COMPUTERBILD-SPIELE-Lesern beliebteste Spiel, „Civilization 3", wurde mit dem „Goldenen Computer 2002" ausgezeichnet. Kein Wunder: Es hatte fast alles, was man von einem guten Strategiespiel erwarten kann – nur eines wurde schmerzlich vermisst: ein Mehr-Spieler-Modus. Den liefert nun die Zusatz-CD-ROM „Play the World" nach. In verschiedenen Spielvarianten dürfen bis zu acht menschliche Eroberer ihre Kräfte messen – sowohl im **Netzwerk** S.166 als auch per Internet oder elektronischer Post (E-Mail). Das kann rasant abgehen: ganz ohne Rundenbeschränkung. Oder, immer noch recht zügig: Alle Spieler machen ihren Zug gleichzeitig. Eher gemächlich ist das Tempo, wenn alle nacheinander ziehen. Wer „alle Zeit der Welt" hat und nutzen will, macht seinen Zug und schickt seine Befehle per E-Mail an den nächsten Spieler.

Welche Variante Sie bevorzugen, müssen Sie selbst herausfinden. Zumindest dauert eine Partie mit drei bis vier Spielern auf einer kleinen Landkarte in schnellem Modus kein ganzes Wochenende, wie von vielen Fans befürchtet, sondern nur ein paar Stunden – und ist damit auch für Spieler mit relativ wenig Zeit durchaus attraktiv.

Ein paar weitere Änderungen gibt es auch noch, wenn auch nicht so entschei-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELVERLAUF



1 Einen Stamm und kaum Wissen über die direkte Umgebung, mehr haben Sie am Anfang nicht. Ein Trost: Den Gegnern geht's nicht besser.



2 Und kaum haben Sie die erste Stadt errichtet, steht auch schon erster unliebsamer Besuch vor den Mauern: die Wikinger (Kreis).



3 Dennoch wächst Ihre Zivilisation unaufhörlich weiter. Sie gründen neue Städte, bauen Straßen zwischen Ihren Siedlungen und sorgen mit Minen und Bewässerung für ausreichend Rohstoffe und Nahrung für ambitionierte Projekte – etwa große Armeen oder gar Weltwunder.



4 Nach einigen Jahrhunderten entdecken Sie endlich den letzten Gegner im Spiel: Die Engländer gründeten ihr Reich auf einer Insel.



5 Das war ja zu erwarten: Ein Nachbarschaftsstreit zwischen Ihnen und den Wikingern ist entbrannt. Und wer hat nun die bessere Armee?



6 Sieg: Statt einer blühenden Siedlung zeugen nur noch ein paar verwitterte Steine von einstiger Größe der kampfstarken Wikinger.



7 Sie haben das russische Volk zum Sieg geführt. Doch England und Nordland könnten ja Revanche verlangen. Bereit für die nächste Partie?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Civilization 3 FORTSETZUNG

dende wie der Mehr-Spieler-Modus: So können Sie nun auf acht neue Völker als Spielzivilisation oder Gegner zurückgreifen, und ein paar neue Gebäude sowie ein neues Weltwunder haben die Entwickler auch spendiert. Auch ein paar neue Spezialtruppen treten nun zum Kampf um die Weltherrschaft an. Am Spiel selbst ändert sich aber wenig. Noch immer müssen Sie die Welt unter Ihre Kontrolle bringen, ob durch Wissensvorsprung, Diplomatie oder mit roher Gewalt, ob gegen menschliche oder Computergegner, das bleibt weiter Ihnen überlassen.



Ungleicher Kampf: Wer im Spiel nicht forscht, gerät leicht ins Hintertreffen.

BEDIENUNG

Wer das Hauptspiel kennt, findet sich sofort zurecht: Es hat sich nämlich nichts verändert. Wer mit Play the World die ersten Civilization-Schritte macht, dem sei verraten: Sie können alles leicht mit der Maus steuern.

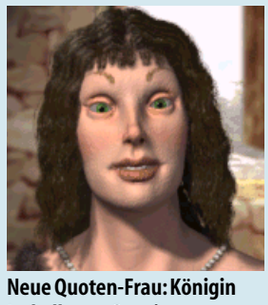
URTEIL

Wer denkt, ein rundenbasiertes Strategiespiel mit menschlichen Gegenspielern sei zwingend langsam, muss nach Play the World umdenken: Bei gleichzeitigem Ziehen aller ist eine Runde schnell vorbei, und Sie sind vielleicht noch gar nicht mit allem fertig, was Sie vorhatten. Wer also gegen menschliche Gegner ebenso gemütlich spielen will wie gegen den Computer, der muss die langsame Variante, das Ziehen nacheinander, wählen – sonst wird's später im Spiel hektisch. Auch ein paar Schönheitsfehler im Ablauf, wie lange Wartezeiten zu Beginn, werden den einen oder anderen Spieler vielleicht stören. Trotzdem: Wer sich mit anderen Strategen messen will, kommt um das „gute" Zusatzpaket Play the World zum Strategiekracher Civilization 3 nicht herum.

SPIELDETAILS



Bekannter Name: Der Mongolenchef heißt Dschingis Khan.



Neue Quoten-Frau: Königin Isabella von Spanien.



Das hat 'nen Bart: Auch Araber streben die Weltherrschaft an.



Braucht unbedingt Schminktipps: der Wikinger-Anführer.



Entdeckerfreude: Auf der kleinen Übersichtskarte sehen Sie die bekannte Welt – und jede Menge unerforschtes Land (schwarz).

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP — **TESTERGEBNISSE IM DETAIL**



Civilization 3 – Play The World

Hersteller: Infogrames
Info: Tel.01907-71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,123 €/Min.)
Version: 1.01f
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Leichter Einstieg dank Einführungsaufgaben.	1,00
Langzeitspaß	5%	Mehr-Spieler-Modus und acht neue Völker motivieren fast ohne Ende.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figuren sind erkennbar – mehr nicht.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Nur wenig los auf der Spielfläche.	3,00
Musik	2%	Wie im Hauptspiel klasse.	1,00
Geräusche	3%	Wieder wird das Niveau des Hauptspiels voll gehalten: Super-Klänge.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sie bekommen keine Silbe zu hören.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Gut formuliert und sehr hilfreich.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit ein paar Tasten und viel Mauseinsatz gut zu spielen.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Herausragende, lebendige Geschichtsstunde.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,58**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.infogrames.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (504 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	672,043 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,46**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,60**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	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%	acht neue Völker, sechs Schwierigkeitsstufen		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%	SafeDisc v2.x		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,09**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ← 2,09
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,09 x 29,99 = 62,68 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Sora (links) und Kairi wollen die Insel des Schicksals mit einem selbstgebauten Floß verlassen, um fremde Welten zu entdecken.



2 Doch in der Nacht vor der Abfahrt werden die Freunde von Schattenwesen angegriffen. Sora wehrt sich mit dem Schlüsselschwert.



3 Nach dem Kampf wird Sora in die ihm fremde Stadt Traverse teleportiert. Dort trifft er auf Donald Duck und Goofy, die sich ihm anschließen. Gemeinsam kämpfen sie gegen das riesige Schattenwesen Panzerrüstor, dessen Arme und Beine sich im Kampf vom Körper lösen können.



4 Mit einem knallbunten Raumschiff verlassen Sora und seine neu gewonnenen Freunde Traverse und reisen ins Wunderland.



5 Im Wunderland steht Alice vor Gericht, weil sie angeblich das Herz der Königin stehlen wollte. Die drei Abenteurer liefern den Gegenbeweis.



6 Als Nächstes steht ein Kampfturnier in der Arena des Olymp auf dem Programm. Gegner ist der dreiköpfige Höllenhund Kerberos.



7 Danach geht es in Tarzans Dschungel. Der Freund der Tiere hat arge Probleme mit dem herzlosen Jäger Clayton. Sora hilft ihm natürlich.

King



Rollenspiel für Playstation 2 | Dunkle Schatten im Märchenland: Mit Donald Duck und Goofy im Kampf gegen die Herzlosen

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 142.

dom Hearts[1]

[1]sprich: „Kingdem Harts“



INHALT

Seit 14 Jahren lebt Sora mit seinen Freunden Riku und Kairi auf der Insel des Schicksals. Auf der Suche nach fremden Ufern bauen die drei ein Floß, um das Eiland zu verlassen. Doch die Abenteuer gehen noch vor ihrer Abfahrt los. Schaurige Schattenwesen überfallen die Insel und trennen die Freunde. Sora ist nun auf sich alleine gestellt. Helfen Sie ihm bei der Suche nach seinen Freunden.

Kingdom Hearts FORTSETZUNG

Sora findet sich nach dem wilden Kampf in der Stadt Traverse wieder. An diesem seltsamen Ort tummeln sich viele Abenteurer, darunter auch die Zeichentrick-Helden Donald Duck und Goofy, auf der Suche nach ihrem König Mickey. Das ungleiche Trio setzt die Reise gemeinsam fort. Mit einem Raumschiff besuchen sie exotische Welten, die aus den beliebten Walt-Disney-Filmen bestens bekannt sind. So machen die Reisenden etwa zuerst Station im Wunderland, wo Alice wegen Diebstahls vor Gericht steht. Doch Alice ist unschuldig. Hinter den finsteren Machenschaften stecken die „Herzlosen" – Schattenwesen, die alle Welten auslöschen wollen.

Aus der Suche nach den Verschwundenen ist nun ein Kampf gegen die Finsternis geworden. In allen Welten, die Sora bereist, muss er sich mit den dunklen Gestalten herumschlagen. Die haben sich in Tarzans Dschungel, in Hercules' Arena und sogar in Pinocchios kleiner Welt breit gemacht. Sora bekämpft sie mit seinem Schlüsselschwert, mit dem er die Welten auch gegen neue Eindringlinge versiegelt. Im Laufe der Zeit erlernt er diverse Zaubersprüche und andere Fähigkeiten. Dann kann er etwa zusammen mit Donald und Goofy „Trio-Techniken" anwenden und auf diese Weise Tore öffnen oder an versteckte Schätze gelangen.

Abseits des Reiseweges gibt es zahlreiche Mini-Aufgaben zu erledigen. So können Sie etwa 99 verschwundene Dalmatiner-Welpen suchen oder im 100-Morgen-Wald von Winnie Puuh Honig sammeln. Für diese Leistungen wird Sora mit hilfreichen Extras belohnt, die ihm den Kampf gegen die Herzlosen erleichtern.

BEDIENUNG

Auf seiner Reise kommt Sora immer wieder in Situationen, die sich nur mit viel Geschick meistern lassen. Etwa, wenn er mit Tarzan durch den Dschungel oder mit Aladdin über die Dächer Agrabahs hüpft. Dabei erweist sich die Steuerung allerdings als ungenau. Höhe und Länge der Sprünge lassen sich nicht richtig kontrollieren. Sora springt stets mit beiden Beinen gleichzeitig ab und hüpft so wie ein Frosch durch die Gegend. Auch in den unübersichtlichen Kämpfen haben Sie nicht immer das ganze Geschehen im Griff.

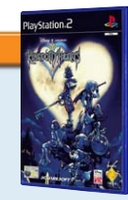
URTEIL

So viele bekannte Figuren und Welten hat man noch nie in einem Spiel gesehen. Treffen Sie Mickey Mouse, Cinderella, Dumbo, Hercules, Merlin, Peter Pan und viele mehr. Auch zahlreiche Kulissen, wie etwa Nimmerland, Halloween Town und Arielles Unterwasserwelt, lösen große Wiedersehensfreude aus – auch wenn einige davon etwas leblos wirken. Neben den Disney-Stars sind noch viele Helden aus der „Final-Fantasy"-Reihe dabei, zum Beispiel Tidus und Wakka aus dem zehnten Teil sowie Squall und Selphie aus der Episode 8. Insgesamt gibt es über 100 Figuren. Da dürfte wohl für jeden Fan etwas dabei sein.

Inhaltlich wie spielerisch wird viel Abwechslung geboten: Sie kämpfen gegen die Truppen der Herzlosen, erforschen fremde Welten und lösen knifflige Rätsel. An jeder Ecke und in jedem Winkel gibt es etwas Neues zu entdecken. Dabei stören eigentlich nur die nervende Musik und die ungenaue Steuerung. Testurteil: „gut".

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Kingdom Hearts

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Für fast jede Aufgabe gibt's Hilfestellung.	2,00
Langzeitspaß	5%	Hier ist viel zu entdecken. Das Spiel steckt voller Rätsel und Überraschungen.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Witzige Trickfiguren, teils lahme Kulissen.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Sora hüpft wie ein Frosch mit O-Beinen.	3,50
Musik	2%	Die zuckersüßen Melodien nerven schnell.	4,00
Geräusche	3%	In nahezu jeder Situation begleiten passende Geräusche das Spielgeschehen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Jede Figur hat ihre passende Stimme.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Knackige Dialoge, übersichtliche Menüs.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Bei waghalsigen Sprüngen wird es mit der Spieletastatur schon mal haarig.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die beliebtesten Disney- und Final-Fantasy-Figuren in einer faszinierenden Spielwelt – da schlagen nicht nur Kinderherzen höher.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,14**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.kingdom-hearts.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
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%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 große Spielstufen, 9 steuerbare Spielfiguren	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
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%**		**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,22
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	51,40 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,22 x 59,95 = 133,09 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS


Donald Ducks Neffen führen ein kleines Geschäft in der Stadt Traverse.


Zauberer Merlin unterweist Sora und seine Freunde in der Kunst der Magie.


Durch ein antikes Buch gelangt Sora in den 100-Morgen-Wald von Winnie Puuh.


Sora kann im Kampf Helfer herbeirufen, etwa den Löwenkönig Simba.


Ein Symbol am Boden (Kreis) zeigt, dass hier eine Trio-Technik eingesetzt werden kann .


Im Haus der Welpen werden die 99 verschwundenen Dalmatiner abgeliefert.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



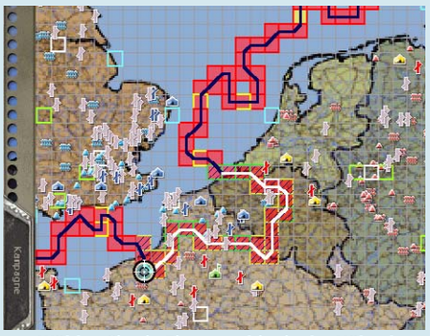
✕: Kommandos geben
●: Springen
R1: Gegner anvisieren
L2 + R2: Blickwinkel ändern
Linker Mini-Steuerknüppel: Spielfiguren bewegen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Frisch zur Front abkommandiert, kommen Sie auf dem Flugfeld an. Nach kurzer Inspektion der Maschine geht es zur Einsatzplanung.



2 Wählen Sie ein Einsatzgebiet in der Nähe der (roten) Frontlinie. Zum Beispiel, einen Zerstörerverband auf hoher See ausfindig zu machen.



3 Schon kurz nach dem Start stehen Sie und Ihre Eskorte unter heftigem Beschuss der gegnerischen Flakbatterien. Die Geschosse explodieren ringsum in der Luft. Aber leider nicht nur dort: Ein Flügelmann teilt Ihnen mit, dass seine Maschine getroffen ist und er abspringen muss.



4 Endlich haben Sie den Flottenverband ausfindig gemacht und beginnen mit dem Angriff auf die gut gepanzerten Schiffe.



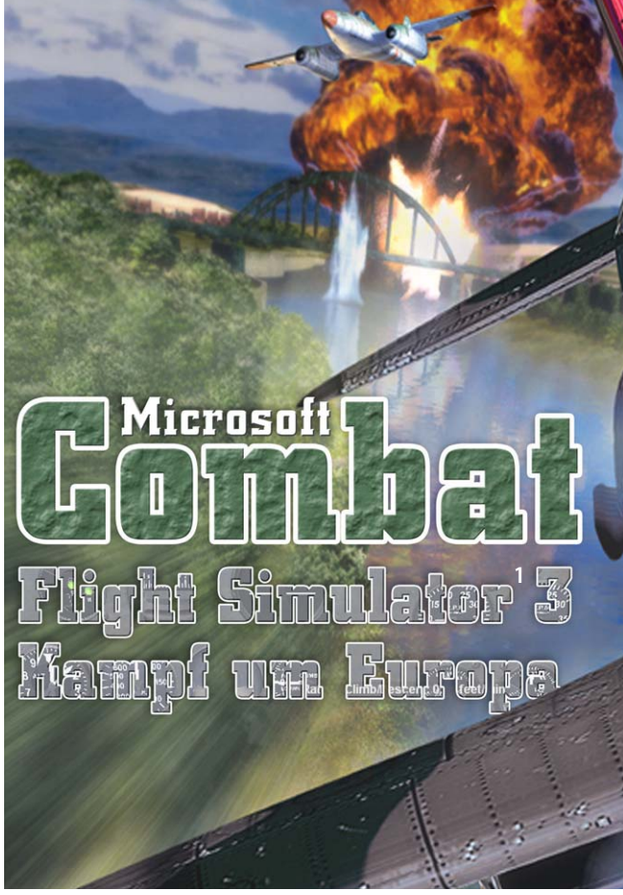
5 Sobald Sie im richtigen Winkel anfliegen, eröffnen Sie das Feuer auf den Geleitzug. Rauchfahnen signalisieren erste schwere Treffer.



6 Doch auch der Gegner schießt scharf aus allen Rohren: Ihre Maschine ist beschädigt, Sie müssen unbedingt runter und notwassern.



7 Ihr stolzer Vogel geht langsam unter, und Sie müssen sich im Rettungsboot über Wasser halten. Jetzt bloß nicht in Gefangenschaft geraten!



[1]sprich: „Maikroßoft Kommbätt Flait Ssimjulätor"

Flugsimulation für PC | Zweiter Weltkrieg. Der Luftraum über Europa ist schwer eisenhaltig. Und Sie fliegen mit

INSTALLATION

Folgen Sie nach dem Einlegen der CD-ROM einfach der „Fluganleitung" auf dem Bildschirm. Bei Startschwierigkeiten schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Sie wollten als edler Ritter der Lüfte in die Geschichte eingehen? Hoch oben im klaren Azurblau des Himmels Ihre Runden drehen und das elende Gemetzel am Boden vergessen? Und wovon träumen Sie nachts? Weg mit den schönen Illusionen, Sie sind Jagdbomberpilot, der im Tiefflug über die feindlichen Linien pfeift. Willkommen im taktischen Luftkrieg, Kamerad!

Der „Microsoft Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa" stellt Ihnen frei, auf wessen Seite Sie Ihre Einsätze fliegen. Entweder in Diensten der Alliierten gegen die Wehrmacht oder als deutscher Pilot im verzweifelten Überlebenskampf. Der Plan, der dem Spiel zu Grunde liegt, spiegelt die echte Kriegssituation im Jahre 1943 wieder. Per Klick beschaffen Sie sich Informationen über einzelne Schauplätze der gespenstischen Szenerie: Ist der Flugplatz noch zu gebrauchen? Nähern sich feindliche Truppen Ihrer Basis? Wie sieht der nächste Einsatz aus? Egal, wie – Ihr Beitrag ist entscheidend: Erst wenn die rote Frontlinie bedrohlich einer Hauptstadt des Gegners auf den Pelz rückt, haben Sie gewonnen.

Bis dahin werden Sie Bombergeschwader eskortieren, Bodenstellungen angreifen, den Vormarsch feindlicher Panzerverbände zu stoppen versuchen. Allein oder mit bis zu fünf Staffelkameraden an Ihrer Seite. Die computergesteuerten Flügelmänner folgen ohne Widerspruch Ihren (Tastatur-)Befehlen.

Und so sieht der Alltag eines deutschen Kampfpiloten aus: Im Morgengrauen starten Sie bei heftigem Schneetreiben von einem Flugfeld bei Paderborn mit Ihrer Focke-Wulf Fw 190A-5 „Würger". Das Radar zeigt Ihnen den Weg zum Ziel und die Position gegnerischer Einheiten. Diesmal müssen Sie eine U-Boot-Flotte in der Nordsee ausspähen und versenken. Mit gezieltem Bombardement aus großer Höhe. Doch die Royal Air Force schläft nicht: Ein Spitfire-Geschwader versucht Ihnen den Weg abzuschneiden. Überlassen Sie die Jungs Ihren Begleitfliegern, und konzentrieren Sie sich ganz aufs gezielte Ausklinken Ihrer Bombenfracht. Die U-Boote sind schnell besiegt, und doch

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit dem Steuerknüppel gespielt.



könnte die Aktion ein Schlag ins Wasser werden, denn die Spitfires bleiben hartnäckig dran. Kommen Sie heil nach Paderborn zurück?

BEDIENUNG

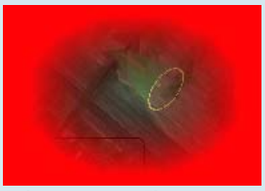
Wie es sich für eine Flugsimulation gehört, funktioniert Combat Flight am besten mit einem Steuerknüppel. Die vielen zusätzlichen Befehle liegen allerdings zwangsläufig auf der PC-Tastatur, die Sie quasi„nebenbei“ bedienen müssen. Als Flugschüler werden Sie lange Zeit brauchen, um sich an die komplizierte Steuerung zu gewöhnen. Doch die Mühe lohnt sich.

URTEIL

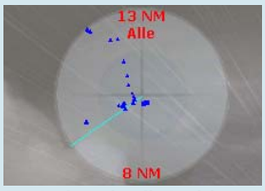
Haperte es bei den Vorgängern noch an der einen oder anderen Stelle, so hat Microsoft bei der dritten Auflage fast alles richtig gemacht. Von der umfassenden und ausgefeilten Einsatzplanung bis zum realistischen Verhalten der diversen Flugzeugtypen – dieses Spiel wird Sie faszinieren. Sie werden das Gefühl nicht los, im echten Cockpit zu sitzen. Die Maschine „lebt“. Und wenn Flak-Granaten neben Ihnen detonieren, bekommen Panik und Angst eine realistische Dimension.

Der Spieleinstieg ist trotz umfangreicher Trainingsaufgaben sehr schwierig und langwierig. Anfänger dürften manchmal verzweifeln, aber auch Profis werden von dem Spiel ordentlich gefordert. Aber wer durchhält, wird mit einem Fluggefühl belohnt, wie es „am Boden“ einmalig sein dürfte. Und nur darum geht es.„Gut“ gemacht. ■

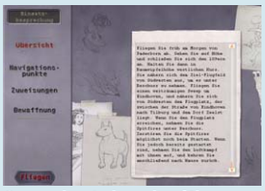
SPIELDETAILS



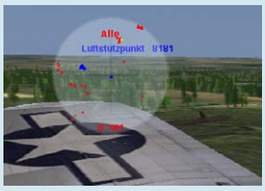
Bei verwegenen Flugmanövern droht „Red Out“ im Kopf.



Das Radar zeigt die Positionen von Freund und Feind an.



Sogar den Lebenslauf Ihrer Spielfigur können Sie lesen.



Aus dem Cockpit können Sie nach allen Seiten schauen.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Microsoft Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa

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

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,123 €/Min.) Fax 01805-251191 (1,86 €/Min.)
Version: 1.1c

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Flugschüler haben es nicht leicht.	3,00
Langzeitspaß	5%	Bis Sie es geschafft haben, die Frontlinie zu verschieben, vergehen Wochen.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte Flugzeuge, wechselndes Wetter.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Wie im echten Kampfflugzeug.	1,00
Musik	2%	Zu den 40er-Jahren passende Melodien.	2,00
Geräusche	3%	Funkverkehr, knallendes Flakfeuer, Motorgeräusch schaffen authentische Stimmung.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gut zu verstehen und auf den Punkt.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Texteinblendungen informieren über alles.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Steuerknüppel macht es viel Spaß. Per Tastatur ist es eher öde.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Sie bekommen eine Ahnung davon, was es heißt, ein Kampfpilot zu sein.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,92**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1522 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%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

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

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%	18 Flugzeuge, 60 Einsätze	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	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%**		**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,18**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,18
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,18 x 49,95 = 108,89 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Haegemo

Legions of Iron[1]

[1] spricht: „Hägjmohmia – Lihdschens of Aien"

nia

Strategiespiel für PC | Stoff für Ihre All-Machts-fantasien: wilde Weltraum-schlachten gegen den mobil gemachten Mars und aggressive Außerirdische

INSTALLATION

Dieses Spiel in den unendlichen Weiten des Computers unterzubringen, bereitet bestimmt keine Probleme. Falls doch, finden Sie Hilfe auf Seite 142.

INHALT

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts hatten die Menschen begonnen, das Sonnensystem zu besiedeln. Auf vielen Planeten und Monden entstanden Kolonien, und schon bald wurden die ersten Kinder im Weltraum geboren. Auf dem benachbarten Mars entstand die größte Trabantensiedlung, im Jahr 2104 lebten bereits 700 Millionen Menschen auf dem Roten Planeten. Der Mars besaß eine eigene Flotte, eine eigene Regierung und eigene Verteidigungsanlagen. Es kam, wie es kommen musste: Streit und schließlich Krieg mit Mutter Erde.

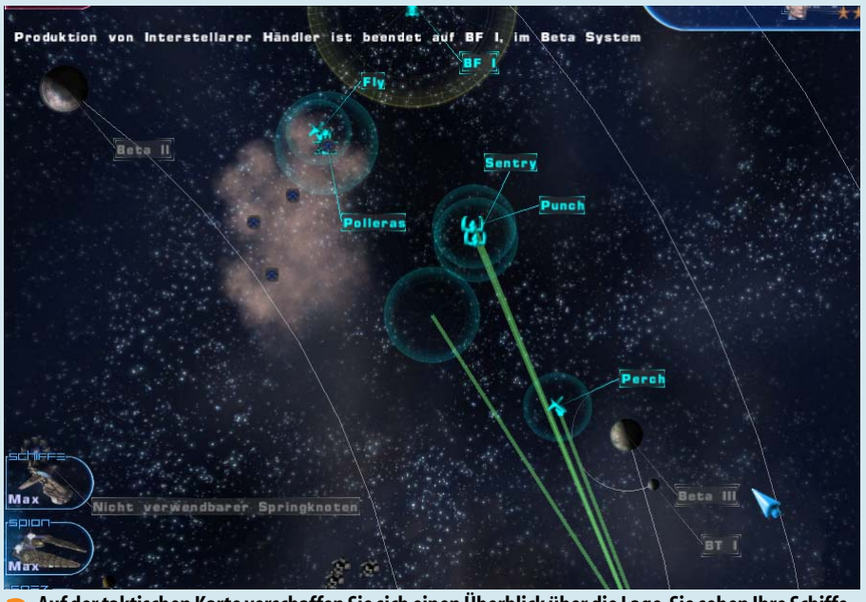
SPIELVERLAUF



1 Auf einem Asteroiden in der Nähe des Saturn finden Sie Erz und schicken eine mobile Abbaubasis hin, die das Erz aus dem Brocken saugt.



2 Es dauert nicht lange, bis böse Mars-Menschen auftauchen und ihre Basis zerstören wollen. Mit denen machen Sie kurzen Prozess.



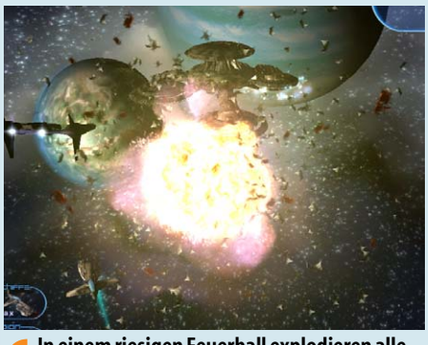
3 Auf der taktischen Karte verschaffen Sie sich einen Überblick über die Lage. Sie sehen Ihre Schiffe als hellblaue Symbole, die Flugrichtung als grüne Linie mit einem Zielpfeil. Außerdem sind hier die Bahnen der Planeten sowie diverse Staubwolken und Asteroiden exakt verzeichnet.



4 Beim Erkunden eines fremden Sternensystems stoßen Sie auf diese Raumstation eines Ihnen unbekannter Typs. Herkunft: außerirdisch.



5 Als sei Ihr Job nicht schon schwer genug, machen Ihnen auch Piraten zu schaffen. Aber Sie zerstören deren Station „im Vorüberfliegen".



6 In einem riesigen Feuerball explodieren alle Piratenschiffe, die Ihre Basis angegriffen haben. Die Freibeuter sind keine Bedrohung mehr.



7 Weitere Systeme warten nur darauf, von Ihren Kolonisten besiedelt zu werden. Zum Überleben müssen Sie Ihren Machtbereich ausdehnen.

Haegemonia Legions of Iron — FORTSETZUNG

An dieser Stelle steigt der Spieler ein – entweder auf der Seite des Mars' oder jener der Erde. Erste einfache Aufgaben machen Sie mit dem Spiel und der Steuerung der Raumschiffe vertraut. Es geht darum, Asteroiden zu zerstören, betrügerische Händler abzufangen und Erzabbaubasen zu errichten. Dafür teilt Ihnen das Oberkommando eine gewisse Zahl von Kampfschiffen zu, die vom Anspruch der Aufgabe abhängt. In der interplanetaren Auseinandersetzung bleibt am Ende der Blaue Planet erfolgreich. Erden- und Mars-Menschen tun sich zusammen, um gemeinsam den Weltraum außerhalb des Sonnensystems zu erforschen. Sie müssen Ihre Wissenschaftler aktivieren, um die Entwicklung wichtiger Technologien voranzutreiben. Im Spiel lassen sich über 200 tolle Sachen erfinden, die bei der Eroberung des Weltalls helfen.

Weniger hilfreich sind marodierende Piraten. Neue Kolonien müssen Sie gegen diese Desperados verteidigen, ihre Stützpunkte finden und vernichten. Zusätzlich machen Ihnen vor allem zwei Rassen von Außerirdischen das Leben schwer. Im Lauf der Zeit lernen die Schiffsbesatzungen hinzu. Der Routinegewinn der Crews lässt sich allerdings kaum über längere Zeit nutzen, da die Geschwader häufig zerstört werden. Die Ersatztruppen bestehen dann wieder aus unerfahrenen Mannschaften.

Sie haben zwei Möglichkeiten, das Geschehen im Universum unter Kontrolle zu behalten: Es gibt eine räumliche Übersichtskarte, die sich aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten lässt. Und es gibt die erst recht räumliche Darstellung des Geschehens, die praktisch jede Perspektive erlaubt – von allen Seiten und von der Weitwinkel- bis zur Tele-Einstellung.

BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich logisch und flüssig bedienen. Räumliche Strategiespiele stehen im Ruf, eher unübersichtlich zu sein. Das ist hier nicht der Fall. Nach einer kurzen Einübung kommt der Spieler gut zurecht. Höchstens die Schalter in den Menüs hätten etwas deutlicher gestaltet sein dürfen.

URTEIL

„Haegemonia – Legions of Iron" glänzt mit absolut fantastischer Optik. Rotierende Planeten, glühende Nebel, Planetenringe aus Trümmerbrocken, spektakuläre Explosionen, liebevoll gestaltete Raumschiffe – so viel Pracht hat die Redaktion selten gesehen. Dazu kommen tolle Musik, stimmige Hintergrundgeschichte und durchaus praktikable Bedienung.

Alles klar also? Nein, hier und da wird der Glanz doch arg getrübt: Bei der Gestaltung der Aufgaben gab es Pannen. So führt ein Logikfehler in einer Aufgabe dazu, dass der Spieler einen Teil der Siegbedingungen für die nächste schon erfüllt. Dadurch lässt die sich nicht mehr beenden – aber das Spiel ist an dieser Stelle zu Ende. Zu allem Überfluss stürzte das Spiel auf den Testcomputern in der Redaktion und im Testlabor nach einer gewissen Spielzeit mit beängstigender Regelmäßigkeit ab. Ebenfalls unfreiwillig gestoppt wird das Spiel, wenn man mit F4 den Schiffs-Infobildschirm aufruft. Haegemonia kann zwar bei großzügiger Auslegung der Bewertungskriterien noch als spielbar gelten, häufiges Abspeichern ist aber unbedingt zu empfehlen.

Jammerschade: Die Programmierer haben ein wunderschönes Spiel mit unglaublicher Optik und Atmosphäre durch einige dumme Macken zu einem fehlerhaften Produkt gemacht, das so eigentlich nicht hätte in den Handel kommen dürfen. Deshalb ist das eigentlich schöne Spiel leider nur „ausreichend". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



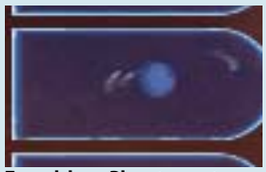
Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Beim Drücken von F4 stürzt „Haegemonia – Legions of Iron" (Version 1.00) stets ab. Der Hersteller bietet für diesen Fehler ein Spielverbesserungs-Programm im Internet an (Version 1.04). Außerdem soll es in den nächsten Wochen eine zweite Auflage mit der verbesserten Version geben. Bis dahin wird jedoch kommentarlos die fehlerhafte Version verkauft.

SPIELDETAILS



Hier sehen Sie alle Schiffe unter Ihrem Kommando.



Zu welchem Planetensystem soll's gehen? Wählen Sie hier.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Haegemonia – Legions of Iron

Hersteller: Wanadoo
Info: Tel. 040-710060 (0,123 €/Min.) Fax 040-71006280 (0,123 €/Min.)
Version: 1.00
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.haegemonia.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Startaufgaben erleichtern schweren Einstieg.	3,50
Langzeitspaß	5%	Zahlreiche abwechslungsreiche Aufgaben sorgen für langen Spaß.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schönster Weltraum, seit es den PC gibt.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Manöver wirken realistisch und spritzig.	1,00
Musik	2%	Dramatisch, fetzig, sphärisch – super.	1,00
Geräusche	3%	Dröhnende Explosionen, fauchende Triebwerke – so muss es sein.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Fast filmreife Auftritte im Weltall.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Witzig, verständlich, passend.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastenbrett sind Sie der absolute Chef im Universum.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Faszinierende Sternensysteme, eine stimmige Geschichte, mitreißende Musik.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,49**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-46026 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.haegemonia.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (792 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,418 Megabyte	1,65
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,91**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,56**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	unspielbar	unspielbar	**5,00**

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%	zwei Nationen, 28 Aufgaben	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Kopierschutz unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,05**
Abwertung		Aufgaben teilweise fehlerhaft	**+1,50**

TESTERGEBNIS	ausreichend ←	**3,55**
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	36,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,55 x 44,95 = 159,57 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Mech-Sache: Zunächst wählen Sie einen Kampfroboter aus, mit dem Sie in die Schlacht ziehen. Der „Cougar" ist leicht, schnell, gut.



2 Planeten-Getriebe: Auf „Helios" erwartet Sie ein feuriger Empfang. Den stecken Sie aber locker weg, und der Gegner macht die Fliege.



3 Abbruch-Unternehmen: Der Kampf mit dem Widersacher hinterlässt materielle Schäden, auch die Architektur muss unter dem wilden Feuergefecht leiden. Krachend stürzt ein Hochhaus ein. Doch Sie müssen durch die Trümmer weiter ins Hauptquartier der Angreifer, um deren Anführer zu stellen.



4 Klein-Krieg: Den Weg zur feindlichen Basis blockiert ein übellauniger Roboter. Doch mit dem mickrigen Kampfläufer werden Sie fertig.



5 Licht-Gestalt: Die Mini-Maschine explodiert in einem riesigen Feuerball. Jetzt können Sie in Ruhe das verlassene Hauptquartier durchsuchen.



6 Brenn-Punkt: In den rauchenden Hangars entdecken Sie ein paar nützliche Extras. Die werden Sie für den nächsten Kampf auch brauchen.



7 Schweb-Stoffel: Der Anführer steckt in einem kleinen Kampfanzug, ist schwer zu treffen. Werden Sie ihn und die Fanatiker besiegen?

Mech



Actionspiel für Xbox |
Ein Fall von erstklassiger Arbeitsteilung: Der Mensch zielt, der Mech feuert

INSTALLATION

Spiel-DVD einlegen und Xbox einschalten. Bei Startschwierigkeiten lesen Sie Seite 142.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 2145 – die Menschen haben sich von der Erdanziehung losgelöst und das Weltall erobert. Und Sie sind ein Sölder. Aber nicht irgendeiner. Denn Sie gehören zu den Wolfsdragonern, eine Gruppe unerschrockener Kampfgefährten, zusammengehalten durch ein großes Ziel: die Jagd nach den Technologiefanatikern der „Word of Blake" – einer verblendeten, gut ausgerüsteten Gemeinschaft, deren einziges Ziel darin besteht, fremde Planeten zu überfallen und auszubeuten.

Kein leichter Job, diese wilden Gesellen im Zaum zu halten. Aber Ihr Arbeitsgerät erleichtert die Aufgabe ein wenig: Sie steuern einen 40-Tonnen-Kampfroboter. Mit allem bestückt, was die Waffentechnik in knapp 150 Jahren so auffährt: Ziel suchende Raketen, Granatwerfer und Maschinengewehre unterschiedlichster Typen werden einfach an die Arme des stählernen Kolosses montiert.

Zu Beginn des Spiels werden Sie auf dem Planeten Helios abgesetzt. Hier wird das Hauptquartier der Fanatiker vermutet, und Sie bilden die Vorhut für den bevorstehenden Großangriff der Dragoner. Kaum auf Helios angekommen, geraten Sie auch schon unter schweren Beschuss. Mit der Infanterie und kleineren Fahrzeugen werden Sie noch spielend fertig, doch bereits in der ersten Basis erwartet Sie Gegenwehr heftigeren Kalibers. Hier bekommen Sie es mit Kampfrobotern zu tun, die Ihren mindestens ebenbürtig sind. Immerhin können Sie Ihr Trüppchen mit diversen Waffenverbesserungen aufrüsten, die Sie meist in zerstörten Feindgebäuden vorfinden. Legen Sie mit Lenkraketen einen Hangar oder ein Hochhaus in Schutt und Asche, und schon können Sie ein paar nette Zutaten für bessere Schusskraft oder einen wirksamen Schutzschild aus den Trümmern ziehen.

Nach jeder abgeschlossenen Mission gibt's einen umfangreichen Lagebericht in Form eines Zwischenfilms. Auch neue Roboter und Waffensysteme stehen mit voranschreitendem Spielverlauf zur Verfügung. Neun Typen von Kampfmaschinen können Sie mit der Zeit freispielen. Vom agilen, schwach gepanzerten „Puma" bis zum schier unzerstörbaren, waffenstarrenden „Atlas" – für jeden Einsatzzweck ist etwas dabei.

Haben Sie einen Freund zu Besuch, dann können Sie sich eine Xbox nebst Bildschirm teilen und spannende Duelle ausfechten. Außerdem besteht die Möglichkeit, sich mit dem Spiel ins neue Xbox-Live-Netzwerk einzuwählen (Testphase in



1sprich: „Meck Äsoht"

Deutschland seit dem 30. November, siehe auch „Brandaktuell" in diesem Heft). Dann gehen Sie mit Spielern aus aller Welt auf die wilde Jagd. Erfreulich: Auch wenn mehr als zehn Kampfroboter die Szenerie unsicher machen, bleibt das Spiel stets flüssig, die Stimmen ferner Mit- und Gegenspieler sind klar und deutlich zu verstehen.

BEDIENUNG

Mit den beiden **Mini-Steuerknüppeln (Ministicks)** S.166 haben Sie den Kampfroboter gut im Griff. Der linke bestimmt die Laufrichtung, mit dem rechten richten Sie Ihre Waffensysteme auf Gegner. Per **L1**-Taste schalten Sie zwischen Ihren Waffensystemen um, mit der **R1**-Taste drücken Sie ab. **START** ruft die Karte des aktuellen Einsatzgebietes auf.

URTEIL

Gehören Sie auch zu jenen, die sich schon immer ein Spiel der „Mechwarrior"-Reihe vorknöpfen wollten, aber den Schwierigkeitsgrad scheuten? Dann ist „Mech Assault" Ihr Spiel. Hier brauchen Sie nicht stundenlang Waffensysteme zu montieren und auf Munition und Überhitzung zu achten. Ein nervöser Zeigefinger reicht. Jede Waffe Ihres Blechkameraden hat unendlich viel Munition. Und wenn Sie Ihren Stand der Technik vorantreiben wollen, plündern Sie einfach eine zerstörte Basis. Irgendeine nette Zutat liegt immer drin. Und die Orientierung im unwegsamen Gelände überlassen Sie vertrauensvoll der fast perfekten Radarfunktion.

Dann können Sie sich nämlich kompromisslos auf die „schönen" Dinge im Söldnerleben konzentrieren. Als da wären: beeindruckend in Szene gesetzte Explosionen aller Ziele, die Sie voll erwischt haben. Knall und Fall jedes gegnerischen Kampfroboters geraten zu wirklich feuriger Unterhaltung. Die 20 Missionen sind zwar im Prinzip nicht sehr abwechslungsreich, überraschen aber mit unerwarteten Wendungen. Auch die Netzwerk-Funktion des Spiels überzeugt. Für Freunde großer Maschinen und ihrer schrottreifen Überreste ist Mech Assault eine „gute" Wahl. ■



Roboter „Atlas" ist fast unschlagbar.

GETESTET MIT

Xbox

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mech Assault

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

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,123 €/Min.)
Fax 01805-251191 (1,86 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank einfacher Steuerung geht's schnell.	1,00
Langzeitspaß	5%	20 Missionen und die sehr gute Netzwerkfunktion garantieren Spaß fast ohne Ende.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detailliert und ziemlich eindrucksvoll.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	So muss ein Roboter stapfen.	2,00
Musik	2%	Orchestraler Bombast, der passt.	2,00
Geräusche	3%	Zischende Raketen, stampfende Stahlfüße – echte Roboter könnten es nicht besser.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Die Sprüche halten nicht das übrige Niveau.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird per Textfeld erklärt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie alle Funktionen des Roboters voll im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Sie tauchen ein in eine Welt voller waffenstarrender Kampfroboter – und werden sich dort sehr schnell zu Hause fühlen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,70**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.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%	20 Missionen, 9 Kampfroboter	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%	zwei/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,60**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 1,60**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	52,49 € (Inscom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,60 x 59,95 = 95,92 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Hier gibt's frische Energie für abgenutzte Schutzschilde.



So sieht stärkere Munition für das Maschinengewehr aus.



Mit dem Radar orientieren Sie sich, als seien Sie zu Hause .

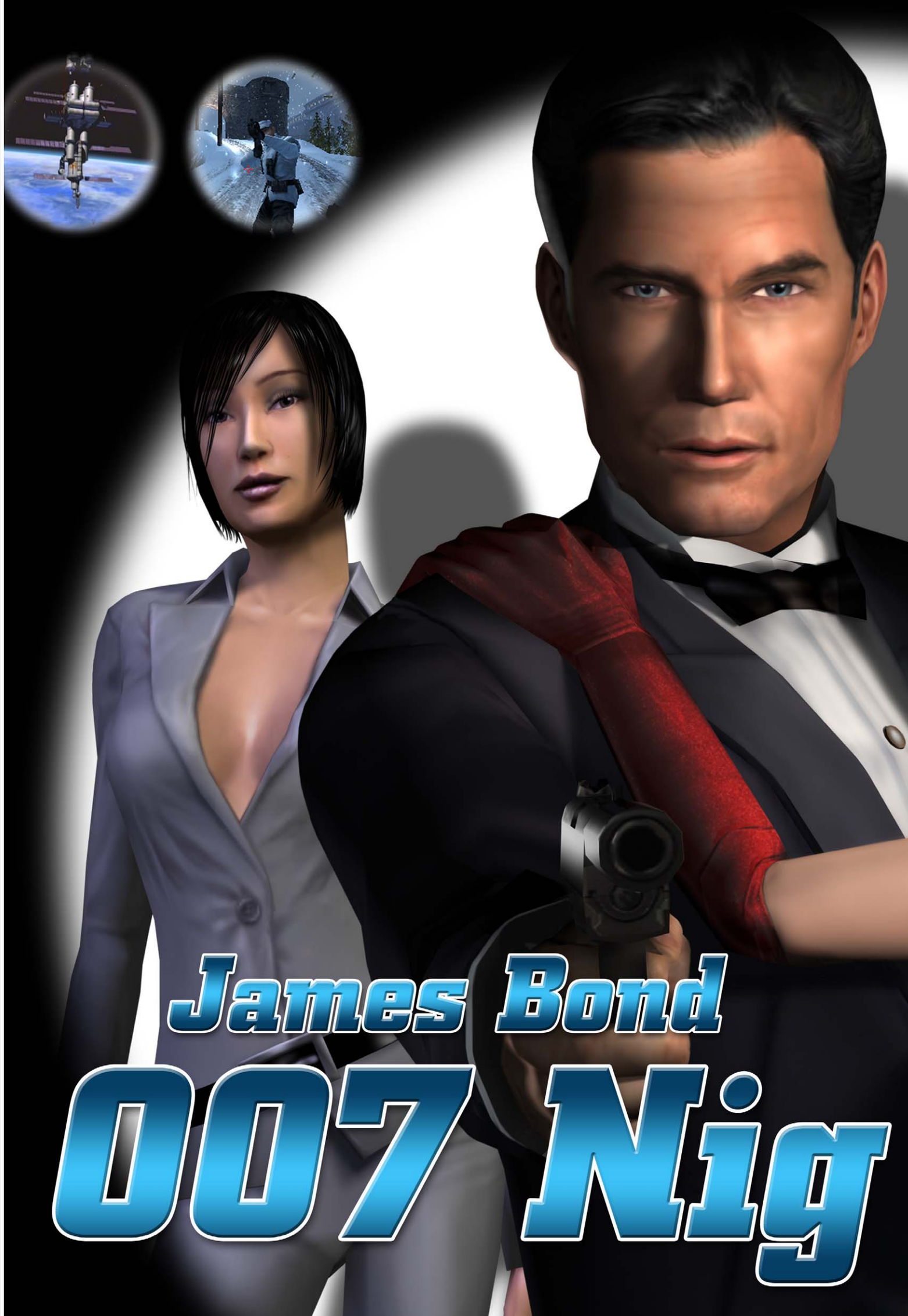


Der grüne Balken zeigt den Stand der Schildenergie.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Waffe wechseln
R1 : Feuern
Weiße Taste: Karte aufrufen
R3 : Springen


James Bond
007 Nig



htfire

Actionspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube |
Martinis trinken, Frauenherzen erobern, Welt retten: James Bond ist wieder da

INSTALLATION

Wie Sie ein PS-2-, Xbox oder Gamecube-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Macht korrumpiert. Unglaubliche Macht korrumpiert unglaublich. Diese Weisheit kennt offenbar auch der Multimilliardär Rafael Drake, denn er will seine Macht nutzen, um mit einem geheimen Projekt namens „Nightfire“ die Weltherrschaft an sich zu reißen. Das gefällt der freien Welt überhaupt nicht, und deshalb schickt sie ihren besten Mann ins Rennen: den Superagenten des britischen Geheimdienstes, die Doppelnull mit der Schwäche für gerührte Martinis und schöne Frauen – James Bond. Und dessen Rolle übernehmen natürlich Sie. Wer sonst?

Zusammen mit Ihrer Wolfram-PP7-Pistole und ein wenig High-Tech-Spielzeug aus der Werkstatt des Bastel-Genies Q machen Sie sich →

[1] sprich: „Dschäims Bond 007: Naitfaier“

James Bond 007 Nightfire

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF

Bilder aus der Playstation-2-Version



1 Turbulenter Beginn: Bond muss die französische Kollegin Dominique aus brenzliger Situation retten – natürlich in bester 007-Manier.



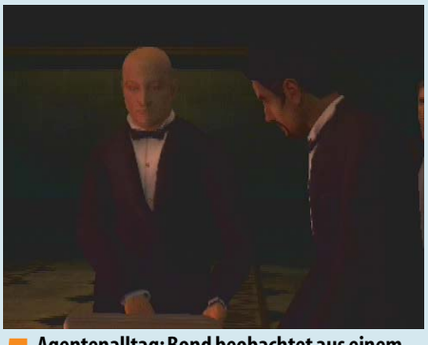
2 Nachtschicht: Bond lässt sich von „M" den Gegner vorstellen: Der Industrielle Rafael Drake wird verdächtigt, üble Pläne zu verfolgen.



3 Schlossbesichtigung: 007 soll in Drakes Burg in den österreichischen Alpen eindringen. Statt etliche Wachen zu töten, nimmt der Agent den Lkw: Ein Lieferant mit Wein für die Party fährt vor – und James nimmt hinten auf der Ladefläche Platz. Eine echte Bond-Aktion, die Punkte bringt.



4 Trio infernale: Auf der Party trifft James Bond nicht nur die französische Kollegin Dominique, sondern auch US-Agentin Zoe Nightshade (links).



5 Agentenalltag: Bond beobachtet aus einem Versteck, dass Drake von einem seiner Angestellten gestohlene Geheimpapiere erhält.



6 Abfahrtsrennen: Nachdem Bond die Papiere besorgt hat, flieht er mit Zoe. Die Agentin fährt das Snowmobil, Bond hält Gegner in Schach.



7 Stabile Seitenlage: Die Jagd geht weiter. Aber Q hat in Bonds Dienstwagen nette neue Extras eingebaut – zum Beispiel das Zweiradfahren.



Wachen im Anzug: Die Sicherheitskräfte im Schloss des Bösewichts tragen Tarnkleidung – was den Kampf gegen sie nicht leichter macht.

auf die Jagd nach Informationen über den geheimnisvollen Drake. Start ist in Paris, wo Sie der ebenso netten wie hübschen Agentenkollegin Dominique Paradis aus der Patsche helfen und ihr allzu aufdringliche Verehrer mit automatischen Waffen und schlechten Manieren vom Hals schaffen. Danach geht's dann richtig los: Ihr erstes Einsatzziel ist Drakes Schloss in den österreichischen Alpen. Dort steigt eine exquisite Party, zu der Sie aus Ihnen unerfindlichen Gründen nicht eingeladen wurden. Da Ihr Chef aber darauf besteht, dass Sie sich dort sehen lassen, springen Sie aus dem Flugzeug per Fallschirm in der Nähe ab und schleichen sich nach ein paar mit schlagenden Argumenten geführten Auseinandersetzungen mit dem Wachpersonal auf die schicke Fete. Um hier nicht nur auf Dominique und die US-Agentin Zoe Nightshade zu treffen, mit der Sie offenbar schon einmal, na ja, äh, „Kontakt" hatten, sondern auch, um zu erfahren, dass Drake wirklich Dreck am Stecken hat und mit Nightfire üble Pläne verfolgt. Sie sollen wichtige Informationen beschaffen, egal wie. Und da Sie mit nettem Fragen einfach nicht weiterkommen, wird die Luft im altehrwürdigen Schloss schnell bleihaltig. Und das ist nur der Startschuss zu einer wilden Jagd rund um den Globus …

Bond ist nicht nur im Kino wieder aktiv, sondern auch auf den drei aktuellen Konsolen. Und wie! In zwölf mehr oder weniger langwierigen Aufträgen jagt der Geheimagent böse Buben. Mal mit dem Einsatz von Waffen und Ausrüstung Auge in Auge mit dem Feind, mal am Steuer des umgebauten Wunderwagens, der einmal ein Aston Martin war. Und immer mit jeder Menge Bond-Feeling. So können Sie beispielsweise immer wieder Situationen so lösen, wie ein Durchschnittsagent das eben tun würde: Alles niederschießen, was sich bewegt, und dann fragen, was man wissen will. Oder Sie tun es wie

Bond und finden einen eleganteren Weg. So können Sie gleich zu Beginn entweder alle Wachen töten, um ins Schloss zu gelangen, oder sich à la James in einem Lkw verstecken, der Wein für die Party bringt. Haben Sie eine „Bond-Aktion“ erfolgreich durchgezogen, so taucht kurz das 007-Logo auf, und eine Fanfare ist zu hören. Das macht nicht nur Spaß, sondern bringt auch später bei der Leistungsbewertung Pluspunkte. Denn in jeder Aufgabe können Sie Medaillen sammeln: Bronze, Silber, Gold und Platin stehen zur Wahl. Je besser Sie gespielt haben, desto höher die Wertung – und desto üppiger die Dinge, die Sie freispielen können. Ein erfolgreicher Agent wird bald über deutlich bessere Waffen und Ausrüstung verfügen als ein Neuling im Spionagegeschäft. Nach getaner Arbeit dürfen Sie sich außerdem in kurzen Filmen ansehen, wie die Handlung sich weiterentwickelt und – viel wichtiger – mit welchen Frauen Sie sich noch vergnügen dürfen. Welt retten allein genügt eben nicht bei James Bond. Es kommt auch auf den Stil an!



BEDIENUNG

Erfahrene Konsolenspieler dürften mit der Steuerung des Helden keine Probleme haben, denn die sind es ja gewohnt, dass jede Taste der Spieletastatur eine Funktion hat – das gilt für alle drei Konsolen. Anfänger müssen allerdings erst einmal üben, bevor sich 007 annähernd so flüssig bewegt wie im Film. Dank mehrerer Tastenbelegungs-Möglichkeiten dürfte aber jeder geduldige Spieler mit dem Agentenleben zurechtkommen.

URTEIL

Wo Bond draufsteht, ist auch Bond drin. Das gilt für alle drei Versionen, die völlig identisch sind. Ob wilde Schießereien, halsbrecherische Auto-Verfolgungsjagden oder Diebeseinsätze in Hochsicherheitstrakten: Handlung und Atmosphäre lassen kaum Zweifel daran, dass Sie hier nicht irgendeinen Helden von der Stange spielen, sondern den legendären britischen Superagenten. Und die Rettung der Welt macht wegen des wählbaren Schwierigkeitsgrades und jeder Menge Zusatzausrüstung zum Freispielen sowohl Anfängern als auch Profis richtig Spaß. Und deshalb ist „James Bond 007 Nightfire“ auch ein wirklich „gutes“ Spiel. Bond, übernehmen Sie!

SPIELDETAILS



Lippenbekentnisse: Es gibt nur eine Sache, die Bond öfter tut als schießen – und die ist auch weit weniger gewalttätig.



Lichter der Großstadt: Das schöne Bild von Tokio bei Nacht genießt Bond auf dem Dach eines Außenlifts an Drakes Gebäude.



Motivationshilfe: Jede gelungene Bond-Aktion zieht Bildschirm-Lob nach sich.



Spiel's noch einmal, James: Beim zweiten Durchgang gibt's Medaillen zum Sammeln.

GETESTET MIT

Playstation 2, Xbox und Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

James Bond 007 Nightfire



Abbildung: Playstation-2-Version

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	In der Übungsaufgabe fehlen einige Befehle.	3,00
Langzeitspaß	5%	Je besser Sie sind, desto mehr Extras gibt es – das motiviert zum Dranbleiben.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detaillierte Gegner und Kulissen.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Gegner bewegen sich recht langsam.	2,50
Musik	2%	Bond-Motive satt, dazu Erfolgsfanfaren.	1,00
Geräusche	3%	Ob Pistole mit Schalldämpfer oder Laserstrahlen – klingt alles echt.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Leider nicht die deutsche Originalstimme.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Gute Tipps gibt's auf Anfrage.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Per Spieletastatur leiten Sie Bond gut durch alle Aufträge.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Schnelle Autos, tolle Frauen und fiese Gegner: Dieses Spiel hat alles, was der Bond-Fan wünscht.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,67**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**2,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwölf Aufträge, mehr als 20 Waffen	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/vier	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,97**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **1,97**
PREIS/LEISTUNG (GILT FÜR ALLE DREI KONSOLEN)	**mangelhaft**
Preis Playstation 2 (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**61,99 €**
Preisempfehlung Playstation 2*	**51,40 € (Isercom, Tel. 0700-46737266)**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 61,99 = 122,12 = mangelhaft
Preis Xbox (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**66,99 €**
Preisempfehlung Xbox*	**51,50 € (Okaysoft, Tel. 09674-1279)**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 66,99 = 131,97 = mangelhaft
Preis Gamecube (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**61,99 €**
Preisempfehlung Gamecube*	**51,50 € (Okaysoft, Tel. 09674-1279)**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 61,99 = 122,12 = mangelhaft

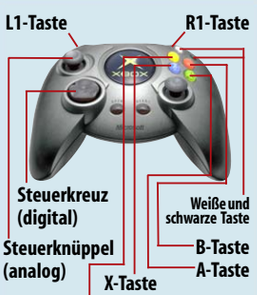
*günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand, ermittelt bei über 120 Händlern

DIE WICHTIGSTEN TASTEN PS 2



✕ : In die Hocke gehen
■ : Aktion auslösen
● : Handbremse
▲ : Springen

DIE WICHTIGSTEN TASTEN XBOX



L1 : Manuell zielen
R1 : Schießen
A-Taste: Aktion auslösen
B-Taste: Neue Waffe wählen

DIE WICHTIGSTEN TASTEN GAMECUBE

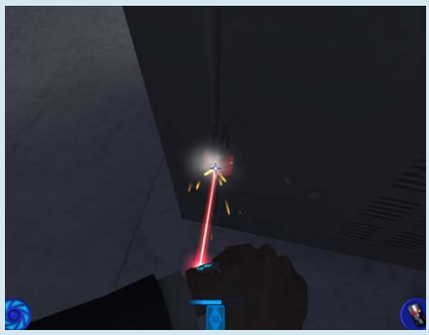


R : Schießen
L : Manuell zielen
A : Aktion auslösen
B : Zweitfunktion der Waffe

SPIELVERLAUF



1 Knapp aus Drakes Burg entkommen, stehen Sie vor dem nächsten Problem: Der Flugplatz voller Fluchtfahrzeuge ist schwer bewacht.



2 Mit Ihrem Laser knacken Sie erst einmal das Schloss an der Generator-Tür und drehen dann den Suchscheinwerfern den Saft ab.



3 Etwas später haben Sie sich bis ins Kontrollzentrum des Towers vorgekämpft und überwachen aus luftiger Höhe das Flugfeld. Kollegin Zoe hat ihr baldiges Erscheinen auf dem Platz angekündigt und benötigt garantiert jede Menge Feuerschutz. Wenn das kein Idealjob für James Bond ist …



4 Zoe ist in Sicherheit, Sie leider noch nicht. Das Wachpersonal nimmt Ihre Erfolge offenbar persönlich, will Ihnen den Rückweg abblocken.



5 Sie haben ein Flugzeug entdeckt, Zoe tankt es auf – da nahen erneut Feinde. Der Radarturm scheint ein guter Platz zum Abwehren zu sein.



6 Mit dem Scharfschützengewehr überwachen Sie die Umgebung und hindern die Wachen daran, Zoe oder das Flugzeug zu beschießen.



7 Geschafft! Unter wildem Beschuss aus den Waffen des Bodenpersonals heben Sie ab und haben Drakes Pläne vereitelt – leider nur vorerst.



Actionspiel für PC | Keine Autos, keine Jet-Skis: In der PC-Version beschränkt sich Mr. Bond aufs Kämpfen

INSTALLATION

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

INHALT

Die Geschichte ist eigentlich die gleiche wie bei den Konsolenspielen (siehe Test auf den vorhergehenden Seiten): Milliardär Drake will die Weltherrschaft, und James Bond soll das verhindern. Aber die Handlung nimmt am Computer häufig eine ganz andere Wendung. So müssen Sie zwar zu Beginn des PC-Spiels ebenfalls in Drakes österreichisches Schloss einbrechen, die Flucht treten Sie aber nicht mit dem Jet-Ski an, wie in den Konsolenversionen, sondern müssen einen ganzen Flughafen erobern, um dann mit Drakes Privatmaschine – und natürlich mit einer schönen Frau – zu fliehen. Auch sonst ist Einiges anders in der PC-Version: Mehr Gegner machen Ihnen zu schaffen, die Spielstufen sind größer und oft verwirrender – sie dauern auch deutlich länger.

Auf Verfolgungsjagden im Auto müssen Sie am Computer ganz verzichten – Der PC-Bond ist ein reinrassiger so genannter „Ego-Shooter“, in dem Sie aus der Ich-Perspektive Gegner mit Schusswaffen, Elektroschockern oder Betäubungspfeilen ausschalten. Zimperlich ist Bond also nicht: Tote nehmen Sie bei Ihrem gefährlichen Job billigend in Kauf, die Doppelnull ist schließlich die Lizenz zum Töten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

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

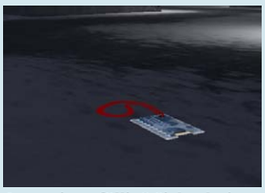
BEDIENUNG

Sie spielen „Nightfire“ in klassischer Actionspiel-Manier: Mit ei-

SPIELDETAILS



Die hübsche Kollegin: US-Agentin Zoe Nightshade.



Ausweis gefällig? Sicherheitscodes müssen Sie erbeuten.



Im Flugzeughangar liegen sogar Schrauben im Regal.



Überläufer: Alexander Mayhew verrät seinen Boss Drake.

James Bond 007 Nightfire



GETESTET MIT PC

nigen Tasten lenken Sie Ihren Helden, zum Umschauen und Schießen benutzen Sie die Maus. Fans von Spielen wie „Elite Force“ oder „C&C Renegade“ werden sich sofort zurechtfinden, alle anderen müssen wohl ein wenig trainieren. Aber auch Anfänger werden mit der Steuerung des Superagenten nicht allzu lange Probleme haben.

URTEIL

Abwechslungsreicher sind die Konsolenversionen, keine Frage: Da darf Bond seinen Widersachern wilde Verfolgungsjagden im Auto und anderen, exotischeren Fortbewegungsmitteln liefern. Das Abenteuer steht im Vordergrund.

