3/2003
Jeden Monat neu

# Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

2,70 EURO mit CD-ROM

Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,25 €

419507 2202707 03

11 Spiele und Demos auf CD-ROM im Heft

## Railroad Tycoon 2

Managerspiel

Spiel 1 für Windows 95, 98, ME und XP

- Von der ersten Eisenbahn bis zum Hochgeschwindigkeitszug
- 62 Loks
- Weltweites Schienennetz anlegen
- Farmen kaufen, Ölquellen erschließen
- Bahnhöfe und Hotels bauen
- Personen, Post, Vieh transportieren

# Mit Volldampf ans große Geld

## SPIELETESTS



**Endlich Leben in der Stadt**

Spiel des Monats

Sim City 4

Aufbauspiel



Sportspiel **Biathlon 2003**

**Laufen, schießen, siegen**



**Kampf für die Freiheit**

Highland Warriors Strategie

## BRANDAKTUELL



*Die neuen* **Pokémon-Spiele** Saphir & Rubin

*Der neue* **Gameboy Advance SP**

Erster Spieleindruck



*Die neuen* **Handy-Spiele**

Jetzt auch viele Action-Titel



Spiel 2 Geschicklichkeitsspiel **Paska**



Spiel 3 Action **E-Gon 3**



Spiel 4 Action **Chicken Shoot**



Spiel 5 **Snow Motion** Denk-/Knobelspiel



Spiel 6 **Liquid War** Geschicklichkeitsspiel



Spiel 7 **Maz Lite** Denk-/Knobelspiel



Spiel 8 **News Delivery** Action



Demo 1 Denk-/Knobelspiel **Carcassonne**



Demo 2 Sportspiel **RTL Skispringen 2003**



Demo 3 Action **Aquanox 2: Revelation**

## SPIELETRICKS



Unreal 2 Action

**Mit dem Sheriff gegen das Böse**

Geheime Tricks **Cheats zu 10 Spielen**

## RATGEBER

**Besser spielen mit ISDN**

PLUS: 14 Seiten Tricks zu den Spielen PLUS: Direct-X8.1b und Acrobat Reader 5.0

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Computer Bild Spiele INFORMIERT



**Holger Diezemann**
Berater des Chefredakteurs

Computerspiele bereichern nicht nur die Freizeit-Unterhaltung der Menschen. Immer mehr Spiele finden wegen der Ideen, auf denen sie aufbauen, und der hervorragenden technischen Umsetzung Anerkennung in der Kunstszene. Selbst Geisteswissenschaftlern werfen sich angesichts eines PC-Spiels wie „Black & White“ Fragen auf – etwa, ob der Mensch am Computer in die Rolle von Gott schlüpfen und sich als Schöpfer aufspielen kann (so im „Kultur-Spiegel“ aus dem Hause des Nachrichtenmagazins, siehe Seite 149). Dem Stellenwert, den Computerspiele in der Gesellschaft einnehmen, tragen auch andere Medien zunehmend Rechnung. Die „Süddeutsche Zeitung“ rezensiert sie, der „Stern“ listet die meist verkauften auf. Allerdings würfelt die Illustrierte die verschiedenen Spiele-Konsolen bunt durcheinander. Mehr Übersicht (Seite 10) gibt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE. Das ist Ordnung. In Ordnung ist auch die Auflage von Europas größtem Spielemagazin. Gegenüber dem Vorjahr gab es eine Quartalssteigerung von 13,8 Prozent auf 736 077 verkaufte Exemplare – das beste Ergebnis seit der Gründung vor gut drei Jahren.

## Computer Bild Spiele INTERN



**Ratgeber: Connemann (Mitte) im TV von T-Online.**

Um seine Zuschauer bestens zu informieren, lässt das Fernsehen gern Experten von COMPUTERBILD-SPIELE auf Sendung gehen. In „T-Games Die Show“ (im Internet-TV und bei „Giga“ auf NBC) stellte Testredakteur Boris Connemann (28) Spielehits 2003 vor. Und er probierte live mit den T-Online-Moderatoren Natascha Berg und Malte Höch das Gamecube-Action-Abenteuer „Metroid Prime“ aus. „Das kommt im März raus und macht einen Riesenspaß.“ In „18.30“, den Hauptnachrichten von SAT 1, äußerte sich der Stellvertretende Chefredakteur Frank Surholt (38) zu Spielchen, in denen Promis verulkt werden (siehe „Michael Jackson Baby Drop“, Seite 149).




**Aufklärer: Surholt in den SAT 1-Nachrichten.**

Anspruchsvollere Spiele zu entwickeln, dauert oft Jahre. Ein spannender Prozess, wie Redakteur Markus Fiedler (35) fortlaufend bei der Firma SEK in Berlin beobachtet. In Heft 11/2002 hatte er die ersten Schritte auf dem Weg zu einem neuen Strategiespiel geschildert. Jetzt bekam er weitere Einblicke in das noch namenlose Werk (Seite 114). Fiedler: „Fertig wird das Spiel aber erst 2004. Ich halte unsere Leser selbstverständlich auf dem Laufenden.“



**Zuschauer: Fiedler bei SEK-Entwickler Orthbandt.**

# IN DIESEM HEFT

## BRANDAKTUELL


| | | | |
|---|---|---|---|
| | **Neue Spiele** | | 4 |
| | **Hardware** | | 8 |
| | **Hitliste** | | 10 |
| | **Bunt gemischt** | | 12 |
| | **24 Hefte: COMPUTERBILD-SPIELE auf 2-Jahres-CD-ROM** | | 13 |
| | **Die neuesten Handy-Spiele** | TITELTHEMA | 14 |
| | **Erster Eindruck: Neuer Gameboy Advance SP** | TITELTHEMA | 16 |
| | **Vorbild Klitschko: Ein Boxspiel entsteht** | | 20 |
| | **Die neuen Pokémon-Spiele: Saphir & Rubin** | TITELTHEMA | 26 |
| | **Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele** | | 27 |
| | **Vorserientests:** | | |
| PC | **Freelancer** Action (ab April 2003) | | 25 |
| PC | **Tropico 2 – Die Pirateninsel** Aufbauspiel (ab April 2003) | | 24 |
| PC | **Vietcong** Action (ab 21. März 2003) | | 24 |


## SPIELETESTS


| | | | |
|---|---|---|---|
| PC | **Biathlon 2003** Sport (im Handel) | TITELTHEMA | 72 |
| PS 2 | **Die Herrschaft des Feuers** Action (im Handel) | | 44 |
| PS 2 | **Die Sims** Simulation (im Handel) | | 36 |
| PC | **Dollhouse Private Dancer** Kartenspiel (im Handel) | | 64 |
| GBA | **Doom 2** Action (im Handel) | | 76 |
| PC | **Gladiators** Strategie (im Handel) | | 56 |
| PC | **Grom** Action (im Handel) | | 74 |
| PC | **Highland Warriors** Strategie (im Handel) | TITELTHEMA | 68 |
| Cube | **Mario Party 4** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) | | 54 |
| Xbox | **Mercedes Benz World Racing** Rennspiel (im Handel) | | 40 |
| PC | **Sim City 4** Aufbauspiel (im Handel) | TITELTHEMA | 28 |
| PC | **Soldiers of Anarchy** Strategie (im Handel) | | 60 |
| PC | **Total Immersion Racing** Rennspiel (im Handel) | | 62 |
| PC | **Unreal 2 – The Awakening** Action (im Handel) | | 48 |


## GÜNSTIGE SPIELE


| | | | |
|---|---|---|---|
| PC | **Need for Speed 3 – Hot Pursuit** Rennspiel (im Handel) | | 80 |


## SPIELETRICKS


| | | | |
|---|---|---|---|
| PC | **Aquanox 2 (Demo)** | TITELTHEMA | 96 |
| PC | **Carcassonne (Demo)** | TITELTHEMA | 97 |
| PC | **Chicken Shoot** | TITELTHEMA | 96 |
| PC | **E-Gon 3** | TITELTHEMA | 95 |
| PC | **Liquid War** | TITELTHEMA | 95 |
| PC | **Maz Lite** | TITELTHEMA | 95 |
| PC | **News Delivery** | TITELTHEMA | 94 |
| PC | **Paska** | TITELTHEMA | 94 |
| PC | **Railroad Tycoon 2** | | 88 |
| PC | **RTL Skispringen 2003 (Demo)** | TITELTHEMA | 97 |
| PC | **Sim City 4** | | 98 |
| PC | **Snow Motion** | TITELTHEMA | 94 |
| PC | **Unreal 2** | TITELTHEMA | 104 |
| | **Geheime Tricks (Cheats)** | | 110 |


## MAGAZIN


| | | |
|---|---|---|
| **Hinter den Kulissen: So entsteht ein Spiel** | | 114 |
| **Gewinnspiel** | | 118 |


## HARDWARE


| | | |
|---|---|---|
| **Vergleichstest: Zehn Funkmäuse** | | 122 |
| So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE | | 123 |
| Testergebnisse im Detail | | 124 |
| Die getesteten Produkte kurz vorgestellt | | 128 |
| **Test: Spezielle Spielsteuergeräte** | | 130 |


## RATGEBER


| | | |
|---|---|---|
| **Spielen im Internet über ISDN** | TITELTHEMA | 134 |
| **So installieren Sie ein Spiel** | | 138 |


## PROFI-ECKE


| | | |
|---|---|---|
| **Neues BIOS einspielen und BIOS einrichten** | | 140 |
| PC **Test: Asheron's Call 2** Online-Rollenspiel (im Handel) | | 146 |


## 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 |
| **So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE** | | 158 |
| **Die Testtabelle verständlich erklärt** | | 159 |
| **Marktübersicht** | | 160 |
| **Fachbegriffe einfach erklärt** | | 164 |
| **Spielebücher-Kritiken** | | 167 |
| **Telefonnummern der Spielehersteller** | | 168 |
| **Inserentenverzeichnis** | | 169 |


## DIE LETZTE SEITE


| | | |
|---|---|---|
| **Vorschau** | | 170 |
| **Impressum** | | 170 |


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

## CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„Railroad Tycoon 2“** TITELTHEMA, **„Paska“** TITELTHEMA, **„E-Gon 3“** TITELTHEMA, **„Chicken Shoot“** TITELTHEMA, **„Snow Motion“** TITELTHEMA, **„Liquid War“** TITELTHEMA, **„Maz Lite“** TITELTHEMA, **„News Delivery“** TITELTHEMA.

Probierversionen (Demos): **„Carcassonne“, „RTL Skispringen 2003“, „Aquanox 2: Revelation“.** Sonstiges: **„Acrobat Reader 5.0“** (Anzeigeprogramm), **„Direct-X8. 1b** (Steuerungsprogramm), **„Microsoft Windows Installer 2.0“.**


| | |
|---|---|
| **Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten** | 46 - 47 |
| **Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten** | 126 - 127 |
| **Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM** | 82 |





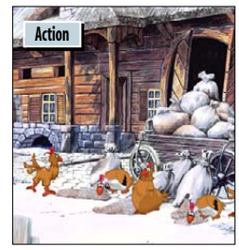
„Railroad Tycoon 2“




„Paska“




„E-Gon 3“




„Chicken Shoot“

Titel: Foto: RTL, Image Bank, Bongarts, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

## Meldungen

### Rage: Pleite

Der englische Spieleheresteller Rage ist pleite. 150 Mitarbeiter stehen auf der Straße. Der Grund: Die Hausbanken zogen zugesagte Kredite zurück. Das angekündigte Rennspiel „Lamborghini" (mehr dazu auf Seite 5 unten) soll dennoch auf den Markt kommen. „Lamborghini wird definitiv erscheinen. Es steht nur noch nicht fest, wer es vertreiben wird und wann es in den Handel kommt", so Marco Nier, Pressesprecher bei Rage.

### Ascaron: Eigentor

Der Spielehersteller Ascaron („Anstoß 4") muss den Gürtel enger schnallen. Der Geschäftsverlauf im Jahre 2002 habe deutlich unter den Erwartungen gelegen, so das Unternehmen. Für 20 von 70 Mitarbeitern bedeutet das die Kündigung. Bereits Anfang vergangenen Jahres stand es um das Gütersloher




**Fallrückzieher: 100 Fehler in „Anstoß 4" wurden durch einen Patch behoben.**

Unternehmen schlecht. Investoren retteten den Spielehersteller buchstäblich in letzter Sekunde. Kurz vor Weihnachten schoss die Firma dann ein Eigentor: Das als Toptitel gehandelte PC-Spiel „Anstoß 4" kam derart fehlerhaft auf den Markt, dass es vielfach unspielbar war. COMPUTERBILD-SPIELE bewertete Anstoß 4 in Heft 2/2003 mit „ausreichend".

### Jowood: Rettung

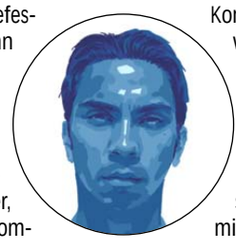
Der Wiener Spielehersteller Jowood ist vorerst gerettet – Investoren schossen drei Millionen Euro nach. Im vergangenen Jahr musste Jowood die Vertriebsrechte für die beiden Top-Titel „Aquanox: Revelation[1]" und „Gothic[2] 2" verkaufen. Alles wird gut? Leider nicht ganz: Rund die Hälfte der 300 Mitarbeiter muss wohl gehen.

[1]sprich: „Rewwelaischen" [2]sprich: „Gossick" [3]sprich: „Dauntaun Rann" [4]sprich: „Ssilkritt Wohrs" [5]sprich: „Ssi Ess Ai – Kraim Ssihn Investigaischen"

Rolling

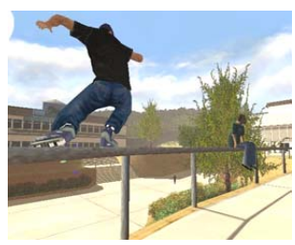
# Auf die Rolle genommen

**Sportspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube |** Tony Hawks Akrobatik ist Ihnen zu sehr ans Brett gefesselt? Ihnen kann geholfen werden. Zwei Mal vier Rollen in Reihe sind eine echte Alternative. Der Hersteller hat 19 Sportler, darunter so renommierte Inline-Skater wie Jon Julio und Cesar Mora, ins Spiel geschickt. Mithilfe dieser Ausnahme-Athleten können Sie sich an die Weltspitze rollen, einträgliche Sponsorenverträge abräumen und als Hauptdarsteller in Skate-Videos brillieren. Die Eckdaten versprechen viel: Über 200 verwegene Rollschuhtricks warten auf risikofreudige Konsolensportler. Auch wer gern mal untätig zuschaut, kommt voll auf seine Kosten: Die eigens für dieses Spiel von Profis in Szene gesetzten Videos summieren sich auf über eine Stunde.

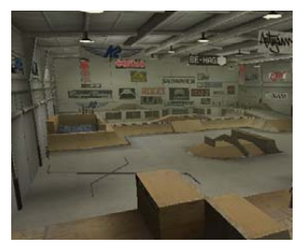


**Mach mal blau mit Skateprofi Jon Julio.**

**Angekündigt für:** Ende März 2003
**Preis laut Hersteller:** 59,99 Euro
**Infos bei:** Alltainment GmbH, Schaperstr. 18, 10719 Berlin, Tel. 030-88918860,
www.rage.com



**Gute Skater sind geländergängig.**



**Pause im Skatepark Eichenberg.**

Söldner – Secret Wars[4]

# Die Truppe geht ins Netz

**Actionspiel für PC |** Harte Männer mit schweren Waffen – für das Jahr 2010 sieht Spielehersteller Jowood Kriegsszenarien in Rambo-Qualität voraus. Weltmächte gibt's nicht mehr. Kleine Elitetruppen sind es, die in dieser unwirtlichen Zukunft Kriege entscheiden. Eines dieser Teams hört auf Ihr Kommando. Mit Fußtruppen, Hubschraubern und leichten Panzern bringen Sie Ordnung ins Chaos. In erster Linie richtet sich „Söldner" an Spieler im **Netzwerk** S. XXX. Bis zu 32 Teilnehmer können sich mit 70 Militärfahrzeugen Entscheidungsschlachten in riesigen Spielwelten liefern. Die werden Ihnen übrigens ziemlich irdisch vorkommen, denn ihre Gestaltung basiert auf der Auswertung von Satellitenbildern.

**Angekündigt für:** 2. Quartal 2003
**Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
**Infos bei:** Jowood AG, Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102-8168168,
www.jowood.de



**Mal ehrlich – diese Art, Einlass zu begehren, ist unter aller Kanone.**



**Rom, 11 Uhr, Sonne, die Frisur sitzt – und die Straße ist frei. Vollgas!**

Downtown Run[3]

# Stadt, Land, Bleifuß

**Rennspiel für PC, Playstation 2 und Gamecube |** Ob Fahranfänger oder alter Hase am Steuer – wer drückt nicht gern mal auf die Tube, ohne Leib und Leben zu riskieren? Anders gefragt: Wen lässt ein Rennspiel kalt? In „Downtown Run" heizen Sie auf 26 Rennstrecken durch die Metropolen dieser Welt, machen Paris, Rom, Moskau, London, Montreal oder New York unsicher. Und zwar am Steuer eines von 14 Autos, die realen Vorbildern nachempfunden sind, vom Audi TT über den Klassiker Ford Mustang bis zum VW Beetle. Verkehrserziehung gibt's auch: Reichlich Punkte kassiert, wer gefährliche Situationen ohne den geringsten Kratzer am Lack meistert.

**Angekündigt für:** 28. Februar 2003 (PC), 20. März 2003 (PS 2), 27. März 2003 (Gamecube)
**Preis laut Hersteller:** 29,95 Euro (PC, PS 2), der Preis für Gamecube ist noch nicht bekannt
**Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050
www.ubisoft.de

C.S.I. – Crime Scene Investigation[5]

# Dem Täter auf der Spur



**Was erwartet Sie in diesem Spiel? Spuren sichern, bis der Arzt kommt.**

**Abenteuerspiel für PC |** Seit Oktober vergangenen Jahres läuft auf dem Fernsehkanal Vox die spannende Krimiserie „C.S.I.", in der das Spurensicherungs-Team „Crime Scene Investigation" in Los Angeles einen Fall nach dem anderen knackt. Im gleichnamigen, eng an die Reihe angelehnten Spiel dürfen Sie nicht nur zuschauen, sondern selbst kriminologische Feinarbeit leisten. Konzentrieren Sie sich einfach auf das, „was nicht lügen kann – das Beweisstück". Sie werden nicht selten Lupe und Pinzette bemühen müssen, um Indizien am Tatort zu sichern.

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



**C.S.I. wird Sie gefangen nehmen.**

## Strike Fighters Project[6] 1

# Jäger und Gejagte

**Flugsimulation für PC |** Abheben zum Rückflug in die 60er-Jahre – im legendären Kampfjet „McDonnell Douglas F-4 Phantom II“ liefern Sie gegnerischen Piloten „Dog Fights“, zermürbende Zweikämpfe in der Luft. Wer kein Risiko scheut, kann auch gern das Cockpit eines der drei anderen Überschallflieger im Spiel entern – etwa des wegen seiner gefürchteten Absturzrate bis heute verrufenen „F-104 Starfighter“. Wie heißt es so schön: Runter kommen Sie immer. Im Spiel sogar wieder rauf, denn Sie können ja jederzeit auf „Neustart“ klicken …



**Was wünscht man einem Kampfpiloten? Halt' dich senkrecht!**

**Angekündigt für:** 21. Februar 2003
**Preis laut Hersteller:** 59,95 Euro
**Infos bei:** THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511,
www.thq.de




**Blick aus dem Starfighter – genießen Sie's, solange er in der Luft ist.**



**Wer hier ans Leder will, muss große Sprünge machen.**

## Pro Beach Soccer[7]

# Fußball wie Sand am Meer

**Sportspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gameboy Advance |** Sommer, Sonne, Sand – das klingt gut in diesen trüben Wintertagen. Packen Sie einfach noch heiße Rhythmen, gute Laune und Spaß am Fußballspiel dazu, und schon wissen Sie ungefähr, wie „Pro Beach Soccer“ aussieht. Beim Strandfußball versuchen zwei Mannschaften aus je fünf Spielern, den Ball möglichst oft ins gegnerische Tor zu zirkeln. Ein ziemlich kleines Spielfeld erhöht rechnerisch die Trefferchance. Und wer das „Handspiel“ an der Spieletastatur (Gamepad) richtig gut beherrscht, kann seine Kicker zu akrobatischen Höchstleistungen antreiben.



**Spieler mit nigerianischem Pass.**

**Angekündigt für:** April 2003
**Preis laut Hersteller:** 29,95 Euro (PC), 49,95 Euro (PS 2), 49,95 Euro (GBA), der Preis für Xbox ist noch nicht bekannt
**Infos bei:** Wanadoo, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060,
www.wanadoo-edition.com.de

## Lamborghini

# Weck den Italiener

**Rennspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube |** Wenn Autoliebhaber „Diablo“ oder „Countach“ hören, wird ihr Gasfuß nervös. Die beiden legendären Supersportwagen aus den Werkstätten der heutigen Audi-Tochter Automobili Lamborghini SpA haben Automobilgeschichte geschrieben. Alle jemals gebauten Produkte des noblen Hauses, von Fans liebevoll „Lambo“ gerufen, stehen Hobby-Rennfahrern in diesem Spiel offen. Und sie werden so gar nicht standesgemäß eingesetzt: Für Preisgeld geht's im dichten Nebel durch den Schwarzwald, über den kochenden Asphalt von Las Vegas oder bei strömendem Regen durchs enge Hongkong. Wer aneckt, riskiert Kratzer im edlen Lack und Lücken im Bankkonto, denn die Reparatur kostet so viel wie in einer echten Lamborghini-Werkstatt. Ein Plus für Xbox-Spieler: Bis zu acht Teilnehmer können online um die Wette düsen.

**Angekündigt für:** Mitte März (PC, Xbox), Herbst 2003 (PS 2, Cube)
**Preis laut Hersteller:** 59,99 Euro (PS 2, Xbox, Gamecube), der Preis für PC steht noch nicht fest
**Infos bei:** Alltainment GmbH, Schaperstr. 18, 10719 Berlin, Tel. 030/88918860
www.rage.com





**Teufel noch mal! Der ramponierte Diablo wird höllische Reparaturkosten verschlingen.**



**Fahren ist eben Formsache. Das war mal ein 350GT, von 1964 bis 1967 gebaut.**

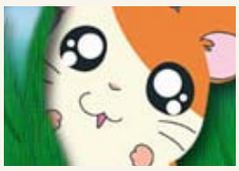
## Kurz vorgestellt

### Drittelmix: PS-2-Spiele für 30 Prozent

Wer seinen Vorrat an Playstation-2-Spielen aufstocken will, sollte damit möglicherweise bis 15. Februar warten. Dann steht die „Playstation-2-Pyramide“ im Handel. Ausgesuchte Spiele sind dann für 20 statt der üblichen 60 Euro zu haben. Unter anderem gibt's: „Worms Blast“, „V.I.P.“, „Conflict Zone“, „Eternal[8] Ring“, „Rayman“[9], „Evil[10] Twin“, „Speed Challenge“[11], „Xtreme Racer“[12], „Playmobile Hype“[13], „Armored Core“[14], „Batman – Vengance“[15], „Kengo – Master of Bushido[16]“, „Ever Grace“[17], „Half Life“[18] (dt. Version), „ONI“.

### Hamstern Sie Wörter

Was „Uuhwhaa“ oder „Ringding“ bedeutet, sollten Sie wissen. Jedenfalls, wenn Sie „Hamtaro“ spielen wollen. Denn das neue Gameboy-Color-Spiel setzt Kenntnisse der Hamstersprache voraus. Die können Sie sich im Spiel aneignen, indem Sie Landschaften durchstreifen und alle Hamster, die Sie dort finden, in Gespräche verwickeln. Von denen lernen Sie dann immer mehr Vokabeln, die als Codewörter verschlossene Spielbereiche öffnen. Also: Immer schön „Pauki-Q“ – das heißt nämlich „studieren“. Preis: 50 Euro.



**Nagerprobe aus „Hamtaro“.**

**Infos bei:** Nintendo GmbH, Tel. 01805-005806,
www.nintendo.de

### Alles dicht besiedelt

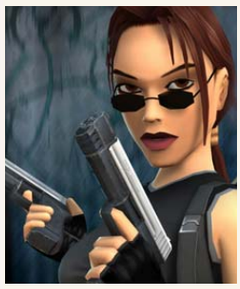
Für 50 Euro gibt es jetzt eine Sonderedition des PC-Aufbauspiels „Siedler“. In einer geprägten Metallbox finden Fans alles, was ihre Stimmung zum Siedelpunkt treibt: „Die Siedler 1“, „Die Siedler Gold Edition 2 bis 4“ und „Die Siedler 4 – Die neue Welt“. Außerdem dabei: die Minispiele „Hiebe für Diebe“ und „Die dunkle Seite“ sowie Bildschirm-Hintergründe und -Schoner.
**Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050,
www.siedler.de

6sprich: „Sstraik faiters Prodschecktˮ 7sprich: „Pro Bihtsch Soockerˮ 8sprich: „Itömelˮ 9sprich: „Räimänˮ 10sprich: „Iweˮ 11sprich: „Sspihd Tschällensch“ 12sprich: „Ixtrihm Räßerˮ 13sprich: „Plämmohbail Haipˮ 14sprich: „Armord Kohrˮ 15sprich: „Bätmahn Wenschenzˮ 16sprich: „Buschidoˮ 17sprich: „Ewwer Gräiß“ 18sprich: „Hahf Laifˮ

## Meldungen

### Lara lässt sich Zeit

„Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness“[1] wurde erneut verschoben – von Fe-



**Unpünktlich: Lara Croft.**

bruar 2003 auf „frühes zweites Quartal 2003“. Begründung: eine Erweiterung des Spiels. Eigentlich sollte die Tomb-Raider-Fortsetzung bereits im November 2002 erscheinen.
**Infos bei:** Eidos GmbH, Tel. 01908-39572, www.eidos.de

### Die Luft ist bleihaltig

Und – Action: „Devastation“[1] für PC schlägt im März auf dem Markt ein. Das Ballerspiel in Endzeit-Kulisse sieht äußerst hitverdächtig aus. Es wurde auf der gleichen Basis programmiert wie der Action-Urknall „Unreal“. Was diese Basis optisch hergibt, können Sie sich auf der Seite www.devastationgame.com anschauen. Der Preis ist noch nicht bekannt.
**Infos bei:** Ascaron GmbH, Tel. 05241-96660

### Amerika ist vorn

„The Legacy of Ykesha“[2] ist eine Erweiterung des Online-Rollenspiels „Everquest“. Sie enthält unter anderem die neue, spielbare Rasse „Froglok“, weitere Spielumgebungen, zusätzliche Zaubersprüche und, so der Hersteller, „dutzendweise neue Kreaturen“. Vorerst lässt sich die Erweiterung nur in den USA aus dem Internet herunterladen, und zwar für 17,99



**Flammende Leidenschaft.**

US-Dollar (rund 17 Euro). „In welcher Form die deutsche Version erscheinen wird, steht noch nicht fest“, so Karsten Lehmann, Pressesprecher bei Ubi Soft.
**Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.legacyofykesha.com

1sprich: „Lära Kroft Tuhm Räider – Äinschel off Darknes“ 2sprich: „Se Leggesei off Ikescha“ 3sprich: „Frihdem: Se Bättel for Libberti Alländ“ 4sprich: „Em Bi Ai Ssstriht“ 5sprich: „Difender“ 6sprich: „Altima Onlain: Äidsch off Schäddohs“



**Russenterror in New York – höchste Eisenbahn für Christopher Walker.**

### Freedom: The Battle for Liberty Island[3]

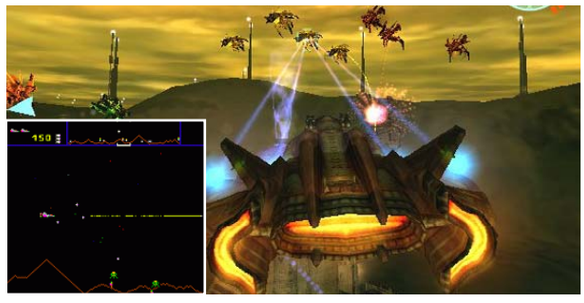
## Klempnerjob: Volles Rohr

**Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox |** Geschichte neu geschrieben: Die Sowjetunion ist als einzige Supermacht aus dem Kalten Krieg hervorgegangen und überzieht Amerika mit Straßenkämpfen. Washington fiel einer Atomrakete zum Opfer, der Präsident einem Attentäter. Durch dieses düstere Endzeitszenario geistern Sie, Christopher Walker, im Zivilberuf Klempner, aber jetzt als Freiheitskämpfer unterwegs. An der Spitze einer Freiwilligenarmee räumen Sie in den Straßen New Yorks mit randalierenden Russen auf. Jede gelungene Befreiungsaktion, jede Rückeroberung von Gebäuden bringt Punkte. Mit reichlich Zählern auf dem Konto dürfen Sie neue Mitstreiter aus der geknechteten Bevölkerung rekrutieren und strategisch klug in den Nahkampf schicken. Im **Netzwerk** S. 164 können sich bis zu acht Spieler Granaten und MG-Munition um die Ohren schießen.

**Angekündigt für:** 25. April 2003
**Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt
**Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820
www.electronicarts.de

### Defender[5]

## 20 Jahre danach



**Mit den Jahren gereift – „Defender“ in den 80-ern (links) und heute.**

**Actionspiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Acvance |** Das waren noch Zeiten, als Raumschiffe in Computerspielen aussahen wie grob gezeichnete Maikäfer. Was sich in gut 20 Jahren getan hat, zeigen die Bilder zu dieser Meldung eindrucksvoll. „Defender“ gehörte damals zu den Kultspielen und dient nun als Vorlage für ein Actionspiel voller Spezialeffekte. Der Job ist ebenso simpel wie schweißtreibend: In 17 Einsätzen ballern Sie als Raumschiffkapitän einfach alles zu Schrott, was im Weg ist. Haarsträubende Ausweichmanöver und spektakuläre Drehungen inklusive – Sie werden jede Achterbahn als Erholung empfinden. Und zur Abwechslung gern mal auf einem der zehn Planeten Ihrer Reiseroute landen, um dort hilflose Kolonisten zu retten. Allein oder mit einem Mitstreiter am Gerät.

**Angekündigt für:** März 2003, GBA-Version bereits erhältlich
**Preis laut Hersteller:** noch nicht bekannt, 59,95 Euro (GBA)
**Infos bei:** Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320
www.konami-europe.com

### NBA Street[4] 2

## Geben Sie sich einen Korb

**Sportspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube |** Basketball bringt Tempo auf den Bildschirm. Besonders, wenn Sie im Quartett spielen. Aber „NBA Street 2“ macht sicher auch im Alleingang Spaß, wenn Sie 25 Basketball-Legenden vom Kaliber Julius „Dr. J“ Erving, „Magic“ Johnson oder Larry Bird auf dem Feld zu Höchstleistungen antreiben. Die sieben Arenen im Spiel sind echten Plätzen nachgebildet, und Kenner der NBA-Reihe dürfen sich auf 500 frisch einstudierte Bewegungen der Sportler und etliche ungewohnte Blickrichtungen freuen – sagt der Hersteller.

**Angekündigt für:**
21. März 2003 (PS 2, Xbox), 28. März 2003 (Gamecube)
**Preis laut Hersteller:** 60 Euro (PS 2), 62 Euro (Xbox), für Gameube noch nicht bekannt
**Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820
www.electronicarts.de




**Länge läuft – Basketball-Legende „Magic“ Johnson ist groß im Spiel.**

### Ultima Online: Age of Shadows[6]

## Andere Länder, andere Sitten

**Ergänzungs-CD-ROM zum Onlinespiel für PC |** Die Fan-Gemeinde von „Ultima Online“ darf sich freuen. Denn mit „Age of Shadows“ eröffnen sich ganz neue Perspektiven. Die Spiellandschaft wird um ein riesiges Areal erweitert. Auf ihm finden bis zu 40 000 neue Häuser Platz, die Sie völlig frei gestalten dürfen, als seien Sie nie etwas anderes gewesen als Architekt. Über 1000 Ziegel- und Kacheltypen sind nur ein Beispiel für das riesige Baustofflager. Dazu gibt's neue magische Gegenstände, frische Klamotten, eine riesige Höhle, 20 unbekannte Monster, zehn weitere Waffen, 13 zusätzliche Kampfaktionen und neue Berufe, zum Beispiel Paladin oder Geisterbeschwörer. Age of Shadows fügt sich übrigens nahtlos ins bekannte Ultima Online ein und läuft auf denselben **Internet-Servern** S. 164.