Die PC-Version ist zwar nicht brutaler, aber sehr viel ernster ausgefallen. Hier wird deutlicher, dass das Agentenleben ein hartes, manchmal tödliches Geschäft ist. Obwohl alle Versionen frei ab 16 Jahren sind, hat man beim Spielen den Eindruck, mit der PC-Version die Ausgabe für Erwachsene zu spielen. Wegen der Größe der Spielstufen ist das PC-Spiel ein bisschen komplizierter, obwohl Sie auch hier den Schwierigkeitsgrad zu Beginn selbst wählen können.

Leider benehmen sich die Gegner sehr oft einfach nur dumm, was aber durch ihre Vielzahl ein wenig ausgeglichen wird. Da wäre bei der Programmierung der künstlichen Intelligenz mehr Betonung auf Intelligenz, also Klasse statt Masse, angebracht gewesen. Grafisch kann die Computer-Variante allerdings locker mit den Konsolenversionen konkurrieren – einen leistungsstarken PC natürlich vorausgesetzt.

Gut für Besitzer von Konsole und PC: Sie können zwei recht unterschiedliche Versionen spielen. Denn die konsolentypischen Elemente, wie das Freispielen von Figuren oder Spielaufgaben, gibt es beim PC nicht – dafür mehr Schießereien und längere Aufträge. Insgesamt schneidet das PC-Spiel etwas schlechter ab als die Versionen für Gamecube, Playstation 2 und Xbox. Es ist aber immer noch „gut“.



Agent im Dienste Ihrer Majestät: James Bond 007.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



James Bond 007 Nightfire

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Wegen fehlender Hilfen nicht ganz leicht.	3,00
Langzeitspaß	5%	Es gibt keinen Grund „Nightfire“ mehr als ein Mal durchzuspielen.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ausdrucksvolle Gesichter, tolle Kulissen – klasse!	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Ihre Gegner sind nicht die Schnellsten.	2,50
Musik	2%	Die Original-Bond-Musik: perfekt!	1,00
Geräusche	3%	Ob scharfer Pistolenknall oder leises Schalldämpfer-Ploppen: alles gut.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Leider nicht die Stimme von Pierce Brosnan.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Immer kurz, manchmal hilfreich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur erledigt Bond seinen Job ohne technische Probleme.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Agentenleben ist karg: Hier wird leider nur geschossen.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,29**
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%	ja (1136 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	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

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

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%	9 Aufträge, bis zu 4 Waffen gleichzeitig	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%	Safe Disc v2.x	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/32	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,35**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 2,35
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,35 x 45,99 = 108,08 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Erst der Segelschein, dann das Abenteuer. In den beiden Einführungsaufgaben lernen Sie, wie man im Weltraum einen Solar-Segler steuert.



2 Ihr erster Solar-Segler ist ein zwar kleines, aber sehr wendiges Torpedoboot. Mit einem Mausklick legen Sie die Fahrtrichtung fest.



3 Damit Sie sich gegen Weltraumpiraten oder die geheimnisvollen Metallaner wehren können, sollten Sie beim Schießtraining besonders aufmerksam sein. Denn nur, wenn Ihr Solar-Segler sich im richtigen Abstand zum Ziel befindet, können Sie Ihre diversen Waffensysteme präzise abfeuern.



4 Um einen besseren Überblick von den Weiten des Weltraums zu bekommen, sollten Sie öfter mal einen Blick auf die Sternenkarte werfen.



5 Fast so groß wie Ihr Boot: der Weltraum-Wal Orkus Galaktikus. So lange Sie den nicht bedrohen, zieht er harmlos seine Bahnen.



6 Um Ihre schwindenden Munitionsvorräte an Bord aufzufüllen, docken Sie bei den Versorgungsschiffen der königlichen Marine an.



7 Mit ein paar gezielten Torpedosalven machen Sie aus den Booten der Weltraumpiraten Kleinholz und nehmen dann die Besatzungen gefangen.



Der Schatz

Strategiespiel für PC | Die Schatzinsel einmal anders: Käpt'n Jim Hawkins segelt durch den Weltraum

INSTALLATION

Wie Sie das Spiel unter vollen Segeln zum Laufen bringen, steht in den Installationshinweisen auf Seite 142.

INHALT

„Ich hasse Abschlussprüfungen." Vielleicht geht es Ihnen ja genauso wie dem sympathischen Helden Jim Hawkins aus dem aktuellen Disney-Film „Der Schatzplanet". Im gleichnamigen Strategiespiel wird aber auch Jim um seine Kapitänsprüfung nicht herumkommen, wenn er eines Tages seinen Solarsegler sicher durch eine neue Welt voller Abenteuer navigieren will.

Anders als im Film steht hier nicht die etwa die Suche nach dem legendären Schatzplaneten im Mittelpunkt. Eher könnte man sagen: Der Weg ist das Ziel. Taktisch klug ausgefochtene Kämpfe zwischen Schiffen der Terraner, Prokionen, Weltraumpiraten und Vertretern der sagenumwobenen Metallanischen Flotte stehen auf dem Schlachtplan. Jede der vier Parteien verfügt über unterschiedliche Schiffstypen und Waffen, die entsprechend individuelle Taktiken erlauben.

In den zwölf Spielaufgaben für Einzelspieler vertreten Sie als Kapitän Hawkins die terranische Flotte und kämpfen im Auftrag des Königshauses. Ihre Jobs sind die Verteidigung des terranischen Hoheitsgebietes vor feindlich gesinnten Eindringlingen, das Kapern fremder Schiffe oder der Schutz von Transportkonvois auf ihrer Fahrt durch Ätheriumströmungen, deren

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Auch im Weltraum wollen Piraten immer nur das eine: Gold, Geld und Geschmeide.



physikalische Eigenschaften denen des guten, alten Wassers ähneln. Ihr erster Kahn ist ein von Solarsegeln angetriebenes, hölzernes Torpedoboot, doch wenn Sie sich erfolgreich über Wasser halten, wachsen Sie im Spielverlauf allmählich zum Befehlshaber über eine ganze Flotte von Solarschiffen heran.

Im so genannten „Skirmish-" oder Gefechts-Modus können Sie auf 14 Karten einzelne Gefechte austragen und im Mehr-Spieler-Modus auch gegen Freunde antreten.

BEDIENUNG

Ohne die beiden Einführungsaufgaben sollten Sie sich nicht ans Ruder eines Solarseglers wagen. Denn eine ganze Flotte dieser Boote samt Bewaffnung flott mit der Maus zu steuern, verlangt selbst erfahrenen Spielern ein gewisses Maß an Konzentration ab.

URTEIL

Der Schatzplanet gehört mit Sicherheit zu den besseren Spielablegern erfolgreicher Kinohits, auch wenn die Handlung nicht mehr viel mit dem Film zu hat. Die Altersfreigabe „ab 6 Jahren" ist allerdings ein Hohn. Inhaltlich geht das schon in Ordnung, aber die komplizierte Steuerung begreifen unter Garantie erst Kinder, die etwa doppelt so alt sind. Erwachsene werden übrigens an diesem kunterbunten Spiel wegen allzu geringen strategischen Tiefgangs nicht sehr lange ihre Freude haben.

Ein wirklich grandioser Schatz verbirgt sich hinter diesem Spiel also nicht – ein „guter" Segeltörn durch fremde Welten schon.

SPIELDETAILS



Mit Sternenkarte und per Ruderanlage navigieren Sie Ihr Boot durchs All.



Im Waffenmenü sehen Sie, ob Ihre Topedos und Bordkanonen einsatzbereit sind.



Mit der Sanduhr können Sie das Spiel anhalten. Über das Symbol rechts erteilen Sie Ihrer gesamten Flotte Befehle.



Die Sprechblase dient dem Austausch von Nachrichten. Kursmarkierungen legen Sie mit dem rechten Symbol fest.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Schatzplanet

Hersteller: Disney Interactive
Info: Tel. 089-99340258 (0,123 €/Min.) Fax 089-99340249 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
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%	Ohne Tutorial gibt es kein Kapitänspatent.	3,00
Langzeitspaß	5%	Dank 14 Einzelspielerkarten haben Sie nach dem Feldzug noch Einiges zu tun.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht sehr detailliert, aber ausreichend.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Das Weltall wirkt wie eine platte Scheibe.	3,50
Musik	2%	Sphärische Klänge untermalen das Geschehen.	2,50
Geräusche	3%	Kanonen donnern, und Holzplanken zerbersten krachend bei Treffern.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Profi-Sprecher kommentieren Ihre Manöver.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Es gibt nur wenige, aber dafür gute Texte.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus halten Sie Ihren Solar-Segler meist hart am Wind.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wer den Film nicht kennt, wird sich über Holzsegelboote im Weltraum wundern.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,82**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06102-8168168 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.disneyinteractive.de)	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%	nein (723 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%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,16**

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	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%**			**2,64**
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%	Feldzug, Gefechts- und Mehr-Spieler-Modus	2,00
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/vier	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,31**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,31**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**30,00 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,31 x 30,00 = 69,30 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Terratec Integra 1: Funktion nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Germanische Stämme fallen ins Gebiet der Römer ein, wollen dort siedeln. So viel Frechheit kann das Imperium nicht hinnehmen.



2 Schnell sammeln Sie, der Tribun Gaius Marius, Truppen um sich und schlagen die Kimbern zurück – aber leider nur für kurze Zeit.



3 Überall im Land lauern kleine Gruppen von Feinden auf Sie und Ihre noch übersichtliche Armee. Doch die Zermürbungstaktik hat keinen Erfolg: Ihre Männer besiegen dank eiserner Disziplin und guter Ausbildung jeden Gegner, ohne selbst Schaden zu leiden. Sicher erreichen sie die nächste Stadt.



4 Doch auch hier droht Unheil: Barbaren brennen vor der Stadt die Ernte auf den Feldern nieder. Ihre Truppen müssen sofort eingreifen.



5 Nach Besuchen in umliegenden Dörfern und dem Einsatz einer neuen „Erfindung", der Wehrpflicht, hat die Armee stattliche Größe.



6 Die Teutonen haben sich im Waldgebiet versteckt. König Theoderich führt sie an. Besiegen Sie ihn, um seine Streitmacht zu entmutigen.



7 Ein wildes Handgemenge tobt, Waffen klirren, Männer werden verwundet. In all dem Wirrwarr erreichen Sie Ihr Ziel: König Theoderich fällt.

Empire

Zusatz CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Neue Schlachten, neue Gegner – und ein Ausflug ins All: Sind Sie strategisch fit dafür?

INSTALLATION

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

INHALT

Gehören Sie auch zu den Leuten, die bei dem Wörtchen „mehr" feuchte Hände bekommen und sofort zustimmend mit dem Kopf nicken? Und sind Sie ein Fan des Strategiespiels „Empire Earth"? Dann haben Sie Glück: Denn die Zusatz-CD-ROM „Zeitalter der Eroberungen" bietet „mehr" – und zwar von allem.

Zum Beispiel drei neue Feldzüge, genannt Kampagnen: Entweder kämpfen Sie für das alte Rom, im Zweiten Weltkrieg auf dem Pazifik oder in ferner Zukunft um das Überleben Ihres Volkes. Dafür gibt es 18 neue Karten, auf denen Sie sich nach Herzenslust gegen Computergegner austoben können. Außerdem eine neue Epoche: die Eroberung des Weltraumes.

Jede Menge neuer Einheiten haben auch den Weg in die Erweiterung gefunden – und zwar für alle Völker. Apropos Völker: Die Entwickler spendierten mit Japan und Korea gleich zwei neue Stämme, deren Geschicke Sie als Anführer leiten dürfen. Reichlich Neuheiten also.

Gleich geblieben ist dagegen das Spielprinzip, das Strategiefans schon vom Hauptspiel und natürlich von vielen anderen Spielen kennen: Sie bauen eine Siedlung auf, errichten diverse Gebäude, bilden ein Heer aus und statten dem Nachbarn einen Besuch ab oder erwarten ihn in den eigenen vier Wänden. Das Ziel ist klar: Wer als letzter noch steht, hat gewonnen.

So leicht, wie sich das anhört, ist es aber nicht – schon gar nicht mehr in der Erweiterung, die mit dem ganzen neuen Material auch für neue Möglichkeiten sorgt. So dürfen sich auch erfahrene PC-Generäle auf abwechslungsreiche und nicht ganz einfache Schlachten freuen. Anfänger könnten allerdings mit der



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Figur anwählen

Rechte Maustaste:
Zielort bestimmen

: Beschäftigungslosen Bürger finden

Empire Earth[1] – ZEITALTER DER EROBERUNGEN

[1]sprich: „Emmpäier Örth"

Fülle von Informationen und Angeboten ein wenig überfordert sein.

BEDIENUNG

Bei der Steuerung des Spiels hat sich nichts geändert: Noch immer funktioniert sie so wie im Hauptspiel. Das heißt: Sie können alle Kommandos mit der Maus geben, aber auch manche Taste für Kurzbefehle nutzen, wenn's mal wieder schnell gehen muss. Trotz des komplexen Spiels ist die Steuerung so gut gelungen, dass sich mit wenig Übung bereits Kämpfe gewinnen lassen. Gut so!

URTEIL

Wer bereits Spaß an Empire Earth hatte, macht mit dem Zeitalter der Eroberungen garantiert nichts falsch. Genug Neues und Verbesserungen bereits vorhandener Spiele werden für lange Winterabende vor dem PC sorgen, bis Sie alle Kampagnen, Karten und weitere Zusatzmöglichkeiten erschöpfend getestet haben. Grafisch hat sich zwar nichts getan – und damit ist das Spiel optisch sicher nicht mehr auf dem Stand des inzwischen Machbaren –, aber spielerisch haben die Entwickler eine ordentliche Schippe draufgepackt. Vor allem im guten Mehr-Spieler-Modus werden Fans an den frischen Einheiten und Völkern und natürlich an der neuen Zukunftsepoche ihre Freude haben. Aber auch die Story der drei Kampagnen kann sich sehen lassen und geht über das wenig originelle „Töten Sie alle Gegner" weit hinaus.

Wundern Sie sich daher nicht, wenn das Zeitalter der Eroberungen auch Ihr Strategenherz im Sturm nimmt und Sie sich nächtelang vor dem PC herumdrücken. Das passiert eben schnell mit einem „guten" Spiel. ■



Ihre ersten neuen Einsätze bestreiten Sie als Römer.

SPIELDETAILS



Im Zweiten Weltkrieg kommen Bomber zum Einsatz.



Und im Krieg von morgen ersetzen Roboter die Soldaten.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Empire Earth – Zeitalter der Eroberungen

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0774353 (0,123 €/Min.) Fax 06103-9940156 (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%	Lernaufgaben helfen weiter.	1,50
Langzeitspaß	5%	Viele Neuerungen halten die Lust aufs Spiel ständig am Kochen.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht immer gelungen, das geht besser.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Krieger im Kampf agieren ohne Krampf.	2,50
Musik	2%	Unauffällig, aber nicht übel.	2,50
Geräusche	3%	Die üblichen Kampfgeräusche halt – aber sehr gut gelungen.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gut verständlich und sinnvoll.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Manchmal zum Verstehen zu kurz.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur leiten Sie Ihre Armee sicher zum Sieg.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Wegen ständiger Abwechslung macht das Kämpfen einfach immer wieder Spaß.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,09**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sierra.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (193 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0586 Megabyte	2,03
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,10**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,16**

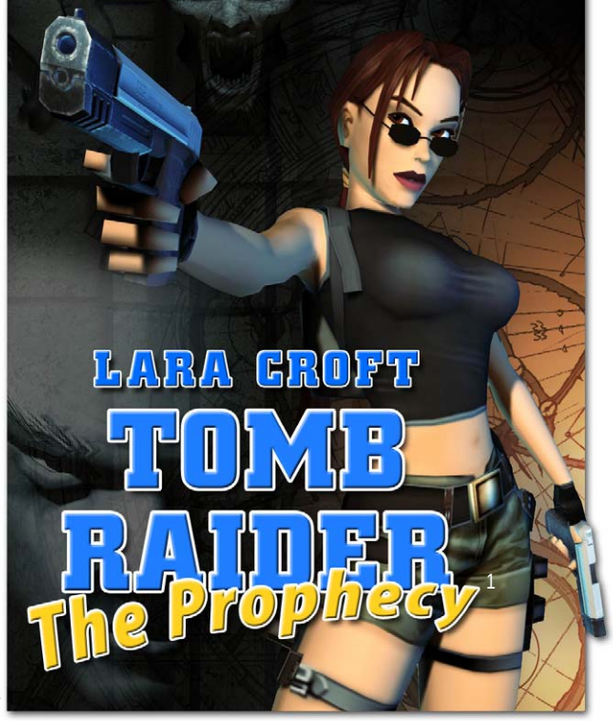
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
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	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	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	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%**			**2,96**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Feldzüge, eine neue Epoche	2,00
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%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,95**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,95
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,95 x 29,99 = 58,48 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]EWS 64 XL: Funktion nur nach Abschalten der Hardwarebeschleunigung



[1]sprich: „Lära Kroft Tuhm Räider – Se Profissi"

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Die auf den Wolf schießt: Unterwegs mit Lara Croft

INSTALLATION

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

INHALT

Sie wissen ja: Die schöne Heldin Lara Croft ist eigentlich Archäologin. Diesmal muss sie drei magische Steine ausfindig machen, die an drei über die Welt verstreuten Orten versteckt sind. Einer davon wird in der unwirtlichen Eislandschaft des Wolfsfang-Gipfels vermutet. Der Name dieser kalten Heimat ist Programm: Als seien zerklüftete, tiefe Schluchten nicht schon schlimm genug, streunen hier rudelweise Wölfe, die jeden Eindringling gnadenlos auf den Speiseplan setzen. Lara hat aber etwas gegen die hungrige Meute: Revolver und Maschinenpistolen.

Ihre Waffensammlung fest im Griff, rennt Miss Croft also durch verborgene alte Tempelanlagen, meistert mit gewagten Sprüngen die wildesten Kletterwände und entschärft nebenbei auch noch jede noch so heimtückische Falle.

Und natürlich ist der Weg zu den Steinen mit Rätseln gepflastert – meist geht's indes nur darum, Türen zu öffnen und Schalter umzulegen. Ein paar Versuche, und jeder Hobby-Archäologe im ersten Praktikumsjahr hat das locker geschafft.

SPIELDETAILS



Mit der goldenen Axt kann Lara geheime Türen öffnen.

BEDIENUNG

Ohne langes Herumprobieren werden Sie sofort mit der Steuerung vertraut sein. Mit dem Steuerkreuz leiten Sie Lara durch die Tempelgänge, per Druck auf die **A**-Taste springt die Dame über Schluchten, mit der **B**-Taste feuert sie die jeweils aktive Waffe ab. Sobald Laras „goldene Gewehre" freigespielt sind, können Sie mit gehaltener Feuertaste deren Durchschlagskraft steigern.

URTEIL

In diesem Spiel sucht Lara Croft zwar nach der „Echten Magie", doch damit ist alles Magische auch schon aufgezählt. „The Prophecy" ist ein simples Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance – mehr nicht. Tomb-Raider-Fans werden ganz gewiss ihre Freude daran haben, alle anderen dürften vergeblich nach wirklichen Spannungsmomenten suchen. Lara ist stets damit beschäftigt, einander ähnliche Rätsel zu lösen, sich im immer gleichen Stil ihrer Haut zu wehren und Hindernisse zu überwinden.

Ziemlich unangenehm ist das automatische Speichern per Passwortabfrage. Es ist zwar gut gemeint, dass der Spieler sich nicht ständig selbst ums Festhalten der Spielstände kümmern muss, doch mit jedem „einstweiligen Ableben" der Heldin alle bis dahin gesammelten Gegenstände zu verlieren – das nervt. Aber, wie gesagt: Es handelt sich um ein Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. So gesehen, macht die hübsche Entdeckerin auch diesmal eine „gute" Figur.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy

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

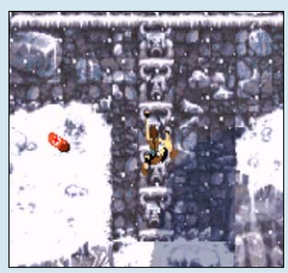
Hersteller: **Ubi Soft**
Info: Tel. 0211-3380050 (0,123 €/Min.) Fax 0211-338004423 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Knopf drücken und sofort loslegen.	2,00
Langzeitspaß	5%	Auf Dauer fehlt Abwechslung. Vor allem die simplen Rätsel wiederholen sich zu oft.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Mittelmaß, nämlich etwas zu eintönig.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Wie eine Gazelle hüpft Lara durchs Spiel.	2,00
Musik	2%	Kein Hit, läuft aber zum Glück nur selten.	4,00
Geräusche	3%	Wölfe heulen, Feuer zischt, Schüsse peitschen – das schafft Atmosphäre.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Lara schreit, wenn's weh tut – das war's.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Sprechblasen erzählen die Geschichte.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Steuerkreuz haben Sie Lara Croft gut im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Auch mit dem Gameboy enfaltet sich der Charme der hübschen Archäologin. Doch ihr Abenteuer könnte etwas spannender sein.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,66**
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 einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,26**
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%	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%	ein recht groß angelegtes Abenteuer	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	mit Passwort	4,00
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%**		**2,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **2,48**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**49,95 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,48 x 49,95 = 123,88 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

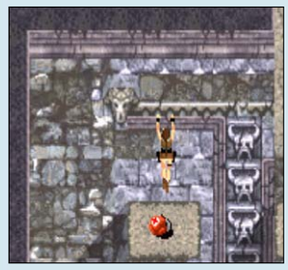
SPIELVERLAUF



1 Weder Schneegestöber, noch gefräßige Wölfe oder gefährliche Schluchten halten Lara am Wolfsfang-Gipfel auf.



2 Mit zwei Pistolen stürmt die verwegene Archäologin durch Katakomben und knackt dort gleich noch ein paar Rätsel.



3 Sportlich wie immer hangelt sich Lara Croft an Mauervorsprüngen entlang – diesmal, um ihre Medizin zu finden.



4 Im Inventar können Sie sich einen Überblick der gesammelten Gegenstände verschaffen – und sie natürlich benutzen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Metroid Fusion

Abenteuerspiel für Gameboy Advance | Killerviren bedrohen die Welt – rotten Sie die Biester aus!

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Advance-Spiel virenfrei in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 142 .

INHALT

Sie heißt Samus Aran und war eine der ersten Heldinnen der Videospielgeschichte. In „Metroid Fusion“ setzt sie bereits zum vierten Mal ihr Leben für die gute Sache aufs Spiel, obwohl sie schon zwei Mal dem Tod nur ganz knapp von der Schippe sprang.

Ein neuartiges Virus befiel sie auf dem Rückweg vom letzten Abenteuer und breitete sich in Windeseile in ihrem Körper aus. Hier setzt das aktuelle Spiel ein. In letzter Sekunde riskieren Wissenschaftler, Samus Aran ein noch nicht getestetes Antiserum zu injizieren, das sie rettet. Doch das neue Virus „X“, aggressiver als jedes bisherige, ist damit nicht besiegt. Es besitzt die Fähigkeit, Aussehen und Verhaltensmuster der befallenen Lebewesen nachzuahmen und sogar nachzubilden. Samus sieht keinen anderen Ausweg, als den Kampf gegen das Virus X anzunehmen, das sich bereits auf einer Quarantänestation ausgebreitet hat. Zwar hat der Impfstoff die Heldin immun gemacht – aber eben auch sehr geschwächt. Zudem hat ihr organischer Raumanzug gelitten, so dass viele ihrer übermenschlichen Fähigkeiten nicht zur Verfügung stehen. Doch nach und nach kann Samus ihren Raumanzug aktualisieren und alle Fähigkeiten und technischen Feinheiten zurückgewinnen. Dazu zählen Raketen und Bomben oder das Talent, sich zu einem Morphball zusammenzurollen, um in dieser Gestalt enge Passagen zu passieren.

Spielerisch wird ein gelungener Querschnitt durch verschiedene Spielarten geboten. Im Kern ist „Metroid Fusion“ ein Abenteuerspiel, in dem es sehr viele Extras und Geheimgänge zu entdecken gibt, doch der Ablauf wird immer wieder durch Sprungeinlagen und interessante Kämpfe aufgelockert. Aber Sie werden nicht nur zahlreiche kleine Gegner antreffen, die Sie im Vorbeigehen erledigen können. Auch heftige Mutationen, die nur mit passender Taktik zu bezwingen sind, kreuzen Ihren Weg.

Sie sollten eine gehörige Portion Muße mitbringen, denn das Finden der richtigen Wege und Strategien ist nichts für Anfänger und kann zuweilen sehr nervenaufreibend sein. Jedoch nicht, weil der Titel konfus entwickelt wäre, sondern weil einige Gänge gut versteckt und die Schwachstellen der Gegner nicht einfach zu durchschauen sind – unfair ist das Spiel zu keinem Zeitpunkt. Allerdings drängt die Zeit. Denn das X-Virus hat bereits ein Abbild von Samus erschaffen, das über die volle Leistungsfähigkeit verfügt und Jagd aufs Original macht …

SPIELDETAIL



Als Morphball (Kreis) passt Samus durch enge Gänge.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Metroid Fusion

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
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%	Alle Manöver werden erklärt.	2,00
Langzeitspaß	5%	Beim ersten Durchspielen fesselt das Spiel stundenlang. Danach sinkt die Motivation.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Voller interessanter, versteckter Effekte.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr sauber und aufwendig gemacht.	1,00
Musik	2%	Grandios, vor allem über Kopfhörer.	1,00
Geräusche	3%	Eindrucksvolle Umgebungsgeräusche unterstützen die packende Atmosphäre.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird nicht geredet.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Informativ, sprachlich gelungen.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Trotz komplexer Bedienung haben Sie die Heldin stets unter Kontrolle.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Unglaublich, dass der kleine Gameboy Advance den Spieler so packend in eine Geschichte ziehen kann.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,70**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	ein Abenteuer in sieben Arealen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,89**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,89**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Preise des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	42,84 € (Insercom, Lindlar, Tel.0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,89 x 49,95 = 94,41 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

BEDIENUNG

Alle vier Knöpfe und das Steuerkreuz sind mit Funktionen belegt. Dennoch ist die Bedienung erfreulich unkompliziert. Auch, weil Sie eine Vielzahl der Manöver erst im Verlauf des Spiels erlernen und so schrittweise mit der Steuerung vertraut werden.

URTEIL

Die spannende Geschichte und eine abwechslungsreiche Handlung sorgen für ein intensives Spielerlebnis. Anfänger sollten jedoch den Hinweis ernst nehmen, dass sich das gelungene Metroid Fusion mit seinem hohen Schwierigkeitsgrad in erster Linie an fortgeschrittene Spieler wendet. Die allerdings werden packend und „gut“ unterhalten.

SPIELVERLAUF



1 Ohne Karte und Hinweise kämen Sie hier nicht weit.



2 Hinter Wänden entdeckt Samus geheime Wege.



3 Mit dem Eisstrahl eingefrorene Gegner lassen sich bestens als Plattform nutzen.



4 Die „Bosskämpfe“ verlangen taktisches Geschick – sonst ist Schluss mit lustig.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



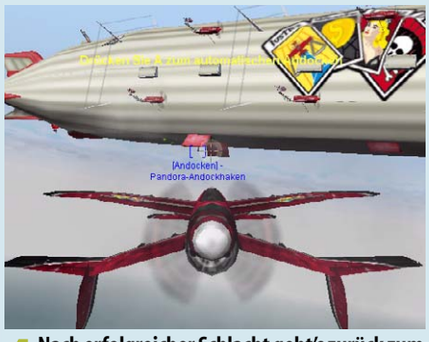
1 Vor jedem Auftrag gibt es eine Missionsbeschreibung. Die roten Fahnen kennzeichnen mögliche Positionen des gesuchten Schatzes.



2 Anflug auf den ersten Wegpunkt: Eine blaue Markierung zeigt an, wo Sie hin müssen. Links sehen Sie die wichtigsten Instrumente.



3 Doch Sie sind nicht allein. Feindliche Flugzeuge wollen Ihnen die Beute abjagen. Also Raketen und Maschinengewehr scharf machen und den Jungs zeigen, wer die Lufthoheit hat. Nach einem kurzen, heftigen Kampf löst sich der feindliche Flieger in Schrott auf.



4 Nach erfolgreicher Schlacht geht's zurück zum eigenen Basis-Zeppelin. Das Andockmanöver läuft automatisch ab, wenn Sie wollen.



5 Als nächstes müssen Sie ein Flugzeug kapern. In luftiger Höhe entern Sie den Flieger. Da würde sogar James Bond vor Neid erblassen.



6 Mit dem erbeuteten Bomber docken Sie wieder an Ihrer schwebenden Basis, der Pandora, an. Der Andockhaken ist blau markiert.



7 Sie beschließen die Basis der Briten zu zerstören, und sorgen nebenbei dafür, dass deren halbfertiger Zeppelin für immer am Boden bleibt.



Actionspiel für PC |
Kämpfen Sie als verwegener Pilot um Gold, Ruhm und schöne Frauen

INSTALLATION

Wenn es Ihr Computer erlaubt, wählen Sie bei der Einrichtung die „Komplettinstallation". Dann werden die Spielstufen schneller geladen. Danach müssen Sie noch die Grafikkarte angeben: Wählen Sie hier den Eintrag „Primärer Anzeigentreiber", und schon können Sie abheben.

INHALT

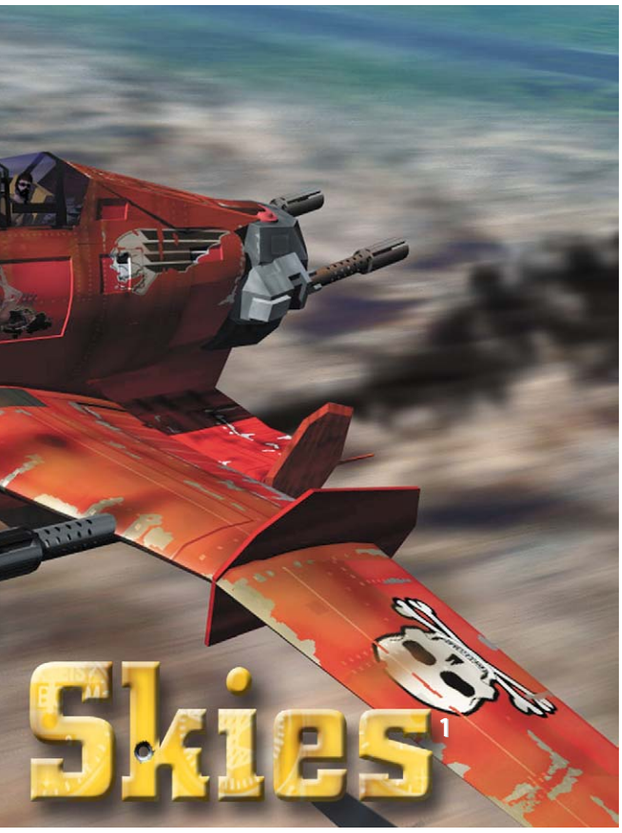
„Crimson Skies" spielt im Amerika der 30er-Jahre, taugt aber nicht für den Geschichtsunterricht. Denn etwas ist faul in den Staaten: Statt in der Welt für Recht und Ordnung zu sorgen, haben sich die Amis nach dem Ersten Weltkrieg isoliert. In das entstandene Machtvakuum stoßen Luftpiraten. Zuerst unorganisiert, werden diese Freibeuter der Lüfte immer mächtiger und bilden schließlich Milizen, die sich ständig kleine Gefechte liefern. Und auch außen lauern Feinde, die mitmischen: Russen, Briten und Deutsche.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Starpiloten Nathan Zachary2, seines Zeichens Milizführer der „Fortune Hunters". Wie ehedem Robin Hood, greift er die Reichen und Mächtigen an, um ihnen klar zu machen, wo ihre Grenzen sind. Und natürlich auch, weil er an ihre Flugzeuge und Vermögen will. „Unschuldige" Zeitgenossen bleiben verschont – so verlangt es der Ehrenkodex der Piraten.

Um ein erfolgreicher Piratenboss zu werden, müssen Sie am Steuerknüppel verschiedener Flugzeuge viele Aufgaben bewältigen: Da ist etwa auf Hawaii ein Schatz zu finden und gegen britische Angreifer zu verteidigen. Dann soll eine Bodenstation der Briten angegriffen und ausgeschaltet werden. Oder Sie müssen aus einem hoch über den Wolken schwebenden, schwer bewachten Zeppelin einen Wissenschaftler retten. Das sind keine Spaziergänge, denn die Opfer Ihrer Angriffe verteidigen sich mit Kampfflugzeugen und Kanonen.

Wer das alles zu leicht findet, kann sich das Leben so richtig schön schwer machen. Etwa im Cockpit anderer Maschinen als jener, die das Spiel vorschlägt: Mit der gleich zu Beginn gekaperten „Balmoral" haben Sie keine großen Probleme, während die „Devastator" schwieriger zu fliegen und schwächer bewaffnet, doch dafür schneller ist. Wer genügend Dollars erbeutet hat, kann sich einen eigenen Wunsch-Flieger zusammenschrauben. Reichen die Moneten nicht, so können Sie natürlich auch die in einigen Aufgaben erbeuteten Flugzeuge verkaufen, um die Kriegskasse zu füllen.

Außer den vorgegebenen Missionen gibt es etliche Einzelaufgaben, die der Spieler selber gestalten kann. So lässt sich die Zahl der Gegner festlegen, die der eigenen Mitstreiter, die Rahmenbedingungen für den Sieg und vieles mehr.



1 sprich: „Krimsen Skais"

BEDIENUNG

Echtes Fluggefühl kommt nur mit einem **Steuerknüppel mit Schubregler** S. 166 auf. Und damit fliegt es sich auch am besten. Der Spieler kann zwischen drei Kamera-Einstellungen wählen: Pilotenperspektive mit oder ohne Instrumente und die Sicht von hinten auf den eigenen Flieger.

URTEIL

Crimson Skies macht einfach Spaß: Die gelungene Mixtur aus Luftkämpfen, Angriffen auf Bodenziele und allerlei akrobatischen Einlagen, etwa dem Flug durch Hallen und Tunnel, sorgen für beste Unterhaltung. Die Flugzeuge sind auch für Einsteiger nach kurzer Zeit problemlos zu steuern. Außerdem ist das Spiel erfreulich gewaltarm. Alle abgeschossenen Piloten schweben per Fallschirm gen Boden. Dazu gesellt sich eine filmreife Story, die hervorragend rüberkommt und logisch aufgebaut ist. Hier läuft ein abgedrehtes, perfekt inszeniertes Abenteuer ab, und Sie stecken mittendrin.

Akustisch und optisch ist das Spiel selbst nach zwei Jahren noch oberer Durchschnitt. Die Musik fetzt im passenden 30er-Jahre-Stil, und die Landschaften sind schön gestaltet. An den Fliegern, Booten, Zeppelinen und Fahrzeugen sieht man viele kleine Details, die Stimmen wirken markant und professionell. Crimson Skies ist ein Vergnügen für alle Freunde der Fliegerei – alles andere als eine Luftnummer. Ein klar verdientes „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Am besten fliegt es sich mit einem Steuerknüppel.



SPIELDETAILS



Brigand: schwer bewaffnet, schnell und wendig.



Bloodhawk: pfeilschneller Jäger mit erstklassigem Motor.



Kestrel: wendig, gut bewaffnet, aber ein wenig lahm.



Balmoral: stabiler, schwer gepanzerter Bomber – langsam.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Crimson Skies

Hersteller: AK-Tronik
Info: Tel. keins Fax: keins
Version: 1.02
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%	Leider gibt's keine Pilotenschulung.	4,00
Langzeitspaß	5%	Abwechslungsreiche und motivierende Aufgaben animieren zum Durchspielen.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schön detaillierte Fantasie-Flugapparate.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Flüssige, rasante Flugmanöver.	2,00
Musik	2%	Fetzige Musik im Stile der 30-er und 40-er.	1,00
Geräusche	3%	Ratternde Maschinengewehre, knallende Explosionen, knatternde Propeller.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle Stimmen mit Ausstrahlung.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Gute Texte unterstützen die tolle Atmosphäre.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit einem Steuerknüppel fliegt man nun mal am besten, auch in Crimson Skies.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine toll erzählte, fast filmreife Story und glaubwürdige Charaktere: klasse.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,60**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.microsoft.com/games)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**2,97**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (661 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0273 Megabyte	1,17
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,41**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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%**			**4,26**
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%	24 Missionen, 11 Flugzeugtypen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Safedisc alt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,97**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,97**
PREIS/LEISTUNG	**sehr gut**	
Preis	**10,00 €**	
Preis bei Markteinführung	**100 Mark**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 10,00 = 19,70 = sehr gut	

Austin Pinball[1]

[1]sprich: „Ohstinn Pauers Pinbohl"

Geschicklichkeitsspiel für Playstation | Agent in verrückter Mission: Ziehen Sie Dr. Evil so richtig über den Flippertisch

INSTALLATION

Wie man ein Playstation-Spiel in Betrieb nimmt, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Austin Powers ist der schrillste Geheimagent des Planeten. Während James Bond und Kollegen auf Tarnung bedacht sind, tanzt Austin in grellen Klamotten durch die Gegend und lebt seinen „Mojo" aus. Sein Gegenspieler ist der nicht minder schrullige Dr. Evil, der es natürlich auf die Weltherrschaft abgesehen hat. Der Kampf „Gut gegen Böse" wird in diesem Spiel auf zwei Flippertische verlagert. Der Flipper „International Man of Mystery" orientiert sich am ersten Austin-Powers-Film. Durch geschicktes Abschießen der diversen Ziele auf dem Spielfeld durchkreuzen Sie Dr. Evils finstere Pläne. So muss Austin etwa ein Wannenbad mit der Informantin Alotta Fagina nehmen. Also zielen Sie auf die Wanne, die dazu aus dem Boden des Flippertisches fährt. Fortan bringt jeder Treffer besonders viele Punkte.

Der andere Flipper, „The Spy Who Shagged Me", orientiert sich am zweiten Agentenfilm „Spion in geheimer Missionarsstellung". Diesmal muss Austin sein „Mojo" wiederbekommen, das Dr. Evil ihm gestohlen hat. Ohne diese Kraft ist der arme Held komplett hilflos.

SPIELVERLAUF



Mit der Abschussvorrichtung 1 wird die Kugel ins Spielfeld gebracht. Bringen Sie mit Hilfe der „Roll-Overs" das Wort „Groovy" 2 zum Leuchten, so wird der Wert der Bonuspunkte vervielfacht. Mit dem kleinen Flipperpaddel 3 kann die Kugel schon in der oberen Spielfeldhälfte abgefangen werden. Solange das gelbe Licht 4 zwischen den beiden unteren Flipperpaddeln leuchtet, wird eine verlorene Kugel wieder ersetzt. Schüsse auf den linken Bildschirm 5 starten die Aufträge für den Geheimagenten. Ist ein Auftrag gestartet, so wird am unteren Spielfeldrand ein passender kurzer Film 6 eingespielt und Ihre Aufgabe erklärt. Um einen Auftrag erfolgreich zu beenden, müssen Sie nacheinander die aufleuchtenden Rampen 7, Bahnen 8 oder Ziele 9 treffen.



Treffer auf das NATO-Hauptquartier 1 starten die Aufträge für Austin Powers. Hier müssen die sechs Komplizen 2 von Dr. Evil und dann der Böse-wicht persönlich ausgeschaltet werden. Treffen Sie den Riesen-Laser 3, dann werden Sie mit einem „Mystery-Preis" belohnt. Haben Sie alle Time-Ziele 4 getroffen, können Sie das Zeitportal 5 öffnen, um in die Vergangenheit zurückzukehren. Zusätzliche Punkte gibt es, wenn es Ihnen gelingt, die Mini-Ziele 6 zum Leuchten zu bringen. Am unteren Spielfeldrand werden die bereits erspielten Bonusstufen 7 angezeigt. Der Kippschalter auf der Mondbasis-Rampe 8 schickt die Kugel entweder nach links zum Riesen-Laser oder nach rechts zur Rakete. Wenn das XP-Feld 9 leuchtet, haben Sie einen Extraball erspielt.



Foto: Cinetext

Geheimagent Austin Powers mit seiner überaus reizenden Kollegin Felicity Shagwell. Dieses unschlagbare Duo legt sich mit den niederträchtigsten Böse-wichten an.

Powers



Dazu muss Austin erst die Helfer von Dr. Evil, etwa „Nummer 2“ und „Fat Bastard“, besiegen. Beschaffen Sie das „Mojo“, indem Sie mit der Silberkugel vorgegebene Ziele, Rampen und Bahnen treffen. Dann muss nur noch Dr. Evils Rakete gestoppt werden, und Austin kann zurück in die Vergangenheit reisen, wo er sein Mojo wiederbekommt.

Mit beiden Flippertischen können Sie sich schrittweise vertraut machen. Das „Anfänger-Spiel“ ersetzt Ihnen verlorene Kugeln auch noch einige Minuten nach dem Spielstart. Im normalen Spiel stehen fünf, im „Arcade-Spiel“ nur mehr drei Kugeln zur Verfügung, um Dr. Evil zu stoppen. In Turnieren können sich bis zu vier Teilnehmer messen. Die Spieletastatur (Gamepad) geht dann von Hand zu Hand.



BEDIENUNG

Mit **L1** und **R1** bewegen Sie die beiden Flipperpaddel. Das funktioniert genauso gut oder schlecht wie bei einem echten Flipper. Mit dem Steuerkreuz können Sie an allen Ecken und Kanten des Flippertisches gezielt rütteln, um den Lauf der Kugel zu beeinflussen. Das ist allerdings eher ein Glücksspiel.

URTEIL

Kein Vergleich mit einem echten Flipper: Die Kugel verhält sich nicht so, wie man es erwartet. Sie scheint nicht über den Tisch zu rollen, sondern sanft zu schweben. Es gibt noch nicht einmal Lichtreflexionen, die eine Balldrehung andeuten.

Die beiden Tische sind äußerst einfallslos gestaltet. Spektakuläre Aktionen, bei denen mal ein bisschen Leben in den Bildschirm fährt? Mangelware. Es bleibt bei einer Handvoll Aufgaben, die sich aufs übliche Abschießen der immer gleichen Ziele beschränken. Sehr schade, denn aus der witzigen Thematik der Austin-Powers-Filme hätte man wesentlich mehr machen können. Von deren grellbunter Optik und ansteckender Albernheit wurde nichts gerettet. Das Spiel erinnert an einen dieser lahmen Kneipen-Flipper von vorgestern, die heute in so manchem Partykeller verstauben. Und die Dinger waren selbst im Neuzustand nur knapp „befriedigend“.

GETESTET MIT
Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Austin Powers Pinball

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

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%	Das Spielprinzip eines Flippers kennt jeder.	2,00
Langzeitspaß	5%	Es gibt zu wenig interessante Aufgaben, um das Spiel lange spannend zu halten.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Knallbunte Tische mit den Film-Motiven.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Der Lauf der Kugel widerspricht der Physik.	4,50
Musik	2%	Synthetisches Geklimper, das schnell nervt.	4,50
Geräusche	3%	Von der vielfältigen Geräuschkulisse eines echten Flippers keine Spur.	5,00
Stimmen/Kommentare	2%	Kurze, dumpfe Zitate aus den Filmen.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Knappe und lustige Texteinblendungen.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Sie brauchen nur zwei Tasten der Spieletastatur, das ist kinderleicht.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Insbesondere Fans der Austin-Powers-Filme werden sich an der lieblosen Aufmachung und am geringen Spielumfang stören.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,84**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	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%	2 Flippertische	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**4,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,17**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**3,17**
PREIS/LEISTUNG	**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	15,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,17 x 15,95 = 50,56 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Zum Vergleich: der echte „Austin-Powers“-Flipper – leider nicht im Spiel enthalten.



Die Höchstpunktzahlen der besten Spieler werden für jede Spielvariante einzeln abgespeichert.



Rütteln Sie zu stark am Flippertisch, dann wird „Tilt“ gemeldet, die Kugel ist verloren.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Kugel ins Spiel schießen
L1: linkes Flipperpaddel bewegen
R1: rechtes Flipperpaddel bewegen
Steuerkreuz: am Tisch rütteln

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s

Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Spiele 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.

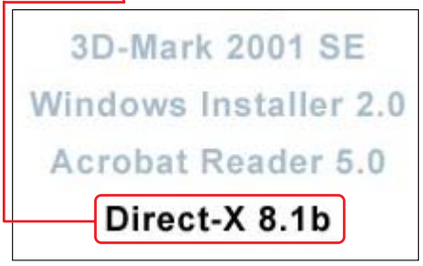
1 Legen Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster zu sehen, treffen Sie Ihre Wahl.

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 Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des Programms auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie die vorher. Klicken Sie dazu unter Windows auf Start, Programme, auf Adobe, Adobe Acrobat und anschließend rechts auf den Eintrag Uninstall Acrobat Reader. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2 Um das Programm zu installieren, klicken Sie auf dem Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf die Einträge Acrobat Reader 5.0 und 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.

Suzuki Alstare Extreme Racing



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 266 MHz
- 64 **Megabyte** S.166 **Arbeitsspeicher** S.166
- Windows 95/98/ME/XP
- **Direct-X** S.166 Version 7.0
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 350 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion „Suzuki Alstare Extreme Racing“ vorzubereiten, klicken Sie auf

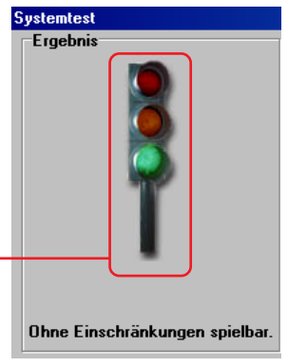


2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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 „Suzuki Alstare Extreme Racing“ kann ohne Probleme installiert und danach 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 Suzuki Alstare Extreme Racing läuft in diesem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Rennspiel 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	13X
Speicherplatz	350 MB	C: 2663 MB frei D: 6547 MB frei E: 7460 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

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

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

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

6 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Weiter.

7 Stimmen Sie anschließend mit einem Mausklick auf Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung den Nutzungsbedingungen zu, und klicken Sie auf Weiter.

8 Danach schlägt das Programm ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vor.

Installiere Suzuki Alstare Extreme Racing nach:
C:\Programme\Criterion Studios\Suzuki Alstare Extreme Racing\

Übernehmen Sie den Vorschlag per Klick auf Weiter, um mit der Installation fortzufahren. Ein blauer Laufbalken zeigt den Fortschritt des Installationsvorgangs:

9 Entfernen Sie dann jeweils per Klick die Haken vor den Optionen Programm starten und ReadMe-Datei anzeigen. Klicken Sie anschließend auf Fertig stellen.

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 dann auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung.

SOMMAIRE

EINLEITUNG	PAGE 2
SPIELSTART	PAGE 4
HAUPTMENÜ	PAGE 4
HAUPTSPIEL	PAGE 5
UMGEDREHTE HERAUSFORDERUGEN	PAGE 7
EINZELRENNEN	PAGE 7
2 SPIELER DUELL	PAGE 9
GAME SERVICE	PAGE 11
OPTIONEN	PAGE 14
BILDSCHIRMANZEIGE	PAGE 17

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

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 ✕ ganz 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

Suzuki Alstare Extreme Racing.

2 Sobald der Startbildschirm zu sehen ist, drücken Sie eine beliebige Taste.



3 Damit haben Sie das Hauptmenü aufgerufen. Wenn sie über einen leistungsfähigen Computer mit einer schnellen Grafikkarte verfügen, dann lesen Sie bitte zunächst den folgenden Abschnitt „Grafikeinstellungen ändern". Erst dann geht's mit diesem Schritt weiter. Klicken Sie im Hauptmenü auf HAUPTSPIEL, wenn Sie die normale Rennsaison fahren möchten, oder auf EINZELRENNEN, wenn Sie nur ein einzelnes Rennen absolvieren möchten. Möchten Sie dagegen am selben Computer gegen einen menschlichen Mitspieler antreten, so klicken Sie auf 2 SPIELER-DUELL. Lesen Sie dann im jeweils passenden der nachfolgenden Abschnitte weiter.

Grafikeinstellungen ändern

1 Klicken Sie im Hauptmenü auf OPTIONEN. Klicken Sie danach auf den Eintrag VIDEO.

2 Wählen Sie hier per Klick eine andere Auflösung aus, etwa 1024 X 768.

Hauptspiel

1 Klicken Sie auf den Eintrag NEU.

2 Jetzt können Sie einen Namen eintragen. Drücken Sie zunächst so lange Entf, bis der Eintrag PLAYER 1 gelöscht ist, und tippen Sie dann einen Spielernamen Ihrer Wahl ein, etwa: ORLANDO. Klicken Sie anschließend auf OK.

3 Klicken Sie danach erneut auf OK.

4 Klicken Sie auf eine der Zahlen, um einen Motorradanzug auszuwählen,



und fahren Sie mit einem Klick auf OK fort.

5 Weiter geht's, indem Sie erneut auf OK klicken. Zur Beginn der Saison steht Ihnen nur eine Fahrstrecke offen, der SANDSTONE CANYON.

6 Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche OK.

7 Nun können Sie wählen, ob Sie automatisch (AS) oder manuell schalten (MS) wollen. Klicken Sie den gewünschten Getriebetyp an, und klicken Sie danach auf RENNEN, das daraufhin beginnt.



Einzelrennen

1 Klicken Sie auf den oberen Eintrag, in diesem Fall: KURS: SANDSTONE CANYON. Dann können Sie per Klick eine Strecke auswählen.



Weiter geht es mit einem Klick auf OK.

2 Sie können per Klick auf MOTORRAD: GSX-R600 STANDARD ein Motorrad auswählen. Anfangs steht Ihnen aber nur eins zur Verfügung. Klicken Sie dann auf OK. Weiter geht's mit den Klamotten: Per Klicks auf KOMBI: 1 und auf 1, 2 oder 3 können Sie eine Motorrad-Kombi auswählen. Klicken Sie dann auf OK.

3 Wenn Sie noch die ANZAHL DER GEGNER: festlegen wollen, dann klicken Sie entweder auf − oder auf +, danach wieder auf OK.

2-Spieler-Duell

1 Zunächst müssen Sie die Namen der Spieler eingeben. Drücken Sie zunächst so lange Entf, bis der Eintrag PLAYER gelöscht ist. Tippen Sie danach einen neuen Namen ein, etwa ORLANDO. Klicken Sie dann in das Feld PLAYER 2, und verfahren Sie entsprechend für den zweiten Spieler.

2 Klicken Sie danach auf OK.

3 Wählen Sie per Klick auf 1, 2 oder 3 eine Motorrad-Kluft. Klicken Sie danach wieder auf OK.

4 Wählen Sie per Mausklick eine Fahrstrecke aus, etwa WHITE MOUNTAIN. Klicken Sie anschließend auf OK.

5 Jetzt entscheiden Sie noch per Klick, ob Sie automatische AS oder manuelle MS Gangschaltung bevorzugen. Mit einem Klick auf OK starten Sie dann das Rennen.



Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Rennens Esc. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag RENNEN ABBRECHEN. Je nach Spielmodus müssen Sie jetzt entweder Esc drücken und auf HAUPTMENÜ klicken, um das Hauptmenü aufzurufen. Oder Sie klicken dazu zwei Mal auf OK und fünf Mal auf ABBRECHEN.

2 Klicken Sie dann auf den Eintrag SPIEL BEENDEN. Damit schalten Sie wieder zur Windows-Oberfläche zurück.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche erst auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme, auf Criterion Studios und auf Suzuki Alstare Extreme Racing.

2 Klicken Sie im Anschluss auf den Eintrag Uninstall Suzuki Alstare Extreme Racing.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Ja, um den Löschvorgang abzuschließen.

Bierspiel



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Bierspiel** und anschließend auf **Überspielen**. Daraufhin startet das Installationsprogramm von „Bierspiel“.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben.

Installiere Bierspiel nach:
C:\Programme\Bierspiel\

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

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

Spiel starten

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



2 Drücken Sie anschließend , um mit dem Spiel zu beginnen.

Spiel beenden

Klicken Sie im laufenden Spiel oben rechts auf ✕, um wieder zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten.



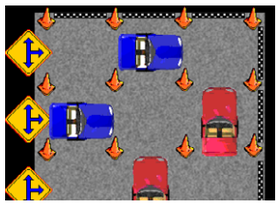
Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Bierspiel entfernen.

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

Dodgem



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Dodgem** und anschließend auf **Überspielen**.

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

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis.

Installiere Dodgem nach:
C:\Programme\egames\Dodgem\

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

4 Wenn der Balken rechts anschlägt, klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

Klicken Sie auf **Beenden**, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



Das Spiel fängt sofort an.

Spiel beenden

Klicken Sie im laufenden Spiel oben rechts auf ✕, um wieder zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten.

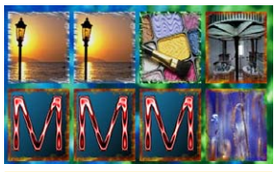
Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Dodgem entfernen.

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

Memorarium



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf **Memorarium**, dann auf **Überspielen**. Klicken Sie in den darauf folgenden Schritten jeweils drei Mal auf Weiter. Klicken Sie danach auf Beenden und, falls noch ein Fenster geöffnet ist, zum Schluss rechts oben auf ✕.

Spiel starten

1 Klicken Sie zuerst auf **Beenden**, um die CD-ROM-Oberfläche zu schließen. Dann geht es weiter, indem Sie auf **Start**, Programme, Memorarium und auf Memorarium klicken.

2 Jetzt fahren Sie fort, indem Sie im Hauptmenü des Spiels erst auf **SPIEL STARTEN** und danach auf **WEITER...** klicken. Mit einem anschließenden Klick auf **Spiel starten** geht es los.

Spiel beenden

1 Klicken Sie während des Spiels auf den Eintrag **Level verlassen**.

2 Klicken Sie anschließend auf **Ende** und danach noch zwei Mal auf **ENDE**, um das Spiel ganz zu verlassen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst auf **Start**, Einstellungen und dann auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



3 Hier werden alle Programme aufgeführt, die Sie unter Windows installiert haben. Suchen Sie hier den Eintrag Memorarium. Eventuell müssen Sie mehrmals auf ▼ klicken, um ihn zu finden. Klicken Sie ihn dann an.

4 Klicken Sie im Anschluss daran auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen... Klicken Sie danach auf Ja.

5 Sollte sich während des Löschvorgangs ein Fenster **Freigegebene Datei entfernen?** geöffnet werden, so klicken Sie darin auf Nein.

6 Klicken Sie danach zwei Mal auf die Schaltfläche OK, und schließen Sie das letzte Fenster mit einem Mausklick auf ✕ rechts oben.

Puzzle Master 2 SE



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf **Puzzle Master 2 SE** und anschließend auf **Überspielen**. Daraufhin startet das Installationsprogramm von „Puzzle Master 2 SE“.

2 Sie sehen einen Begrüßungsbildschirm. Klicken Sie darin auf Weiter.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben.

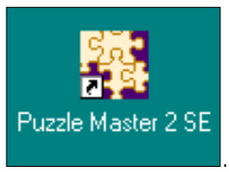
Installiere Puzzle Master 2 SE nach:
C:\Programme\eGames\Puzzle Master 2 SE\

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

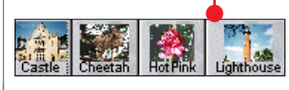
4 Wenn der Balken rechts anschlägt, klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

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 Wählen Sie dann per Mausklick ein Motiv aus.



3 Klicken Sie anschließend auf die Zeile Open, um das Spiel zu starten.

4 Jetzt folgt noch ein Hinweisfenster. Schließen Sie es mit einem Klick auf OK. Dann können Sie lospuzzeln.

Spiel beenden

Klicken Sie auf ✕ rechts oben und anschließend auf No, um das Spiel zu verlassen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf **Start**, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und Puzzle Master 2 SE.

2 Klicken Sie dann auf den Eintrag Puzzle Master 2 SE entfernen.

3 Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf die Schaltfläche Ja, und das Spiel ist von der Festplatte entfernt.

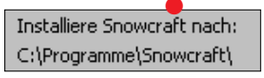
Snowcraft



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Snowcraft und anschließend auf Überspielen. Daraufhin startet das Installationsprogramm. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

2 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben.



Klicken Sie auf Weiter und danach auf Fertig stellen.

Spiel starten

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

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



.

Spiel beenden

Klicken Sie einfach rechts oben im Fenster auf ✕, um das Spiel zu beenden. Damit haben Sie wieder zur Windows-Oberfläche zurückgeschaltet.

Spiel entfernen

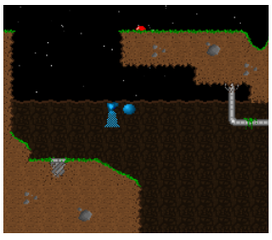
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche zunächst auf die Zeile Start.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Snowcraft.

3 Klicken Sie danach auf den Eintrag Snowcraft entfernen.

4 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja, um den Löschvorgang abzuschließen. Das Spiel „Snowcraft" ist damit restlos von der Festplatte entfernt.

Super Transball 2

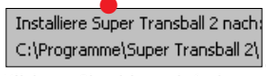


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Super Transball 2 und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter.

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis.



Klicken Sie hier einfach auf Weiter.

4 Zum Schluss klicken Sie auf Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

Spiel starten

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

2 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Super Transball 2.

3 Sobald das Spiel gestartet ist, drücken Sie ⎵.

4 Drücken Sie anschließend erneut ⎵.

5 Sie können jetzt mit Q und A ein Raumschiff auswählen. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie ⎵.



6 Drücken Sie erneut ⎵. Dann beginnt das Spiel. Die Redaktion wünscht Ihnen viel Vergnügen!

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc.

2 Drücken Sie anschließend ⎵, um wieder in das Hauptmenü des Spiels zurückzuschalten.

3 Um das Spiel gänzlich zu verlassen, drücken Sie Esc.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Super Transball 2.

2 Klicken Sie danach auf Super Transball 2 entfernen.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja, um den Löschvorgang abzuschließen. Das Spiel ist damit komplett von der Festplatte gelöscht.

Moorhuhn Kart XS



Spiel installieren

1 Klicken Sie links auf Moorhuhn Kart XS und dann auf Überspielen.

2 Daraufhin sehen Sie die Lizenzvereinbarung. Klicken Sie auf Ja, um die Bedingungen zu akzeptieren.

3 Klicken Sie in den nächsten drei Schritten jeweils auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

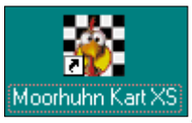
4 Entfernen Sie anschließend mit einem Mausklick den Haken vor der Zeile Moorhuhn Kart XS.

5 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Fertig stellen, um die Installation von „Moorhuhn Kart XS" abzuschließen.

Spiel starten

1 Um die CD-ROM-Oberfläche wieder zu schließen, klicken Sie auf Beenden.

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



.

3 Klicken Sie dann auf RENNEN STARTEN, danach auf ZEITRENNEN.

4 Jetzt können Sie noch eine Spielfigur auswählen. Klicken Sie dazu einfach auf einen der grünen Pfeile ◉ oder ◉. Mit einem Klick auf OKAY! starten Sie das Rennen.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc. Klicken Sie danach auf den Eintrag SPIEL BEENDEN.

2 Klicken Sie jetzt noch auf JA, um zur Windows-Oberfläche zurückzuschalten.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, Programme, Moorhuhn Kart XS und dann auf den Eintrag Moorhuhn Kart XS deinstallieren.

2 Klicken Sie anschließend auf Entfernen, dann auf Weiter und auf OK. Daraufhin beginnt der Löschvorgang. Klicken Sie danach auf Nein, Computer wird später neu gestartet, sofern diese Zeile gezeigt wird. Noch ein Klick auf Fertig stellen, und das Spiel ist gelöscht.

3D Mark 2001 – Second Edition

Programm installieren

1 Klicken Sie links auf 3D-Mark 2001 SE und dann auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Next. Dann geht es weiter, indem Sie auf Yes klicken.

3 Klicken Sie zwei Mal hintereinander auf Next. Daraufhin wird „3D Mark 2001 – Second Edition" installiert.

4 Dann folgt die Registrierung, die Sie aber überspringen können. Klicken Sie dazu lediglich auf Purchase Later.

5 Entfernen Sie jetzt noch per Klick den Haken vor der Zeile View Readme, und klicken Sie danach auf Finish.

Programm starten

1 Klicken Sie zunächst im Hauptmenü der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM auf Beenden.

2 Sie starten das Benchmark-Programm mit einem Doppelklick auf das Symbol



.

3 Klicken Sie unter der Rubrik Run auf die Schaltfläche Benchmark. Daraufhin beginnen die einzelnen Messungen. Danach zeigt Ihnen das Programm das endgültige Testergebnis in Form einer Punktzahl, also zum Beispiel 8351 3D marks.

Programm beenden

Klicken Sie auf die Schaltfläche Close, und schließen Sie danach das noch offene Fenster mit einem Klick auf ✕ rechts oben, um das Programm zu verlassen.

Programm entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme, MadOnion.com und auf 3DMark2001 SE.

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Uninstall 3DMark2001 SE.

3 Es folgt eine Bestätigung des Löschvorgangs. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um dieses Fenster zu schließen.

4 Klicken Sie anschließend noch auf die Option No, I will restart my computer later.

5 Klicken Sie zum Abschluss auf die Schaltfläche Finish, um den Vorgang zu beenden. 3D Mark ist damit gelöscht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Suzuki Alstare Extreme Racing [1]

1 sprich: „Sußuki Ohl-Star Ixtrihm Räißing"

Rennspiel | Die Maschine vibriert, Sie spielen mit dem Gashebel. Der Motor reagiert prompt mit seinem einzigartigen Brüllen. Da ist das Startsignal – Sie geben Vollgas. Und während Sie noch die geduckte Idealposition einnehmen, schlucken die Gegner schon den Staub, den Ihr Hinterrad aufwirbelt

Betrübt schieben in diesen Wochen Tausende von Motorradfahrern ihren geliebten „Bock" in die Garage – Zeit für den Winterschlaf und für intensive Pflege der Maschine. Erst wenn vereinzelte warme Sonnenstrahlen den Frühling ankündigen, dürfen die heißen Öfen wieder raus und ihre Besitzer die Freiheit des besonderen Fahrens genießen. Aber so lange wollen Sie doch sicher nicht warten, oder? Vielleicht haben Sie ja auch kein Motorrad – und wollen trotzdem ein paar abgefahrene Runden drehen.

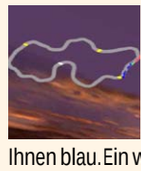
Mit „Suzuki Alstare Extreme Racing" haben Sie die Gelegenheit, über zwölf Rennstrecken zu düsen. Sie beginnen als Neuling und arbeiten sich bis ins Oberhaus der Motorradprofis vor. Mehrere Turniere müssen Sie gewinnen, um in die Reservemannschaft und schließlich sogar ins Hauptteam zu kommen. Je höher die Klasse, desto besser fahren natürlich auch die Konkurrenten und desto anspruchsvoller werden sich die Strecken, auf denen Sie sich mit den anderen messen müssen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie Ihr Motorrad einstellen können, um die optimale Leistung herauszuholen.

Aber auch in den Rennen bleiben Sie nicht auf der Strecke, wenn Sie sich auf den kommenden Seiten mit den Tücken sämtlicher Kurse beschäftigen. Prägen Sie sich die gut ein, und merken Sie sich, wie Sie die Schwierigkeiten am besten meistern. Und dann? Trainieren (fast) ohne Ende, denn Sie wissen ja: Auch die anderen wollen siegen. Am besten machen Sie sich erst einmal alleine mit den Rennstrecken vertraut oder messen sich mit einem menschlichen Mitfahrer am geteilten Monitor. Sobald Sie Kurse und Maschine perfekt beherrschen, können Sie sich in die Meisterschaft stürzen und der Konkurrenz zeigen, was eine wilde Jagd ist.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielbildschirm





1 Ihre Position wird auf der Karte als grün blinkender Punkt gezeigt. Gegner, die vor Ihnen fahren, sind rot markiert, Fahrer hinter Ihnen blau. Ein weißer Punkt stellt die Startlinie dar, Checkpunkte sind gelb.



2 Zeigt die Restzeit, die zum Erreichen des nächsten Checkpunktes bleibt.



3 Am oberen Wert lesen Sie Ihre Position ab (hier: 4. von 8 Fahrern), am unteren die aktuelle Runde (hier: 1. von 3).



4 Hier können Sie sehen, welche Zeiten Sie fahren. Oben steht die Gesamtzeit, darunter die Zeiten für die Runden 1 - 3.



5 Dieses Instrument zeigt die aktuelle Motordrehzahl, den eingelegten Gang, die Geschwindigkeit und die Turbo-Reserve.

Steuerung



Gas geben und bremsen: Sie bringen Ihr Motorrad auf Trab, indem Sie die Taste ↑ drücken. Die Bremsen packen zu, sobald Sie ↓ betätigen.



Links lenken: Die Erfahrung lehrt, dass es sinnvoll ist, nach links zu lenken, wenn die Straße ebenfalls einen Verlauf nach links aufweist. Drücken Sie dazu ←.

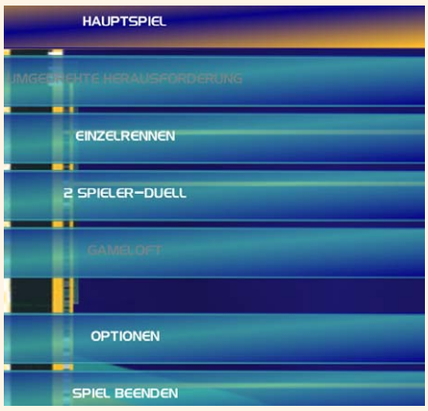


Rechts lenken: Sollten Sie nach rechts kurven wollen oder gar müssen, so können Sie das mit einem konsequenten Druck auf die Taste → tun.

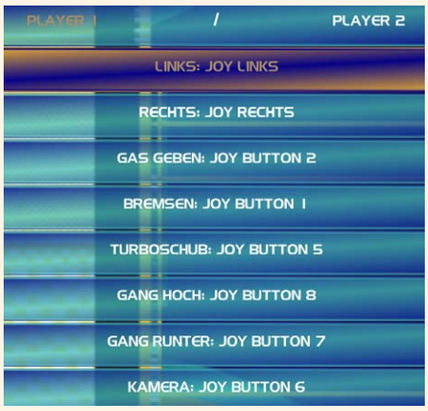


Turboschub einsetzen: Wenn's mal wieder schnell gehen soll, wird Ihr Motorrad durch einen Druck auf die rechte Strg-Taste zum rasenden Feuerstuhl.

Steuerung konfigurieren



Es könnte durchaus sein, dass Sie mit der voreingestellten Steuerung unzufrieden sind. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, andere Knöpfe der PC-Tastatur zur Steuerung des Motorrades heranzuziehen. Um das Optimum herauszuholen, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE den Einsatz einer Spieletastatur (Gamepad). Die Tastenbelegungen für PC-Tastatur oder Gamepad werden im selben Menü geändert. Klicken Sie zunächst im Hauptmenü auf den Punkt **OPTIONEN**. Im daraufhin geöffneten neuen Menü klicken Sie folgerichtig auf die Zeile **STEUERUNG**, die Sie ganz oben auf dem Bildschirm sehen.



Sie können nun die Steuerung Ihren eigenen Wünschen und Vorstellungen anpassen. Bestimmen Sie zunächst in der oberen Zeile, ob Sie die Steuerung für den ersten oder für den zweiten Spieler ändern möchten. Dazu klicken Sie auf diese Zeile, bis „Player 1" oder „Player 2" blinkt. In den acht folgenden Zeilen können Sie die Tasten für die Funktionen „links", „rechts", „Gas geben", „Bremsen", „Turboschub", „Gang hoch", „Gang runter" und „Kamera" neu bestimmen. Klicken Sie zu diesem Zweck zunächst auf die entsprechende Zeile, und drücken Sie danach die Taste, die zukünftig für diese Funktion zuständig sein soll.

Kamera



Mit dieser Kameraeinstellung haben Sie zwar Ihren Fahrer groß im Bild, aber wenig Weitsicht.



Gesunde Mitte: In dieser Perspektive sind sowohl Fahrer als auch Streckenverlauf gut zu sehen.



Die entfernte Kameraposition gewährt eine großzügige Sicht – leider über einen mickrigen Fahrer hinweg.



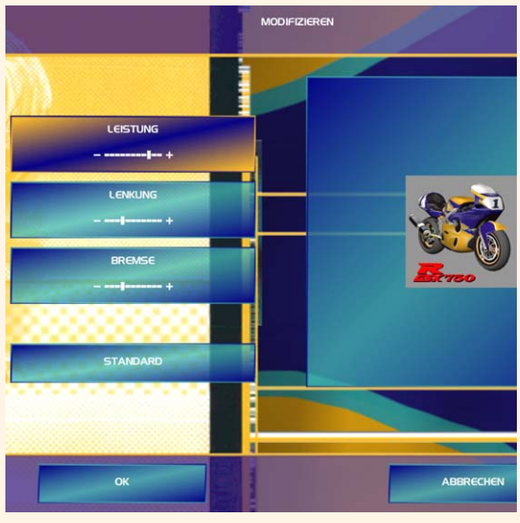
Aus eigener Visierperspektive ist das Fahrgefühl am besten – und die Steuerung am schwierigsten.

Motorrad konfigurieren



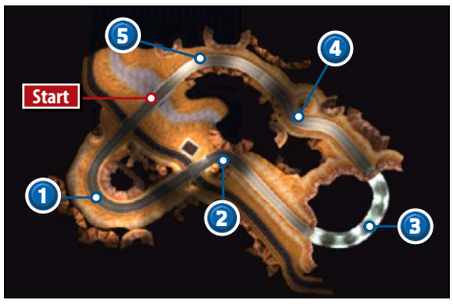
Linkes Bild: Vor jedem Rennen haben Sie die Gelegenheit, eines der freigespielten Motorräder auszuwählen und zu modifizieren. Klicken Sie dazu auf den Namen eines der Zweiräder (also zum Beispiel **GSX-R600 RACING**). Möchten Sie mit dieser Maschine so ins Rennen starten, wie sie ist, dann klicken Sie auf **RENNEN**. Um die Einstellungen zu ändern, klicken Sie auf das Feld **MODIFIZIEREN**.

Rechtes Bild: Haben Sie sich für **MODIFIZIEREN** entschieden, so sehen Sie ein neues Bildschirm-Menü. Darin können Sie die Effektivität von „Leistung", „Lenkung" und „Bremse" ändern. Verschieben Sie dazu mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste den Zeiger auf der zur jeweiligen Funktion gehörenden Skala **– ---|------- +**. Beachten Sie, dass dabei andere Bereiche mit beeinflusst werden können.



SPIELTIPPS

Sandstone Canyon





Die erste Kurve der Strecke können Sie bedenkenlos mit Vollgas durchfahren, ihr Verlauf ist ungefährlich.



Vor der zweiten Kurve sollten Sie kurz Gas wegnehmen, bei hohem Tempo sogar leicht bremsen.



Der Tunnel ist ebenfalls kein Problem, Sie können die 90-Grad-Kehre ohne Tempoverlust nehmen.

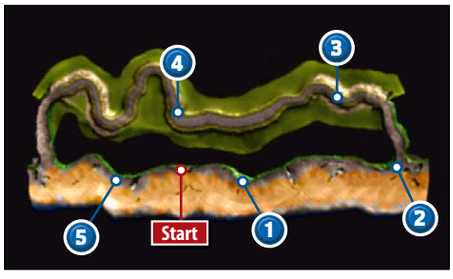


Wenn Sie auf der rechten Fahrbahnseite ansetzen, können Sie geradeaus durch den leichten Schlenker rasen.



Eine Zielgerade, wie sie im Buche steht. Holen Sie alles aus Ihrem Motorrad raus, indem Sie den Turbo zünden.

Tropical Trail





Nach dem Start liegen ein paar große Brocken im Weg, an denen Sie mit etwas Übung schnell vorbeikommen.



Gehen Sie die enge Linksbiegung nicht zu schnell an, und schneiden Sie sie möglichst von außen nach innen.



Diese Stelle meistern Sie am besten mit hohem Tempo und in leichten Schlangenlinien.

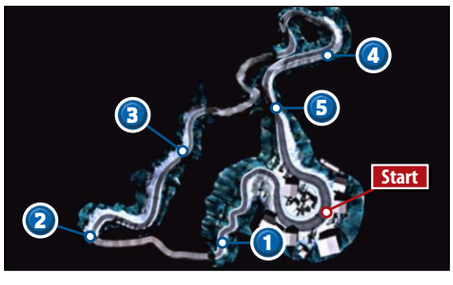


Durchfahren Sie diese rutschige Kurve entweder langsam und eng oder in mittlerem Tempo und weit ausholend.



Diese Ecke ist sehr tückisch. Steigen Sie unbedingt auf die Bremse, sonst lernen Sie unfreiwillig Klippensegeln.

White Mountain





Die erste, sehr leichte Kurve liegt bereits hinter Ihnen. Beschleunigen, und dann gerade durch den Zickzack-Kurs.



Nur durch hartes Anbremsen nehmen Sie dieser scharfen Kehre den Schrecken. Geben Sie danach sofort Gas.



Der Tunneleingang erfordert gedrosselte Geschwindigkeit, den Rest der Röhre können Sie zügig fahren.

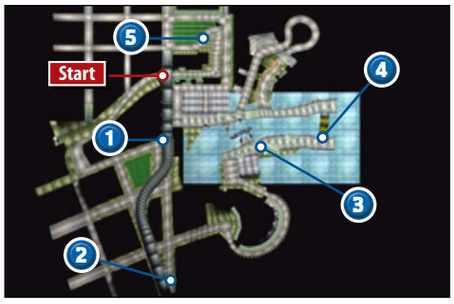


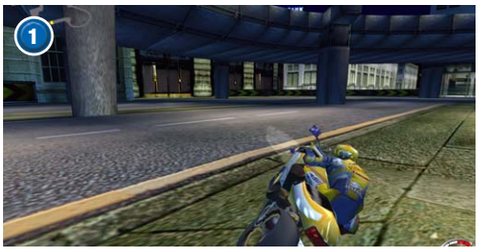
Legen Sie sich tief in diese Rechtskurve. Achten Sie auf Ihr Tempo, die Straße ist hier auch noch abschüssig.



Für Überholmanöver und hohes Tempo ist diese lange Gerade bestens geeignet – Zeit für den Turbo!

Brooklyn Nights





Entschärfen Sie diese Rechtskurve, indem Sie den Bürgersteig auf der rechten Seite mitbenutzen.



Riskieren Sie keinen Unfall in dieser Kehrtwende. Drosseln Sie das Tempo merklich, und lenken Sie scharf nach links.



Hinter der Kurve stehen äußerst ungünstig platzierte Container. Fahren Sie also schön gemächlich.

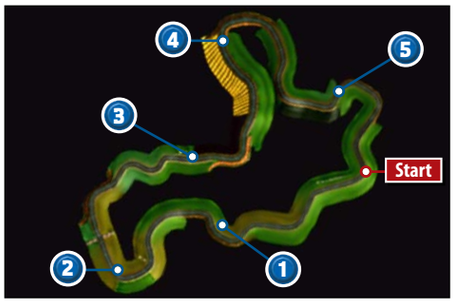


Achten Sie darauf, die Kurve zur Brücke nicht zu schnell oder zu stark geneigt zu nehmen, sonst rutschen Sie weg.



Die vorletzte Ecke vor der Zielgraden verträgt sich nicht gut mit hohen Geschwindigkeiten. Bremsen Sie ab!

Orchard Lane





Bleiben Sie unbedingt auf dem Gas. Die erste Kuvenkombination ist für hohe Geschwindigkeiten geeignet.



Hier müssen Sie zum ersten Mal das Tempo etwas drosseln. Aber nur ganz kurz, dann wieder beschleunigen.



Zünden Sie auf der rechten Fahrbahnseite der kurzen Geraden den Turbo, um ein Stück zu fliegen.

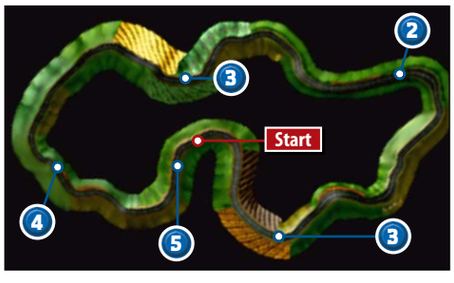


Eine ideale Biegung für den Geschwindigkeitsrausch in Schräglage. Aber lassen Sie die Finger vom Turbo.



Orchard Lane ist ein Hochgeschwindigkeitskurs. Auch die Kurve vor der Zieldurchfahrt bildet da keine Ausnahme.

Tudor Hill





Die ersten Schlenker sind übersichtlich genug, um mit etwas Fingerspitzengefühl die Konkurrenz zu überholen.



Sollte noch jemand vor Ihnen sein, so ist nach der weitläufigen Kurve der richtige Zeitpunkt für den Turbo.



Weniger ist mehr. Bewältigen Sie den leicht geschlängelten Straßenverlauf mit sanften Lenkbewegungen.



Geben Sie ruhig ordentlich Gas, denn die Kurven verlaufen nicht nur übersichtlich und in großen Radien.



Kurz vor dem Ziel verlangt Ihnen eine Links-Rechts-Kombination schnelle und präzise Manöver ab.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT — FORTSETZUNG

Coastal Falls





Die Gerade hinter der Startlinie eignet sich ausgezeichnet, um mit gezündetem Turbo kräftig zu beschleunigen.



Nach einer einfachen Kurvenkombination erwartet Sie an dieser Stelle die erste scharfe Kehre. Gehen Sie vom Gas!



Vorsicht: Auf dieser Geraden erschweren Ihnen Schikanen die freie Fahrt. Leichte Lenkbewegungen helfen.



Erneut müssen Sie gefühlvoll Hindernisse umfahren. Vermeiden Sie allzu heftige Lenkbewegungen.



Das Holzgerüst sieht gefährlicher aus, als es ist. Der leichte Streckenschwung lässt sich leicht durchfahren.

Winter Lake





Nachdem die ersten Kurven inzwischen kein Problem mehr darstellen sollten, kürzen Sie durch den Schnee ab.



Direkt hinter einer harmlosen Rechtskurve müssen Sie stark bremsen, um diese Linkskehre meistern zu können.



Im Tunnel gibt's eine üble 180-Grad-Kehre. Links fahren, dann hart bremsen und scharf nach rechts lenken.

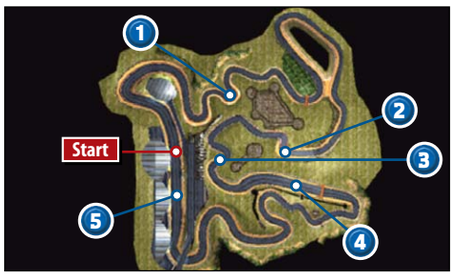


Nach dem Tunnel wartet noch eine Linkskurve, dann können Sie den Turbo zünden und kräftig beschleunigen.



Die letzte Rechtskurve ist lang und für hohes Tempo geeignet. Die enge Einfahrt sollten Sie aber anbremsen.

Castle Raceway





Vorsicht bei der Einfahrt in diese sehr enge Links-Rechts-Kombination. Bremsen Sie vorher unbedingt stark ab.



Sobald Sie die lange Rechtskurve verlassen, sollten Sie abbremsen und nach links lenken, um nicht zu stürzen.



Fahren Sie langsam in diese Kurve hinein, und geben Sie dann gefühlvoll Gas, sonst gehen Sie zu Boden.



Mit ein paar Turboschüben können Sie auf der kurzen Geraden Tempo machen, bis Sie ein wenig abheben.



Legen Sie die Ohren an, und zünden Sie den Turboschub auf dieser traumhaft langen Start- und Zielgeraden.

Devil Gate Drive





Auf der Startgeraden bieten sich bereits Möglichkeiten, die Mitfahrer zu überholen. Nutzen Sie auch den Turbo.



Fahren Sie im Tunnel unbedingt auf der linken Seite, die rechte endet nämlich abrupt an einer Absperrung.



Am Ende des Tunnels geht's bergab. Dort empfiehlt es sich, kurz zu bremsen und sofort wieder Gas zu geben.

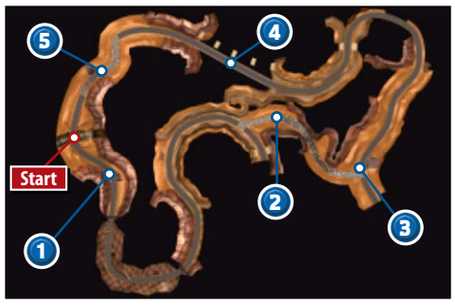


Diese sehr breite 180-Grad-Kurve erlaubt Vollgas, vorausgesetzt, sie wird von ganz rechts außen angefahren.



Nutzen Sie den erhöhten Randstreifen links, um die engen Passagen an den Brückenpfeilern zu umgehen.

Rocky Drift





Auf dieser Strecke können Sie fast durchgehend Vollgas fahren. Beginnen Sie daher früh mit Überholmanövern.



Vor dieser Anhebung sollten Sie für den Bruchteil einer Sekunde vom Gas gehen, um nicht zu sehr abzuheben.



Nur Mut – mit der richtigen Schräglage heizen Sie auch durch diese Kurve mit Höchstgeschwindigkeit.



Für Zusatzbeschleunigung auf der langen Geraden sorgt der Turbo. Zünden Sie ihn am besten jetzt.



Ein paar sanfte Kurvenverläufe, für die Sie ebenfalls nicht zu bremsen brauchen, runden den Parcours „Rocky Drift" ab.

Tobacco Road





Bereits die erste Kurve erfordert große Aufmerksamkeit. Fahren Sie von rechts an, und schneiden Sie dann scharf.



Die Biegung sieht einfach aus, hat es aber in sich. Achten Sie darauf, das Tempo zu reduzieren, sonst fliegen Sie ab.



Der Tunnel lädt zur Höchstgeschwindigkeit ein. Dort können Sie alles aus dem Feuerstuhl herausholen.



Stürzen Sie sich lieber nicht mit Vollgas in das folgende Kurvenlabyrinth – Sie könnten die Kontrolle verlieren.



Am Horizont die Ziellinie: Zünden Sie noch einmal den Turbo, auf dieser Geraden kann Sie nichts stoppen.

Spieleinstieg

Moorhuhn Kart XS

Rennspiel für PC | Das verrückte Huhn ist wieder da: Diesmal per Kart im Windschatten des jungen Schumi . . .

Kart-Rennen starten

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü befördert ein Mausklick auf



Sie zur Rennpiste.

3 Bevor Sie Gas geben, müssen Sie jedoch noch einen Spielmodus auswählen. Allerdings steht Ihnen in der vorliegenden XS-Version des Spiels nur das



zur Verfügung. Mit einem Mausklick darauf nehmen Sie die Wahl an. Und schon geht's weiter ins Fahrerlager.

4 Im folgenden Auswahl-Menü für die ● können Sie sich für einen der



abgefahrenen Piloten entscheiden. Mit den grünen Pfeiltasten ● schalten



Sie zwischen den fünf angebotenen Fahrern hin und her ●.











Haben Sie sich entschieden, zum Beispiel für das Lesshuhn, so bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf

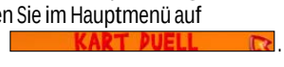


, und das Rennen wird gestartet.

5 Sobald das Startsignal gegeben wurde, können Sie mit den Pfeiltasten auf der PC-Tastatur Ihren Rennflitzer über die Piste jagen. Mit ↑ geben Sie Gas, mit ↓ wird gebremst, und mit den Tasten → und ← lenken Sie das Gefährt durch die Kurven. Falls Sie mal von der Piste abkommen sollten, dient die Taste ↓ auch als Rückwärtsgang. Mit Esc verlassen Sie die Rennstrecke und rufen wieder das Hauptmenü auf.

Runden-Rekorde laden

1 Haben Sie Internet-Anschluss und möchten Ihre Rundenrekorde mit denen anderer Spieler vergleichen, so klicken Sie im Hauptmenü auf



.

2 Sobald Ihre Internet-Verbindung steht, können Sie mit einem Klick auf



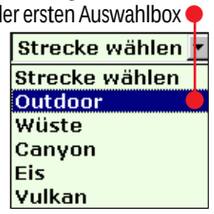
Aufnahmen von Fahrten anderer Spieler aus dem Internet laden. Innerhalb Ihres Spiels sehen Sie dann, wie die gefahren sind und können gegen deren „Geister-Karts" auch selber antreten.

3 Das Spiel wird nun automatisch beendet, und Ihr Internet-Zugangsprogramm öffnet die Internet-Seite des Herstellers.

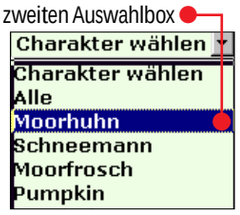
4 Wählen Sie auf der Internet-Seite per Klick die gewünschte Strecke ●.



5 Auf der folgenden Seite klicken Sie in der ersten Auswahlbox ●



erneut die Strecke an. In der zweiten Auswahlbox ●



suchen Sie sich dann die Spielfigur aus, deren Rundenzeiten Sie interessieren. In der Liste suchen Sie sich nun eine Bestzeit aus und laden die dann mit einem Klick auf das jeweilige Symbol



sowie auf



das gewünschte Phantom-Kart.

6 Haben Sie die Daten auf Ihren Computer übertragen, dann beenden Sie die Internet-Verbindung und klicken im daraufhin wieder geöffneten Spielfenster auf



sowie auf

.

7 Wenn Sie wieder auf der Piste sind, sehen Sie, wie das Phantom-Kart ● vor Ihrem Untersatz seine Bahnen zieht.



8 Sie beenden das Spiel im Hauptmenü mit einem Klick auf SPIEL BEENDEN.





Spieleinstieg

Bierspiel

Geschicklichkeitsspiel für PC | Bier her, Bier her – oder Ihre Gäste fallen um. Bumm

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Bierspiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Im daraufhin geöffneten Spielfenster können Sie unter anderem mit einem Mausklick die



lesen. Hier können Sie jederzeit Ziel und Aufgaben des Bierspiels sowie die Tastenbelegung nachschlagen.

3 Drücken Sie nun [ ], um ein neues Spiel zu starten. Mit den Pfeiltasten [↑] und [↓] steuern Sie den Barmann hinter der Theke.

4 Ihr Bestreben ist, Ihre Gäste immer gut mit Bier zu versorgen. Mit einem Druck auf die [ ] schenken Sie ein neues Bier ein und schicken es über den Tisch, vor dem Ihr Barmann gerade steht, zum durstigen Gast.

5 Lassen Sie kein Glas zu Bruch gehen. Sie sollten weder leere Gläser, die von den Gästen zurück geschleudert werden, fallen lassen, noch Biere ausschenken, die keiner bestellt hat.

Zum Schutz zurück kommender Gläser reicht es aus, dass Ihr Barmann vor dem Tisch steht, an dem das leere Glas ankommt.

6 Wollen Sie das Spiel beenden, klicken Sie auf [X] rechts oben.



Spieleinstieg

Dodgem[1]

Denk-/Knobelspiel für PC | Fahren Sie mit Köpfchen: Positionskämpfe mit Autos, ganz ohne Blechschäden

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Sobald das Spielfenster geöffnet ist, können Sie gleich mit Ihrem ersten Spiel beginnen. Ziel ist, Ihre Fahrzeuge vor den gegnerischen Autos quer über die Straße auf die „sichere" Seite zu fahren. Klar, dass Ihr Gegner das gleiche Ziel hat und versucht, Ihren Wagen den Weg zu versperren.

3 Die Farbe Ihrer Autos ist zu Beginn grundsätzlich blau. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Wagen, den Sie bewegen möchten, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

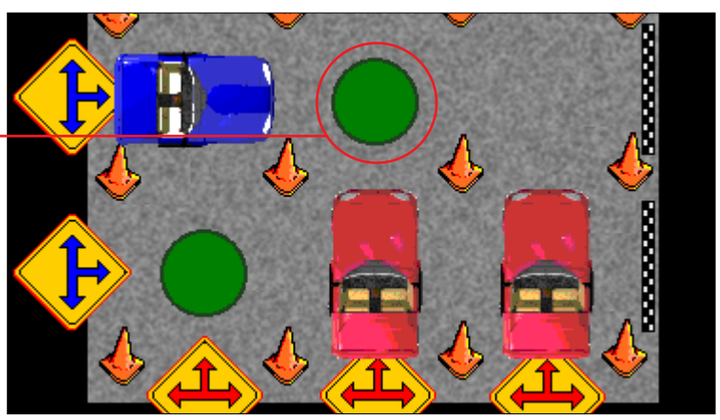
Haben Sie mehr als eine Zugmöglichkeit, so erscheinen auf dem Spielfeld grüne Punkte, die auf Alternativen hinweisen.

Bei gedrückter Maustaste können Sie nun Ihr Fahrzeug per Mausbewegung zum gewünschten Ort schicken.

4 Können Sie Ihre Autos nicht mehr bewegen, oder bleibt nur die Möglichkeit, den Wagen drei Mal hintereinander an dieselbe Position zu ziehen, endet das Spiel vorzeitig.

5 Möchten Sie mit mehr Autos auf einem größeren Spielfeld spielen, dann wählen Sie unter Variant die Zahl der teilnehmenden Fahrzeuge, zum Beispiel Dodgem 5x5.

6 Wollen Sie das Spiel beenden, klicken Sie auf [X] rechts oben.



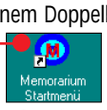
[1] sprich „Dodschem"

Spieleinstieg

Memorarium

Denk-/Knobelspiel für PC | Aufgedeckt: Bringen Sie zusammen, was zusammengehört

1 Nach der Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Sobald das Spiel geladen ist, klicken Sie mit der linken Maustaste auf



Nach einem kurzen Vorspann, den Sie per Klick auf WEITER... beenden können, starten Sie im folgenden Menü ein neues Spiel per Klick auf Spiel starten.

3 Nach dem Lesen der Spielaufgabe im folgenden Bildschirm geht's mit einem Klick auf WEITER... mit dem eigentlichen Spiel los.

4 Das Ziel ist, wie beim bekannten Merkspiel „Memory", zwei Karten mit dem gleichen Motiv aufzudecken. Sie brauchen, um eine Karte aufzudecken, lediglich mit der Maus auf das gewünschte Feld zu klicken. Haben Sie zwei gleiche Motive aufgedeckt, so bleiben diese beiden Karten offen liegen. Haben Sie dagegen zwei unterschiedliche Motive gefunden, dann werden die Karten wieder verdeckt. Insgesamt stehen 60 Spielaufgaben zur Verfügung.

5 Haben Sie bereits einige Spielaufgaben gelöst, so können Sie die, ganz nach Belieben, bei einem späteren Spielstart nach einem Mausklick auf



überspringen oder erneut durchspielen. Mit einem Mausklick auf die Pfeile neben LEVEL << < 9 > >> wählen Sie einen „Level" aus und bestätigen das wiederum mit einem Mausklick auf LADEN.

6 Sie beenden das Spiel mit einem Klick auf ENDE im Hauptmenü.



Spieleinstieg

Puzzle Master[1] 2 SE

Denk-/Knobelspiel für PC | Schließen Sie die Lücke: Stück für Stück zum Puzzleglück

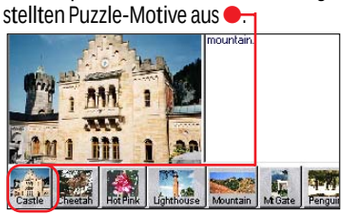
[1]sprich: „Passel Mahster"

1 Sie starten das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Sobald das Spiel geladen ist, wählen Sie per Mausklick eines der dargestellten Puzzle-Motive aus

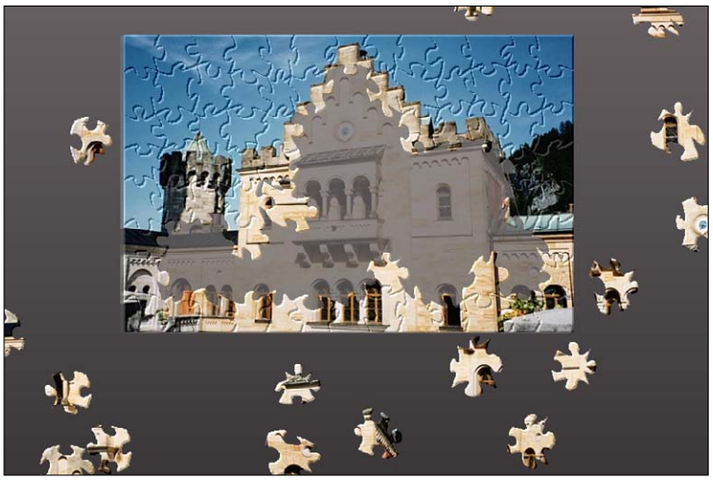


3 Außerdem können Sie vor Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad und damit die Zahl der Puzzle-Teile festlegen, zum Beispiel Hard. Ferner können Sie die Gesamtgröße des Puzzle-Feldes (Size), etwa mit einem Klick auf Large, Ihren Wünschen anpassen.

4 Klicken Sie auf Open, wenn Sie sich für ein Puzzle entschieden haben.

5 Auf dem Puzzle-Feld verschieben Sie mit der Maus die einzelnen Teile so lange, bis Sie das Bild vollständig zusammengesetzt haben.

6 Sie beenden das Spiel mit einem Mausklick auf ☒ rechts oben.



Spieleinstieg

Snowcraft[2]

Actionspiel für PC | Scharfschützen im Schnee: Heiße Duelle mit kalten Bällen

[2]sprich: „Snohkraft"

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf den Eintrag Snowcraft, der automatisch auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Ist das Spiel geladen, so sehen Sie danach umgehend das Spielfenster auf dem Monitor. Sobald das grüne, gegnerische Team und Ihr rotes Schneeball-Team den verschneiten Duellplatz betreten haben, kann die Schneeballschlacht beginnen.

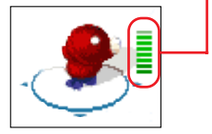
3 Sie steuern Ihre drei Schneeballwerfer komplett mit der Maus. Zuerst wählen Sie die Spielfigur, mit der Sie eine Schneeballattacke starten wollen, mit dem Mauszeiger aus. Anschließend platzieren Sie den ausgewählten Schneeballwerfer per Mausbewegung bei gedrückter linker Maustaste





per Mausbewegung auf dem gewünschten Platz in Ihrer Spielfeldhälfte.

4 Haben Sie mit der Maus einen Schneeballwerfer ausgesucht, so können Sie bei gedrückter linker Maustaste die Schussstärke des geworfenen Schneeballs bestimmen. Neben der Spielfigur informiert ein grüner Balken



Sie darüber, wie stark und weit der nächste Ball geschleudert wird. Je länger Sie die Maustaste festhalten, desto stärker und weiter gerät der Wurf.

5 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, brauchen Sie lediglich auf ☒ rechts oben zu klicken.

Spieleinstieg

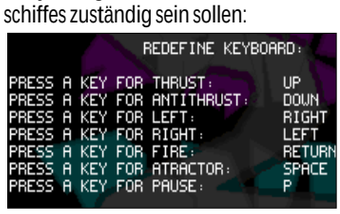
Super-Transball 2

Geschicklichkeitsspiel für PC | Ballsport für Raumschiffkapitäne

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf den Eintrag Super Transball 2 auf der Windows-Oberfläche.

2 Sobald das Startbild mit allgemeinen Herstellerangaben zu sehen ist, schalten Sie per Druck auf ␣ zum Spiel-Startbildschirm mit den Tastenkürzeln für die wichtigsten Einstellungen: Mit FIRE ist die ␣-Taste gemeint, mit der Sie das Spiel starten können. Per Druck auf C geben Sie Passwörter ein. Mit der Taste K wählen Sie das Menü zum Einstellen der Tastaturbelegung. Mit I schalten Sie zur Anleitung. Mit R sehen Sie eine Wiederholung des letzten Spiels an. Und mit ESC beenden Sie das Spiel.

3 Bevor Sie Ihr erstes Spiel mit der ␣-Taste starten, sollten Sie zunächst die Tastenbelegung Ihren Wünschen anpassen. Dazu drücken Sie die K-Taste und im daraufhin geöffneten Menü nacheinander die Tasten, die fortan für die jeweiligen Funktionen Ihres Raumschiffes zuständig sein sollen:



Dabei bedeutet THRUST: beschleunigen in Flugrichtung. Mit ANTITHRUST bremsen Sie Ihr Raumschiff, drosseln also den Antrieb. Mit LEFT drehen Sie Ihr Schiff nach links, mit RIGHT drehen Sie nach rechts, mit FIRE feuern Sie die Waffe ab, mit ATRACTOR docken Sie den Ball an, mit PAUSE stoppen Sie das Spiel.

4 Im Spiel müssen Sie Ihr Schiff durch Gänge an Hindernissen vorbei steuern, bis Sie den blauen Ball gefunden haben. Sie docken ihn per „Atractor"-Taste an Ihr Schiff und versuchen dann, ihn an die Oberfläche zu bringen, ohne anzuecken.



5 Wollen Sie später zu einer absolvierten Spielstufe zurück, drücken Sie im Hauptmenü C und tippen das im Spiel für die Stufe erhaltene Passwort ein:



6 Das Spiel können Sie im Hauptmenü mit der Esc-Taste beenden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Managerspiel für PC | **Aller Anfang ist schwer, besonders im Managergeschäft. Wie Sie sich zu Beginn dennoch zurechtfinden und vielleicht mal ein „Fußballgott" werden, verrät Ihnen die Redaktion auf den folgenden Seiten** Spielverlauf siehe Test Seite 30

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Im Spiel kommen Sie über ein einheitliches Menü an sämtliche Tabellen und Bildschirm-Darstellungen. Sie rufen es auf, indem Sie den Mauszeiger für einen Moment an den rechten Bildrand bewegen. Dann wird das Menü herausgefahren.



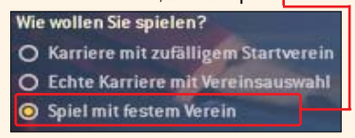
Jetzt können Sie per Mausklick den gewünschten Bereich wählen. Alles, was mit dem Team zu tun hat, ist grün, Transfers sind orangefarben, die Finanzen blau, Tabellen und Optionen violett gekennzeichnet.

Einen Trainer „kreieren"

1 Starten Sie den „Fußball Manager 2003", wie gewohnt.

2 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Neues Spiel starten**.

3 Jetzt können Sie den Spielmodus wählen. Klicken Sie die gewünschte Art der Karriere an, zum Beispiel



Zu Beginn ist sicher der Start mit einem festen Verein sinnvoll, weil Sie sich mit Ihrem Lieblingsverein am besten auskennen. Da die Spieler ihren realen Vorbildern abgeschaut sind, haben Sie es leichter, wenn Sie die Fähigkeiten der echten Kicker kennen.

4 Wählen Sie jetzt die gewünschte Zahl der Mitspieler aus,

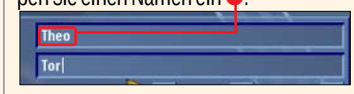


das Land, in dem Sie spielen wollen



und klicken Sie dann auf **Weiter**. Jetzt müssen Sie einen Moment warten, bis alle Teams geladen sind. Je nach Computer dauert dies nur einige Sekunden oder auch eine halbe Minute.

5 Nun will das Spiel diverse Angaben zur Person von Ihnen wissen. Die Namen und Daten, die Sie eintippen, werden im Spielverlauf in Zeitungsartikeln und für Zufallsereignisse verwendet. Tippen Sie einen Namen ein



6 Um ein Porträt auszuwählen, klicken Sie auf **Achim**. Wählen Sie dann ein Bild aus

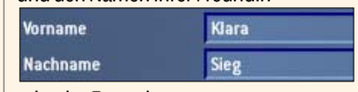


und klicken Sie auf **OK**.

7 Jetzt können Sie Ihren Familienstand angeben

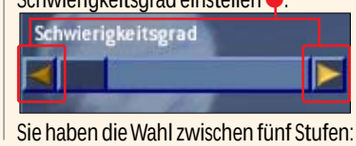


und den Namen Ihrer Freundin



oder des Freundes.

8 Dann müssen Sie per Klick auf die gelben Pfeile links und rechts den Schwierigkeitsgrad einstellen



Sie haben die Wahl zwischen fünf Stufen: 1. **Laie** 2. **Amateur** 3. **Profi** 4. **Champion** oder 5. **Fußballgott**. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto aggressiver verhalten sich Ihre Kontrahenten auf dem Transfermarkt, Ihre Spieler ermüden schneller, und die gegnerischen Mannschaften spielen besser.

Für jeden Schwierigkeitsgrad können Sie jetzt das Startkapital auswählen



In der Einstellung „Laie" haben Sie die Wahl zwischen 10 Millionen Euro Schulden und 25 Millionen Euro Guthaben. Bei „Fußballgott" können Sie nur zwischen 10 Millionen Schulden und 500 000 Euro Guthaben wählen. Am Anfang ist es natürlich leichter, mit mehr Kapital zu starten, weil Sie dann starke Spieler kaufen können. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Weiter**.

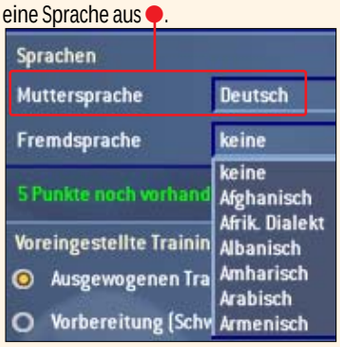
9 Sie können Ihrer Spielfigur jetzt Fähigkeiten verpassen. Es sind bereits alle möglichen Punkte verteilt, Sie müssen an einer Stelle Punkte abziehen, wenn Sie anderswo mehr davon geben wollen. Klicken Sie dazu auf die Pfeile hinter den Eigenschaften



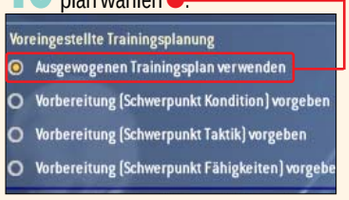
Wenn Sie eine Fremdsprache beherrschen wollen, was beim Training mit ausländischen Spielern und bei Vertragsverhandlungen nützlich sein kann, dann vergeben Sie bei den Eigenschaften insgesamt fünf Punkte weniger und wählen

Einen Trainer „kreieren" | Fortsetzung

eine Sprache aus ●.



10 Jetzt können Sie einen Trainingsplan wählen ●.

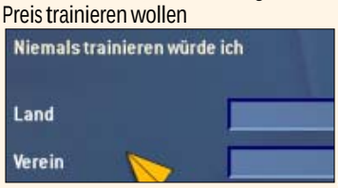


Zu Beginn ist der ausgewogene Plan die beste Lösung.

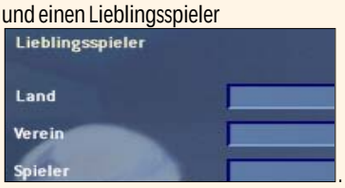
11 Geben Sie anschließend Ihren Lieblingsverein an



, dann den Verein, den Sie um gar keinen Preis trainieren wollen



, und einen Lieblingsspieler



. Wenn Sie möchten, können Sie auch alle Felder frei lassen. Klicken Sie im Anschluss auf Weiter.

12 Jetzt legen Sie fest, welche Arbeit Sie übernehmen wollen, und was Sie Ihren Mitarbeitern überlassen:



. Jede Tätigkeit mit einem gelb markierten Feld wird einem vom PC gesteuerten Angestellten übetragen. Zu Beginn sollten Sie nur die Aufstellung und die Transfers überwachen. Wenn Sie sich mehr zutrauen, können Sie jederzeit auch andere Arbeiten übernehmen. Klicken Sie dann auf Weiter.

13 Jetzt müssen Sie den Verein angeben, den Sie managen wollen ●.



14 Klicken Sie danach auf OK, um die „Trainer-Werdung" abzuschließen. Und dann kann's losgehen!

Klicken Sie einfach auf den Namen Ihres Wunschclubs. Dann folgt ein erneuter Klick auf Weiter.

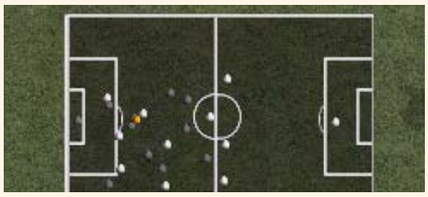
Spieler während „Fernseh"-Darstellung steuern

Wenn Sie in der Spieltagsansicht auf Ganzes Spiel zeigen klicken, wird das Spiel wie im Fernsehen dargestellt. Als Manager können Sie, wie in der Realität, zwar nicht viel machen, einige Einflussmöglichkeiten haben Sie während der Spielszenen aber doch. Was Sie vom Spielfeldrand aus unternehmen können, wird Ihnen vor der Partie gezeigt ●, aber nur für einige Sekunden.





1 Per Druck auf Esc rufen Sie ein Menü auf, in dem Sie per Klick auf Ihr Team Spieler auswechseln.



2 Nach einem Druck auf 9 wird am unteren Bildrand ein „Radarbild" des Spiels gezeigt.

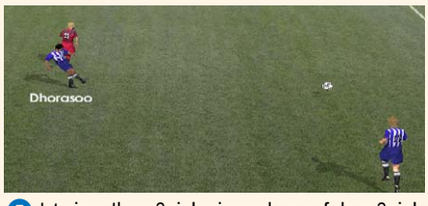




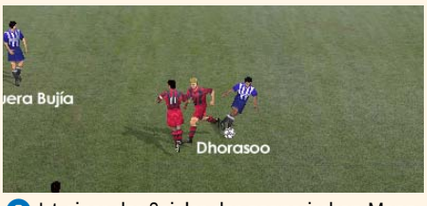
3 Mit F11 machen Sie die Spielernummern sichtbar, mit erneutem Druck die Namen der Kicker.



4 Ist einer Ihrer Spieler vor dem gegnerischen Tor in Ballbesitz, so schießt er nach Druck auf D.

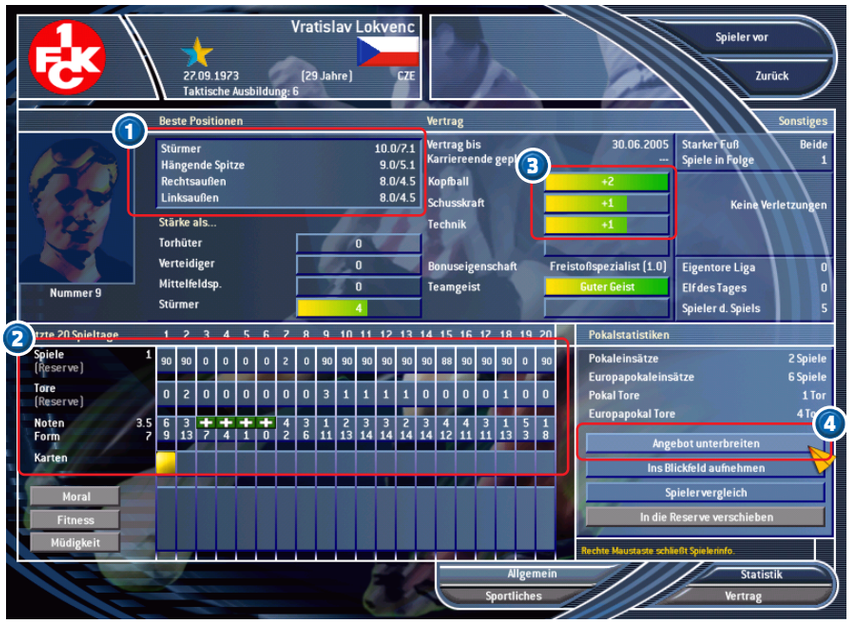


5 Ist einer Ihrer Spieler irgendwo auf dem Spielfeld in Ballbesitz, so spielt er einen Pass, wenn Sie die Taste S drücken.



6 Ist einer der Spieler der gegnerischen Mannschaft in Ballbesitz und ein Mann aus Ihrem Team in der Nähe, so grätscht der bei Druck auf D rein.

Einen Spieler kaufen



1. Der Spielerbildschirm

Wenn Sie an einer beliebigen Stelle im Spiel mit der *rechten* Maustaste auf einen Spielernamen klicken, beispielsweise Lokvenc, Vratislav, erscheint der Spielerbildschirm. Dort können Sie vor einem Angebot für diesen Mann wichtige Daten ablesen.

1 Beste Positionen: Hier sehen Sie, auf welchen Positionen der Spieler am besten agiert. Je höher der Punktwert hinter der Position ist, desto besser. Gute Werte sind 9,5 und mehr, schlechte 6 und weniger.

2 Spieltags-Statistik: Hier sehen Sie, wie sich der Mann an welchen Spieltagen bewährt hat, ob er verletzt war, wie viele Tore er erzielen konnte und ob er Verwarnungen erhalten hat.

2 Stärken: Hier sind seine besonderen Stärken aufgelistet.

4 Angebot machen: Wenn Sie interessiert sind, können Sie ganz einfach per Klick auf Angebot unterbreiten die Verhandlungen starten.

2. Ablöse-Verhandlungen

Wenn Sie ein Angebot gemacht haben, sollen Sie angeben, ob Sie mit dem Verein oder dem Spieler direkt verhandeln wollen. Da viele Spieler Ablöse kosten, sollten Sie zuerst mit dem Verein reden. Klicken Sie auf Verein, um über die Ablösesumme zu sprechen.

1 Termin: Tragen Sie hier per Mausklick und Tastatureingabe den Wunschtermin des Wechsels ein.

2 Ablöse: Hier können Sie die Ablösesumme per Klick auf die gelben Pfeile einstellen. Die Summe richtet sich danach, wie viel Sie zahlen wollen oder können. Entscheiden Sie sich für die Forderung des Vereins, also das Maximum, dann ist Ihnen die Zustimmung ziemlich sicher. Liegen Sie darunter, so kommt es auf Ihr Verhandlungsgeschick an.

3 Zusätzliche Ablöse: Um Ihr Angebot zu verbessern, können Sie dem Verein eine zusätzliche Ablösezahlung anbieten.

4 Fertig: Klicken Sie auf Angebot abgeben, um dem Verein Ihr Angebot zu unterbreiten.



Aufstellung, Taktik und System

1. Die Aufstellung

Vor jedem Spieltag sehen Sie das Aufstellungsmenü, sofern Sie diesen Job nicht einem der elektronischen Kollegen anvertraut haben. Sie können das Menü auch per Klick auf Aufstellung im Hauptmenü aufrufen.

1 Die Spieler: In dieser Liste finden Sie alle verfügbaren Teammitglieder. Spieler in der Startaufstellung sind gelb, Spieler auf der Ersatzbank sind weiß gekennzeichnet. Hinter den Spielernamen sind Fähigkeiten und Formwerte aufgeführt. Sie können Spieler in die Startaufstellung des Teams berufen, indem Sie mit der Maus auf einen Namen klicken, die Maustaste gedrückt halten und dann den Namen auf das Spielfeld ziehen.

2 Die Position: Auf dem Spielfeld gibt es zahlreiche Positionen, auf denen die Spieler agieren können. Welche Position ein Spieler innehat, steht abgekürzt unter dem Namen. Die Zahl dahinter gibt die Stärke des Spielers auf dieser Position an. Sie können die Position ändern (rote Pfeile), indem Sie mit der Maus auf den Namen klicken, die Taste festhalten und den Spieler an eine beliebige Stelle schieben. Dadurch ändert sich der Stärkewert des Spielers.

3 Die Ersatzbank: Hier sind alle Spieler aufgelistet, die gerade auf der Ersatzbank sitzen.



2. Hilfe beim Aufstellen

Wenn Sie im Aufstellungsmenü auf Schnelle Aufstellung klicken, können Sie sich die Mannschaftsaufstellung erleichtern.

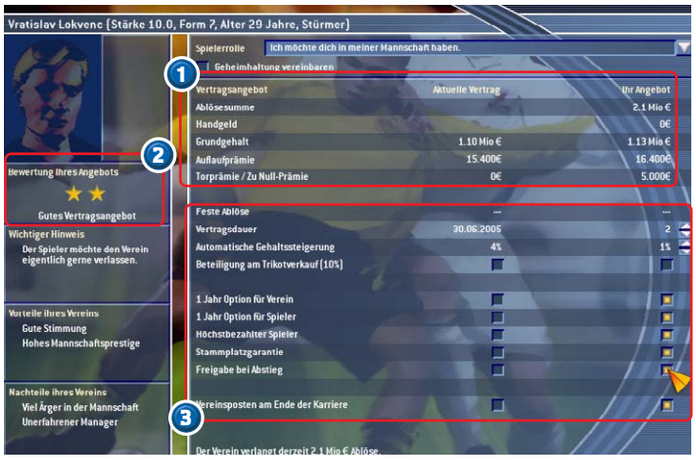
1 Beste Mannschaft: Klicken Sie hier, wird automatisch die beste Aufstellung nach den Stärkewerten der Spieler errechnet. Dabei wird versucht, alle Positionen bestmöglich zu besetzen.

2 Immer/nie aufstellen: Geben Sie hier per Mausklick Spieler an, die immer oder nie in der Startaufstellung sein sollen.

3 Rotation: Um Ihre Spieler vor zu starker Ermüdung zu schützen, können Sie sie „rotieren" lassen. An dieser Stelle können Sie den Mannschaftsteil bestimmen, der rotieren soll, Sie können einen Müdigkeitswert bestimmen, bei dem die Rotation einsetzt, und die Rotation an- und ausschalten.

Um dann zum Spielsystem umzuschalten, klicken Sie oben rechts auf Spielsystem.





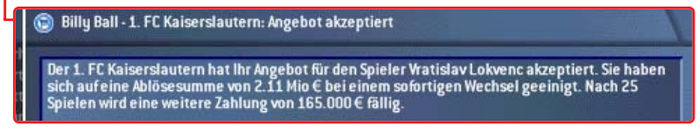
3. Vertrag aushandeln

Im Laufe der Woche kommen zwei Meldungen, ob der Verein Ihr Angebot akzeptiert, und dass die Verhandlungen abgeschlossen sind. Klicken Sie zwei Mal auf OK, um diese Meldungen zu bestätigen. Jetzt muss noch der Vertrag mit dem Spieler verhandelt werden.

1 **Das Gehalt:** Hier stellen Sie das Spielergehalt, ein Handgeld und eine Auflauf- sowie eine Torprämie ein. Klicken Sie mit der Maus auf die Summen, um diese per Tastatureingabe zu ändern.

2 **Bewertung:** Wie gut Ihr Angebot ist, sehen Sie an der Zahl der Sterne. Ein faires Angebot bekommt einen, ein gutes zwei und ein hervorragendes Angebot drei Sterne.

3 **Extras:** Markieren Sie hier Extras, die der Spieler bekommt. Sind Sie fertig, klicken Sie auf Einigung unterz.. Sie erfahren im Lauf der nächsten Woche, ob der Spieler akzeptiert oder nicht.





3. System und Taktik

Genauso wichtig wie die Aufstellung sind Spielsystem und Taktik.

1 **Das System:** Wählen Sie ein Spielsystem per Klick auf einen der kleinen Kreise aus. Beobachten Sie, wie sich bei 2 der Stärkewert Ihres Teams im Vergleich zum Gegner ändert.

2 **Der Vergleich:** Hier sehen Sie die Stärke des Teams und einzelner Spieler im Vergleich zum Gegner.

Klicken Sie im Hauptmenü auf Taktik, dann können Sie die taktische Ausrichtung beeinflussen.

3 **Spielweise:** Stellen Sie die Spielweise von „abwehrend" bis „angreifend" ein.

4 **Mit Ball:** Sollen lange oder kurze Pässe gespielt werden? Das wird hier festgelegt.

4 **Ohne Ball:** Frühes Stören oder hinten alles dicht machen? Das legen Sie in diesem Bereich fest.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fußball Manager 2003 — FORTSETZUNG

Stadion/Eintritt/Umfeld



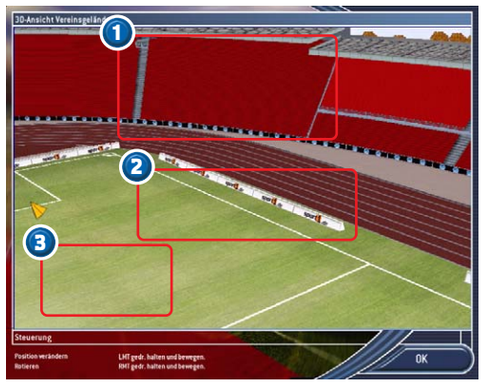
1. Die Eintrittspreise

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Eintritt und Stadion**, um im Stadionmenü Preise für Eintrittskarten festlegen und ändern zu können.

1 Die Fan-Blöcke: Hier können Sie festlegen, wie welche Sitzplätze Ihres Stadions genutzt werden. Gelb sind für Gäste reservierte Plätze, grün Dauerkartenplätze und blau normale Plätze.

2 Die Preise: Sie können für jedes einzelne Spiel Preise und Zuschläge festlegen. Dazu klicken Sie einfach mit der Maus auf das entsprechende Spiel. Erledigte Begegnungen sind grau eingefärbt.

3 Automatische Zuschläge: Legen Sie hier fest, ob es automatische Zuschläge auf die Eintrittspreise gibt, wenn Gegner mit guten Tabellenplätzen zu Heimspielen erwartet werden. Außerdem können Sie die Einnahmen bei vollem Stadion ablesen und Freundschaftsspiele billiger machen.



2. Räumliche Ansicht

Per Klick auf **3D-Grafik** können sie eine räumliche Darstellung des aktuellen Stadions einschalten. Bewegen Sie bei gedrückter linker Maustaste die Maus beliebig hin und her, um sich das Stadion aus allen möglichen Blickwinkeln anzusehen.

1 Die Zuschauerränge: Sie können den Ausbaustand der Zuschauerränge sehen. Große Stadien haben mehrere Etagen von Zuschauerrängen.

2 Die Werbebanden: Für jeden Manager ist es wichtig, zusätzliche Einnahmen durch Werbebanden zu erzielen. Hier können Sie sehen, welche und wie viele Werbebanden Sie momentan an welche Kunden vermietet haben.

3 Der Rasen: Selbst auf die Methode des Rasenmähens haben Sie beim Stadionausbau Einfluss. Dieser Rasen ist im Schachbrettmuster angelegt, es gibt aber etliche weitere Pflegemethoden.

Wollen Sie Ihr Stadion ausbauen, so klicken Sie im Stadionmenü **Ausbauen** an. Es folgt ein langer Dialog, in dem Sie befragt werden, was Sie im Einzelnen ausbauen wollen.

Transferliste/Spieler suchen



1. Die Transferliste aufrufen

Eine der wichtigsten Möglichkeiten, die Stärke Ihres Teams zu verbessern, ist der Einkauf neuer Spieler. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf **Transferliste**.

1 Spieler auf der Transferliste: Hier sehen Sie die Spieler, die von ihren Vereinen auf die Transferliste gesetzt wurden. Das bedeutet, dass diese Spieler, aus welchen Gründen auch immer, zum Verkauf stehen. Oftmals ist es so, dass formschwache oder unzufriedene Spieler verkauft werden sollen. Die Angabe der Spielerstärke auf der Transferliste ist aber mit Vorsicht zu genießen, denn der aussagekräftigere Wert der „tatsächlichen Stärke" ist nicht angegeben. Den erfahren Sie als Manager erst, wenn Sie den Spieler bereits gekauft oder ausgeliehen haben.

2 Spielerkreis eingrenzen: Per Klick auf die Schaltflächen lässt sich der Kreis der gezeigten Spieler auf neue, bisher noch nicht gezeigte eingrenzen. Je weniger Spieler aufgeführt werden, desto übersichtlicher wird die Liste.

3 Feldpositionen und Spielerstärke wählen: Hier können Sie die einzelnen Feldpositionen und die Stärke jener Spieler wählen, die gezeigt werden. Auch dadurch lässt sich die Auswahl eingrenzen, und die Suche wird einfacher.

4 Freie Suche/Suche bei Verein: Es kann jedoch vorkommen, dass sich Ihr Wunschspieler nicht auf der Transferliste befindet, weil sein Verein ihn nicht verkaufen will. Dann können Sie alle Kicker im Spiel in die Suche einbeziehen. Wenn Sie die Schaltfläche **Suche bei Vereinen** anklicken, können Sie sich zu einem bestimmten Verein und dessen Spielern durchklicken und dem Club ein Angebot machen.

Grundsätzlich können Sie jedem Spieler ein Angebot machen, indem Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Namen klicken.

Sie können aber auch nach bestimmten Eigenschaften bei allen 50 000 Spielern suchen, die im gesamten Spiel aktiv sind. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Freie Spielersuche**. Danach sehen Sie das Spielersuche-Bild, in dem Sie Ihre Wünsche für den gesuchten Spieler detailliert angeben können.



3. Das Stadionumfeld ausbauen



Außer dem Stadion selbst können und sollten Sie auch das Stadionumfeld erweitern und modernisieren. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf **Stadionumfeld**. Daraufhin sehen Sie das Stadionumfeld-Menü.

1 **Gebäude wählen:** Jedes Gebäude, das Sie errichten, kostet Geld, bringt aber auch Vorteile für Ihren Verein. Ziehen Sie beispielsweise ein Fanzentrum hoch, so steigt damit der Fanartikelumsatz um 10 Prozent, und mit ihm auch Ihre Einnahmen. Klicken Sie auf **Ausbau**, um mit den Bauvorhaben zu beginnen.

1 **Die Vorteile:** Im darauf folgenden Bild werden die Vorteile des Gebäudes gezeigt. Klicken Sie auf **Kaufen**, um es zu bauen.