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



**„Ultima“ – als Zauberkasten und Bauherrenmodell unerschöpflich.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Meldungen

### Philips: 1000 Jobs weg

In den vergangenen 20 Monaten hat der niederländische Elektronikkonzern Philips weltweit 35000 Arbeitsplätze gestrichen. Nun steht in Westeuropa weiterer Personalabbau auf dem Plan: In den Bereichen Informationstechnik, Buchhaltung und Personalverwaltung sollen „weitere tausend Mitarbeiter eingespart werden“, so der Unternehmenschef Gerard Kleisterlee zur Wirtschaftszeitung „Financial Times Deutschland“. Philips hat im Geschäftsjahr 2001 einen Rekordverlust in Höhe von 2,6 Milliarden Euro verbucht.

### Airflo: Handel holt Luft

Die Spieletastatur „Airflo Controller“[1] (COMPUTERBILD-SPIELE berichtete in Ausgabe 1/2003) ist jetzt auch im deutschen Handel erhältlich. Nach eigenen Angaben hat die Berliner Firma Jeruel Gamewear die exklusiven Vertriebsrechte für Deutschland erworben. Die Spieletastatur mit den luftgekühlten Griffen soll nun in großen Elektronik-Fachmärkten, wie Media Markt und Pro Markt, über die Versandhäuser Quelle und Otto und via Internet unter www.airflo.de erhältlich sein. Die Preise liegen zwischen 27,95 Euro (für Playstation 2 und Gamecube) und 36,95 Euro (für Xbox).



**Frisch eingetroffen: „Airflo Controller“.**

### Waibel: Nichts geht mehr

Der Birkenfelder PC-Hersteller Waibel hat im Januar beim Amtsgericht Karlsruhe Antrag auf Einleitung eines Insolvenzverfahrens gestellt. Das Unternehmen ist zahlungsunfähig. Die genaue Ursache der Probleme ist noch nicht bekannt. Waibel selbst will sich dazu nicht äußern.



**Schnell abgetaucht: Waibel-PC „Wannseesprinter“.**

[1]spricht: „Ärfloh Kontroller“ [2]spricht: „Flat“ [3]spricht: „Gihmoh“ [4]spricht: „Ex-Tenschens Maikro Ju-Ess-Bi Fläsch Draif“

JVC HV-32D25EUW Flat[2] TV

# Viele Zeilen für viele Details

**Fernsehgerät |** „Unerreichte Detailschärfe, faszinierende Farben und kristallklare Kontraste“ – so bejubelt der Elektronikkonzern JVC sein neues 16:9-Fernsehgerät „HV-32D25EUW Flat TV“. Dahinter steckt die von JVC selbst entwickelte Technik D.I.S.T. Durch eine Verdoppelung der Zeilenzahl von 625 auf 1250 soll lästiges Zeilen- und Bildflimmern beseitigt werden. Dadurch wird eine größere horizontale **Bildauflösung** S.164 erreicht, von der natürlich auch Konsolenspieler profitieren. Die sichtbare Bilddiagonale des HV-32D25EUW Flat TV gibt JVC mit 82 Zentimetern an. Die Tonwiedergabe erfolgt nach Raumklangstandard Dolby-Digital-5.1 – optimal für Playstation 2 und Xbox, die den dafür notwendigen Decoder bereits an Bord haben. Für den Fernseher müssen Sie leider sehr tief in die Tasche greifen: Der empfohlene Verkaufspreis beläuft sich auf 2499 Euro. Und wer den Apparat auf das schicke TV-Rack stellen möchte, muss weitere 549 Euro einkalkulieren.

**Infos bei:** JVC GmbH, Grüner Weg 12, 61169 Friedberg, Tel. 06031-9390, www.jvc.de



**Monumentales Standbild: neuer JVC-Fernseher auf großem Fuß.**

Guillemot[3] Hercules 3D Prophet Radeon 9700

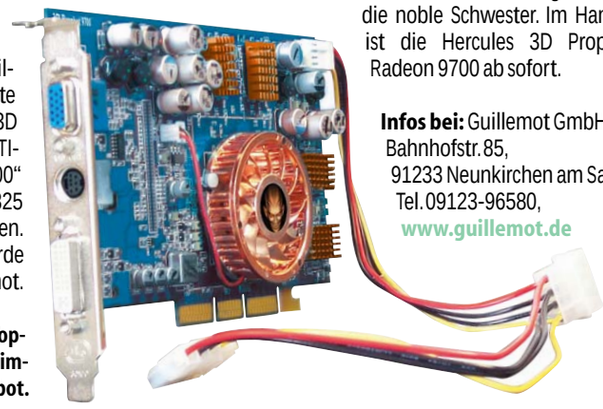
# Weniger Geld für weniger Takt

**Grafikkarte für PC |** Erst kürzlich präsentierte der Hersteller Guillemot seine neue Hochleistungs-Grafikkarte „Hercules 3D Prophet Radeon 9700 Pro“ (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 2/2003). Die kostet stolze 499 Euro – nicht gerade ein Schnäppchen. Jetzt bietet Guillemot auch eine abgespeckte Version an, die „Hercules 3D Prophet Radeon 9700“. Der ATI-Grafikprozessor „Radeon 9700“ wird hier mit nur 275 statt 325 **Megahertz** S.164 angetrieben. Die übrige Ausstattung wurde nicht angetastet, so Guillemot.

**Hand aufs Hertz: Guillemots Top-Grafikkarte in Sparversion ist immer noch ein taktvolles Angebot.**

Die Karte hat demnach 128 **Megabyte** S.164 **Grafikspeicher** S.164, **DVI-** S.164 und **S-Video-Ausgang** S.164. Im Lieferumfang ist das Spiel „No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way“. Kunden, die etwas weniger Tempo beim Bildaufbau verschmerzen können, wird's freuen: 389 Euro sind eine klare Ansage – immerhin 110 Euro weniger als für die noble Schwester. Im Handel ist die Hercules 3D Prophet Radeon 9700 ab sofort.

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



Belkin USB 2.0 Starter Kit

# Mehr Tempo für mehr Geräte

**Einbaukarte für PC |** Neue Zusatzgeräte, wie mobile Festplatten oder **MP-3-Spieler** S.164, nutzen mittlerweile meist den aktuellen Übertragungsstandard **USB** S.164 2.0 für die Verbindung zum Computer. Damit legt der Datenaustausch das 40-fache Tempo vor: bis zu fünf **Megabyte** S.164 an Daten pro Sekunde statt nur 0,125 Megabyte mit USB 1.1. Leider arbeiten ältere Rechner aber oft noch mit diesem früheren Übertragungsstandard. Belkins „USB 2.0 Starter Kit“ soll Daten bremsende „Verständigungsprobleme“ künftig aus der Welt schaffen. Das Paket besteht aus einer Einbaukarte, die in einen freien **PCI-Steckplatz** S.164 auf der Hauptplatine des Computers montiert wird. Außen hat sie zwei USB-Buchsen, die laut Hersteller den Anschluss sowohl von USB-2.0-, als auch von USB-1.1-Geräten erlauben. Im Lieferumfang ist ferner ein **USB-Hub** S.164 zur Verbindung mit einer Buchse der Einbaukarte. Der stellt dann vier weitere USB-Anschlüsse zur Verfügung. Für 99 Euro ist das USB 2.0 Starter Kit ab sofort im Handel.



**Kurzer Dienstweg: „Belkin USB 2.0 Starter Kit“ für schnelle Datenübertragung im älteren PC.**

**Infos bei:** Belkin Components GmbH, Hanebergstr. 2, 80637 München, Tel. 0800-22355460, www.belkin.com

X-Tensions Micro USB Flash Drive[4]

# Kleiner Speicher für kleine Spiele

**Zubehör für PC |** Die Firma X-Tensions präsentierte kürzlich einen kleinen Speicher, in dem sich laut Hersteller bis zu 256 **Megabyte** S.164 an Daten, kleinen Spielen und Arbeitsprogrammen archivieren lassen. „Micro USB Flash Drive“ ist kaum größer als ein Feuerzeug und wird mit der **USB** S.164-Buchse des Computers verkabelt. Der gesamte Inhalt lässt sich mit dem handlichen Gerät problemlos transportieren und auf einen anderen PC übertragen, so der Hersteller. Der Datensicherheit dient ein mitgeliefertes Programm, das jeden Zugriff auf die gespeicherten Daten ohne Passwort verhindert. Im Handel ist Micro USB Flash Drive ab sofort. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 149,99 Euro.

**Infos bei:** X-Tensions, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen, Tel. 01805-983674667, www.x-tensions.net



**Der Schatz in der Hand: transportabler Datenspeicher – so klein wie ein Feuerzeug, aber groß genug für 256 Megabyte.**

Labtec Wireless Desktop[5]

# Zwei Funkgeräte für zwei Hände

**Funktastatur und -maus für PC |** Lästige, zu kurze Kabel an Tastatur und Maus dürften bald Geschichte sein. Jedenfalls kommen immer mehr Eingabegeräte auf den Markt, die ihre Signale per Funk zu einem Empfänger am PC übertragen. Zum Beispiel „Wireless Desktop“ von Labtec, ein Set aus Tastatur und Maus. Die Tastatur hat Zusatzknöpfe zum direkten Aufrufen des Internet-Zugangsprogramms und zur Regelung der Lautstärke, auf der Maus finden Sie die beiden üblichen Tasten und ein Rollrädchen zum schnellen Durchblättern von Bildinhalten. Die Maus soll für Rechts- und Linkshänder geeignet sein. Wireless Dektop ist ab sofort für 44,90 Euro im Handel.

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



**Im übertragenen Sinn: Das kabellose Tastatur-Maus-Set hält Funkkontakt zum PC.**

IBM Think Pad[6] R 32

# Ein Rechner für ein Reisespiel

**Tragbarer Computer |** Kürzlich präsentierte der Elektronikriese IBM das Notebook „Think Pad R 32“ mit Intel-Pentium-4-**Prozessor** S.164 (1,8 **Gigahertz** S.164). Hohes Spieltempo und präzise Detaildarstellung soll der **Grafikprozessor** S.164 „Mobility Radeon 7000“ von ATI gewährleisten. Das Fassungsvermögen des **Arbeitsspeichers** S.164 gibt IBM mit 256 **Megabyte** S.164 an, das der Festplatte mit 20 **Gigabyte** S.164. Ein spezielles Laufwerk erlaubt das Abspielen von CD-ROMs und **DVDs** S.164, aber auch das Beschreiben von **CD-Rs** S.164. Ebenfalls eingebaut ist ein analoges **Modem** S.164 für den Internet-Zugang. Das Think Pad R 32 gibt's ab sofort für 1879 Euro im Handel.

**Infos bei:** IBM Deutschland GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart, Tel. 089-74941550, www.ibm.de



**Flacharbeiter bei IBM: „Think Pad R 32“.**

Videologic Digi Theatre[7] ZXR

# Sechs Boxen für sechs Plätze

**Lautsprecher für PC, Playstation 2 und Xbox |** Das neue Lautsprechersystem „Digi Theatre ZXR“ von Videologic soll sich besonders für den Anschluss an DVD-Spieler sowie Xbox und Playstation 2 eignen. Das Boxenset besteht aus fünf Hochtönern und einer zusätzlichen Bassbox (Subwoofer) für die Wiedergabe extrem tiefer Töne. Ein separater Kasten enthält den **5.1-Dolby-Digital-Decoder** S.164 zur Raumklangwiedergabe. Wenn sich also im Actionspiel ein Gegner von links hinten anpirscht, Sie umkreist und sich dann vor Ihnen aufbaut, so hören Sie ihn auch zunächst aus der links hinten aufgestellten Box, dann von rechts vorn und schließlich aus dem frontal platzierten so genannten Center-Lautsprecher Das Boxenset ist ab sofort für 259 Euro im Handel.

**Infos bei:** Videologic, Max-Planck-Str. 25, 63303 Dreieich, Tel. 06103-93470, www.videologic.de



**Für den großen Theaterdonner: Raumklang-Boxenset „Digi Thaetre ZXR“ von Videologic.**

## Kurz vorgestellt

### CD-ROMs mit neuem Feinschliff

Der „Disc Repair[8] Pro“ soll durch Kratzer beschädigte CD-ROMs und **DVDs** S.164 wieder lesbar machen. Das verspricht der Hersteller Impex. Zur Reparatur wird der lädierte Silberling einfach in das Gerät gelegt, das die Oberfläche der Scheibe dann sanft abschleift. Natürlich hilft das nur gegen Kratzer auf der oberen Schicht des Datenträgers, tiefer gehende Defekte kann der Apparat nicht beheben. Nach dem Schleifen werden die Scheiben laut Impex noch mit einer Schutzschicht versiegelt. Der Disc Repair Pro kostet 69 Euro und ist ab sofort im Handel oder unter www.innovativshop.de erhältlich.



**Damit's glatt läuft: „Disc Repair“ gegen CD-Kratzer.**

### Gameboy mit Steuermann

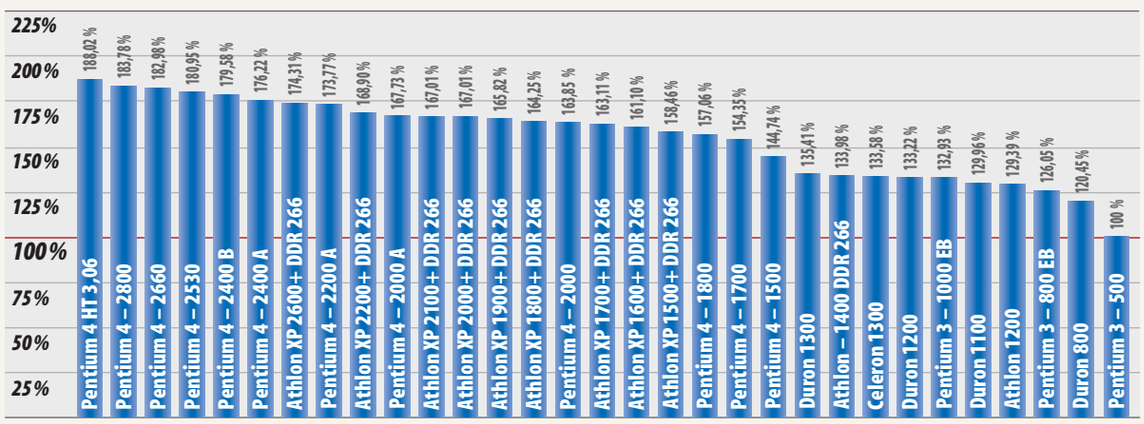
Die Firma Jöllenbeck präsentiert „SL-5880 Advanced Racing Wheel[9]“, das erste Lenkrad für den Gameboy Advance (GBA). Der wird an die Rückseite des Lenkrades gesteckt. Genau in dessen Mitte befindet sich dann der Bildschirm hinter einer Glasscheibe. Da nur der äußere Kranz drehbar ist, bleibt die Position des GBA stets unverändert. Ein Mechanismus zwischen der Rückseite des Lenkrades und dem Tastenfeld des Gameboys betätigt bei Lenkbewegungen die jeweils entsprechende Richtungstaste des Steuerkreuzes. Die übrigen Tasten, etwa **A**, **B**, **Start** und **Select**, sind vorn am Lenkrad direkt zu erreichen. SL-5880 Advanced Racing Wheel ist ab sofort für 19,99 Euro im Handel. www.speed-link.com



**Ring frei zur ersten Runde: Ab sofort gibt es ein Lenkrad für den Gameboy Advance.**

## 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.**




5 spricht: „Läbteck Wäierles Desstopp“ 6 spricht: „Sohnk Päd“ 7 spricht: „Widiolodschick Ditdschi Sstäter“ 8 spricht: „Dissk Ripähr“ 9 spricht: „Ädwahnzt Rällßing Wihl“

# Computer Bild Spiele Hitliste

**Die meist verkauften 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 | Gothic 2 | Rollenspiel | gut | 1/2003 | Jowood | 12 Jahren |
| 3 | Harry Potter und die Kammer des Schreckens | Action | gut | 1/2003 | Electronic Arts | 6 Jahren |
| 4 | Fußball Manager 2003 | Managerspiel | gut | 2/2003 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 5 | FIFA Football 2003 | Fußballspiel | gut | 1/2003 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 6 | Age of Mythology | Strategie | gut | 12/2002 | Microsoft | 12 Jahren |
| 7 | Anstoß 4 | Managerspiel | ausreichend | 2/2003 | Ascaron | 3 Jahren |
| 8 | Die Sims – Deluxe | Simulation | – | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 9 | Der Herr der Ringe – Die Gefährten | Action | befriedigend | 1/2003 | Vivendi Universal | 12 Jahren |
| 10 | Wer wird Millionär? – 3. Edition | Quizspiel | befriedigend | 1/2003 | Eidos Interactive | 3 Jahren |
| 11 | Need for Speed – Hot Pursuit 2 | Rennspiel | PS-2-Version getestet | 12/2002 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 12 | James Bond 007 Nightfire | Action | gut | 2/2003 | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 13 | RTL Skispringen 2003 | Sport | gut | 1/2003 | THQ | 3 Jahren |
| 14 | Rollercoaster Tycoon 2 | Simulation | gut | 11/2002 | Infogrames | 6 Jahren |
| 15 | Runaway – A Road Adventure | Abenteuer | gut | 2/2003 | DTP | 12 Jahren |
| 16 | Stronghold Crusader | Strategie | gut | 11/2002 | Take 2 Interactive | 12 Jahren |
| 17 | Battlefield 1942 | Action | befriedigend | 12/2002 | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 18 | Warcraft 3: Reign of Chaos | Strategie | sehr gut | 9/2002 | Vivendi Universal | 12 Jahren |
| 19 | Robin Hood – Die Legende von Sherwood | Strategie | gut | 12/2002 | Wanadoo | 12 Jahren |
| 20 | Mafia | Action | gut | 10/2002 | Take 2 Interactive | 16 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 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | Sportspiel | PS-2-Version getestet | 1/2003 | Activision | 6 Jahren |
| 4 | Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22 | Prügelspiel | ausreichend | 12/2002 | Infogrames | 6 Jahren |
| 5 | Dragon Ball Final Bout | Prügelspiel | ausreichend | 8/2002 | Infogrames | 6 Jahren |
| 6 | Digimon World 2003 | Abenteuer | – | – | Infogrames | 3 Jahren |
| 7 | Wer wird Millionär? – 3. Edition | Quizspiel | PC-Version getestet | 1/2003 | Eidos Interactive | 3 Jahren |
| 8 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Action | gut | 1/2002 | Electronic Arts | 6 Jahren |
| 9 | Der Schatzplanet | Geschicklichkeitsspiel | – | – | Sony | 6 Jahren |
| 10 | Final Fantasy 9 – Relaunch | Rollenspiel | gut | 3/2001 | Infogrames | 6 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 | Der Herr der Ringe: Die zwei Türme | Action | gut | 1/2003 | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 3 | FIFA Football 2003 | Fußballspiel | gut | 1/2003 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 4 | The Getaway | Action | befriedigend | 2/2003 | Sony | 16 Jahren |
| 5 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | Sportspiel | gut | 1/2003 | Activision | 6 Jahren |
| 6 | Harry Potter und die Kammer des Schreckens | Action | PC-, GBA-Version getestet | 1/2003 | Electronic Arts | 6 Jahren |
| 7 | James Bond 007 Nightfire | Action | gut | 2/2003 | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 8 | Kingdom Hearts | Rollenspiel | gut | 2/2003 | Sony | 6 Jahren |
| 9 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Rennspiel | gut | 12/2002 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 10 | Der Schatzplanet | Geschicklichkeitsspiel | – | – | Sony | 6 Jahren |

## GAMEBOY ADVANCE

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Ausgabe | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Harry Potter und die Kammer des Schreckens | Action | befriedigend | 1/2003 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 2 | Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku | Action | befriedigend | 1/2003 | Infogrames | 3 Jahren |
| 3 | Yoshi's 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 | FIFA Football 2003 | Sport | PC-, PS-2-Version getestet | 1/2003 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 8 | Der Herr der Ringe: Die Gefährten | Rollenspiel | PC-, Xbox-Version getestet | 1/2003 | Vivendi Universal | 3 Jahren |
| 9 | Golden Sun | Rollenspiel | gut | 6/2002 | Nintendo | 3 Jahren |
| 10 | Super Mario Advance | Geschicklichkeitsspiel | gut | 7/2001 | Nintendo | 3 Jahren |

## GAMECUBE

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Ausgabe | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Mario Party 4 | Brettspiel | gut | 3/2003 | Nintendo | 3 Jahren |
| 2 | Starfox Adventures | Abenteuer | sehr gut | 1/2003 | Nintendo | 6 Jahren |
| 3 | Super Mario Sunshine | Geschicklichkeitsspiel | sehr gut | 11/2002 | Nintendo | 6 Jahren |
| 4 | Super Smash Bros. Melee | Prügelspiel | gut | 8/2002 | Nintendo | 6 Jahren |
| 5 | Harry Potter und die Kammer des Schreckens | Action | PC-, GBA-Version getestet | 1/2003 | Electronic Arts | 6 Jahren |
| 6 | James Bond 007 Nightfire | Action | gut | 2/2003 | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 7 | FIFA Football 2003 | Fußballspiel | PS-2-, PC-Version getestet | 1/2003 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 8 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | Sportspiel | gut | 1/2003 | Activision | 6 Jahren |
| 9 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Rennspiel | PS-2-Version getestet | 12/2002 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 10 | Eternal Darkness: Sanity's Requiem | Abenteuer | sehr gut | 12/2002 | Nintendo | 16 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 | Pokémon – Goldene Edition[1,2] | Abenteuer | gut | 5/2001 | Nintendo | 3 Jahren |
| 4 | Pokémon – Silberne Edition[1,2] | Abenteuer | gut | 5/2001 | Nintendo | 3 Jahren |
| 5 | Bibi und Tina: Fohlen Felix in Gefahr[1,2] | Abenteuer | – | – | Kiddinx | 3 Jahren |
| 6 | Super Mario Bros. Deluxe[2] | Rollenspiel | – | – | Nintendo | 3 Jahren |
| 7 | Pokémon – Gelbe Edition[2] | Abenteuer | gut | 8/2000 | Nintendo | 3 Jahren |
| 8 | The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2] | Geschicklichkeitsspiel | sehr gut | 12/2001 | Nintendo | 3 Jahren |
| 9 | The Legend of Zelda – Oracle of Seasons[2] | Geschicklichkeitsspiel | sehr gut | 12/2001 | Nintendo | 3 Jahren |
| 10 | Wario Land 3[2] | Geschicklichkeitsspiel | gut | 6/2000 | Nintendo | 3 Jahren |

## XBOX

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Ausgabe | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Splinter Cell | Action | sehr gut | 1/2003 | Ubi Soft | 16 Jahren |
| 2 | Halo – Combat Evolved | Action | sehr gut | 4/2002 | Microsoft | 16 Jahren |
| 3 | FIFA Football 2003 | Fußballspiel | PS-2-, PC-Version getestet | 1/2003 | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 4 | James Bond 007 Nightfire | Action | gut | 2/2003 | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 5 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | Sportspiel | PS-2-Version getestet | 1/2003 | Activision | 6 Jahren |
| 6 | The Elder Scrolls 3: Morrowind | Rollenspiel | PC-Version getestet | 11/2002 | Ubi Soft | 12 Jahren |
| 7 | Unreal Championship | Action | – | – | Infogrames | 16 Jahren |
| 8 | Blinx – The Time Sweeper | Geschicklichkeitsspiel | befriedigend | 1/2003 | Microsoft | 6 Jahren |
| 9 | Harry Potter und die Kammer des Schreckens | Action | PC-, GBA-Version getestet | 1/2003 | Electronic Arts | 6 Jahren |
| 10 | Tom Clancy's Ghost Recon | Action | – | – | Ubi Soft | 16 Jahren |

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Gewinner

**Playstation 2**

Grund zur Freude hatte Sony beim Kassensturz zum Jahresabschluss: Die Playstation 2 hat sich in Europa bombastisch verkauft. Allein in den zwei Monaten vor Weihnachten gingen 3,4 Millionen Spielekonsolen über den Ladentisch. In Deutschland wurden bisher 1,5 Millionen Geräte abgesetzt. Auch das Geschäft mit zugehörigen Spielen lief gut. Nach eigenen Angaben hat Sony Computer Entertainment Europa 2002 die höchsten Verkaufszahlen von Hard- und Software in seiner Geschichte erzielt.

## Verlierer

**Intel**

Pech für Intel: Auf dem Londoner Flughafen Heathrow haben Diebe eine komplette Ladung Computerchips mitgehen lassen. Die Ladung Pentium-4-Prozessoren hatte einen Gesamtwert von 9,41 Millionen Euro. Der Fahrer des Transporters von American Airlines hatte sein Fahrzeug nur einen kurzen Moment unbeaufsichtigt gelassen. Später konnte Scotland Yard den Wagen mit einem Teil der Ladung (Wert: 2,27 Millionen Euro) sicherstellen. Bereits im Jahre 2002 hatte es in London vier Fälle von Diebstahl großer Mengen wertvoller Elektronik-Bauteile gegeben.

## IN

- Wenn's draußen klirrend kalt ist, mit einem Flugsimulator in den Süden abheben – das wärmt von innen
- Immer neue Einrichtungsgegenstände für „Die Sims" aus dem Internet herunterladen – kostenlos zum Beispiel von der Seite http://filezone.simszone.de
- Die Sprache in Spielen mal auf Englisch oder Französisch umstellen – spielend lernt sich's leichter

## OUT

- Kaffeetassen so neben die Tastatur stellen, dass sie irgendwann zwangsläufig umkippen – das ist kalter Kaffee
- Schlechte Sitzgelegenheiten am PC – wer viel spielt, sollte seinem Rücken einen komfortablen Bürostuhl gönnen
- Nie die Festplatte aufräumen – „Müll" bremst den PC aus



Foto: Brill-Wenzel Kramer

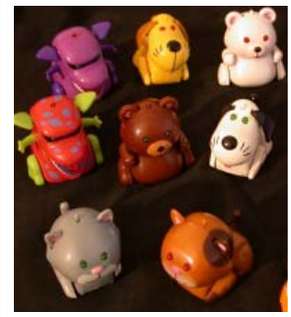
**Glück in der „Liebe" und im Spiel: Tanja Wenzel (23, links) und Kerstin Kramer (25) nach Drehschluss.**

# Liebe verboten, Spiele erlaubt

Jeden Tag pünktlich um 17.55 Uhr sind die beiden via ARD zu Gast in Millionen Familien: Isabell Mohr und Alexa Seifert spielen „Verbotene Liebe". Im richtigen Leben heißen die beiden Tanja Wenzel (23) und Kerstin Kramer (25). Und wenn die letzte Klappe eines Seifenoper-Drehtages gefallen ist, spielen sie weiter – mit PC und Gameboy Advance. Kerstins PC-Favorit ist auch im Fernsehen ein Mega-Erfolg: „Wer wird Millionär?". Aber wenn sie selbst eine Spielfigur sein dürfte, dann auf jeden Fall eine, „die fliegen und sich unsichtbar machen kann und ihre Gegner mit riesigen Ladungen flüssigen Weingummis beschießt". Tanja Wenzel mag außer dem millionenschweren Ratespiel auch andere harte Nüsse, etwa „Die Siedler", „Myst" oder „Rayman". Zum Gameboy Advance kam sie quasi wie im Fluge: „Mir war im Flieger so langweilig, da kaufte ich mir den einfach." In einem Punkt sind sich die beiden jungen Damen einig: „Das interessanteste Spiel ist (immer noch) das Leben."

# Zwergenaufstand

Im Zickzack laufen, mit den Augen blinken, mit den Ohren wackeln – das alles und noch viel mehr können die mit einem Computerchip ausgestatteten Mini-Figuren von der Firma Little-Pals.de. Und zwar auf Zuruf. Die Roboter-Zwerge beherrschen 18 Funktionen, können sich sogar miteinander unterhalten. Die nur wenige Zentimeter großen Plastikkameraden sehen den kleinen Monstern aus der „Pokémon"-Reihe ähnlich und tragen so niedliche Namen wie Bongo, Coco oder Moshi. Jede der acht Figuren kostet 16,90 Euro. Wer gleich drei nimmt, zahlt 44,90 Euro (jeweils zuzüglich Versandkosten).
**Infos bei:** Little-Pals.de, Tel. 03861-300868, www.little-pals.de



**Frohzirkus: Kleine Roboterfiguren bringen Leben in die Bude.**

# Guildo Horn mit Frosch im Hals

„Rayman" ist ganz klar eins der besten Pferde im Stall des Spieleherstellers Ubi Soft. Im März wird der dritte Teil dieser äußerst erfolgreichen Reihe von Geschicklichkeitsspielen erscheinen: „Rayman 3 Hoodlum Havoc" für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance. Als Bonbon haben die Macher eine prominente Stimme eingekauft: Guildo Horn. Der Nussecken-Experte und Retter des deutschen Schlagers spricht Globox, den Frosch und ständigen Begleiter Raymans. „Optisch bringe ich natürlich die Voraussetzungen mit. So ist man dann auch zum Synchronisieren auf meine Person gekommen", so Guildo Horn. Und falls die Rayman-Story mal verfilmt würde, hätte man mit Guildo auch die Top-Besetzung für Globox. „Der Meister" selbstkritisch über sich: „Den braucht man dann auch nicht mehr zu schminken, denn er sieht ja schon aus wie ein fetter Frosch." Dazu knapp Thorsten Kapp, Manager bei Ubi Soft: „Wir hatten noch nie so viel Spaß bei den Sprachaufnahmen."



Foto: Telepress-Pandis

**Frosch ans Werk: Guildo Horn spricht Raymans Kumpel Globox.**



Foto: AP-Hefner

**Häschen in der Gruppe: Hugh Hefner (76), „Playboy"-Gründer und künftiger „Spielheld", im Kreise seiner blondesten Models.**

# Ein alter Hase im Geschäft

Playboy-Leser haben im Jahre 2001 rund 300 Millionen Euro für Computerspiele ausgegeben. Diese Summe ermittelte das US-Magazin in einer Umfrage. Und für Playboy Enterprises stand damit fest: Wir steigen selbst in die Spielbranche ein. Ein Vertrag mit den beiden Spieleherstellern Arush Entertainment („Duke Nukem: The Manhattan Project") und Groove Games ist bereits unter Dach und Fach. Ein Titel für das erste Playboy-Spiel ist noch nicht gefunden, aber der Inhalt steht: In der Rolle des Playboy-Gründers Hugh Hefner (76) sollen Sie dessen Karriere nachspielen und das Playboy-Imperium aufbauen. Klar, dass die angenehmen Seiten der Branche dabei nicht zu kurz kommen. Als Erscheinungsjahr wird 2004 angepeilt.

# Jetzt alles im Blick – auf einen Klick

Sie suchen verzweifelt den Test vom Strategiespiel „Anno 1503“? Sie wollen dringend einen Steuerknüppel (Joystick) kaufen und fragen sich, welcher der beste ist? Sie kommen in einem Lara-Croft-Spiel nicht weiter und benötigen den lebensrettenden Trick? Dann hilft Ihnen ab sofort die neue COMPUTERBILD-SPIELE-Jahres-CD. Alle 24 Ausgaben der Jahre 2001/2002 sind auf ihr enthalten: Jeder Text, jedes Bild, jede Anleitung. Natürlich auch die Hefte, die als gedruckte Ausgaben ausverkauft sind. Und Sie können blitzschnell alles finden: Integriert ist eine leistungsfähige Suchfunktion, die Ihr Stichwort, zum Beispiel „Joystick“, in allen Heften sucht und sämtliche Artikel für Sie anzeigt. Per Mausklick können Sie alle gewünschten Artikel und Seiten auch ausdrucken. So finden Sie ganz komfortabel alles, was Sie suchen: 1278 Seiten Spiele-Tests für PC und Konsolen, 254 Seiten Hardware-Tests, 653 Seiten Tricks und Cheats, 614 Seiten Ratgeber, Service, Profi-Ecke und vieles mehr. Und das Beste: Zusätzlich enthält die Packung der Jahres-CD eine Spiele-CD mit 77 Spielen: Sieben Arten Spiele sind darauf vertreten, von Action- über Rennspiele bis hin zu Sport- und Geschicklichkeitsspielen. Die neue Jahres-CD 2001/2002 von COMPUTERBILD-SPIELE ist ab sofort im Bahnhofsbuchhandel und bei ausgewählten Zeitschriftenhändlern für nur 14,95 Euro erhältlich.