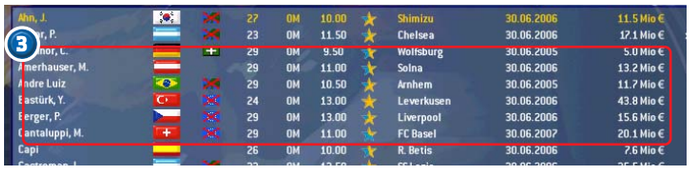


2. Die freie Spielersuche

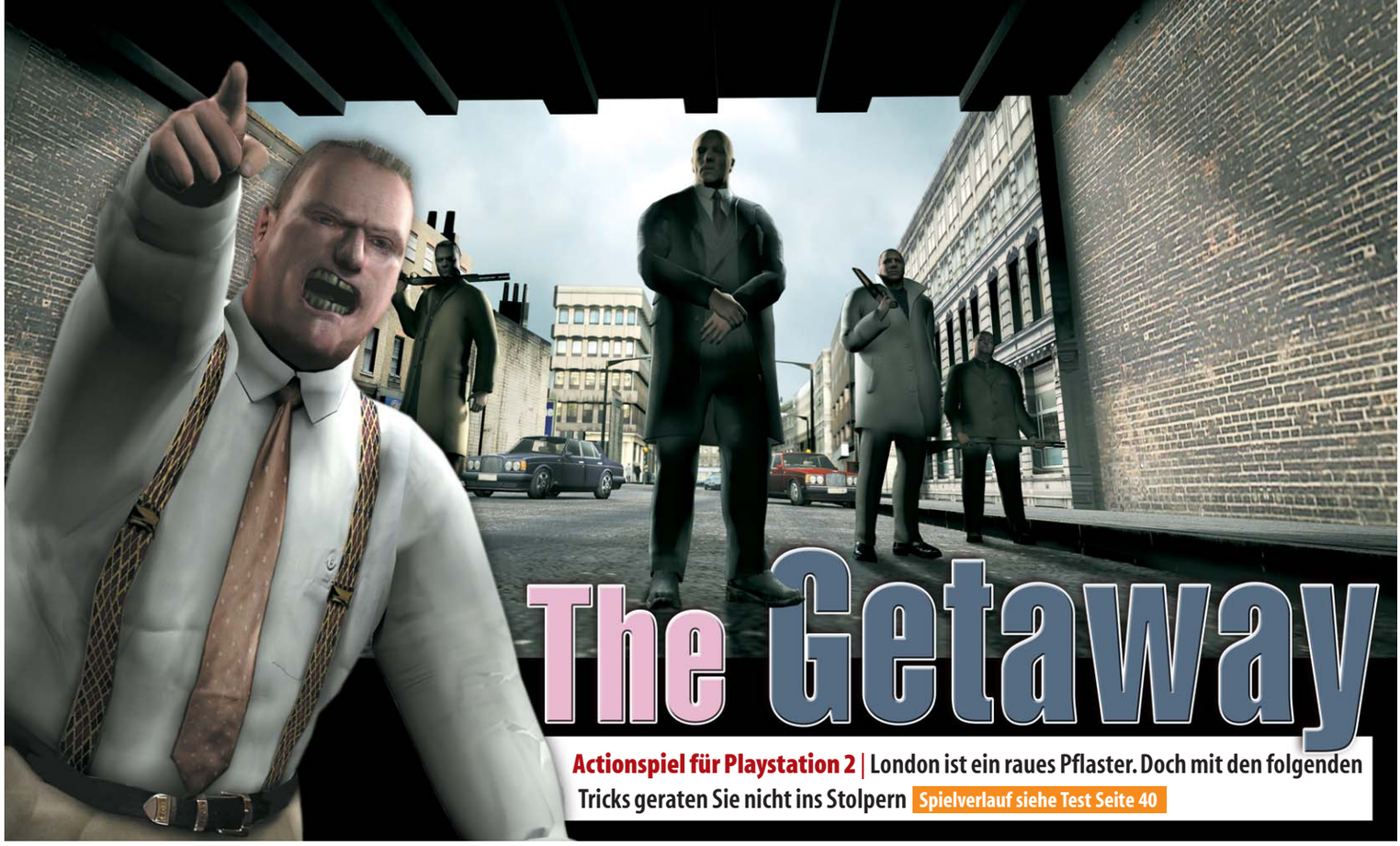
1 **Stärke und Alter:** Klicken Sie auf die Pfeile unten links an den Balken, um einen Stärke- und einen Altersbereich für den gesuchten Spieler anzugeben.

2 **Position:** Klicken Sie auf eine Position auf dem Spielfeld, um die Ideal-Position des gewünschten Spielers zu wählen. Klicken Sie dann auf **Suchen**, um die Suche zu starten.

3 **Position:** In der folgenden Liste werden alle zu Ihren Suchkriterien passenden Spieler gezeigt. Per Klick auf einen Listenkopf können Sie die Liste anhand dieser Kategorie sortieren.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



The Getaway

Actionspiel für Playstation 2 | London ist ein raues Pflaster. Doch mit den folgenden Tricks geraten Sie nicht ins Stolpern Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegungen

Gehen



Drücken Sie den Mini-Steuerknüppel (Ministick) nach vorne, bewegt sich Ihre Spielfigur in die gewünschte Richtung.

Fahren



Achten Sie auf die Blinker, wenn Sie in einem Auto sitzen. Die zeigen den richtigen Weg zum Zielort an.

Aus-/Einsteigen



Stellen sie Mark einfach vor das Auto, das er benutzen soll, und drücken Sie die ●-Taste. Mark steigt ein.

Die Waffe ziehen



Per ▲-Taste ziehen Sie die Waffe(n) aus der Tasche. Hat Mark zwei dabei, so kann er beidhändig feuern.

Mit der Waffe zielen



Drücken Sie die **R1**-Taste, so nimmt Mark das nächstgelegene Ziel aufs Korn. Drücken Sie erneut, wechselt das Ziel.

Mit der Waffe schießen



Wenn ein Ziel anvisiert ist, drücken Sie die ■-Taste, um einen Schuss aus dem Magazin abzufeuern.

Aus der Deckung schießen



Wenn Mark an der Wand steht, drücken Sie die ■-Taste, damit er ungezielt in den Raum schießt. Oft sehr wirksam!

An die Wand stellen



In der Nähe einer Wand drücken Sie die ✕-Taste, damit Mark sich anlehnt. Jetzt kann er den Raum in Ruhe beobachten.

In Deckung gehen



Drücken Sie die ✕-Taste, wenn Mark neben einer Kiste steht, so taucht er umgehend dahinter ab.

Gesundheit



Da das Spiel „The Getaway" auf jegliche Bildschirmanzeigen verzichtet, müssen Sie Mark Hammonds Gesundheit genau im Auge behalten. Zu Beginn des Spiels sieht er noch rosig und frisch aus. Aber schon nach kurzer Zeit gerät er in wilde Feuergefechte, die kräftig an seiner Gesundheit zehren. Marks Gesicht wird dann blutig, und er fängt an zu keuchen. Ist er stark verletzt, kann er sich nur noch humpelnd durch die Spielszenerie bewegen und ist für seine Gegner ein leichtes Ziel. Sie können seinen Gesundheitszustand allerdings verbessern: Veranlassen Sie Mark einfach per ✕-Taste, sich ein paar Minuten an eine Wand zu lehnen. Das hilft!



Spieleinstieg



1 Am helllichten Tag wird Mark Hammonds Frau von drei Gangstern überwältigt, sein Sohn entführt. Dann flüchtet das üble Trio in Richtung Industrieviertel.



2 Mark verliert keine Zeit, fährt den Kidnappern sofort nach. Für seine Frau kam jede Hilfe zu spät, also setzt er alles daran, seinen geliebten Sohn zu retten.



3 Nach kurzer Fahrt findet er das Auto der Gangster in einer Seitenstraße vor einem Lagerhaus. Er hält an und macht sich vorsichtig auf den Weg zum Eingang.



4 Nachdem er die Wache an der Tür überwältigt hat, wagt Mark sich auf den Vorplatz des Lagerhauses. Doch hier erwartet ihn ein ganzes Empfangskommitee.



5 Zuerst nimmt er die explosiven Fässer an der linken Seite des Platzes unter Beschuss. Die Explosion erwischt vier Angreifer, und Mark hat erst einmal Ruhe.



6 Neben der Tür lehnt er sich an die Wand und verschnauft ein bisschen. Dann pirscht er sich in die große Lagerhalle, in der noch ein paar Gegner lauern.



7 Die Kiste bietet optimalen Schutz vor den Kugeln der Angreifer. Mark schießt aus der Deckung. Als keiner mehr angreift, wagt er sich vorsichtig aus der Deckung.



8 An der nächsten Ecke wartet Mark noch ein paar Sekunden hinter einer Palette Dosen, bis die Luft rein scheint. Dann geht er rechts an den Paletten vorbei.



9 Linkerhand findet Mark einen dunklen Durchgang. Trotz der drohenden Gefahr geht er ohne zu zögern durch und die Treppen dahinter abwärts.



10 Am Fuß der Treppe muss sich Mark nur noch mit einem einzelnen Gangster herumschlagen. Dann geht er durch die Tür im Hintergrund.



11 Mark steht im Büro der Entführer. Doch das ging alles viel zu glatt – eine Falle! Es folgt ein langer Zwischenfilm, dann wird Mark k. o. geschlagen.



12 Am nächsten Morgen weckt ihn das Klingeln eines Handys. Der Gangsterboss hat einen Auftrag für ihn. Also schnell an die Arbeit.



13 Mit dem Range Rover fährt Mark zu seinem ersten widerlichen Einsatz. Er soll in einer Bar in Soho alle seine Freunde töten und das Lokal in Brand stecken.



14 Doch bald versperrt eine Polizeisperre ihm den Weg. Mark fährt einfach eine andere Route und folgt dann wieder dem Blinker zum Zielort.



15 Am Ziel angekommen, sondiert Mark die Lage. Der Türsteher passt gerade nicht auf, und die Polizei ist auch nirgends zu sehen. Also kann's losgehen.

The Getaway — FORTSETZUNG



16 Mit einem gezielten Schuss wird der Türsteher außer Gefecht gesetzt. Dann geht Mark in die Bar und eröffnet sofort das Feuer.



17 Kurz hinter dem Eingang nutzt Mark eine Durchreiche als Kugelschutz. Natürlich zielt er nicht auf seine Freunde, sondern nur auf böse Buben.



18 Und überhaupt achtet Mark darauf, dass keiner zu Schaden kommt, der keine Waffe trägt. Er lässt zwei Unschuldige passieren und wendet sich zur Treppe.



19 Oben an der Treppe warten noch ein paar üble Burschen auf Mark. Er wartet noch eine Minute ab, und schleicht sich dann langsam die Treppe hinauf.



20 Auf halbem Weg hört Mark schon Schüsse im oberen Teil der Bar. Er läuft schnell bis zum Ende der Treppe und geht in Deckung.



21 Aus dem Versteck heraus hat Mark mit seinen Gegnern leichtes Spiel. Sobald der letzte Widersacher besiegt ist, geht Mark in den Raum.



22 Er findet eine Schrotflinte und hört das Knistern eines Feuers. Jetzt muss er den Laden so schnell wie möglich durch den Vordereingang verlassen.



23 Kurz nachdem er das Fluchtauto bestiegen hat, klingelt auch schon wieder sein Handy. Er weiß natürlich sofort, wer dran ist: sein Peiniger Charlie Jolson.



24 Der alte Glatzkopf hat neue Teufeleien mit Mark vor: Der soll zu einer Kunstausstellung fahren und eine Statue aus dem Keller des Hauses stehlen.



25 Und schon sitzt Mark am Steuer seines neuen Wagens. Er kennt den Weg zur Kunstgalerie nur zu gut: Dort ist das Quartier der chinesischen Mafia.



26 Auf dem Weg dorthin bekommt Mark Ärger mit ein paar übel gelaunten Verkehrsteilnehmern. Doch die drängt er einfach in den Gegenverkehr ab.



27 Nach aufreibender Fahrt erreicht Mark endlich die Kunstgalerie, aus deren Keller er die Statue für Gangsterboss Charlie Jolson stehlen soll.



28 Ohne Waffe in der Hand betritt Mark die Kunstausstellung und wendet sich, nachdem er freundlich begrüßt wurde, nach links.



29 Er geht an der roten Skulptur in der Mitte des Raums vorbei, um den ganzen Saal von der anderen Seite aus im Blick zu haben.



30 Sobald Mark den Raum überblickt, zögert er keine Sekunde und eröffnet das Feuer auf die pöbelnden Jungs, die die Treppe bewachen.



31 Drei Gegner stürmen aus dem hinteren Teil des Raumes auf Mark zu. Auch mit denen wird er aber ohne größere Schwierigkeiten fertig.



32 Dann dreht er sich nach rechts und nimmt die Treppe, die in den ersten Stock der Galerie führt. Oben warten weitere Widersacher auf den Eindringling.



33 Mark drückt sich an der Wand lang und beobachtet den nächsten Raum genau. Zwei Gegner muss er überwinden, dann betritt er den Raum.



34 Aus dem anschließenden Saal strömen neue Gegner, mit denen Mark sich auseinandersetzen muss. Hier sind schnelle Reaktionen gefragt.



35 Da waren's nur noch zwei, die Mark im hinteren Teil des Raumes auflauern. Und wieder lässt der Held unbeteiligten Zeitgenossen die Chance zur Flucht.



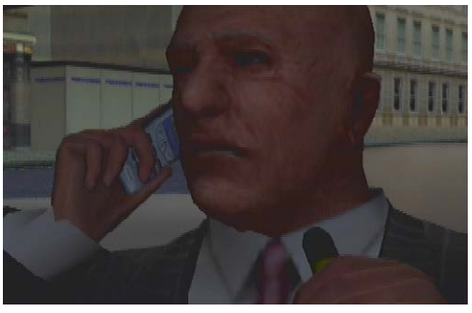
36 Am Ende dieses Raums führt eine Treppe zurück ins Erdgeschoss. Mark gelangt auf diesem Weg in einen Bereich, den er vorher nicht betreten konnte.



37 Auch hier muss er die Umgebung genau sondieren, bevor er sich weiter nach vorne wagt. Links neben der Treppe führt eine weitere Treppe nach unten.



38 Als Mark den Raum betritt, aus dem die Kellertreppe abwärts führt, stürmt ihm ein Feind entgegen. Kurzer Kampf, dann geht's weiter nach unten.



39 Da klingelt auch schon wieder das Handy: Charlie wird langsam ungeduldig und fragt sich, wo seine Statue bleibt. Er will sich mit Mark treffen.



40 Als ob der momentan nichts Besseres zu tun hätte: Nun hat er nur noch wenig Zeit, um die Statue zu klauen, und nimmt allen Mut zusammen.



41 Hinter der nächsten Ecke wartet der letzte „Museumswächter" mit einem Schrotgewehr. Das wird sicher gleich Mark gehören.



42 Im Heizungskeller geht Mark den Gang entlang und wendet sich dann nach rechts. Nach etwa zehn Metern ist der Gang zu Ende.



43 Oben auf einem Stapel Kisten findet Mark die Statue, die Charlie haben will. Er nimmt sie an sich und verlässt die Ausstellung, so schnell er kann.



44 Vor der Galerie schnappt er sich den nächstbesten Wagen und macht sich auf den Weg zu seinem Auftraggeber. Die Zeit sitzt ihm im Nacken.



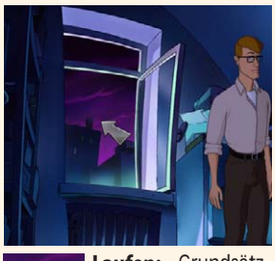
45 Und wieder klingelt das Handy. Sollte Mark den Zeitrahmen überzogen haben? Hängt das Leben seines Sohnes immer noch am seidenen Faden?



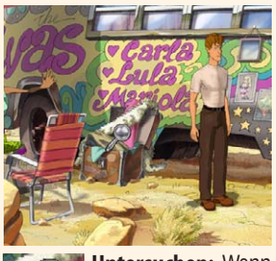
Abenteuerspiel für PC | **Als Brian Basco haben Sie es in diesem Spiel nicht gerade leicht: Durch Zufall gelangen Sie in den Besitz eines mysteriösen Kruzifixes, hinter dem auch die Mafia her ist. Lüften Sie das Geheimnis um das antike Stück** Spielverlauf siehe Test Seite 38

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

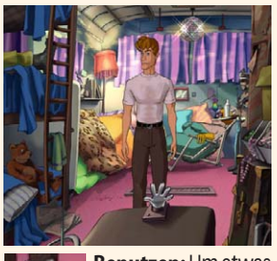
Bedienung



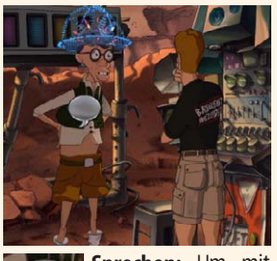
Laufen: Grundsätzlich gilt: Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm, und Brian begibt sich dorthin. Nimmt der Mauszeiger die Gestalt eines Pfeils an, so führt der Weg in einen anderen Raum.



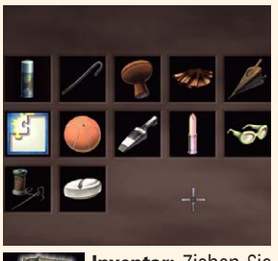
Untersuchen: Wenn Sie etwas genau untersuchen können, wird der Mauszeiger zur Lupe. Klicken Sie dann einfach mit der linken Maustaste, und Brian wirft einen prüfenden Blick auf den Gegenstand.



Benutzen: Um etwas zu benutzen oder zu nehmen, ziehen Sie den Mauszeiger darauf und klicken mit der *rechten* Maustaste, bis das Hand-Symbol erscheint. Klicken Sie dann noch einmal mit der linken Maustaste.



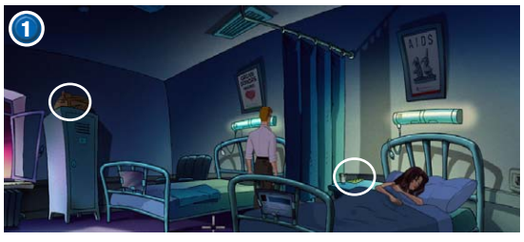
Sprechen: Um mit jemandem zu sprechen, ziehen Sie den Mauszeiger auf die Person. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste, bis die Sprechblase zu sehen ist. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste.



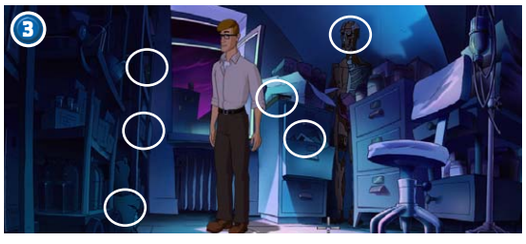
Inventar: Ziehen Sie den Mauszeiger ganz nach oben, und klicken Sie auf die Papiertüte. So rufen Sie das Inventar auf, in dem Sie alle Gegenstände untersuchen, kombinieren oder in die Hand nehmen können.

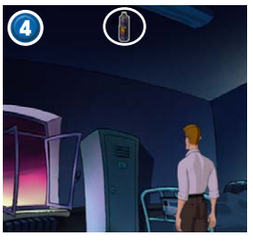
SPIELTIPPS

Auftrag 1: Weck mich, bevor ich sterbe





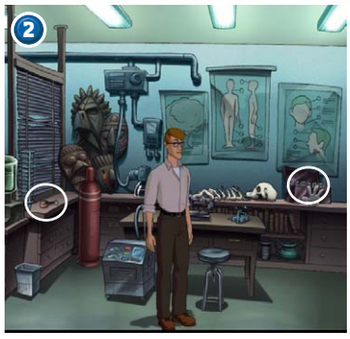




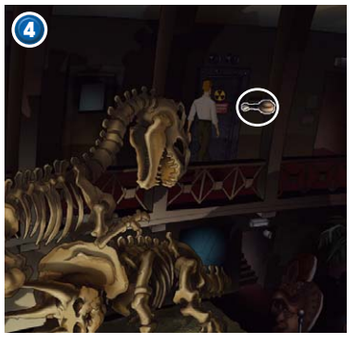
Nehmen Sie im Krankenhaus die Tasche vom Schrank, die Decke vom Bett und den Becher sowie die Tabletten vom Nachtkästchen (1). Studieren Sie den Lageplan an der Badezimmertür. Aus dem Badezimmer holen Sie danach den Stift aus dem Mülleimer und die Flasche (2). Steigen Sie nun aus dem Fenster. In der Kammer schnappen Sie sich das Blatt Papier, den Kopf des Anatomie-Modells, eine Spritze aus dem Spritzenkarton, das Buch, die Spraydose und zwei Kopfkissen (3). Achtung: Die Gegenstände sind kaum zu erkennen. Zurück im Krankenzimmer, füllen Sie die Spritze mit Alkohol und benutzen sie mit dem Stift. Beschreiben Sie damit das leere Krankenblatt, und tauschen Sie es gegen Ginas Krankenblatt aus. Schauen Sie nun zwei Mal nacheinander in Ginas Tasche. Sie entdecken eine Perücke, die Sie dem Plastikkopf aufsetzen. Den legen Sie nun ins leere Bett. Stecken Sie abschließend Ginas Krankenblatt in den Halter am Fußende des Bettes (4), und verduften Sie ins Badezimmer. Sobald die Gangster verschwunden sind, untersuchen Sie die Tablettenpackung und schlagen nach, was in dem Buch darüber steht. Danach benutzen Sie die Spraydose mit der Sprinkleranlage. Gina wacht auf, und Sie können gemeinsam abhauen.

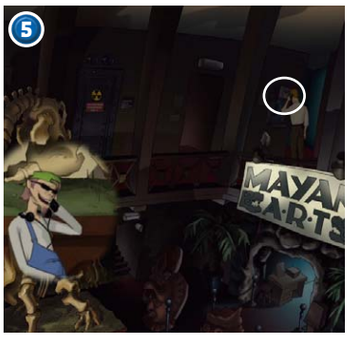
Auftrag 2: Das seltsame Kruzifix





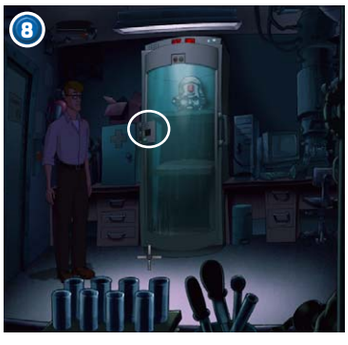


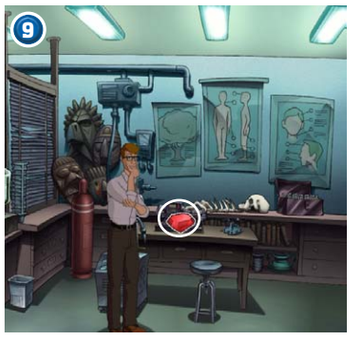


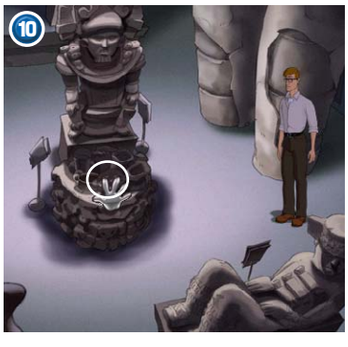


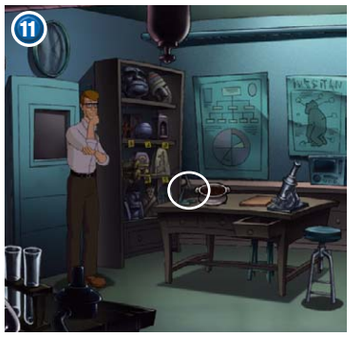












Tauschen Sie das Kruzifix gegen eines der Objekte im Regal links von Dr. Olivaw (1). Nehmen Sie danach den Pinsel und einen farblosen Lack aus dem Musterkoffer rechts im Raum (2). Gehen Sie ins Erdgeschoss, und unterhalten Sie sich kurz mit Willy (3). Schauen Sie sich daraufhin kurz im Museum um, bis Willy wieder am Platz ist. Gehen Sie danach ins Obergeschoss, und bestreichen Sie das dortige Codeschloss mit dem Lack. Jetzt rufen Sie Willy mit dem Münztelefon (4) an. Warten Sie wieder in einem anderen Raum, bis Willy verschwunden ist. Benutzen Sie nun den Pinsel mit dem Codeschloss (5), und tippen Sie die richtige Kombination ein. Sie lautet 8137 (6). Ein Druck auf ENTER öffnet die Tür. Im Labor schnappen Sie sich die Schöpfkelle ganz rechts (7) und das Goldobjekt neben der Eingangstür. Versuchen Sie noch, die Glaskammer (8) zu öffnen, indem Sie den Schalter drücken. Weil das nicht klappt, gehen Sie zurück in Clives Büro, um dort die Bücher vom Schreibtisch zu nehmen. Darunter entdecken Sie ein Schlüsselloch, in das Sie den Aztekenschlüssel stecken. Nehmen Sie das Diktiergerät aus dem Fach, und schließen Sie dieses wieder. Mit dem Diktiergerät zeichnen Sie die Stimme von Dr. Olivaw auf. Mit der Aufzeichnung versuchen Sie nun, die Spracherkennung der Glaskammertür zu überlisten. Da die Batterie versagt, legen Sie sie in die Schöpfkelle und tunken das Ganze in die Gasflasche ganz rechts im Raum. Nun müssen Sie die Batterie wieder ins Diktiergerät legen und damit die Kammer öffnen. Jetzt können Sie die Maya-Maske nehmen. Entfernen Sie den Rubin aus der Maske. Als Hebel benutzen Sie das Maya-Artefakt aus Dr. Olivaws Regal. Gehen Sie nun zurück in Ihr Büro. Legen Sie dort den Rubin in den Laser (9). Schließlich sollen Sie der Wissenschaftlerin einen Kaffee besorgen. Leider müssen Sie feststellen, dass der Automat im ersten Stock leer ist. Also versuchen Sie Willy davon zu überzeugen, dass er neuen Kaffee besorgt. Weil er das nicht tut, gehen Sie nach rechts in die Ausstellung und finden dort Kaffeebohnen (10), die Sie zu Willy bringen. Der will, dass Sie die Bohnen mahlen. Das erledigen Sie mit dem Elektroschleifer im Obergeschoss (11). Weil Willy mit dem Ergebnis ebenfalls nicht zufrieden ist, fischen Sie oben eine alte Kaffeepackung aus dem Papierkorb und füllen das Bohnenpulver hinein. Jetzt füllt Willy die Maschine auf. Endlich können Sie den Automaten benutzen und Dr. Olivaw mit einem Becher Kaffee beglücken. Anschließend gehen Sie mit dem restaurierten Kruzifix ins Labor. Der Rest der Handlung läuft automatisch ab, und der zweite Auftrag ist damit überstanden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Red Faction[2] 2 für PS 2

[2] sprich: „Redd Fäkschen"

Falls Sie etwas Unterstützung im Klassenkampf gegen einen korrupten Diktator brauchen, probieren Sie folgende Tricks aus

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt, und warten Sie, bis der Hauptmenü-Bildschirm zu sehen ist.



2 Drücken Sie so oft ↑ oder ↓, bis der Eintrag



markiert ist, und drücken Sie die ✕-Taste.

3 Daraufhin sehen Sie den „Extras"-Bildschirm.

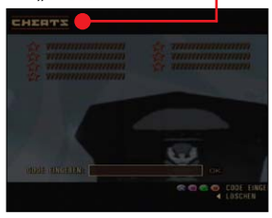


Drücken Sie so oft ↑ oder ↓, bis der Eintrag



markiert ist, und drücken Sie die ✕-Taste.

4 Im daraufhin geöffneten „Cheats"-Bildschirm



geben Sie eine oder beide der im Kasten rechts aufgeführten Tastenfolgen ein. Die gewählte Tastenfolge wird während der Eingabe am unteren Bildrand gezeigt:

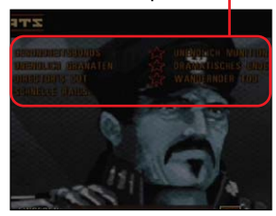


5 Ist die Reihe komplett, dann drücken Sie ➡, um



zu markieren, und bestätigen die Eingabe mit ✕.

6 Ist der erste Trick eingegeben, dann drücken Sie zwei Mal ▲, um das Hauptmenü aufzurufen und eine Spielstufe auszusuchen, wie gewohnt. Einziger Unterschied: Die Stufen-Auswahl ist größer. Nach Eingabe der unteren Kombination sehen Sie in der oberen Bildhälfte mehrere Cheat-Optionen.



Um eine davon zu aktivieren, drücken Sie so oft ↑ und ➡ oder ⬅, bis der gewünschte Cheat markiert ist, zum Beispiel



Drücken Sie ✕, und der größere Stern vor dem markierten Cheat wird rot ausgefüllt:



7 Drücken Sie zwei Mal ▲, um das Hauptmenü aufzurufen und ein Spiel zu beginnen, wie gewohnt.

8 Möchten Sie nun einen Cheat im laufenden Spiel ein- oder ausschalten, drücken Sie **Select**.

9 Daraufhin wird ein weiterer Bildschirm geöffnet.



Drücken Sie so oft die Taste ↑ oder ↓, bis der Eintrag



markiert ist, und dann ✕.

10 Im folgenden „Cheats"-Menü markieren und aktivieren Sie, wie in den Schritten 6 und 7 gezeigt, die gewünschten Cheats. Bereits zuvor eingeschaltete Tricks werden auf diese Weise abgeschaltet.

Eingabe	Wirkung
●, ■, ✕, ▲, ■, ●, ✕, ✕	Sie können jede Spielstufe wählen.
■, ●, ▲, ●, ■, ✕, ▲, ✕	Sie haben Zugriff auf alle Cheats.



Ballern ohne Nachschubprobleme: Die Munition geht nie mehr aus.

Die Hard Vendetta[3] für Gamecube

[3] sprich: „Dai Hard Wendetta"

John McLane mischt nun auch im Gamecube-Spiel die sündige Unterwelt von Los Angeles mächtig auf. Mit diesen Tricks machen Sie ihm den harten Job etwas leichter

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und warten Sie, bis das Hauptmenü zu sehen ist.



2 Geben Sie eine oder mehrere der unten aufgeführten Tastenfolgen ein. Stimmt alles, so sehen Sie in der unteren Bildhälfte eine bestätigende Einblendung, etwa



Das war's auch schon.

3 Beginnen Sie nun einen Einsatz, wie gewohnt.



Mit Durchschlag: explodierende Kugeln.

Eingabe	Wirkung
X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z	Freie Wahl der Spielstufe.
L, R, Z, Y, B	Kugeln explodieren beim Auftreffen.
L, R, L, R, L, R, L, R	Ihre Spielfigur ist unverwundbar.

GTA-Vice City[4] für PS 2

[4] sprich: „Dschi Ti Ä: Wais Ssitti"

Wegen des großen Erfolges noch ein paar Geheim-Tricks für jenes Spiel, das Autofahren zum Mafia-Abenteuer macht

1 Starten Sie das Spiel „GTA-Vice City", wie gewohnt.

2 Sobald das Spielgeschehen beginnt, geben Sie eine der unten aufgeführten Tastenfolgen ein. Haben Sie alles richtig gemacht, so sehen Sie in der linken oberen Bildecke eine Bestätigung, etwa





Mit dem richtigen Cheat wird Ihr Straßenkreuzer zum Motorboot.

Eingabe	Wirkung
R1, R2, L1, X, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆	Sie bekommen volle Rüstung.
R1, R1, ●, R2, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇	Ihr Fahndungs-„Konto" wird gelöscht.
➡, R2, ●, R1, L2, ⬇, L1, R1	Ihr Auto hebt nach einem Anlauf ab.
➡, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2	Das Auto kann auf dem Wasser fahren.
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1	Alle Autos in der Nähe explodieren.

Gothic[4] 2 Version 1.28 für PC

4sprich: „Gossick"

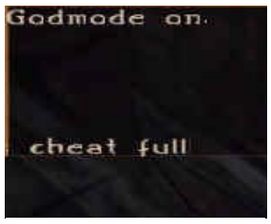
Mit ein paar kleinen Tricks halten Sie allen Angriffen von Dämonen, Räubern und Monstern stand

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spiel die Taste B.

3 Tippen Sie jetzt das Wort MARVIN ein, um die rechts aufgeführten geheimen Tricks aktivieren zu können.

4 Mit einem Druck auf F2 öffnen Sie das Eingabefeld, in das Sie die in der Tabelle aufgeführten Trickbegriffe eintippen können.



Sobald ein Cheat aktiviert wurde, sehen Sie auf dem Bildschirm eine solche Meldung.



Messen Sie sich mit dem eigens hergezauberten Eisgolem.

Eingabetext	Wirkung
CHEAT GOD	Die Spielfigur wird unverwundbar.
CHEAT FULL	Die Spielfigur erhält neue Lebensenergie.
KILL	Sie besiegen den anvisierten Gegner.
GOTO WAYPOINT	Die Spielfigur zum anderen Ort bewegen.
INSERT GOLD	Ein Sack mit 1000 Goldstücken für Sie.
INSERT WOLF	Sie erschaffen einen Wolf.
INSERT ICEGOLEM	Sie erschaffen einen Eisgolem.
INSERT LURKER	Sie erschaffen einen Lurker.

Spyro 2 – Season of Flame[5] für Gameboy Advance

5sprich: „Spairo 2 – Sähsen off Fläim"

Kleiner Drache ganz groß: So wird der Feuerspucker zum Superhelden

1 Starten Sie das Spiel „Spyro 2 – Season of Flame", wie gewohnt.

2 Im Startbildschirm des Gameboy Advance (Bild ganz rechts) drücken Sie nacheinander die folgenden Tasten, damit der Drache Spyro im Spiel auch wirklich keine Leben verliert: ←, →, ←, →, →, →, ↑, ↓, B.

Sie können das Spiel mit einem blauen Drachen starten, wenn Sie diese Tastenfolge drücken, während der Startbildschirm zu sehen ist: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↓, B.



„Falsche Farbe": das Blaue heruntergemogelt.



Das Startbild: Hier können Sie ein wenig tricksen.

FIFA Football[6] 2003 Version 1.0 für PC

6sprich: „Futtbohl"

Bayern ist nicht mehr dabei. Diese Tricks halten wenigstens Sie im Spiel

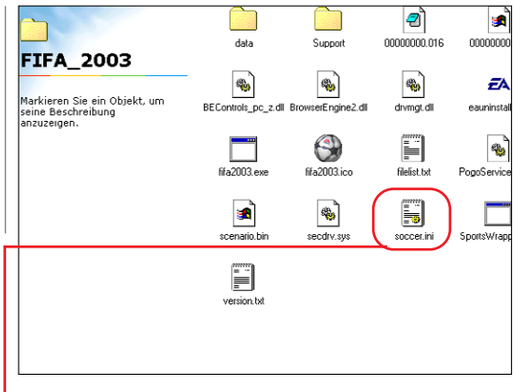
1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf ●.



2 Klicken Sie doppelt auf Explorer.

3 Klicken Sie im linken Bildschirmfenster doppelt auf C:, anschließend doppelt auf Programme, dann doppelt auf EA SPORTS und schließlich doppelt auf FIFA 2003.

4 In diesem Verzeichnis klicken Sie dann, ebenfalls doppelt, auf ●.



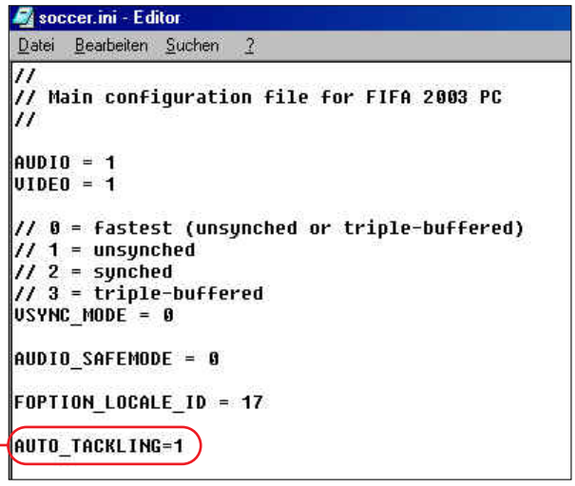
5 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie ganz einfach Manipulationen vornehmen. Klicken Sie einfach ans Ende des Textes und fügen Sie dort neue Zeilen hinzu, wie in diesem Beispiel: ●.

Wie der Text der Zeile lauten muss und welche Wirkung er im Einzelnen erzielt, entnehmen Sie bitte der Tabelle rechts oben in diesem Kasten.

6 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Datei und danach auf Speichern, um die veränderte Datei zu übernehmen. Schließen Sie das Programm Notepad per Klick auf ☒.

7 Legen Sie anschließend die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie dann „FIFA Football 2003".

8 Je nachdem, welche Cheats (also welche Trickbegriffe) Sie eingetippt haben, stehen Ihnen dann verbesserte Spieler, veränderte Spielvarianten oder verschiedene Bildschirmansichten zur Verfügung.



Eingabetext	Wirkung
AUTO_TACKLING=1	Ihre Verteidiger grätschen automatisch.
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1	Ihre Verteidiger grätschen aggressiv.
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1	Sie verfügen jetzt über sehr gute Torhüter.
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1	Alle Mannschaften haben gleiche Spielstärken.
PRACTICE_MODE=1	Der Übungs-Modus wird freigeschaltet.
WINDOWED=1	Das Spiel wird nur in einem kleinen Fenster gestartet.



Klein, aber oho: Das Spiel wird nur in einem Fenster gestartet.

Duke Nukem Advance[1] für Gameboy Advance

[1]sprich: „Djuhk Njuhkem Ädwahnz"

Als Einzelkämpfer hat man es nicht immer leicht. Greifen Sie Duke mit ein paar Tricks unter die Arme

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Schalten Sie ein laufendes Spiel mit **Start** auf Pause.



3 Halten Sie nun **L** gedrückt, und drücken Sie nacheinander ←, ↑, A, ↑, ←, A, **Start**, **Select**.

4 Im daraufhin geöffneten Cheats-Menü können Sie jetzt verschiedene geheime Tricks aktivieren. Mit ↑ und ↓ schalten Sie zwischen den einzelnen Menüpunkten hin und her.



5 Im ersten Menüpunkt „Level" können Sie mit ← und → die gewünschte Spielstufe wählen.

6 Im zweiten Menüpunkt „Unlimited Ammo" setzen Sie mit → die Einstellung auf „ON", um unendlich viel Munition zu erhalten.

7 Auf die gleiche Weise aktivieren Sie den dritten Menüpunkt „God Mode", der die Spielfigur unverwundbar macht, sowie den vierten Menüpunkt „No Clipping", der ihr die Fähigkeit verleiht, durch Wände zu gehen.

8 Um Ihre Spielfiguren mit allen verfügbaren Waffen auszustatten, wählen Sie den unteren Menüpunkt „Full Weapons" an und drücken **A**.

9 Sind alle Einstellungen nach Wunsch, dann schalten Sie mit **B** ins laufende Spiel zurück.



Die Außerirdischen sind ein harter Brocken? Austricksen hilft!

Kelly Slater's Pro Surfer[2] für Playstation 2, Gamecube und Xbox

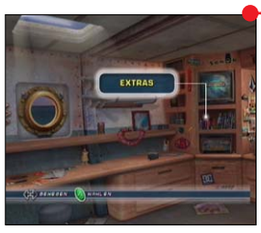
[2]sprich: „Kelli Släiters Pro Söörfer"

Mit einer Welle cooler Tricks machen Sie Ihre Konkurrenz nass – oder setzen sie aufs Trockene

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü „Extras", und drücken Sie **A** (Gamecube und Xbox) beziehungsweise **X** (Playstation 2).

3 Wählen Sie nun den Menüpunkt „Cheats", und drücken Sie wieder **A** oder, für PS 2, **X**.



4 Auf der Handy-Anzeige wählen Sie den Punkt „Enter Code" und drücken wiederum **A** beziehungsweise **X**.

5 Nun können Sie mit dem Steuerkreuz die Ziffern auf dem Handy wechseln und mit **A** beziehungsweise **X** auswählen. Geben Sie auf diese Weise die Nummer **7145558092** ein.

6 Haben Sie alles richtig gemacht, so erscheint auf dem Handy-Bildschirm die Meldung „Cheat freigeschaltet".





Machen Sie mehr aus Ihrem Typ: Mit dem hier beschriebenen Trick können Sie als „Surfreak" oder Tony Hawk auf den Wellen reiten.

7 Drücken Sie solange **B** (Cube, Xbox) oder ▲ (PS 2), bis Sie wieder das Hauptmenü sehen. Nun können Sie alle Spielstufen, Spielfiguren, Anzüge und Boards direkt wählen, außerdem im Optionsmenü eine zusätzliche Kameraperspektive aussuchen.

Beach Spikers[3] für Gamecube

[3]sprich: „Bihtsch Spaikers"

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt **WORLD TOUR** an, und drücken Sie **A**.

3 Anschließend den Menüpunkt **NEW GAME** wählen und wieder **A** drücken.

4 Drücken Sie erneut **A**, um den Namen der Spielerin zu ändern.

5 Mit dem Steuerkreuz können Sie nun die gewünschten Buchstaben markieren und dann mit **A** aussuchen.

6 Geben Sie eines der rechts aufgeführten Passwörter ein, um den beiden Mädels neue Bikini-Modelle anzuziehen.

7 Nach der Eingabe markieren Sie „OK" und drücken **A**. Das Passwort verschwindet, wenn es korrekt eingegeben wurde.

8 Geben Sie dann einen anderen Namen ein, und wählen Sie mit **A** den Menüpunkt „Uniforms" aus.

9 Mit dem Steuerkreuz können Sie nun einen Bikini aussuchen. Die neuen Badeanzüge sind mit „New" markiert.



Eingabetext	Wirkung
DAYTONA	Daytona-Bikini.
FVIPERS	Fighting-Vipers-Bikini.
PHANTA2	Phantasy-Star-Bikini.
OHTORII	Sega-Bikini.
ARAKATA	Space-Channel-5-Bikini.
JUSTICE	Virtua-Cop-Bikini.

Schiene und Straße Version 1.0 für PC

Kontrollieren Sie ein Transportunternehmen, und bauen Sie Verkehrswege für Ihre Züge und Lastwagen. Finanzielle Probleme beseitigen Sie entweder durch rigorose Sparpolitik – oder ganz einfach mit diesem geheimen Trick

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk des Computers ein. Im Anschluss daran starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf den Menüeintrag Neues Spiel, um ein neues Spiel zu starten. Alternativ können Sie selbstverständlich auch eine zuvor abgebrochene Partie vom gespeicherten Spielstand aus fortsetzen. Dazu klicken Sie auf den Eintrag Spiel laden.

3 Beim Start eines neuen Spiels wählen Sie anschließend den Spielmodus aus, zum Beispiel ●.

4 Falls Sie sich für ein „Szenario" entscheiden, wählen Sie die gewünschte Spielkarte, zum Beispiel per Klick auf ●.

5 Nun können Sie im Spiel den geheimen Trick aktivieren. Tippen Sie dazu richricherme ein. Achtung: Der Eingabetext wird nicht gezeigt.

6 Alles richtig getippt? Dann sind Sie um 25 Millionen Euro reicher ●.







Disciples 2 – Dark Prophecy[4] Version 1.3 für PC

Das Imperium, der Bergclan, die lebenden Toten und die Legion der Verdammten kämpfen um die Macht. Da geht's nicht immer fair zu. Helfen Sie Ihrem Glück ein wenig nach

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie anschließend im Hauptmenü auf den Eintrag EINZELSPIELER.

3 Starten Sie dann eine neue Spielrunde, indem Sie auf NEUES SPIEL klicken. Selbstverständlich können Sie auch ein zuvor abgespeichertes Spiel fortsetzen, indem Sie auf SPIEL LADEN klicken.

4 Starten Sie ein neues Spiel, so müssen Sie eine Karte auswählen. Klicken Sie dazu auf einen Eintrag in der Liste, zum Beispiel Den Lucian überqueren. Klicken Sie anschließend auf das Symbol ◆▶.

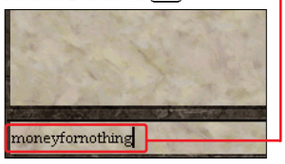
5 Wählen Sie nun ein Volk aus, oder belassen Sie es bei der Voreinstellung. Klicken Sie dann wieder auf ◆▶.

6 Tippen Sie einen Spielernamen ein, und wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad. Natürlich können Sie auch die Voreinstellung übernehmen. Klicken Sie erneut auf ◆▶.

7 Lesen Sie die Einsatzbesprechung, und klicken Sie anschließend auf ✓.

8 Im laufenden Spiel haben Sie jederzeit die Möglichkeit, geheime Tricks zu aktivieren. Drücken Sie dazu erst die Taste ↵.

9 Tippen Sie dann einen der in der nebenstehenden Tabelle aufgeführten Trickbegriffe ein, also zum Beispiel ●, und bestätigen Sie durch erneuten Druck auf ↵.



10 Wenn Sie alles richtig eingetippt haben, gibt's zur Bestätigung eine Meldung, zum Beispiel diese: Pfuschen: moneyfornothing.

11 Klicken Sie anschließend auf ✓, um das Spiel fortzusetzen.

Eingabetext	Wirkung
moneyfornothing	Sie erhalten 9999 Gold und Mana.
borntorun	Ihre Bewegungspunkte werden aufgefüllt.
stairwaytoheaven	Sie steigen um eine Erfahrungsstufe auf.
cometogether	Sie schließen ein Bündnis mit allen Nationen.
givepeaceachance	Sie schließen Frieden mit allen Nationen.
badtothebone	Sie erklären allen Nationen den Krieg.
herecomesthesun	Die gesamte Spielkarte aufdecken.
paintitblack	Ungesehene Stellen auf der Spielkarte wieder verdecken.
wearethechampions	Aktuelle Spielstufe gewinnen.
loser	Aktuelle Spielstufe verlieren.

[4] sprich: „Diß-aipels 2 – Dark Proffitsy"

Powerslide[5] Version 1.00 für PC

In diesem Spiel sausen Sie überall entlang, nur nicht auf der Straße. Die wilden Verfolgungsjagden können fair entschieden werden – oder durch gezielten Einsatz „fauler" Tricks

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü Einzelspieler.

3 Wählen Sie dann einen Spielmodus, zum Beispiel Einzelrennen.

4 Entscheiden Sie sich danach für einen Schwierigkeitsgrad, also zum Beispiel Anfänger.

5 Wählen Sie anschließend eine Strecke aus, beispielsweise SandBlaster.

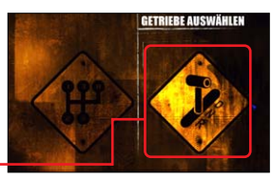
6 Entscheiden Sie sich jetzt für ein Auto, etwa den Typ Warthog.

7 Dann müssen Sie sich noch für eine Spielfigur erwärmen, die den Wagen steuert, zum Beispiel Fran Tick.

8 Wählen Sie einen Getriebetyp aus. Automatik bevorzugt? Dann klicken Sie auf ●.

9 Im laufenden Spiel haben Sie nun jederzeit die Möglichkeit, einen der in der nebenstehenden Tabelle aufgeführten Trickbegriffe einzutippen. Beachten Sie, dass der Eingabetext nicht auf dem Bildschirm gezeigt wird.

10 Haben Sie alles richtig gemacht, so sehen Sie nach der Eingabe ein Symbol in der rechten oberen Bildecke, zum Beispiel ☢.



Eingabetext	Wirkung
apollo	Ihr Wagen kann schweben.
blast	Ihre Gegner werden magnetisch abgestoßen.
bomb	Sie werfen eine Bombe.
burn	Sie schießen auf Ihren Vordermann.
hover	Ihr Wagen gleitet über dem Boden.
icbm	Sie werden schnell wie eine Rakete.
jump	Ihr Wagen springt.
light	Ihr Auto wird leichter.
lunar	Die Schwerkraft verringert sich.
sleep	Die Gegner fahren nur noch geradeaus.
slippz	Der Boden wird rutschig.
spider	Sie können Wände hinauffahren.

[5] sprich: „Pauerslaid"

Test-Pilot



Wie findet ein echter Pilot Flugsimulations-Spiele? Kann er sie überhaupt bedienen? COMPUTERBILD-SPIELE wollte es wissen und flog zu Testzwecken mit einem Lufthansa-Piloten

Francesco Sciortino (29) ist nicht so leicht aus der Ruhe zu bringen. Sein Job ist es, kühl und überlegt zu bleiben. In jeder Situation und unter allen Umständen. Auch jetzt: Auf einem Notebook sieht er zum ersten Mal den Startbildschirm des „Microsoft Flugsimulators 2002 Professionell“,



Foto: Manfred Freye

Pilot Francesco Sciortino (29) im Cockpit des Airbus 320: Mit Notebook und Joystick sah er sich für COMPUTERBILD-SPIELE Flugsimulationen an.

Original-Cockpit



Cockpit im Spiel



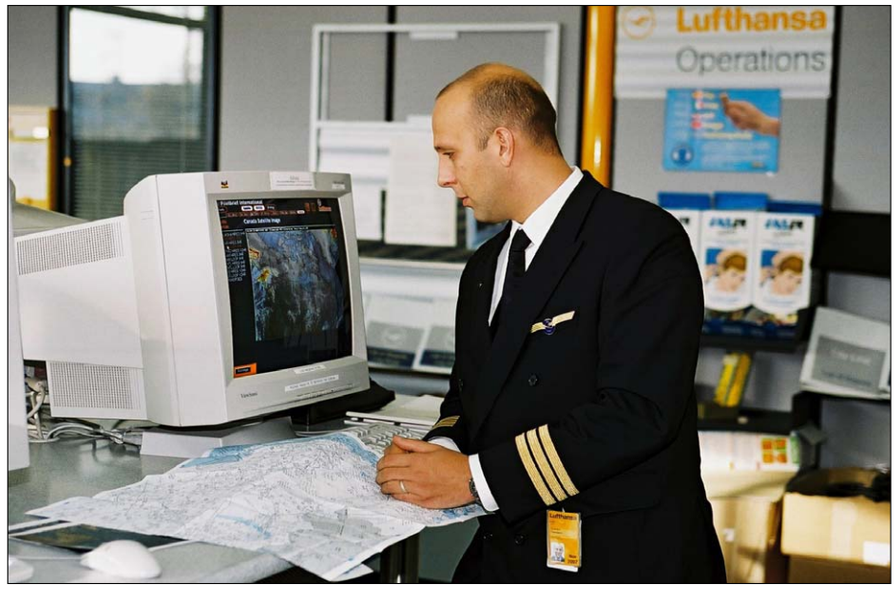
Links das gesamte Original-A320-Cockpit. Rechts eine Ausschnittvergrößerung aus dem Spiel: die Bedienelemente über den Piloten, genau wie im echten Cockpit. Hier werden unter anderem Treibstoffpumpen, Kabinendruck und Hydraulik-Funktionen kontrolliert.

Fotos: Manfred Freye

mit unzähligen Einstellmöglichkeiten, Instrumenten, Parametern, Landschaften und Flughäfen. Seit fast 20 Jahren erscheint dieses Programm in immer wieder verbesserten Versionen und ist damit längst eines der weltweit meistverkauften Spiele aller Zeiten.

Aber eigentlich ist das schon gar kein Spiel mehr: 21 000 Flughäfen auf der ganzen Welt, fotorealistische Landschaften, 16 Flugzeugtypen mit authentischen Cockpits, Funkverkehr, einstellbares Wetter und vieles mehr. Fast ein echter Simulator. Und Francesco Sciortino soll jetzt zeigen, was er kann. Der Deutsche mit italienischem Vater ist bei der Lufthansa Copilot im Airbus A320 und absolvierte bislang über 2700 Flugstunden. Im echten Flieger, versteht sich. Wie wird er mit einem Computerspiel zurechtkommen, das Anspruch auf volle Originaltreue erhebt? Sich totlachen oder abstürzen?

Zuerst will er es mit einer Cessna probieren: „Das Flugzeug kenne ich, bin es aber das letzte Mal vor vier Jahren geflogen. Als Abflughafen bitte Frankfurt einstellen!" Da ist der Wiesbadener stationiert, und hier hebt er auch beruflich ab. Zu dem bereitgestellten Steuerknüppel (Joystick) hat er keine Fragen. Wie selbstverständlich benutzt er den kleinen Schubregler, gibt Vollgas und rollt los. „Im Airbus fliegen wir mit ähnlichen Steuerknüppeln – die heißen da Sidesticks, also Seitenknüppel, weil sie jeweils rechts und links im Cockpit seitlich von Pilot und Copilot angebracht sind." Er hebt ab, und tapfer brummt aus dem kleinen Notebook-Lautsprecher der Motor des Sportflugzeuges. In der eingestellten Ansicht versperrt das Cockpit auf dem Bildschirm die Sicht nach draußen. Eigentlich kann der Mann gar nicht sehen, wohin er fliegt. Eigentlich. „Ich brauche keine Sicht auf die Landschaft," sagt er, als ob es normal sei, völlig blind zu fliegen. „Ist für uns Piloten auch normal. Uns müssen beispielsweise bei schlechter Sicht die Instrumente genügen, um uns vollständig zu orientieren." Sagt's und fliegt mit sanften Bewegungen eine Platzrunde: Abheben, ein Stück nach links, parallel zur Landebahn, wieder eine Linkskurve, und plötzlich liegt die Landebahn wieder vor ihm. Unglaublich – das alles, ohne ein einziges Mal aus dem virtuellen Cockpitfenster zu schauen. „Ganz normal" findet er das und stellt sogar fest, dass das Programm seine Kurven nicht hundertprozentig simulierte. Sonst wäre er jetzt perfekt geradlinig auf die Landebahn zugeflogen. „Aber das Cockpit stimmt genau mit dem Originalflugzeug überein." Jetzt ist Sciortino warm geworden und freut sich auf „sein" Flugzeug im Computer – den A320.



Wetter-Vorhersage: Sciortino im Briefing-Raum beim Studieren der elektronischen Wetterkarte.

Dessen stählernes Vorbild ist über 37 Meter lang, streckt seine Flügel 34 Meter in die Breite und schafft 895 Kilometer pro Stunde Spitze. Und ist vollgepackt mit modernster Elektronik. Für Sciortino ist es rätselhaft, wie so ein rund 32 Millionen Euro teures Flugzeug in einem 1000-Euro-PC simuliert werden kann.

Anspruch darauf erhebt ein so genanntes Add-On, ein Zusatzprogramm für den Flugsimulator, das dem Spiel neue Flugzeugtypen mitsamt Cockpit und typischen Flugeigenschaften zur Verfügung stellt. Diese Add-Ons gibt es für viele verschiedene Flieger, sogar für detaillierte Landschaften (Alpen, Grand Canyon), die Programme kosten zwischen 20 und 50 Euro. Francesco Sciortino sollte sich das „A320 Add-On Professional" von „Just Flight" für 49 Euro ansehen. Und staunt: „Unglaublich – das Cockpit sieht ja aus wie im echten Airbus."

Blitzschnell, als säße er im realen Flieger, bedient er mit der Maus die Multifunktionskontrolle im Cockpit, ein für den Laien undurchschaubares Wirrwarr an Tasten mit kleinem Display und sonderbaren Abkürzungen. „Damit ist zum Beispiel die Flugplanung möglich", sagt der Pilot verständnisvoll und programmiert flugs eine Platzrunde über dem Frankfurter Flughafen ein. Ein weiteres Display erwacht plötzlich zum Leben, zeigt bunte Symbole, die Start- und Landebahnen, den Flugweg von oben. „Das gibt's ja nicht – da geht ja alles!" ruft Sciortino begeistert und probiert munter weitere Knöpfe, Regler und Tasten aus. Immer mehr blinkende Anzeigen erscheinen und signalisieren dem Profi den Zustand des Flugzeuges. Fast alles entspricht dem Original, lediglich einige Kleinigkeiten fehlen oder stimmen nicht: die Temperatur der Bremse etwa oder Geschwindigkeitsangaben. Dann gibt Sciortino Vollgas und hebt mit 280 km/h ab.

Zweieinhalb Jahre dauerte seine Ausbildung zum Airbus-Copiloten, eine harte, kompri-

Spiel-Infos



Der „Microsoft Flugsimulator 2002" und das Airbus-Zusatzprogramm von Just Flight.

Als Standard gilt unter Flugsimulations-Fans der „Microsoft Flightsimulator", der regelmäßig in aktualisierten Versionen erscheint. Das Programm kostet in der einfachen Ausführung 49 Euro und als Professional Edition 55 Euro. Zusatzprogramme, die höchst detaillierte neue Flugzeugtypen und Landschaften installieren, bieten unter anderem die Firmen Aerosoft (Lindberghring 12, 33142 Büren-Ahden, Tel. 02955-760310, (www.aerosoft.de), Just flight (www.justflight.com) und Ubi-Soft (www.ubi-soft.de) an. Die meisten Produkte sind im Elektronikhandel erhältlich.

mierte Schulung – praktisch ohne jeden Urlaub. Aber eine der wichtigsten Fähigkeiten von Piloten, eine, die man kaum trainieren kann, ist die Mehrfachbelastbarkeit: Unablässig fährt sein Blick über die vielen Instrumente, Lichter und Zahlen und setzt aus den optischen Eindrücken den momentanen Zustand des Flugzeugs zusammen. Steigt oder sinkt es gerade? Fliegt es eine Kurve? Wie weit ist es bis zum nächsten Funkfeuer? Ist genug Sprit im Tank? Was sagt der Tower über Funk? Parallel dazu muss der Pilot reagieren, steuern, einstellen, abfragen. Ständig.

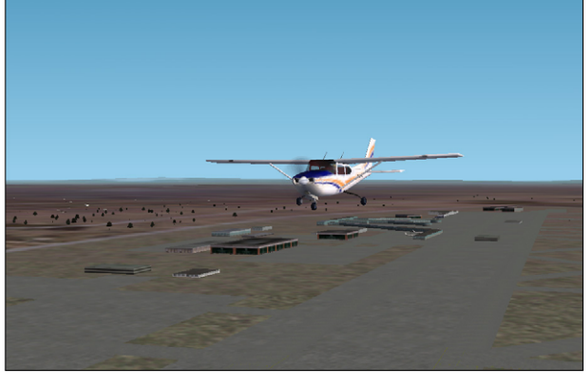
Nur er und sein Kollege haben die volle Verantwortung für das 32 Millionen Euro teure Flugzeug, für über 120 Passagiere. Niemand kann ihnen helfen. Das sind Riesen-Anforderungen an die Fähigkeiten des Flugzeugführers. „Kein Wunder, dass den Eignungstest nur sieben bis zehn Prozent bestehen," erklärt Lufthansa-Sprecher Michael Lamberty (42). „Im nächsten Jahr werden wir voraussichtlich fast 400 neue Pilotinnen und Piloten benötigen." Wer zwischen 19 und 27 Jahren alt ist, kann sich bewerben, Informationen gibt's unter www.lufthansa-pilot.de.

Francesco Sciortino beendet unterdessen seine Platzrunde – wieder, ohne einen Blick durch das virtuelle Cockpitfenster nach draußen geworfen zu haben – und landet butterweich. Sein Fazit: „Unglaublich, ich hätte nie gedacht, dass eine so genaue Simulation auf einem PC möglich ist. Die kleinen Fehler fallen nur einem Piloten auf." Während er das sagt, fällt sein Blick nach draußen durch das Fenster. Da startet gerade vor der farbenprächtigen Kulisse der aufgehenden Morgensonne ein echter Airbus.

Der Simulator begeistert. Nur: Fliegen ist schöner.



Platzrunde: Das detaillierte Cessna-Cockpit mit Ausblick auf den Frankfurter Flughafen bei einer flotten Linkskurve.



Außenansicht bei blauem Himmel und Sonnenschein: Die Cessna aus dem Flugsimulator beim schnellen Flughafen-Überflug.



Startfreigabe: Blick vom Pilotensitz des A320 auf die Startbahn, einen Teil des Cockpits und auf den künstlichen Horizont (links).



Abgehoben: Der Airbus 320 mit Virgin-Lackierung zieht eine Linkskurve über die Stadt Frankfurt am Main.



Im „Flugsimulator 2002 Professional" können Sie, ein Zusatzprogramm vorausgesetzt, verschiedene Airbustypen auswählen.



Die Multifunktionskontrolle ist das technische Herzstück im Airbus-Cockpit: Hier tippt der Pilot die Daten für den anstehenden Flug ein. Beispielsweise Start- und Zielflughafen, Gewicht, Treibstoff und vieles mehr. Der Computer berechnet dann weitere Details und zeigt auf Bildschirmen auch die genaue Flugroute an. Wie im echten Flugzeug ist das alles auch im Simulationsspiel möglich.

Original-Cockpit



Das Cockpit im A 320 mit vielen elektronischen Instrumenten und Bildschirmen.

Cockpit im Spiel



Das Airbus-Cockpit in der Computer-Simulation ist eine nahezu perfekte Kopie.

C-64-NACHFOLGER

Die Wiedergeburt

Mit dem „C-One" baut die Amerikanerin Jeri Ellsworth eine neue Generation des „Commodore 64"

Ein Mädchen, das mit Puppen spielt, ist Jeri Ellsworth nie gewesen. Nicht Barbie war die Heldin ihrer Kindheit und frühen Jugend. Die Idole hießen vielmehr „Pac Man", „Frogger" oder „Centipede" – Spiele für den Commodore 64 (C 64). Und noch immer ist die heute 28-jährige Amerikanerin begeisterter Technikfan und regelrecht in Computer vernarrt. Da erscheint es nur konsequent, dass gerade Jeri sich am C-One versucht – einem Neubau des legendären Heimcomputers C 64. Älteren Computerspielern dürfte das antike Gerät aus ihrer eigenen Jugend bekannt sein, quasi als „Einstiegsdroge" in die Welt der Computerspiele. Der wegen seiner eigenwilligen Form von der Fangemeinde liebevoll als „Nackenrolle" oder „Brotkiste" bezeichnete C 64 läutete immerhin vor rund 20 Jahren den Siegeszug der Heimcomputer durch die Haushalte ein und gilt noch heute laut „Guinness-Buch der Rekorde" als bislang meistverkaufter Computer.



Fotos: Michael McDermott für Computerbild Spiele

Besessene Bastlerin: Jeri macht alles selbst – vom Zusammenbau der elektronischen Komponenten bis zur Programmierung der Chips.

Der von Jeri Ellsworth geplante Computer soll in den USA ungefähr 200 Dollar kosten und Original-C-64-Spiele wiedergeben, gleichzeitig aber das Urmodell technisch weit in den Schatten stellen. Geschwindigkeit, Grafik und Sound sollen um Klassen besser sein, ohne allerdings die Leistungsfähigkeit eines modernen Computers zu erreichen.

Ein paar Beispiele (Werte des Original-C-64 in Klammern): Das Gerät kann 65 536 Farben gleichzeitig darstellen (16), löst das Bild in bis zu 1280 x 1024 Punkte auf (320 x 200). Das Betriebssystem steckt im Prozessor-Slot auf einer handelsüblichen so genannten Compact-Flash-Card. Mit diesen Speicherkarten lassen sich auch andere 8-Bit-Betriebssysteme einbauen, etwa die des Atari 2600 oder des Sinclair ZX 8, die den C-One dann zum Nachfahren dieser Computer machen. Selbstverständlich wird alte Commodore-Hardware, etwa die Floppy 1581, am C-One funktionieren. Neu geschriebene oder angepasste Software darf dagegen weit komplexer geraten als die musealen Stücke aus der C-64-Zeit. Damit die alten Preziosen nicht wegen der überlegenen Technik des neuen Computers unspielbar schnell werden, wird in den C-One eigens eine zuschaltbare „Tempobremse" eingebaut.

Rückblende: Bereits während Jeris Schulzeit waren Technik und Computer ihre liebsten „Spielgefährten". Für Puppen war da wenig Platz. „Barbie muss brennen", erinnert sich Jeri schmunzelnd. Als Vater seinem Töchterchen einmal von einer Reise eine Puppe als Geschenk mitbrachte, war die ratz-fatz zu einem Plastikklumpen eingeschmolzen. Jeri experimentierte halt gern. Fortan hielt Papa es für sinnvoller, seiner Tochter kaputte Elektroteile zu schenken.

1982, im zarten Alter von acht Jahren, hatte Jeri den ersten Kontakt mit einem Computer, einem „Texas Instruments 99/4A". Eine Begegnung, die ihr Leben verändern sollte. Die Idee, mit

einer Legende



Wiedererkannt? Der Commodore 64 in seinem einzigartigen „Brotkasten"-Design.

einer Technik umgehen zu können, die damals nur von einer Handvoll Menschen wirklich beherrscht wurde, faszinierte das technikbesessene Mädchen. Ein Jahr später, nach hartnäckiger Bettelei, schenkte Jeris Vater ihr schließlich den ersten C 64 mit Diskettenlaufwerk und Drucker. „Täglich sechs bis zehn Stunden verbrachte ich vor dem Zehn-Zoll-Monitor mit dem Programmieren von Basic-Programmen", berichtet Jeri über den Beginn ihrer Leidenschaft.

Nach ihrer Schulzeit und einer Ausbildung zur Elektroingenieurin startete sie mit ihrem Vater ein Geschäft für Aschenbahnrennwagen. „Irgendwann war ich aber gelangweilt vom Zusammenbau der Rennwagen und fand zu meiner Computerleidenschaft zurück", so Jeri.

Kurz darauf eröffnete sie eine kleine Kette von Computerläden, die auf Reparaturen und den Verkauf von Einzelteilen spezialisiert waren. Das Geschäft lief recht lange ordentlich, aber der Zusammenbruch vieler Internet-Firmen in jüngerer Zeit ging auch an Jeris Unternehmen nicht spurlos vorbei. Nach einigen Filialschließungen verkaufte sie schließlich die verbliebenen Läden und begann mit der Verwirklichung eines lang gehegten Traumes: der Entwicklung eines besseren C 64.

Seit kurzem lebt Jeri wieder in Portland im US-Bundesstaat Oregon. Ein mit allerlei Technik vollgestopfter Raum ihres Hauses und vier miteinander vernetzte Computer dienen ihr dort als Entwicklungslabor. Hier programmiert und lötet sie zur Zeit an einem Prototypen des C-One, der schon bald die Geschichte des C 64 fortschreiben soll.

Rückschläge, wie der Diebstahl ihres Wagens mit dem ersten Handmuster des C-One an Bord, konnten Jeri dabei nicht entmutigen. Wenn jetzt nichts mehr dazwischenkommt, hofft sie, schon Ende dieses Jahres die ersten Exemplare ihres Computers verkaufen zu können.

Fast zwei Jahre ist es her, dass sie sich dazu entschloss, alle Energie diesem geliebten Projekt zu widmen. Zeit zum Spielen blieb ihr seitdem leider kaum. Gern denkt sie dann an ihre Computerläden zurück, wo sie immer Zeit fand, ausgiebig die neuesten Spiele zu testen. Heute ist sie froh, wenn sie eine Stunde pro Woche Zeit zum Spielen findet. Vor allem Strategiespiele, wie „Command & Conquer", haben es Jeri angetan.

Die engagierte Geschäftsfrau gibt sich realistisch: „Mit dem C-One werde ich sicherlich keine Millionärin." Doch sie glaubt an eine Marktlücke für so genannte Retro-Computer, also Maschinen, die alten Geräten nachempfunden sind und vor allem Technikfans und Nachwuchsprogrammierer ansprechen werden. Wer sich jetzt für den C-One interessiert, muss allerdings ein gewisses Maß an Technikwissen mitbringen, denn zu Beginn wird Jeri lediglich die Hauptplatine ohne Gehäuse verkaufen.

Wer nicht selbst schrauben mag oder kann, muss sich bis Februar gedulden. Dann kommen die ersten kompletten Systeme mit Gehäuse und Zubehör in den Handel. Mehr Infos finden Sie unter http://www.commodoreone.com. In Deutschland sollen die ersten C-One-Platinen in diesen Tagen verfügbar sein. Den Vertrieb übernimmt die Firma Individual Computers (http://www.jschoenfeld.com). Der Preis des Gerätes in Deutschland steht noch nicht fest.



Bisschen Bewegung: Arbeitspausen verbringt Jeri am liebsten im Garten mit ihrem „kleinen" Hund. Meist legt sie dabei die Lötpistole aus der Hand …

Technische Daten C-One

Name:	C-One
Hauptprozessor:	65c816 mit 50 Megahertz Speichertakt und 20 Megahertz Bustakt
Grafik:	
Maximale Auflösung:	1280 x 1024 Bildpunkte
Maximal gleichzeitig darstellbare Farben:	High-Color mit 65 536 Farben, 2D-Beschleunigung von Objekten, VGA-Monitor-Ausgang
Audio:	Monster SID Audio (mit Soundblaster-Anschluss) 16 Stereo-SID-Stimmen Auflösung: 16 Bit
Speicher:	bis 1 Gigabyte SD-RAM möglich
Preis:	etwa 250 Euro

Technische Daten C 64

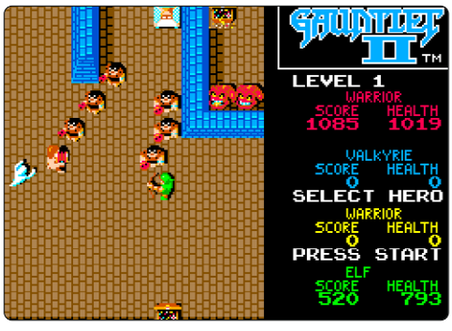
Name:	Commodore 64
Hauptprozessor:	MOS 6510 Taktfrequenz 0,985 Megahertz (PAL)
Grafik:	
Maximale Auflösung:	160 x 200 (HiRes) und 320 x 200 (Multicolor)
Maximal gleichzeitig darstellbare Farben:	2 oder 16 Farben
Audio:	MOS 6581 (SID) 3 Tonkanäle (mono)
Speicher:	64 Kilobyte RAM Arbeitsspeicher
Preis:	etwa 1400 Mark bei Markteinführung



Anno 1982: „Hanse" erobert den C 64. Es ist die erste deutsche Wirtschaftssimulation, die Computerspiel-Geschichte schreibt.



„Kung-Fu-Master" setzt 1985 grafisch und spielerisch neue Maßstäbe im jungen Genre der „Prügelspiele" am Computer.



1987 erscheint die C-64-Umsetzung des Automatenspiels „Gauntlet 2" und setzt neue Standards für Mehr-Spieler-Action.



Mit Teil 2 geht die Rennspielreihe „Test Drive" 1989 in die zweite Runde. Seitdem gibt es regelmäßig verbesserte Fortsetzungen.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Zefa

Blick-Kontakt

Und? Mit wem haben Sie so Kontakt, wenn Sie vor dem Bildschirm sitzen? Etwa mit Spielfiguren, die gemächlich durch eine grobe Klötzchen-Landschaft kriechen? Dann wird's wohl Zeit für eine neue Grafikkarte. Im Blickpunkt dieses Tests: zwölf brandneue Exemplare

Schon bevor Sie eine neue Grafikkarte kaufen, sollten Sie Ihren Computer aufschrauben und Blick-Kontakt mit seinem Innenleben aufnehmen (Netzstecker vorher ziehen!). Hat der PC einen **AGP-Steckplatz** S.166 oder nur solche nach **PCI-** S.166 Standard? COMPUTERBILD-SPIELE hat für diesen Vergleichstest nur Geräte mit AGP-Anschluss berücksichtigt. Ebenfalls wichtig: Aktuelle Grafikkarten brauchen mehr Strom als etwa zwei Jahre alte Modelle. Daher sollte Ihr PC mit einem 300-Watt-Netzteil ausgestattet sein. Die Leistungsangabe steht meist direkt auf dem Gerät.

Auch die Grafikkarte sollte Einiges leisten: Mindestens 64, besser 128 **Megabyte** S.166 **Grafikspeicher** S.166 sind Stand der Technik. Simple Formel: Je größer der Grafikspeicher ist, desto mehr Bilddetails lassen sich darstellen.

Auch der Ausstattungsumfang ist eine wichtige Größe. Per **S-Video-** S.166 oder **Composite-** S.166 Ausgang lassen sich beispielsweise Spiele oder Filme von **DVD** S.166 auch auf einem Fernsehgerät wiedergeben – das passende Kabel und ein DVD-Abspielprogramm vorausgesetzt. Beide im Test vertretenen Grafikkarten aus dem Hause PNY bringen ein solches Programm nicht mit – ein Mangel, der die Teilnote „ungenügend" rechtfertigt.

Fast schon selbstverständlich ist ein DVI-Ausgang zum Anschluss eines digitalen Flachbildschirms, der das Bild klarer und störungsärmer als ein herkömmlicher Röhrenmonitor wiedergibt. Doch immerhin drei Testkandidaten – „Powertech Pixelview Geforce 4 Ti 4200", „Terra Tec Mystify 440" und „PNY Verto Geforce 4 MX 440" – müssen auch heute noch ohne diese Buchse auskommen. Noch besser ist, wenn sich der DVI-Ausgang mit einem Adapter in einen zweiten **VGA-Anschluss** S.166 verwandeln lässt. Wer etwa professionell mit Grafikprogrammen arbeitet, braucht für die „Werkzeugpalette" einen zweiten Monitor, bei dem es sich aber nicht zwingend um einen Flachbildschirm handeln muss. Einen solchen variablen Anschluss bieten fünf der getesteten Grafikkarten an, nämlich jeweils beide von Guillemot und Gigabyte sowie die „Leadtek Winfast A 250 LE TD My ViVo".

Für Spieler besonders wichtig ist die Zusammenarbeit der Karte mit der neuen Programmsammlung **Direct-X 9.0** S.166 zur verbesserten Darstellung grafischer Effekte. Zwar werden erst künftige Spiele auf die Möglichkeiten von Direct-X 9.0 zurückgreifen, doch wer heute eine Grafikkarte kauft, sollte auch morgen noch auf der Höhe der Zeit sein. Hier wird die Auswahl eng: Nur mit „Guillemot Hercules 3D Prophet 9700 Pro" und „Gigabyte Maya AF GV-R 9700 Pro" erwerben Sie diese Zukunft. Beide arbeiten mit dem **Grafikprozessor** S.166 „Radeon 9700 Pro", und nur der kommt zurzeit mit der neuen Direct-X-Version klar.

Moderne Spiele sind schnell. Verdammt schnell. Da darf die Elektronik nicht müde auf der Strecke bleiben. Als „sehr gut" gilt ein **Bildwechsel** S.166 ab 55 Bildern pro Sekunde aufwärts. Leider blieb selbst die beste Karte im Test – „Powertech Pixelview Geforce 4 Ti 4200" – knapp unter dieser Grenze. Die gute Nachricht: Auch das Schlusslicht „PNY Verto Geforce 4 MX 440" lieferte immerhin noch ein „befriedigendes" Ergebnis ab.

Tempo allein ist nicht alles, die Darstellung sollte auch mit Bildschärfe glänzen, sonst wird der Blick-Kontakt eine lästige Angelegenheit. Entwarnung: Alle Hersteller haben ihre Hausaufgaben gemacht. Die 3D Prophet 9700 Pro von Guillemot und die Maya AF GV-R 9000 Pro von Gigabyte konnten sich noch leicht vom Verfolgerfeld absetzen.

Fazit: Hohes Spieltempo, gute Ausstattung und sehr ausgeprägte Bildschärfe trugen der Guillemot Hercules 3D Prophet 9700 Pro von Guillemot einen glatten Testsieg ein. Doch der Verkaufspreis, nicht weniger als 499 Euro, trübt den Blick erheblich. Klar und deutlich fällt dagegen das Etikett „99 Euro" für die Gigabyte Maya AF GV-R 9000 Pro ins Auge. Der Preis-Leistungs-Sieger ist ein echtes Schnäppchen.

WAS IST EIGENTLICH EINE GRAFIKKARTE?

Die Grafikkarte wird in den **AGP-Steckplatz** S.166 auf der **Hauptplatine** S.166 des Computers montiert. Herzstück der Grafikkarte ist der ❶ **Grafikprozessor** S.166 (unter dem Lüfter). Er berechnet zum Beispiel Formen und Oberflächen von Spielfiguren und erledigt die Rechenarbeit für korrekte Szenenbeleuchtung. Sobald ein Einzelbild fertig durchgerechnet ist, wird es auf dem Monitor dargestellt.

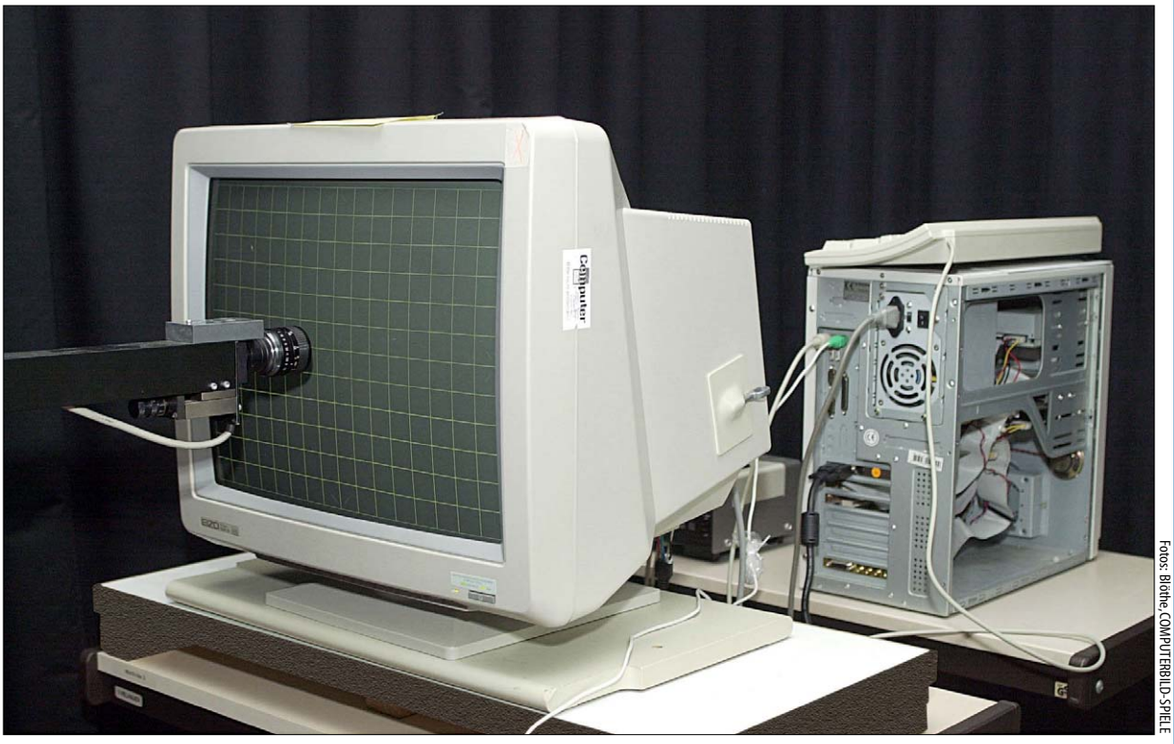
Das alles passiert natürlich rasend schnell. Grafikprozessoren werden daher im Betrieb sehr heiß. Deshalb schützen Kühlkörper mit aufgesetzten Lüftern den Grafikprozessor vorm „Durchbrennen". Der ❷ **Grafikspeicher** S.166 ist je nach Modell unterschiedlich groß und dient zum Zwischenspeichern und Auslagern von Grafikdaten. Neben dem herkömmlichen ❸ **VGA-Anschluss** S.166 haben Grafikkarten heute meist einen ❹ **S-Video-** S.166 und einen ❺ **DVI-** S.166 Ausgang.



Punkt für Punkt: eine Grafikkarte im Detail.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf Grafikkarten mit **AGP-Anschluss** S.166 getestet. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut der Firma Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist öffentlich bestellter und vereidigter „Sachverständiger für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte", dem besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt wurden.



Hinter Gittern: Im Bremer Testinstitut Innovationstechnik macht eine Spezialkamera jede Unschärfe der Grafikkarten-Bilder dingfest.

Fotos: Blöthe, COMPUTERBILD-SPIELE

INSTALLATION

Die Installation von Grafikkarten und der zugehörigen Steuerungsprogramme (Treiber) sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben. Das Überspielen der Steuerungsprogramme sollte möglichst vollautomatisch ablaufen, ohne dass Sie komplizierte Einstellungen vornehmen müssen. Andernfalls gibt's Punktabzüge.



Offener Vollzug: fachgerechter Einbau einer Grafikkarte.

BILDQUALITÄT

Mit einer Spezialkamera untersucht das Testlabor die Schärfe der von den Grafikkarten erzeugten Bilder. Für COMPUTERBILD-SPIELE wurden verschiedene Testbilder entwickelt. Die Messkamera „filmt" diese Motive zum Vergleich von einem äußerst hochwertigen Referenz-Bildschirm ab und vergleicht sie mit den Darstellungen der getesteten Grafikkarten. Abweichungen führen zur Abwertung.

FLIMMERN

Je schneller eine Grafikkarte Bilder auf dem Monitor darstellen kann (Fachbegriff: **Bildwiederholfrequenz** S.166), desto weniger Flimmern nehmen Sie wahr und desto geringer werden Ihre Augen belastet. Viele Menschen empfinden eine Darstellung mit 75 **Hertz** S.166 und weniger als flimmernd. Ein Wert von 100 Hertz, also 100 Bildern pro Sekunde, gilt als „sehr gut".



Wiederholungs-Täter: Messung der Bildwiederholfrequenz.

GESCHWINDIGKEIT

In diesem Test müssen die Grafikkarten zeigen, wie schnell sie die Daten vom **Prozessor** S.166 übernehmen und auf dem Bildschirm wiedergeben. Getestet wird sowohl mit Spielen als auch mit typischen Arbeitsprogrammen, zum Beispiel einer Textverarbeitung. Die Grafikkarten wurden mit den Spielen „Giants", „Mercedes Benz Truck Racing", „Nascar 2002" und „Medal of Honor" getestet, und zwar bei einer **Bildauflösung** S.166 von 1024 x 768 Bildpunkten. Drei Spiele liefen mit einer **Farbtiefe** S.166 von 32 **Bit** S.166, Nascar 2002 erlaubt nur 16 Bit. Dabei wird jede Grafikkarte in vier unterschiedliche Computer eingebaut. Anschließend wird aus den 16 Teilergebnissen (vier Computer mit jeweils vier Spielen) ein Durchschnittswert errechnet. Verweigert eine Grafikkarte die Zusammenarbeit mit einem der Spiele, so ergibt sich ein Wert von null Bildern pro Sekunde. Ein solches Einzelergebnis drückt den Durchschnitt und bedeutet ein schlechteres Zwischenergebnis.

Die Geschwindigkeit beim Arbeiten wird mit verschiedenen Windows-Programmen, wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen, ermittelt. Dabei müssen alle Karten vorher festgelegte, typische Aufgabenketten abarbeiten. Die dabei mit den verschiedenen Computern benötigten Zeiten werden addiert, aus dem Ergebnis ein Mittelwert errechnet und mit einem von COMPUTERBILD-SPIELE vorgegebenen Referenzwert verglichen.

PREIS/LEISTUNG

Zur Ermittlung des Preis-Leistungs-Index' wird das Testergebnis mit dem vom Hersteller empfohlenen Preis der Grafikkarte multipliziert. Beispiel: Eine Grafikkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 300 Euro. Aus der Rechnung 2,0 mal 300 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 600. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Noten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „ausreichend".

bis 250	sehr gut
250,01 bis 400	gut
400,01 bis 550	befriedigend
550,01 bis 700	ausreichend
700,01 bis 850	mangelhaft
über 850	ungenügend



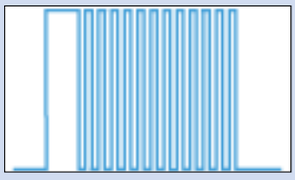
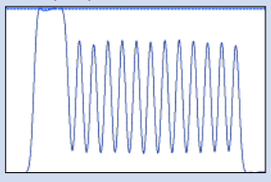
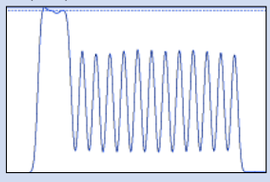
Schnell-Verfahren: Messung des Spieltempos im eigenen Testlabor.



Monitor-Überwachung: Auswertung der Bildschärfemessungen.

Testergebnisse im Detail

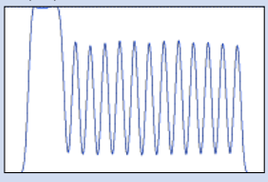
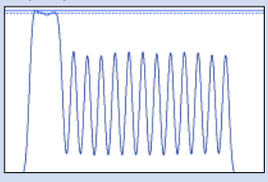
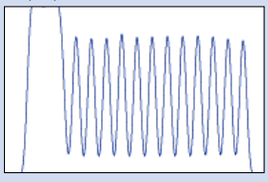
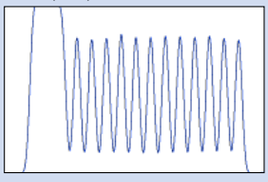
Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1: Hercules 3D Prophet 9700 Pro		Platz 2: Winfast A 250 LE TD My VIVO[4]	
HERSTELLER	Gewichtung	Guillemot[2]	Note	Leadtek[3]	Note
SERVICE					
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	02405-424602 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Deutsch (www.hercules.de)	1,00	Englisch (www.leadtek.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		09123-96580 (0,123€/Min.)		0031-36-5365578 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		09123-9658121 (0,123 €/Min.)		keins	
Service insgesamt	**7%**		**2,21**		**3,28**
INSTALLATION					
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (51,4171 Megabyte)	6,00	nein (42,9260 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (7,6390 Megabyte)	3,76	ja (10,4490 Megabyte)	4,23
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,38**		**4,43**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**4,00**
BILDQUALITÄT					
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am **VGA**- S.XXX Anschluss, gemessen)	15%	sehr hoch (95,6%)	1,44	hoch (92,9%)	1,71
Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: Je höher die Ausschläge, desto schärfer ist das Bild.					
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.166 , **Open GL** S.166 überprüft)	2,0%	beide	1,00	beide	1,00
Unterstützte Direct-X-Version (überprüft)	1,6%	9.0	1,00	8.1	3,00
Maximale **Bildwiederholfrequenz** S.166 mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Mio. Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (160 Hertz)	1,00	sehr hoch (150 Hertz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hertz)	1,00	sehr hoch (120 Hertz)	1,00
Unterstützte **Bildauflösungen** S.166 (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)	4%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf TV-Gerät ohne schwarzen Rand möglich	1%	nein	6,00	nein	6,00
Wiedergabe des Windows-Bildes auf TV-Gerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung)	1%	ja	1,00	ja	1,00
DVD-Film-Wiedergabe auf TV-Gerät und Wiedergabe des Windows-Bildes auf Monitor gleichzeitig möglich	1%	ja	1,00	ja	1,00
Bildqualität insgesamt	**27,6%**		**1,42**		**1,68**
GESCHWINDIGKEIT					
Spielen mit Pentium 3 1000 MHz (**Hauptplatine** S.166 mit Intel-**Chipsatz** S.166 , Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (43 Bilder pro Sek.)	2,53	hoch (45 Bilder pro Sek.)	2,35
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (43 Bilder pro Sek.)	2,53	akzeptabel (42 Bilder pro Sek.)	2,62
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	sehr hoch (58 Bilder pro Sek.)	1,18	hoch (52 Bilder pro Sek.)	1,72
Spielen mit Intel Pentium 4 1800 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	hoch (49 Bilder pro Sek.)	1,99	sehr hoch (57 Bilder pro Sek.)	1,27
Büroprogramme mit Pentium 3 1000 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (262,24 %)	1,00	sehr hoch (261,20 %)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**45%**		**1,94**		**1,88**
ANSCHLÜSSE					
Composite S.166 (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00	vorhanden (Ein- und Ausgang, über Adapter)	1,00
S-Video S.166 (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ein- und Ausgang, über Adapter)	1,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%	vorhanden (über DVI-VGA-Adapter)	1,00	vorhanden (über DVI-VGA-Adapter)	1,00
Digitaler Bildsignalausgang (**DVI** S.166 , überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Anschlüsse insgesamt	**11%**		**1,73**		**1,00**
SONSTIGES					
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Radeon 9700 Pro		Nvidia Geforce 4 Ti 4200	
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	128 Megabyte DDR		128 Megabyte DDR	
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Rage Theater		Philips SAA7108E	
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden		Philips SAA7108E	
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	4.13.01.9043		4.13.01.2832	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	0%	Windows 95, 98, ME, 2000, XP		Windows 95, 98, ME, 2000, XP	
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, DVI-VGA-Adapter, Y-Kabel für zusätzliche Stromversorgung		DVI- auf VGA-Adapter, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Adapter S-Video-Ausgang auf S-Video- und Composite-Ausgang, sowie S-Video und Composite-Eingang	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0“, Bildeinstellungsprogramme „3Deep“ und „Hydravision“, Übertaktungsprogramm „3D Tweaker“, Spiel „The Elder Scrolls 3 – Morrowind“		DVD-Abspielprogramm „Winfast DVD 3.1“, Bildbearbeitungsprogramm „Cult 3D“, Bildeinstellungsprogramme „3Deep“ und „Colorific“, Videobearbeitungsprogramm „MGI Video Wave 5.0“, Spiele „Rainbow Six Rogue Spear – Black Thorn“, „Aquanox“, „Rally Master“, „Leadtek Games Gallery“	
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**1,86**		**1,99**
AUFWERTUNG/ABWERTUNG					
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,86**	**gut**	**1,99**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**499,00 €**		**199,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Dezember fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**159,00 € (Sperl Computer, Wilhelmshaven, Tel. 0841-95199291)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,86 x 499,00 = 928,14 = ungenügend		1,99 x 199,00 = 396,01 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

[2]sprich: „Gihmoh“ [3]sprich: „Lihdteck“ [4]sprich: „Mai Wivo“

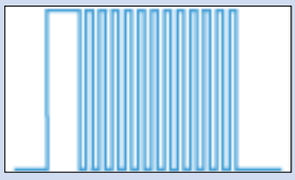
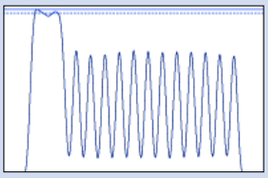
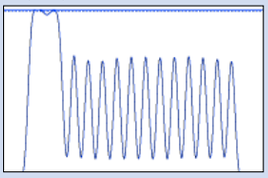
Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6
Maya 2 GV-R 9700 Pro	**Mystify[6] 4200**	**Hercules 3D Prophet 9000 Pro**	**Maya AF GV-R 9000 Pro**
Gigabyte[5]	Terra Tec	Guillemot[2]	Gigabyte[5]
Note	Note	Note	Note
normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	lang (36 Monate) 2,00	normal (24 Monate) 3,00
Reparatur beim Hersteller 5,00	Austausch beim Hersteller 3,00	Austausch beim Hersteller 3,00	Reparatur beim Hersteller 5,00
01803-428468 (0,09 €/Min.) 1,72	069-66800997 (0,123 €/Min.) 1,98	01906-62789 (0,43 €/Min.) 4,44	01803-428468 (0,09 €/Min.) 1,72
Englisch (www.gigabyte.de) 5,00	Deutsch (www.terratec.de) 1,00	Deutsch (www.hercules.de) 1,00	Englisch (www.gigabyte.de) 5,00
01803-428468 (0,09 €/Min.)	02157-81790 (0,123 €/Min.)	09123-96580 (0,123 €/Min.)	01803-428468 (0,09 €/Min.)
01803-428329 (0,09 €/Min.)	02157-817922 (0,123 €/Min.)	09123-9658121 (0,123 €/Min.)	01803-428329 (0,09 €/Min.)
3,67	**2,28**	**2,21**	**3,67**
normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00
nein (28,8890 Megabyte) 6,00	nein (62,4804 Megabyte) 6,00	nein (56,3961 Megabyte) 6,00	nein (50,5364 Megabyte) 6,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
ja (20,2998 Megabyte) 5,49	ja (34,1811 Megabyte) 5,49	ja (36,3029 Megabyte) 5,49	ja (23,5683 Megabyte) 5,49
Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00
3,83	**3,83**	**3,83**	**3,83**
unverständlich (nur Englisch) **5,00**	sehr knapp **4,50**	akzeptabel **2,50**	unverständlich (nur Englisch) **5,00**
hoch (95%) 1,50	hoch (93,5%) 1,65	hoch (94%) 1,60	sehr hoch (95,6%) 1,44
			
beide 1,00	beide 1,00	beide 1,00	beide 1,00
9.0 1,00	8.1 3,00	8.1 3,00	8.1 3,00
sehr hoch (160 Hertz) 1,00	sehr hoch (150 Hertz) 1,00	sehr hoch (160 Hertz) 1,00	sehr hoch (160 Hertz) 1,00
sehr hoch (120 Hertz) 1,00	sehr hoch (120 Hertz) 1,00	sehr hoch (120 Hertz) 1,00	sehr hoch (120 Hertz) 1,00
sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
1,45	**1,65**	**1,62**	**1,54**
akzeptabel (40 Bilder pro Sek.) 2,80	hoch (45 Bilder pro Sek.) 2,35	akzeptabel (37 Bilder pro Sek.) 3,07	akzeptabel (38 Bilder pro Sek.) 2,98
akzeptabel (40 Bilder pro Sek.) 2,80	akzeptabel (42 Bilder pro Sek.) 2,62	akzeptabel (37 Bilder pro Sek.) 3,07	akzeptabel (39 Bilder pro Sek.) 2,89
sehr hoch (58 Bilder pro Sek.) 1,18	sehr hoch (61 Bilder pro Sek.) 1,00	hoch (50 Bilder pro Sek.) 1,90	sehr hoch (55 Bilder pro Sek.) 1,45
hoch (49 Bilder pro Sek.) 1,99	hoch (53 Bilder pro Sek.) 1,63	hoch (46 Bilder pro Sek.) 2,26	hoch (48 Bilder pro Sek.) 2,08
sehr hoch (262,29 %) 1,00	sehr hoch (264,72 %) 1,00	sehr hoch (264,51 %) 1,00	sehr hoch (259,44 %) 1,00
2,06	**1,80**	**2,40**	**2,20**
vorhanden (Ausgang, über Adapter) 3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter) 3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter) 3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter) 3,00
vorhanden (Ausgang) 3,00	vorhanden (Ausgang) 3,00	vorhanden (Ausgang) 3,00	vorhanden (Ausgang) 3,00
vorhanden (über DVI-VGA-Adapter) 1,00	nicht vorhanden 6,00	vorhanden (über DVI-VGA-Adapter) 1,00	vorhanden (über DVI-VGA-Adapter) 1,00
vorhanden 1,00	vorhanden 1,00	vorhanden 1,00	vorhanden 1,00
1,73	**3,55**	**1,73**	**1,73**
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
ATI Radeon 9700 Pro	Nvidia Geforce 4 Ti 4200	ATI Radeon 9000 Pro	ATI Radeon 9000 Pro
128 Megabyte DDR	64 Megabyte DDR	128 Megabyte DDR	64 Megabyte DDR
ATI Rage Theater	Philips SAA7104E	ATI Rage Theater	ATI Rage Theater
nicht vorhanden	nicht vorhanden	nicht vorhanden	nicht vorhanden
4.13.01.9056	4.13.01.3082	4.13.01.9043	4.13.01.9056
Windows 95, 98, ME, 2000, XP	Windows 95, 98, ME, 2000, XP	Windows 95, 98, ME, 2000, XP	Windows 95, 98, ME, 2000, XP
DVI- auf VGA-Adapter, Anschlusskabel S-Video-Ausgang auf S-Video- und Composite-Ausgang, Y-Kabel für zusätzliche Stromversorgung	Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang	Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang	DVI- auf VGA-Adapter, Anschlusskabel zur Verzweigung von S-Video-Ausgang auf S-Video- und Composite-Ausgang
DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0“, Spiele „Heavy Metal F.A.K.K. 2“, „Serious Sam“ und „Motocross Mania“	DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0“	DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0“, Bildeinstellungsprogramme „3Deep“ und „Hydravision“, Übertaktungsprogramm „3D Tweaker“	DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0“, Übertaktungsprogramm „Gigabyte V-Tuner“, Spiele „4x4 Evo“ und „Oni“
1,00	**1,00**	**1,00**	**1,00**
2,10	**2,13**	**2,15**	**2,19**
gut ← **2,10**	**gut** ← **2,13**	**gut** ← **2,15**	**gut** ← **2,19**
ungenügend	**befriedigend**	**gut**	**sehr gut**
499,00 €	**199,00 €**	**179,00 €**	**99,00 €**
419,00 € (Pama, Offenburg, Tel. 0781-97049548)	**184,98 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)**	**138,00 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**	**kein günstigeres Angebot gefunden**
2,10 x 499,00 = 1.047,90 = ungenügend	2,13 x 199,00 = 423,87 = befriedigend	2,15 x 179,00 = 384,85 = gut	2,19 x 99,00 = 216,81 = sehr gut

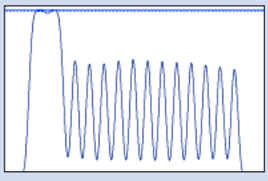
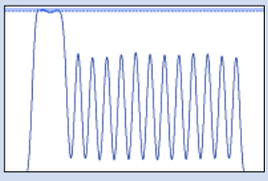
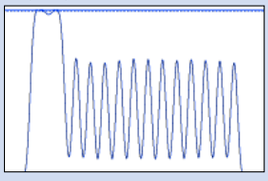
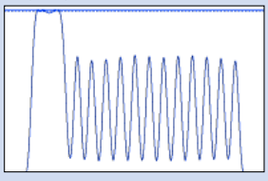
[5] sprich: „Gigabait“ [6] sprich: „Mustifai“

Testergebnisse im Detail

²sprich: „Pauerteck Pixelwjuh Dschiforß"

MODELL		Platz 7 Pixelview Geforce² 4 Ti 4200		Platz 7 Geforce 4 Ti 4200 Medusa	
HERSTELLER	Gewichtung	Powertech	Note	Albatron	Note
SERVICE					
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	02102-439714 (0,123 €/Min.)	1,98	keines	6,00
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	keine (www.powertech-electronics.de)	6,00	Englisch (www.albatron.com.tw)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		02102-43970 (0,123 €/Min.)		05744-944390 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		02102-439711 (0,123 €/Min.)		0800-7762189 (kostenlos)	
Service insgesamt	**7%**		**3,57**		**3,43**
INSTALLATION					
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (22,6140 Megabyte)	6,00	nein (25,3256 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0,1229 Megabyte)	1,35	ja (14,5162 Megabyte)	4,81
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,76**		**3,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**
BILDQUALITÄT					
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am **VGA**- S.166 Anschluss, gemessen) **Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: Je höher die Ausschläge, desto schärfer ist das Bild.** 	15%	hoch (92,9%) 	1,71	hoch (93,6%) 	1,64
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.166 , **Open GL** S.166 überprüft)	2,0%	beide	1,00	beide	1,00
Unterstützte Direct-X-Version (überprüft)	1,6%	8.1	3,00	8.1	3,00
Maximale **Bildwiederholfrequenz** S.166 mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Mio. Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (150 Hertz)	1,00	sehr hoch (150 Hertz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hertz)	1,00	sehr hoch (120 Hertz)	1,00
Unterstützte **Bildauflösungen** S.166 (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)	4%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf TV-Gerät ohne schwarzen Rand möglich	1%	nein	6,00	nein	6,00
Wiedergabe des Windows-Bildes auf TV-Gerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung)	1%	ja	1,00	ja	1,00
DVD-Film-Wiedergabe auf TV-Gerät und Wiedergabe des Windows-Bildes auf Monitor gleichzeitig möglich	1%	ja	1,00	ja	1,00
Bildqualität insgesamt	**27,6%**		**1,68**		**1,64**
GESCHWINDIGKEIT					
Spielen mit Pentium 3 1000 MHz (**Hauptplatine** S.166 mit Intel-**Chipsatz** S.166 , Windows 98, gemessen)	10%	hoch (45 Bilder pro Sek.)	2,35	hoch (44 Bilder pro Sek.)	2,44
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	hoch (50 Bilder pro Sek.)	1,90	akzeptabel (43 Bilder pro Sek.)	2,53
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	sehr hoch (60 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (60 Bilder pro Sek.)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 1800 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	hoch (52 Bilder pro Sek.)	1,72	hoch (53 Bilder pro Sek.)	1,63
Büroprogramme mit Pentium 3 1000 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (260,86 %)	1,00	sehr hoch (263,37 %)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**45%**		**1,66**		**1,80**
ANSCHLÜSSE					
Composite S.166 (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang, über Adapter)	3,00	nicht vorhanden	6,00
S-Video S.166 (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang)	3,00	vorhanden (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (**DVI** S.166 , überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00
Anschlüsse insgesamt	**11%**		**4,91**		**4,09**
SONSTIGES					
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Nvidia Geforce 4 Ti 4200		Nvidia Geforce 4 Ti 4200	
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	64 Megabyte DDR		128 Megabyte DDR	
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Philips SAA7104E		Philips SAA7104E	
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden		nicht vorhanden	
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	4.13.01.2832		4.13.01.3030	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	0%	Windows 95, 98, ME, 2000, XP		Windows 95, 98, ME, 2000, XP	
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, Composite-Anschlusskabel		S-Video-Anschlusskabel	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	DVD-Abspielprogramm „Intervideo Win DVD 3.1", Spiele „Ballistics" und „Codename: Outbreak"		DVD-Abspielprogramm „Intervideo Win DVD 3.1", Spiele „Motocross Mania" und „Serious Sam"	
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,27**		**2,27**
AUFWERTUNG/ABWERTUNG					
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,27**	**gut**	**2,27**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**149,00 €**		**239,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Dezember fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,27 x 149,00 = 338,23 = gut		2,27 x 239,00 = 542,53 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Platz 9	Platz 10	Platz 11	Platz 12
Pixelview Geforce[2] 4 MX 440-8x	**Mystify[3] 440**	**Verto Geforce 4 Ti 4600**	**Verto Geforce 4 MX 440**
Powertech	Terra Tec	PNY[4]	PNY[4]
Note	Note	Note	Note
normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	sehr lang (60 Monate) 1,00	sehr lang (60 Monate) 1,00
Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Hersteller 3,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
02102-439714 (0,123 €/Min.) 1,98	069-66800997 (0,123 €/Min.) 1,98	02405-4826255 (0,123 €/Min.) 1,98	02405-4826255 (0,123 €/Min.) 1,98
keine (www.powertech-electronics.de) 6,00	Deutsch (www.terratec.de) 1,00	Deutsch (www.pny.de) 1,00	Deutsch (www.pny.de) 1,00
02102-43970 (0,123 €/Min.)	02157-81790 (0,123 €/Min.)	02405-4826110 (0,123 €/Min.)	02405-4826110 (0,123 €/Min.)
02102-439711 (0,123 €/Min.)	02157-817922 (0,123 €/Min.)	02405-4826199 (0,123 €/Min.)	02405-4826199 (0,123 €/Min.)
3,57	**2,28**	**1,28**	**1,28**
normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00
nein (23,0646 Megabyte) 6,00	nein (62,4886 Megabyte) 6,00	nein (21,1517 Megabyte) 6,00	nein (24,2892 Megabyte) 6,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
ja (4,3541 Megabyte) 3,09	ja (42,5656 Megabyte) 5,49	ja (7,9135 Megabyte) 3,81	ja (5,9597 Megabyte) 3,44
Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00
3,21	**3,83**	**3,40**	**3,30**
unverständlich (nur Englisch) **5,00**	sehr knapp **4,50**	etwas knapp **4,00**	etwas knapp **4,00**
hoch (93,5%) 1,65	hoch (94,1%) 1,59	hoch (93,4 %) 1,66	hoch (94,2 %) 1,58
			
beide 1,00	beide 1,00	beide 1,00	beide 1,00
8.1 3,00	8.1 3,00	8.1 3,00	8.1 3,00
sehr hoch (150 Hertz) 1,00	sehr hoch (150 Hertz) 1,00	sehr hoch (150 Hertz) 1,00	sehr hoch (150 Hertz) 1,00
sehr hoch (120 Hertz) 1,00	sehr hoch (120 Hertz) 1,00	sehr hoch (120 Hertz) 1,00	sehr hoch (120 Hertz) 1,00
sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
nein 6,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
nein 6,00	ja 1,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert) 6,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert) 6,00
2,01	**1,62**	**1,84**	**1,79**
akzeptabel (42 Bilder pro Sek.) 2,62	akzeptabel (41 Bilder pro Sek.) 2,71	akzeptabel (40 Bilder pro Sek.) 2,80	akzeptabel (37 Bilder pro Sek.) 3,07
akzeptabel (41 Bilder pro Sek.) 2,71	akzeptabel (41 Bilder pro Sek.) 2,71	akzeptabel (42 Bilder pro Sek.) 2,62	niedrig (29 Bilder pro Sek.) 3,78
sehr hoch (58 Bilder pro Sek.) 1,18	hoch (51 Bilder pro Sek.) 1,81	hoch (54 Bilder pro Sek.) 1,54	hoch (51 Bilder pro Sek.) 1,81
hoch (49 Bilder pro Sek.) 1,99	hoch (49 Bilder pro Sek.) 1,99	hoch (47 Bilder pro Sek.) 2,17	hoch (49 Bilder pro Sek.) 1,99
sehr hoch (261,64 %) 1,00	sehr hoch (260,95 %) 1,00	sehr hoch (263,60 %) 1,00	sehr hoch (263,47 %) 1,00
2,00	**2,16**	**2,14**	**2,48**
vorhanden (Ausgang, über Adapter) 3,00	vorhanden (Ausgang) 3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter) 3,00	vorhanden (Ausgang, über Adapter) 3,00
vorhanden (Ein- und Ausgang, über Adapter) 1,00	vorhanden (Ausgang) 3,00	vorhanden (Ausgang) 3,00	vorhanden (Ausgang) 3,00
nicht vorhanden 6,00	nicht vorhanden 6,00	nicht vorhanden 6,00	nicht vorhanden 6,00
vorhanden 1,00	nicht vorhanden 6,00	vorhanden 6,00	nicht vorhanden 6,00
3,18	**4,91**	**4,91**	**4,91**
ja 1,00	ja 1,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert) 6,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert) 6,00
Nividia Geforce 4 MX 440-8x	Nividia Geforce 4 MX 440	Nvidia Geforce 4 Ti 4600	Nvidia Geforce 4 MX 440
128 Megabyte DDR	64 Megabyte DDR	128 Megabyte DDR	64 Megabyte DDR
Philips SAA7114H	NV17 Internal	Conexant CX25871	NV17 Internal
Philips SAA7114H	nicht vorhanden	nicht vorhanden	nicht vorhanden
4.13.01.4052	4.13.01.3082	4.13.01.2742	4.13.01.2832
Windows 95, 98, ME, 2000, XP	Windows 95, 98, ME, 2000, XP	Windows 95, 98, ME, NT 4.0, 2000, XP	Windows 95, 98, ME, NT 4.0, 2000, XP
Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang, Adapter S-Video-Ausgang auf S-Video-Ein- und Ausgang, Composite-Anschlusskabel	keines	Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang	Adapter S-Video- auf Composite-Ausgang
DVD-Abspielprogramm „Intervideo Win DVD 3.1“, Videobearbeitungsprogramm „Cyberlink Powerdirector 2.1 ME“, Spiele „Ballistics“ und „Codename: Outbreak“	DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0“	Spiel „Aquanox“, zwei CD-Rohlinge (**CD-Rs** S.XXX)	Spiel „Aquanox“, zwei CD-Rohlinge (CD-Rs)
1,00	**1,00**	**6,00**	**6,00**
2,35	**2,44**	**2,48**	**2,62**
gut ← **2,35**	**gut** ← **2,44**	**gut** ← **2,48**	**befriedigend** ← **2,62**
gut	**gut**	**ungenügend**	**gut**
160,00 €	**109,00 €**	**349,00 €**	**99,00 €**
120,00 € (Space Computer, Geesthacht, Tel. 04152-8477489)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	**289,00 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)**	**83,50 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)**
2,35 x 160,00 = 376,00 = gut	2,44 x 109,00 = 265,96 = gut	2,48 x 349,00 = 865,52 = ungenügend	2,62 x 99,00 = 259,38 = gut

[3]sprich: „Mustifai“ [4]sprich: „Pi-Enn-Wai“

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf Grafikkarten einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Grafikkarten 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.
- Keine der getesteten Grafikkarten durfte mehr als 500 Euro kosten.
- Die getesteten Grafikkarten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in kleineren Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Grafikkarten-Hersteller sicherten der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion zu, dass die getesteten Modelle nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Handel erhältlich sein werden.

Platz 1 – Guillemot Hercules 3D Prophet 9700 Pro – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	499,00 €



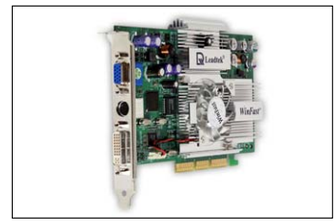
Mit dieser Grafikkarte wird ein Adapter geliefert. Stecken Sie den in den **DVI-Ausgang** S.166, so können Sie daran einen zweiten Bildschirm mit **VGA-Anschluss** S.166 betreiben.

Pro
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildschärfe

Contra
- Sehr hoher Preis
- Zusätzl. Stromversorgung
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 2 – Leadtek Winfast A 250 LE TD My ViVo



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	199,00 €



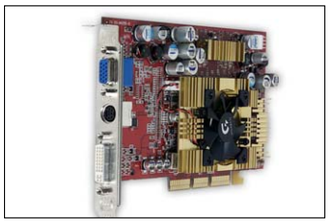
Jede Menge Anschlüsse: Dieses Adapterkabel wird mit dem **S-Video-Ausgang** S.166 der Grafikkarte verbunden und stellt am anderen Ende Ein- und Ausgänge nach **Composite-** und **S-Video-** S.166 Standard bereit.

Pro
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Composite- und S-Video-Eingang

Contra
- Etwas knappes Handbuch
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Leadtek GmbH, Schönwalder Allee 26, 13587 Berlin

Platz 3 – Gigabyte Maya 2 GV-R 9700 Pro



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	499,00 €



Diese Grafikkarte benötigt eine zusätzliche Stromversorgung. Das mitgelieferte Kabel wird dazu mit dem passenden Anschluss auf der Grafikkarte und den Stromanschlüssen im Innern des Computers verbunden.

Pro
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe

Contra
- Sehr hoher Preis
- Englische Internet-Hilfe
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: G.B.T. GmbH, Friedrich-Ebert-Damm 112, 22047 Hamburg

Platz 4 – Terra Tec Mystify 4200



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	199,00 €



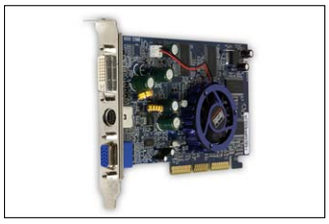
Acht solcher Bausteine befinden sich auf dieser Grafikkarte. Jedes Modul enthält acht **Megabyte** S.166 **Grafikspeicher** S.166 – macht zusammen 64 Megabyte. Je größer der Grafikspeicher, desto mehr Details lassen sich darstellen.

Pro
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe

Contra
- Sehr knappes Handbuch
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: Terra Tec Electronic GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal

Platz 5 – Guillemot Hercules 3D Prophet 9000 Pro



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	179,00 €



An den **DVI-Ausgang** S.166 der „Guillemot Hercules 3D Prophet 9000 Pro“ können Sie einen digitalen Flachbildschirm anschließen. Der gibt das Bild wesentlich klarer und störungsärmer wieder.

Pro
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Lange Garantiezeit

Contra
- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Hohe Kosten für Hilfe-Telefon (Hotline)

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 6 – Gigabyte Maya AF GV-R 9000 Pro – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	99,00 €



Das Anschlusskabel wird mit dem **S-Video-** S.166 Ausgang der Grafikkarte verbunden. Damit können Sie PC-Bildinhalte per S-Video- oder **Composite-** S.166 Eingang zum Fernsehgerät leiten und an dessen Bildschirm betrachten.

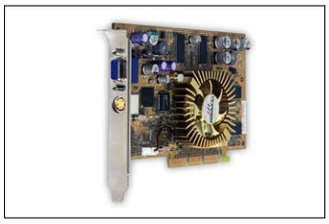
Pro
- Sehr günstiger Preis
- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildschärfe

Contra
- Englische Internet-Hilfe
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: G.B.T. GmbH, Friedrich-Ebert-Damm 112, 22047 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Platz 7 Powertech Pixelview Geforce 4 Ti 4200



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	149,00 €



Im Lieferumfang der „Powertech Pixelview Geforce Ti 4200" befinden sich drei Spiele: „Codename: Outbreak", „Ballistics" und das **DVD**-S.166 Abspielprogramm „Intervideo Win DVD 3.1".

- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe

- Keine Internet-Hilfe
- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein DVI-Ausgang

Infos bei: Powertech Electronics GmbH, Harkortstr. 25, 40880 Ratingen

Platz 7 Albatron Geforce 4 Ti 4200 Medusa



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	239,00 €



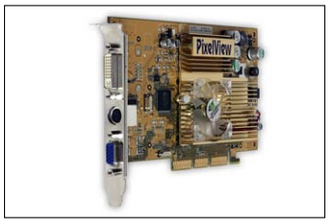
Der **Grafikprozessor** S.166 der „Albatron Geforce 4 Ti 4200 Medusa" wird durch einen Lüfter gekühlt. Nachteil: Diese mechanische Form der Kühlung verursacht unangenehme Nebengeräusche.

- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe

- Englische Internet-Hilfe
- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein Composite-Ausgang

Infos bei: COS GmbH, Nikolaus-Otto-Str. 11, 35440 Linden

Platz 9 Powertech Pixelview Geforce 4 MX 440-8x



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	160,00 €



Stecken Sie dieses Kabel in den **S-Video**-S.166 Ausgang, so erhalten Sie zusätzlich einen S-Video-Eingang (beispielsweise für die Bildwiedergabe von Spielekonsolen am PC-Monitor) und einen **Composite**-S.166 Ausgang.

- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe

- Englisches Handbuch
- Keine Internet-Hilfe
- Kein Composite-Eingang

Infos bei: Powertech Electronics GmbH, Harkortstr. 25, 40880 Ratingen

Platz 10 Terra Tec Mystify 440



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	109,00 €



Die „Terra Tec Mystify 440" hat einen **S-Video**-S.166 Ausgang. Mithilfe eines S-Video-Anschlusskabels (nicht im Lieferumfang) können Sie Bildinhalte des Computer-Monitors auf einem Fernsehgerät wiedergeben.

- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe

- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein DVI-Ausgang

Infos bei: Terra Tec Electronic GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal

Platz 11 PNY Verto Geforce 4 Ti 4600



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	349,00 €



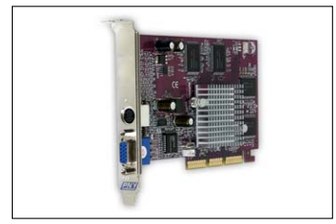
Dieser Adapter ermöglicht die Nutzung des **S-Video**-S.166 Ausgangs als **Composite**-S.166 Ausgang. Sie können also auch PC-Bildinhalte auf einem Fernsehgerät wiedergeben, das nur einen Composite-Eingang hat.

- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Sehr lange Garantiezeit

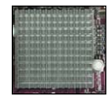
- DVD-Abspielprogramm fehlt
- Kein Composite- und S-Video-Eingang

Infos bei: PNY Technologies GmbH, Peter-Hoffmann-Str. 33, 50996 Köln

Platz 12 PNY Verto Geforce 4 MX 440



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	99,00 €



Passive Kühlung: Der **Grafikprozessor** S.166 wird durch einen gerippten Kühlkörper vor Überhitzung geschützt. Anders als die mechanische Kühlung per Ventilator ist dieses Verfahren völlig geräuschlos.

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- Sehr lange Garantiezeit

- DVD-Abspielprogramm fehlt
- Kein Composite- und S-Video-Eingang
- Kein DVI-Ausgang

Infos bei: PNY Technologies GmbH, Peter-Hoffmann-Str. 33, 50996 Köln

Produktvorschau 1

Die Firma Nvidia stellte kürzlich den neuen **Grafikprozessor** S.166 „Geforce FX" vor, eine Ansammlung von mehr als 125 Millionen **Transistoren** S.166 – das ist die derzeitige Weltbestleistung. Rekordverdächtig auch die **Taktfrequenz** S.166: Der Geforce FX wird laut Nvidia mit 500 **Megahertz** S.166 angetrieben. Ebenfalls mit 500 Megahertz soll der Datenaustausch zwischen **Grafikspeicher** S.166 (Typ: DDR-2, siehe COMPUTER BILD-SPIELE 12/2001) und Grafikprozessor erfolgen. Und: Der Prozessor arbeitet mit der neuen Programmsammlung **Direct-X 9.0** S.166 zur verbesserten Darstellung von Grafikeffekten zusammen, so Nvidia. Nachteil: Wie der ATI-Grafikprozessor „Radeon 9700" benötigt der Geforce FX eine zusätzliche Stromversorgung. Erste Grafikkarten mit dem neuen Prozessor werden im Februar erwartet, zum Test stand noch keine zur Verfügung. Es wird mit Verkaufspreisen über 600 Euro gerechnet. www.nvidia.de



Ein Chip wird kommen: neuer Super-Prozessor „Nvidia Geforce FX".

Produktvorschau 2

ATI, kanadischer Hersteller von **Grafikprozessoren** S.166, präsentierte kürzlich seine neueste Entwicklung: den „Radeon 9500 Pro". Der Prozessor zielt direkt auf das Konkurrenzprodukt „Geforce 4 Ti 4200" von Nvidia. Das neue „Mittelklassemodell" arbeitet mit einer **Taktfrequenz** S.166 von 275 **Megahertz** S.166 und soll **Direct-X 9.0** S.166 unterstützen. Mitte Januar wird die Firma Guillemot eine der ersten fertigen Grafikkarten mit dem neuen Radeon auf den Markt bringen: die „Hercules 3D Prophet 9500 Pro" mit 128 Megabyte S.166 **Grafikspeicher** S.166 (Übertragung zum Grafikprozessor mit 400 Megahertz), **S-Video**-S.166 und **DVI**-S.166 Ausgang. Den empfohlenen Verkaufspreis kalkuliert Guillemot auf etwa 300 Euro. www.guillemot.de



Steuermann an Bord: „Hercules 3D Prophet 9500 Pro" mit neuem ATI-Prozessor.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

KONSOLEN ANSCHLIESSEN



Verbindung aufnehmen

Die jüngste Generation der Spielekonsolen punktet mit erstklassiger Bilddarstellung. Doch nur, wer für optimale Verbindung zum Fernseher sorgt, genießt die ganze Grafikpracht

Spielekonsolen von heute sind alles andere als „Kinderkram". Sony Playstation 2, Nintendo Gamecube und Microsoft Xbox glänzen mit exzellenter Grafik und ordentlichem Mehrkanal-Klang. Um Bild und Ton möglichst verlustfrei zum Fernseher zu übermitteln, geben die Geräte beides in Form zahlreicher Signale in unterschiedlichen Formaten ab – je nach Modell aus einer oder zwei Buchsen, den so genannte Multi-AV-Ausgängen. Diese Anschlüsse entsprechen keiner Norm und sind an jeder Konsole andere. „Andocken" können dort also nur Kabel mit den jeweils passenden Spezialsteckern.

Moderne TV-Geräte stellen meist mehrere Anschlussmöglichkeiten bereit. Eine davon ist ein uralter Hut: die Antennenbuchse, über die auch das normale TV-Programm eingespeist wird. Prinzipiell akzeptiert dieser Eingang auch Videospiel-Signale. Dazu muss allerdings ein so genannter RFU-Modulator (anderer Begriff: „Antennenweiche") zwischen Antennenkabel und Fernseher gesetzt werden. Besonders ansprechende Bild- und Tonqualität liefert diese Variante aber nicht.

Etwas bessere Resultate bringt die Verbindung mit einem **Composite-** S.166 Kabel, das zum Lieferumfang jeder neuen Konsole gehört. Richtig gut wird das Bild, wenn ein **S-Video-** S.166 Kabel, auch Hosiden-Kabel genannt, für die Übertragung sorgt. Noch etwas höheres Niveau garantiert die Verwendung eines RGB-Kabels, das Rot-, Grün- und Blauanteile getrennt überträgt. Und am besten sieht ein Spiel schließlich aus, wenn es über YUV- oder Komponenten-Kabel geleitet wird. Mehr zu den Leitungs- und Buchsentypen finden Sie im Kasten unten auf dieser Seite.

Übrigens: Hat Ihr Fernseher keine passenden oder freien Buchsen, können Sie die Konsole über einen entsprechend anschlussfreudigen Videorecorder indirekt mit dem TV-Gerät verkabeln.

Weil ein vollkommenes Spielerlebnis auch beste Tonwiedergabe voraussetzt, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE grundsätzlich, die Tonsignale aus der Konsole möglichst von einer Stereo- oder, besser noch, Raumklang-Anlage wiedergeben zu lassen. Der Fernseher sollte dann natürlich möglichst mittig zwischen den Hauptlautsprechern stehen. Tipps zu den verschiedenen Anschlussmöglichkeiten finden Sie auf den folgenden Seiten.

Hauptthema ist und bleibt allerdings die Verbindung zwischen Konsole und Fernseher. Dafür bieten sich etliche Leitungen verschiedener Hersteller an. Viele davon sind gut und günstig, allerdings längst nicht alle. Die Redaktion zeigt daher überwiegend Anschlussbeispiele mit den Original-Strippen von Nintendo, Microsoft und Sony, die zwar relativ teuer, aber auch von ordentlicher Qualität sind. Aber die Konsolenhersteller haben nicht jede denkbare Kabel-Variante im Programm. Doch dafür gibt es Spezialisten, etwa Wolfsoft in Neuwied (Bestell-Telefon: 02622-83517), die Leitungen für fast jeden Einsatzzweck liefern und zum Teil sogar selbst anfertigen.

Fein raus sind übrigens Besitzer einer Playstation oder Playstation One: Steigen die auf eine Playstation 2 um, so können sie die alten Kabel uneingeschränkt weiter benutzen. Die Drähte für den Gamecube sind immerhin „abwärtskompatibel". Das heißt, mit den Cube-Kabeln funktionieren auch N 64 und Super Nintendo. Umgekehrt geht's leider nicht.

Letztlich nützt aber auch das tollste Kabel nichts, wenn der Fernseher mangels passender Buchse optimale Kontakt-Aufnahme verweigert. Das beste Bild gibt es nur mit den besten TV-Geräten. Aber es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben. Das ist bei Videospielen nicht anders. Leider.

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 Spielekonsolen	**Heft**	**2/2003**
Xbox vernetzen	Heft	3/2003

BUCHSENKUNDE

Antennen-Eingang
Jeder gewöhnliche Fernseher hat eine Antennenbuchse. Eine Spielekonsole können Sie dort per Antennenweiche anschließen. Die leitet dann das normale TV-Programm und die Signale aus der Konsole durch nur ein Kabel in den Fernseher. Da Bild- und Tonsignale sich die Leitung teilen, ist das Bild leicht „verschneit", unscharf und blass.



Composite-Eingang
Diese drei Buchsen nehmen so genannte Cinch-Stecker auf. Die gelbe Buchse leitet das Bildsignal in der Composite-Norm (auch FBAS genannt) weiter. Helligkeit und Farbe teilen sich ein Signal. Das Bild ist daher etwas unscharf, und die Farben, besonders Rot, fransen aus. Die rote und weiße Buchse leiten die Tonsignale weiter.