Sie können das starke Doppelpack aber auch telefonisch, per Fax oder im Internet schnell und bequem bestellen:
Bestell-Telefon: **01805-999943**
Bestell-Fax: **01805-489848**
Internet: **www.computerbildspiele.de/jahres-cd.htm**




**Perfekter Überblick: Mit der Maus blättern Sie bequem durch die Hefte von zwei Jahren.**

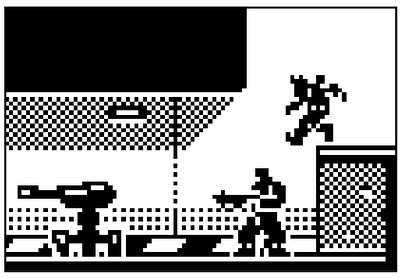



**Eine runde Sache: die Jahres- und die Spiele-CD für zusammen 14,95 Euro.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

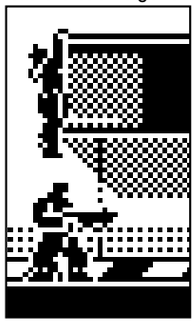
# Play mobil

**Große Helden auf kleiner Bühne. Immer mehr bekannte Stars von PC und Konsole verschlägt es in die Welt der tragbaren Telefone**



## Splinter Cell[1]

**Actionspiel für Nokia 3410 |** Begleiten Sie Sam Fisher bei seinen verdeckten Einsätzen als amerikanischer Geheimagent der National Security Agency. Wie im gleichnamigen Xbox-Spiel (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2003) schleicht Sam unbemerkt hinter feindliche Linien, um dort brisante Informationen zu sammeln. Dabei nutzt er seine Umgebung perfekt als Tarnung aus. Er versteckt sich in düsteren Winkeln, klettert an der Decke entlang und schaltet seine Gegner lautlos mit ein paar kräftigen Handgriffen aus. Sein aktueller Einsatzort ist eine geheime Basis in Sibirien, in der es fünf spannende Aufträge zu erledigen gibt. Das Spiel ist ab sofort für drei Euro erhältlich.



**Infos bei:** Gameloft, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/33800602, www.gameloft.de



## Everquest Hero`s Call[2]

**Rollenspiel für Motorola T720 |** Heldentaten unterwegs: Schlüpfen Sie in die Rolle eines Kriegers oder Magiers, und erleben Sie spannende Abenteuer. Insgesamt 32 große Spielstufen müssen auf der Suche nach Schätzen erforscht werden. Dabei stehen Ihnen Horden von finsteren Gegnern im Weg, die ausgeschaltet werden müssen. Dafür können Ihre Helden bis zu 120 verschiedene Zaubersprüche und eine Vielzahl von Waffen einsetzen.

Der Preis und der Vertrieb für Deutschland stehen noch nicht fest. Weitere Informationen gibt es demnächst bei www.sonyonline.com.



## Rayman[3] 3

**Geschicklichkeitsspiel für Nokia 7650 und Motorola T720 I** Der kleine Rayman fühlt sich auf dem Handy-Bildschirm mittlerweile genauso heimisch wie auf dem Fernseher und PC-Monitor. Nach seinem furiosen Golfspiel (siehe COMPUTERBILD-SPIELE Ausgabe 9/2002) widmet er sich nun aber wieder seiner wahren Profession. Er legt sich mit der verrückten Hodlum-Armee an, die seine Freunde entführt hat. Also hüpft Rayman durch kunterbunte Welten, hangelt an Kletterpflanzen und lässt seine fliegenden Fäuste sprechen. Das Spiel ist ab März erhältlich. Der Preis steht noch nicht fest.

**Infos bei:** Gameloft, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/33800602, www.gameloft.de

[1]sprich: „Splinter Sell" [2]sprich: „Ewerkwest Hieroh's Kahl" [3]sprich: „Raimänn" [4]sprich: „Apäschi" [5]sprich: „Friki Räiss" [6]sprich: „Eiron Haik" [7]sprich: „Päck Man"

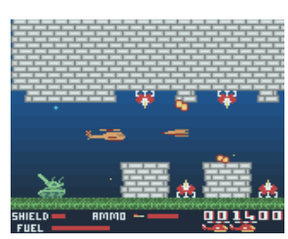



**Pokémon Gold: Mit dem nötigen technischen Zubehör können Sie selbst diesen Bestseller auf dem Nokia 7650 spielen.**

### Bringen Sie Farbe ins mobile Spiel, und kopieren Sie Gameboy-Module auf Ihr Handy. Das neue Nokia 7650 macht's möglich

Die besten Spiele für unterwegs bietet nach wie vor der Gameboy. Für den kurzweiligen Zeitvertreib müssen Sie Ihren Gameboy jetzt nicht mal mehr dabei haben. Dann jedenfalls, wenn Sie das Nokia-Handy 7650 besitzen. Denn pfiffige Programmierer haben für das Telefon einen so genannten Emulator entwickelt – ein Programm, das dem Handy vorgaukelt, es sei ein Gameboy Color. Erhältlich ist der „GoBoy" im Internet unter www.wildpalm.co.uk. Mit einem Verbindungskabel, per Infrarot oder **Bluetooth** S.164 gelangt der Emulator anschließend aufs Handy. Fehlen also nur noch die passenden Spiele. Gratis Gameboy-Color-Titel gibt's zum Beispiel unter www.pdroms.de. Mit einem Lesegerät für Gameboy-Module (im Fachhandel erhältlich) können Sie aber auch Ihre Originalspiele auslesen und im Anschluss daran auf das Telefon kopieren. Dann jedenfalls, wenn die maximale Größe von zwei Megabyte pro Spiel nicht überschritten wird. Bedient wird das Geschehen dann mit dem Mini-Steuerknüppel des Nokia 7650 – nie war Spielen auf dem Handy komfortabler!

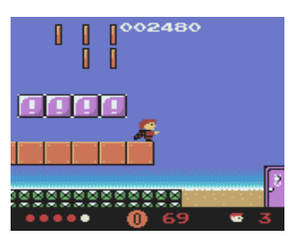
Der GoBoy wird unterdessen stetig weiterentwickelt. Denn momentan spuckt er noch keine Töne aus – aber auch das wird sich schon sehr bald ändern.



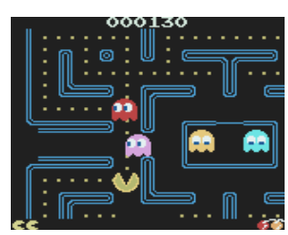

**Apache[4]: Fliegen Sie in diesem Actionspiel mit einem Hubschrauber durch enges Terrain.**




**Friki Race[5]: Dieses sehr einfach aufgemachte Rennspiel ist idealer Spielspaß für zwischendurch.**




**Iron Hike[6]: Die Figur mit der roten Kappe ähnelt „Super Mario" nicht nur zufällig. Das Spiel ist dem Klassiker nachempfunden.**




**Pakus: Wie „Pac Man[7]" – futtern Sie sich mit dem gelben Helden quer durchs Spielfeld, ohne die bunten Geister zu berühren.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GAMEBOY ADVANCE SP






COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Frederic Berg

# Ich spielte schon mit dem neuen Gameboy

Foto: AP

Das neue Jahr war noch sehr jung, als Nintendo am 7. Januar 2003 weltweit Pressekonferenzen einberief. Nahezu zeitgleich stellte der japanische Videospiel-Hersteller in Städten wie Tokio, London, Sydney, Las Vegas und Hamburg den Gameboy Advance SP vor („SP" steht wohl für „Special"). Es handelt sich dabei um eine Weiterentwicklung des Gameboy Advance (GBA), der im Juni 2001 auf den europäischen Markt kam. Gerüchte um einen möglichen Nachfolger kursierten unter Branchenkennern schon seit einigen Monaten.

Nintendo brachte nicht nur Licht ins Dunkel der Gerüchteküche, sondern auch auf den Bildschirm des neuen Gerätes. Denn dank Beleuchtung verspricht dieser eine gute Darstellung des Spielgeschehens auch bei schwachen Lichtverhältnissen. COMPUTERBILD-SPIELE war für Sie dabei, um das Gerät zu begutachten und ausgiebig Probe zu spielen.

Das technische Innenleben des neuen Gameboy Advance SP ist nahezu baugleich mit dem des bisherigen GBA, der im übrigen nicht durch das neue Modell ersetzt, sondern weiterhin angeboten wird. Geändert hat sich vor allem das Äußere, das nun mehr Spielkomfort bieten soll. Die Gestaltung des neuen Modells wirkt wesentlich moderner als die des Gameboy Advance. Gerade Linien und eine metallisch glänzende Oberfläche sollen helfen, das Image des ewigen Kinderspielzeuges abzustreifen und den Gameboy Advance SP auch für ältere Zielgruppen attraktiv zu machen. Geradezu stilvoll mutet die Möglichkeit an, das Gerät zusammenzuklappen – so, wie man es von tragbaren Computern (Notebooks) und einigen Handys kennt. Angenehmer Nebeneffekt: Das Gerät ist dann bemerkenswert klein (84,6 mal 82 mal 24,3 Millimeter), und der Bildschirm wird optimal gegen Kratzer geschützt.

Bisher war der Bildschirm des GBA ein echtes Sorgenkind. Wegen fehlender Beleuchtung war ohne optimale Lichtverhältnisse, etwa durch eine separate Lampe, oftmals nur sehr wenig zu erkennen. Nintendo reagiert auf die bekannte Problematik mit einer abschaltbaren Lichtquelle für den Bildschirm. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Sogar bei vollkommener Dunkelheit wird der 40,8 mal 61,2 Millimeter messende Monitor gleichmäßig und kräftig ausgeleuchtet.

Der neue Gameboy Advance SP schont aber nicht nur die Augen, er lässt sich auch wesentlich besser halten und bedienen als der GBA. Das liegt vor allem daran, dass man sich bei der Anordnung der Knöpfe und des Bildschirms auf alte Tugenden besann. Wie bereits beim Ur-Gameboy befindet sich der Bildschirm nun wieder über dem Steuerkreuz und den Tasten – nicht dazwischen. Außerdem bietet das neue Gehäuse mehr Ablagefläche für die Hände, so dass man wesentlich entspannter spielen kann. Anders als beim GBA verdeckt der rechte Handballen nun auch nicht mehr den Lautsprecher.

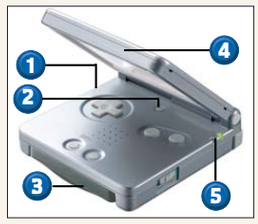
„Ich bin beeindruckt, wie gut der neue Gameboy in der Hand liegt. Das Material hinterlässt einen sehr hochwertigen Eindruck, und die Tasten des SP vermitteln ein wesentlich direkteres, besseres Spielgefühl als die der anderen Gameboy-Modelle", so COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Frederic Berg (32). Und: „Der Bildschirm hält, was er verspricht. Gespannt schaltete ich das Rennspiel ‚Mario Kart: Super Circuit' ein und drehte ein paar Runden auf den kurvenreichen Strecken. Dank der Beleuchtung konnte ich selbst in dem schummrigen Präsentationsraum alles einwandfrei erkennen, ohne das Gerät verkrampft unter eine Lampe oder ein Fenster halten zu müssen" – so lautet Bergs vorläufiges Resümee. Ob das Gerät diesen positiven Eindruck bestätigen kann, wird ein ausführlicher Test zeigen, sobald die ersten Serienexemplare zur Verfügung stehen.

Um das Gerät so klein bauen zu können, hat Nintendo beim SP leider den Kopfhöreranschluss weglassen müssen. Damit man bei Bedarf dennoch einen Kopfhörer anschließen kann, soll es einen separaten Adapter geben.

Auch bei der Stromversorgung des Gameboy Advance SP geht Nintendo neue Wege. Es gibt kein Wechselfach für Batterien mehr. Das Gerät ist ab Werk mit einem Lithium-Ionen-Akku ausgestattet, wie ihn auch moderne Handys haben. Über das mitgelieferte Netzteil lässt der sich in drei Stunden komplett aufladen und hält dann Energie für zehn Stunden Dauerspielen bei beleuchtetem Bildschirm bereit. Wer die Lampe abschaltet, kann laut Hersteller sogar 18 Stunden spielen.

Der Gameboy Advance SP wird am 28. März in den Farben Silber, Schwarz und Blau-Lila erscheinen. Der Preis soll sich zwischen 129 und 139 Euro bewegen, womit er leider um happige 35 bis 40 Euro höher liegt als in Japan und Amerika. Aber vielleicht reduziert Nintendo den Preis für Europa noch kurz vor dem Start – beim Gamecube ging das ja auch.

## Der Gameboy Advance SP im Detail




1. Lautstärkeregler
2. Lichtschalter
3. Modulschacht
4. Klappbildschirm
5. Kontrolllampen

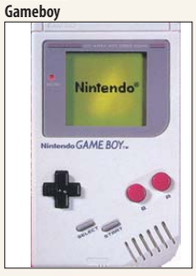



1. Ein-/Ausschalter
2. Spielknopf „L"
3. Link-Buchse
4. Netz-/Kopfhörerbuchse
5. Spielknopf „R"

## 14 Jahre Erfolgsgeschichte

Die Entwicklungsstufen des Gameboys

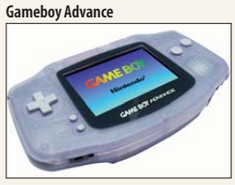
**1989** Gameboy




**1998** Gameboy Color




**2001** Gameboy Advance




**2003** Gameboy Advance SP



Foto: Reuters

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## BOX-SPIEL



Kraftpakete mit lustigen Bommeln: Die Brüder Wladimir (26, links) und Vitali Klitschko (31) in hautengen, schwarzen Spezialanzügen. Mit denen werden ihre Bewegungsabläufe in den Computer übertragen. So sind die Schwergewichts-Boxer Vorbilder für ein geplantes Computerspiel.

# Vorbild Klitschko

**Warum boxen die sympathischen Brüder Klitschko im Schein von Rotlichtlampen Löcher in die Luft? COMPUTERBILD-SPIELE verrät es Ihnen**

Schweißperlen sammeln sich auf der Stirn des Profi-Boxers Vitali Klitschko (31). Alle Blicke sind auf ihn gerichtet, als er plötzlich eine harte Rechte auf die Reise schickt. Von der Wucht der Beschleunigung fallen die Schweißtropfen zu Boden. Doch bevor Sie dort ankommen, ist der Schlag längst ausgeführt und die Hand wieder zur Deckung zurückgekehrt. Es ist einer dieser gewaltigen Schläge, mit denen Dr. Eisenfaust schon viele seiner Gegner ins Land der Träume geschickt hat. Aber diesmal ist es nicht so. „O.k., danke. Jetzt bitte noch einen Aufwärtshaken", ruft der Aufnahmeleiter aus dem Hintergrund.

Der schlaggewaltige Ukrainer vom Hamburger Universum-Boxstall steht nicht im Ring, und es handelt sich auch nicht um eine Trainingseinheit. Genau wie sein Bruder Wladimir (26, Weltmeister im Schwergewicht des Boxverbandes WBO seit 2000), arbeitet Vitali in einem Studio in Hamburg-Winterhude mit voller Konzentration an dem ersten Klitschko-Boxspiel für Xbox und (später) PC, Playstation 2 sowie Pocket-PC. Damit die Bewegungen im Spiel möglichst originalgetreu aussehen, verwendet der Entwickler Digital Innovation das so genannte Motion-Capture-Verfahren. Was verbirgt sich hinter dieser Technik? Während früher jede einzelne Bewegung am Computer von einem Grafiker gezeichnet werden musste, kann beim Motion Capturing die Bewegung eines Akteurs von Infrarotkameras eingefangen und direkt in den Computer übertragen werden. Dazu ziehen die beiden Klitschkos hautenge schwarze Anzüge an. Daran sind zahlreiche weiße Kugeln befestigt – zum Beispiel an allen Gelenken. Diese kleinen Kugeln dienen als Orientierungs-

Exklusiv-Foto für COMPUTERBILD SPIELE: Manfred Frey



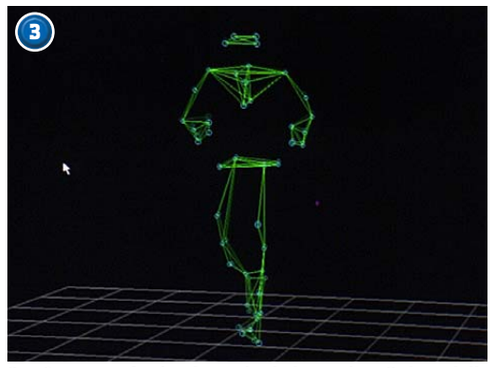

**Ihren ersten Auftritt in einem Box-Spiel hatten die Klitschkos in Electronic Arts' „Knockout Kings 2001". Jetzt bekommen die beiden ihr eigenes Spiel.**



Den Klitschkos werden weiße Kugeln an den Anzug geheftet, damit die Kameras Orientierungspunkte haben.



Danach folgen ein paar Testläufe. Vitali Klitschkos Bewegungen sind bereits auf dem Monitor zu sehen. (Kreis)



Der Computer fertigt dann ein skelettartiges Rohmodell der Bewegungen an, hier zum Beispiel vom Dauerlauf.



Natürlich werden auch typische Boxbewegungen aufgenommen, um sie später ins Spiel einbauen zu können.



Der Computer kann die aufgezeichneten Bewegungen jeder beliebigen Figur aufzwingen. Hier boxt ein Clown.



Damit im Spiel Abbilder der echten Klitschkos agieren, werden deren Körper vom Body-Scanner erfasst.

Exklusiv-Fotos für COMPUTERBILD-SPIELE: Manfred Freye

punkte für die Kameras. Mindestens zwei davon sind nötig, um die Bewegungen im Raum zu orten und an den Computer weiterzugeben. Jetzt, bei den Aufnahmen zum Klitschko-Spiel, kamen sogar acht Kameras zum Einsatz.

Der PC ist anhand dieser Eckdaten in der Lage, das Skelett einer Computerfigur zu berechnen, die am Bildschirm exakt die gleichen Bewegungen ausführt, wie der Boxer in der Realität. Im nächsten Arbeitsschritt verpasst der Computer der Figur einen Körper. Dabei ist es egal, ob die Figur das Aussehen eines Clowns, eines Samurais oder eben das eines echten Klitschko hat.

Aber wie bekommen die Figuren außer den Bewegungen auch noch den Körper der beiden Spitzensportler mit Doktortitel verpasst? Auch dafür wird neueste Technik eingesetzt. Ein sogenannter Body-Scanner zeichnet ein genaues, dreidimensionales Abbild der Klitschko-Körper. Das Gerät erinnert an eine geräumige Duschkabine. In jeder Ecke der Kabine befindet sich eine Säule, in jeder der vier Säulen ein Laser und zwei Kameras. Die insgesamt vier Laser und acht Kameras fahren gleichzeitig millimetergenau von der Kabinendecke zum Boden und zeichnen so die Umrisse der Klitschkos nach, die in der Mitte der Kabine stehen. Echte Vorbilder also.

Die Körperform und die Bewegungen der beiden Ausnahme-Boxer stehen den Entwicklern nun zur Verfügung und können miteinander verknüpft werden. Damit wurde der Grundstein für das erste Klitschko-Spiel gelegt. Es folgen Feinheiten, wie Gesichtszüge und Kleidung, sowie die Umsetzung des Spielkonzepts. Mindestens ein Dreivierteljahr wird die Entwicklung des kompletten Spiels noch in Anspruch nehmen, eventuell sogar das Doppelte. Doch dann erwartet die Spieler „ein Boxspiel der Extraklasse“, so der Leiter der Entwicklung, Kai Krämer (43). „Es wird möglich sein, den sportlichen Lebensweg der Klitschkos nachzuspielen. Von der Jugend über die Zeit an der Militärakademie und der Olympiateilnahme bis zum Profigeschäft. Außerdem haben wir einige interessante Ideen zum Thema Spielen per Internet.“ Und die Klitschkos sind von den bisherigen Ergebnissen begeistert: „Wir wollen nur die höchste Qualität, das sind wir unseren Fans schuldig.“ Deshalb werden sie auch den gesamten Entwicklungsprozess mit Rat und Tat begleiten – neben dem Training. Dr. Wladimir Klitschko hat seinen nächsten großen Kampf am 8. März, in Hannover.



Fest im Griff: COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Frederic Berg (32) sieht mit seinen 1,81 Metern zwischen den beiden Boxgrößen Wladimir (links, 2 Meter) und Vitali (rechts, 2,02 Meter) etwas verloren aus.



Larry Donald hatte sich im Kampf gegen Vitali am 23.11.2002 in Dortmund lange tapfer gehalten und viel eingesteckt. Doch in der zehnten Runde ging der Amerikaner k.o.



Bei seiner WBO-Titelverteidigung gegen den Amerikaner Jameel McCline gewann Wladimir Klitschko am 7.12.2002 in Las Vegas durch technischen K.O. in der zehnten Runde.

Fotos: Bongarts

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

# Tropico 2

## Die Pirateninsel

**Aufbauspiel für PC |**
**Segeln Sie unter schwarzer Flagge – werden Sie Piratenhäuptling**

### INHALT

Das Wichtigste gleich zu Beginn: „Tropico 2" ist anders. Erste Bildschirmfotos ließen vermuten, dass es sich bei der Fortsetzung des Erfolgsspiels nur um einen flauen Aufguss handele. Doch weit gefehlt: Im Gegensatz zum ersten Teil sind Sie jetzt kein Diktator mehr, sondern ruchloser Anführer einer Horde Piraten.

Da müssen Sie hart durchgreifen. Aber nicht nur das: Auch Fingerspitzengefühl ist gefragt. Ihre Seeräuberschar will mit Wein, Weib und Gesang bei Laune gehalten werden. Nur glückliche Freibeuter gehen bereitwillig auf Beutezug. Neun Schiffstypen sind „klar zum Entern". Mit kleinen Barkassen geht es los, später fahren riesige Fregatten unter Ihrer Flagge. Auf ihren Plündertouren erbeuten die Piraten Schätze, Waffen, Sklaven – und gewinnen ganz nebenbei an Erfahrung.

Die Sklaven müssen bei Ihnen tüchtig ran. Das richtige Maß an Einschüchterung macht sie gefügig, dann schlagen sie Holz, bauen Getreide an, destillieren Rum. Kluge Geiseln setzen Sie am besten als Lehrer ein und später gegen Lösegeld auf freien Fuß.

### BEDIENUNG

Das komplexe Geschehen wird mit der Maus gesteuert und ist nicht auf Anhieb in den Griff zu bekommen. Ein Lernauftrag erleichtert den Einstieg.



**Pazifisten im Pazifik? Nein, die Piraten machen nur Pause.**

### URTEIL

Wer „Tropico" mochte, wird auch vom Nachfolger begeistert sein. Eine neue Spielidee und 60 Gebäudetypen sorgen für einen „sehr guten" ersten Eindruck. Einziger Wermutstropfen ist die für Anfänger nicht eben kurze Eingewöhnungszeit.

### Tropico 2 – Die Pirateninsel

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Take 2 Interactive |
| Telefon | 089-278220 |
| Im Handel ab | April 2003 |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/keine |
| Altersempfehlung | noch nicht geprüft |
| System | PC Win 98/ME/XP |
| Empf. Prozessor/Speicher | P3 800/128 MB |
| Wahrscheinlicher Preis | 49,95 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Fortgeschrittene |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | sehr gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

**Prognose:**



**sehr gut**

# Vietcong

**Strategiespiel für PC |**
**Mit dem Maschinengewehr im Anschlag durch mörderisches Feindesland**

### INHALT

Schon beim ersten Blick auf den Bildschirm ist das Vor-Urteil gefällt: Das Spielprinzip von „Vietcong" unterscheidet sich kaum von dem anderer Actionspiele. Mitten im Vietnamkrieg kämpfen Sie sich durch den Dschungel und schießen auf alles, was sich bewegt und irgendwie asiatisch aussieht. Doch der erste Eindruck täuscht. Schon nach wenigen Spielminuten entdeckt man Details, durch die Vietcong sich vom Gros der Kriegssimulationen abheben will. Einfach drauflos laufen und wild umherschießen bringt Sie nicht ans Ziel. Nur mit einem Pionier finden Sie sich im undurchdringlichen Dschungel zurecht. Ein Funkmann hält die Verbindung zum Kommandanten. Und ein Sanitäter kümmert sich um Schusswunden. Im Eifer des Gefechts sollten Sie also darauf achten, dass Ihren Kameraden nichts zustößt. Denn eines ist sicher: Stirbt auch nur ein Mitglied Ihres Teams, gilt der Auftrag als verloren.



**Die Lage ist ernst: Der Gesichtsausdruck dieses Soldaten lässt keinen Zweifel an der Härte seines Einsatzes.**

### BEDIENUNG

Angesichts der vielen Möglichkeiten, die Ihnen dieses Spiel bietet, ist es überraschend einfach zu bedienen. Während Sie sich mit der Maus in Reisfeldern und Dschungel umschauen, dient die Tastatur zum Laufen und zur Kommunikation. Kenner ähnlicher Spiele brauchen keine fünf Minuten, um mit der Steuerung zurechtzukommen.

### URTEIL

Auch wenn das Spiel wegen seiner Thematik alles andere als harmlos ist – qualitativ weiß es zu überzeugen. 20 teils komplexe Aufträge versetzen Sie ins Vietnam von 1967. Und ebenso viele realistisch anmutende Waffen stehen Ihnen im Kampf gegen den Feind zur Verfügung. Angesichts der Komplexität werden Freunde oberflächlicher Ballerspiele aber enttäuscht sein. Für Taktiker könnte das Spiel dennoch eine „gute" Wahl sein.



**Gute Miene zum bösen Spiel: Hier grinst nur der Hubschrauber – den amerikanischen Soldaten in Vietnam ist das Lachen längst vergangen.**

### Vietcong

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Take 2 Interactive |
| Telefon | 089-278220 |
| Im Handel ab | 21. März 2003 |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/32 |
| Altersempfehlung | noch nicht geprüft |
| System | PC Win 98/ME/XP |
| Empf. Prozessor/Speicher | P3 1000/128 |
| Wahrscheinlicher Preis | 49,95 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Fortgeschrittene |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

**Prognose:**



**gut**

# Freelancer[1]

**Actionspiel für PC |**
**Freies Unternehmertum gibt es auch in Zukunft: Machen Sie im vierten Jahrtausend Karriere als Händler, Pirat oder Kopfgeldjäger – wenn Sie lange genug leben**

## INHALT

Die Zeiten sind hart im Weltall: Eben noch einen Angriff auf eine Raumstation gerade so überlebt, schon müssen Sie sich erneut Gedanken machen, wie Sie weitermachen – ohne Geld, ohne Zuhause. Da kommt das Angebot der örtlichen Polizeibehörde gerade recht: Sie sollen einen Konvoi begleiten und bekommen dafür ein altes Schiff und sogar noch ein paar Credits aufs Konto. Natürlich nehmen Sie an – und starten in ein Leben voller Möglichkeiten. Denn ob Sie nach diesem Job weiter als Auftragssöldner durchs All fliegen oder sich als Händler einen Namen machen, vielleicht sogar als Pirat Handelsschiffe um ihre Fracht erleichtern, das ist Ihre Entscheidung. Und Sie bleiben kein Anfänger: Haben Sie eine gewisse Menge Geld verdient, egal ob durch Handel oder Aufträge, dann steigen Sie in der Pilotenhierarchie auf und bekommen einträglichere, aber auch gefährlichere Jobs angeboten. Und immer wieder mal melden sich Ihre Freunde von der Polizei für Spezialeinsätze, die Sie langsam auf die Spur einer gigantischen Verschwörung bringen …

## BEDIENUNG

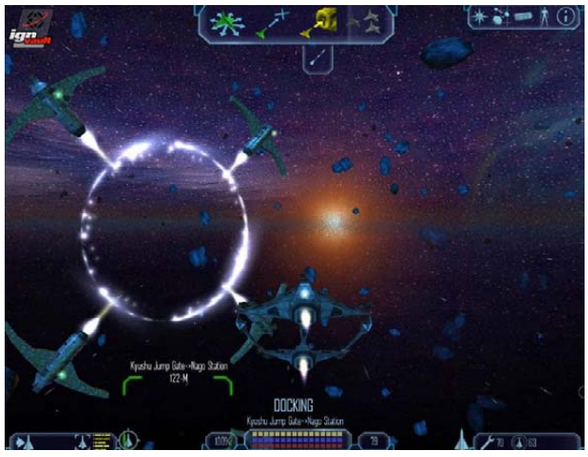
Sie können Ihr Schiff fast komplett mit der Maus fliegen. Das mag für erfahrene Piloten ungewohnt sein, aber so lässt es sich tatsächlich problemlos manövrieren und kämpfen. Ein Heidenspaß!



**Ein Raumpaar: der harte, einsame Held Trent und die Polizistin Juni.**

## URTEIL

„Freelancer“ hat lange gebraucht, bis es endlich fertig war. Das Warten hat sich aber gelohnt: Tolle Grafik, neuartige Steuerung und sagenhaft viele Möglichkeiten entführen Sie in ein neues, spannendes Spiele-Universum. Ab April sollten Sie unbedingt in der Pilotzenkanzel Platz nehmen und um Ruhm und Geld kämpfen. Erster Eindruck: „sehr gut“.




**Der Raumkreuzer als Räumfahrzeug: In „Freelancer“ dürfen Sie reichlich von den Bordgeschützen Gebrauch machen.**

[1] spricht: „Frihlähnzer“

### Freelancer

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Microsoft |
| Telefon | 089-31760 |
| Im Handel ab | April |
| Spieler (am Gerät/im Netzwerk) | einer/acht |
| Altersempfehlung | ab 12 Jahren |
| System | Win 98/ME/XP |
| Empf. Prozessor/Speicher | noch nicht bekannt |
| Wahrscheinlicher Preis | 49 Euro |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | sehr gut |
| Spielspaß | sehr gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

**Prognose:**



**sehr gut**

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Umzug in eine fremde Stadt: Die neuen Pokémon-Abenteuer beginnen in Mishiro Town.



Professor Odamaki wird angegriffen.



Das Pflanzen-Pokémon Kimori gehört zu jenen drei Monstern, von denen Sie sich zu Spielbeginn eines aussuchen dürfen.

## Pokémon Rubin & Pokémon Saphir

# Monster-Parade

**Zuwachs im Reich der Pokémon. Demnächst bevölkern 135 neue kleine Monster eine farbenfrohe Spielwelt auf dem Gameboy Advance**

Die kleinen Monster sind wieder da. In neuer, alter Frische erobern sie im dritten Quartal 2003 in Deutschland den Gameboy Advance. Nicht weniger als 386 Pokémon-Typen bevölkern die farbenprächtige Spielwelt. 135 davon hat man in noch keinem anderem Spiel gesehen. Wer bester Pokémon-Trainer der Welt werden möchte, hat also viel zu tun.

Wer in den älteren Pokémon-Spielen bereits eine schlagkräftige Monsterarmee aufgebaut hat, wird sich vielleicht ärgern, nun wieder bei Null anfangen zu müssen. Ihr erstes Pocket Monster bekommen Sie von Professor Odamaki geschenkt, nachdem Sie ihm vor einem wilden Pokémon gerettet haben. Sie dürfen zwischen einem Pflanzen-, Feuer- oder Wasser-Pokémon wählen. Die verfügen über unterschiedliche Kräfte und Besonderheiten, die sich erst im weiteren Spielverlauf offenbaren. Fortan ist es Ihre Aufgabe, die riesige Spielwelt auf der Suche nach weiteren Pokémon zu erforschen. Ihr Rivale ist das Kind des Professors, das ebenfalls bester Pokémon-Trainer der Welt werden möchte. Haben Sie als Spielfigur einen Jungen gewählt, ist Ihr Rivale ein Mädchen – und umgekehrt.



Normal-Pokémon Jiguzaguma.



Pflanzen-Pokémon Kinokoko.



Zu Spielbeginn gibt's auch das Wasser-Pokémon Mizugorou. Hier schaut es etwas dumm.

Mit welchen Bösewichten Sie es zu tun bekommen, hängt davon ab, welche Edition Sie spielen. In „Pokémon Rubin" ist es das Team Magma. Diese Gruppe machthungriger Pokémon-Trainer will mit Hilfe des Feuermonsters Gradoon die Weltherrschaft an sich reißen. Spielen Sie dagegen „Pokémon Saphir", so bekommen Sie es mit dem Team Aqua zu tun. Diese finsteren Gesellen wollen mit Hilfe des Wasser-Pokémons Kaiorga die Erde überfluten und eine Wasserwelt erschaffen. Das müssen Sie natürlich verhindern. Die Namen dieser Pokémon sind aus dem Japanischen übersetzt. Wie sie in der deutschen Version heißen werden, steht noch nicht fest.