S-Video-Eingang
Über den vierpoligen S-Video-Anschluss (auch Hosiden- oder Y/C-Anschluss genannt) werden Helligkeits- („Y") und Farbinformationen („C") getrennt zum Fernseher geschickt, stören einander also nicht. Im Vergleich zum Composite-Signal ist die Darstellung wesentlich detaillierter, Farb- und Flächenrauschen geringer, die Farbtrennung besser.



Scart-Eingang
Außer Ton-, Composite- und S-Video-Signalen nimmt die breite Scart-Buchse – Belegung der entsprechenden Kontakte vorausgesetzt – auch Bilddaten im RGB-Format an, überträgt so die Signale für Rot, Grün und Blau getrennt und liefert sehr gute Qualität. Das Bild ist klar und sehr detailliert, Farbflächen exakt voneinander getrennt.



Komponenten-Eingang
Der Komponenten-Anschluss (auch YUV-Anschluss genannt) ist an Video-Projektoren und sehr gut ausgestatteten Fernsehern zu finden. Er besteht meistens aus drei Cinch-Buchsen, die Helligkeits- („Y") sowie Farb-Informationen („U" und „V") übertragen. Farben wirken satter und Details noch etwas plastischer als beim RGB-Signal über ein Scart-Kabel.



Gamecube per RFU-Adapter anschließen

Funktioniert garantiert: Die Verbindung mit dem RFU-Adapter. Schließlich hat selbst der älteste Fernseher einen passenden Antennen-Eingang

1 Bevor Sie den Gamecube mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine Spiel-DVD ins Laufwerk der Konsole eingelegt ist.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie eventuell zwischen beiden Geräten bereits vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie einen RFU-Adapter für den Gamecube, zum Beispiel den „RF Modulator“ (Artikelnummer: SNPS-003, NUS-003 EUR, um 20 Euro) von Nintendo



, und schieben Sie den Multi-AV-Stecker des RF-Modulators



in die analoge AV-Ausgangsbuchse auf der Rückseite der Konsole



.

4 Schieben Sie den Cinch-Stecker der Antennenweiche ● in die



Cinch- Buchse des RF-Modulators



.

5 Ziehen Sie den Stecker des Antennen-Kabels aus dem Fernseher



, und schieben Sie ihn in die Antennen-Buchse der Antennenweiche



.

6 Schieben Sie den Antennen-Stecker der Antennenweiche in die Antennen-Buchse



des Fernsehers



.

7 Stellen Sie den kleinen Schalter am RF-Modulator in die Position „CH3“ ●, damit die Bild- und Tonsignale des Gamecubes auf UHF-Kanal 3 übertragen werden.



8 Schalten Sie den Fernseher ein, und speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – auf einem freien Programmplatz den UHF-Kanal 3 ab.

9 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher die Signale der Konsole auf dem in Schritt 8 gespeicherten Programmplatz. Übrigens: Der Empfang des normalen Fernsehprogramms funktioniert weiterhin, ist bei eingeschalteter Konsole aber meist etwas schlechter als sonst. Um mit gewohnter Bildqualität fernsehen zu können, schalten Sie die Konsole ab.

10 Falls der Empfang der Gamecube-Signale über den UHF-Kanal 3 gestört ist, stellen Sie den kleinen Schalter am RF-Modulator in die Position „CH4“ ●, damit die Signale



, über den UHF-Kanal 4 übertragen werden. Stellen Sie dann den Fernseher auf den UHF-Kanal 4, nicht auf UHF-Kanal 3.

Gamecube per Composite-Kabel anschließen

Die Composite-Verbindung gehört als Beipack-AV-Kabel zur Grundausstattung des Gamecubes und überträgt mit drei Steckern Bild und Ton voneinander getrennt. Vorteil: Die optische und akustische Qualität ist besser als bei der RFU-Variante

1 Bevor Sie den Gamecube mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine Spiel-DVD ins Laufwerk der Konsole eingelegt ist.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie eventuell zwischen beiden Geräten bereits vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie ein Composite-Kabel für den Gamecube, zum Beispiel das AV-Kabel von Nintendo, das dem Gamecube beiliegt



. Schieben Sie den Multi-AV-Stecker ● in



die analoge AV-Buchse auf der Rückseite der Konsole

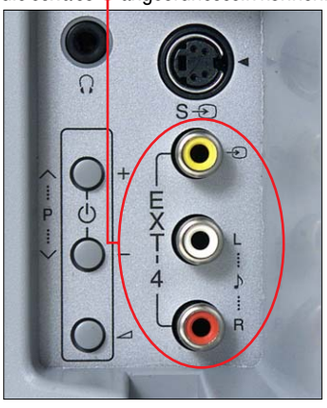


.

4 Schieben Sie anschließend die drei Cinch-Stecker ● jeweils in die farb-



lich passenden Video- und Audio-Cinch-Eingangsbuchsen am Fernseher, die etwa so ● angeordnet sein können.



Achtung: Sehr gut ausgestattete TV-Geräte haben an Rück- und Vorderseite jeweils mehrere Cinch-Eingänge und/oder -Ausgänge. Sind Sie nicht sicher, welche in diesem Fall die richtigen Buchsen sind, so ziehen Sie die Bedienungsanleitung des Fernsehers zu Rate. Schieben Sie dann den roten Stecker für die Tonsignale des rechten Stereo-Kanals in die rote Buchse



, den weißen Stecker für die Tonsignale des linken Stereo-Kanals in die weiße Buchse



sowie den gelben Stecker für die Composite-Bild-Signale in die gelbe Buchse



.

5 Schalten Sie den Fernseher ein. Speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den gewählten Video-Eingang abgestimmt ist.

6 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Tonsignale über den eingestellten Kanal.

7 Alternativ können Sie das Cinch-Kabel mit dem jedem neuen Game-

Gamecube per Composite-Kabel anschließen | Fortsetzung

cube beigepackten Cinch-Scart-Adapter



auch an eine Scart-Buchse



anschließen. Schieben Sie dafür die drei Cinch-Stecker, wie in Schritt 4 gezeigt, in die farblich passenden Cinch- Buchsen auf der Adapter-Rückseite



8 Schieben Sie den Scart-Stecker in eine freie Buchse des Fernsehers



9 Schalten Sie den Fernseher ein. Wählen und speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den Scart-Eingang abgestimmt ist.

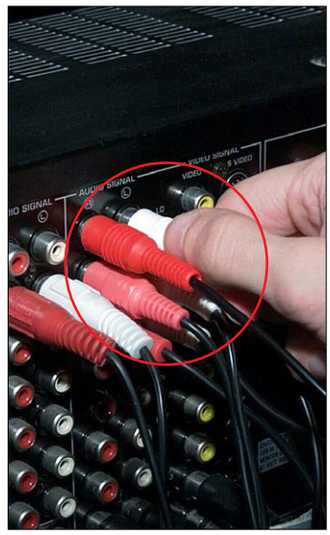
10 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Tonsignale über den in Schritt 9 eingestellten Kanal.

11 Statt mit den Ton-Eingängen eines Fernsehers oder Projektors können Sie den roten und den weißen Cinch-Stecker auch mit einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker verbinden. – vorausgesetzt, dort ist noch ein Eingang frei. Schalten Sie zuvor den Verstärker aus.

12 Schieben Sie den roten Cinch-Stecker für die Tonsignale des linken Stereo-Kanals in die rote Buchse



und den weißen Cinch-Stecker für die Tonsignale des rechten Stereo-Kanals in die weiße Buchse



eines freien Verstärker-Eingangs. Nehmen Sie dazu aber auf keinen Fall den „Phono"-Eingang.

13 Schalten Sie Verstärker und Gamecube ein, so hören Sie die Tonsignale der Konsole jetzt aus der Stereo- oder Raumklang-Anlage.

Gamecube per Scart-Kabel anschließen

Breiter Stecker, scharfes Bild: Mit RGB-Signalen über das Scart-Kabel zaubert Nintendos Würfel feinste Grafikpracht auf die Mattscheibe

1 Bevor Sie den Gamecube mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine Spiel-DVD ins Laufwerk der Konsole eingelegt ist.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie eventuell zwischen beiden Geräten bereits vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie ein RGB-Scart-Kabel für den Gamecube, zum Beispiel das „RGB Cable" (Artikelnummer: DOL-013 EUR, um 30 Euro) von Nintendo



Drücken Sie den Multi-AV-Stecker in



die analoge AV-Buchse auf der Rückseite der Konsole



4 Schieben Sie den breiten Scart-Stecker



in eine Scart-Buchse



an der Rückseite des Fernsehers



Achtung: Nicht jede Scart-Buchse ist RGB-tauglich. Ob eine Scart-Buchse das hochwertige RGB-Signal oder nur das gleichzeitig übermittelte Composite-Signal (geringere Bildqualität) weiterleitet, entnehmen Sie der Bedienungsanleitung des Fernsehers.

5 Schalten Sie den Fernseher ein. Wählen und speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den gewählten Scart-Eingang abgestimmt ist.

6 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Tonsignale über den eingestellten Kanal.

Gamecube per Komponenten-Kabel anschließen

Der Gamecube liefert über seinen digitalen AV-Ausgang so genannte YUV- oder Komponenten-Signale, die ein hervorragendes Bild liefern – in diesem Beispiel an einen TV-/Videoprojektor

1 Bevor Sie den Gamecube mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine Spiel-DVD ins Laufwerk der Konsole eingelegt ist.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie eventuell zwischen beiden Geräten bereits vorhandene Kabel ab.

3 Da Nintendo in Deutschland kein Komponenten-Kabel anbietet, nehmen Sie etwa das „Gamecube-Componenten-Kabel" von Wolfsoft (Artikelnummer: 10762, um 70 Euro)



Gamecube per Komponenten-Kabel anschließen | Fortsetzung

und drücken dessen Multi-AV-Stecker ● in die digitale AV-Buchse an



der Rückseite der Konsole



4 Verbinden Sie die drei Cinch-Stecker ● mit den farblich passenden



Cinch-Buchsen am Komponenten-Eingang des Projektors. Schieben Sie also den grünen Stecker in die grüne – je nach Projektor-Modell manchmal auch gelbe – Buchse



den blauen Stecker in die blaue Buchse



und den roten Stecker in die rote Buchse



Sie können sich allerdings auch an der Bezeichnung der Buchsen orientieren statt an deren Farbe. Dann gehört der grüne Stecker in die „Y"-Buchse, der blaue Stecker – je nach Beschriftung – in die „Pb"-, „Cb"- und/oder „U"-Buchse und der rote Stecker in die „Pr"-„Cr"- und/oder „V"-Buchse.

5 Schalten Sie den Projektor ein. Wählen Sie – gemäß Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den Komponenten-Eingang abgestimmt ist.

6 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Projektor deren Bildsignale über den eingestellten Kanal.

7 Da der digitale AV-Ausgang des Gamecubes lediglich Bildsignale ausgibt, müssen Sie die Tonsignale vom analogen AV-Ausgang abnehmen. Verwenden Sie dazu ein Composite-Kabel, zum Beispiel das Beipack-AV-Kabel von Nintendo (siehe Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen"), und drücken Sie den Multi-AV-Stecker ● in die analoge



AV-Buchse auf der Rückseite der Konsole



8 Viele Projektoren weisen keine Cinch-Ton-Eingänge auf, da sie keine eingebauten Lautsprecher haben. Und wenn doch, dann ist deren Klangqualität sehr dürftig. Deshalb rät COMPUTERBILD-SPIELE grundsätzlich, die Tonsignale der Konsole statt über den Projektor über einen Stereo- oder Raumklang-Verstärker wiederzugeben. Verfahren Sie dazu, wie in den Schritten 11 bis 13 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen" beschrieben.

Achtung: Den gelben Stecker des Composite-Kabels schließen Sie nicht an, da die Bildsignale bereits durch das YUV- oder Komponenten-Kabel übertragen werden.

Playstation 2 per RFU-Adapter anschließen

Die einfachste, aber qualitativ schlechteste Verbindung zwischen der Playstation 2 und dem Fernseher läuft über eine Antennenweiche

1 Bevor Sie die Playstation 2 mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie einen RFU-Adapter für die Playstation 2, etwa den „RFU-Adaptor" (Artikelnummer: SCPH-10072C, um 27 Euro) von Sony, und drücken Sie den Multi-AV-Stecker ●



in die passende Buchse an der Rückseite der Konsole



4 Ziehen Sie den Stecker des Antennenkabels aus dem Fernseher



und schieben Sie ihn in die Antennenbuchse im RFU-Adaptergehäuse



5 Schieben Sie den Antennen-Stecker des RFU-Adapters ● in die Anten-



nenbuchse des Fernsehers



6 Schalten Sie den Fernseher ein und speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – auf einem freien Programmplatz den UHF-Kanal 36 ab.

7 Schalten Sie die Playstation 2 ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Ton-Signale über den in Schritt 6 gespeicherten Programmplatz. Übrigens: Der Empfang des normalen Fernsehprogramms funktioniert weiterhin, ist bei eingeschalteter Konsole aber meist etwas schlechter als sonst. Um mit gewohnter Bildqualität fernsehen zu können, schalten Sie die Konsole ab.

8 Sie können die Tonsignale der Konsole auch über deren Digital-Ausgang zu einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker weiterleiten – vorausgesetzt, der hat einen entsprechenden freien Eingang. Schalten Sie zuvor den Verstärker aus.

9 Nehmen Sie ein optisches Digital-Ton-Kabel



und ziehen Sie gegebenenfalls vorhandene Schutzkappen von den Steckern ab



10 Schieben Sie einen der beiden Lichtleiter-Stecker



in den optischen Digital-Ausgang auf der Rückseite der Playstation 2



11 Schieben Sie den Stecker am anderen Ende des Kabels in einen freien optischen Digital-Toneingang des Verstärkers



12 Schalten Sie den Verstärker ein. Wählen Sie – gemäß Bedienungsanleitung des Verstärkers – den optischen Digital-Toneingang aus Schritt 11.

13 Schalten Sie die Konsole ein, so hören Sie deren Tonsignale aus der Stereo- oder Raumklang-Anlage.

Playstation 2 per S-Video-Kabel anschließen

Ein sehr gutes Bild erreichen Sie per S-Video-Kabel von der Konsole zum Fernseher. Es überträgt getrennte Signale für Helligkeit und Farben

1 Bevor Sie die PS 2 mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie ein S-Video-Kabel für die Playstation 2, etwa das „S-Video-Cable“ (Artikelnummer: SCPH-10060 E, um 30 Euro) von Sony



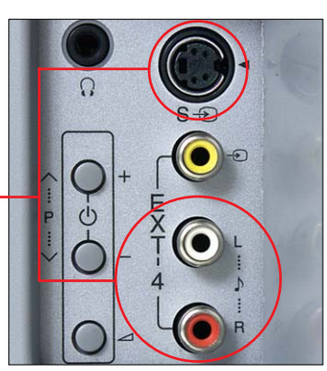
Drücken Sie den Multi-AV-Stecker



in die passende Buchse an der Rückseite der Konsole



4 In der Regel liegen der S-Video-Bildeingang (auch Hosiden-Eingang genannt) und die beiden Cinch-Toneingänge direkt beieinander auf Vorder- und/oder Rückseite des Fernsehers, etwa so



Hat Ihr Fernseher statt eines S-Video-Eingangs eine oder mehrere Scart-Buchsen, so kann ein spezieller Adapter weiterhelfen. Lesen Sie dazu weiter in Schritt 6. Um dennoch Anschlussfehler zu vermeiden, sollten Sie vor der Verkabelung sicherheitshalber die Bedienungsanleitung des Fernsehers zu Rate ziehen. Schieben Sie den roten Cinch-Stecker für die Tonsignale des rechten Stereo-Kanals in die rote Buchse, den weißen Cinch-Stecker für die Tonsignale des linken Stereo-Kanals in die weiße Buchse



und schließlich noch den schwarzen S-Video (Hosiden)-Stecker in die passende Buchse



5 Schalten Sie den Fernseher ein. Wählen und speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den gewählten S-Video-Eingang (auch Hosiden-Eingang) abgestimmt ist. Lesen Sie weiter ab Schritt 9.

6 Allerdings ist der Einsatz eines S-Video/Scart-Adapters



nur sinnvoll, wenn die gewählte Scart-Buchse S-Video-tauglich ist, denn sonst erleben Sie eine unschöne Überraschung: Das Bild wird nur schwarzweiß wiedergegeben. Ob Ihr Fernseher über die Scart-Buchse S-Video-Signale verarbeiten kann, entnehmen Sie der Bedienungsanleitung. Falls die Scart-Buchse S-Video-tauglich ist, schieben Sie den S-Video- sowie die beiden Audio-Stecker, wie in Schritt 4 gezeigt, in die entsprechenden Buchsen auf der Adapter-Rückseite



Playstation 2 per S-Video-Kabel anschließen | Fortsetzung

7 Schieben Sie den Stecker des Adapters in die Scart-Buchse des Fernsehers. Den Eingangs-/Ausgangs-Wahlschalter (sofern vorhanden) des Adapters stellen Sie auf „Input“





8 Schalten Sie den Fernseher ein. Wählen und speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den Scart-Eingang abgestimmt ist.

9 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Signale über den eingestellten Kanal.

10 Alternativ können Sie die Playstation 2 mithilfe des roten und des weißen Cinch-Steckers des S-Video-Kabels mit einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker verbinden. Wie das geht, lesen Sie in den Schritten 10 bis 12 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen“.

11 Möglich ist auch die Verbindung mit einem optischen Digital-Tonkabel. Einzelheiten dazu finden Sie in den den Schritten 8 bis 13 im Kasten „Playstation 2 per RFU-Adapter anschließen“.

Playstation 2 per Composite-Kabel anschließen

Ausreichende Bildqualität verspricht das beigepackte Composite-Kabel der Playstation 2. Damit lassen sich die Tonsignale der Konsole auch über eine Stereo- oder Raumklang-Anlage wiedergeben

1 Bevor Sie PS 2 und Fernseher verbinden, nehmen Sie eine eventuell eingelegte DVD, CD oder CD-ROM heraus.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie das beigepackte oder ein anderes Composite-Kabel für die Playstation 2, zum Beispiel das „AV Cable“ (Artikelnummer: SCPH-10030 E, um 20 Euro) von Sony.

Drücken Sie den Multi-AV-Stecker



in die passende Buchse auf der Rückseite der Konsole



4 Schieben Sie die Cinch-Stecker jeweils in die farblich passenden Video- und Audio-Cinch-Eingangsbuchsen am Fernseher. Wie das geht, lesen Sie in den Schritten 4 bis 12 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen“.

5 Möglich ist auch die Verbindung mit einem optischen Digital-Tonkabel zu einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker. Einzelheiten dazu lesen Sie in den Schritten 8 bis 13 im Kasten „Playstation 2 per RFU-Adapter anschließen“.





Playstation 2 per RGB-Kabel anschließen

Eine tolle Bildqualität verspricht das RGB-Signal – allerdings nur bei Spielen. Denn DVD-Filme schickt die Playstation 2 so mit einem satten Grünstich auf der Mattscheibe

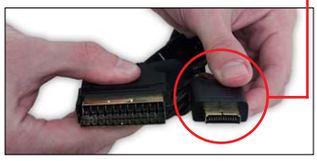
1 Bevor Sie die Playstation 2 mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie ein RGB-Scart-Kabel für die Playstation 2, zum Beispiel das „PS1, PS2 RGB/Scart-Kabel Optimized Version“ (Artikelnummer: 8658, um 25 Euro) von Wolfsoft.



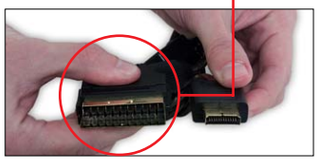
Drücken Sie den Multi-AV-Stecker



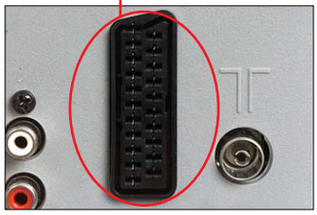
in die passende Buchse auf der Rückseite der Konsole



4 Schieben Sie anschließend den breiten Scart-Stecker in eine



Scart-Buchse des Fernsehers.



Achtung: Nicht jede Scart-Buchse ist RGB-tauglich. Ob eine Scart-Buchse das RGB-Signal weiterleitet, entnehmen Sie der Bedienungsanleitung Ihres Fernsehers.

5 Schalten Sie den Fernseher ein. Wählen und speichern Sie – gemäß der Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den gewählten Scart-Eingang abgestimmt ist.

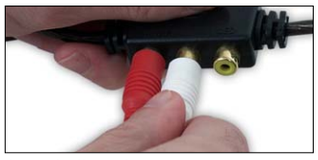
6 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Tonsignale über den eingestellten Kanal.

7 Beim Wolfsoft-RGB-Kabel für die Playstation liegen Bild- und Tonsignale nicht nur am Scart-Stecker an, sondern in einem kleinen, zwischengeschalteten Kästchen auch an drei Cinch-Ausgängen



Über die rote und die weiße Buchse können Sie die Tonsignale über einen Stereo- oder Raumklang-Verstärker an die Lautsprecher Ihrer Musikanlage weiterleiten. Bevor Sie Konsole und Verstärker so verbinden, sollten Sie sich vergewissern, dass beide Geräte ausgeschaltet sind.

8 Schieben Sie den roten Cinch-Stecker für die Tonsignale des rechten Stereo-Kanals in die rote Buchse, den weißen Cinch-Stecker für die Tonsignale des linken Stereo-Kanals in die weiße Buchse



des Kabelkästchens.

9 Nach demselben Prinzip verbinden Sie das andere Ende des Kabels mit einem freien Eingang – jedoch nicht „Phono“! – des Verstärkers



10 Schalten Sie den Verstärker ein, und wählen Sie – gemäß Bedienungsanleitung – den in Schritt 8 mit der Konsole verbundenen Eingang. Schalten Sie die Konsole ein, so können Sie deren Tonsignale – unabhängig vom Fernseher – über Ihre HiFi-Anlage hören.

11 Möglich ist auch die Verbindung mit einem optischen Digital-Tonkabel. Einzelheiten dazu finden Sie in den Schritten 8 bis 13 im Kasten „Playstation 2 per RFU-Adapter anschließen“.

12 Von der gelben Buchse des Kabelkästchens geht ein weiters Composite-



Bildsignal aus. Hier können Sie zum Beispiel eine Spielepistole anschließen. Einzelheiten entnehmen Sie dem Handbuch zur Pistole.

Playstation 2 per Komponenten-Kabel anschließen

Einige Projektoren und sehr gut ausgestattete Fernseher verarbeiten auch sogenannte YUV- oder Komponenten-Signale, die ein hervorragendes Bild liefern

1 Bevor Sie die Playstation 2, wie in diesem Beispiel, mit einem Projektor verbinden, überzeugen Sie sich davon, dass in der Konsole keine DVD, CD oder CD-ROM eingelegt ist.

2 Schalten Sie Konsole und Projektor aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Da Sony in Deutschland kein Komponenten-Kabel für die Playstation anbietet, nehmen Sie zum Beispiel das „Component-AV-Cabel Playstation 2“ (Artikelnummer: 10260, um 30 Euro) von Wolfsoft



Drücken Sie den Multi-AV-Stecker in die



passende Buchse auf der Rückseite der Konsole



4 Verbinden Sie die drei nebeneinanderliegenden Cinch-Stecker (grün, blau und rot)



die die Bildsignale transportieren, mit den farblich passenden Cinch-Buchsen am Projektor. Folgen Sie den Schritten 4 bis 6 im Kasten „Gamecube per Komponenten-Kabel anschließen“.

5 Viele Projektoren weisen keine Cinch-Toneingänge auf, da sie keine eingebauten Lautsprecher haben. Und wenn doch, ist deren Klangqualität sehr dürftig. Daher rät COMPUTERBILD-SPIELE grundsätzlich, die Tonsignale aus den beiden von einem gemeinsamen Kabelstrang abgehenden Audio-Cinch-Steckern (rot, weiß)



nicht zum Projektor, sondern zu einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker zu leiten. Verfahren Sie dazu nach demselben Prinzip, wie in den Schritten 11 bis 13 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen“ beschrieben. Andernfalls verbinden Sie den roten und den weißen Cinch-Stecker – wie in Schritt 4 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen“ prinzipiell gezeigt – mit den Ton-Eingangsbuchsen des Komponenten-Eingangs von Projektor oder Fernseher.

6 Möglich ist auch die Verbindung mit einem optischen Digital-Tonkabel. Mehr dazu steht in den Schritten 8 bis 13 im Kasten „Playstation 2 per RFU-Adapter anschließen“.

Xbox per RFU-Adapter anschließen

Praktisch: Über die Antennenweiche gelangen das normale TV-Programm und die Signale der Xbox über ein gemeinsames Kabel in jeden Fernseher

1 Bevor Sie die Xbox mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie einen RFU-Adapter für die Xbox, zum Beispiel den „RF Adapter“ (Artikelnummer: X08-25289, um 25 Euro) von Microsoft



, und drücken Sie den Multi-AV-Stecker des RF-Modulators ● in die analoge



AV-Ausgangsbuchse auf der Rückseite der Konsole



.

4 Ziehen Sie den Stecker des Antennen-Kabels aus dem Fernseher



, und schieben Sie ihn in die Antennenbuchse der Antennenweiche



.

5 Schieben Sie den Antennen-Stecker der Antennenweiche ● in die



Antennen-Buchse

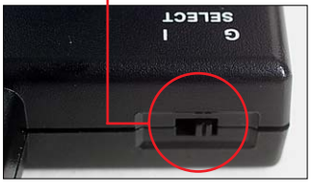


des Fernsehers



.

6 Stellen Sie dann den kleinen Schalter am RF-Modulator in die Position „G“ ●.



7 Schalten Sie den Fernseher ein. Wählen und speichern Sie – gemäß Bedienungsanleitung – auf einem freien Programmplatz den UHF-Kanal 36.

8 Schalten Sie nun die Xbox ein, so empfängt der Fernseher die Signale der Konsole über den in Schritt 7 gespeicherten Programmplatz. Übrigens: Der Empfang des normalen Fernsehprogramms funktioniert weiterhin, ist bei eingeschalteter Konsole aber meist etwas schlechter als sonst. Um mit gewohnter Bildqualität fernsehen zu können, schalten Sie die Konsole ab.

Xbox per Composite-Kabel anschließen

Die Bildqualität, die das Composite-Kabel bringt, ist zwar nicht besonders gut. Aber dafür gehört die Strippe immerhin zum Lieferumfang der Konsole

1 Bevor Sie die Xbox mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten eventuell bereits vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie das beigepackte oder ein anderes Composite-Kabel für die Xbox, zum Beispiel das Original „Standard AV Cable + Scart Adapter“ (Artikelnummer: X08-2507, um 25 Euro) von Microsoft. Drücken Sie dann den Multi-AV-Stecker ● in die passende Buchse der Konsole



.

4 Schieben Sie dann die drei Cinch-Stecker ● jeweils in die farblich



passenden Video- und Audio-Cinch-Eingangsbuchsen am Fernseher. Wie das geht, lesen Sie in den Schritten 4 bis 13 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen“.



Xbox per RGB-Kabel anschließen

Dank getrennt übertragener Farbsignale gelangen mit dem RGB-Kabel von der Xbox bunte Bilder mit scharfen Konturen auf den Bildschirm

1 Bevor Sie die Xbox mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Nehmen Sie ein RGB-Scart-Kabel für die Xbox, zum Beispiel das „Advanced Scart Cable“ (Artikelnummer: X08-49426, um 30 Euro) von Microsoft, und drücken Sie den Multi-AV-Stecker ● in die passende Buchse auf der



Rückseite der Konsole



.

4 Schieben Sie anschließend den breiten Scart-Stecker ● in eine



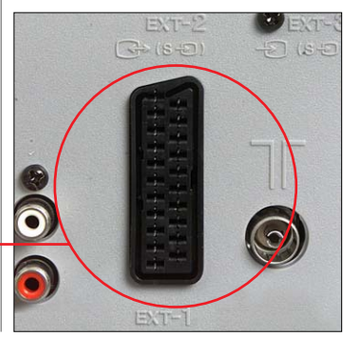
Scart-Buchse ● des Fernsehers. Achtung: Nicht jede Scart-Buchse ist RGB-tauglich. Ob eine Scart-Buchse das RGB-Signal weiterleitet, entnehmen Sie der Bedienungsanleitung Ihres Fernsehers.

5 Schalten Sie den Fernseher ein. Wählen und speichern Sie – gemäß der Bedienungsanleitung – den Kanal, der auf den gewählten Scart-Eingang abgestimmt ist.

6 Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Tonsignale über den eingestellten Kanal.

7 Sie können die Tonsignale der Konsole auch über den Digital-Ausgang ● der Anschlussbox im RGB-Kabel zu einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker weiterleiten – vorausgesetzt, der verfügt über einen entsprechenden freien Eingang. Schalten Sie zuvor Konsole und Verstärker aus, und lesen Sie weiter ab Schritt 7 im Kasten „Xbox per S-Video-Kabel anschließen“.





Xbox per S-Video-Kabel anschließen

Mit dem S-Video-Kabel zeigt die Xbox, was in ihr steckt: bunte und knackige Grafik. Digitalen Ton gibt es noch dazu

1 Bevor Sie die Xbox mit dem Fernseher verbinden, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Fernseher aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Da Microsoft in Deutschland für die Xbox kein S-Video-Kabel führt, nehmen Sie etwa das von Wolfsoft aus Amerika importierte Original „Advanced AV Pack/S-Video" (Wolfsoft-Artikelnummer: 10689, Microsoft-Artikelnummer: X08-47690, um 50 Euro). Drücken Sie den Multi-AV-Stecker ● in die passende



Buchse auf der Rückseite der Konsole



4 Am anderen Ende des Kabels befindet sich eine kleine Anschlussbox mit mehreren Buchsen ●



In die Buchsen gehören die Cinch- und der schwarze S-Video (Hosiden)-Stecker von einem Ende des anderen beiliegenden Kabels. Schieben Sie also den roten Cinch-Stecker für die Tonsignale des rechten Stereo-Kanals in die rote Buchse



, den weißen Cinch-Stecker für die Tonsignale des linken Stereo-Kanals in die weiße Buchse sowie den schwarzen S-Video-Stecker für die Bildsignale in die S-Video-Buchse



5 Verbinden Sie die Stecker am anderen Ende des Kabels mit den entsprechenden Eingangsbuchsen des Fernsehers. Einzelheiten stehen in den Schritten 4 bis 8 im Kasten „Playstation 2 per S-Video-Kabel anschließen".

6 Alternativ können Sie die Xbox über den roten und den weißen Cinch-Stecker des S-Video-Kabels mit einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker verbinden. Wie das geht, lesen Sie in den Schritten 10 bis 13 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen".

7 Sie können die Tonsignale der Konsole statt mit den Cinch-Kabeln auch über den Digitalausgang der Anschlussbox



zu einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker weiterleiten – vorausgesetzt, der verfügt über einen entsprechenden freien Eingang. Schalten Sie zuvor Verstärker und Konsole aus.

8 Nehmen Sie ein optisches Digital-Kabel



, und ziehen Sie gegebenenfalls vorhandene Schutzkappen von dessen Steckern ab



9 Schieben Sie einen der beiden Stecker



in den optischen Digitalausgang der Anschlussbox



10 Schieben Sie den Stecker am anderen Ende des Kabels in einen freien optischen Digitaleingang des Verstärkers



11 Schalten Sie den Verstärker ein. Wählen Sie – gemäß der Bedienungsanleitung des Verstärkers – den optischen Digital-Toneingang aus Schritt 10.

12 Schalten Sie die Konsole ein, so hören Sie deren Tonsignale jetzt aus der HiFi-Anlage.

Xbox per Komponenten-Kabel anschließen

Kaum verbreitet, aber Garant für tolle Grafikpracht: YUV- oder Komponenten-Signale. Schön, dass die Xbox auch diese hochwertigen Bild-Informationen weitergibt

1 Bevor Sie die Xbox mit einem Projektor verbinden, wie in diesem Beispiel, vergewissern Sie sich, dass keine DVD, CD oder CD-ROM im Laufwerk der Konsole liegt.

2 Schalten Sie Konsole und Projektor aus. Ziehen Sie zwischen beiden Geräten vorhandene Kabel ab.

3 Da Microsoft in Deutschland kein YUV- oder Komponenten-Kabel für die Xbox führt, nehmen Sie etwa das von Wolfsoft aus Amerika importierte Original „High Definition AV Pack" (Wolfsoft-Artikelnummer: 10667, Microsoft-Artikelnummer: X08-53570, um 50 Euro). Drücken Sie den Multi-AV-Stecker ● in die passende Buchse auf



der Rückseite der Konsole



4 Am anderen Ende des Kabels befindet sich eine kleine Anschlussbox mit mehreren Buchsen ●. Verbinden Sie zunächst die drei von einem gemeinsamen Kabelstrang abgehenden Cinch-Stecker (grün, rot und blau)





, die die Bildsignale transportieren, mit den farblich passenden Buchsen der Box. Schieben Sie also den grünen Stecker in die grüne Buchse



, den roten Stecker in die rote Buchse und den blauen Stecker in die blaue Buchse



5 Verbinden Sie die Stecker am anderen Ende des Kabels mit den entsprechenden Eingangsbuchsen des Projektors. Schieben Sie also den grünen Stecker in die grüne – in manchen Fällen auch gelbe – Buchse, den



blauen Stecker in die blaue Buchse und den roten Stecker in die rote Buchse



. Sie können sich allerdings auch an der Bezeichnung der Buchsen orientieren statt an der Farbe. Dann gehört der grüne Stecker in die „Y"-Buchse, der blaue Stecker – je nach Beschriftung – in die „Pb"-, „Cb"- und/oder „U"-Buchse und der rote Stecker in die „Pr"-, „Cr"- und/oder „V"-Buchse.

6 Viele Projektoren haben keine oder nur schlechte Lautsprecher. Daher rät COMPUTERBILD-SPIELE grundsätzlich, die Tonsignale über einen Stereo- oder Raumklang-Verstärker wiederzugeben. Verbinden Sie dazu die beiden von einem gemeinsamen Kabelstrang abgehenden Audio-Cinch-Stecker (rot, weiß) ● an einem



Ende des beiliegenden Kabels mit der Anschlussbox. Schieben Sie den roten Cinch-Stecker für die Tonsignale des rechten Stereo-Kanals in die rote Buchse und den weißen Cinch-Stecker für



die Tonsignale des linken Stereo-Kanals in die weiße Buchse



.

7 Schalten Sie den Verstärker aus. Das weitere Vorgehen entspricht genau dem in den Schritten 11 und 13 im Kasten „Gamecube per Composite-Kabel anschließen".

8 Sie können die Tonsignale auch über den Digital-Ausgang ●



der Anschlussbox zu einem Stereo- oder Raumklang-Verstärker weiterleiten. Schalten Sie zuvor Konsole und Verstärker aus, und lesen Sie weiter ab Schritt 8 im Kasten „Xbox per S-Video-Kabel anschließen".

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

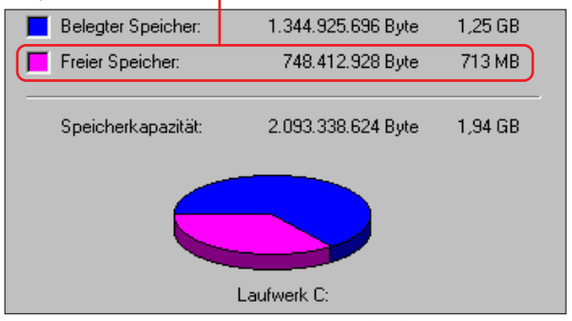
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

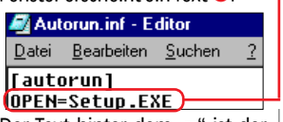


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt **7** weiter.

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.

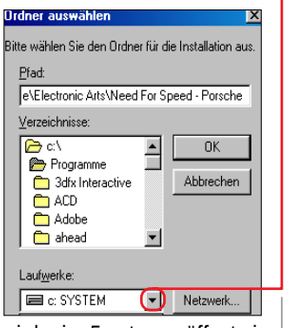
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf [X]. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt **5** ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

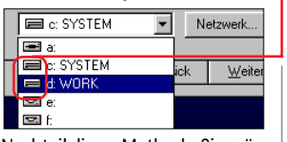
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



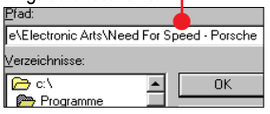
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.166 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt **10** weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen:



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter

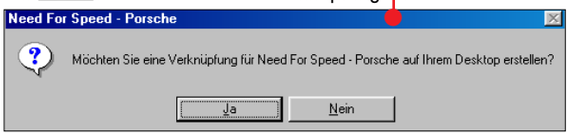


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

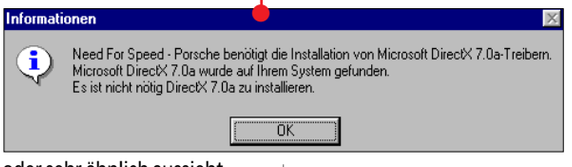
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

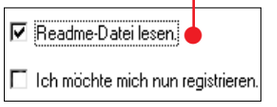
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

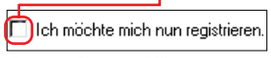




Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

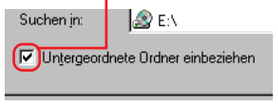
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

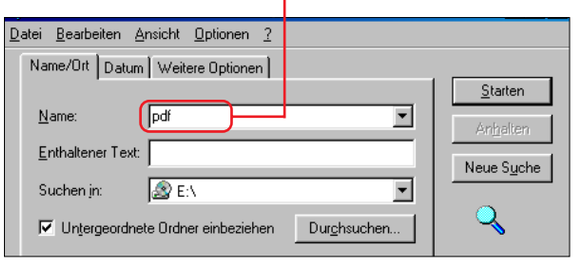
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

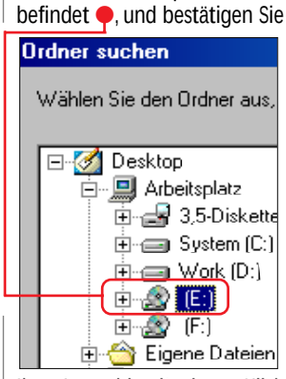
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





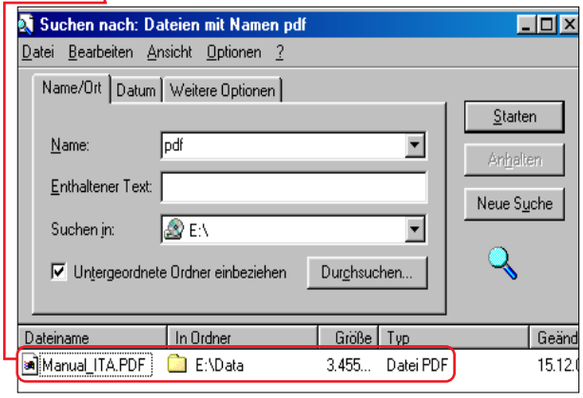
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



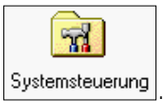
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

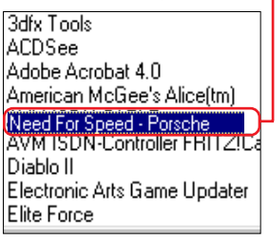


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel.



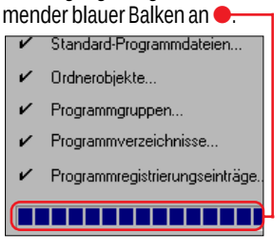
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.

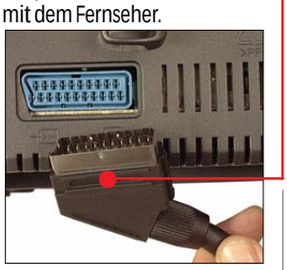


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.166 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken. Weiter mit Schritt **5**.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color“ funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

PC AUFRÜSTEN

Der rasende Rechner



Es muss nicht immer ein neuer Computer sein. Oft macht schon der Austausch weniger Bauteile aus einem durchschnittlichen PC eine echte Rennmaschine

Ein Computer ist eine äußerst komplex aufgebaute Maschine aus vielen kleinen Einzelteilen mit jeweils sehr speziellen Aufgaben. Optimale Leistung setzt perfektes Zusammenspiel aller einzelnen Baugruppen voraus. Befindet sich auch nur ein schwaches Glied in dieser Kette, dann droht der gefürchtete so genannte „Flaschenhals" – es kommt an genau dieser Stelle zum Datenstau. Folge beim Spielen: Die Bilder verlernen das Laufen, das Spiel ruckelt.

Heutige Computer sind in der Regel auf alle üblicherweise anfallenden Büroarbeiten und Freizeitaktivitäten ausgelegt. Wegen des immensen Preisdrucks in einem hart umkämpften Markt wird aber meist irgendwo gespart. Perfekte Leistung mit aktuellen Spielen ist also keineswegs garantiert. Wer aber trotzdem in der obersten Liga mitspielen will und dafür etwas Arbeit und Geld investiert, kann aus einem Mittelklasse-PC ein wahres Luxusgerät zaubern, das auch die Spiele der näheren Zukunft nicht „verweigert".

Beim PC-„Frisieren" sollte man zuerst an den **Hauptprozessor (CPU)** S.166 denken – das „Zentralorgan" jedes Computers, das alle Rechenaufgaben zügig erledigen soll. Doch dessen Austausch allein macht aus dem Rechenknecht noch keinen Supersprinter. Denn ein guter Prozessor erledigt zwar alle wichtigen Aufgaben zu Ihrer Zufriedenheit, ist aber in keiner Disziplin wirklich spitze. So sind dann auch moderne Spiele ohne eine leistungsfähige Grafikkarte (siehe Test in diesem Heft) nicht mehr zu bewältigen. Die Grafikkarte berechnet einen Großteil ihres Pensums selbst, entlastet so den Hauptprozessor und kann sogar spezielle grafische Effekte erzeugen, etwa das **anisotrophische Filtern** S.166. Achtung: CPU und Grafikkarte sollten der gleichen Leistungsklasse angehören. Ist die Grafikkarte um Längen schneller, dann wartet sie darauf, dass der langsame Hauptprozessor endlich die benötigten Daten liefert. Andererseits wird der wiederum ausgebremst, wenn eine lahme Grafikkarte mit der Datenverarbeitung nicht nachkommt.

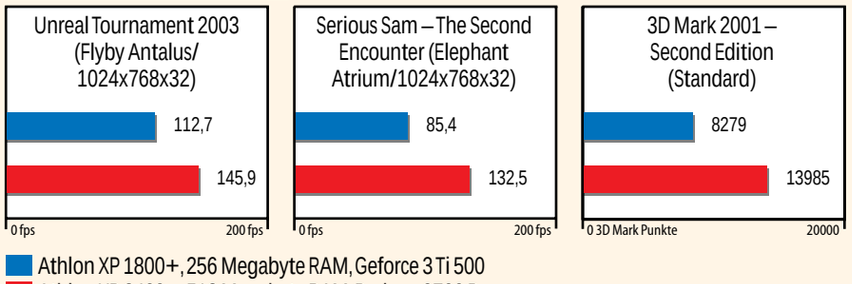
Darüber hinaus sollte man für reichlichen Vorrat an **Arbeitsspeicher (RAM)** S.166 im Computer sorgen. Im RAM werden Programme und Daten abgelegt, um zur Weiterverarbeitung schnell darauf zugreifen zu können. Zu wenig RAM hat zur Folge, dass der PC, etwa bei einem umfangreichen Spiel, Daten auf die Festplatte auslagern und bei Bedarf dort wieder lesen muss. Dieser Umstand kostet viel Zeit und kann ruckelndes Spiel verursachen. Mindestens 256, besser 512 **Megabyte** S.166 RAM sollten schon vorhanden sein.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie einen neuen Hauptprozessor, eine neue Grafikkarte sowie zusätzlichen Arbeitsspeicher einbauen und was Sie dabei alles beachten müssen. Verschiedene **Benchmark-** S.166 Ergebnisse verdeutlichen den so erzielten Leistungszuwachs. Im Beispiel wird ein Prozessor vom Typ „AMD Athlon XP 2400+" eingebaut. Die gewählte Grafikkarte ist eine „Guillemot Hercules 3D Prophet Radeon 9700 Pro" mit dem momentan schnellsten Grafikchip der Welt, dem „ATI Radeon 9700 Pro" (Testsieger in diesem Heft). Zur Abrundung der Tuning-Maßnahmen gibt's 256 Megabyte **DDR-** S.166 RAM zusätzlich, so dass Ihr PC mit insgesamt 512 Megabyte RAM blitzschnell durchstarten kann.

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

Benchmark-Ergebnisse



Wichtige Vorbemerkungen

Lassen Sie bei allen Arbeiten am offenen PC immer äußerste Sorgfalt walten. Leiten Sie an einer Heizung statische Aufladungen ab, bevor Sie Bauteile im Innern des Computers berühren. Beachten Sie außerdem, dass in der Regel die Garantie erlischt, wenn Sie Änderungen am Computer vornehmen. COMPUTERBILD-SPIELE übernimmt keine Haftung für eventuelle Schäden, die im Verlauf der Umbaumaßnahmen entstehen können. Sie handeln daher grundsätzlich auf eigenes Risiko. Wer unsicher oder ungeübt ist, überlässt derartige Arbeiten besser einem Händler oder einem anderen Fachmann.

Schauen Sie vor dem Einbau eines neuen **Hauptprozessors (CPU)** S.166 immer zunächst im Handbuch zur **Hauptplatine** S.166 nach, ob Sie **DIP-Schalter** S.166 umlegen oder **Jumper** S.166 umsetzen und/oder die Werte für die neue CPU selbst im **BIOS** S.166 eintragen müssen. In diesem Fall notieren Sie sich die Werte für externen **Takt** S.166 (FSB-Takt), **Taktverhältnis** S.166 (Multiplikator) sowie **Betriebsspannung** S.166 und stellen die entsprechend ein. Da moderne Hauptplatinen diese Arbeiten in der Regel automatisch übernehmen, wird im Folgenden nicht weiter darauf eingegangen. Natürlich können Sie auch auf der Internet-Seite des Hauptplatinen-Herstellers nach den benötigten Informationen suchen.

Achten Sie außerdem vor allem darauf, welche CPU zur Hauptplatine Ihres Computers passt (siehe Bild rechts). Die meisten Hauptplatinen können nur jeweils spezielle Prozessortypen aufnehmen. Das gilt auch für den zu verwendenden **Arbeitsspeicher** S.166. Außerdem: Je leistungsfähiger die CPU, desto mehr Wärme gibt sie ab. Investieren Sie daher zusätzlich zum CPU-Kauf so um die 30 Euro in einen passenden, leistungsfähigeren Lüfter.

AMD Socket A Recommended Processors List

Model	BIOS	REV	Duron 200MHz	Duron (Morgan) 266MHz	Athlon (T-bird) 266MHz	Athlon (T-bird) 266MHz
EP-8K3A / +	8/29/02	1.0	Y Y Y	Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y
EP-8K3AE	8/29/02	1.1	Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y
EP-8K5A2 / +	9/3/02	0.1	Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y
EP-8K5A3 / +	5/23/02	0.2	Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y	
EP-8K5AI	9/16/02	1.0				
EP-8K7A	3/4/02	1.1	Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y
EP-8K7A+	11/26/01	1.0	Y Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y
EP-8K7A+	3/4/02	1.1	Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y

Viele Hersteller bieten im Internet Servicetabellen an, aus denen Sie ersehen können, welcher Hauptprozessor zu welcher Hauptplatine passt.

Beim Kauf einer Grafikkarte sollten Sie darauf achten, dass das Netzteil ausreichend Strom liefern kann. Modelle wie die neue „Guillemot Hercules 3D Prophet Radeon 9700 Pro“ benötigen mindestens ein 300-Watt-Netzteil im Computer. Wenn Sie zum Testen der Leistung **Benchmarks** S.166 verwenden, zum Beispiel die nachfolgend besprochenen, dann sollten Sie die Programme nach dem Aufrüsten des Computers neu installieren, um Fehlmessungen zu vermeiden.

Benchmarks

Benchmark-Programme messen die Leistung des Computers. Hier werden drei Testprogramme vorgestellt, mit denen die für PC-Spieler besonders wichtige Grafikleistung ermittelt wird. Messen Sie vor und nach dem Umbau, um Vergleichswerte zu erhalten

Unreal Tournament 2003

1 Aus Platzgründen wird vorausgesetzt, das Spiel „Unreal Tournament 2003“ sei bereits installiert. Dieser Beitrag geht von einer Standard-Installation aus. Außerdem muss die Spiel-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegen. Öffnen Sie nun das Verzeichnis, in dem das Spiel auf der Festplatte installiert ist. Klicken Sie dann doppelt auf 

und anschließend doppelt auf das Symbol 

. Wenn Sie nicht „Windows 98“, sondern ein anderes Betriebssystem verwenden, steht dessen Bezeichnung vor dem **(C:)**.

2 Weiter geht es mit einem Doppelklick auf den Ordner 

.

3 Anschließend folgt ein Doppelklick auf den Ordner 

.

4 Darin finden Sie verschiedene vorgefertigte Benchmarks. Starten Sie aus dieser Liste beispielsweise per Doppelklick 

.

5 Nun folgt ein circa 30-sekündiger Ausschnitt aus einer Spielszene. Nach Abschluss der Szene



schließen Sie das noch geöffnete Fenster Beendet - flyby-antalus mit einem Klick auf ☒ rechts oben.

6 Die Ergebnisse des Benchmarks sind in einer Datei gespeichert. Die können Sie mit einem Texteditor öffnen. Um die Datei einzusehen, klicken Sie doppelt auf den Ordner



.

7 Öffnen Sie per Doppelklick die Datei



.

Sofern Sie die Dateiendung **log** noch nicht mit einem Programm verknüpft haben, wird jetzt noch das Fenster Öffnen mit sichtbar. Andernfalls lesen Sie direkt bei Schritt 9 weiter.

8 Wählen Sie das Arbeitsprogramm NOTEPAD aus, und klicken Sie dann auf OK.

9 Jetzt können Sie die Resultate aus dem Benchmark sehen. Angezeigt werden der niedrigste Wert, der Mittelwert und der höchste Wert. Entscheidend ist nur der Wert in der Mitte, also die durchschnittlich erreichte **Framerate** S.166. In diesem Fall beläuft sie sich auf , also sind gerundet 113 **fps** S.166.

```
7.454500 / 112.700989 / 434.502472 fps
Score = 112.738052
```

Anschließend können Sie alle noch offenen Fenster mit Klicks auf ☒ rechts oben schließen.

Serious Sam – The Second Encounter

1 Das Spiel muss zunächst vollständig installiert sein. Vergewissern Sie sich, dass die Spiel-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegt. Starten Sie dann „Serious Sam – The Second Encounter“, wie gewohnt. Sobald Sie das Hauptmenü sehen, klicken Sie auf OPTIONEN und dann auf GRAFIK-OPTIONEN.

2 Stellen Sie in diesem Menü die PRAFERENZEN auf Qualität und die AUFLOSUNG auf 1024x768. Außerdem müssen Sie noch die BITS PRO PIXEL auf 32 BPP stellen.

3 Klicken Sie anschließend auf den Eintrag UBERNEHMEN. Die Einstellungen werden dann geändert. Klicken Sie auf JA, um die geänderten Einstellungen beizubehalten.

4 Drücken Sie danach zwei Mal Esc, um wieder ins Hauptmenü zurückzuschalten.

5 Klicken Sie darin auf die angebotene Option DEMO.

6 Bevor Sie jetzt eine Demo starten, müssen Sie noch die Benchmark-Funktion aktivieren. Dazu drücken Sie ^, um die so genannte Konsole zu öffnen. Löschen Sie eventuell bereits vorhandene Zeichen mit ←, und tippen Sie dann dem_bProfile=1 ein. Drücken Sie danach ↵, und schließen Sie die Konsole, indem Sie wieder ^ drücken.

7 Klicken Sie jetzt eine Demo an, zum Beispiel Das Elefanten-Atrium. Daraufhin wird die Demo geladen. Sie sehen eine Spielszene



.

8 Nachdem die Sequenz durchgelaufen ist, drücken Sie Esc, sobald das Spiel die nächste Szene laden will. Jetzt können Sie wieder mit ^ die Konsole öffnen. Dort werden die Ergebnisse der Messung gezeigt. Entscheidend ist der Wert, der am Ende von Ursprüngl. aufgezeichnet: steht. Bei dieser Messung sind 85.4 FPS durchschnittl. ermittelt worden. Damit ist die Benchmark-Messung abgeschlossen. Drücken Sie ^, und klicken Sie danach auf BEENDEN, um das Spiel „Serious Sam – The Second Encounter“ zu verlassen.

3D Mark 2001 Second Edition

1 Sie finden dieses Programm auf der Heft-CD-ROM dieser Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE. Installationshinweise finden Sie auf den „gelben“ Seiten in der Heftmitte. Starten Sie „3D Mark 2001 Second Edition“, indem Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



klicken.

2 Klicken Sie danach auf Benchmark, um die Messung zu starten. Es folgt eine Reihe von Tests. Nach Abschluss der Tests sehen Sie das Ergebnis, in diesem Beispielfall 8279 3D marks.

3 Danach können Sie das Programm beenden, indem Sie auf die Schaltfläche Close klicken.

4 Schließen Sie dann alle noch geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ☒ rechts oben.

BIOS-Update

Einige Hauptplatinen S.166 **benötigen ein aktuelleres BIOS** S.166**, damit der neue Hauptprozessor** S.166 **funktioniert**

Neues BIOS aus dem Internet laden

Lesen Sie bitte zunächst den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen“ auf der vorangegangenen Seite, um festzustellen, ob eine neue BIOS-Version für Sie überhaupt in Frage kommt. Wenn das der Fall ist, laden Sie das neue BIOS aus dem Internet. In diesem Beispiel soll eine BIOS-Aktualisierung (BIOS-Update) für die Hauptplatine „8KHA+“ von Epox eingespielt werden. Sie bekommen das BIOS auf der Seite www.elito-epox.de. Lesen Sie dann – je nach verwendetem Betriebssystem – in einem der beiden folgenden Abschnitte weiter.

Bootdiskette unter Windows 98/ME erstellen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Symbol



.

2 Legen Sie eine leere Diskette ein, und klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



.

3 Wählen Sie Formatieren... aus. Im daraufhin geöffneten Fenster setzen Sie per Klick einen Haken vor die Option ☑ Systemdateien kopieren und klicken danach auf Starten. Die Formatierung beginnt.

4 Klicken Sie zum Schluss zwei Mal auf die Schaltfläche Schließen. Die Diskette bleibt im Diskettenlaufwerk. Lesen Sie im Abschnitt „BIOS auf Diskette kopieren“ weiter.

Bootdiskette unter Windows XP erstellen

1 Klicken Sie auf Start und danach auf Arbeitsplatz.

2 Legen Sie eine leere Diskette ein, und klicken Sie anschließend mit der *rechten* Maustaste auf



.

Wählen Sie dann per Klick die Option Formatieren... aus.

3 Setzen Sie anschließend per Klick einen Haken vor die Option ☑ MS-DOS-Startdiskette erstellen, und klicken Sie auf Starten. Klicken Sie danach auf OK. Nach Abschluss des Kopiervorgangs klicken Sie auf Schließen. Schließen Sie alle noch geöffneten Fenster, und lesen Sie im folgenden Abschnitt weiter. Die Erklärungen darin gelten sinngemäß auch für Windows XP.

BIOS auf Diskette kopieren

1 Nun fehlen noch die BIOS-Informationen auf der Diskette. Klicken Sie die aus dem Internet geladene Datei



doppelt an, und klicken Sie anschließend auf Extrahieren. Daraufhin werden die Dateien auf die Diskette kopiert. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK und dann auf Schließen.

2 Starten Sie nach Abschluss des Kopiervorgangs den Computer mit eingelegter Diskette neu. Stellen Sie sicher, dass im BIOS die Boot-Reihenfolge derart eingestellt ist, dass zuerst von Diskette gebootet wird. Wie Sie die Boot-Reihenfolge ändern, wurde in der „Profi-Ecke“ in Heft 12/2002 auf Seite 199 exemplarisch erklärt. Ganz wichtig: Notieren Sie außerdem alle aktuellen BIOS-Einstellungen, auch wenn es mühsame Kleinarbeit ist. Nach dem Aufspielen der neuen BIOS-Version müssen nämlich alle Einstellungen erst auf „Standard“ zurückgesetzt werden. Persönliche oder vom Händler optimierte Einstellungen gehen verloren! Sie müssen daher nach dem BIOS-Update von Hand alle persönlichen Einstellungen wieder herstellen.

BIOS-Update

1 Sobald alle Dateien von der Diskette geladen sind, tippen Sie `update` ein und drücken anschließend zwei Mal die Taste ↵.

2 Jetzt wird das BIOS aktualisiert. Wichtig: Schalten Sie jetzt unter **keinen Umständen** den Computer ab. Starten Sie ihn ebensowenig neu, auch wenn einige Zeit scheinbar nichts passiert. Sie würden eine Zerstörung der BIOS-Informationen riskieren. Das alte BIOS wird als **old.bin** auf der Diskette gespeichert. Sobald Sie nach einiger Wartezeit die Aufforderung `Please restart the computer now!` sehen, entfernen Sie die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk und starten den PC neu, indem Sie gleichzeitig Strg, Alt und Entf drücken.

3 Nach dem Neustart drücken Sie Entf, um das BIOS aufzurufen.

4 Im BIOS wählen Sie per Mausklick `Load Optimized Defaults` aus und drücken ↵.

5 Drücken Sie danach Z und anschließend ↵, um die Standardeinstellungen aufzurufen.

6 Jetzt müssen Sie Ihre ursprünglichen BIOS-Einstellungen – die Sie sich hoffentlich vorab notiert hatten – wieder herstellen.

7 Drücken Sie zum Schluss im Hauptmenü F10 und dann Z, um die Änderungen zu speichern und den Computer neu zu starten.

Altes BIOS wieder herstellen

1 Falls es beim Einspielen des BIOS Probleme gab, haben Sie noch die Chance, das alte BIOS wieder herzustellen. Starten Sie den Computer mit der eingelegten BIOS-Diskette. Tippen Sie danach `restore` ein, und drücken Sie anschließend zwei Mal ↵.

2 Sobald Sie die Zeile `restore` sehen, ist das alte BIOS wieder hergestellt. Entfernen Sie die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk, und drücken Sie gleichzeitig Strg, Alt und Entf, um den Computer neu zu starten.

3 Nun schalten Sie ins BIOS um, wählen `Load Optimized Defaults` aus, bestätigen mit Z und richten anschließend Ihre persönlichen Einstellungen wieder her.

4 Verlassen Sie danach mit F10 und ↵ das BIOS. Ab sofort sind wieder die ursprünglichen Einstellungen aktiv.

Neuen Hauptprozessor einbauen

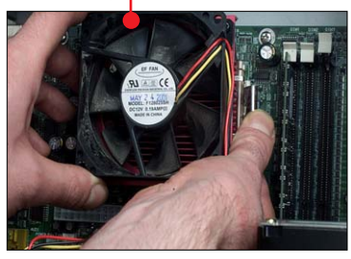
Mehr Hertz: Mit einem neuen Hauptprozessor (CPU) S.166 **erreichen Sie oft spürbar mehr Leistung. Im Folgenden wird der Einbau eines „Athlon XP 2400+“-Prozessors auf die Hauptplatine „8KHA+“ von Epox beschrieben**

Alte CPU ausbauen

1 Lesen Sie zunächst unbedingt den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen“. Schalten Sie dann den PC aus, und ziehen Sie den Netzstecker ab. Öffnen Sie erst dann das Computergehäuse.

2 Die CPU befindet sich unter dem großen Lüfter unterhalb des Netzteils. Ziehen Sie das kleine Stromkabel, das vom Lüfter wegführt, von der Hauptplatine ab.

3 Anschließend muss der Prozessorlüfter entfernt werden. In der Regel ist er mit zwei Klammern am Prozessorsockel befestigt. Wenn, wie hier, auf der einen Seite ein Bügel vorhanden ist, drücken Sie den nach unten und vorsichtig zur Seite weg.



Sollte ein solcher Bügel dagegen fehlen, so sehen Sie sich zunächst im Abschnitt „Neue CPU einbauen“ die Bilder in den



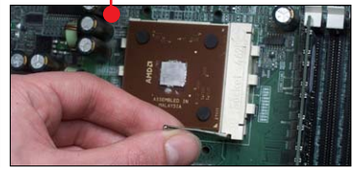
Schritten 6 und 7 an. Drücken Sie dann mithilfe eines Schraubendrehers die Klammer aus der Halterung.

4 Nun können Sie die andere Klammer vom Haken des Sockels lösen. Heben Sie jetzt den Kühlkörper vorsichtig ab.



Darunter kommt der Hauptprozessor zum Vorschein.

5 Der Prozessor ist noch fest im Sockel verankert. An der Seite befindet sich ein Hebel. Drücken Sie den vorsichtig seitwärts vom Prozessor weg, bis er sich löst, und ziehen Sie ihn dann senkrecht nach oben. Die CPU wird gelöst.





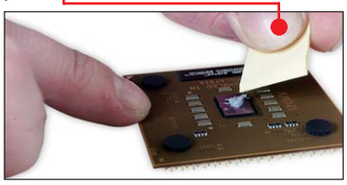
6 Jetzt können Sie den Prozessor vorsichtig aus dem Sockel herausziehen. Ziehen Sie ihn unbedingt absolut senkrecht nach oben, damit die dünnen, empfindlichen Prozessor-Beine nicht knicken.