Am bekannten Spielprinzip hat sich nicht viel verändert. Sie ziehen durch die Lande, bekämpfen und fangen die überall lebenden Pocket Monster. Neu ist allerdings, dass nun auch zwei Pokémon im Team gegen ein anderes Monster-Duo kämpfen können, beispielsweise, wenn Sie gegen ein Trainer-Zwillingspaar antreten. In solchen Auseinandersetzungen müssen die Stärken und Schwächen der einzelnen Pokémon noch gezielter als sonst ausgenutzt werden.

Welche weiteren Neuerungen die jüngsten Pokémon-Spiele bieten, wird der Vorserientest in einem der nächsten Hefte zeigen. Auf dem alten Gameboy und dem Gameboy Color laufen die neuen Pokémon-Spiele übrigens nicht.




Das gab es bisher nicht: Vier Pokémon kämpfen gleichzeitig gegeneinander. So etwas passiert, wenn man sich mit Zwillingen anlegt.



In den Kampfarenen können Sie sich acht Orden verdienen.




Ein Gestein-Pokémon lässt Felsbrocken vom Himmel fallen.



Nach ein paar anstrengenden Kämpfen geht es wieder ins Pokémon-Center. Dort können Sie Ihre kleinen Schützlinge heilen lassen.

Computer Bild Spiele

# Was kommt wann?

## VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

| Spiel | Gerät | im Handel (lt. Hersteller) |
|---|---|---|
| **ABENTEUER** | | |
| C.S.I. Crime Scene Investigation | PC | 27. März 2003 |
| Dragon's Lair 3D | Xbox | 27. März 2003 |
| E.T. – Search for Dragora | Cube | März 2003 |
| Haven: Call of the King | Xbox Cube | März 2003 |
| Minority Report | PS 2 Xbox Cube | 14. März 2003 |
| Primal | PS 2 | März 2003 |
| Syberia | PS 2 | 14. März 2003 |
| The Legend of Zelda: A Link to the Past | GBA | 28. März 2003 |
| **ACTION** | | |
| Battle Bots | PS 2 Cube | Mitte März 2003 |
| Bomberman Max 2: Blue | GBA | 14. März 2003 |
| Bomberman Max 2: Red | GBA | 14. März 2003 |
| Bruce Lee | GBA | 28. März 2003 |
| Chop Lifter – Search and Rescue | PS 2 | Mitte März 2003 |
| Defender | PS 2 Xbox Cube | März 2003 |
| Gremlins | Cube | März 2003 |
| Gunfighter 2 – Revenge of Jesse James | PS 2 | 20. März 2003 |
| Legend of Zord | PC | Mitte März 2003 |
| Lost Vikings | GBA | 28. März 2003 |
| Metroid Prime | Cube | 21. März 2003 |
| Panzer Dragoon Orta | Xbox | 20. März 2003 |
| Pride FC | PS 2 | Mitte März 2003 |
| Resident Evil 0 | Cube | 7. März 2003 |
| RTX Red Rock | Cube | März 2003 |
| Sonic Advance 2 | GBA | 20. März 2003 |
| Sonic Mega Collection | Cube | 6. März 2003 |
| Spongebob: Revenge of Flying Dutchman | PS 2 Cube GBA | Mitte März 2003 |
| Super Monkey Ball 2 | Cube | 6. März 2003 |
| Tenchu: Wrath of Heaven | PS 2 | 7. März 2003 |
| Tom Clancy's Ghost Recon | Cube | 13. März 2003 |
| Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield | PC | März 2003 |
| Tom Clancy's Splinter Cell | PS 2 | 27. März 2003 |
| VIP | Cube | 13. März 2003 |
| Whirl Tour | PS 2 Cube | 7. März 2003 |
| Will Rock | PC | 27. März 2003 |
| Yager | Xbox | Mitte März 2003 |
| Zone of the Enders: The 2nd Runner | PS 2 | Ende März 2003 |
| **DENKSPIEL** | | |
| Scrabble 2003 Edition | PS 2 | 27. März 2003 |
| **FLUGSIMULATION** | | |
| Jane's Civilian Flight Simulation | PC | Mitte März 2003 |
| **GESCHICKLICHKEITSSPIELE** | | |
| Ape Escape 2 | PS 2 | März 2003 |
| Batman – Dark Tomorrow | Cube | März 2003 |
| Crash Bandicoot 2: N-Tranced | GBA | 14. März 2003 |
| Droopy | PS | März 2003 |
| Hey Arnold! – Der Film | GBA | Mitte März 2003 |
| Iru - White Fear | PS 2 | 14. März 2003 |
| Monster Inc. Scream Arena | Cube | März 2003 |
| Muppets | GBA | März 2003 |
| Rayman 3 Hoodlum Havoc | PS 2 Xbox | 6. März 2003 |
| Sonic Advance 2 | GBA | März 2003 |
| Super Bust a Move All Stars | Cube | 13. März 2003 |
| Super Monkey Ball | GBA | März 2003 |
| Tom & Jerry | Cube | März 2003 |
| Zapper | PC PS 2 Xbox Cube GBA | 6. März 2003 |
| **MUSIKSPIEL** | | |
| Bratz Dolls | PS | 27. März 2003 |
| **RENNSPIELE** | | |
| City Racer | Cube | 27. März 2003 |
| Formula One | GBA | 13. März 2003 |
| Hot Wheels Bash Arena | PC | Mitte März 2003 |
| Lamborghini | PC Cube | März 2003 |
| Lotus Challenge | Xbox | Mitte März 2003 |
| Mercedes Benz World Racing | Cube | März 2003 |
| MX Superfly | Xbox | Mitte März 2003 |
| Racing Simulation 3 | PS 2 Cube | 27. März 2003 |
| Super Cross 2002 | GBA | 13. März 2003 |
| TOCA World Touring Cars | GBA | 27. März 2003 |
| V-Rally 3 | Xbox | 27. März 2003 |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Evolution Worlds | Cube | 6. März 2003 |
| Phantasy Star Chronicles | GBA | 6. März 2003 |
| Phantasy Star Online | Cube | 7. März 2003 |
| Summoner: A Goddess Reborn | Cube | Mitte März 2003 |
| **SIMULATIONEN** | | |
| Jurassic Park Operation Genesis | PS 2 Xbox | 28. März 2003 |
| Top Angler | Xbox Cube | Mitte März 2003 |
| **SPORTSPIELE** | | |
| Die Monster AG: Monsterball | Cube | Mitte März 2003 |
| Disney Sports Basketball | Cube GBA | März 2003 |
| Disney Sports Snowboarding | GBA | März 2003 |
| NHL 2K3 | PS 2 Xbox Cube | 27. März 2003 |
| Shaun Murray's Wake Boarder | Cube | März 2003 |
| Tennis Master Series | PS 2 | 28. März 2003 |
| **STRATEGIESPIEL** | | |
| Rebels – The Alcatraz Project | PC | März 2003 |

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Sim





Die Sims in der City: Jetzt können Sie Ihren Figuren aus „Die Sims“ eine Stadt bauen.

**Aufbauspiel für PC** | Planen, bauen und verwalten Sie Ihre eigene Weltstadt. Spielen Sie Bürgermeister oder gleich den lieben Gott

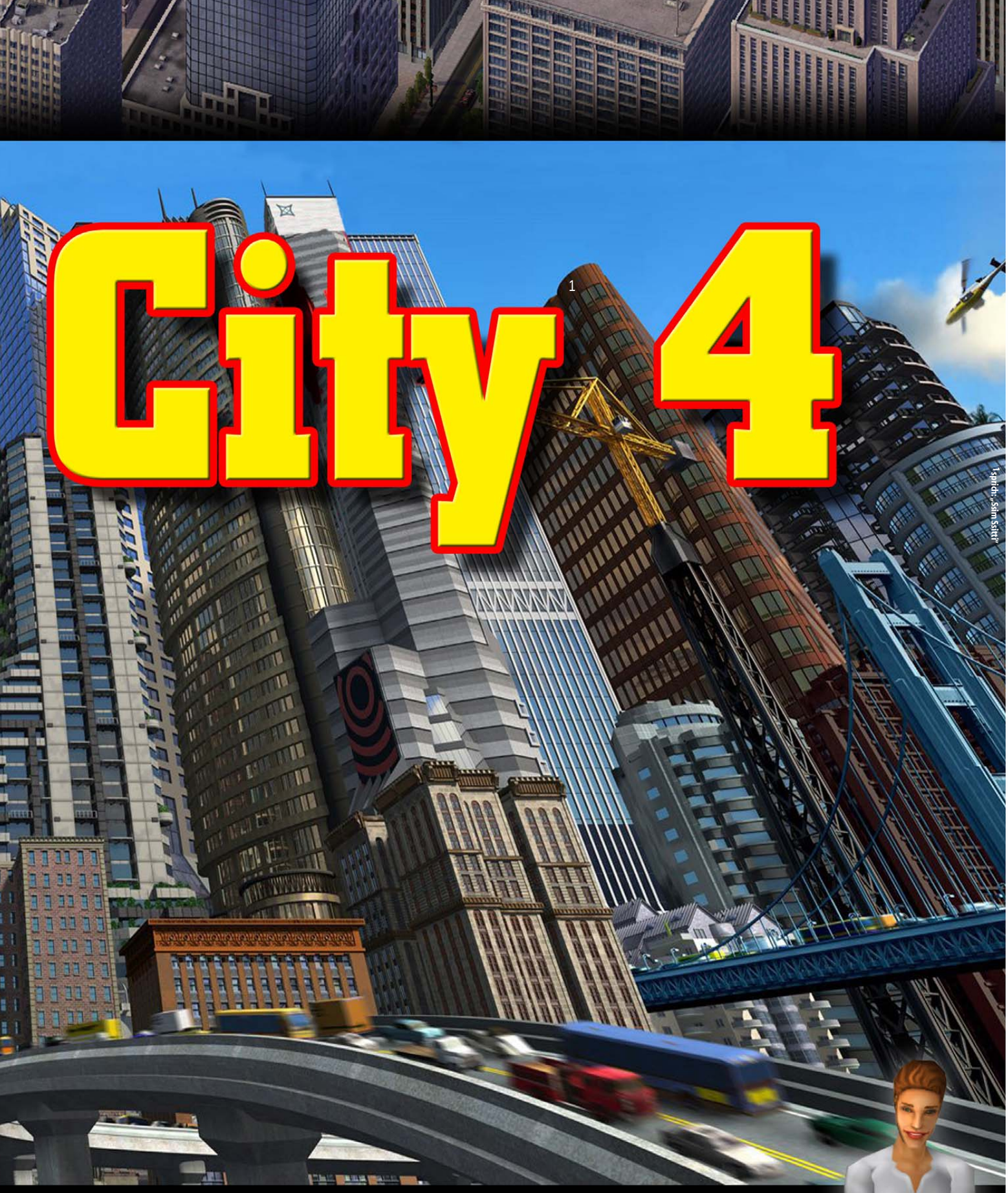
Spieletricks siehe Seite 98

## INSTALLATION

Eine ganze Stadt zu bauen und zu verwalten, ist bestimmt viel schwieriger, als dieses Spiel zu installieren. Zwar muss einmal die CD-ROM gewechselt werden, aber das ist ein Kinderspiel gegen das Aushandeln von Polizistenge-

# City 4

1



hältern oder die Bekämpfung der Umweltverschmutzung. Wenn Sie dennoch Hilfe benötigen, schlagen Sie auf Seite 138 nach.

## INHALT

Sind Sie auch unzufrieden mit der Regierung? Zu hohe Steuern, zu wenig Lebensqualität? In „Sim City 4“ haben Sie endlich Gelegenheit zu zeigen, dass Sie es viel besser können. Sie haben natürlich auch die ebenfalls einmalige Möglichkeit zu merken, was Regieren manchmal für ein mieser Job ist. Sie müssen es allen Recht machen, dürfen nicht zu viel Geld ausgeben. Und: Egal, was Sie entscheiden, alle nörgeln. Morgens steht der Polizeichef da und will mehr Leute, mittags klagt der Feuerwehrhauptmann, er habe zu wenig Wagen, und abends dreht der Boss vom E-Werk den Strom ab, um die Turbinen zu schonen.

Wenn Sie schon frühere Versionen von Sim City gespielt haben, dürfte Ihnen vieles bekannt vorkommen. Sie starten in einer leeren Landschaft und müssen dort eine funktionierende Stadt errichten. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Da aber ohne Strom in

# Sim City 4 FORTSETZUNG

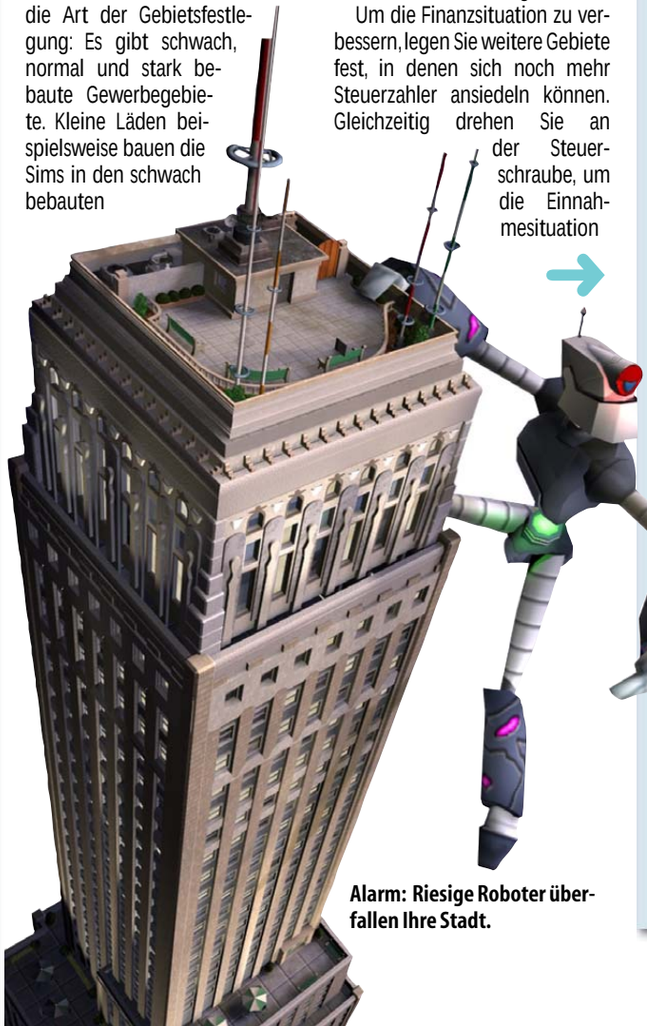
einer modernen Stadt nicht viel geht, fängt der kluge Stadtplaner mit einem Kraftwerk an. Sie können wählen zwischen einem kleineren und die Umwelt schonenderen Gaskraftwerk oder einem rußenden Kohle-Schlot, der dafür aber mächtig Strom raushaut. Dann gilt es, ein Straßenraster zu errichten und die passenden Gebiete festzulegen: Industrie, Gewerbe und Wohnen. Wie jeder gute Stadtplaner muss auch der PC-Bürgermeister darauf achten, die Wohngebiete nicht zu dicht an den Industrie-Schornsteinen anzusiedeln. Neben einer stinkenden Fabrik will wie im wirklichen Leben auch in der Sim-Stadt niemand gerne wohnen, und solche Viertel bleiben daher auch unterentwickelt.

Mussten Bürgermeister in früheren Versionen des „Plan-Spiels“ noch darauf achten, über jede Straße eine Stromleitung zu legen, da das betreffende Gebiet sonst nicht versorgt war, besteht nun nicht mehr die Gefahr, sich in Oberleitungen zu verheddern. Angrenzende Gebiete stehen automatisch unter Strom, der unsichtbar unterirdisch fließt. Leitungen werden von alleine verlegt. Haben Sie die ersten Flächen zur Besiedelung freigegeben, dauert es auch nicht mehr lange, bis die ersten „Sims“, wie die Bit-Bürger genannt werden, eintrudeln. Fabriken werden gebaut, Tankstellen, Pizza-Läden, kleine Bürogebäude und Wohnhäuser. Wo welche Läden entstehen, steuern Sie über die Art der Gebietsfestlegung: Es gibt schwach, normal und stark bebaute Gewerbegebiete. Kleine Läden beispielsweise bauen die Sims in den schwach bebauten Gebieten. Zu Beginn der Besiedelung ist alles noch eher beschaulich, die Stadt wächst in die Breite, denn Platz auf dem Spielfeld ist ja erstmal genug vorhanden.

Doch es dauert nicht lange, und das Gemaule der Sims geht los. Entsprechende Nachrichten erscheinen in einem kleinen Fenster am unteren Bildschirmrand. Positive Botschaften sind in beruhigendem Grün gehalten, neutrale erscheinen schwarz und negative in Alarmrot. Gibt es ein besonders dringendes Problem zu lösen, blinkt der Nachrichten-Text hektisch auf.

Und was wollen die Sims von Ihnen? Eine Polizeistation, eine Feuerwehr, medizinische Versorgung, Schulen und vor allem breitere Straßen. Als weises Stadtoberhaupt, das die Wünsche der Bevölkerung nicht ignorieren will, nehmen Sie sich die Forderungen zu Herzen und statten die Stadt mit den gewünschten Einrichtungen aus. Die Anschaffungskosten sind größtenteils erfreulich niedrig, und Sie haben zu Beginn in der Stadtkasse ja auch satte 100 000 Sim-Taler vorgefunden, die erstmal ausgegeben sein wollen. Der Geld-Schock kommt dann, wenn die Stadtkämmerin mit einem nervösen Zucken des Kopfes Ihnen die ersten Monatsabrechnungen vorlegt. Da merken Sie, dass die laufenden Kosten Ihrer Wohltaten schnell die Einnahmen durch Steuern übersteigen. Ein Ausbluten der Stadtkasse ist dann nur noch eine Frage der Zeit.

Um die Finanzsituation zu verbessern, legen Sie weitere Gebiete fest, in denen sich noch mehr Steuerzahler ansiedeln können. Gleichzeitig drehen Sie an der Steuerschraube, um die Einnahmesituation



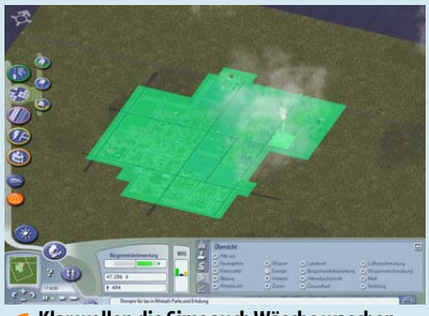
Alarm: Riesige Roboter überfallen Ihre Stadt.



**1** Am Anfang haben Sie eigentlich nichts. Ein paar Straßen, ein Elektrizitätswerk, eine Polizeistation. Es fehlen nur noch die Menschen.



**2** Die Bewohner kommen in Scharen angeströmt, als Sie Siedlungsgebiete freigeben. Zuerst werden vor allem kleine Häuser gebaut.



**6** Klar wollen die Sims auch Wäsche waschen und fernsehen. Sie kontrollieren, ob alle Wohngebiete mit Strom versorgt sind.



**7** Und wie steht es um die Luft? Da zeigt Ihnen die Karte, dass über dem Industriegebiet im Nordosten der Stadt eine fette Miefglocke hängt.



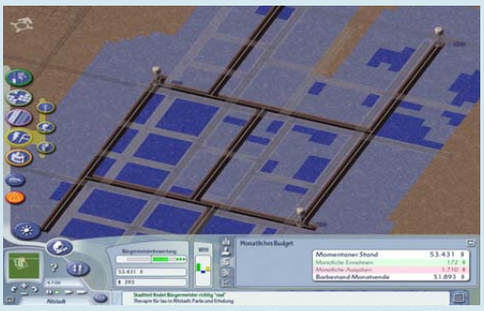

**13** Trotz aller Schwierigkeiten beginnt das Leben in Ihrer Stadt zu florieren. Es gibt zwar noch freie Gewerbeflächen, aber überall eröffnen neue Läden und Fabriken. Die Zahl der Autohändler und Raffinerien nimmt zu, denn Ihre Sims benutzen gerne einen fahrbaren Untersatz.



**17** Ihre Stadt ist beliebt. Auch wohlhabende Bewohner leben gerne hier. Sie bauen große Häuser mit Pool und prächtigem Garten.



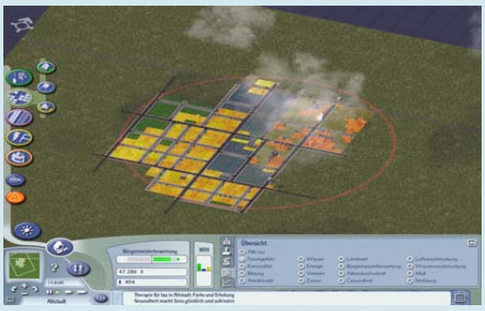
**18** Manchmal geht auch was schief, und Feuer bricht aus. Das hat Ihre Feuerwehr aber schnell im Griff.



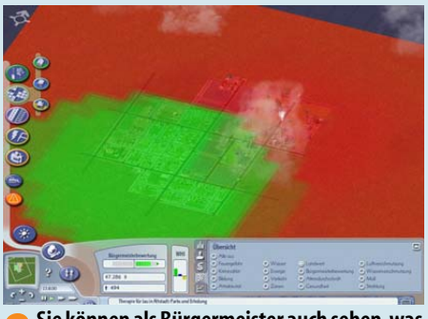
**3** Zwischendurch überprüfen Sie mal schnell die Wasserversorgung. Ohne kühles Nass fühlen sich die Sims nämlich äußerst unwohl und bleiben nicht lange.



**4** Sie bauen schnell noch einen Wasserturm, damit alle Leitungen auch genügend Druck haben. Sonst trocknet Ihre kleine Stadt am Ende noch aus.



**5** Auch den Brandschutz sollte ein kluger Bürgermeister wie Sie immer im Auge haben. Dabei helfen Ihnen Karten, auf denen die Brandgefährdung abzulesen ist.



**8** Sie können als Bürgermeister auch sehen, was der Grund und Boden Ihrer Stadt wert ist. Grün ist gut und teuer, Rot steht eher für billig.



**9** Ganz wichtig ist auch der Verkehr. Sind alle Straßen schön grün, fließt er, bei roten Stellen gibt es Stau. Dann müssen Sie ran.




**12** Da aber immer noch Ebbe im Stadtsäckel ist, stimmen Sie auch der Errichtung eines Raketentestgeländes zu. Die Starts machen Ihren Sims aber ganz schön Angst.



**10** Da Ihre Sims fast so leben wie richtige Menschen, machen sie auch Müll. Eine Müllkippe muss her, um das Problem zu lösen.



**11** Weil Sie zu wenig Geld haben, lassen Sie die Armee ein Lager errichten. Die Soldaten zahlen regelmäßig in die Stadtkasse ein.




**14** Ab und zu müssen Sie als Bürgermeister an der Steuerschraube drehen, damit die Kasse weiterhin stimmt. Aber nicht zu viel, sonst gibt es Ärger.




**15** Sie können sich Lieblingssims auswählen und diese in die Stadt einziehen lassen. Wenn es Probleme gibt, wissen die genau Bescheid, was los ist.



**16** Auch nachts sieht Ihr kleines Gemeinwesen richtig schmuck aus. Überall in den Straßen brennt Licht, alles ist ruhig.



**19** Nicht so schnell im Griff haben die Männer in Rot den Vulkanausbruch. Den können Sie auslösen, wenn sie mal zwischendurch Gott spielen wollen.



**20** Aber In der Innenstadt sieht es schon richtig gut aus. Große Bürohäuser stehen für Wohlstand und reiche Bürger, die ihre Steuern zahlen.



**21** Eine ganz schön große Stadt haben Sie da erbaut. Jetzt müssen Sie klug entscheiden, damit das Gemeinwesen sich weiter so prächtig entwickelt.

# Sim City 4 FORTSETZUNG

zu verbessern. Aber wenn mehr Bürger in der Stadt wohnen, müssen auch die Kapazitäten der öffentlichen Einrichtungen der steigenden Bevölkerungszahl angepasst werden. Das entwickelt sich schnell zum Teufelskreis, gerade wenn Sie auch noch Kredite aufnehmen, die natürlich auch monatlich abgezahlt sein wollen.

Und die Bürger haben weitere Forderungen an Sie: eine funktionierende Versorgung mit Trinkwasser, die Müllbeseitigung, Bibliotheken, ein Stadion, öffentliche Verkehrsmittel, weiterführende Schulen, Hochschulen – die Liste ließe sich lange fortsetzen. Und mit jeder Neuanschaffung wachsen die monatlich zu entrichtenden Kosten weiter an. Viele Planer werden von der ständigen Finanznot erst in die Verzweiflung und dann in zweifelhafte Gesellschaft getrieben. Stecken Sie mitten in den roten Zahlen, bietet die Armee Ihnen nämlich „großzügig“ an, Ihnen monatlich Geld zuzuschießen. Natürlich nur, wenn Sie dafür Ihre Zustimmung zur Errichtung eines Raketentestgeländes und eines Stützpunktes erteilen. Beide Einrichtungen sind Ihren Sims sprichwörtlich „so beliebt wie Fußpilz“. Schnell fangen die elektronischen Stadtbewohner an, Demonstrationen vor den Toren der Armee-Objekte zu organisieren. Die Armee bringt zwar Geld in die Kasse, aber auch jede Menge schlechte Stimmung in die Stadt.

Läuft in Ihrer Metropole irgendwann alles halbwegs rund, kündigt sich erst per schwarzer und dann per rot-blinkender Nachricht weiteres Unheil an: Ihr fast nagelneues, erst vor 50 Jahren erbautes Kraftwerk wird schwächer und droht bald den Geist aufzugeben. Eines ist klar: Das kostet wieder. Auch andere Einrichtungen sind irgendwann verschlissen und müssen teuer ersetzt werden.

In der ganzen Zeit können Sie beobachten, wie Ihre Stadt gleichmäßig wächst – wenn Sie alles richtig machen. Wer Sim City kennt, wird sich an dem stetigen Bevölkerungswachstum erfreut haben, weil es Geld in die Kassen spülte. Bei „Sim City 4“ sind die Bürger aber viel wählerischer geworden, und verlassen bei zu hohen Steuern fluchtartig Ihr mühsam errichtetes Gemeinwesen. So „zersetzendes“ Verhalten reißt natürlich wieder tiefe Löcher in die Stadtkasse.

Um Ihren Bürgern noch genauer in die Seelen zu schauen, können Sie jetzt auch eigene, mit Namen und Mini-Persönlichkeit ausgestattete Sims erzeugen und in die Stadt einziehen lassen. Diese Neu-Bürger halten Sie regelmäßig und detailliert über Stimmungen, Ereignisse und Probleme auf dem Laufenden. Und sollten Sie gar das Spiel „Die Sims“ haben, können Sie dort erschaffene Figuren in Ihre neue Stadt einziehen lassen. Das heißt: Sie müssen die „Die Sims“ installiert haben, dann sucht Sim City 4 nach diesen von Ihnen erstellten Sims und siedelt sie automatisch in der Stadt an. Dort verhalten sich diese Zuzügler genauso wie die direkt in Sim City 4 erschaffenen Bewohner – und lassen sich eingehend nach Wünschen, Problemen und Bedürfnissen befragen. So wird Ihnen, dem Bürgermeister, beispielsweise mitgeteilt, wenn in der Nachbarschaft eine Schule fehlt. Sie können bis zu fünf „eigene“ Sims in Ihrer Stadt wohnen lassen – das bringt endlich richtig viel Leben ins Spiel.

Die Planung einer Stadt ist in Sim City 4 ein ständiger Balanceakt zwischen Reichtum und Ruin. Selbst kleine Fehlentscheidungen können am Ende katastrophale Folgen haben. Und es bleiben auch bei halbwegs erfolgreichen Stadtplanern meistens bohrende Fragen: Warum brennt es immer dort, wo keine Feuerwache



Wirbelstürme machen den Sims das Leben manchmal richtig schwer.

## SPIELDETAILS




Die Menüs sind recht einfach und übersichtlich gestaltet.



Als Gott können Sie auch Meteoriten regnen lassen.



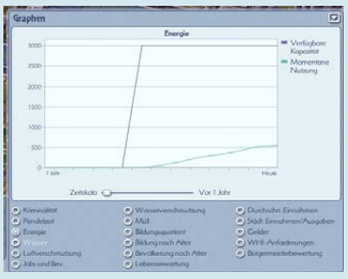

Wenn es brennt, erscheint ein aufgeregter Feuerwehrmann, der Sie warnt.



Windenergie ist ideal. Sie ist sehr sauber und kostet nicht viel.



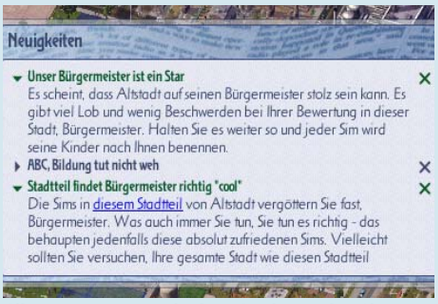
Hiermit steuern Sie als Gott die Katastrophen.




Auch langweiliger und trockener Papierkram gehört zum Bürgermeisterjob.



Leerstehende Häuser erscheinen in hässlichem Schwarz.




Gibt es etwas Neues in Ihrer Stadt, werden Sie von einer Meldung auf dem Bildschirm unterrichtet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Sim City 4 FORTSETZUNG

ist? Warum fallen Wassertürme gerade dann aus, wenn das Wasser knapp ist? Und warum werden auf freien Grundstücken partout keine Häuser gebaut?

Wer möchte, kann nicht nur in die Rolle des Bürgermeisters, sondern sogar die eines „Stadtgottes" schlüpfen. Das fängt bei der Gestaltung der Stadtlandschaft an. Da lassen sich Berge auftürmen und tiefe Schluchten ausheben – ganz, wie es Ihnen passt. Aber Vorsicht: Je komplizierter ein Gelände angelegt ist, desto schwieriger gestaltet sich meist auch die erfolgreiche Planung der Stadt.



**Auch San Francisco ist mit im Spiel.**

Fertige Städte können Sie von himmlischen Plagen wie Wirbelstürmen oder Meteorschauern heimsuchen lassen. Als Stadtgott sind Sie in der Lage, Ihr Werk völlig von der Landkarte zu tilgen.

Neben der völlig freien Neuanlage von Städten lassen sich auch Regionen mit realen Vorbildern wie Berlin, London, New York oder San Francisco nach eigenen Ideen fortentwickeln. Und wer über einen Zugang zum Internet verfügt, kann Städte mit anderen SimCity-Bürgermeistern tauschen.

## BEDIENUNG

Sie planen und bebauen Ihre komplette Stadt per Mausklicks. Die Menüs sind, auch im Vergleich zum Vorgänger-Spiel, aufgeräumt und sehr logisch. Auf viele Elemente, die etwas anzeigen, können Sie klicken und das Angezeigte beeinflussen. Klicken Sie beispielsweise auf die Berechnung der Steuereinnahmen, kommen Sie in ein Menü, in dem Sie die Steuern erhöhen oder senken können.

## URTEIL

Mit Sim City 4 ist dem Hersteller eine hochkomplexe Stadtsimulation gelungen. Die Optik ist stellenweise sehr realistisch, die Städte werden sehr groß. Der Aufbau und die Planung einer Metropole ist von einer Fülle von Faktoren abhängig. Das stellt auch versierte PC-Bürgermeister vor schwierige Aufgaben und wird eigentlich nie langweilig. Aber: Das Spiel ist absolut amerikanisch gestrickt. Wer einmal mit dem Flugzeug in den USA gelandet ist, weiß, dass Sim-Städte tatsächlich so aussehen wie US-Metropolen aus der Luft. Schachbrettartig angeordnet, viele flache Gebäude rings um die Wolkenkratzer im Stadtzentrum. Und amerikanisch ist beispielsweise auch der öffentliche Nahverkehr, denn die Sims brauchen ihn anscheinend nicht. Der einzige Bus, in den ein Sim einsteigt, ist der Schulbus. Sobald der Sim älter ist, setzt er sich hinters eigene Steuer und lässt die Haltestelle links liegen. Spieler, die ein dichtes Netz an Nahverkehrsmitteln stricken, werden vom Spiel belehrt, dass die Haltestellen nicht genutzt werden. Andere Verkehrsmittel, wie U-Bahnen, können auch gebaut werden, die Sims verlangen nicht danach.

Nervig wird Sim City 4 manchmal, wenn es dem Spieler etwas mitteilen will. Reichen die Nachrichten nicht aus, greift das Spiel auch zu drastischeren Mitteln. Haben Sie beispielsweise in einem Stadtteil keine Feuerwache, brennt es dort plötzlich alle paar Minuten. Mit Realismus hat das leider nichts mehr zu tun, denn natürlich wird die Brandgefahr nicht allein deshalb größer, weil es keine Feuerwachen gibt. Bauen Sie schnell eine, hören die Zündeleien an Ihren Häusern auf.

In anderen Dimensionen haben die Programmierer offensichtlich auch in Sachen Hardware gedacht. Bei größeren Städten geraten selbst nagelneue und sehr leistungsfähige Computer so ins Stottern, dass ein halbwegs flüssiges Spielen nur noch bei stark herunter gesetzten Grafik-Details möglich ist. Wie die Mindestanforderung „P3/500-Megahertz-**Prozessor**" S.164 den Weg auf die Spiele-Packung gefunden hat, ist der Redaktion ein Rätsel. Damit lassen sich höchstens Dörfer bauen, aber dann müsste es ja „Sim Kuhkaff" heißen. Fazit: Wer über leistungsfähige Hardware und Geduld verfügt, kann sich mit einem faszinierenden, optisch hochklassigen Spiel vergnügen. Das treibt einen schon mal in die Verzweiflung, aber ebenso schnell wieder an den PC, um es noch einmal zu versuchen. Das Spiel ist einfach „gut".

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Sim City 4

**Hersteller: Electronic Arts**

**Info:** Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,123 €/Min.)
**Version:** 1.0.233.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Auch für Bürgermeister ist aller Anfang schwer. | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Immer neue Städte bauen – das macht fast ewig lange Spaß. | 1,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Von winzig bis riesig, aber immer perfekt. | 1,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Hier läuft alles (fast) wie im richtigen Leben. | 2,00 |
| Musik | 2% | Abwechslungsreich und passend zum Spiel. | 1,50 |
| Geräusche | 3% | Realistisches Verkehrsgewühl und Stimmengewirr, Polizeisirene klingt wie im Fernsehkrimi. | 1,50 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Nicht nötig. | 1,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Oft witzig, meist intelligent, immer lesenswert. | 1,50 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit der Maus meistern Sie alle Probleme Ihrer Metropole. | 1,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Sie kennen jede Ecke, jedes Haus Ihrer Stadt: Faszination pur – leider mit Ruckel-Horror. | 1,50 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **1,60** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907-76633 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.simcity.ea.com) | 5,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **5,33** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | akzeptabel | 3,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (1036 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 131,8398 Megabyte | 5,49 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **3,83** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | akzeptabel | **3,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** | 23 bestanden, 2 nicht bestanden[1] | **1,40** |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | | **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[2] | 6,00 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar[2] | 6,00 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar[2] | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar[2] | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar[2] | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelt | nicht möglich[2] | 4,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% | ruckelt | nicht möglich[2] | 4,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich[2] | 5,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelt | nicht möglich[2] | 4,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% | ruckelt | nicht möglich[2] | 4,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelt | nicht möglich[2] | 4,50 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | | **5,40** |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelt | nicht möglich[2] | **4,50** |

| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | |
|---|---|---|---|
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | 1,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| Einstellmöglichkeiten insgesamt | **7%** | | **3,14** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | sechs Regionen, unendlich viele Städte, Gott-Modus | 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 2 | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **1,22** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,38** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← 2,38 |
| **PREIS/LEISTUNG** | ausreichend |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 49,99 € |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | 45,89 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266) |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,38 x 49,99 = 118,98 = ausreichend |

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Turtle B Montego A 3D, Genius Sound Maker 64: Funktion nur nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung. [2] 32-Bit-Farbtiefe lässt sich zwar einstellen, funktioniert jedoch nicht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF




**1** Zu Beginn des Spiels erstellen Sie Ihre Sim-Figur. Aussehen und Kleidung lassen sich weitgehend Ihren Wünschen anpassen.



**2** Zu Hause warten technische Ärgernisse: Der Fernseher muss repariert werden. Ihr Sim versucht es und verbrennt sich sogleich die Finger.




**3** Da müssen Sie sich wohl erstmal mit der entsprechenden Fachliteratur auseinandersetzen: Auf Kommando beginnt Ihr Sim ein Buch zu lesen. Wenn sich der kleine Balken neben seinem Kopf (Kreis) vollständig gefüllt hat, hat er gelernt, einen Fernseher oder Computer zu reparieren.



**4** So gerüstet, nimmt Ihr Sim eine fachmännische Instandsetzung vor. Die Mutter kümmert sich derweil um das Wohl der Zierfische.



**5** Nach der TV-Reparatur wird erst einmal abgetanzt. So steigt der Spaß-Wert des vom Basteln gestressten Sims in beachtliche Höhen.



**6** Das riecht angebrannt! Dabei wollte Ihr Sim nur das Abendessen vorbereiten. Nun muss die Feuerwehr den brennenden Herd löschen.



**7** Mama erholt sich mit einem Kaffee von dem Schock. Und Ihr Bildschirm-Ich muss das Chaos allein aufräumen. Als Nächstes: kochen lernen!



# Die Si

**Simulation für Playstation 2 | Spielen Sie durch, was bisher nur am PC möglich war: das Leben Ihres „zweiten Ichs“**

## INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 138.

## INHALT

Wenn du dein Leben noch einmal leben könntest – was würdest du anders machen? Und wo deine Brillen kaufen? Diese Fragen kann sich nun jeder Playstation-2-Spieler beantworten, indem er sein eigenes Leben einfach nachspielt.

In „Die Sims“ erstellen Sie zunächst ein Abbild von sich oder einer anderen Person. Bestimmen Sie Aussehen, Haar- und Augenfarbe, und starten Sie Ihr elektronisches „Leben“. Anfangs wohnen Sie mit Ihrer Mutter in einem kleinen Haus am Stadtrand. Das hält ja kaum ein Mensch auf die Dauer aus. Deswegen sollten Sie sich Ziele setzen. Das übernimmt allerdings in jeder Spielstufe das Programm für Sie. Also: Suchen Sie sich einen Job, und werden Sie flügge. Leichter gesagt als getan. Ständig sollen Sie sich um den Haushalt kümmern, da Ihre Mutter sich strikt weigert, auch nur einen Finger zu rühren. Sie sitzt den ganzen Tag vorm Fernseher oder liest Zeitung.

Wenigstens haben Sie noch die Möglichkeit, sich Geld von ihr zu leihen, und so stehen Sie schon bald auf eigenen Füßen. In der Nachbarschaft ist ein Haus frei geworden. Allerdings hatte der Vormieter wohl ein Problem mit der Sauberkeit: Um den ganzen Müll loszuwerden und das Leben in dieser Umgebung für Ihr Spiel-Abbild erträglich zu machen, müssen Sie erst mal viel Zeit mit dem Ordnen des Haushalts verbringen. Auch etliche elektronische Geräte im neuen Zuhause, wie Fernseher, PC und Kaffeemaschine, haben schon bessere Zeiten gesehen. Da hilft nur eine Reparatur. Doch auf die Schnelle wird das nichts. Erst mal müssen Sie sich durch das Lesen einiger schlauer Bücher auf den technischen Stand bringen – dann klappt's auch mit der Instandsetzung.

Sie müssen Ihre Spielfigur immer im Blick haben – und acht Verhaltensmerkmale oder Eigenschaften ständig überwachen. Krümmt sich der Typ zum Beispiel und drückt die Hände in die Leistengegend, dann ist der Wert „Harndrang“ auf Hochdruck gestiegen. Da hilft dann nur der schnelle Gang aufs stille Örtchen – und vergessen Sie bitte nicht zu ziehen. Begrüßt die Spielfigur einen neuen Tag mit lauten Flüchen, dann sollten Sie dem „Spaß-Wert“ Beachtung schenken. Lassen Sie den Miesepeter einfach eine heiße Sohle aufs Parkett legen, oder schalten Sie den Fernseher ein – das hebt die Stimmung. Schon nach kurzer Zeit herrscht wieder Glückseligkeit in den eigenen vier Wänden.

Auch die sozialen Kontakte Ihres „Bildschirm-Ichs“ spielen eine wichtige Rolle: Nur mit genügend Freunden können Sie eine Party oder eine intellektuelle Diskussionsrunde starten. Beides ist für den Wert „Soziales Leben“ unabdingbar. Haben Sie Ihre Wohnungseinrichtung satt oder eben einfach Lust auf ein paar neue Möbel, so können Sie bequem von zu Hause aus neu-

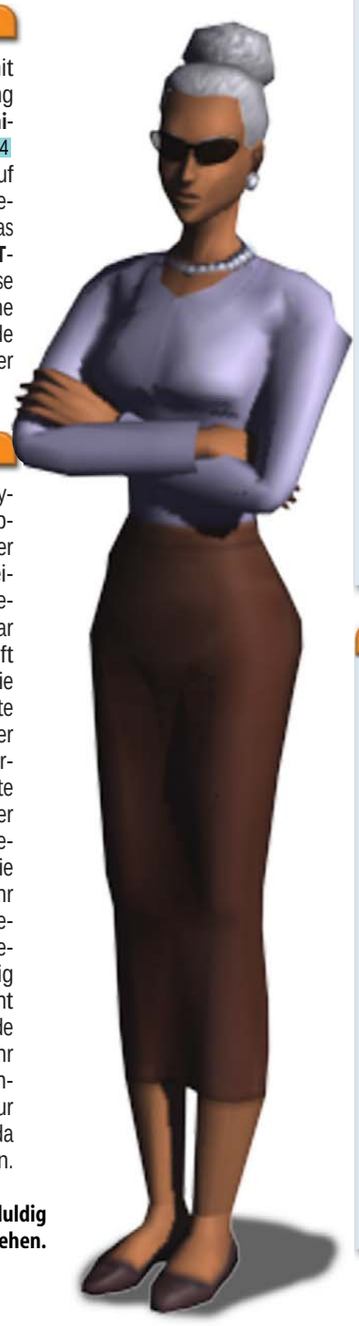


es Inventar kaufen: Mehr als 200 verschiedene Einrichtungsgegenstände und Accessoirs stehen zur Wahl. Das Geld dafür will allerdings hart erarbeitet werden – denn auch im elektronischen Leben bekommen Sie nichts geschenkt.

Trotzdem sind die Sims auch auf der Playstation 2 für Lacher gut und sorgen besonders mit ihren detailreichen Bewegungen und übertriebenen Gefühlsausbrüchen für lustige Stunden vor dem Fernseher. Die Sims führen also ein „gutes" Leben.

## BEDIENUNG

Sie steuern Ihre Spielfigur mit Hilfe einer gelben Markierung über den Bildschirm. Per **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 bewegen Sie die Markierung auf einen Menschen. Per **X**-Taste bewegen Sie den dann dazu, etwas zu tun. Drücken Sie die **START**-Taste, so bekommen Sie diverse Informationen, etwa solche über demnächst anstehende Aufgaben oder den Stand Ihrer Haushaltskasse.



## URTEIL

Endlich können auch Playstation-2-Spieler den unglaublichen Erfolg der „Sims", der weltweit meist verkauften Reihe von PC-Spiele, nachvollziehen. Und sie haben es sogar noch besser: Wo am PC oft Planlosigkeit regiert, sind die Konsolen-Sims immer an feste Ziele gebunden, die der Spieler erreichen muss. Schon nach kurzer Zeit entwickelt das zweite Ich ein wahres Eigenleben, aber Sie müssen hier und da korrigierend eingreifen. Leider sind die Möglichkeiten der Akteure sehr begrenzt, was den Eindruck dieser virtuellen (künstlichen) Lebensgemeinschaft ein wenig trübt. Darüber hinaus wird nicht immer klar, was Ihr Sim gerade für Bedürfnisse hat. Die sehr kleinen Symbole in der Sprechblase übem Kopf sind oft nur mit Mühe zu erkennen – da hilft meist nur Herumprobieren.

**Mama Sim wartet schon ungeduldig darauf, dass Sie eigene Wege gehen.**

GETESTET MIT **Playstation 2**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Die Sims

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

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Wegen vieler Möglichkeiten verwirrend. | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Bis Sie Ihr Bildschirm-Leben im Griff haben, vergehen viele Wochen. | 2,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Etwas altbacken, aber glaubwürdig. | 2,50 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Hölzern, aber sehr detailliert. | 2,00 |
| Musik | 2% | Läuft, wenn Sie die Sim-Anlage aufdrehen. | 2,00 |
| Geräusche | 3% | Jede noch so kleine Handlung der Spielfigur wird von Geräuschen untermalt. | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Kauderwelsch mit Texteinblendungen. | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Alles wird in Textfeldern erläutert. | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit wenigen Kommandos haben Sie die Sims per Spieletastatur gut im Griff. | 2,00 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Sie können ein ganzes Leben in dieser elektronischen Welt nachspielen. Die Sims sind einfach Kult. | 2,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **2,14** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907-76633 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.electronicarts.de) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **5,66** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **1,00** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | etwas knapp | **4,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **11,8%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **11,8%** | 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% | 240 Einrichtungsgegenstände, 45 Aufgaben | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | zwei/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **2,11** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,07** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut | 2,07 |
| **PREIS/LEISTUNG** | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | **59,90 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | **kein günstigeres Angebot gefunden** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,07 x 59,90 = 123,99 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS



**Hier ist Liebe im Spiel: Ihr Sim knüpft zarte Bande.**



**Versteck-Spiel: Das stille Örtchen bleibt (halbwegs) diskret.**



**Schön-Färberei: Der Schminktisch ist ein wichtiges Möbel.**



**Der Mond ist aufgegangen: Dieses Symbol steht für Nacht.**

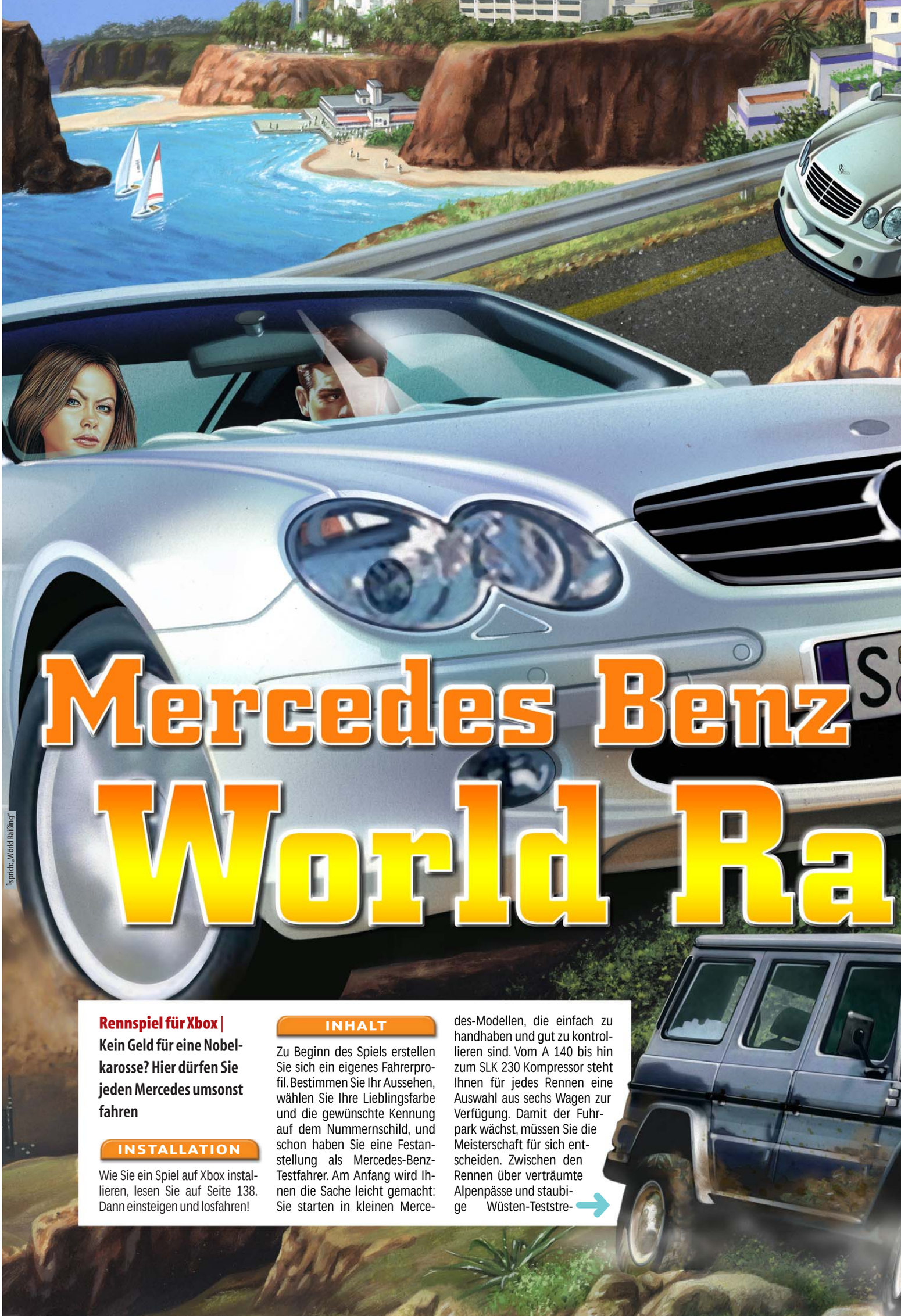
## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**✕: Aktion, zum Beispiel Sprechen**
**■: Budget anzeigen**
**●: Wände ausblenden**
**▲: Aktion abbrechen**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Mercedes Benz World Ra

**Rennspiel für Xbox |**
**Kein Geld für eine Nobelkarosse? Hier dürfen Sie jeden Mercedes umsonst fahren**

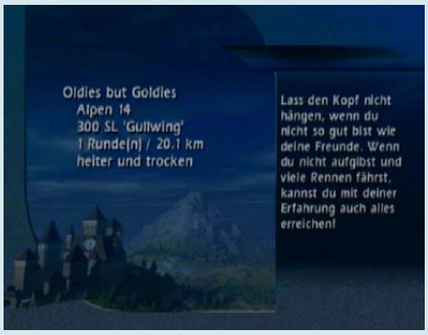
## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Xbox installieren, lesen Sie auf Seite 138. Dann einsteigen und losfahren!

## INHALT

Zu Beginn des Spiels erstellen Sie sich ein eigenes Fahrerprofil. Bestimmen Sie Ihr Aussehen, wählen Sie Ihre Lieblingsfarbe und die gewünschte Kennung auf dem Nummernschild, und schon haben Sie eine Festanstellung als Mercedes-Benz-Testfahrer. Am Anfang wird Ihnen die Sache leicht gemacht: Sie starten in kleinen Mercedes-Modellen, die einfach zu handhaben und gut zu kontrollieren sind. Vom A 140 bis hin zum SLK 230 Kompressor steht Ihnen für jedes Rennen eine Auswahl aus sechs Wagen zur Verfügung. Damit der Fuhrpark wächst, müssen Sie die Meisterschaft für sich entscheiden. Zwischen den Rennen über verträumte Alpenpässe und staubige Wüsten-Teststre-

## SPIELVERLAUF




**1** Zu Beginn des Spiels steht ein Oldtimer-Rennen auf dem Plan. Sie müssen mindestens Dritter werden, um das Rennen abzuschließen.




**2** Schon finden Sie sich am Start einer langen, idyllischen Alpenstrecke. Sie sind mit einer echten Rarität unterwegs: Dem 300 SL „Gullwing".




**3** So schön kann eine Rennstrecke aussehen. Sie haben zwar keinen Anschluss an die Führungsriege mehr, aber dieser Ausblick entschädigt Sie für jeden Abflug. Sie können jedes Rennen von Neuem starten. Schenken Sie dem Sieg beim nächsten Anlauf einfach etwas mehr Beachtung.




**4** Das sieht schon besser aus: Auf einer Schotterpassage überholen Sie den technisch unterlegenen 280 SL „Pagode" mit mäßigem Tempo.




**5** Nach erfolgreichem Abschluss des Rennens dürfen Sie den Prototypen des A 190 Twin testen. Die 250 PS machen dem Kleinen Beine.




**6** Auch die Bergwacht braucht neues Material. Überzeugen Sie sie von der Geländetauglichkeit des ML 55 AMG. Das wird nicht sehr schwer.




**7** Manchmal haben Sie mit der Innenperspektive einfach die bessere Übersicht. So gewinnen Sie hoffentlich auch dieses holprige Bergrennen.

# Mercedes Benz World Racing

**FORTSETZUNG**

cken haben Sie sich immer wieder in einzelnen Fahrprüfungen zu beweisen: Überzeugen Sie die Bergwacht von der Geländetauglichkeit des G-Modells, oder zeigen Sie einem aufgeblasenen Millionärssohn, dass der A 190 Twin mit 250 PS ein würdiger Gegner für seinen CLK 55 AMG ist. Wenn Sie diese Herausforderungen meistern, stehen Ihnen neue Strecken und Fahrzeuge für den weiteren Spielverlauf zur Verfügung. Doch das allein langt noch nicht zum Sieg: Um Fahrer Nummer 1 im Mercedes-Rennstall zu werden, reicht es nicht, die Rennen einfach nur mit Vollgas zu gewinnen. Auch die Fahrweise spielt eine wichtige Rolle für die Punkteverteilung am Ende jeder Fahrt: Hier werden Geschicklichkeit, Fahrdisziplin und Fairness bewertet. Sie müssen im Rennen also darauf achten, Ihre Konkurrenz nicht zu rammen oder gar eine unerlaubte Abkürzung zu nehmen - denn das wird mit herbem Punktabzug bestraft.

## BEDIENUNG

Mit dem Mini-Steuerknüppel steuern Sie Ihr Fahrzeug bequem durch jede Kurve. Per **R**-Taste geben Sie stufenlos Gas, und per **L**-Taste wird gebremst. Ein Druck auf die schwarze Taste zeigt Ihnen das Verfolgerfeld. Kommen Sie mal vom rechten Weg ab, oder liegt die Kiste auf dem Dach, bringen Sie sich mit einem Druck auf die weiße Taste auf die Strecke zurück.

## URTEIL

Eines ist auf jeden Fall sicher: Noch nie konnte ein Rennspiel mit schönerer Landschafts-Darstellung glänzen. Weitläufige Areale mit vielen bewegten Details, etwa im Sonnenlicht schimmernden Bergseen, lassen jedes Rennen zur Ausflugsfahrt werden. Auch die Fahrzeugmodelle gleichen bis aufs kleinste Detail den realen Vorbildern. Lediglich die – selbst bei schmutzigsten Matschrennen - blitzblank gewienerten Karosserien wirken manchmal etwas zu sauber. Leider wird die gute Grafik mit leichten Bild-Rucklern erkauft, die das Spielvergnügen trüben, sobald mehr als vier Fahrzeuge nahe beieinander fahren. Dies stört jedoch nur selten den gut vermittelten Geschwindigkeitseindruck. Die Intelligenz der Computer-Gegner verdient allerdings keine Lobeshymnen: Wie an einer Perlenkette aufgezogen, ziehen die anderen Fahrer ihre Bahnen hübsch hintereinander. Sie machen keinen Fehler und lassen sich auch durch heftige Rammattacken nicht von der Strecke drängen. Sehr schade, da sich der Spieler so nicht wie in einem echten Fahrerfeld fühlt. Dennoch: Nicht nur für Mercedes-Fans aufgrund der einmaligen Fahrzeugauswahl ein „gutes" Spiel.



**Sogar die Innenräume der verschiedenen Mercedes-Benz-Modelle wurden bis ins Detail nachgebildet. Nehmen Sie Platz!**

GETESTET MIT **Xbox**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Mercedes Benz World Racing

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

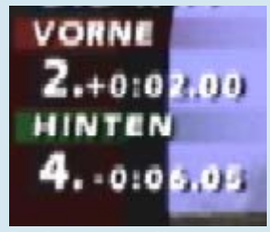
**Hersteller:** TDK Mediactive
**Info:** Tel. 01805/83542637 (0,12 €/Min.)
Fax 02102/487600 (0,123 €/Min.)

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Etwas zäh, aber gute Trainingsmöglichkeit. | 2,50 |
| Langzeitspaß | 5% | 48 Missionen auf insgesamt 117 Strecken halten Sie lange bei Laune. | 1,50 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Grandiose Landschaften, tolle Automodelle. | 1,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Gute Fahr- und Unfallphysik. | 2,00 |
| Musik | 2% | Techno und Rock heizen Ihnen ein. | 3,00 |
| Geräusche | 3% | Das Motorengeräusch der verschiedenen Modelle wurde vom Original aufgenommen. | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Kommentare sind hier nicht nötig. | 1,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Alles wird per Textfeld erklärt. | 1,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit der Spieletastatur haben Sie die Fahrzeuge sehr gut im Griff. | 1,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Schon bald fühlen Sie sich wie ein echter Mercedes-Benz-Testfahrer. | 2,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **1,78** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 00352-50501435 (0,12 €/Min.) | 1,98 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.tdk-mediactive.com) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **3,32** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **1,00** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | akzeptabel | **3,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **11,8%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **11,8%** | Vollbild | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | |
| Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | 1,00 |
| Einstellmöglichkeiten insgesamt | **7%** | | **1,71** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 109 Originalwagen und Prototypen | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital) | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | vier/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **2,00** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,64** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut 1,64 |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 59,90 € |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | kein günstigeres Angebot gefunden |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 1,64 x 59,90 = 98,24 = ausreichend |

*ermittelt bei über 120 Händlern

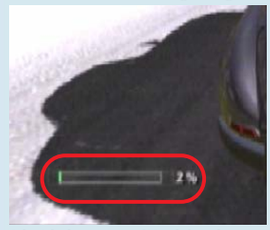
## SPIELDETAILS



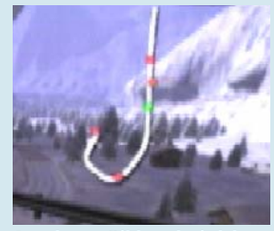

**Der Abstand zum Vorder- und Hintermann wird angezeigt.**




**Zu jedem Fahrzeug können Sie technische Details aufrufen.**




**Die Linie unten (Kreis) zeigt Ihre Fahrfehler auf.**



**Am oberen Bildrand wird der Streckenverlauf abgebildet.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**L1 :** Bremsen
**R1 :** Gas geben
**Schwarze Taste:** Blick nach hinten
**Y-Taste:** Perspektive ändern

Hier stand im Heft eine Anzeige.




**Actionspiel für Playstation 2 | Greifen Sie zum Feuerlöscher, und machen Sie die Drachen nass**

## INSTALLATION

Wie Sie – ohne sich die Finger zu verbrennen – die Feuer spuckenden Drachen auf der Playstation 2 versammeln, lesen Sie auf Seite 139.

## INHALT

Es riecht nach verbranntem Holz. Flammen, so weit das Auge reicht. Im Jahre 2084 ist die von Feuer speienden Drachen verbrannte Welt für Menschen ein unwirtlicher Ort geworden. In „Die Herrschaft des Feuers“ kämpfen die letzten Menschen in wenigen verbliebenen Grünoasen um ihr nacktes Überleben. Ständig werden sie dabei von den Attacken der Drachen bedroht, die flambierte Gegner ganz oben auf dem Speiseplan haben. So muss der Spieler Welt und Menschheit vor der Drachenbrut schützen. Im Verlauf des Spiels tauchen viele Elemente des gleichnamigen Kinofilms auf. Doch es wurde auch versucht, fürs Spiel eigenständige Abschnitte und Geschehnisse zu entwickeln. So darf sich der Spieler nicht nur in die „guten“ Menschen versetzen, er kann später auch als Feuer spuckender Drache auf Menschenjagd gehen.

Ein kurzer Vorspann erzählt die Hintergrund-Geschichte mit Original-Filmszenen. Dann beginnt das Abenteuer. Der Spieler nimmt in einem mit einer Bordkanone bewaffneten Jeep Platz und muss im Grundtraining Fahr- und Schießkünste beweisen.

Als Fahrzeuge stehen den Menschen auch Panzer, Löschfahrzeug und Buggy zur Verfügung. Sie können nach und nach genutzt werden, haben verschiedene Fahreigenschaften und sind unterschiedlich bewaffnet.

Zuerst gibt's einen Auftrag, der noch während des Einsatzes durch zusätzliche Aufgaben ergänzt wird. Schickt man Sie anfangs nur aus der Basis, um ein paar Drachen abzufangen, müssen Sie an- 

## SPIELVERLAUF



**1** Bevor Sie gegen die Drachen kämpfen, erfahren Sie im Vorspann mit Origiginalausschnitten aus dem Film die Hintergrund-Geschichte.




**2** Bevor Sie es mit den Drachen aufnehmen können, müssen Sie Ihrem Ausbilder erst mal zeigen, dass Sie Ihr Fahrzeug beherrschen.



**3** Folgen Sie in Ihrer Heimatbasis einfach den Anweisungen Ihres Ausbilders und folgen Sie ihm anschließend zum Schießtraining. Zuerst müssen Sie zeigen, dass Sie mit Ihrer Bordkanone umgehen können und die herum schwebenden Luftschiffe abschießen.



**4** In Ihrem ersten Auftrag müssen Sie ein paar Kameraden außerhalb der Basis vor angreifenden Drachen beschützen.



**5** Auf Ihrem Radar (roter Kreis) können Sie die Drachen bereits erkennen, bevor Sie von der anderen Flußseite auf Sie zu stürmen.




**6** Kurze Filme im Spiel informieren Sie über aktuelle Ereignisse, wie dem folgenden Angriff der fliegenden Drachen auf Ihre Heimatbasis.



**7** Mitten im Kampfgetümmel geht es hektisch zu. Versuchen Sie trotzdem den Überblick zu behalten und holen Sie die Drachen vom Himmel.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Die Herrschaft des Feuers

FORTSETZUNG



Schlimmer als Mundgeruch ist nur der Atem der Drachen .

schließend Brände löschen, Fahrzeuge zur Basis eskortieren und diese schließlich gegen einen Großangriff verteidigen.

Hat der Spieler die ersten Aufgaben der Menschen überstanden, kann er sich entscheiden: entweder weitermachen als Mensch oder als Drache. Und ein fliegender Drache etwa garantiert heiße Szenen; denn er ist hinter seinen Gegnern mit Napalm-Atem und Feuerbällen her.

## BEDIENUNG

Der Spieler steuert die ganze Zeit Fahrzeuge wie Drachen aus der Verfolger-Perspektive. Ihm stehen dafür zwei verschiedene Tastatur-Einstellungen zur Verfügung. Leider lässt sich das Gamepad aber nicht individuell belegen. Grundsätzlich hat man mit der Steuerung die Fahrzeuge der Menschen ganz gut im Griff, auch wenn permanent die Kameraperspektive neu auszurichten ist. Dadurch verliert man in hektischen Situationen schnell mal den Überblick, was brandgefährlich sein kann.

## URTEIL

Feuer ist nicht gleich Feuer. Grafisch gehört das Spiel sicherlich zum gehobenen Durchschnitt. Besonders die realistische Ausbreitung der Flammen ist nicht nur faszinierend anzusehen, sondern hat auch direkten Einfluss auf das Spielgeschehen. Unrealistisch wirken dagegen einige Elemente, wie Bäume oder große Steine, die in der Landschaft einfach durchfahren werden können. Leider ist das Spielgeschehen nicht sehr abwechslungsreich, da Sie trotz unterschiedlicher Aufgabenstellungen meist nur in der Gegend herumfahren und ballern, was das Zeug hält.

Da reißt auch die nette Idee mit der Steuerung der Drachen das Spiel nicht aus seinem eintönigen Ablauf. Denn auch als Drache gibt es keine spielerischen Neuerungen, nur dass Sie jetzt Ihre Attacken aus der Luft auf die Menschen starten müssen. Die Herrschaft des Feuers ist solide Action mit wenigen Höhepunkten, insgesamt nur „befriedigend“.