Neue CPU einbauen

1 Legen Sie anschließend die neue CPU mit der Aufschrift nach oben auf eine glatte Oberfläche, am besten auf einen Schreibtisch. Wichtig: Bestreichen Sie danach die Oberfläche des Prozessorkerns

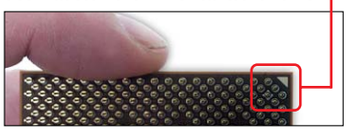
Neuen Hauptprozessor einbauen | Fortsetzung

dünn mit der mitgelieferten Wärmeleitpaste. Gehen Sie dabei mit besonderer



Vorsicht ans Werk. Zu dick aufgetragene Paste kann nämlich einen Kurzschluss verursachen.

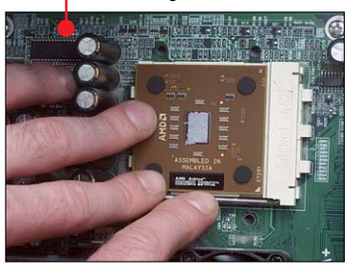
2 Drehen Sie die CPU um. Sie sehen, dass an einer oder mehreren Ecken des Bausteins ein Kontaktstift fehlt.



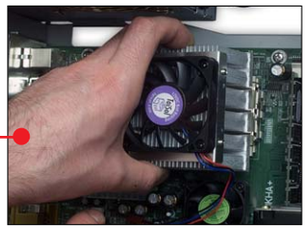
Auch der Sockel hat eine entsprechende Passform. So wird verhindert, dass Sie den Hauptprozessor falsch herum einsetzen.

3 Setzen Sie jetzt den Prozessor vorsichtig senkrecht in den Sockel ein. Wenden Sie keine Gewalt an, damit Sie die dünnen Stifte nicht verbiegen oder abbrechen. Bei richtiger Lage der CPU gleitet sie wie von selbst in den Sockel – es ist nicht nötig, Druck auszuüben.

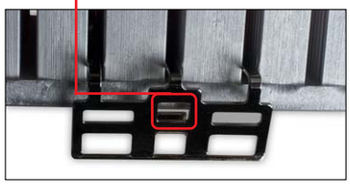
4 Drücken Sie jetzt den Hebel am Sockel herunter, um die CPU fest zu arretieren. Auch hier gilt: Vorsicht! Verzichten Sie auf Druck. Bei Widerstand nehmen Sie die CPU besser wieder heraus und kontrollieren die richtige Lage.



5 Jetzt muss der neue Lüfter montiert werden. Setzen Sie ihn so auf den Prozessor auf, dass sich die Klammern über den Halterungen am Sockel befinden.



6 Beachten Sie, dass sich an der Klammer kleine Ausbuchtungen befinden, die als Druckpunkte zur Befestigung dienen. Klemmen Sie eine Seite fest.

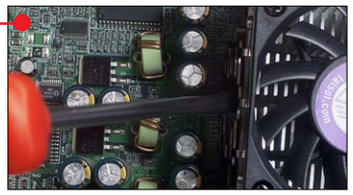


7 Jetzt muss die zweite Klammer befestigt werden. Nehmen Sie einen Schraubendreher zur Hand, und setzen Sie ihn senkrecht in die Ausbuchtung (siehe Schritt 6).

8 Drücken Sie die Klammer herunter, so dass sie in der Sockelhalterung einrastet. Wenden Sie auch hier keine Gewalt an, damit Sie nicht versehentlich abrutschen und dadurch eventuell die Hauptplatine beschädigen.

9 Schließen Sie jetzt wieder das Stromkabel des Lüfters an der Hauptplatine an. Überprüfen Sie vorsichtig den festen Sitz des Kühlkörpers. Er darf auf gar keinen Fall wackeln!

10 Verbinden Sie den Computer mit dem Stromnetz, und schalten Sie ihn – ausnahmsweise – bei noch offenem Gehäuse ein, um die Funktionsfähigkeit zu überprüfen. Dreht sich der Lüfter? Wenn nicht: **sofort ausschalten!** Die CPU kann sonst in Sekunden durch Überhitzung zerstört werden. Rotiert der Ventilator auf vollen Touren, so können Sie den Computer normal herunterfahren und die Gehäuseteile wieder anbringen.



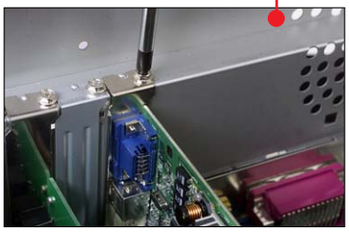


Neue Grafikkarte einbauen

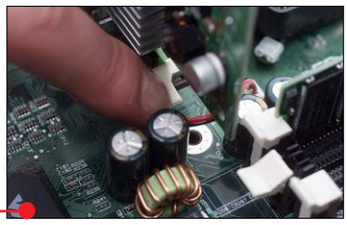
So bauen Sie eine neue, schnelle Grafikkarte ein: COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand des aktuellen Testsiegers „Guillemot Hercules 3D Prophet Radeon 9700 Pro", wie das geht

1 Lesen Sie den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen". Löschen Sie in Windows zunächst die Steuerungsprogramme (Treiber) der alten Grafikkarte, und installieren Sie einen Standard-Bildschirmtreiber. An dieser Stelle wird vorausgesetzt, dass Sie die dazu nötigen Schritte kennen. Falls nicht, finden Sie im „Ratgeber" in Heft 8/2002 auf Seite 138 ausführliche Tipps zu diesem Thema. Trennen Sie dann den Computer vom Stromnetz, und öffnen Sie das Gehäuse.

2 Zunächst müssen Sie die alte Grafikkarte aus der Halterung lösen. Ziehen Sie das mit der Grafikkarte verbundene Monitorkabel ab, und drehen Sie die Schraube aus dem Blech.



3 Bevor Sie die Karte herausziehen können, müssen Sie die Sperre überwinden, mit der sie im **AGP-Steckplatz** S.166 fixiert ist. Drücken Sie dazu den Hebel rechts vom AGP-Steckplatz nach unten.



4 Ziehen Sie jetzt die Grafikkarte aus dem Steckplatz heraus.

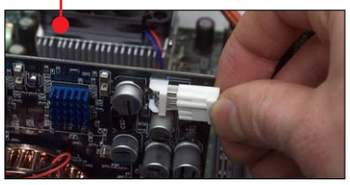


5 Setzen Sie anschließend die neue Grafikkarte ein.

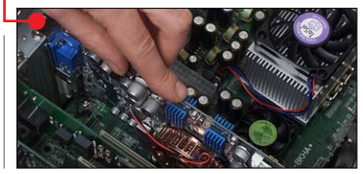
6 Die Radeon 9700 Pro benötigt eine zusätzliche Stromversorgung über das vorhandene Netzteil. Suchen Sie also im offenen PC einen freien Stromstecker für Diskettenlaufwerke.



Verbinden Sie das Kabel mit der Grafikkarte.



7 Jetzt können Sie die abgebauten Teile wieder mit dem Computergehäuse verschrauben und das Monitorkabel aufstecken. Nach dem Start von Windows installieren Sie dann die neuen Treiber gemäß den Anweisungen im Handbuch zur Grafikkarte.



Zusätzlichen Arbeitsspeicher einbauen

Moderne Spiele verlangen immer mehr Arbeitsspeicher S.166**. Damit Sie auch morgen noch zufrieden spielen können, demonstriert COMPUTERBILD-SPIELE den Einbau zusätzlichen Arbeitsspeichers**

1 Erste Regel: Lesen Sie bitte den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen", bevor Sie sich ans Werk machen.

2 Ziehen Sie den Netzstecker vom PC ab, und öffnen Sie das Gehäuse. Die **Speicherbänke** S.166 befinden sich in der Nähe des Hauptprozessors.



3 Öffnen Sie jetzt eine freie Speicherbank neben einer belegten, indem Sie die seitlichen Halterungen nach außen klappen.



4 Achten Sie darauf, dass Sie den Arbeitsspeicher nicht verkehrt herum einsetzen. Kerben an der Unterseite des Speichers helfen dabei. Setzen Sie jetzt den Arbeitsspeicher vorsichtig ein.

Die Halterungen schnappen automatisch zurück und fixieren den Arbeitsspeicher. Achten Sie darauf, dass eine eventuell frei gebliebene Bank offen bleibt. Andernfalls kann es beim Starten des PCs zu Problemen kommen. Danach können Sie das Gehäuse wieder verschließen und den Computer starten, wie gewohnt.



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.





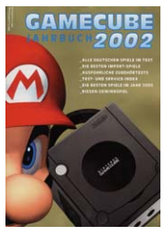
Ausgabe: 1-2/2003

Titelthema:
Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Inhalt:
13 Playstation-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Digimon World 2003, FIFA Football 2003

Weiteres Thema:
Syphon Filter 3 Platinum komplett gelöst

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Alle deutschen Gamecube-Spiele im Test

Inhalt:
Die besten Importspiele im Test, Ausführliche Zubehörtests

Weitere Themen:
Test- und Service-Index, Die besten Spiele im Jahr 2003, Riesen-Gewinnspiel

CD-ROM: keine
Preis: 7,50 Euro



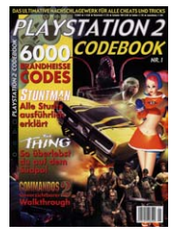
Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Dragonball Z: 100 Tricks zu Budokai und mehr

Inhalt:
Komplettlösungen zu: Digimon World 2003, Der Schatzplanet

Weiteres Thema:
Tipps und Tricks zu Tomb Raider: The Prophecy für Gameboy Advance

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Stuntman: Alle Stunts ausführlich erklärt

Inhalt:
6000 brandheiße Codes für Playstation-2-Spiele, darunter: Unreal Tournament, Virtual Fighter 4

Weitere Themen:
The Thing, Commandos-2-Lösungsweg

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Alle deutschen Playstation-2-Spiele im Test

Inhalt:
Die besten Importspiele im Test, Ausführliche Zubehörtests

Weitere Themen:
Die besten Spiele in 2003, Alle Playstation-Hits bewertet, Riesen-Gewinnspiel

CD-ROM: keine
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 02/2003

Titelthema:
Counter-Strike (deutsche Version) auf DVD

Inhalt:
Maps, Modes.
Skins in der Version 2.0

Weitere Themen:
Taktik-Tipps für zwölf der wichtigsten Karten, Level im Eigenbau, Tuning-Leitfaden für den PC

DVD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Der große Spielekatalog 2002/2003

Inhalt:
Kompletter Jahrgang: Mehr als 280 PC-Spiele im Test, 40 Top-Hits ausführlich vorgestellt

Weiteres Thema:
Echte Kaufberatung: Die tollsten Spiele des Jahres

CD-ROMs: 2
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 1-2/2003

Titelthema:
Große Vorschau: Dragonball Z – Budokai

Inhalt:
Cheats und Tipps zu mehr als 900 Spielen, darunter: Burnout 2: Point Of Impact, Robotech, Street Hoops

Weiteres Thema:
Komplettlösung zu Kingdom Hearts

CD-ROM: keine
Preis: 4 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Test und Komplettlösung: Splinter Cell

Inhalt:
20 Xbox-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Blinx – The Time Sweeper, Turok Evolution

Weiteres Thema:
Der große Spiele-Überblick bisher erschienener Games

DVD-ROM: 1
Preis: 6,99 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Unreal Championship: Test und Gewinnspiel

Inhalt:
20 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Colin McRae Rally 3

Weitere Themen:
Microsoft Game Studios, Marketing Xbox, Xbox-Online-Gaming

CD-ROM: keine
Preis: 5,90 Euro



Ausgabe: 02/2003

Topthema:
PS2-Hit Devil May Cry 2 im ersten Test

Inhalt:
Shinobi, Rygar, Mortal Kombat Deadly Alliance

Weitere Themen:
Star Wars: Knights of the Old Republic, Yager

CD-ROM: keine
Preis: 3,35Euro



Ausgabe: 02/2003

Topthema:
Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Inhalt:
The Getaway mischt London auf, Shinobi in der US-Fassung

Weitere Themen:
Devil May Cry 2:
Erste spielbare Demo

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 02/2003

Topthema:
Command & Conquer: Generals

Inhalt:
Black Hawk Down, Sim City 4, Freelancer, Deus Ex 2

Weitere Themen:
Counterstrike: Condition Zero, 3D-Duell

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 02/2003

Topthema:
Command & Conquer Generals

Inhalt:
Rise Of Nations, DTM Race Driver, Sim City 4

Weitere Themen:
Tipps zu Runaway, Gothic 2, Deus Ex 2

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 01/2003

Topthema:
Tomb Raider: Angel of Darkness

Inhalt:
FC Bayern Club Football, Ape Escape 2, Robocop

Weitere Themen:
Battle Engine Aquila, Profi-Tipps für Hitman 2

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 02/2003

Topthema:
Geheim: Ein echter Klassiker kommt zurück

Inhalt:
Silent Hill 3, Metal Gear Solid 2: Substance

Weitere Themen:
The Getaway, Ape Escape 2, Clone Wars

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 02/2003

Topthema:
Action-Freunde aufgepasst: Primal im Test

Inhalt:
The Legend of Zelda für Gamecube angespielt

Weiteres Thema:
Yager angespielt und als Video auf DVD

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 01/2003

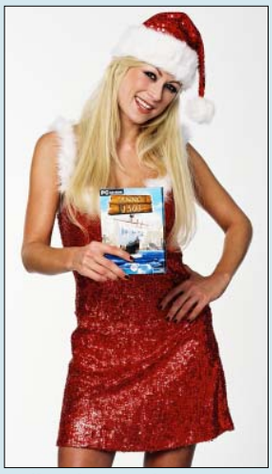
Topthema:
Mech Assault: Microsofts Online-Spiel im Test

Inhalt:
Whacked, Robotech, Big Mutha Truckers, Tony Hawk's Pro Skater 4

Weitere Themen:
Reign Of Fire, Furious Carting

DVD-ROM: 1
Preis: 7,99 Euro

FÜR SIE GELESEN



Weihnachts-Engel: Jenny Elvers warb für „Anno 1503".

Bild

Die **BILD**-Zeitung freut sich über Jenny Elvers (29) als mittelalterliche Werbe-Ikone in Sachen „Anno 1503":

„Aaaah, wer ist denn die holde, mittelalterliche Bauernmagd? Jenny Elvers! Sie hat den ersten großen Werbevertrag im Körbchen – für das Computerspiel ‚Anno 1503'. Jenny meinte zu BILD-Reporterin Christiane Hoffmann: ‚Kein blödes Rumgeballere, wozu man eine halbe Hirnzelle benötigt, sondern ein ganz tolles Spiel, bei dem man Inseln und Länder erobert und dafür sorgen muss, dass es seinem Volk gut geht.' Damit's Jenny gut geht, gab's eine saftige, sechsstellige Gage, wie Hoffmann munkeln hörte."

Frankfurter Allgemeine
ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND

Für Forschung und Entwicklung gibt Microsoft im kommenden Geschäftsjahr viel Geld aus, auch für die Xbox. Das berichtet die **FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG**:

„5,2 Milliarden Dollar stehen zur Verfügung. Aufbau-Investitionen muss der Mitbegründer und Verwaltungsratsvorsitzende Bill Gates in die vier noch verlustbringenden Geschäftsbereiche des Internetzugangsdienstes MSN, der Spielkonsole Xbox, der Software für mobile Computer sowie das Angebot der Unternehmenssoftware stecken."

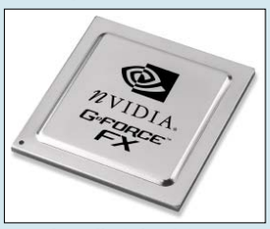


Foto: dpa

Riesen-Spielspaß: Bill Gates an „seiner" Xbox.

Nvidia will die Marktführerschaft unter den Grafikkarten-Herstellern zurückerobern. Der neue „GeForce FX"-Chip soll dabei helfen, meldet die **FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG** und erzählt die Geschichte des Firmengründers Jen-Hsun Huang (39):

„Spätestens im Februar will Nvidia ATI bei der Leistungsfähigkeit wieder übertrumpfen. Denn dann wird der neue Chip zu haben sein. Eigentlich war der Chip schon im Herbst angekündigt, aber die Umstellung auf den modernen Produktionsprozess dauerte länger als geplant. Doch Unternehmensgründer Jen-Hsun Huang hat in früher Jugend gelernt, sich von Schwierigkeiten nicht von seinem Ziel abbringen zu lassen. Als Huang zehn war, wurde er nach Amerika geschickt. Er sollte eine Privatschule in Oneida, Kentucky besuchen. Den Eltern



Zurück an die Spitze? Der neue „G-Force"-Chip von Nvidia.

war dabei allerdings entgangen, dass es sich um eine Anstalt für schwer erziehbare Kinder handelte. ‚Deshalb habe ich 18 Monate gemeinsam mit einem Haufen jugendlicher Straftäter verbracht', sagt Huang. Das habe ihm wohl die im Geschäftsleben nötige Härte gegeben. Später schaffte er es bis an die kalifornische Stanford University. Im Alter von 30 Jahren gründete Huang mit zwei befreundeten Ingenieuren Nvidia. Inzwischen macht sein Unternehmen knapp zwei Milliarden Dollar Umsatz im Jahr."

DER SPIEGEL

DER SPIEGEL bietet „Futter für Voyeure" und meint damit Videospiele mit viel nackter Haut:

„Was Film, Fernsehen und Werbung lange erfolgreich vermarkten, soll kommenden Videospielen zu Verkaufs-Höhenflügen verhelfen: mehr nackte Haut. ‚Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball' soll den Verkaufszahlen der Xbox Flügel verleihen. Spätestens seit Action-Ikone Lara Croft zum Sex-Symbol auserkoren wurde, wissen wir: Der Computerspieler erliegt nur allzu gerne weiblichen Reizen und entblößter, virtueller Haut. Doch das im Nacktheits-Faktor noch moderate ‚Tomb Raider' war nur der Beginn einer neuen Ära von Titeln, die vornehmlich männliche Spiel-Gelüste befriedigen sollen. Speziell für die wenig erfolgreiche Xbox-Konsole erscheint im 2003 ein Sportspiel der besonderen Art, das zum Durchbruch der Microsoft-Maschine beitragen soll. In ‚Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball', einem Ableger der Kampfspielreihe ‚Dead or Alive', verbringt man einen Strandurlaub auf einem paradiesischen Eiland – und zwar in der Rolle einer vollbusigen Volleyballerin mit Model-Qualitäten."



Baggern im Sand: Hübsche Damen sollen zur Xbox bitten.

DIE WELT

DIE WELT feiert die erste deutsche Messe für Computer- und Videospiele (dieses Jahr wieder vom 29. August bis 1. September in Leipzig):

„Die Games Convention ist mit ihrem Event-Konzept auf dem besten Wege, als europäische Leitmesse zu dienen. Vorausgesetzt, es gelingt ihr, die traditionelle Londoner Computerspiel-Fachmesse ECTS abzudrängen, die in den letzten Jahren mit nachlassendem Besucher- und Ausstellerinteresse zu kämpfen hat. Das ist wohl auch der Grund, weshalb die ECTS in 2001 erstmals seit 40 Jahren nicht nur wie sonst für Fachbesucher offen war. Knapp 200 Aussteller präsentierten sich fast zeitgleich zur Games Convention. Die Leipziger Messe hat mit der ersten Ausgabe die Muskeln schon gehörig spielen lassen. Mancher Aussteller bescheinigt der ECTS gar, nicht mehr zeitgemäß zu sein."



Messe-Andrang: Publikum auf der Games Convention.

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)							
Age of Mythology	1,91	92 % Spielspaß	92 %	Note 1	91 % Spielspaß		
American Conquest	1,86	83 % Spielspaß	75 %		76 % Spielspaß		
Anno 1503	1,49	87 % Spielspaß	88 %	Note 1	86 % Spielspaß		
Anstoß 4	3,68	79 % Spielspaß					
Aquanox 2	2,91	85 % Spielspaß	84 %		87 % Spielspaß		
Autobahn Raser 4	2,68						
Battlefield 1942	3,14	90 % Spielspaß	87 %		91 % Spielspaß		
Civilization 3 – Expansion Set	2,09	90 % Spielspaß					
Das Ding	2,10	76 % Spielspaß	83 %	Note 2-	81 % Spielspaß		
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	2,60	52 % Spielspaß	62 %				
Der Schatzplanet	2,31						
Die Siedler 4 – Die neue Welt	2,08						
Die Sims – Tierisch gut drauf	3,33		70 %	Note 2			
Emergency 2 – The Ultimate Fight For Life	2,74			Note 3	74 % Spielspaß		
Empire Earth Expansion – Zeitalter der Eroberungen	1,95	86 % Spielspaß					
FIFA Football 2003	1,92	88 % Spielspaß	90 %		89 % Spielspaß		
Fußball Manager 2003	1,76	84 % Spielspaß	86 %		88 % Spielspaß		
Gothic 2	2,10	88 % Spielspaß	91 %	Note 1	91 % Spielspaß		
Haegemonia – Legions of Iron	3,55	82 % Spielspaß	84 %				
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	2,33	82 % Spielspaß	70 %	Note 2+			
Icewind Dale 2	1,96	82 % Spielspaß	84 %	Note 2+			
James Bond 007 Nightfire	2,35	80 % Spielspaß	85 %	Note 3+	85 % Spielspaß		
Microsoft Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa	2,18	81 % Spielspaß	70 %				
Napoleon	3,12	48 % Spielspaß					
No One Lives Forever 2	1,80	90 % Spielspaß		Note 2+	91 % Spielspaß		
Project Nomads	2,23		81 %	Note 2-	80 % Spielspaß		
Robin Hood – Die Legende von Sherwood	1,83	86 % Spielspaß	82 %	Note 2	80 % Spielspaß		
RTL Skispringen 2003	2,45						
Runaway – A Road Adventure	2,48	84 % Spielspaß	83 %		86 % Spielspaß		
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						
PLAYSTATION 2							
Colin McRae Rally 3	1,65			Note 2		85 % Spielspaß	87 %
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	1,80			Note 1		83 % Spielspaß	57 %
FIFA Football 2003	2,13			Note 1-		80 % Spielspaß	84 %
Grand Theft Auto – Vice City	1,74			Note 1		92 % Spielspaß	91 %
James Bond 007 Nightfire	1,97			Note 1-		86 % Spielspaß	82 %
Kingdom Hearts	2,22			Note 2+		86 % Spielspaß	83 %
Knight Rider	2,90						
Need for Speed – Hot Pursuit 2	1,59			Note 1		90 % Spielspaß	84 %
Pro Evolution Soccer 2	2,05			Note 2-		91 % Spielspaß	92 %
Tekken 4	2,61			Note 1		87 % Spielspaß	
Terminator: Dawn of Fate	2,85						
The Getaway	2,84						
Tony Hawk's Pro Skater 4	2,10					90 % Spielspaß	91 %
GAMECUBE							
Eternal Darkness	1,49						
James Bond 007 Nightfire	1,97						
Starfox Adventures	1,47						
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+			
James Bond 007 Nightfire	1,97			Note 1-			
Mech Assault	1,60						
Splinter Cell	1,49						
GAMEBOY ADVANCE							
Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	2,57						
Duke Nukem Advance	2,30						
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	2,64						
Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy	2,48						
Metroid Fusion	1,89						
Spyro 2 – Season of Flame	2,16						
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	2,14						

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.

Lösungswege spielen eine Rolle

Ich habe in einem eurer älteren Hefte den Test des tollen Rollenspiels „Arcanum“ hervorgekramt und das Spiel gleich noch mal installiert. Ich komme jetzt nicht mehr richtig weiter. Gibt es eigentlich ein Lösungsbuch dazu? Wo kann ich es kaufen oder bestellen?

Julian Neuhaus, per E-Mail

Das Lösungsbuch zu Arcanum ist bei Prima Games erschienen (ISBN-Nummer 3-933841-90-9) und kostet 9,95 Euro. Zudem besteht die Möglichkeit, im Internet Lösungswege zu suchen. Internet-Adressen von Webseiten mit Lösungswegen finden Sie unter www.computerbildspiele.de.

Die Redaktion



Bei „Arcanum“ geht Ihnen mit dem Lösungsbuch ein Licht auf.

Hits von morgen im Heft von heute

Ich finde, dass Sie Spieletests viel zu spät veröffentlichen. „Unreal Tournament 2003“ ist im Oktober herausgekommen, und COMPUTERBILD-SPIELE hat es erst im November getestet. Ich finde, dass Sie die Spiele schon vor dem Erscheinen testen sollten.

Stefan Diesner, Flacht

COMPUTERBILD-SPIELE testet grundsätzlich nur die im Handel erhältlichen Spiele in der endgültigen Fassung. Andere Zeitschriften bewerten dagegen nicht selten unfertige Vorversionen, an denen unter Umständen bis zum Verkaufsstart noch sehr viel geändert wird. In einem solchen Fall haben Sie keine Gewähr, dass die getesteten Spiele auch wirklich diejenigen sind, die Sie so und nicht anders im Laden kaufen können.

Um Sie stets aktuell über die interessantesten Neuerscheinungen zu informieren, stellt Ihnen die Redaktion in der Rubrik „Brandaktuell“ unter „Spielberichte“ und „Vorserientests“ Spiele-Hits von morgen ausführlich vor. Tests dieser Neuerscheinungen gibt's natürlich weiterhin erst, wenn die Spiele wirklich fertig sind. *Die Redaktion*



Weder zu früh noch zu spät im Test: „Unreal Tournament 2003“.

Immer was für mich dabei

Großes Lob, die Zeitschrift ist super. In jeder Ausgabe ist was für mich dabei. Am liebsten mag ich die Denkspiele, die öfter auf der CD-ROM sind. Aber da nicht immer so ein Spiel dabei ist, wollte ich fragen, ob ihr mir eine Website empfehlen könnt, auf der solche Spiele zu finden sind.

Frank Richter, Bohrnheim

Unter www.computerbildspiele.de finden Sie alles, was mit Spielen zu tun hat. Direkt an Denkspiele kommen Sie, wenn Sie hier klicken[1]. Viel Spaß wünscht die Redaktion.

Ein Brief – Zwei Reaktionen

Ein Brief in Ausgabe 12/2002, in dem ein Leser unter anderem seiner Meinung nach viel zu langsame Testrechner und überflüssige Installationshinweise kritisierte, sorgte für reichlich Resonanz bei den Lesern von COMPUTERBILD-SPIELE. Vielen Dank für die aufschlussreichen Reaktionen. Hier finden Sie zwei Zuschriften abgedruckt – stellvertretend für die vielen anderen.

Die Redaktion

Großes Lob

Ich möchte etwas zu diesem schönen Brief in der Ausgabe 12/2002 sagen (Überschrift: „„Absoluter Mist“ – nur für Kleinkinder?') Erstens: Dieser Typ ist wahrscheinlich selbst ein Kleinkind, da er denkt, es gebe nur ihn und seinen „ach so schnellen“ PC. Mich interessieren langsamere Computer sehr wohl, da ich einen Pentium-3 habe. Zweitens: Warum kauft er überhaupt eure Zeitschrift, wenn er sowieso nur den Pressespiegel lesen will, weil der Rest ja angeblich „Mist“ sei. Ein großes Lob übrigens dafür, dass ihr den Brief trotz der vernichtenden Kritik überhaupt abgedruckt habt.

Philip Guerrero, Neu-Isenburg

Riesiges Dankeschön

Am besten finde ich es, dass ihr die Spiele wirklich erst testet, wenn die voll ausgereifte Version auf dem deutschen Markt erhältlich ist. So kann ich mir als Leser ein besseres Bild machen. Eure Zeitschrift ist übersichtlich, die Bewertungen fair. Auch euer Computer-Lexikon und die Installationsbeschreibung finde ich top. Deswegen ist es traurig, wenn Leute so einen Blödsinn schreiben, wie in Ausgabe 12/2002. Ich habe dank eurer Hilfe so manches Problem mit meinem Rechner gelöst. Dafür ein riesiges Dankeschön. Außerdem finde ich es echt super, dass ihr euch nicht nur auf eine Konsole spezialisiert habt. Ich besitze außer dem PC auch noch eine Playstation und bin froh, eine Zeitschrift gefunden zu haben, in der alles steht. Da brauche ich mir keine zweite Zeitschrift zu kaufen. Ein Anliegen hätte ich aber dann doch noch. Es ist schade, dass ihr nur eine mickrige Seite opfern könnt für Leserbriefe. Diese Rubrik solltet ihr ausweiten und auf drei Seiten bringen. Ich glaube, ich bin nicht der einzige, der gerne Leserbriefe liest. **Pascal Müller, Plettenberg**

Spielt „Anno 1503“ nicht richtig mit?

Hiermit möchte ich meinem Ärger über das auf Grund Ihres Tests erworbene Spiel „Anno 1503“ Luft machen. Mein Sohn (14 Jahre) hat sich für dieses Spiel sein Taschengeld gespart, da er sich auf Ihre Beurteilung verlassen hat. Tatsache ist, dass Anno 1503 auf seinem PC nicht läuft. Sie haben ein PC-Spiel als „sehr gut“ beurteilt, das nur Probleme macht.

Ursula Thiele, Remscheid



Auf manchen Computern kann „Anno 1503“ Schiffbruch erleiden.

COMPUTERBILD-SPIELE testet alle Spiele intensiv auf 25 verschiedenen Computern mit den unterschiedlichsten Prozessoren, Grafik- und Soundkarten. Auf keinem dieser Rechner machte Anno 1503 Schwierigkeiten. Dennoch kann es in wenigen Ausnahmefällen zu Problemen kommen, an deren Lösung die Herstellerfirma fieberhaft arbeitet. Deswegen hat Sunflowers ein erstes Spielverbesserungs-Programm (Patch) ins Internet gestellt. Das finden Sie unter der Adresse www.anno1503.de auf der Seite[2] (siehe unten).

Wenn Sie keinen Internet-Anschluss haben, schreiben Sie einfach an Sunflowers Interactive, Seligenstädter Grund 1, 63150 Heusenstamm, und fordern den Patch dort an. Er wird dann per Post auf CD-ROM geliefert.

Die Redaktion

[1] www.computerbildspiele.de/php/software/software_liste.php?rubrik=35

[2] lsd.newmedia.tiscali-business.com/bb/redirect.lsc?content=download&media=http&stream=sunflowers/anno1503_patch101beta_ger.exe

KORREKTUR

Pro-Markt ist richtig

Kleiner Fehler in Ausgabe 1/2003: Auf Seite 36 steht, der Startschuss für die Veröffentlichung von „Anno 1503“ sei bei „Saturn“ gefallen. Richtig ist, dass die ersten Exemplare des Sunflowers-Aufbau-Spiels im Berliner Pro-Markt am Kurfürstendamm verkauft wurden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier in alphabetische Reihenfolge gebrachte Liste der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

Age Of Mythology • Version 1.01 vom 18. November 2002 (2 MB)
www.ensemblestudios.com/aom/files/aom10to101.zip

Age of Mythology – Collector's Edition • Version 1.01 vom 18. November 2002 (2 MB)
www.ensemblestudios.com/aom/files/aom10to101.zip

American Conquest • Version 1.45 vom 6. Dezember 2002 (5 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/ac.php?g=download&l=d&s=ac&gr=Patch

Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt • Version 1.02 vom 6. Dezember 2002 (12 MB)
www.anno1503.de/download.html

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602/anno1602patch5_ger.exe

Aquanox 2 – Revelation
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Battlefield 1942 • Version 1.2 vom 29. November 2002 (22 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/bf1942_euro12.zip

Combat Flight Simulator 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Command & Conquer 3: Tiberian Sun – Die Pyramide • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Commandos 2 – Men Of Courage • Version vom 2. November 2001 (3,9 MB)
ftp.eidos.de/pub/de/commandos2/patch/InternationalPatch.exe

Cossacks – European Wars • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/cossacks.php?g=download&l=d&s=cossacks&gr=Patch

Der Herr der Ringe: Die Gefährten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Desperados – BILD-Hit-Games • Version 1.01 vom 28. Mai 2002 (2,3 MB)
www.infogrames.de/products/pc/desperados_wanted_dead_or_alive/downloads/desperados_101.exe

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 Siedler 4 • Version 2.50.1508 vom 27. November 2002 (12,5 MB)
ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_1508.exe

Die Sims Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Domino Day
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

EA Sports Fußball Manager 2003 • Version vom 27. November 2002 (0,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2003_physikpatch.exe

Emergency 2 – Ultimate Fight For Life • Version 1.0 vom 17. Oktober 2002 (1,1 MB)
ftp.take2.de/patches/e2_patch1d.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

Evil Islands • Version 1.06 vom 25. April 2001 (12 MB)
ftp.nival.com/pub/evilislands/evilislands_patch_ger_106.exe

FIFA Football 2003
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

Harry Potter und die Kammer des Schreckens
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Icewind Dale 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Ironstorm • Version 1.02 vom 30. Oktober 2002 (4,8 MB)
www.wanadoo-edition.com/hotline/patch1_02.exe

Knight Rider – The Game
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Mafia
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Medieval – Total War • Version 1.1 (8,4 MB)
download.activision.com/activision/totalwar/downloads/patches/MedievalTW_v1.1_US_Euro.exe

Microsoft Flight Simulator
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Microsoft Flight Simulator 98 Slim Box – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Microsoft Motocross Madness 2 – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Monopoly Tycoon – BILD-Hit-Games • Version 1.3 vom 7. Februar 2002 (2,2 MB)
www.infogrames.de/products/pc/monopoly_tycoon/downloads/mtpatch1_3.exe

Morrowind (deutsche Version) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Need For Speed – Hot Pursuit 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

NHL 2003
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

No One Lives Forever 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Robin Hood – Die Legende von Sherwood • Version 1.1 vom 3. Dezember 2002 (2,9 MB)
www.robinhood-game.com/files/update/RH_Update_1.1.exe

Rollercoaster Tycoon 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rollercoaster Tycoon – BILD-Hit-Games • Version 1.08.187 (0,6 MB)
www.infogrames.de/products/pc/totally_rollercoaster/downloads/rctge.exe

RTL Medicopter 117 – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

RTL Medicopter 117 Vol. 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Runaway
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Silent Hunter 2 • Version 1.1 vom 3. April 2002 (22 MB)
ftp.ubisoft.de/silenthunter2/sh2_patch11_german.zip

Stronghold Crusader
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal Tournament 2003 • Version 2.136 vom 29. Oktober 2002 (10 MB)
ftp.infogrames.net/patches/ut2003/ut2003-winpatch2136release.exe

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

Wer wird Millionär? 3. Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Wiggles – BILD-Hit-Games • Version 1.0.844 vom 11. Januar 2002 (2,3 MB)
www.infogrames.de/products/pc/wiggles/downloads/wiggles_patch_1_0_844.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V8200 • Version 31.40f vom 25. November 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win9XME_3140F.zip

Asus V8440 Ti • Version 31.40f vom 25. November 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win9XME_3140F.zip

Asus V7100 • Version 31.40f beta vom 25. November 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v7x00/Win9XME_3140F.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.13.01.9069 vom 14. November 2002 (6,4 MB)
pdownload.mii.instacontent.net/ati/drivers/wme-radeon-4-13-01-9069-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

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

Hercules 3D Prophet 9700 Pro • Version 7.78 vom 28. Oktober 2002 (12 MB)
ftp.hercules.com//video/exe/9700PRO/wme-r9700-4-13-01-9068-efg.exe

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 41.09 vom 3. Dezember 2002 (13 MB)
download.nvidia.com/Windows/41.09/41.09_win9x.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 • Playcentre 3 vom 17. Juli 2002 (10,4 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=422

Creative Sound Blaster Extigy • Version vom 4. Juli 2002 (8,8 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=418

Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1 • Version 5.01 vom 26. September 2002 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/GF3.71/GF3v5011.exe

Hercules Game Theater XP • Version 5.01 vom 19. September 2002 (14 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/GTXPv5011.exe

Hercules Gamesurround Muse XL / LT / 5.1 • Version 6.39 vom 4. November 2002 (3,2 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/MUSE_ALL/GMSeries_639.exe

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.79d vom 25. Juni 2002 (1,8 MB)
ftp1.leadtek.com/sound_card/6xsound/Driver/020625/98SE/6XSound_WIN98SE.zip

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

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://ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build126.exe

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

Video Logic SonicFury • Version 4.12.1 vom 27. Februar 2002 (20 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/SonicFury_WDM_4142.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Wo kommt der Virus her?

Mit Bedauern muss ich feststellen, dass die CD-ROM aus Heft 12/2002 mit Viren infiziert ist. Sechs der elf Spiele enthalten den „Worm-, Friend-, Greet-, A2-Virus“. Ich muss sagen, dass ich sehr enttäuscht bin, dass so etwas bei COMPUTERBILD-SPIELE möglich ist. Wie kann man sich das erklären? Vielleicht können Sie mir das sagen.

Peter Adamczyk, per E-Mail

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM wird jeden Monat mit den aktuellten Virenprogrammen überprüft und dabei auch nach so genannten ***Würmern*** S.166 *durchsucht. Sie können also sicher sein, dass Sie sich mit der CD-ROM aus Heft 12/2002 keinen der digitalen Schädlinge eingefangen haben. Grund für die irreführende Meldung Ihres Computers war ein Fehler im offenbar auch von Ihnen benutzten Anti-Viren-Programm „Antivir“ des Herstellers H+BEDV, das auf der CD-ROM Viren gefunden hat, obwohl dort keine sind. Um das Problem zu beheben, brauchen Sie lediglich von der Internet-Seite* www.antivir.de *die jeweils aktuelle Programmversion herunterzuladen.*

Die Redaktion



Runde Sache: Die Heft-CD-ROM wird auf Hertz und Viren geprüft.

Wie läuft´s denn so im XP-Zoo?

Ich habe bei einer Freundin das Spiel „Zoo Tycoon“ gesehen und finde es super. Ich möchte es mir gerne kaufen. Ich habe aber das Betriebssystem Windows XP. Läuft das Spiel damit?

Heike Alexander, per E-Mail

Das Spiel „Zoo Tycoon“ läuft ohne Probleme unter dem Betriebssystem Windows XP (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002), ebenso wie das Zusatzspiel „Zoo Tycoon: Dinosaur Digs“ (Heft 9/2002).

Die Redaktion



Tierisches Vergnügen: „Zoo Tycoon“ macht Freude – auch durchs XP-Fenster betrachtet.



PC-Start in Vice City ist ungewiss.

GTA: Nur PS oder auch PC?

Ich habe eine Frage zu „GTA – Vice City“. Wird es dieses Spiel auch für PC geben? Wenn ja, wann?

Christian Zapf, per E-Mail

Der Hersteller Take 2 Interactive geht davon aus, dass es eine PC-Version von „Grand Theft Auto (GTA) – Vice City“ geben wird. Der Termin ist noch nicht bekannt.

Die Redaktion

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.

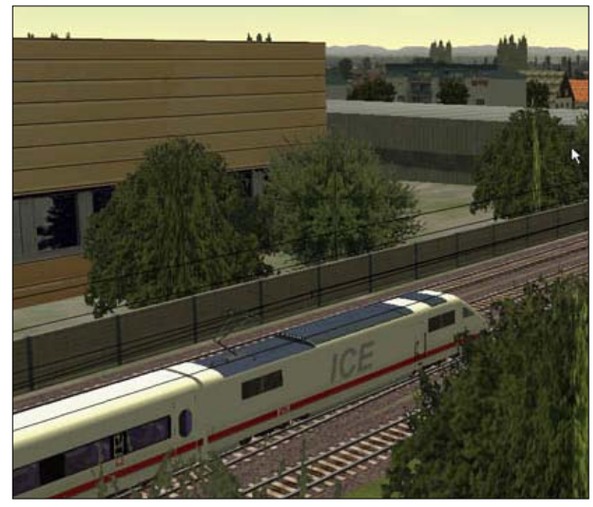
Die Bahn kommt: Im Frühjahr auch auf der Geislinger Steige

Können Sie mir sagen, welche Systemvoraussetzungen „Pro Train 3: Geislinger Steige“, das neueste Zusatzspiel zum „Microsoft Train Simulator“, verlangt?

Simon Rahner, per E-Mail

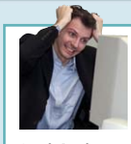
Mit Pro Train 3 können Sie ab Frühjahr 2003 die Geislinger Steige, der Berggebiet in der Schwäbischen Alb, befahren – vorausgesetzt, Ihr Computer erfüllt mindestens die folgenden Systemvoraussetzungen: Pentium-3 500 MHz oder schneller, 600 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte, 128 MB Arbeitsspeicher (RAM), 3D-Grafikkarte mit mindestens 32 MB Grafikspeicher, Betriebssystem Microsoft Windows 98, ME, 2000 oder XP. Außerdem benötigen Sie selbstverständlich das installierte und funktionsfähige Hauptspiel „Microsoft Train Simulator“.

Die Redaktion



Echt zügig: Ein weiteres „Pro-Train“-Zusatzspiel für den „Microsoft Train Simulator“ erscheint schon im ersten Quartal 2003.

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

Absteiger „FIFA Football 2003“

Stefan K.[1] aus Amelinghausen ist stocksauer. Er kommt mit seinem neuen Fußball-Spiel nicht klar. Und der Kundendienst der Herstellerfirma Electronic Arts konnte ihm bislang auch nicht weiterhelfen:

„Ich habe mir das PC-Spiel ‚FIFA Football 2003‘ von Electronic Arts gekauft. Nachdem ich es installiert hatte und es sich starten ließ, lief das Spiel zunächst gut. Als ich es einen Tag später fortsetzen wollte, blieb der Monitor schwarz. Nach erneuter Installation lief das Spiel wieder – aber wenn ich den PC komplett ausschaltete, hatte ich das gleiche Problem wieder. Es kann ja nicht sein, dass man das Spiel immer wieder löschen und erneut installieren muss, um eine Runde FIFA 2003 zu spielen. Eine direkte E-Mail an Electronic Arts hat keine Wirkung gezeigt. Dazu kommt, dass mein Händler (Karstadt) das Spiel nicht umtauschen will, weil er der Ansicht ist, dass der Fehler auf meinen Computer zurückzuführen sei. Ich bin der Meinung, dass mein Computer die Mindestanforderungen für das Spiel mehr als erfüllt. Das Spiel hat satte 50 Euro gekostet und ist für mich wegen dieses groben Fehlers komplett unbrauchbar.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei Electronic Arts nach. Deren Sprecher Udo Lewalter zeigte sich überrascht. „Es gibt derzeit keinen anderen Kunden, der dieses Problem teilt“, sagte er und stellte sofort eine Verbindung zwischen Herrn K. und der Kunden-Hotline her. Die Serviceabteilung gab sich daraufhin sehr viel Mühe, um das Problem genau einzugrenzen und bestmögliche Hilfe zu leisten. Tatsächlich liegt ein Fehler im Spiel vor. Um sich dafür zu entschuldigen, schenkt die Firma ihrem unzufriedenen Kunden noch ein T-Shirt und ein Paket mit einer kleinen Überraschung.



„FIFA“: Kick erst nach Anlaufschwächen.

COMPUTERBILD-SPIELE meint: Fehlerdiagnose und -beseitigung waren wirklich professionell. Noch besser wären allerdings ein problemlos laufendes Spiel und ein Kundendienst, der sofort reagiert – und nicht erst, wenn eine Fachredaktion im Leseraufrag anfragt.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Grand Theft Auto – Vice City[1]





Lösungsbuch | Heiß ist es in Florida – und in Vice City geht's hoch her

Eine Welt voller Diebstähle, Drogen und Kapitalverbrechen – mit etwas Nachhilfe schaffen auch Sie in diesem gefährlichen Gangstermilieu den sozialen Aufstieg. Future Press hat den großartigen Leitfaden dafür. Bei der Gestaltung des Lösungsbuches hat sich das Autorenteam um Frank Glaser und Jörg Kraut ganz eng ans Spiel gehalten (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 1/2003, Note: 1,74). Auch auf den gedruckten Seiten dominieren die schrillen Farben der 80er-Jahre. Ein großer Vorteil ist das geräumige DIN-A4-Format, das natürlich ganz andere Gestaltungsmöglichkeiten bietet als herkömmliche, handlichere Buchabmessungen.

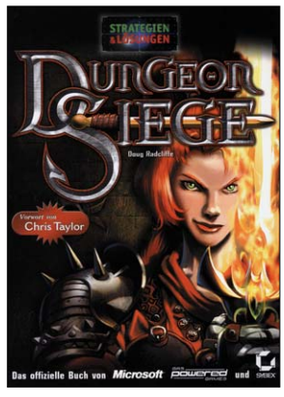
Aber nicht nur die „Verpackung" begeistert, auch der Inhalt überzeugt. Knappe, aber verständliche Kapitel beschäftigen sich mit Steuerung, Neuerungen im Vergleich zu früheren „GTA"-Folgen, Vermögenswerten, Speicherpunkten, besonderen Gebäuden (etwa Klamottenläden) oder diversen Arten der Fortbewegung. Der Rest ist respektable Fleißarbeit: Auf 94 Seiten werden die Verläufe aller Aufträge detailliert beschrieben – da fehlt auch nicht der geringste Nebenjob. Und natürlich finden Sie in dem Buch versteckte Gegenstände und Extras. Super auch die farbenfrohen Stadtkarten, die jedes noch so entlegene Viertel aufdecken. Wo es um finstere Machenschaften geht, ist ein bisschen Schatten wohl unvermeidlich: GTA-Neulinge hätten sich über einen ausführlicheren Einstieg gefreut. Doch für alle anderen Hobby-Mafiosi ist dieses Buch ein prima Pate.

Grand Theft Auto – Vice City, Future Press, 178 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-9808-5660-7

Empfehlenswert
Für Fortgeschrittene

Die Hüter des Gesetzes sind Ihnen auf den Fersen? Na, dann geben Sie mal richtig Stoff. „GTA – Vice City" macht Laune. Und mit diesem Buch gelingt es Ihnen, im Gangstermilieu voranzukommen.

Dungeon Siege[2]



Lösungsbuch | In der endlosen Fantasy-Welt von Ehb müssen Sie sich und Ihre tapferen Gefährten gegen eine schreckliche Armee des Bösen schützen. Deswegen sollten Sie, bevor Sie die spannenden Geheimnisse des Spiels entdecken, in dieser offiziellen Veröffentlichung mit Strategien und Lösungen schmökern. Umfangreiche Komplettlösungen, ausführliches Kartenmaterial, informative Statistiken und hilfreiche Strategien zur gelungenen Entwicklung eines Charakters helfen dabei genauso wie die Vorstellung Erfolg versprechender Kampftaktiken.

Eine kurze Einleitung mit Erklärungen der Grundlagen des Spiels komplettiert den Inhalt dieses gelungenen Buches. Kleine Abzüge gibt es allerdings in der B-Note für fehlende „Fantasie", denn die Schwarzweiß-Seiten sind allzu nüchtern gestaltet. Zudem herrschte offenbar ziemlicher Platzmangel, denn die Bilder könnten gerne ein wenig größer sein. Dennoch lohnt sich die Anschaffung, denn Ihre tapferen Gefährten werden es Ihnen im Spiel mit unverbrüchlicher Treue danken. Mit den hier präsentierten Tipps und Tricks liegt Ihnen die Welt von Ehb zu Füßen.

Dungeon Siege, Sybex, 194 Seiten, 12,80 €, ISBN 3-8155-5170-6

Empfehlenswert
Für Anfänger

Age of Mythology[3]

Lösungsbuch | Sie bauen eine antike Zivilisation auf. Damit das auch wirklich klappt, gibt es dieses Lösungsbuch. Hier finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Kulturen und ihrer Einheiten, Götter, Mächte, Helden. Natürlich stehen detaillierte Komplettlösungen aller Aufträge drin. Ausführliche Statistiken sowie Tipps und Tricks von Experten runden das Werk ab. Nur, und das ist eigentlich für Sybex-Bücher untypisch: Der Inhalt wurde dermaßen heftig auf 194 Seiten gequetscht, dass nur Platz für kleine Fotos blieb, die zu viele Details „verschlucken". Außerdem ist die Schrift so klein, dass man sich manchmal eine Lupe wünscht. Schade, hier wurde ein guter Ansatz verschenkt.

Age of Mythology, Sybex, 194 Seiten, 9,80 €, ISBN 3-8155-5077-7

Geht so
Für Anfänger

Rollercoaster Tycoon 2[4]



Lösungsbuch | „Jetzt geht's rund", sprach der Achterbahn-Fahrer und setzte sich in den wilden Wagen … Damit den Besuchern Ihres Freizeitparks nicht immer gleich schlecht wird, sollten Sie dieses Buch aus dem Prima-Verlag aufmerksam lesen. Denn hier finden Sie alles, was Sie als „Achterbahn-Konzernchef" brauchen. In 13 Kapiteln wird jede Einzelheit verständlich erklärt – vom Verhalten der Besucher über die richtige Anlage von Fußwegen und Transportgelegenheiten, die einzelnen Attraktionen bis hin zur Parkgestaltung mit Buden oder Ständen. Wie Sie Ihre Achterbahnen bauen sollten, wie Sie eine vernünftige Infrastruktur am Laufen halten – alles drin, alles dran. Tipps zur Finanzierung Ihres Freizeitparks, detailliert aufgedröselte Lösungen der diversen Aufgaben und interessante Profitricks – da ist der Erfolg programmiert. Mehr Format, mehr Farbe, und das Werk wäre perfekt. Doch reicht die Qualität der Abbildungen allemal aus, um alles Nötige zu erkennen. Viel Spaß, und geben Sie Acht beim Konstruieren!

Rollercoaster Tycoon 2, Prima Games, 258 Seiten, 14,95 €, ISBN 0-7615-4122-5

Empfehlenswert
Für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Final Fantasy 10: Das offizielle Lösungsbuch	Empfehlenswert	
	Squaresoft Piggyback	1-9035-1134-8	17,30 Euro
2	Dungeon Siege	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5170-6	12,80 Euro
3	Tomb Raider: Die Chronik	–	
	Eidos	3-9339-1725-5	12,80 Euro
4	Die Siedler 4: Mission CD	–	
	Sybex	3-8155-5032-7	9,90 Euro
5	Das offizielle Buch zu Stronghold	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5113-7	12,80 Euro
6	Tomb Raider: Die Chronik plus	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9101-1	12,95 Euro
7	Flight Simulator 2002	–	
	Markt und Technik	3-8272-9107-0	12,95 Euro
8	Age of Empires 2: The Age of Kings	–	
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1	9,90 Euro
9	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5004-1	12,80 Euro
10	Diablo 2	–	
	Markt und Technik	3-8272-9077-5	12,95 Euro

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

1sprich: „Grand Sseft Ohto: Waiß Ssitti" 2sprich: „Danschen Ssihdschi" 3sprich: „Äidsch off Mühßolledschi" 4sprich: „Rohlerkohster Taikuhn"

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

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	51,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	47,00 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580
3	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	49,95 €[1]	2/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
4	Largo Winch – Empire under Threat	Ubi Soft	PC	2,27	39,49 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Anachronox	Eidos	PC	2,28	18,88 €	10/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	38,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
7	Runaway – A Road Adventure	DTP	PC	2,48	35,99 €[1]	2/2003	DTP	Hamburg	040-6699100
7	Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy	Ubi Soft	GBA	2,48	49,95 €[1]	2/2003	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050
9	Syberia	Vivendi	PC	2,94	38,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	5,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
ACTION									
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS 2	1,07	29,99 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS 2	1,38	23,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Halo	Microsoft	Xbox	1,41	51,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	59,48 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	Ubi Soft	PC	1,50	39,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	59,95 €[1]	2/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
7	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi	PS 2	1,67	22,00 €	12/2001	Todin	Werl	02922-878580
8	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	35,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	43,24 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Grand Theft Auto – Vice City	Infogrames	PS 2	1,74	52,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
10	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS 2	1,74	54,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
12	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	43,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	34,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	No One Lives Forever 2	Vivendi	PC	1,80	39,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
14	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	PS 2	1,80	53,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
16	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	36,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	54,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivend	Xbox	1,88	48,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Codename: Outbreak	Virgin	PC	1,90	8,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	ICO	Sony	PS 2	1,90	49,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
21	Mafia	Infogrames	PC	1,91	42,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Unreal Tournament 2003	Infogrames	PC	1,92	43,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Spiderman – The Movie	Activision	PS 2	1,92	52,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	51,00 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
25	Maximo	Electronic Arts	PS 2	1,95	26,00 €	5/2002	Todin	Werl	02922-878580
26	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	47,25 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	45,99 €[1]	2/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	61,99 €[1]	2/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	61,99 €[1]	2/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
30	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	36,00 €	4/2002	Todin	Werl	02922-878580
31	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
32	Serious Sam: The Second Encounter	Infogrames	PC	2,04	10,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
33	Time Crisis 2	Sony	PS 2	2,08	53,00 €	12/2001	Todin	Werl	02922-878580
34	Das Ding	Vivendi	PC	2,10	34,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
35	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
35	Doom	Activision	GBA	2,13	45,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
35	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS 2	2,13	54,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
38	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	51,25 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
39	Zax – Alien Hunter	Jowood	PC	2,15	9,89 €	11/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
40	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS 2	2,21	25,00 €	3/2002	Todin	Werl	02922-878580
41	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	33,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
42	Project Nomads	CDV	PC	2,23	44,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
42	Dark Cloud	Sony	PS 2	2,23	55,49 €	10/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
44	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	38,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Duke Nukem Advance	Infogrames	GBA	2,30	41,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
46	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	44,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
47	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	45,99 €[1]	2/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
48	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	27,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
49	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	39,94 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	30,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	Project Zero	Wanadoo	PS 2	2,43	39,00 €	10/2002	Todin	Werl	02922-878580
52	Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames	PS	2,48	19,99 €	10/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
52	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	39,90 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
54	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	46,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
55	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	PC	2,60	39,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	44,24 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
57	Shadowman 2 – The Second Coming	Acclaim	PS 2	2,62	28,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
58	Planet der Affen	Ubi Soft	GBA	2,63	34,99 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
59	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	48,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
60	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi	PC	2,69	24,99 €	8/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
61	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi	PC	2,70	38,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
62	Batman Vengeance	Ubi Soft	Cube	2,72	45,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
63	Aquanox	Fishtank	PC	2,75	13,95 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
63	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	18,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
63	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	37,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
66	Men in Black 2 – Alien Escape	Infogrames	PS 2	2,76	44,00 €	9/2002	Todin	Werl	02922-878580
67	Casanova	Modern Games	PC	2,77	5,99 €	11/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
68	Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2)	THQ	PC	2,84	8,90 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
68	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	59,95 €[1]	2/2003	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
70	Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	PS 2	2,85	55,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
71	Knight Rider	Davilex	PS 2	2,90	36,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
72	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	44,47 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
73	Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	GBA	3,03	47,90 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
74	Turok Evolution	Acclaim	PS 2	3,05	46,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
75	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,75 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
76	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	37,90 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
77	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	44,75 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
78	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	43,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
AUFBAUSPIELE									
1	Anno 1503	Sunflowers	PC	1,49	39,99 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi	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	9,90 €	3/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Die Siedler 4 – Die neue Welt	Ubi Soft	PC	2,08	15,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Tropico: Paradise Island	Infogrames	PC	2,17	12,25 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Die Siedler 4 Mission CD	Ubi Soft	PC	2,23	13,90 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	18,88 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Rollercoaster Tycoon	Infogrames	PC	2,38	14,90 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Die Gilde	Jowood	PC	2,46	38,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Wiggles	Innonics	PC	2,50	14,90 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	14,74 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Beach Life	Eidos	PC	2,64	41,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	39,24 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	14,79 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Car Tycoon	Fishtank	PC	3,08	13,73 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
BRETTSPIELE									
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	59,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Elfenwelt	Vivendi	PC	4,34	25,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
DENK-/KNOBELSPIELE									
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	53,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	16,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	GBA	2,90	49,00 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
FLUGSIMULATION									
1	Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	53,10 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
FUßBALLSPIELE									
1	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PC	1,92	42,00 €	1/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	52,88 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	14,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	This is Football 2002	Sony	PS 2	2,05	28,88 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS 2	2,05	50,00 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580
6	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	20,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PS 2	2,13	48,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
8	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS 2	2,16	27,00 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
9	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,17	52,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,31	52,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	36,00 €	1/2002	Todin	Werl	02922-878580
12	International Superstar Soccer 2	Konami	PS 2	2,48	27,00 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
13	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	49,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	UEFA Champions League 2001/2002	Infogrames	PC	2,69	13,89 €	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									
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS 2	1,42	28,00 €	2/2002	Todin	Werl	02922-878580
2	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	47,00 €	11/2002	Todin	Werl	02922-878580
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	41,41 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	36,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	38,00 €	5/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
8	Tetris Worlds	THQ	GBA	1,84	29,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	22,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Tweety & the Magic Gems	Mitsui	GBA	2,11	42,75 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	41,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	28,88 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi	GBA	2,16	38,49 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	47,00 €	6/2002	Todin	Werl	02922-878580
15	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	41,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
16	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	13,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Disney's Atlantis	THQ	GBA	2,33	43,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	34,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
19	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,38	13,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	48,45 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	Spyro: Season of Ice	Vivendi	GBA	2,42	31,99 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
21	Earthworm Jim	THQ	GBA	2,42	44,50 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	45,45 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
24	Monster AG	THQ	GBC	2,47	29,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
25	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi	PS2	2,49	26,49 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Monster AG	Sony	PS2	2,54	28,00 €	4/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
27	Crash Bandicoot XS	Vivendi	GBA	2,55	29,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ	GBA	2,55	29,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
29	Britney's Dance Beat	THQ	PS2	2,58	36,00 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
30	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	51,49 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Herdy Gerdy	Eidos	PS2	2,77	23,00 €	5/2002	Todin	Werl	02922-878580
31	Tomb Raider – Fluch des Schwertes	Activision	GBC	2,77	32,90 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
33	Monster AG	Disney	PC	3,13	13,95 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
34	Der Schuh des Manitu	Blackstar	PC	3,67	15,29 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279

MANAGERSPIELE

1	Fußball Manager 2003	Electronic Arts	PC	1,76	42,87 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Der Industriegigant 2	Jowood	PC	2,03	29,90 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	9,90 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	26,49 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Hotelgigant	Jowood	PC	2,52	39,24 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Anstoß 4	Ascaron	PC	3,68	49,99 €[1]	2/2003	Ascaron	Gütersloh	05241-96660
7	Ski Park Manager	Virgin	PC	4,71	36,24 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MUSIKSPIELE

1	Frequency	Sony	PS2	1,69	39,99 €	9/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Parappa The Rapper 2	Sony	PS2	2,28	53,00 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
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	51,25 €	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	PS2	1,96	54,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	42,99 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Pokémon Stadium 2	Nintendo	N 64	2,36	19,99 €	11/2001	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Tekken 4	Sony	PS2	2,61	57,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
7	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	48,75 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	29,69 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	Infogrames	PS	3,82	28,88 €	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	32,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Eidos	PC	3,33	29,49 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Galileo – The Game	Blackstar	PC	3,81	7,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

RENNSPIELE

1	Extreme G 3 Racing	Acclaim	PS2	1,39	27,00 €	10/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	DTM Race Driver	Codemasters	PS2	1,44	53,00 €	10/2002	Todin	Werl	02922-878580
3	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	38,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS2	1,59	54,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA	1,60	29,99 €	10/2001	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Stuntman	Infogrames	PS2	1,65	53,00 €	10/2002	Todin	Werl	02922-878580
6	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS2	1,65	54,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Burnout	Acclaim	PS2	1,76	28,00 €	1/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
9	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi	PC	1,79	26,49 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	World Rally Championship	Sony	PS2	1,80	28,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	38,00 €	8/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
12	Michael Schumacher Racing World Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,40 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva	Sony	PS2	2,02	36,00 €	9/2002	Todin	Werl	02922-878580
14	F1 2001	Electronic Arts	PS2	2,04	29,89 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	18,39 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Total Immersion Racing	Koch	PC	2,07	36,80 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	49,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Wave Race – Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	47,00 €	9/2002	Todin	Werl	02922-878580
19	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	47,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Grand Prix 3 – Season 2000	Infogrames	PC	2,57	3,90 €	10/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
20	Cart Fury	Konami	PS2	2,57	29,90 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
22	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	18,49 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Carrera Grand Prix	Infogrames	PC	2,77	8,90 €	12/2001	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	USA Raser	Davilex	PC	2,88	11,48 €	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	45,45 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin	PS2	1,76	26,75 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubi Soft	PC	1,86	42,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Icewind Dale 2	Virgin	PC	1,96	39,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	42,73 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Gothic 2	Jowood	PC	2,10	44,49 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Arx Fatalis	Fishtank	PC	2,17	39,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	42,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Kingdom Hearts	Sony	PS2	2,22	59,95 €[1]	2/2003	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
11	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	29,75 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	65,90 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Final Fantasy 10	Sony	PS2	2,28	63,00 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
14	Throne of Darkness	Vivendi	PC	2,29	37,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Arcanum	Vivendi	PC	2,30	11,89 €	10/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	36,00 €	3/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
17	Gorasul	Jowood	PC	2,54	19,74 €	10/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Infogrames	GBA	2,57	44,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	8,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SIMULATIONEN

1	Face Factory – „The Sims" Edition	X Media	PC	1,98	12,90 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	13,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	MS Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa	Microsoft	PC	2,18	49,95 €[1]	2/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
4	Achterbahndesigner	Disney	PC	2,22	26,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	39,90 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	29,89 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Pro Train	Disney	PC	2,45	17,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,24 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	PC	2,49	46,49 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	22,43 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Infogrames	PC	2,74	25,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	21,44 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	22,74 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	22,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	23,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPORTSPIELE

1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2	1,41	24,00 €	2/2002	Todin	Werl	02922-878580
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	25,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	42,49 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	RTL Skispringen 2002	THQ	PC	2,01	8,90 €	1/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	PS2	2,10	53,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
6	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS2	2,12	52,50 €	4/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS2	2,18	51,49 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	NBA Street	Electronic Arts	PS2	2,22	22,00 €	11/2001	Todin	Werl	02922-878580
9	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS2	2,23	53,00 €	6/2002	Todin	Werl	02922-878580
10	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	34,49 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	RTL Skispringen 2003	THQt	PC	2,45	25,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Tour de France	Konami	PS2	2,47	52,75 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Team Telekom EuroTour Cycling	Dinamic	PC	2,63	9,90 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	26,45 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	39,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,49 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STRATEGIE

1	Stronghold	Infogrames	PC	1,30	26,89 €	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	PC	1,44	29,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	36,00 €	3/2002	Todin	Werl	02922-878580
6	Empire Earth	Vivendi	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	39,75 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	American Conquest	CDV	PC	1,86	45,48 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	47,00 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
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	Empire Earth Expansion – Zeitalter der Eroberungen	Vivendi	PC	1,95	29,99 €[1]	2/2003	Vivendi	Langen	01805-0774353
14	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	42,24 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	44,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	29,79 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Etherlords	Fishtank	PC	2,04	18,49 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	42,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	14,49 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Civilization 3 – Expansion Set	Infogrames	PC	2,09	29,99 €[1]	2/2003	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882
22	Mech Commander 2	Microsoft	PC	2,11	44,90 €	10/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Commandos 2 – Men of Courage	Eidos	PC	2,13	18,88 €	11/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Age of Wonders 2	Infogrames	PC	2,15	10,90 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
25	Stronghold Crusader	Infogrames	PC	2,21	42,24 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Der Schatzplanet	Disney	PC	2,31	30,00 €[1]	2/2003	Disney	München	089-99340258
27	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	8,90 €	2/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
28	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	13,98 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	1914 - The Great War	Jowood	PC	2,52	35,48 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	S.W.I.N.E.	Fishtank	PC	2,54	13,73 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	38,38 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Warrior Kings	Virgin	PC	2,57	38,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
33	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	21,75 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
34	Economic War	Ubi Soft	PC	2,92	36,50 €	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
35	Haegemonia – Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	36,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt	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	44,50 €	4/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	52,35 €	4/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	DVD-A06SW	Pioneer	2,13	76,99 €	4/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
4	Relisys DVD-16/40 RE	Teco	2,43	65,90 €	4/2002	Adbit	Essen	0201-4555061

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	110,08 €	3/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4060
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	119,90 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	115,88 €	3/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4060
4	SP-8004	Samsung	2,20	122,90 €	3/2002	Adbit	Essen	0201-4555061
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	105,99 €	3/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
6	SV-8004 H	Samsung	2,32	121,99 €	3/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
7	ST 360021 A	Seagate	2,38	106,90 €	3/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Guillemot	1,86	499,00 €[1]	2/2003	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580
2	Winfast A 250 LE TD My Vivo	Leadtek	1,99	159,00 €	2/2003	Sperl	Greding	08463-606810
3	Maya 2 GV-R 9700 Pro	Gigabyte	2,10	499,00 €[1]	2/2003	Gigabyte	Hamburg	01803-428468
4	Mystify 4200	Terra Tec	2,13	184,98 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Guillemot	2,15	138,00 €	2/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
6	Maya AF GV-R 9000 Pro	Gigabyte	2,19	99,00 €[1]	2/2003	Gigabyte	Hamburg	01803-428468
7	Pixelview Geforce 4 Ti 4200	Powertech	2,27	149,00 €[1]	2/2003	Powertech	Ratingen	02102-43970
7	Geforce 4 TI 4200 Medusa	Albatron	2,27	239,00 €[1]	2/2003	Albatron	Linden	06403-9710
9	Geforce 4 MX 440-8x	Powertech	2,35	120,00 €	2/2003	Space Computer	Geesthacht	04152-8477489
10	Mystify 440	Terra Tec	2,44	109,00 €[1]	2/2003	Terra Tec	Nettetal	02157-81790
11	Verto Geforce 4 Ti 4600	PNY	2,48	289,00 €	2/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
12	Verto Geforce 4 MX 440	PNY	2,62	83,50 €	2/2003	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	59,90 €	7/2001	Adbit	Essen	0201-4555061
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	34,00 €	10/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654-4060
2	Audio 90	Plantronics	2,81	38,99 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Audio 70	Plantronics	2,93	35,99 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
5	Audio 40	Plantronics	2,96	25,99 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
6	Multi Function Headset 410 Bass	Trust	2,97	25,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
7	Multi Function Headset 210	Trust	3,04	12,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
8	Audio 60	Plantronics	3,07	34,99 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

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	96,99 €	9/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
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	68,90 €	9/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808
6	Z-340	Logitech	3,54	49,99 €	9/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
7	Typhoon Acoustic 5.1	Anubis	3,63	65,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808
8	A 3.300 Acoustic Power	Philips	3,76	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	49,00 €	1/2003	Ziegner	Crailsheim	07951-469604

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	59,95 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
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

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MC 2 Racing Wheel (Xbox)	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	45,99 €	4/2001	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	27,00 €	4/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	14,99 €	4/2001	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	22,99 €	4/2001	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
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

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	335,49 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	222,99 €	6/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	203,99 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	125,90 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	68,00 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	159,45 €	6/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
6	Sound Blaster Live! 5.1 Digital	Creative Labs	2,39	37,99 €	6/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
7	Seismic Edge PSC 705	Philips	2,40	65,00 €	6/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	75,74 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	69,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	75,74 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	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	249,99 €	6/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Playstation 2	Sony	2,21	248,99 €	6/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
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

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

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	59,99 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	34,78 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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
5	PC Dash 2	Saitek	3,16	24,80 €	4/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
6	SL-6545 Predator Pad	Jöllenbeck	3,28	24,99 €[1]	11/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
7	XG-210 RF Gamepad	X-Tensions	3,91	29,99 €[1]	11/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
8	Flightboard 2000 USB	Itra	5,41	179,95 €[1]	7/2002	Itra	Berlin	030-4284930

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Dual Shock 2	Sony	1,61	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
6	ST 330 Rumble Force	Saitek	2,39	21,90 €	12/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
7	Predator SV 85	Trust	2,40	10,00 €[1]	12/2002	Trust	Kleve	02821-58810
8	Typhoon Hunter	Anubis	2,45	7,95 €[1]	12/2002	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
9	Predator TH 400	Trust	2,75	15,00 €[1]	12/2002	Trust	Kleve	02821-58810
10	SL-6611 Wasp 2	Jöllenbeck	4,39	14,99 €[1]	12/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

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

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.