GETESTET MIT

**Playstation 2**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Die Herrschaft des Feuers

| | |
|---|---|
| Altersempfehlung | ab 16 Jahren |
| Geeignet für | Anfänger |
| Auch für | Gamecube |
| | Xbox |
| | Gameboy Advance |

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Nach dem Grundtraining geht's sofort los. | 2,50 |
| Langzeitspaß | 5% | Trotz Einsätzen als Mensch und Drache mangelt es auf Dauer an Abwechslung. | 4,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Eine verbrannte Welt passend zur Story. | 2,50 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Jeeps schlittern und Feuer lodert realistisch. | 2,00 |
| Musik | 2% | Orchestraler Sound ohne Abwechslung. | 3,00 |
| Geräusche | 3% | Das Stakkato Ihrer Bordkanone sorgt für die passende Untermalung. | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Profisprecher sind etwas wortkarg. | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Kaum Text, dafür um so mehr Geschosse. | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Nur zwei verschiedene Einstellungen und eine unglückliche Spielkamera. | 4,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Feuerdrachen, verbrannte Erde und Menschen die um ihr Überleben kämpfen sorgen für eine spannende Geschichte. | 2,50 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **2,95** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01908-24694 (1,86 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.konami-europe.com) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **5,66** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **2,26** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | etwas knapp | **3,50** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **11,8%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **11,8%** | Vollbild | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | |
| Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| Einstellmöglichkeiten insgesamt | **7%** | | **3,86** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | Menschen und Drachen-Einsätze | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **2,22** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,54** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | befriedigend | 2,54 |
| **PREIS/LEISTUNG** | ungenügend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 59,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | 54,49 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,54 x 59,95 = 152,27 = ungenügend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

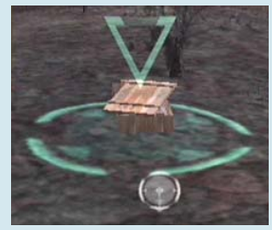
## SPIELDETAILS




Ihr erstes von insgesamt vier Fahrzeugen im Spiel ist der wendige Jeep. Bewaffnet mit Bordkanone und Raketen ist er gut für die Drachenjagd.




Auf der Karte finden Sie Infos über Gegner und Ihr Fahrzeug.



Die Munitionskisten füllen Ihre Bordkanone wieder auf.



Ihren Raketenvorrat füllen Sie bei diesen Kisten wieder auf.



Der Rucksack mit dem roten Kreuz heilt Ihre Verletzungen.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**✕: Gas geben**
**■: Bremsen**
**R1: Minigeschütz abfeuern**
**L1: Hauptwaffe abfeuern**
**R2: Ansicht wechseln**
**L2: Zweitwaffe abfeuern**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Unreal The Awakening[1]

1 spricht: „Anri-el 2 – Si Äwäikening“

**Actionspiel für PC | Als Sheriff am Allerwertesten des bekannten Universums kämpfen Sie jeden Tag gegen das Lumpenpack der Galaxis – und um Ihr eigenes Leben**

Spieletricks siehe Seite 104

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie im „Ratgeber“ auf Seite 138.

## INHALT

Ihr Name ist Dalton. John Dalton. Was sich anhört wie ein Westernheld. Ist auch einer – nur eben in ferner Zukunft. Einst stolzer Marinesoldat, sind Sie, wegen zu Beginn des Spiels noch nicht bekannter Verfehlungen, aus dem Militärdienst entlassen worden und fristen nun Ihr Dasein als Marshal im Grenzgebiet des Alls. Eigentlich soll Ihr Quadrant ein ruhiges Plätzchen sein, weswegen Ihr Chef Ihnen auch einen außerirdischen Austauschoffizier als Pilot aufs Auge drückt – denn dem Alien soll natürlich nichts passieren. Doch schon bald erreicht Sie ein Notruf vom Dschungelplaneten Sanctuary: Die dort angesiedelte Forschungsstation wurde überfallen und bittet um Hilfe. Ihre Erste Offizierin Aida gibt Ihnen noch einige Tipps zur anstehenden Aufgabe, Bordingenieur Isaak hat ein paar Waffen für Sie, und dann geht's um die Wurst. Allein fliegen Sie zur Oberfläche, um nach dem Rechten zu sehen. Schon bald merken Sie: Der Sheriff-Job ist ein einsamer und bleihaltiger Beruf. Denn schnell werden Sie von monströsen Außerirdischen attackiert, die erst schießen – und dann Fragen stellen. Die Brüder scheinen auf der Jagd nach einem uralten Gegenstand zu sein, der von einer bislang unbekannten Alien-Rasse hergestellt wurde und möglicherweise über unglaubliche Fähigkeiten verfügt. Momentan befindet sich das gute Stück in den Händen des letzten Überlebenden der Station – ein Wettlauf zwischen Ihnen und dem Gegner beginnt. Wer erreicht den Mann zuerst?

Sie gelangen in den Besitz des Gegenstandes und geraten dadurch in eine wilde Jagd auf zehn verschiedenen Welten, um weitere Gegenstände der geheimnisvollen Aliens zu finden. Ihre Konkurrenten sind sowohl bekannte und für Ärger berüchtigte fremde Völker, als auch angeworbene Söldner von habgierigen Konzernen der Menschen. Eines haben die aber gemeinsam: Alle wollen Sie tot sehen. Und Ihre einzigen zuverlässigen Freunde im Einsatz sind

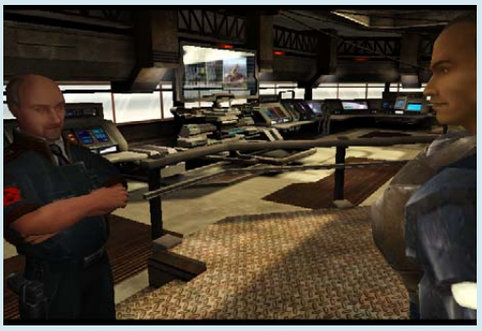

2

# Unreal 2 FORTSETZUNG

## SPIELVERLAUF



**1** Ein ruhiger Tag in der Zentrale der terranischen Polizeikräfte. Bei Ihrem heutigen Besuch sollen Sie erfahren, ob Sie wieder beim Militär anheuern dürfen.



**2** Leider hat Ihr Vorgesetzter keine guten Nachrichten: Ihr Antrag wurde abgelehnt – und einen fremden Offizier kriegen Sie auch noch an Bord.



**3** Kaum sind Sie zurück auf Ihrem Schiff, meldet Ihre rechte Hand Aida einen Notruf. Ein Forschungslabor wurde überfallen – und Sie als Einziger in Reichweite.



**7** Die fiesen Aliens schießen aus ihren Schocklanzen Energiestöße auf Sie ab. Als geübter Kämpfer kommen Sie mit solchen Angriffen aber mühelos zurecht.



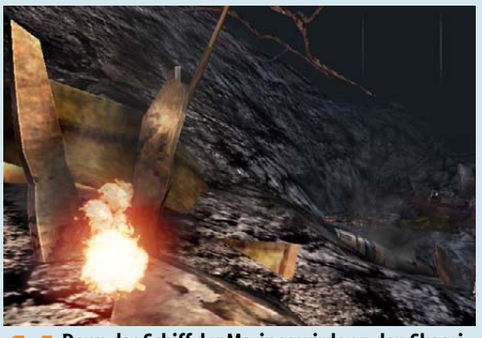
**8** Der letzte Überlebende der Station hat einen außerirdischen, rätselhaften Gegenstand bei sich – die Ursache des Überfalls. Sie können den Mann nicht retten.



**9** Aber wenigstens seine Mörder kriegen ihr Fett weg. Im Innern der Anlage treffen Sie auf die bösen Skaarj, die immer für reichlich Ärger gut sind.



**13** Kurze Zeit später tauchen drei Marines in dem von Grünpflanzen durchzogenen Felsgebiet auf, die den Gegenstand in Verwahrung nehmen und an einen sicheren Ort bringen sollen. Und Sie sind eigentlich auch ganz froh, das brisante Ding wieder los zu sein und auf Ihr Schiff zurückkehren zu können. Doch die Freude ist verfrüht.



**14** Denn das Schiff der Marines wird von den Skaarj abgeschossen, die den Gegenstand unbedingt in ihren Besitz bringen wollen. Wieder müssen Sie helfen.

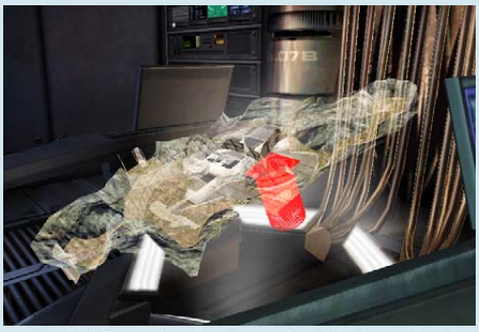


**17** Noch bevor Sie die Anlage überhaupt betreten können, greift ein gigantisches Tier Sie an. Wonach wurde hier denn bloß geforscht? Und woran?

Ihre Waffen – wenn Ihnen die Munition nicht ausgeht …

Actionspiele, die Sie aus der Ich-Perspektive erleben und in denen viel geschossen wird (Fachbegriff: „Egoshooter"), konkurrieren normalerweise weniger in Sachen Handlung, die sich auf verschiedene Aufträge mit unterschiedlichen Waffen beschränkt, sondern bei der möglichst realistischen Grafik. Und hier zieht „Unreal 2 – The Awakening" an allen bislang veröffentlichten Spielen dieses Typs vorbei – wenn Sie über einen entsprechend leistungsfähigen Computer verfügen. Die Atmosphäre, durch tolle Bilder und gute Toneffekte aufgebaut, gehört zum Besten, was momentan zu bekommen ist: Scheinbar verlassene Weltraumstationen, von gigantischen Organismen bewohnte Planeten, karge Felsklumpen und üppig bewachsene Landschaften – hier fehlt nichts, was es im Weltall so oder ähnlich geben könnte. Und auch Ihre Gegner, waffenstrotzende Söldner oder Muskelberge von fremden Welten, lassen in Sachen Glaubwürdigkeit und dem damit verbundenen flauen Gefühl in der Magengegend nichts zu wünschen übrig. Erstklassig gemachte kurze Filme, die nach erledigten Aufträgen die Handlung vorantreiben, tun ein Übriges, um der Grafik des Spiels Bestnoten zu verpassen.

Unreal 2 kann darüber hinaus aber auch mit wirklich interessanten Aufträgen aufwarten. Zu Beginn, wenn Sie durch lange,



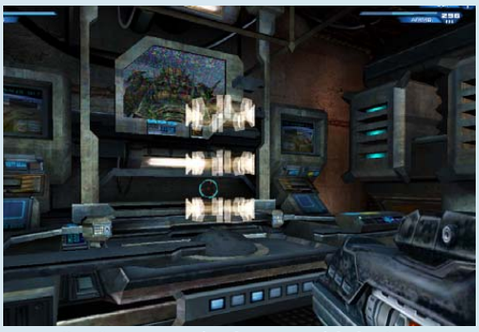
**4** Im dreidimensionalen Foto zeigt Aida Ihnen das Einsatzgebiet und erklärt Ihnen, wo Sie welche Einrichtung in dem riesigen Komplex finden können.



**5** Schon bei der Landung auf Sanctuary werden Sie beschossen, und Ihnen ist klar: Das wird leider kein gemütlicher Ausflug, sondern harte Arbeit.



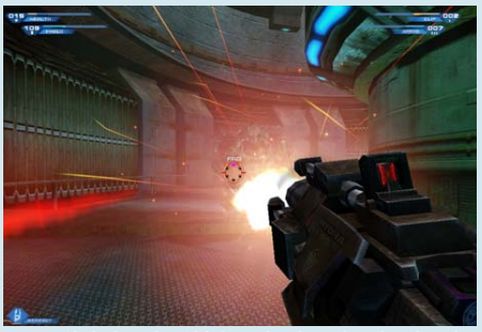
**6** Wirklich ein leerer, ruhiger Gang? Sie haben da so Ihre Zweifel, und die werden kurze Zeit später leider bestätigt: Die ganze Basis ist von Gegnern besetzt.



**10** Der Computer zeigt Ihnen, wo sich der Gegenstand befindet: im Innern eines Generators. Leider sucht dort auch schon ein Skaarj nach dem Schatz.



**11** Ihnen bleibt keine Wahl, Sie müssen sich in den Generator wagen. Vorsichtig springen Sie nach unten, um sich nicht den Hals zu brechen.



**12** Sie haben das Objekt gefunden, aber der Skaarj mag nicht, dass Sie es behalten. Doch Ihr Granatwerfer spricht ein Machtwort.



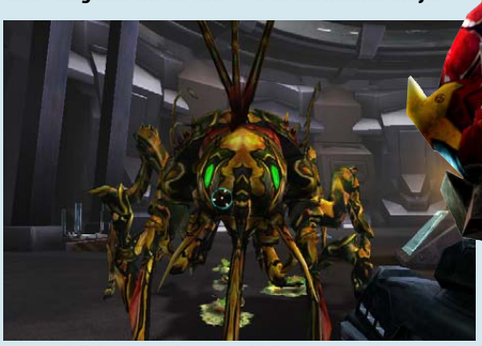

**15** Nachdem Sie das erledigt haben, folgt prompt der nächste Auftrag: Sie sollen ein Labor auf dem Planeten Hell (Englisch für Hölle) auskundschaften.



**16** Sie landen mit Ihrem winzigen Transportschiff auf der tiefverschneiten Oberfläche. Erneut wirkt alles ruhig und unbewohnt – aber das kennen Sie ja.



**18** Die Sicherheitssperre des Labors hält Sie auf. Nur gut, dass Sie mit Aida eine fähige Computer-Spezialistin an Bord haben, die das Problem für Sie löst.



**19** Etliche Kämpfe gegen kleine und größere Insekten-Kreaturen später sehen Sie dem eigentlichen Feind ins Auge: einer riesigen Insekten-Königin.



**Kämpfer der Zukunft verstärken ihre Körperpanzer mit Energie-Schutzschilden.**

dunkle Gänge wandern und Feinde erledigen, kommt das zwar noch nicht wirklich zur Geltung, doch schon zum Ende des ersten Spiel-Drittels müssen Sie so knifflige Jobs erledigen, wie etwa die Verteidigung Ihres Schiffes gegen Horden von Angreifern – und Ihnen zur Seite stehen nur einige Kraftfelder und Raketentürme, für die Sie aber erst mal die bestmöglichen Standorte austüfteln müssen.

Und bei den wichtigsten Objekten in einem solchen Spiel – den Waffen – haben sich die Entwickler auch Einiges einfallen lassen. So gibt es Schießeisen, die sich durch längeres Drücken einer Taste erst einmal voll aufladen und dann stärkere Energiestöße abgeben, Raketenwerfer mit bis zu vier Lenkprojektilen und vieles mehr.

# Unreal 2 FORTSETZUNG

Nicht jede Waffe schadet jedem Gegner, und nicht jede taugt für jede Entfernung.

Die Handlung der Geschichte ist dagegen ein wenig wie schon einmal miterlebt: Der wackere Held sieht sich im Lauf des Geschehens immer wieder mit Situationen konfrontiert, in denen er nicht weiß, wer Freund und wer Feind ist. Nicht wirklich schlecht, aber eben auch nicht sonderlich originell.

## BEDIENUNG

Sie steuern das Spiel wie die meisten Spiele dieses Typs: Sie bewegen Ihren Helden mit ein paar Tasten und schauen sich per Mausbewegung um. Mit der Maus wird auch geschossen, wobei die meisten Waffen zwei Funktionen haben, eine wird mit der linken, eine mit der *rechten* Maustaste ausgelöst. Das wird Anfänger ein wenig Übung kosten, bis Standardmanöver, wie das Zurückweichen bei gleichzeitigem Schießen, klappen. Der halbwegs erfahrene Kämpfer kann aber sofort mit dem Spiel beginnen, ohne Eingewöhnungs-Schwierigkeiten fürchten zu müssen.

## URTEIL

Kein Zweifel: Grafisch ist Unreal 2 ein ganz großes Kaliber – mit entsprechend gewaltigen Anforderungen an Ihren PC. Wer einen älteren Computer hat, darf das Spiel getrost im Laden liegen lassen – Sie hätten keinen Spaß damit. Wer allerdings über einen geeigneten PC verfügt, sollte lediglich dann nicht zugreifen, wenn er eine Allergie gegen Schussgeräusche hat oder ihm bei hastigen Bewegungen auf dem Bildschirm schlecht wird.

Denn mit Unreal 2 bekommt der Actionspiel-Fan wirklich alles, was sein Herz begehrt: Action satt, eine tolle Grafik, verschiedene Schwierigkeitsgrade zum Mehrfachspielen und eine ordentliche Story, die zum Weitermachen motiviert. Die Steuerung ist recht einfach, die Anforderungen (nicht nur die an den rechten Zeigefinger) ziemlich hoch und die diversen Aufträge auch wirklich unterschiedlich.

Mehr kann man von einem Spiel dieser Art kaum verlangen, und deshalb kann die Redaktion den „guten" Titel auch nur empfehlen. Dieser Schuss ist wirklich ein Treffer!

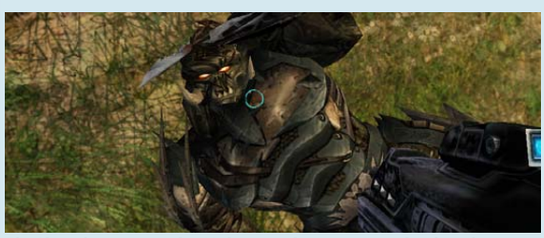
## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**

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

## SPIELDETAILS



**Ein Skaarj – nur aus der Nähe zu sehen, wenn er besiegt ist.**



**Ein verdammt schlecht gelaunter Alien sucht Streit.**



**Spinnenartige Biester machen Ihnen das Leben schwer, …**



**… und deren Mutti ist von Respekt gebietender Größe.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Unreal 2 – The Awakening

**Hersteller:** Infogrames
**Info:** Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,123 €/Min.)
**Version:** 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Sehr einfach, wenn Sie das Training nutzen. | 1,50 |
| Langzeitspaß | 5% | Auch ohne Top-Handlung will man wissen, wie es weitergeht. | 2,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Fast perfekte Grafik im gesamten Spiel. | 1,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Pfeilschnelle Gegner, rasante Manöver. | 1,50 |
| Musik | 2% | Sparsame, aber passende Klänge. | 1,50 |
| Geräusche | 3% | Brüllende Energiewaffen, pfeifende Projektile: alles klasse! | 1,50 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Ordentliche Synchronsprecher. | 2,50 |
| Texte/Untertitel | 2% | Kurz und knapp, aber völlig ausreichend. | 1,50 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit Maus und Tastatur problemlos spielbar. | 1,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Schmutzig, brutal, einsam: perfekte düstere Atmosphäre. | 1,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **1,37** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907-71882 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.infogrames.de) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **5,66** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (2081 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | ja | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 4,0703 Megabyte | 3,02 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **1,89** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | akzeptabel | **3,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** | alle bestanden | **1,00** |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | | **Bildpunktezahl** | **Bildpunktezahl** | |
|---|---|---|---|---|
| **Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet** | | voreingestellt | mit 1024x768x32 | |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | Spiel startet nicht | Spiel startet nicht | 6,00 |
| 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% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% | schwere Grafikfehler | schwere Grafikfehler | 5,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | Spiel startet nicht | Spiel startet nicht | 6,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | | **5,16** |
| **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% | zehn verschiedene Welten, mehr als zehn Waffen | 1,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Kopierschutz | 0% | unbekannt | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **1,33** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,99** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | 1,99 |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 54,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 1,99 x 54,99 = 109,43 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF




**1** Das Spiel beginnt nicht derjenige mit den lustigsten Klamotten, sondern, wer die höchste Zahl würfelt. Hier darf Drache Yoshi anfangen.




**2** An dieser Kreuzung auf dem Spielbrett muss Mario in ein Kaffeetassen-Karussell springen, das ihn zur linken Abzweigung bringt.




**3** Ein Mini-Spiel wurde gestartet. Luigi und Yoshi bilden am linken Tisch ein Team und treten gegen Mario und Peach am rechten Tisch an. Es geht darum, die Menüs richtig zusammenzustellen, die der Pilzkopf Toad (Kreis) ansagt. Das schnellste Team wird mit Münzen belohnt.




**4** Im nächsten Mini-Spiel hebt Mario mit dem Fallschirm ab. Von einem Motorboot gezogen, muss er im Flug Münzen einsammeln.




**5** Peach ist unglücklicherweise auf der Schiene der Achterbahn gelandet und muss nun vor dem rasant nahenden Gefährt flüchten.



**6** Hier ist Team-Arbeit gefragt. Links pumpen Mario und Yoshi einen Ballon auf, während die Gegner rechts noch durch das Labyrinth irren.




**7** Nach 20 Runden ist das Spiel zu Ende. Jetzt wird abgerechnet. Wer die meisten Sterne hat, gewinnt. Mario ist mal wieder der große Sieger.




**Geschicklichkeitsspiel für Gamecube |**
**Stimmung! Mario und seine Freunde bitten zur schrillen Party**

### INSTALLATION

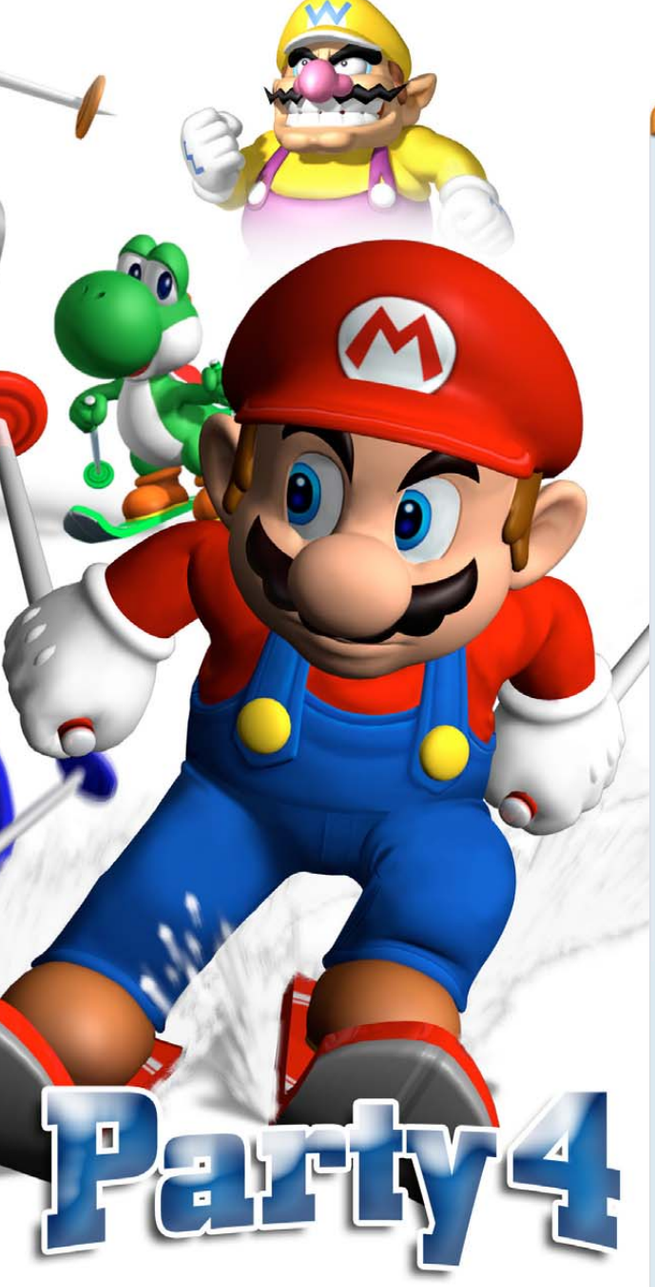
Wie man ein Gamecube-Spiel zum Laufen bringt, lesen Sie auf Seite 138.

### INHALT

Marios Superfete findet weder in einer Diskothek noch in einem Partykeller statt. Die Lokalität ist vielmehr ein Spielbrett, wie Sie es vom guten, alten „Monopoly" kennen. Auf diesem Parkett tritt der kleine Klempner gegen drei seiner Freunde an – in einer ganzen Reihe witziger Partyspiele.

Wie das bei Brettspielen so Brauch ist, müssen Sie zunächst würfeln. Dann ziehen die Spielfiguren entsprechend der geworfenen Augenzahl über das Spielbrett, das mit allerlei Überraschungen gespickt ist. Landet eine Figur auf einem Kampfspielfeld, so beginnt ein furioser Wettstreit. Dann rasen Mario und Konsorten etwa auf Skiern einen Abhang hinunter, tauchen unter Wasser durch Ringe oder sammeln Münzen vom Fließband ein. Nicht weniger als 50 Wettkämpfe (Mini-Spiele), die per Zufallsprinzip ausgewählt werden, verbergen sich in „Mario Party 4". Mal kämpft jeder gegen jeden, mal einer gegen drei, dann wieder streiten Zweier-Teams um den Sieg.

Der oder die Gewinner werden in jedem Fall mit Münzen belohnt, die sich als sehr nützlich erweisen. Denn auf dem Spielfeld befindet sich auch ein Geschäft, das Extras gegen Bares feilbietet. Da gibt es etwa den Pilz, der die Spielfigur so schrumpfen lässt, dass sie Abkürzungen nutzen kann, die „ausgewachsenen" Teilnehmern versperrt bleiben. Aber nicht alles verjuxen! Sie sollten mindestens 20 Münzen haben, wenn Ihre Spielfigur auf dem Sternfeld an-




GETESTET MIT

**Gamecube**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




# Mario Party 4

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

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Auf Wunsch wird jeder Schritt erklärt. | 1,50 |
| Langzeitspaß | 5% | Mit mehreren Teilnehmern kann die Party endlos weitergehen. Alleine wird's öde. | 2,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Knallbunte Comic-Figuren und Spielbretter. | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Etwas ungelenk, wie bei vielen Comic-Helden. | 3,00 |
| Musik | 2% | Schrille Melodien, die schnell nerven. | 4,00 |
| Geräusche | 3% | Genauso schrill wie die Optik sind auch die begleitenden Geräusche und Effekte. | 3,50 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Witzige, aber schlecht verständliche Sprüche. | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Kurz und knackig, manchmal auch lustig. | 1,50 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Die Steuerung mit der Spieletastatur ist kinderleicht und wird auf Wunsch erklärt. | 1,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Mario und seine Freunde veranstalten eine grelle Party voller Überraschungen. Mit mehreren Teilnehmern ein tolles Erlebnis. | 2,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **2,22** |
| **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 | **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% | 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% | 50 Mini-Spiele, 6 Spielbretter, 8 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% | vier/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **3,11** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,05** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | **gut 2,05** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **mangelhaft** |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 59,99 € |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | 49,89 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266) |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,05 x 59,99 = 122,98 = mangelhaft |

*ermittelt bei über 120 Händlern

gekommen ist. Denn so viel kostet ein Stern, und wer die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt. Es gibt auch andere Methoden, an Sterne zu kommen: Einige sind auf geheimen Feldern versteckt, und manchmal kann man auch welche von anderen Spielfiguren stibitzen.

Insgesamt sind sechs Spielbretter unterschiedlicher Thematik zu erforschen. So gibt es einen Freizeitpark samt Achterbahn, ein Geisterschloss mit Friedhof sowie einen Dschungel voller Gefahren. Wer sich nichts aus Spielbrettern macht, darf die Mini-Spiele auch direkt anwählen. Fehlende Mitspieler steuert der Computer, und Bestleistungen werden abgespeichert.

## BEDIENUNG

Vor jedem Mini-Spiel wird die Steuerung auf Wunsch ausführlich erklärt. In den meisten Fällen kommen Sie mit höchstens zwei Tasten aus, so dass auch Anfänger keinerlei Probleme bekommen werden.

## URTEIL

Eine Party macht nur mit vielen Leuten Spaß. Auch für Mario Party 4 sollten Sie mindestens einen Mitspieler zur Seite haben, sonst macht sich schnell lähmende Langeweile breit. Erst im Wettstreit mit anderen Teilnehmern entfalten die simplen Mini-Spiele ihren Reiz. Dann wird vor dem Fernseher geschrien, gekämpft und die Schadenfreude rausgelassen. Jedes Spiel wird zu einem echten Erlebnis mit völlig offenem Ausgang. Auch Jugendliche und Erwachsene haben im Team ihren Spaß an diesem kindlichen Treiben. Mit kleinen Abstrichen, denn Spielprinzip, knallbunte Grafik und nervtötende Musikbegleitung sind passgenau auf die Jüngsten zugeschnitten. Man muss die niedliche Welt von Mario schon mögen, um hier auf seine Kosten zu kommen. Dann geht es allerdings wirklich rund, und gute Stimmung ist garantiert. Das wird eine „gute" Party – wenn man nur genug Gäste dazu einlädt.

## SPIELDETAILS




**Die Steuerung der Mini-Spiele wird jeweils vorab erklärt.**




**Auf Sternfeldern gibt es für 20 Münzen einen Stern.**




**Warp-Felder teleportieren die Figuren über das Spielbrett.**




**In der Lotterie stehen viele Münzen als Gewinn bereit.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**Die Funktionen der einzelnen Tasten sind vom jeweiligen Mini-Spiel abhängig und werden auf Wunsch vor dem Spielstart erklärt.**

# The Gladiators[1]

[1] spricht: „Se Gladiathors"

**Strategiespiel für PC | Stellen Sie sich als Gladiator dem Kampf ums nackte Überleben. Nur mit der richtigen Taktik haben Sie eine Chance**

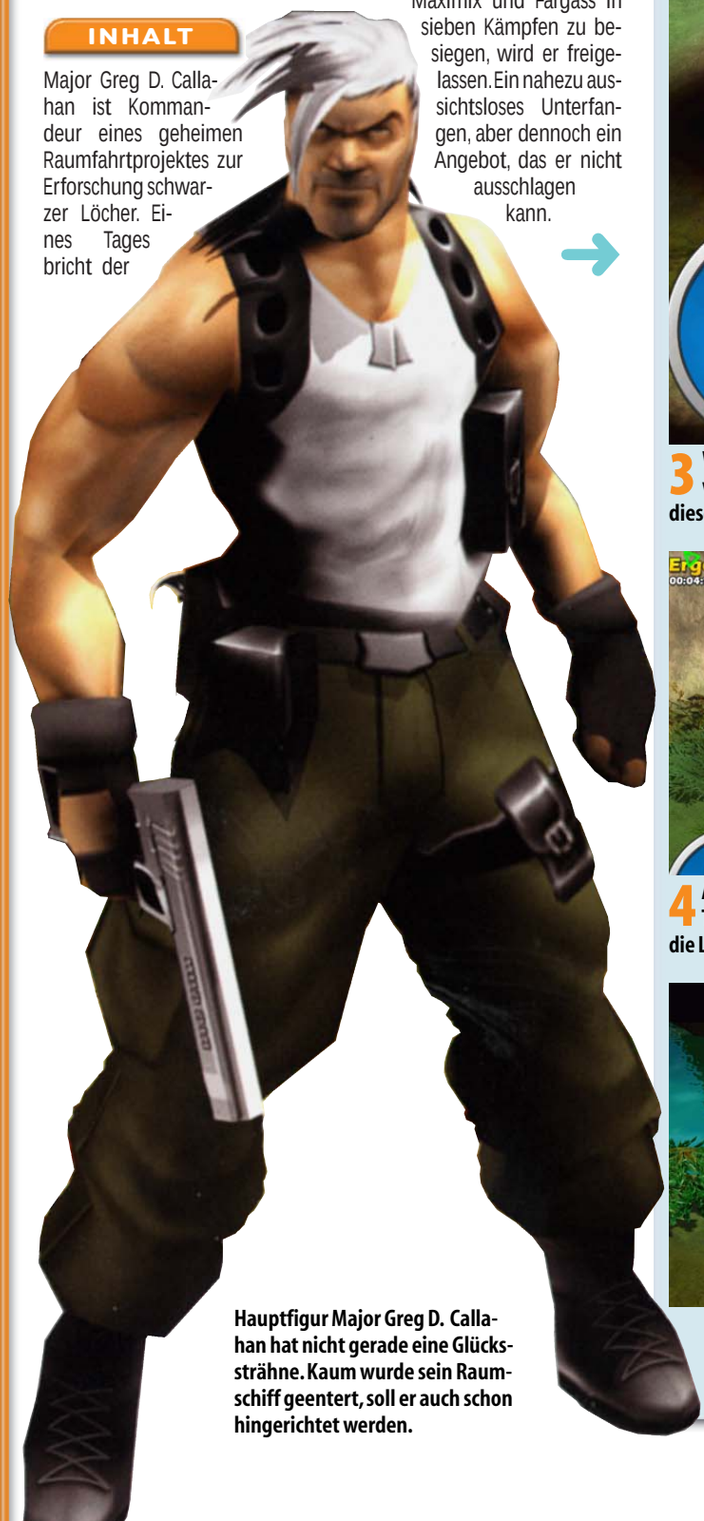
## INSTALLATION

Damit Sie sich beim Installieren nicht wie in einer Gladiatoren-Arena vorkommen, beachten Sie bitte die Hinweise auf Seite 138.