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	■ 040-89703355	◆ 01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	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 Interactive	81677	München	089-99340258	089-99340249	■ 06102-8168168	■ 06102-8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805-216699	05207-995500	■ 01805-258383	■ 01805-258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	ehapa.funonline.de
Eidos	22767	Hamburg	01908-39572	01907-71885	◆ 01908-39572	◆ 01908-39582	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01907-71880	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	0221-975820	0221-97582111	◆ 01907-76633	◆ 01907-54464	Mo-Sa 11 bis 20 Uhr	0221-97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	82152	Planegg	01801-185795	089-85795160	■ 01805-252006	■ 01805-252006	täglich 7-24 Uhr	089-85795160	www.empireinteractive.com
Fishtank Interactive	81373	München	0751-861944	0751-861472	■ 0751-861944	■ 0751-861944	Mo-Fr 16-19 Uhr	keins	www.fishtankgames.de
Hasbro Interactive[1]	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	◆ 01907-71882	◆ 01907-71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Ikarion	52064	Aachen	0241-4701520	0241-4701525	■ 0241-4701520	■ 0241-4701520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241-4701525	www.ikarion.de
Infogrames Deutschland	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	◆ 01907-71882	◆ 01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Jowood	63263	Neu-Isenburg	06102-8168168	06102-8168169	■ 06102-8168168	■ 06102-8168168	Mo-Fr 15 - 18 Uhr	keins	www.jowood.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.virgininteractive.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

Jahres-Inhaltsverzeichnis 2002

Thema	System	Heft	Seite
BRANDAKTUELL			
Anno 1503: Alles über das Spiel des Jahres		11	18
Das Handy wird zur Spielmaschine		12	20
E3 – Spielemesse in Los Angeles		7	4
Einzeltest: Pokémon Mini		4	8
Freie Fahrt fürs Moorhuhn		12	36
Games Convention Leipzig		11	6
Handy-Spiele		5	9
Handy-Spiele in Farbe		7	14
Handy-Spiele zu Weihnachten		1	8
Interview mit dem Xbox-Chef		4	12
Lara Croft: Ihr neues Geheimnis		5	14
Leserwahl Goldener Computer		12	31
Palm-Spiele		5	8
Preiskampf auf dem Konsolenmarkt		7	18
Robin Hood – Rächer vom Rhein		10	8
Spiele für Pokémon Mini		4	9
Spiele umtauschen		2	12
Spielemesse in Tokio		12	6
Test: The Playstation-2-Linux-Kit 1.0		9	10
Anstoß 4		12	10
Der Herr der Ringe – Die Gefährten		12	15
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme		12	15
FIFA Football 2003		12	11
Gothic 2		12	12
Grand Theft Auto - Vice City		12	16
Harry Potter und die Kammer des Schreckens		12	14
Tomb Raider – Angel of Darkness		12	18
Zubehör für die Xbox		5	12
VORSERIENTESTS			
Ace Combat 4 – Distant Thunder	PS 2	1	22
Anno 1503	PC	10	24
Aquanox 2	PC	12	43
Arx Fatalis	PC	3	16
Auryn Quest	PC	2	19
Black & White: Insel der Kreaturen	PC	2	20
Blinx – The Time Sweeper	Xbox	12	42
Britney's Dance Beat	PS 2	7	24
Car Tycoon	PC	2	18
Celtic Kings	PC	8	17
Civilization – Expansion Set	PC	12	40
Civilization 3	PC	1	20
Colin McRae Rally 3	PS 2	11	30
Combat Flight Simulator 3	PC	12	43
Command & Conquer – Renegade	PC	2	18
Command & Conquer Generals	PC	10	22
Cultures 2 – Die Tore Asgards	PC	4	21
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Xbox	9	18
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	PS 2	9	18
Der Industriegigant 2	PC	4	20
Die Sims – Hot Date	PC	1	23
Dinosaur Digs	PC	8	18
Duke Nukem – Manhattan Project	PC	7	26
Dungeon Siege	PC	4	22
Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	PC	8	16
Enclave	PC	7	25
ESPN International Winter Sports 2002	PS 2	3	16
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002	PC	6	20
FIFA Fußball- Weltmeisterschaft 2002	PS 2	6	20
Final Fantasy 10	PS 2	3	18
Frequency	PS 2	6	21
Fußball Manager 2003	PC	12	40
Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva	PS 2	8	18
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	PC	9	19
Herdy Gerdy	PS 2	2	19
Highland Warriors	PC	11	31
Icewind Dale 2	PC	10	20
Luigi's Mansion	Cube	5	23
Mad Maestro	PS 2	5	22
Mafia	PC	9	21
Maximo	PS 2	3	17
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	PS 2	2	21
Moto GP	Xbox	7	26
Moto Racer 3	PC	1	21
Mr. Moskeeto	PS 2	5	24
Napoleon	PC	12	39
Need for Speed – Hot Pursuit 2	PS 2	10	21
Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	PC	6	18
Prisoner of War	Xbox	6	20
Pro Evolution Soccer 2	PS 2	8	19
Project Nomads	PC	8	16
Robin Hood – Die Legende von Sherwood	PC	11	30
Rollercoaster Tycoon 2	PC	10	21
RTL Skispringen 2003	PC	12	38
Shadowbane	PC	5	26
Shrek	Xbox	4	24
Sim City 4	PC	10	22
SOS – The Final Escape	PS 2	12	42
Splinter Cell	Xbox	10	20
SSX Tricky	PS 2	1	20
Star Trek – Star Fleet Command 3	PS 2	12	39
Star Trek Bridge Commander	PC	3	19
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Cube	4	23
Starfox Adventures	Cube	11	22
Starmageddon	PC	4	22
Stronghold: Crusader	PC	9	20
Sudden Strike 2	PC	4	20
Super Mario Sunshine	Cube	9	20
Super Mario World – Super Mario Advance 2	GBA	5	24
Teamfactor	PC	7	27
The Amazing Virtual Seamonkeys	PS	7	24
The Elder Scrolls 3 – Morrowind	PC	6	19
Tony Hawk's Pro Skater 4	PS 2	12	38
Warcraft 3 – Reign of Chaos	PC	4	25
Wave Race – Blue Storm	Cube	5	26
Yager	Xbox	11	32
Zanzarah – Das verborgene Portal	PC	5	22
SPIELETESTS			
007 – Agent im Kreuzfeuer	PS 2	3	36
1914 – The Great War	PC	10	46
Ace Combat – Distant Thunder	PS 2	4	46
Achterbahndesigner	PC	2	62
Advance Wars	GBA	3	84
Age of Mythology	PC	12	48
Age of Wonders 2	PC	9	32
Alexander Zickler Total Soccer 2002	GBA	2	70
Alfred Hitchcock – The Final Cut	PC	2	48
Anno 1503	PC	12	104
Arx Fatalis	PC	9	58
Baldur's Gate – Dark Alliance	PS 2	3	76
Ballerburg	PC	1	90
Batman Vengeance	GBA	2	70
Batman Vengeance	Cube	1	78
Battle Realms	PC	2	24
Battlefield 1942	PC	12	96
Beach Life	PC	11	56
Black & White: Insel der Kreaturen	PC	4	48
Britney's Dance Beat	PS 2	8	60
Buffy the Vampire Slayer	Xbox	12	108
Burnout	PS 2	1	82
Car Tycoon	PC	3	58
Castlevania – Harmony of Dissonance	GBA	11	82
Civilization 3	PC	3	24
Codename: Outbreak	PC	1	60
Colin McRae Rally 3.0	PS 2	12	98
Comanche 4	PC	3	40
Command & Conquer – Renegade	PC	5	34
Cossacks – Back to War	PC	10	62
Cossacks – The Art of War	PC	1	48
Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	PS 2	4	58
Crash Bandicoot XS	GBA	5	84
Cultures 2 – Die Tore Asgards	PC	5	46
Das Ding	PC	12	110
Dead or Alive 3	Xbox	5	70
Delta Force – Task Force Dagger	PC	10	72
Denki Blocks!	GBA	2	72
Der Anschlag	PC	10	68
Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	PC	11	74
Der große IQ Test	PC	2	66
Der Industriegigant 2	PC	8	50
Devil May Cry	PS 2	3	60
Die Gilde	PC	4	32
Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	PC	3	56
Die Sims – Hot Date	PC	2	64
Die Sims – Tierisch gut drauf	PC	12	66
Die Sims – Urlaub total	PC	7	74
Dino Island	PC	8	34
Disney's Atlantis	GBA	2	72
Divine Divinity	PC	9	40
Donald Duck Advance!	GBA	2	72
Doom	GBA	1	100
Dragon Ball Final Bout	PS	8	32
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	PS	12	56
Drakan 2 – The Ancient Gates	PS 2	5	42
Driver 2 Advance	GBA	11	84
DTM Race Driver	PS 2	10	40
Duke Nukem Advance	GBA	12	126
Dungeon Siege	PC	6	26
E.T. – Der Außerirdische	GBA	6	38
Earthworm Jim	GBA	1	100
Echelon	PC	4	78
Ecks vs. Sever	GBA	4	84
Elfenwelt	PC	3	30
Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	PC	12	100
Empire Earth	PC	1	30
Enclave	Xbox	9	56
ESPN International Winter Sports 2002	PS 2	4	62
Eternal Darkness	Cube	12	122
Etherlords	PC	1	54
Face Factory – The Sims Edition	PC	9	36
FIFA Football 2002	PC	1	84
FIFA Football 2002	PS 2	1	88
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002	PC	7	40
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002	PS 2	7	44
Final Fantasy 10	PS 2	7	64
Frank Herbert's Dune	PC	2	60
Frequency	PS 2	9	44
Fritz 7	PC	1	64
Frogger's Adventures: Temple of the Frog	GBA	2	74
Frontline Attack	PC	11	48
Galileo – The Game	PC	6	66
Golden Sun	GBA	6	76
Gradius Advance	GBA	1	102
Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva	PS 2	9	52
Grand Prix 4	PC	8	46
Halo	Xbox	4	66
Harry Potter und der Stein der Weisen	PC	1	38
Harry Potter und der Stein der Weisen	PS	1	42
Harry Potter und der Stein der Weisen	GBA	1	44
Harry Potter und der Stein der Weisen	GBC	1	46
Herdy Gerdy	PS 2	5	74
Heroes of Might & Magic 4	PC	7	70
Hotelgigant	PC	7	50
ICO	PS 2	5	64
International Superstar Soccer	GBA	1	102
International Superstar Soccer 2	PS 2	7	46
International Superstar Soccer 2	Cube	7	48
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	PS 2	2	36
Jurassic Park 3 Park Builder	GBA	1	102
Knight Rider	PS 2	12	116
Knockout Kings 2002	PS 2	6	36
Largo Winch – Empire under Threat	PC	10	58
Lego Racers 2	GBA	2	74
Lucky Luke Wanted!	GBA	1	104
Lufia – The Legend Returns	GBC	3	82
Luigis Mansion	Cube	6	52
Mafia	PC	10	30
Maximo	PS 2	5	56
Mechwarrior 4 – Blackknight	PC	3	48
Medieval: Total War	PC	11	54
Men in Black 2 – Alien Escape	PS 2	9	60
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	PS 2	4	70
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	PC	7	78
Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	PC	2	58
Monopoly Tycoon	PC	2	38
Monster AG	PC	4	40
Monster AG	PS 2	4	42
Monster AG	GBC	4	44
Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	GBA	9	66
Nascar Racing 2002 Season	PC	6	32
NBA Live 2002	PS 2	2	34
Need for Speed – Hot Pursuit 2	PS 2	12	74
Neverwinter Nights	PC	8	24
Next Generation Tennis – U.S. Open	PC	8	66
No One Lives Forever 2	PC	12	68
Oddworld – Munch's Oddysee	Xbox	5	76
Parappa The Rapper 2	PS 2	7	60
Pikmin	Cube	8	38
Pitfall – The Mayan Adventure	GBA	1	104
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	PC	2	40
Popstars	PC	4	74
Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	PC	8	40
Pro Evolution Soccer	PS 2	6	46
Pro Evolution Soccer	PS 2	1	74
Pro Evolution Soccer 2	PS 2	12	118
Pro Train	PC	3	38
Project Gotham Racing	Xbox	5	68
Project Nomads	PC	12	60
Project Zero	PS 2	10	38
Ralli Sport Challenge	Xbox	6	70
Rally Trophy	PC	1	52
Rayman M	PC	3	68
Rayman M	PC	3	70
Robin Hood – Die Legende von Sherwood	PC	12	82
Rollercoaster Tycoon 2	PC	11	62
RTL Skispringen 2002	PC	1	98
Salt Lake 2002	PC	3	50
Scan Command: Jurassic Park	PC	5	66
Serious Sam: The Second Encounter	PC	3	62
Shadowman 2 – The Second Coming	PS 2	4	64
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	GBA	2	76
Shen Mue 2	DC	3	72
Silent Hunter 2	PC	4	82
Ski Park Manager	PC	5	60
Sonic Advance	GBA	5	82
Soul Reaver 2	PS 2	2	30
Spiderman – The Movie	PS 2	7	86
Spiderman Mysterio's Menace	GBA	1	104
Spyro: Season of Ice	GBA	2	76
Star Trek Armada 2	PC	3	32
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Cube	7	58
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	PC	6	40
Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	PC	8	56
Stronghold Crusader	PC	11	40
Stuart Little 2	PS	11	60
Stuntman	PS 2	10	56
Sudden Strike 2	PC	7	32
Super Mario Sunshine	Cube	11	80
Super Mario World – Super Mario Advance 2	GBA	6	78
Super Smash Bros. Melee	Cube	8	70
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	GBA	1	106
Syberia	PC	10	52
Team Factor	PC	9	48
Tekken 4	PS 2	12	76
Tekken Advance	GBA	6	74
Terminator: Dawn of Fate	PS 2	12	54
Tetris Worlds	GBA	2	76
The Elder Scrolls 3 – Morrowind	PC	11	70
The Partners	PC	11	68
Throne of Darkness	PC	1	92
Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	PC	6	48
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS 2	2	56
Tony Hawk's Pro Skater 3	GBA	7	90
Tour de France	PS 2	8	30
Tropico: Paradise Island	PC	4	76
Turok Evolution	PS 2	11	50
Turok Evolution	GBA	10	74
UEFA Champions League 2001/2002	PC	4	54
Unreal Tournament 2003	PC	12	88
USA Raser	PC	2	52
Virtua Fighter 4	PS 2	6	60
Virtua Tennis	PC	5	78
Virtua Tennis 2	DC	2	50
V-Rally 3	GBA	7	88
Warcraft 3 – Reign of Chaos	PC	9	24
Wario Land 4	GBA	1	106
Warlords Battlecry 2	PC	5	52
Warrior Kings	PC	6	56
Wave Race – Blue Storm	Cube	9	62
Wer wird Millionär? – 2. Edition	PC	1	96
WM Nationalspieler	PC	8	64
World Rally Championship	PS 2	1	70
Zanzarah – Das verborgene Portal	PC	7	54
Zone of the Enders – The Fist of Mars	GBA	8	74
Zoo Tycoon	PC	1	58
Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	PC	9	64
GÜNSTIGE SPIELE			
Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt	PC	4	88
Atomic Bomberman	PC	3	88
Baphomets Fluch 2 – Spiegel der Finsternis	PC	1	111
Battle Realms	PC	11	87
Civilization 2	PS	4	90
Comanche Gold	PC	9	70
Conflict Zone	PC	11	88
Der König von Mallorca	PC	8	78
Die Siedler 4	PC	11	88
Evil Twin	PC	11	90
Final Fantasy 6	PS	5	88
Flanker 2.0 – Kampfflugsimulator	PC	5	92
Gold und Ruhm – Weg nach El Dorado	PC	11	90
Gothic	PC	7	94
Gothic	PC	11	87
Grandia 2	PC	11	88
Headnut – Da Game	PC	9	72
Hidden & Dangerous	PS	2	78
Italian Job	PS	8	76
Jet Ion GP	PS 2	6	82
Klonoa Beach Volleyball	PS	12	130
Martian Gothic Unification	PS	1	108
Microsoft Flight Simulator 98	PC	12	128
Motocross Madness 2	PC	11	88
Pinball	PC	5	90
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	PC	11	90
Project Eden	PC	10	78
Rally-Championship 2002	PC	11	87
Rayman M	PC	11	87
Schiene und Straße	PC	11	90
Silent Hunter 2	PC	11	90
Silpheed The Lost Planet	PS 2	10	80
Star Wars Rogue Squadron 3D	PC	2	80
Starlancer	PC	11	87
Ultima 9 – Ascension	PC	6	84
Warlords Battlecry 2	PC	11	88
SPIELETRICKS			
Ablaze	PC	1	127
Advance Wars	GBA	3	110
Age of Mythology	PC	12	148
Age of Wonders 2	PC	9	96
Air Taxi	PC	10	98
Allout	PC	2	95
Anno 1503	PC	11	116
Anno 1503	PC	12	154
Astro Man	PC	8	98
Atom und Molekül	PC	6	98
Autobahn Raser 2	PC	4	98
Autobahn Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	PC	12	138
Bacuda 2	PC	1	126
Baldur's Gate – Dark Alliance	PS 2	3	108
Ballerburg	PC	1	136
Banana's Journey	PC	12	144
Battle Painters	PC	10	98
Battle Realms	PC	2	96
Billard GL	PC	9	90
Black Penguin	PC	4	109
Blast Thru Special Edition	PC	10	98
Blazing Trails	PC	4	109
Blobs	PC	2	95
Block CAD	PC	9	88
Bowling Mania Special Edition	PC	10	99
Bubble Ball	PC	5	108
Bufo Storch	PC	4	109
Burger Mania	PC	8	98
Cannon Hill	PC	7	108
Charmed	PC	12	144
Chicken Invaders	PC	7	108
Chromium B.S.U.	PC	2	95
Civilization 3	PC	3	100
Click'n Slide	PC	8	98
Clickomania	PC	9	88
Codename: Outbreak	PC	1	144
Command & Conquer – Renegade	PC	5	110

Thema	System	Heft	Seite
Commandos – Hinter feindlichen Linien	PC	8	88
Cossacks – Back to War	PC	10	114
Crazy Hexagon	PC	9	88
Crystal Racer	PC	8	100
Cultures 2 – Die Tore Asgards	PC	5	116
Dark Project – Der Meisterdieb	PC	1	120
Das Eurospiel	PC	4	108
Deadly Weaponz	PC	12	145
Der Industriegigant 2	PC	8	110
Der Industriegigant 2 (Demo)	PC	10	100
Der Verkehrsgigant Gold Edition	PC	9	80
Die 4te Offenbarung	PC	12	146
Die Gilde	PC	4	110
Die Teppichklinik	PC	11	108
Disastroids 3D	PC	11	108
Dr. Horst	PC	12	144
Drakan 2 – The Ancient Gates	PS 2	5	124
Dungeon Siege	PC	6	100
Dunlop Drivers Cup 2002	PC	8	100
Earth 2150: The Moon Project	PC	6	92
Electricity Tycoon	PC	9	89
Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	PC	12	146
Empire Earth	PC	1	128
Etherlords	PC	1	140
Face Factory – The Sims Edition	PC	9	102
Fessie räumt auf	PC	12	145
Final Fantasy 10	PS 2	7	118
Fishing Special Edition	PC	11	108
Fliegenkiller	PC	12	144
Flottes Bienchen	PC	11	108
Freeride Trash	PC	3	99
Fun Run	PC	9	90
Gangsters – Organisiertes Verbrechen	PC	5	102
Gefeuert! Dein letzter Tag	PC	11	109
Gniffel	PC	6	98
Go, Piggo, go!	PC	4	109
Gold Gun	PC	6	98
Gonzo Heads	PC	12	145
Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva	PS 2	9	100
Hacker	PC	2	95
Harry Potter und der Stein der Weisen	PC	2	102
Harry Potter und der Stein der Weisen	PS	2	106
Hellcarrier	PC	8	100
Ice Breaker	PC	7	108
Icy Tower	PC	3	98
Jumper	PC	12	144
Jumping Jack	PC	1	127
Krack the Waves	PC	1	126
Laser Factory	PC	10	99
Lockpicking	PC	5	108
Looman	PC	11	109
Mafia	PC	10	102
Magic Eye	PC	9	90
Marble Jongg	PC	3	99
Mau Mau	PC	4	108
Mechwarrior 4 – Blackknight	PC	3	112
Meistertrainer Saison 01/02	PC	4	102
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	PS 2	4	118
Milben-Alarm	PC	12	145
Net Mühle	PC	8	100
Neverwinter Nights	PC	8	102
Node Jumper Special Edition	PC	11	109
Nonsense Trilogy	PC	4	108
Octo Neuro	PC	4	108
Passage 3 – Weihnachtsedition	PC	2	94
Pentalego	PC	11	109
Piraten vor Port Royale	PC	9	89
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	PC	2	110
Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	PC	8	108
Project Nomads	PC	12	146
Quick Bagammon	PC	5	108
Racing Simulation 2	PC	10	92
Rival Chess	PC	7	108
Robin Hood – Die Legende von Sherwood	PC	12	160
Rox	PC	8	101
Rubik's Clock	PC	9	90
Schieblette	PC	10	99
Schiffbruch	PC	9	89
Schneehuhn	PC	2	94
Shadow Company	PC	3	92
Shadow Man	PC	7	102
Ski Park Manager	PC	5	120
SnoBall Fight	PC	1	126
Soul Reaver	PC	2	88
Sphere	PC	10	99
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	PC	6	106
Starlight Racing	PC	1	127
Stronghold Crusader	PC	11	110
Stronghold: Castle Attack	PC	3	98
Stuntman	PS 2	10	110
Sudden Strike 2	PC	7	110
Surfer Game	PC	10	100
Takatis	PC	8	101
The Elder Scrolls 3 – Morrowind	PC	11	126
The Partners	PC	11	122
Tomb Raider 3 – Adventures of Lara Croft	PC	11	102
Trommy	PC	5	108
Turok Evolution	PS 2	11	124
Tux Racer	PC	2	94
Virtual Stratton	PC	6	98
Warcraft 3 – Reign of Chaos	PC	9	92
Wazzal	PC	10	100
Zoo Tycoon	PC	1	150

CHEATS

Thema	System	Heft	Seite
Achterbahndesigner	PC	10	118
Advance Wars	GBA	7	122
Age of Wonders 2	PC	10	120
Aggressive Inline	PS 2	11	130
Alienator: Evolution Continues	GBA	4	122
Aliens vs. Predator 2	PC	6	110
Amped: Freestyle Snowboarding	Xbox	6	110
Amped: Freestyle Snowboarding	Xbox	7	122
ATV Offroad	PS 2	1	154
Baldur's Gate – Dark Alliance	PS 2	3	116
Batman Vengeance	Cube	8	120
Batman Vengeance	Cube	4	122
Batman Vengeance	GBA	4	122
Bleifuß Offroad	PC	12	164
Cel Damage	Xbox	9	104
Comanche 4	PC	3	116
Comanche Gold	PC	11	130
Commandos – Hinter feindlichen Linien	PC	8	118
CT Special Forces	GBA	11	130
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Xbox	7	122
Deep Fighter	PC	6	110
Der Anschlag	PC	11	130
Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	PC	12	164
Der Industriegigant 2	PC	12	164
Die Monster AG	GBA	6	110
Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	PC	5	130
Die Sims – Hot Date	PC	2	118
Dragon Ball Final Bout	PS	9	104
Drakan 2 – The Ancient Gates	PS 2	10	124
Dropship – United Peace Force	PS 2	4	122
DTM Race Driver	PS 2	12	164
Duke Nukem – Manhattan Project	PC	9	104
Dungeon Siege	PC	7	122
E.T. – Der Außerirdische	GBA	7	122
Earth 2150: The Moon Project	PC	7	122
Earthworm Jim	GBA	2	116
Echelon	PC	5	130
Ecks vs. Sever	GBA	4	122
Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	PC	12	164
Empire Earth	PC	3	116
Enclave	Xbox	11	130
Etherlords	PC	3	116
Etherlords	PC	7	122
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002	PC	12	164
Freekstyle	Cube	12	164
Freekstyle	PS 2	11	130
Frequency	PS 2	7	122
Frontschweine	PS	5	130
Fusion Frenzy	Xbox	9	104
Half-Life (deutsche Version)	PS 2	4	122
Harry Potter und der Stein der Weisen	PC	3	116
Herdy Gerdy	PS 2	7	122
Heroes Chronicles – the Final Chapters	PC	3	116
Heroes of Might & Magic 4	PC	7	122
Hollow Earth	PC	12	164
Ice Age	GBA	8	118
Kingdom under Fire	PC	5	130
Kings Quest 9 – Maske der Ewigkeit	PC	2	118
Kohan: Battles of Ahriman	PC	12	164
Lamentation Sword	PC	8	116
Largo Winch – Empire under threat	PC	11	130
Legends of Wrestling	PS 2	4	122
Medieval: Total War	PC	12	164
Men in Black – The Series	GBA	1	154
Men in Black 2 – Alien Escape	PS 2	10	124
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	PS 2	5	130
Missing in Action	PC	10	118
Mr. Moskeeto	PS 2	7	122
NBA Inside Drive 2002	Xbox	9	104
New York Race	PC	5	130
NHL Hitz 2002	Xbox	6	110
Operation Winback	Xbox	7	122
Pitfall – The Mayan Adventure	GBA	1	156
Planet der Affen	GBA	6	110
Prisoner of War	PS 2	10	124
Prisoner of War	PS 2	11	130
Project Eden	PC	11	130
Project Gotham Racing	Xbox	5	136
Rally Trophy	PC	1	158
Rayman Advance	GBA	12	164
Rayman M	PS 2	3	120
Rogue Spear	PC	11	130
S.W.I.N.E.	PC	1	156
Serious Sam: The Second Encounter	PC	4	122
Shadow Company	PC	5	130
Shadow Man	PC	8	121
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	GBA	4	122
Simpsons Road Rage	Xbox	7	122
Simpsons Road Rage	Xbox	7	122
Slave Zero	PC	5	130
Smugglers Run 3	PS 2	2	116
Sonic Advance	GBA	6	110
Spiderman	Xbox	9	104
Spider-Man	PC	10	122
Spiderman – The Movie	PS 2	7	122
Splashdown	PS 2	6	110
Splashdown	PS 2	7	122
Spy Hunter	Cube	11	130
Star Trek Armada 2	PC	8	120
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Cube	7	125
Star Wars Episode 2: Angriff der Klonkrieger	GBA	10	118
Star Wars Rogue Squadron 3D	PC	3	116
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	PC	6	110
Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	PC	9	104
Street Wars	PC	1	156
Taxi Challenge Berlin	PC	8	116
The Elder Scrolls 3 – Morrowind	PC	12	164
The Scorpion King: Schwert des Osiris	GBA	10	118
The Simpsons Road Rage	Cube	8	120
The Simpsons Road Rage	PS 2	6	110
Throne of Darkness	PC	2	114
Tom Clancy's Ghost Recon	PC	7	122
Tony Hawk's Pro Skater 3	GBA	7	122
Tony Hawk's Pro Skater 3	PC	9	104
Tony Hawk's Pro Skater 3	PC	10	122
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS 2	2	116
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS 2	3	116
Turok Evolution	GBA	11	130
Turok Evolution	PS 2	11	130
Turok Evolution	Xbox	12	164
Twisted Metal Black	PS 2	1	154
War Commander	PC	8	121
Warcraft 3 – Reign of Chaos	PC	10	120
Wave Race – Blue Storm	Cube	8	118
WipeOut Fusion	PS 2	4	122
Zanzarah – Das verborgene Portal	PC	8	121
Zoo Tycoon	PC	5	136
Zoo Tycoon	PC	1	158

MAGAZIN

Thema	Heft	Seite
Der Herr der Ringe kommt aus Seattle	10	128
Die dümmsten Fehler in Spielen	8	122
Ferngesteuert: Modellbau und PC	4	132
Film und Spiel: Spiderman	7	132
Games Convention Leipzig	8	124
Held zu verkaufen	10	126
Labor-Mäuse	11	144
Messe-Vorschau: Games Convention Leipzig	9	114
Muskelspiel mit Ralf Moeller	7	128
Online-Spiele: Wer und was steckt dahinter?	2	122
Poppig statt mausgrau: neue PC-Gehäuse	6	116
Reportage: So entsteht eine Xbox	2	120
Resident Evil – Der Kinofilm	4	130
Schule für Programmierer	12	172
So entsteht ein Spiel	11	140
Spiele über Telefonleitung	12	174
Spiele-Entwickler in Amerika	2	124
Spielend abnehmen am Computer?	6	114
Spieler-Olympiade	3	124
Spieletreffpunkt Internet	5	144
Steno-Sprache in Online-Spielen	7	134
Trickfilme in Spielen	5	140
Versteckte Späße in Spielen	5	138
Ein Rennspiel für Xbox wird entwickelt	1	160

HARDWARE

Thema	Heft	Seite
Test: DVD-Spieler in PS 2 und Xbox	5	148
Test: Itra Flightboard 2000 USB	7	148
Test: Thrustmaster Fighting Arena	7	144
Test: Thrustmaster Freestyler Bike	7	146
Test: Thrustmaster Freestyler Board	7	140
Test: Thrustmaster Tactical Board	7	142
Vergleichstest: 4 Computer	1	168
Vergleichstest: 6 DVD-ROM-Laufwerke	4	146
Vergeichstest: 12 Festplatten	3	130
Vergleichstest: 8 Grafikkarten	8	130
Vergleichstest: 10 Grafikkarten	2	130
Vergleichstest: 14 Headsets	10	138
Vergleichstest: 14 Lautsprecher	9	120
Vergleichstest: 18 Lenkräder	1	174
Vergleichstest: 8 Modems	5	150
Vergleichstest: 8 Soundkarten	6	124
Vergleichstest: 2 Spielekonsolen	4	154
Vergleichstest: 3 Spielekonsolen	6	132
Vergleichstest: 30 Spieletastaturen	11	148
Vergleichstest: 14 Steuerknüppel	12	178

PROFI-ECKE

Thema	Heft	Seite
Benchmark-Programme	3	138
Test Online-Spiel: Dark Age of Camelot (PC)	4	164
Eigenes PPP-Protokoll für DSL-Nutzer	7	156
Firewall unter Windows XP	10	154
Flüsterleiser PC	12	198
Laptops über USB verbinden	4	160
Test Online-Spiel: Neocron (PC)	11	162
Online-Spiele – So werden sie getestet	4	167
Programme fürs Laden aus dem Internet	1	188
Schutz vor 0190-Einwahlprogrammen	8	144
Spionage-Programme entfernen	2	136
Systemwiederherstellung	6	144
Trickbetrüger in Internetspielen	5	164
Windows 98 und XP parallel betreiben	9	140

RATGEBER

Thema	Heft	Seite
Besser suchen	12	188
DVD-Laufwerk und CD-Brenner einbauen	3	142
Festplatte einbauen	2	138
Monitor optimal einstellen	9	130
PC-Einzelteile bestimmen	11	166
So vernetzen Sie mehrere Playstations 2	1	194
Spiele an langsame Rechner anpassen	7	150
Spielen im Internet	4	138
Spielen unter Windows XP	6	138
Spielgeräte richtig anschließen	10	148
Spielstände sichern	5	158
Steuerungsprogramme aktualisieren	8	138

SERVICE

Thema	Heft	Seite
Spielen unter Windows XP	2	144

SPIELE UND PROGRAMME AUF HEFT-CD-ROM

Thema	Heft
Ablaze	1
Air Taxi	10
Allout	2
Astro Man	8
Atom und Molekül	6
Autobahn Raser 2	4
Autobahnraser 3 - Die Polizei schlägt zurück	12
Bacuda 2	1
Banana's Journey	12
Battle Painters	10
Billard GL	9
Black Penguin	4
Blast Thru Special Edition	10
Blazing Trails	4
Blobs	2
Block CAD	9
Bowling Mania Special Edition	10
Bubble Ball	5
Bufo Storch	4
Burger Mania	8
Cannon Hill	7
CD-Bremse 1.23	12
Charmed	12
Chicken Invaders	7
Chromium B.S.U.	2
Click'n Slide	8
Clickomania	9
Commandos - Hinter feindlichen Linien	8
Crazy Hexagon	9
Crystal Racer	8
Dark Project - Der Meisterdieb	1
Das Eurospiel	4
Deadly Weaponz	12
Der Verkehrsgigant Gold Edition	9
Die 4te Offenbarung	12
Disatroids 3D	11
Dr. Horst	12
Dunlop Drivers Cup 2002	8
Earth 2150 - The Moon Project	6
Electricity Tycoon	9
Fessie räumt auf	12
Fishing Special Edition	11
Fliegenkiller	12
Flottes Bienchen	11
Freeride Trash	3
Fun Run	9
Gangsters	5
Gniffel	6
Go, Piggy, go!	4
Gold Gun	6
Gonzo Heads	12
Hacker	2
Hellcarrier	8
IBM Feature Tool 1.5	12
Ice Breaker	7
Icy Tower	3
Jumper	12
Jumping Jack	1
Krack the Waves	1
Laser Factory	10
Lockpicking	5
Looman	11
Magic Eye	9
Marble Jongg	3
Mau Mau	4
Meister Trainer	4
Microsoft Windows Installer 2.0	11
Milben-Alarm	12
Net Mühle	8
Node Jumper Special Edition	11
Nonsense Trilogy	4
Octo Neuro	4
Passage 3	2
Pentalego	11
Piraten vor Port Royale	9
Quick Backgammon	5
Racing Simulation 2	10
Rival Chess	7
Rox	8
Rubik's Clock	9
Sandra 2002	11
Schieblette	10
Schiffbruch	9
Shadow Company	3
Shadow Man	7
SnoBall Fight	1
Soul Reaver	2
Sphere	10
Starlight Racing	1
Stronghold: Castle Attack	3
Surfer Game	10
Takatis	8
Teppichklinik	11
Tomb Raider 3 - Aedventures of Lara Croft	11
Trommy	5
Tux Racer	2
Virtual Stratton	6
Wazzal	10

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1]) der **Hauptplatine** angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsgewinn zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen keine Rolle.

Anisotropisches Filtern
Spezielle Methode, mit der perspektivisch verzerrte **Texturen** (etwa eine Straße, die vom Betrachter weg führt) in Spielen qualitativ besser und somit realistischer dargestellt werden können. Mit dieser Filtermethode müssen sowohl das Spiel als die Grafikkarte zusammenarbeiten, und sie erfordert hohen Rechenaufwand. Anisotropisches (übersetzt: uneinheitliches) Filtern fördert zudem die Lesbarkeit von Texten auf der Textur.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher, auch RAM genannt. Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Benchmark
Programm zum Feststellen und Vergleichen der Arbeits- und Spielegeschwindigkeit eines PC.

Betriebsspannung
Elektrische Spannungsquellen entstehen, wenn zwischen zwei Punkten ein Unterschied in der Anzahl der Ladungsträger (Elektronen) vorhanden ist. Bei einem Pluspol herrscht ein Mangel an Elektronen, während beim Minuspol ein Überschuss vorhanden ist. Diesen Unterschied der Elektronenmenge nennt man elektrische Spannung. Aufgrund von Naturgesetzen versuchen die überschüssigen Elektronen zum Pluspol zu gelangen, um einen Ausgleich dieser Spannung zu schaffen. Dieses „Bestreben“ der Elektronen kann ausgenutzt werden, beispielsweise durch den Anschluss einer Lampe. In diesem Fall wandern die Elektronen durch die Lampe zum Pol, an dem der Mangel herrscht: Es fließt Strom, und die Lampe brennt. Als Betriebsspannung bezeichnet man die zum Betrieb des Geräts (hier der Lampe) notwendige Höhe der Spannung. Die Betriebsspannung wird in Volt gemessen und angegeben.

Betriebssystem
Betriebssysteme sind die wichtigsten PC-Programme. Ohne Betriebssysteme läuft kein Computer – sie verarbeiten vom Benutzer eingegebene Daten, verwalten die gespeicherten Dateien und kontrollieren angeschlossene Geräte, wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dienen sie als Basis für Arbeitsprogramme, wie Text- und Dateiverarbeitung, die ohne den Unterbau des Betriebssystems nicht laufen können. Mit der Entwicklung von MS-DOS und Windows gelang Microsoft der Durchbruch auf dem Markt. Während DOS sich noch weitgehend auf die Eingabe von Programmbefehlen über die Tastatur beschränkte, kann man mit Windows den Computer über eine graphische Oberfläche, eben den Windows-Bildschirm, mit Hilfe der Maus steuern.

Bildpunkt
Siehe **Pixel**.

Bildwechsel
Siehe **Bildwiederholfrequenz**.

Bildwiederholfrequenz
Gibt in der Einheit Hertz an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computerbildschirme gelten Werte ab 85 Hertz als gut.

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.

Breitbandanschluss
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

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, auf einem winzigen **Prozessor** Millionen elektronischer Schaltungen unterzubringen, damit also Milliarden mathematischer Werte zu berechnen, und das mit unvorstellbarer Geschwindigkeit. Diese riesige Zahl schneller Rechenvorgänge ermöglicht die Darstellung kompliziertester Zusammenhänge, wie bewegter Bilder auf dem Monitor.

Byte[4]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Chipsatz
Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von PC-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.

DDR
DDR bedeutet Double Data Rate[7], auf Deutsch: doppelte Datenrate, und kennzeichnet beispielsweise besonders schnellen Arbeitsspeicher (DDR-RAM). Hier erfolgt nicht, wie früher, pro Taktsignal eine Datenübertragung, sondern gleich zwei.

DIP-Schalter
Kipp- oder Schiebeschalter auf der Hauptplatine, mit denen grundlegende Einstellungen vorgenommen werden können.

Direct-X-9.0/Direct-3D
Direct-X ist eine Programmsammlung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Die neueste Version von Direct-X hat die Versionsnummer 9.0 und soll Ende 2003 veröffentlicht werden. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Darstellung zuständig.

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
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 und DSL-Modem, nicht über ein normales Modem oder **ISDN** aufbauen.

DSL-Modem
Siehe **DSL**.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“[9]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (DVD-Video). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem so genannten DVD-Brenner selbst beschreiben können. 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.

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
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.

Fps
Gängige Abkürzung für **Framerate**: „Frames per second“[11].

Framerate
Bezeichnet die Zahl neu gezeichnetet Bilder pro Sekunde. Für ruckelfreies Spielen ist eine Framerate von 60 **Fps** nötig.

Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)
Siehe **Joystick**.

Gigabyte
1024 **Megabyte**.

Gigahertz
1000 **Megahertz**.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, so zu Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen Arbeiten.

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.

Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

1sprich: „Äckßelleraitid Graffiks Port“ 2sprich: „Baios“ 3sprich: „Baißick Inputt Autputt Ssistem“ 4sprich: „Bait“ 5sprich: „Kompositt“ 6sprich: „Dschoi-Stick“ 7sprich: „Dabbel Dätta Rätt“ 8sprich: „Didschitel Ssabskraiber Lain“ 9sprich: „Didschitel Worsteil Disk“ 10sprich: „Didschitel Wischju-el Interfäis“ 11sprich: „Fräims pör Ssekend“

Grafikspeicher
Da der Weg zwischen **Hauptspeicher** und Grafikkarte in einem PC 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. Vorteil: Computergrafiken werden auf diese Weise viel schneller berechnet.

Hauptprozessor
Der Hauptprozessor ist das Kernstück und zentrale Steuerorgan im Computer. Dazu siehe auch Stichwort **Prozessor**.

Hauptprozessor-Takt
Auch CPU-Takt oder interne Taktrate genannt. Bezeichnung für die Arbeitsgeschwindigkeit des Hauptprozessors, mit der dieser Befehle abarbeitet. Beispiel: Pentium 4 mit 2,53 **Gigahertz**.

Hauptspeicher
Der **Arbeitsspeicher** auf der **Hauptplatine** wird auch als Hauptspeicher bezeichnet.

Hertz (Hz)
Einheit für die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

ISDN
Das digitale Telefonnetz ISDN (Integrated Services Digital Network[12]) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) auf einer ISDN-Leitung, zum Beispiel beim Internet-Surfen.

Jumper[13]
Steckbrücken, mit denen man auf der Hauptplatine oder anderen Geräten Einstellungen durch das Kurzschließen zweier Pins (Metallstifte) vornehmen kann.

Gamepad[14] (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".

Kilobit
Ein Kilobit entspricht 1024 **Bit**.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Kilohertz
Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

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)**.

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.

MPEG-Format
MPEG ist die Abkürzung für „Motion Pictures Expert Group"[15]. Diese Gruppe definiert Dateiformate und Verfahren zur Komprimierung und Speicherung von Video- bzw. Multimediadaten (Video, Bild- und Tondaten). Es gibt MPEG-1, MPEG-2 und MPEG-4. MPEG-2-Komprimierung wird für **DVDs** verwendet. MPEG-4 ist das neueste Verfahren, das eine noch dichtere Komprimierung bei geringstmöglichem Qualitätsverlust bietet.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Konsolen, die untereinander Daten austauschen.

Open GL
Eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D**. Diese Programmsammlung verbessert unter Windows die Darstellung und Erzeugung von grafischen Effekten in Computerspielen.

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.

PCI-Steckplatz
PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[16]. Auf Deutsch heißt das etwa „Verbindung für Zusatzgeräte". Dabei handelt es sich um einen Standard für Computer-Einbaukarten. Der PCI-Standard hat vor einigen Jahren die langsameren ISA- und VESA-Standards abgelöst.

Ping
Ping bezeichnet die Zeit (üblich in Millisekunden), die ein Datenpaket für den Weg zu einem anderem im Netzwerk arbeitenden PC und zurück benötigt. Ein niedriger Ping-Wert bedeutet eine besonders schnelle Verbindung.

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.

RJ45-Kabel
Kabel, das Computer oder Spielekonsolen in einem Netzwerk miteinander verbindet.

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 zum Standard.

Scart-Kabel
Siehe **Scart**.

Schultertasten
Siehe **Gamepad**.

Speicherbank
Stelle auf der Hauptplatine, in die der Arbeitsspeicher eingesteckt werden kann.

Subwoofer[17]
Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also tiefe Töne wiedergeben.

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.

12sprich: „Intigraitid Ssörwiss Didhitel Netwörk" 13sprich: „Dschamper" 14sprich: „Gäimpad" 15sprich: „Mohschen Pikktscher Experts Grunp" 16sprich: „Periferel Komphonments Interkonnekt" 17sprich: „Ssabbwuffer"

S-Video-Ausgang
S-Video überträgt Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander, die Anteile von S(uper)-VHS-Signalen werden auf getrennten Kabel-Adern übertragen, es kommt zu weniger Signal-Überlagerungen. Das führt zu einer besseren Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet S-VHS-Ein- und Ausgänge mit anderen Geräten.

Systemtakt
Auch externe Taktrate genannt. Legt fest, mit welcher Geschwindigkeit der Hauptprozessor auf den Arbeitsspeicher zugreift.

Takt
Siehe **Taktfrequenz**.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist die Prozessorgeschwindigkeit.

Taktverhältnis
Verhältnis zwischen Hauptprozessor-Takt und **Systemtakt**. Beispiel: Ein Hauptprozessor mit 500 Megahertz und einem Systemtakt von 100 Hertz hat ein Taktverhältnis von 5:1.

Texturen
Texturen sind kleine Bilder, die, ähnlich einer Tapete, auf Objekte in Spielen „geklebt" werden, um möglichst realitätsnahe Oberflächendarstellungen zu ermöglichen. So besteht z. B. eine Felswand aus vielen kleinen aneinandergesetzten Fels-„Texturen".

TFT-Monitor
„TFT" steht für „Thin Film Transistor"[1], übersetzt „Dünn-Film-Transistor". Diese Bildschirmtechnik arbeitet mit Flüssigkeitskristallen. Sie wird in Flachbildschirmen oder tragbaren Computern eingesetzt. Die Darstellung ist besonders brillant, flimmerfrei und scharf.

Transistor
Der Begriff kommt aus dem Englischen und steht für „Transfer Resistor"[2], was so viel wie „Übertragungswiderstand" heißt. Ein solches Halbleiterelement funktioniert als Schalter, sendet also durch An- und Ausschalten elektrische Signale und ist Grundbaustein elektronischer Schaltungen. Diese Bauelemente sind heute derart mikroskopisch klein, dass etliche Millionen davon auf einen fingernagelgroßen **Prozessor** passen.

USB-Anschluss
Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[3]) 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.

User[6]
„User" ist englisch und heißt „Nutzer". Gemeint sind damit Menschen, die ein Gerät, etwa einen Computer, oder einen Dienst, wie das Internet, nutzen.

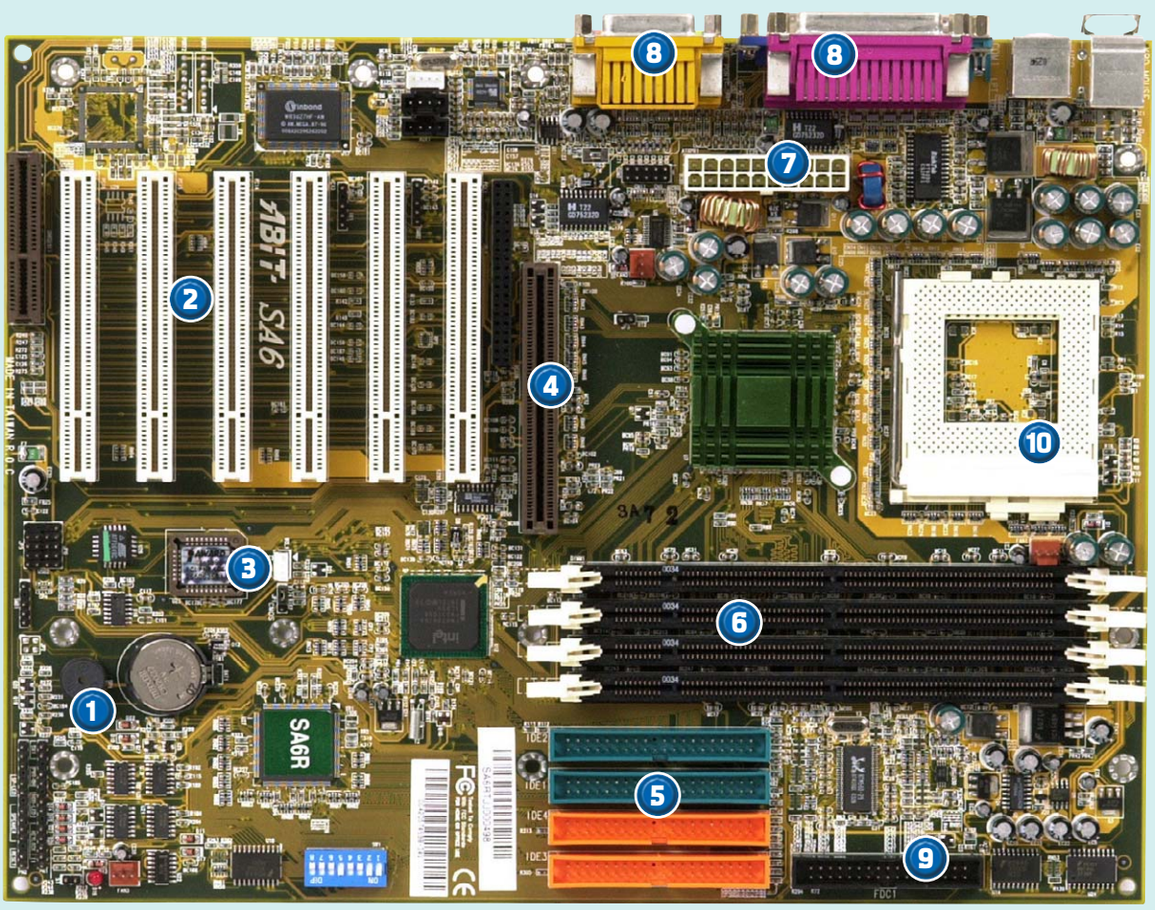
VGA-Anschluss
VGA ist die Abkürzung für „Video Graphics Adapter"[7]. Dieser Anschluss dient zum Übertragen von Bildsignalen.

Würmer
Würmer gehören zur Gattung der Computerviren. Virus ist eine Bezeichnung für ein Programm, das sich ohne Wissen und Zustimmung des Benutzers auf dem Computer einnistet. Im schlimmsten Fall späht der Virus sensible Daten, wie etwa Kontoinformationen, aus und sendet sie an den Programmierer des Virus'. Des weiteren kann der Virus beispielsweise den Inhalt von Festplatten löschen. Die Besonderheit der Würmer: Würmer kopieren sich selbst und senden Kopien über das Internet von Computer zu Computer, um sich dann dort jeweils wieder selbst aufzurufen und auszubreiten.

Zwischenspeicher
Im Zwischenspeicher von Windows lassen sich Texte oder Bilder zwischenspeichern und in andere Programme kopieren, zum Beispiel Grafiken aus einem Grafikprogramm in den Text einer Textverarbeitung. Vorsicht: Bei jedem Neustart von Windows werden die Daten in dieser Zwischenablage unweigerlich gelöscht.

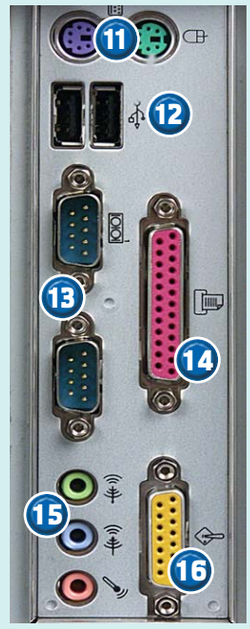
Hauptplatine (Motherboard[4]/Mainboard[5])
Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner 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**



1sprich: „Ssinn Film Tränsister" 2sprich: „Tränsfär Rässister" 3sprich: „Juniwörßel Ssiri-el Bass" 4sprich: „Masserbohrd" 5sprich: „Mainbohrd" 6sprich: „Juhser" 7sprich: „Widio Gräfficks Adäpter"

8 Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2" zu tun

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. 01805/636663
(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



Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma?
In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
Ak Tronik	35
Allianz	19
AMS	58,59
AS Interactive	103
AUTOBILD	155
autobild.de	151
BILD am Sonntag	157
Beiersdorf AG	169
BILD Interactive	121, 159
COMPUTERBILD	153
COMPUTERBILD-SPIELE	132, 133, Beilage
Creative Labs	47
Data Becker	70, 71
Dell Computer	86, 87
Deutsche Expert	11, 75
Ernst Klett Verlag	172
Honda	45
Lego	2
Microsoft	7, 51
NCN	171
RTL	97
SMS	27, 101
Strato AG	13, 77, 131
THQ	17
Ubi Soft	129
Vodafone	57
Westfalenhallen Dortmund	109

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 5. Februar im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Highland Warriors

Fanden Sie es auch traurig, dass Mel Gibson am Ende von „Braveheart“ stirbt? Dann machen Sie es besser: Übernehmen Sie das Kommando über die mittelalterlichen Schotten, und besiegen Sie die Engländer. Frontbericht im nächsten Heft.



Primal

Die junge Julie liegt im Koma – was ihren Geist nicht davon abhält, in einer Fantasywelt wilde Abenteuer zu erleben. Merkwürdige Gestalten, fiese Monster, geheimnisvolle Gottheiten: Hier gibt es Einiges zu entdecken. COMPUTERBILD-SPIELE machte sich für Sie auf den Weg in die neue Welt. Reiseerzählungen gibt's in Heft 3.



Mercedes World Racing

Einmal jeden Mercedes fahren, den es gibt? Limousinen, Luxuskarossen, Sportwagen? Mit dem neuesten Rennspiel, das in Zusammenarbeit mit dem Autohersteller entstand, kein Problem. Die Redaktion gab Gas. Rennprotokolle im nächsten Heft.

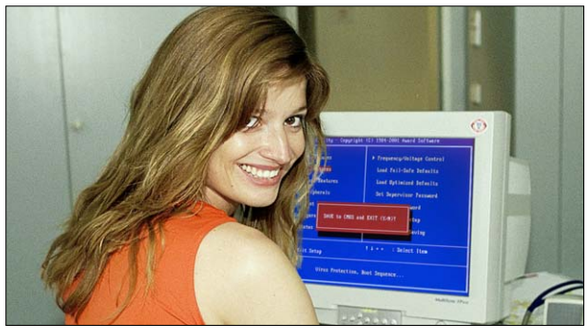
SPIELETRICKS



Sim City 4

Reichlich Rummel in Ihrer neuen Stadt: Als Bürgermeister müssen Sie fast im Sekundentakt Entscheidungen treffen. Und wehe Ihnen, die sind falsch. Wie Sie Ihren Einwohnern das Leben schöner machen und sogar Ihre eigenen Sims aus dem gleichnamigen Spiel in Ihre Stadt umsiedeln können, erklärt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE ausführlich in der nächsten Ausgabe.

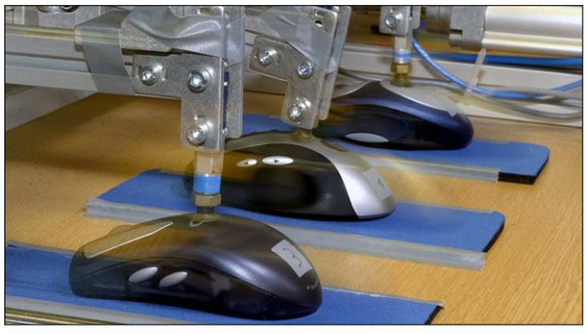
PROFI-ECKE



Aufgemotzt

Tut Ihr Computer tatsächlich alles, was er kann? Oder nur das, was er unbedingt muss? Mit der Hardware-Verwaltung „BIOS“ können Sie aus Ihrem Durchschnitts-PC eine leistungsstärkere Maschine machen. Wie das genau funktioniert und was Sie alles ändern, verbessern und beschleunigen können, lesen Sie in der nächsten Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE.

HARDWARE



Angefunkt

„Ja, hän die gar koi Kabel?“ Nein, haben sie nicht. Diese Mäuse arbeiten über Funk mit Ihrem PC zusammen. COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn der „Drahtlosen“ den gefürchteten knallharten Tests unterzogen und sagt Ihnen im nächsten Heft, welche Mäuse wie viel aushalten, welche Maus die beste Austattung mitbringt und welche sich auch durch Störsignale nicht von der Arbeit abbringen lässt.

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.

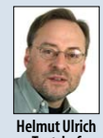
Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

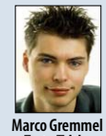

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks

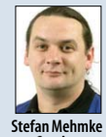

Marco Häntsch
Tests/Tricks


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. **Verlagsleiter:** Erik Peper. **Leitung Märkte/Gesamtanzeigenleitung:** Peter Kempf. **Anzeigenleitung:** Jörg P. Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 1. Januar 2003. **Vertriebsleitung:** Günter Denndorf. **Gesamtvertriebsleitung:** Michael Fischer. **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.