## INHALT

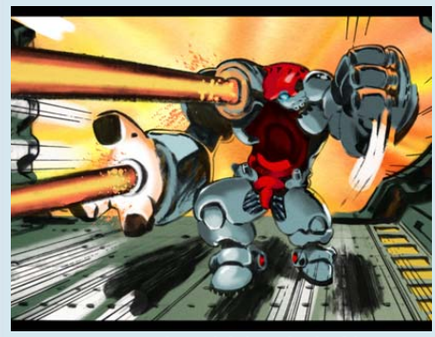
Major Greg D. Callahan ist Kommandeur eines geheimen Raumfahrtprojektes zur Erforschung schwarzer Löcher. Eines Tages bricht der Signalkontakt zur Erde ab, und die Besatzung verliert das Bewusstsein. Das Team um Callahan wacht orientierungslos in einem anderen Sonnensystem oder gar einer anderen Dimension auf, wo das Forschungsschiff angegriffen, geentert und die Besatzung gefangen genommen wird.

Callahan droht die öffentliche Hinrichtung, doch zwei Tage vor dem verheerenden Termin erhält er ein Angebot. Falls es ihm gelingt, mit seiner Armee die Streitkräfte der beiden Bösewichter Maximix und Fargass in sieben Kämpfen zu besiegen, wird er freigelassen. Ein nahezu aussichtsloses Unterfangen, aber dennoch ein Angebot, das er nicht ausschlagen kann.



**Hauptfigur Major Greg D. Callahan hat nicht gerade eine Glückssträhne. Kaum wurde sein Raumschiff geentert, soll er auch schon hingerichtet werden.**

## SPIELVERLAUF



**1** Der Vorspann des Spiels ist sehr dürftig ausgefallen. Zu schwachen Kommentaren werden gezeichnete Comic-Bilder eingeblendet.



**2** Kaum auf dem Schlachtfeld, ist der Kampf entbrannt. Ihre Soldaten eröffnen selbständig das Feuer, wenn Gegner in der Nähe sind.



**3** Wann immer es geht, sollten Sie Schutz suchen, um die Verluste in den eigenen Reihen so gering wie möglich zu halten. Eine gute Position haben Sie zum Beispiel hinter Gebäuden oder, wie in diesem Beispiel, auf einem der Hochstände. Dann laufen Ihnen die Gegner ins offene Feuer.




**4** Achten Sie auch auf brauchbare Objekte wie Treibstofffässer. Sprengen Sie diese gezielt in die Luft, um ganze Horden auf einmal zu erledigen.



**5** Behalten Sie immer die Art der Gegner im Auge. Diese fliegenden Roboter sind gut bewaffnet und schnell auf Höhe des Hochstandes.




**6** Am Ende einer jeden Mission kann es nur einen siegreichen Truppenführer geben. Strengen Sie sich an, der Lohn ist Ihr Leben!




**7** Doch bevor Sie endgültig begnadigt werden, warten noch einige Einsätze auf Sie, zum Beispiel in eiskalten Schneelandschaften.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# The Gladiators FORTSETZUNG

Ziehen Sie als Befehlshaber mit einem kleinen Trupp Soldaten los – bis hin zum Sieg. Dazu können Sie den ganzen Trupp, kleinere Gruppen oder auch einzelne Personen und Fahrzeuge kommandieren. Sie haben im Lauf des Spiels einfache Infanteristen, aber auch Elitekämpfer, sind mit Panzern und auch Hubschraubern ausgerüstet. Finden Sie die richtige Taktik, mit der Sie Verluste vermeiden und den Gegner in die Knie zwingen. In den insgesamt sieben Arenen sind Joker-Karten und verschiedene Extras verteilt. Die Joker-Karten können in der so genannten „Spawn-Zone“ genutzt werden, um Einheiten zu erneuern. Die Spawn-Zone kann allerdings nicht selbst eingerichtet werden, sondern ist unverrückbar auf dem Kampfplatz festgelegt und muss von Ihnen gefunden und eingenommen werden. Als Extras stehen Ihnen unter anderem Heilung, Rüstungsverstärkung, Kraftsteigerung und diverse Spezialattacken zur Verfügung.

Wenn Sie wollen, können Sie später einer der Bösewichter, Maximix oder Fargass, sein. Auch LAN- S.164 und Internet-Duelle für bis zu 16 Spieler sind möglich.

## BEDIENUNG

Im Kampf gegen die gegnerischen Truppen wird die PC-Maus schnell zu Ihrem besten Freund. Mit ihr steuern Sie in erster Linie die Geschicke der eigenen Soldaten und Fahrzeuge und durch sämtliche Menüs. Zur Vereinfachung und schnelleren Durchführung in dem teilweise sehr hektischen Ablauf lassen sich aber auch viele Kommandos auch per Tastendruck ausführen.

## URTEIL

So interessant die Hintergrundgeschichte auch klingt, letztlich erwartet Sie ein mittelmäßiges Spiel. Die strategischen Möglichkeiten halten sich in Grenzen. Die Gegner streben meist den offenen Schlagabtausch an, so dass Ihnen keine andere Möglichkeit bleibt, als diesen zu erwidern. Die Kamera befindet sich zudem auf der weitesten Zoomstufe, noch sehr dicht über dem Geschehen, so dass wenig Überblick und Voraussicht gegeben sind.

„The Gladiators“ ist „befriedigend“ für Gelegenheits-Strategen, aber keine Herausforderung für erfahrene Spieler.

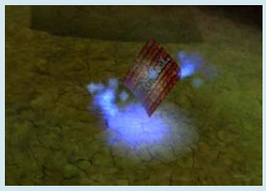
## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Dieses Spiel wird überwiegend mit Maus und Tastaturgespielt.**



- A : Angriff
- M : In Viereraufstellung laufen
- Q : In Viereraufstellung kämpfen
- R : In Linienaufstellung laufen
- W : In Linienaufstellung kämpfen

## SPIELDETAILS



**Joker-Karten brauchen Sie, um Spezialattacken auszuführen.**



**Dieses Kreuz frischt die Lebensenergie Ihres Helden auf.**



**In der „Spawn-Zone“ holen Sie neue Einheiten herbei.**



**Geschützstände bieten Ihnen guten Schutz vor Angriffen.**



**Der Kreis zeigt den Wirkungsradius der nahenden Rakete.**



**Außerhalb des Sichtfelds werden Feinde nicht gezeigt (Kreis).**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### The Gladiators

**Hersteller:** Big Ben Interactive
**Info:** Tel. keins Fax: keins
**Version:** 1.2.0
**Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.**

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

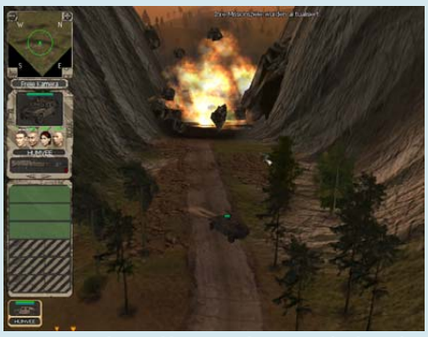
| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Teils falsche Tipps in Spiel und Anleitung. | 4,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Die geringen Taktiermöglichkeiten lassen das Interesse schnell versiegen. | 4,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Sehr simple Darstellung mit wenig Details. | 3,50 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Wenig unterschiedliche Bewegungen. | 3,50 |
| Musik | 2% | Fetzige Rockmusik begleitet Ihren Kampf. | 3,00 |
| Geräusche | 3% | Unspektakuläre Schlachtgeräusche im Hintergrund. | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Sehr schwache Sprecher bremsen. | 4,50 |
| Texte/Untertitel | 2% | Teils sprachliche Schwächen. | 4,50 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Die Bedienung ist nicht sehr komplex. Maus und Tastatur sind gut dafür geeignet. | 2,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Weder die Präsentation, noch der Spielablauf versprühen eine große Faszination. | 4,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **3,72** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907-72220 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (http://thegladiators.arxeltribe.com) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **5,66** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (858 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,0078 Megabyte | 1,09 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **1,86** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | etwas knapp | **3,50** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** | alle bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | | **Bildpunktezahl** | **Bildpunktezahl** |
| **Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet** | | voreingestellt | mit 1024x768x32 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar 6,00 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar 6,00 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot 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% | ruckelfrei | ruckelt 2,00 |
| 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% | ruckelfrei | ruckelt 2,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei 1,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | leichte Grafikfehler | ruckelfrei 2,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelt | ruckelt 3,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | 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 | 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% | leichte Grafikfehler | ruckelt 3,00 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | **3,04** |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelt | ruckelt **3,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | 1,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| Einstellmöglichkeiten insgesamt | **7%** | | **3,14** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 3 Spielfiguren stehen vor je 7 Aufgaben | 3,00 |
| 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/16 | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **1,67** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,07** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | befriedigend | 3,07 |
| **PREIS/LEISTUNG** | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 44,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 3,07 x 44,99 = 138,12 = mangelhaft | |

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF



**1** Um aus dem Tal herauszukommen, in dem sie sich zehn Jahre versteckt hielten, müssen Ihre Leute einen gewaltigen Steindamm sprengen.



**2** In der Welt jenseits der Barriere stoßen Sie auf ein Dorf, dessen Bewohner von Gangstern, den so genannten Slingers, drangsaliert werden.




**3** Sie befehlen Ihren Leuten, sich von hinten ins Dorf zu schleichen. Neben einem Haus entdecken Sie ein Waffenlager, das Sie plündern. Ihre Aktivitäten bleiben nicht unbemerkt: Die Gangstertruppe wagt einen Ausfall – und läuft direkt ins Feuer Ihrer Kameraden. Die Siedlung ist befreit.



**4** Auf der weiteren Entdeckungstour finden Sie einen verlassenen Militärposten. Auch hier haben sich Slingers komfortabel niedergelassen.



**5** Und wieder nutzen Sie die Chance, die schweren Jungs der Reihe nach unschädlich zu machen. Ihre eigene Truppe bleibt ohne Verluste.



**6** Immer wieder sind Dörfer von der Slingers-Plage zu befreien. Kein Problem – Ihre Truppe ist mittlerweile angewachsen und hat Routine.



**7** Ihr nächstes Ziel ist ein alter Stützpunkt, der den Slingers als Hauptquartier dient. Bei aller Erfahrung – das wird gewiss kein Spaziergang.

**Strategiespiel für PC |**
**Allein gegen alle: Wer gewinnt den Dritten Weltkrieg?**

# Sold of Ana

1 sprich: „Soldidschers off Ánarki"

## INSTALLATION

Anarchisch und chaotisch wie die Erde nach dem Dritten Weltkrieg sieht auch die Installation des Spiels aus. Da ein Programmierfehler die verkaufte Version von „Soldiers of Anarchy" beim Abfeuern eines Schusses zum Absturz bringt, hat der Hersteller ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) zur Verfügung gestellt. Der lässt sich aus dem Internet auf den PC überspielen und ist nur gut 400 **Kilobyte** S.164 groß. Das Überspielen dauert auch mit einem langsamen **Modem** S.164 höchstens einige Minuten. Allerdings muss beim Installieren des Patches die komplette Spielinstallation wiederholt werden – und die dauert immerhin etwa 25 Minuten.

Ärgerlich: Im Handel ist nach wie vor die ursprüngliche, unspielbare Version des Spiels. COMPUTERBILD-SPIELE bestraft diese Sünde mit einer kräftigen Abwertung (siehe Tabelle). Ach ja: Allgemeine Installationstipps finden Sie auf Seite 136.

## INHALT

Im Jahr 2004 leiden plötzlich viele Menschen an einer geheimnisvollen Krankheit – schon bald wird daraus eine Epidemie, die sich auf der ganzen Welt ausbreitet. Es handelt sich um einen heimtückischen Erreger, der zu spontanen genetischen Mutationen führt. Niemand hat ein Mittel dagegen. Eine kleine Gruppe Soldaten schließt sich zum Selbstschutz in einem unterirdischen Bunker irgendwo in Russland ein und harrt dort zehn Jahre aus. Als das Häuflein nach dieser Zeit den Bunker wieder verlässt, weiß keiner von ihnen, ob das Virus noch aktiv ist oder nicht.

An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Da mittlerweile ein verheerender Krieg die Erde verwüstet hat, erblicken die Jungs das Tageslicht einer ihnen völlig unbekannten Welt. Vier der Soldaten vertrauen Sich Ihrem Kommando an, um mit Ihnen die Umgebung zu erkunden. Vorsicht ist oberstes Gebot, denn die Ausrüstung des Quartetts ist äußerst dürftig. Also müssen Sie zuerst Waffen und Munition „organisieren". Sonst wird Ihre kleine Schar gleich vom ersten Wolfsrudel, von denen es reichlich gibt, verfrühstückt.

Eine Hürde im wahrsten Sinne des Wortes ist ein gewaltiger Felsdamm, den die Überlebenden vor zehn Jahren aufgeschichtet haben, um das Tal mit ihrem Bunker von der verseuchten Außenwelt abzuschirmen. Aber einer der Männer ist Sprengstoffexperte, und eine kräftige Ladung findet sich auch noch. Die Barriere fällt, das Tor zur fremd gewordenen Welt steht offen. Mit einem gefundenen Geländewagen fahren die vier Soldaten los und stoßen

## SPIELDETAIL



**Symbole vermitteln Informationen über Ihre Kämpfer. Diese Frau ist eine gute Sanitäterin.**

iers

rchy

1

bald auf ein Dorf, in dem noch Leben herrscht. Die Bewohner werden von einer Gangsterbande, den so genannten Slingers, in Schach gehalten. Mit List und Tücke gelingt es Ihrer Truppe, die Desperados unschädlich zu machen und die Dörfler zu befreien. Zwei davon schließen sich Ihren Kämpfern an.

Beim Kämpfen kommt es darauf an, taktisch geschickt vorzugehen. Wildes Drauflosstürmen führt nur selten zum Erfolg, eher zu schmerzlichen Verlusten. Auch mit dem Material müssen Sie weitsichtig haushalten. Jeder Nachschub ist willkommen. Zum Glück verlieren besiegte Gegner in der Regel Waffen und Munition, die Sie einsacken sollten. Und überall in verlassenen Dörfern und Stützpunkten findet Ihr Team nützliche Dinge, wie Schutzwesten oder gar Schwimmpanzer.

Jedes Teammitglied hat spezielle Fähigkeiten: Dieser Mann geht virtuos mit Sprengstoffen um, jene Frau ist ein Naturtalent im Versorgen von Wunden. Sehr von Nutzen ist der Kämpfer, der sich aufs Minenräumen versteht, ohne Verletzungen davonzutragen. Im Lauf des Spiels verbessern sich die Fähigkeiten Ihrer Leute – sofern sie den Erkundungs-Trip überleben. Bleibt keiner übrig, so ist das Spiel verloren. Also müssen Sie dafür sorgen, dass alle im Team ordentliche Waffen und genug Munition haben. Zwischendurch werden Sie sich immer wieder in den Bunker zurückziehen, der jetzt als Basis dient. Dort können Sie Fahrzeuge reparieren, Leute verarzten oder mit einem Kaufmann aus dem Dorf Handel treiben.

Auf Ihren Entdeckertouren werden Sie feststellen, dass die Slingers in vielen Dörfern Leute entführen, um sie als Sklaven zu verkaufen. Und das ist erst der Anfang …

## BEDIENUNG

Der Einstieg ist nicht einfach, besonders die Bedienung der Kamera macht einige Probleme und will gelernt sein. Aber mit etwas Übung wachsen Sie in die Rolle des Befehlshabers hinein.

## URTEIL

Wer „Soldiers of Anarchy“ spielt, weiß, was „Anarchie“ ist: Ohne Patch aus dem Internet stürzt das Spiel bei jedem Schuss ab. Wer sich dann die Trainingsaufgabe antut, hat das nächste Problem: Die Stimme des Übungsleiters klingt dermaßen daneben und unprofessionell, dass man sich wünscht, das Spiel möge gleich wieder abstürzen.

Wen das nicht abschreckt, der kann sich mit einem optisch nicht üblen, keineswegs zu schweren, durchaus spannenden Spiel vergnügen. Langwierige Aufgaben sorgen für Abwechslung, die Geschichte ist stimmig und fesselnd erzählt. Nicht zuletzt die Möglichkeit, Waffen und Fahrzeuge aller Art einzusetzen, macht das Spiel kurzweilig. Dennoch leider „mangelhaft“ – der Mängel wegen.



## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

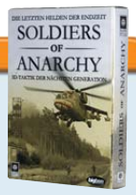


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Soldiers of Anarchy

**Hersteller:** Bigben Interactive
**Info:** Tel. keins Fax: keins
**Version:** 1.1.2.178
**Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter** www.soldiers-of-anarchy.com

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Etwas knapp geratene Übungsaufgabe. | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Riesige Landschaften und lange Aufgaben machen anhaltend Spaß. | 1,50 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Umgebung ist fein, Soldaten sind eher grob. | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Die kleine Truppe kommt flüssig voran. | 2,00 |
| Musik | 2% | Rockige Musik, wie gutes Radioprogramm. | 2,00 |
| Geräusche | 3% | Schüsse, Schritte, Motoren – das klingt auch nach dem 3. Weltkrieg noch gut. | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Teilweise äußerst unprofessionell. | 5,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Lesbar und verständlich. | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit der Maus und einigen Tastaturbefehlen haben Sie volle Kommandogewalt. | 2,00 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Der Anfang schleppt sich hin, doch dann entwickelt sich ein spannendes Spiel. | 2,50 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **2,45** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907-72220 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.soldiers-of-anarchy.com) | 1,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **3,99** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | hoch | 5,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (596 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,8008 Megabyte | 1,89 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **3,64** |
| **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% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | 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% | Spiel startet nicht | Spiel startet nicht | 6,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | | **3,80** |
| **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/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% | 23 verschiedene Einheiten, 30 Waffensysteme | 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% | unbekannter Kopierschutz | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/acht | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **1,33** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,40** |
| **Abwertung** | | schwere Programmierfehler, Spiel stürzt ohne Patch ab | +2,50 |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | **mangelhaft** ← **4,90** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ungenügend** |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 44,99 € |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | 36,49 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-45737266) |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 4,90 x 44,99 = 220,45 = ungenügend[2] |

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]abgewertet um zwei Noten wegen mangelhaften Testergebnisses

## SPIELVERLAUF




**1** Am Anfang Ihrer Rennfahrer-Karriere erhalten Sie lediglich von zwei Teams Angebote. Doch ein Audi TT ist nicht die schlechteste Wahl.




**2** Vor jedem Rennen gibt's eine kurze Streckeninfo mit allen auf diesem Kurs in den diversen Rennklassen erzielten Rundenrekorden.




**3** Bevor Sie das Rennen starten, sollten Sie erst mal in Ruhe ein paar Trainingsrunden fahren. Die rote Fahrbahnmarkierung verrät Ihnen dabei die Idealline, auf der Sie die besten Zeiten erzielen. Stimmt die Zeit, dann sollten Sie einen Boxenstopp einlegen, um den Wagen fürs Rennen einzustellen.




**4** Falls Sie Ihrem Renningenieur nicht vertrauen, können Sie nach dem Training auch alle Einstellungen am Wagen selbst ändern.




**5** Mit einem fliegenden Start beginnt das Rennen, sobald die Ampel grün zeigt. Jetzt beherzt Gas geben, denn: Wer bremst, verliert.




**6** Während des Rennens können Sie zwischen drei Perspektiven umschalten – optimale Übersicht, Cockpit-Ansicht, perfektes Fahr-Erlebnis.



**7** Nach dem Rennen können Sie sich in Ruhe zurücklehnen und in der Wiederholung hoffentlich Ihren Sieg auf der Piste genießen.

# Total Im Rac

"sprich: „Tohtel Immörschen Räißing"

**Rennspiel für PC | Von Spritpreisen gefrustet? Dann ab an den Computer – die Vollgasbranche wartet schon auf Sie**

### INSTALLATION

Wie Sie schon bei der Installation das Rennen machen, lesen Sie auf Seite 142.

### INHALT

Pistenrowdys und Bleifußraser, aufgepasst: Die Konkurrenz drängelt zurück. „Total Immersion Racing" rollt das Feld einer neuen Generation von Rennspielen auf – grafisch und spieltechnisch. Die Computergegner werden Ihnen keinen einzigen Sieg schenken, denn sie merken sich jeden Rempler, den Sie ihnen im Rennen verpasst haben.

Die Eckdaten des Spiels: zehn Rennstrecken und 18 Autotypen in drei verschiedenen Fahrzeugkategorien. Die Wagen der GT-, GTS- und PRO-Klasse sowie die meisten Rennkurse entsprechen ihren Vorbildern aus den echten Rennserien. Überdies gibt es fünf Fantasiekurse, von professionellen GT-Fahrern entworfen. Die schnelleren Autos und zusätzlichen Strecken stehen Ihnen allerdings erst offen, wenn Sie im „Pflichtprogramm" erfolgreich waren.

Jedes Meisterschaftsrennen beginnt wie im richtigen Leben mit dem freien Training. In dieser Vorrunde können Sie die Einstellungen des Wagens, ob Bremsen, Lenkung oder Radaufhängung, selbst ändern. Wer dagegen keine Lust hat, sich „die Hände schmutzig zu machen", kann die Schraubarbeit selbstverständlich auch dem computergesteuerten Renningenieur überlassen. Haben Sie die richtige Einstellung gefunden, gilt es in der Qualifikation mit schneller Rundenzeit eine möglichst gute Startposition zu erzielen.

Und dann geht's um Sieg und Platz: Zeigen Sie der Konkurrenz, was Ehrgeiz und Können wert

### DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Dieses Spiel wird am besten mit einem Lenkrad gesteuert.**





**Nur Top-Fahrer dürfen in die ganz schnellen Wagen.**

# mersion ing

sind, fahren Sie auf der Karriereleiter bis ganz nach oben.

## BEDIENUNG

Mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur kommen Sie zwar nach ein paar Trainingseinheiten recht ordentlich über die Runden, doch Fahrspaß und Rennatmosphäre erfordern unbedingt ein Lenkrad – spätestens, wenn Sie in der obersten GTS-Klasse mit den besten Konkurrenten Schritt halten wollen. Wer das Feintuning am Auto selbst übernimmt, wird an den übersichtlichen und selbsterklärenden Werkstattmenüs seine helle Freude haben.

## URTEIL

Total Immersion Racing fährt leicht und locker in die obere Klasse der PC-Rennspiele. Zwar ist sein Ursprung als Konsolenspiel an einigen Stellen, etwa den begrenzten Speicherplätzen, zu bemerken, doch schadet diese Herkunft dem Spiel nicht sonderlich.

Durchweg gute Grafik, antreibender Technosound auf der Piste und ein durchdachter Karrieremodus machen das Spiel zum Pflichtprogramm für Menschen mit Benzin im Blut. Gerade die ständigen Scharmützel mit ehrgeizigen Meisterschaftskonkurrenten sorgen auch dann noch für Motivation, wenn Sie die Rennsaison ein paar Dutzend Mal durchgespielt haben. Für die „Pole Position“ im Feld der PC-Rennspiele langt es zwar nicht ganz, aber einen „guten“ Platz fährt Total Immersion Racing allemal ein.

## SPIELDETAILS




**Ein Blick zum Tacho verrät auch den Gang, hier den dritten.**



**Auffällige Pfeile warnen vor besonders scharfen Kurven.**



GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Total Immersion Racing

**Hersteller:** Empire Interactive
**Info:** Tel. 018001-185795 (0,046 €/Min.) Fax 089-85795160 (0,123 €/Min.)
**Version:** 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.empireinteractive.com*

**Altersempfehlung** ab 6 Jahren
**Geeignet für** Anfänger
**Auch für** Playstation 2, Xbox

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Im Training lernen Sie Ihren Renner kennen. | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Drei Rennklassen und Autos zum Freispielen locken immer wieder auf die Strecke. | 1,50 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Je nach Ansicht sieht es aus wie Fernsehen. | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Elegant schlittert Ihr Renner um die Kurven. | 2,00 |
| Musik | 2% | Fetzige Technomusik treibt zu Bestzeiten an. | 1,50 |
| Geräusche | 3% | Satter Motorensound sorgt für die richtige Rennatmosphäre. | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Gute Sprecher, leider etwas zu wortkarg. | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Mehr Informationen wären hilfreich. | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit einem Lenkrad jagen Sie Ihren Konkurrenten wertvolle Zehntelsekunden ab. | 1,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Im Verlauf der Meisterschaft entwickeln sich die Fahrer zu Ihren Rivalen auf der Rennbahn. | 1,50 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **1,82** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805-252006 (0,12 €/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.empireinteractive.com) | 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% | nein (454 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 | **3,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** | 22 bestanden, 3 nicht bestanden[2] | **1,60** |

| **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% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | leichte Grafikfehler | leichte Grafikfehler | 3,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | ruckelt | 2,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelt | unspielbar | 4,00 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | | **3,82** |
| **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% | 10 Strecken; 18 Autos | | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad | | 1,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | | 1,00 |
| Kopierschutz | 0% | SafeDisc V2 | | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | zwei/keiner | | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | | **1,89** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,07** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut 2,07 |
| **PREIS/LEISTUNG** | ausreichend |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 49,95 € |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | 36,80 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266) |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,07 x 49,95 = 103,40 = ausreichend |

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP [2]Turtle B Montego A 3D [3]Genius Sound Maker 64: Funktion jeweils nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung



Foto: Corbis

# Dollhouse Private Dancer[1]

[1] sprich: „Dollhaus Praiwet Dähnzer"

**Kartenspiel für PC |**
**Hier können Sie so richtig die Puppen tanzen lassen**

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 136.

## INHALT

Im knallengen Hosenanzug (der aber bald fällt) windet sich Solotänzerin Dee Dee um das Stahlrohr auf ihrer Bühne. „Ausdruckstanz" nennt man das, wenn man es vornehm umschreiben möchte. Die in allen Nachtlokalen dieser Welt beliebte Nummer flimmert jetzt endlich auch über den Computer-Bildschirm.

In „Dollhouse Private Dancer" können Sie nach und nach 21 Tänzerinnen auf die Bühne bitten, sofern Sie vorher bei einem der fünf Kartenspiele, die in diesem Laden gezockt werden, genügend „Spiel"-Geld gewonnen haben. Denn anders als das echte „Dollhouse" auf dem Hamburger Kiez ist die PC-Version eine Mischung aus Casinospiel und Table Dance Show.

Anfangs fordern fünf Tänzerinnen Sie an Spieltischen zu diversen Kartenspielen heraus: Black Jack, Catch a Wave, Let it Ride, Red Dog und Double Down Stud. Black Jack, auf Deutsch „17 und 4", kennt man ja noch. Aber die anderen? Leider widmet sich die ohnehin knappe Bedienungsanleitung den Spielregeln nur am Rande. Da haben unerfahrene Zocker schlechte Karten und werden so manches Probespiel benötigen, bis sie sich die Tänzerin „kaufen" können. Außerdem gehen die gelenkigen jungen Damen

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**

## SPIELVERLAUF



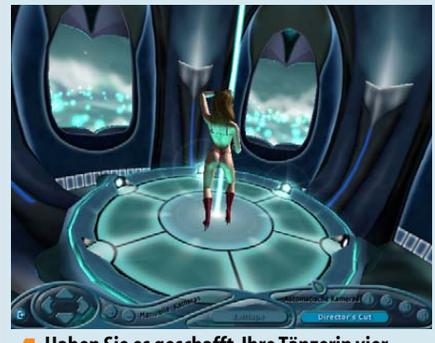

**1** Wer die Wahl hat, hat die Qual. Zu Spielbeginn müssen Sie sich für eine Tänzerin und damit für eins von fünf Kartenspielen entscheiden.




**2** Dee Dee hat den Black-Jack-Tisch gut unter Kontrolle. Achten Sie gut auf Ihre Karten und Ihren Einsatz, sonst wird's nichts mit dem Tanz.



**3** 150 Dollar müssen Sie an Dee Dees Tisch gewinnen. Erst dann können Sie entscheiden, ob die Dame für Sie tanzen soll. Natürlich soll sie. Bei ihrer ersten Tanzeinlage ist Dee Dee zwar noch ordentlich angezogen, doch mit jeder der vier Gewinnstufen fallen ein paar Klamotten.



**4** Haben Sie es geschafft, Ihre Tänzerin vier Mal auf die Bühne zu bitten, dann liefert sie als „Private Dancer" jederzeit Gratis-Shows ab.




**5** Kennen Sie das Kartenspiel „Catch a Wave"? Hier müssen Sie tippen, ob die nächste Karte einen höheren oder geringeren Wert hat.




**6** Eine andere Variante ist „Double Down Stud". In diesem Spiel führen Kartenkombinationen, wie Paare, Drillinge oder Straßen, zum Erfolg.




**7** Reicht Ihr Geld nicht mehr für die fünf Spieltische, so können Sie mit kleinen Einsätzen Ihr Konto beim Videopoker auffüllen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Dollhouse Private Dancer — FORTSETZUNG

auch mit dem Blatt sehr geschickt um. Wenn Sie nicht aufpassen, sind Sie Ihre 500 Dollar Startgeld los, bevor der Tanz losgeht. Räumen Sie dagegen derart ab, dass es Ihnen gelingt, dieselbe Dame vier Mal aufs Parkett zu bitten, so ist sie fortan Ihr „Private Dancer" – jederzeit bereit zu kostenlosen Showeinlagen.

Knapp bei Kasse? Dann bessern Sie Ihre Barschaft zwischendurch bei Jewels Videopoker am Automaten auf. Wer den überlistet, darf Jewel, den Star der Tanztruppe, auf die Bühne schicken – aber erst, wenn alle 20 anderen Mädels ihre flotte Beinarbeit bereits abgeliefert haben.

## BEDIENUNG

Mit der sehr eingängigen Maussteuerung haben Sie das Spiel jederzeit gut im Griff. Es wird komplett über verständliche Schaltflächen gesteuert. Lästig sind aber jene Fenster, die über Gewinn oder Verlust informieren und nach jeder Runde weggeklickt werden müssen. Das sorgt für unnötig zähen Spielfluss. Und wirklich ärgerlich ist das automatische Speichersystem, das nur einen einzigen Spielstand sichern kann. Es überschreibt nach jedem Spiel die alten Daten – ob Sie's wollen oder nicht.

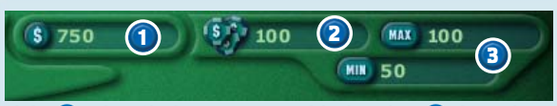
## URTEIL

Die Sammlung von sechs verschiedenen Kartenspielen vermag zwar kurzfristig zu unterhalten, ist aber im Grunde ein uralter Hut. Und jene roboterhaften Mädchen, die hier als Dollhouse Private Dancer die Hüften schwingen, überzeugen nicht. Es gibt wirklich keinen Anreiz, alle 21 freizuspielen – die Show bleibt öde und „ausreichend". ■

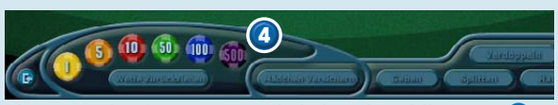


**Ein gutes Blatt ist die halbe Aufforderung zum Tanz.**

## SPIELDETAILS




**Links 1 sehen Sie Ihren Kontostand, in der Mitte 2 Ihren Einsatz, rechts 3 den Höchst- und den Mindesteinsatz am Tisch.**




**Die gewünschte Summe setzen Sie, indem Sie auf die Jetons 4 klicken. Immer nur so viel setzen, wie Ihr Konto zulässt!**




**Je nach Kartenspiel können Sie sich Karten geben lassen oder den Einsatz erhöhen.**




**Das Konto der Tänzerin 5 zeigt, für welche Summe sie tanzt. Sie können die Dame dagegen versichern, dass sie sich wieder anzieht.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




# Dollhouse Private Dancer

**Hersteller:** Infogrames
**Info:** Tel. 01907/71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103/334222 (0,123 €/Min.)
**Version:** 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Die Kartenspielregeln sind etwas knifflig. | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Bevor die letzte Dame ausgezogen ist, haben Sie längst das Weite gesucht. | 5,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Mädchen und Spieltische überzeugen nicht. | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Die Damen sind durchaus recht gelenkig. | 3,00 |
| Musik | 2% | Ein Lied macht noch keine Partystimmung. | 4,50 |
| Geräusche | 3% | Die Karten zischen beim Austeilen, ansonsten bleibt das Casino verdächtig ruhig. | 5,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Damen kommentieren Sieg und Niederlage. | 3,50 |
| Texte/Untertitel | 2% | Hier wird nicht vielr getextet. Wozu auch? | 5,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Um die Damen an den Spieltisch zu locken, benötigen Sie nicht mehr als Ihre Maus. | 2,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Weder die Roboter-Erotik noch die Kartenspielsammlung vermögen zu begeistern. | 5,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **4,23** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907-71882 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.infogrames.de) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **5,66** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (3 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0 Megabyte | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **1,83** |
| **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 möglich | 6,00 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | nicht spielbar | nicht möglich | 6,00 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht möglich | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht möglich | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht möglich | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelt | nicht möglich | 4,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich | 5,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich | 5,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich | 5,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | unspielbar | nicht möglich | 5,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | | **4,36** |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelfrei | nicht möglich | **3,50** |

| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | |
|---|---|---|---|
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| Einstellmöglichkeiten insgesamt | **7%** | | **3,86** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 6 Kartenspiele | 3,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Kopierschutz | 0% | SafeDisc V2 | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **3,44** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,70** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | ausreichend | 3,70 |
| **PREIS/LEISTUNG** | ausreichend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 29,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 3,70 x 29,99 = 110,96 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Highland

**Strategiespiel für PC |**
**Karger Fels, tiefe Seen, Männer in Röcken und viel Platz für mittelalterliche Schlachten – das ist das schottische Hochland**

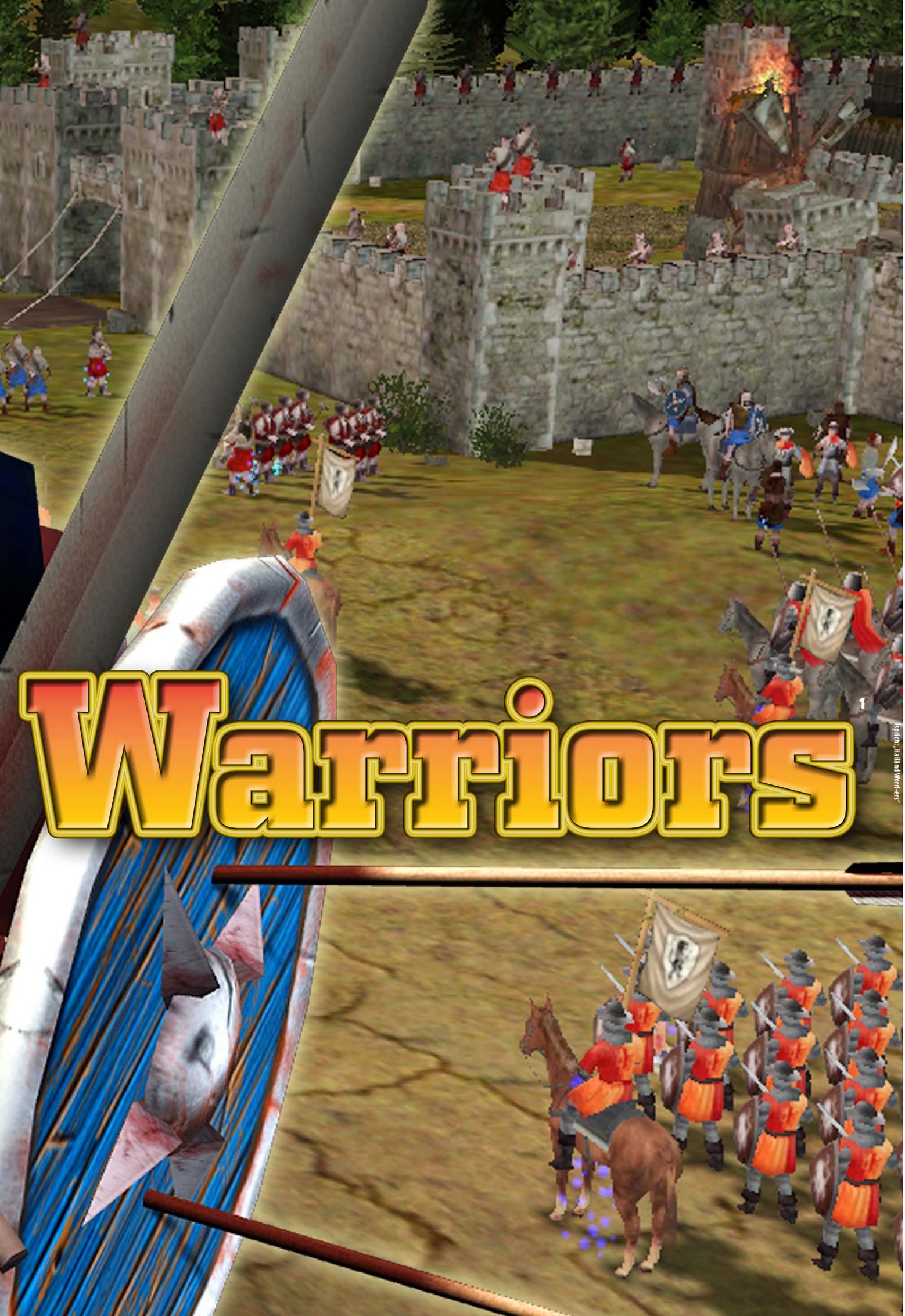
## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 138.

## INHALT

William Wallace, Edward der Erste, Robert the Bruce: Das sind Namen, die allen Fans des Kinoerfolges „Braveheart" sicher noch etwas sagen. Denn genau wie Mel Gibsons Schlachtenepos spielt „Highland Warriors" (mit einer Ausnahme) in der Zeit, als sich Schottland durch Krieg vom Joch der verhassten Engländer befreien wollte – dem späten 13. und frühen 14. Jahrhundert. Statt allerdings, wie auf der Leinwand, nur einem Kämpfer zuzusehen, können Sie hier gleich vier erleben – und natürlich selber spie-

# Warriors



1 Spricht: „Hail and Worriers“

# Highland Warriors FORTSETZUNG

## SPIELVERLAUF



**1** Der alte Druide hat den Willen der Götter vernommen: Schottland braucht einen König – und Kenneth MacAlpine soll es werden.



**2** Diese Nachricht sorgt für Unruhe in den Dörfern Ihrer Scoten. Werden Ihre Feinde, die Pikten, sich dem neuen König beugen?




**3** Natürlich nicht! Und deshalb marschieren Sie schon bald gegen die Pikten, die Ihr Volk bedrohen und mit dem verfeindeten Clan der Cameron paktieren. Ihre Claymoreträger und Axtkämpfer suchen deshalb überall in den Highlands nach dem Gegner, um ihn vernichtend zu schlagen.



**4** Das Dorfzentrum der Pikten brennt, der Sieg gehört Ihnen. Der König ist begeistert und erteilt Ihnen sofort einen neuen Auftrag.



**5** Wieder sollen Sie die Pikten besiegen, aber diesmal ist der Winter hart und die Nahrung knapp.



**6** Im dichten Schneetreiben treffen die Heere der Pikten und Ihrer Scoten aufeinander. Wer wird den Kampf für sich entscheiden?



**7** Ihr Trumpf ist der Zauberer (Kreis), der mit dem magischen violetten Drachenfeuer Gebäude schwer beschädigen kann. Der Sieg ist Ihrer!

len. Ob Sie die Auseinandersetzung des McKay-Clans mit den Pikten um 850 nach Christus befehligen, dem englischen König Edward bei der Eroberung Schottlands helfen, mit William Wallace für die Freiheit kämpfen oder an der Seite von Robert the Bruce, dem tatsächlichen Befreier Schottlands, ins Feld ziehen – Ihr Ziel ist stets: Gewinnen!

Und dazu müssen Sie, wie es sich in einem Strategiespiel gehört, eine Siedlung aufbauen, Soldaten ausbilden und den Gegner schlagen. Doch bei allen Ähnlichkeiten zu anderen Strategie-Hits: Ein paar Neuerungen haben Ihnen selbst die geizigen Schotten spendiert.

So sind Ihre Soldaten nicht alle gleich: Überlebende einer Schlacht haben Erfahrungen gesammelt, die sie für den nächsten Kampf fitter machen. Bis zu zwei Stufen Aufstieg kann jede Einheit schaffen und dadurch ihre Kampfwerte verbessern.

Doch auch ohne Erfahrung unterscheiden sich die Truppen voneinander. Jede Einheit kann ein Mal durch Forschung verbessert werden und erwirbt außer höheren Werten auch Spezialfähigkeiten. Ein Axtkämpfer beherrscht nach der Verbesserung (Fachbegriff: Upgrade) zum Beispiel einen Rundumschlag, ein Bogenschütze wird zum Waldläufer mit Talent zur perfekten Tarnung – um nur zwei Beispiele zu nennen. Helden Ihres Volkes haben auch noch ein paar Tricks auf Lager: William Wallace hat beispielsweise die Möglichkeit, seinen Leuten für kurze Zeit mehr Kampfkraft zu verschaffen oder sie zu höherem Reisetempo anzutreiben. Andere Helden haben andere Talente. Allerdings müssen die Begabungen allesamt klug eingesetzt werden, sonst nutzt der größte Kriegsheld nichts.

Auch das zivile Volk werteten die Spielentwickler mit neuen Ideen auf. So kann ein frisch gebackener Holzfäller nach einer Weile den Meistertitel erwerben und Bäume sehr viel effizienter umlegen, ist dann aber kaum noch für andere Tätigkeiten zu gebrauchen. Alleskönner oder Spezialisten? Es ist Ihre Entscheidung!

Und nicht die einzige, die Sie treffen müssen. Wie setzen Sie Ihr Heer zusammen? Wie viele Arbeiter



**Der Schlachtenwühler kämpft nicht nur mit Krallenhandschuhen, die er er über den Unterarm stülpt. Er kann sich zur Tarnung sogar eingraben.**

beschäftigen Sie in Ihrem Dorf? Wann setzen Sie welche Sonderfähigkeit Ihres Helden ein?

Alles Fragen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. Denn im Kampf haben alle Faktoren Auswirkungen auf die Schlacht. Ohne Wissen darüber, welche Einheit gegen welche feindliche gut oder schlecht aussieht, welche Truppe am besten gegen Gebäude einzusetzen ist und welche Zaubersprüche Ihrer Druiden den Feind am empfindlichsten treffen, werden Sie in späten Spielaufgaben keinen Blumentopf gewinnen. Apropos Druiden: So ganz realistisch wollten die Entwickler den Kampf um Schottland wohl doch nicht halten. Außer Zauberern geistern hier sogar Feuer speiende Drachen durchs Hochland – wenn auch nicht sehr oft.

## BEDIENUNG

„Highland Warriors" wird wie fast jedes bekannte PC-Strategiespiel gesteuert – und das ist durchaus als Kompliment gemeint. Erfahrene Spieler finden sich sofort zurecht, Anfänger werden wegen der guten Lernaufgaben das schottische Hochland auch bald kennen wie ihre Westentasche. Mit Mausklicks und Tastenkombinationen, die Sie zügig erlernen, steuern Sie das Geschehen auf dem Bildschirm sehr genau und ohne allzu große Hektik.

## URTEIL

Strategenherz, was willst du mehr? Eine interessante Epoche der Geschichte als Hintergrund, ordentliche, wenn auch nicht herausragende Grafik, frische Ideen für die Truppen und vor allem ein anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad für Profis nebst leichten Einstiegen für Anfänger machen aus Highland Warriors eine echte Alternative zu Titeln wie „Age of Mythology" oder „Empire Earth". Immer grundsolide und manchmal sogar sehr gut, bürgt der Freiheitsdrang der Schotten für anhaltenden Spielspaß. Abwechslungsreiche Aufgaben in den Feldzügen verhindern eintöniges Prügeln. Denn mal müssen Sie schnell ein großes Heer aufbauen, mal clever mit Ihren Rohstoffen haushalten oder auch mal mit sehr wenig Einheiten, abgeschnitten vom Nachschub, den Sieg davontragen.

Dabei führen fast immer mehrere Wege ans Ziel, und die vielen verschiedenen Möglichkeiten laden förmlich zum Ausprobieren und mehrmaligem Spielen ein. Mit den vier verschiedenen Gruppen, die Sie kommandieren können und die trotz ihrer Unterschiede sehr ausgewogen sind, machen auch Kämpfe Mensch gegen Mensch richtig Spaß. Und abgesehen von einer Antwort auf die Frage, was sie unterm Rock tragen, erfahren Sie im Lauf des Spiels eine Menge über die Schotten und ihre Geschichte.

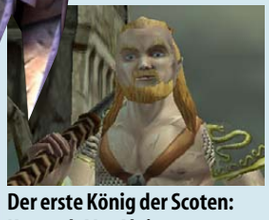
Also: Ziehen Sie Ihr Claymore (schottisches Langschwert), stoßen Sie Ihren Kampfschrei aus, und jagen Sie alle Feinde aus Ihrem Land. Dafür liefert Ihnen Highland Warriors einen „guten" Grund.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**

## SPIELDETAILS



**Der erste König der Scoten: Kenneth MacAlpine.**



**König Edward der Erste, Schottlands erbitterter Feind.**



**Held aus dem Kino: der Elitekämpfer William Wallace.**



**Robert the Bruce: Er sorgte für ein unabhängiges Schottland.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Highland Warriors

**Hersteller:** Data Becker
**Info:** Tel. 0211-9334900 (0,123 €/Min.) Fax 0211-9334999 (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% | Durch Lernaufgaben leicht zu meistern. | 1,50 |
| Langzeitspaß | 5% | Vier Feldzüge sorgen lange für neue Herausforderungen. | 2,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Schöne Figuren in ordentlicher Umgebung. | 2,50 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Realistisches Schlachtengetümmel. | 1,50 |
| Musik | 2% | Schottische Klänge, passend zum Spiel. | 1,50 |
| Geräusche | 3% | Kampfgetöse, das Wiehern der Pferde – das klingt alles so, wie es sein soll. | 1,50 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Gute Stimmen sorgen für Atmosphäre. | 1,50 |
| Texte/Untertitel | 2% | Kurz und knackig: Hier fehlt nichts. | 1,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit Maus und ein paar Tasten kommen Sie gut durch die Highlands. | 2,00 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Wer „Braveheart" mochte, mag auch dieses Spiel: Schottland pur! | 1,50 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **1,66** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 0211-9331666 (0,123 €/Min.) | 1,98 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.highlandwarriors.com) | 1,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **1,66** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (678 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 1,3633 Megabyte | 2,17 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **2,60** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | akzeptabel | **2,50** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** | 20 bestanden, 5 nicht bestanden[1] | **2,00** |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | | **Bildpunktezahl** | **Bildpunktezahl** | |
|---|---|---|---|---|
| **Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet** | | voreingestellt | mit 1024x768x32 | |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | schwere Grafikfehler | schwere Grafikfehler | 5,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | schwere Grafikfehler | schwere Grafikfehler | 5,00 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | 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% | schwere Grafikfehler | schwere Grafikfehler | 5,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | schwere Grafikfehler | schwere Grafikfehler | 5,00 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| 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%** | | | **5,08** |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelt | unspielbar | **4,00** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **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% | vier Feldzüge, mehr als 20 Einheiten | 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%** | | **2,11** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **2,11** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 49,95 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | 36,99 € (Fröschl, Augsburg, Tel. 0821-272300) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,11 x 49,95 = 105,39 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

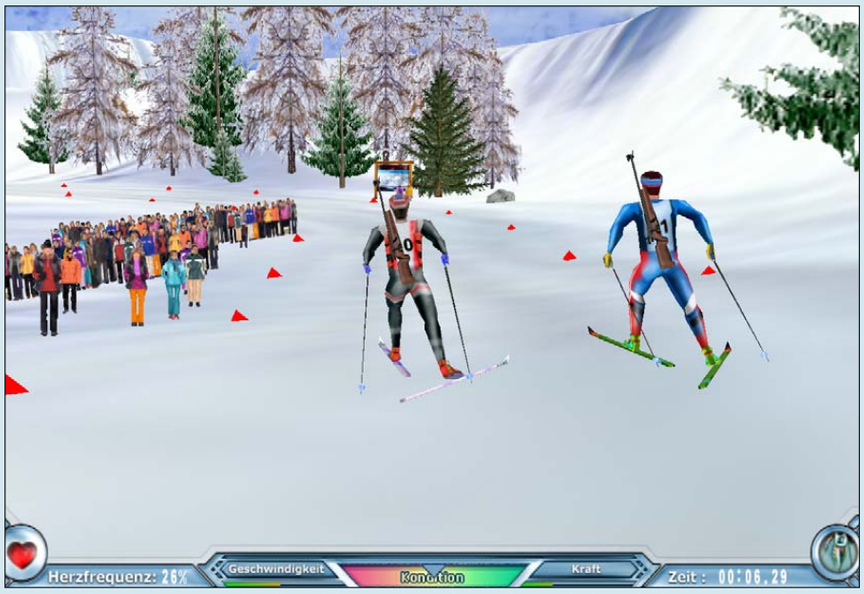
## SPIELVERLAUF




**1** Ein neuer Biathlon-Star muss her. Wählen Sie einen Mustersportler aus dem Katalog aus, und verleihen Sie ihm ein paar Fähigkeiten.




**2** Das Weltcup-Rennen in Osrblie in der Slowakei steht auf dem Programm. Das Publikum erwartet Ihren Start voller Spannung.




**3** Sie gehen das Rennen schnell an. Schon nach wenigen Minuten haben Sie den ersten Konkurrenten eingeholt und ziehen mit ein paar kräftigen Stockstößen an ihm vorbei. Jetzt müssen Sie allerdings auf die Kondition Ihrer Spielfigur achten, die unter solchen Sprints arg leidet.



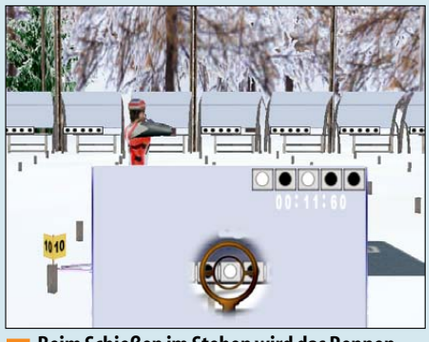
**4** Jetzt ist es passiert: Ihr Biathlet ist ein wenig außer Atem und unkonzentriert. Ein Fahrfehler in der Kurve, und der gute Mann stürzt.



**5** Mit einem gutem Ergebnis am Schießstand kann er den Rückstand aber wieder aufholen. Jetzt ist volle Konzentration gefragt.



**6** Es hat nicht geklappt. Drei Schüsse gingen daneben, und Sie müssen Strafrunden einlegen. Aber der Konkurrenz geht es auch nicht besser.



**7** Beim Schießen im Stehen wird das Rennen entschieden. Wer jetzt noch eine ruhige Hand hat, erfreut sich bester Chancen auf den Sieg.



# Biathlon 2003

**Sportspiel für PC | Hetzjagd im Schnee: Hier wird gnadenlos verfolgt und auch scharf geschossen**

## INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf dem PC installiert, lesen Sie auf Seite 138.

## INHALT

Der Biathlon-Weltcup ist in vollem Gang, die WM steht unmittelbar vor der Tür. Millionen begeisterter Fans verfolgen die spannenden Wettkämpfe zwischen Poiree und Bjoerndalen in ganz Europa. Wer möchte da nicht selber mitmischen?

In diesem Spiel können Sie sich auf zehn bekannten Strecken, wie Oberhof und Ruhpolding, mit den großen Biathlon-Stars messen. Doch erst steht etwas Vorarbeit auf dem Programm. Denn die Namen aller bekannten Sportler sind verfremdet. So müssen Sie im Optionsmenü aus Ricco Klein den wahren Ricco Gross machen und Anderson in Andresen umbenennen. Wenn Ihnen die Realität wurscht ist, dürfen Sie aber auch Ihren eigenen Sportler ins Rennen schicken. Zur Wahl stehen allerdings nur zehn Figuren, die sich nicht weiter modifizieren lassen. Immerhin können Sie Leistungspunkte auf neun verschiedene Fähigkeiten verteilen, also etwa Kraft, Konzentration oder Schießtechnik besonders ausprägen.

Im Training oder Einzelrennen machen Sie sich mit den Strecken vertraut. Ganz Mutige starten gleich in den Weltcup oder gar zur WM über zehn Strecken. Im Rennen über 20 Kilometer ist Ausdauer gefragt. Sie müssen also mit Ihrer Kraft haushalten. Das geht am besten, indem Sie einen gleichmäßigen Rhythmus fahren und die Kurven geschickt abkürzen. Einblendungen halten Sie stets über Kondition und Herzfrequenz Ihres Sportlers auf dem Laufenden. Ist der Puls zu hoch, dann wird er am Schießstand Probleme bekommen. Denn eine zittrige Hand zielt nun mal nicht gut.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**

↑ : Kraft erhöhen

Strg : Skistöcke nicht benutzen




Fotos: Bongarts/dpa

Ihr Sportler das Manöver nach. Präzises Kurvenfahren ist so kaum möglich, Sie sind ständig mit der Korrektur der Spur beschäftigt. Gebremst wird ähnlich kompliziert, nur dass Sie diesmal die *rechte* Maustaste gedrückt halten und die Maus vor- und zurückbewegen. Nur das Schießen, auch per Maus, ist eine simple Sache.

## URTEIL

Biathlon-Fans wird dieses Spiel wie eine endlose Strafrunde vorkommen. Die Grafik langweilt mit trostlosen Landschaften und kantigen Sportlerfiguren. Während die Akteure ziemlich steif durch den Schnee staksen, steht das Publikum wie festgefroren in der Pampa herum. Geraten sich auf der Piste mal zwei Biathleten in die Quere, dann passiert gar nichts. Als wäre er weit und breit allein, fährt der eine einfach ohne Probleme durch den anderen hindurch. Noch gruseliger ist die Geräuschkulisse. Beim Skifahren dröhnt entsetzliche Techno-Musik aus den Lautsprechern, und der Kommentator meldet sich nur am Schießstand mal kurz mit Belanglosigkeiten zu Wort. Und die Steuerung gehört zu den schlechtesten Versuchen, seit es Sportspiele gibt. Testurteil: weit entfernt von Medaillenrängen – „mangelhaft". ■

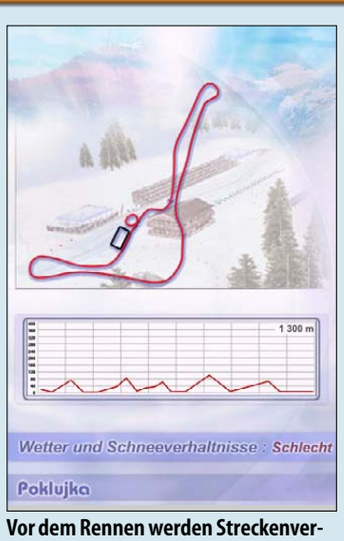
## BEDIENUNG

Diese Steuerung versteht niemand auf Anhieb: Mit der Tastatur bestimmen Sie den Krafteinsatz Ihrer Spielfigur und somit deren Tempo. Gelenkt wird auf höchst umständliche Weise mit der Maus. Dazu müssen Sie die linke Maustaste gedrückt halten, dann die gewünschte Lenkbewegung machen und die Maustaste wieder loslassen. Erst wenn diese Prozedur abgeschlossen ist, vollzieht

## SPIELDETAILS




**Per Editor können Sie den Sportlern ihre echten Namen geben.**

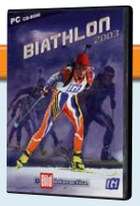



**Vor dem Rennen werden Streckenverlauf und Wetterverhältnisse gezeigt.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




# Biathlon 2003

**Hersteller: Infogrames**
**Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,123 €/Min.)**
**Version: 02.12.02.12.12.02**
**Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich**

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Die seltsame Steuerung ist eine Stolperfalle. | 4,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Wegen seiner vielen technischen Schwächen entwickelt sich dieses Spiel zur Tortur. | 5,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Alles wirkt sehr kantig und trostlos. | 4,50 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Die Sportler sind vor Kälte schon ganz steif. | 4,50 |
| Musik | 2% | Die Techno-Mucke passt überhaupt nicht. | 5,00 |
| Geräusche | 3% | Außer dem Geknalle am Schießstand ist kaum etwas zu hören. | 5,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Der Kommentator meldet sich nur selten. | 5,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Es gibt kaum Infos zum Spielablauf. | 4,50 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Gefühlvolle Steuerung ist mit Tastatur und Maus kaum möglich. | 5,00 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Dieses Spiel macht dem Biathlon keine Ehre. Keine Spur von der Faszination des Sports. | 5,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **4,79** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907-71882 (1,24 €/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.biatlon2003.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 (181 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%** | etwas knapp | **4,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** | 21 bestanden, 4 nicht bestanden[1] | **1,80** |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | | **Bildpunktezahl** | **Bildpunktezahl** | |
|---|---|---|---|---|
| **Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet** | | voreingestellt | mit 1024x768x32 | |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | 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% | Spiel startet nicht | Spiel startet nicht | 6,00 |
| 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%** | | | **4,20** |
| **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/ja | 1,00 |
| Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| Einstellmöglichkeiten insgesamt | **7%** | | **3,14** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 10 Strecken | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Kopierschutz | 0% | Laser Lock | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **2,33** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,90** |
| **Abwertung** | | keine echten Sportlernamen<br>häufige Programmfehler beim Beenden des Spiels | 0,30<br>0,30 |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | **mangelhaft ← 4,50** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ungenügend** |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | **29,99 €** |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | **kein günstigeres Angebot gefunden** |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 4,50 x 29,99 = 134,96 = ungenügend[2] |

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Funktion nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung bei Diamond Monstersound MX 300, Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung bei Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Turtle B Montego A 3D, Genius Sound Maker 64 [2] abgewertet um zwei Noten wegen mangelhaften Testergebnisses

## SPIELVERLAUF



**1** In dieser Schlucht werden Grom und sein Kumpel Petr von Banditen überfallen. Aber mit Schießeisen und Fäusten boxen sie sich durch.



**2** Eine Grenzstation mitten in den Bergen. Hier macht ein Zöllner Schwierigkeiten, den Petr mal gelinkt hat. Erst ein Offizier löst das Problem.




**3** In der Station verdient sich Grom ein paar Goldstücke, indem er englische Soldaten vermöbelt. Die Zuschauer schließen Wetten ab, und der Gewinner des Kampfes kassiert mit. Der Gegner ist für den beinharten und faustgewandten Polen kein großes Problem.



**4** Grom und Petr haben sich für eine Weile getrennt. Keine Zeit zum Ausruhen: Grom trifft den Deutschen Hans – und einige bösartige Yetis.



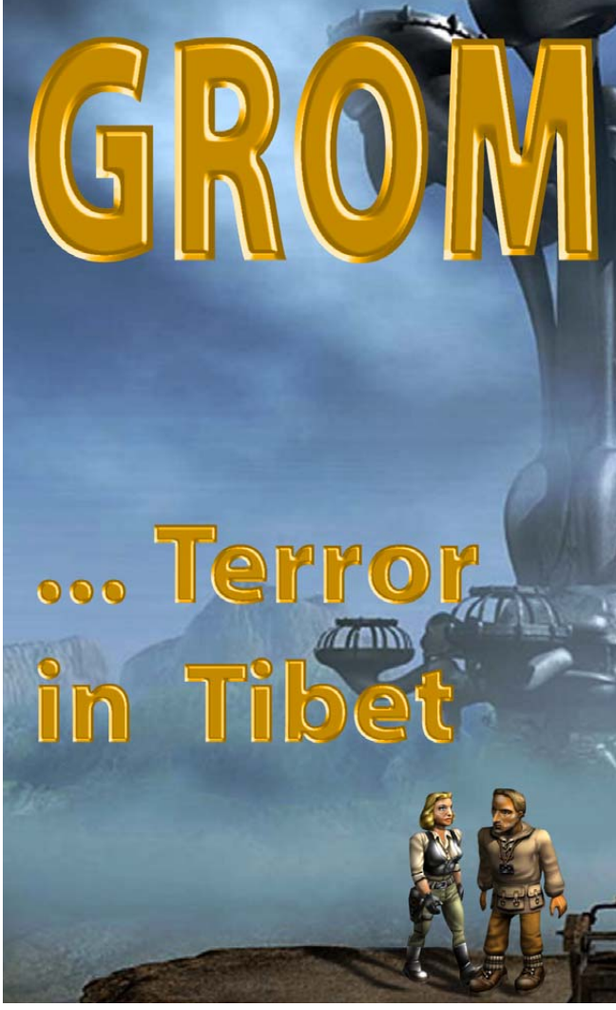
**5** Gegen die Yetis kämpfen beide gemeinsam – aber anschließend schickt der blonde Hans mit einem Kolbenhieb Grom ins Reich der Träume.



**6** Wieder erwacht, macht sich Grom auf den Weg zum Archäologen-Lager, wo er deutsche Soldaten findet. Er schleicht sich an der Wache vorbei.




**7** In einem Zelt des Lagers sitzt Hans und behauptet, ein Gefangener zu sein. Grom glaubt ihm – aber stimmt seine Geschichte wirklich?




**Actionspiel für PC |**
**Schatzsuche im Himalaja auf Indiana Jones' Spuren: Wer findet die Wunderwaffe als Erster?**

## INSTALLATION

Es ist mit Sicherheit abenteuerlicher, das Spiel zu spielen, als es zu installieren. Das geht reibungslos und ist absolut nicht spannend. Muss eine Installation ja auch wirklich nicht sein. Tipps auf Seite 138

## INHALT

1939: Der polnische Offizier Colonel Grom kämpft gegen die Deutschen, gerät dann in russische Gefangenschaft und flieht schließlich nach Tibet, wo er sich als Söldner verdingt und Händlerkarawanen beschützt. Dort trifft Grom den tschechischen Schmuggler Petr, und die beiden beschließen, sich zusammenzutun. Also los: Petr schmuggelt, Grom gibt ihm Schutz. Auf einer ihrer illegalen Handelsreisen durchs Gebirge sehen die beiden eines Tages einen deutschen Zeppelin am Himmel. Dessen Besatzung ist auf der Suche nach einer mächtigen, geheimnisvollen Waffe aus der Vergangenheit.

Das ist der Anfang einer spannenden Geschichte, in deren Verlauf Sie Colonel Grom nebst maximal vier Begleitern durch zahlreiche Kämpfe lotsen und dabei allerlei Rätsel lösen. Die Gegner des etwas anderen Offiziers sind zahl- und abwechslungsreich: Banditen, wilde Tiere, leibhaftige Yetis und auch Nazis.

Das Spiel beginnt mit einem „Schau"-Kampf, der eine perfekte Unterrichtseinheit abgibt, denn er dient zum Einstudieren der Spielsteuerung. Wenn Grom und Petr mit der Horde Banditen, die an einer Wegkreuzung lauerten, fertig sind, sollten Sie die Spielsteuerung im Griff haben und jedem weiteren Waffengang gelassen entgegensehen. Grom ist mit Mauser-Pistole und Gewehr ausgerüstet, bewährt sich aber auch als treffsicherer Faustkämpfer. Petr verlässt sich auf sein Schwert und eine Donnerbüchse, die auf kurze Distanz enorme Durchschlagskraft entwickelt. Es gibt noch etliche andere Waffen, die dem Heldenduo im Lauf des Spiels an die Hand gegeben werden, etwa Granaten, Messer und Minen.

Das nötige Geld verdienen die beiden Haudegen bei Boxkämpfen und Glücksspielen, vor allem aber mit dem Verkauf gefundener oder geschmuggelter Waren. Auch die Waffen besiegter Gegner sind eine sichere Einnahmequelle.

Im Verlauf des Spiels lernen Grom und Petr andere Abenteurer kennen, die sich zuweilen der Gruppe anschließen und dann ebenfalls von Ihnen dirigieren lassen. Im Kampf lernen alle Figuren ihre jeweiligen individu-



ellen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen zu verbessern.

## BEDIENUNG

Die Figuren werden mit Tastatur und Maus gesteuert, was speziell in heftigen Scharmützeln nicht einfach ist. Auch die Wahl des angemessenen Verhaltens zwischen Abwehr und Angriff ist etwas kompliziert geraten. Zum Glück können Sie jederzeit die Pausentaste drücken, um in Ruhe den nächsten Spielzug vorzubereiten.

## URTEIL

„Grom … Terror in Tibet" ist eine kleine, feine Überraschung, ein überschaubares Spiel mit durchaus ansprechender Grafik. Die Umgebung wirkt glaubwürdig, die Comic-Figuren weniger – aber hübsch anzusehen sind sie allemal. Allerdings hätte das Spiel gerne weniger geschwätzig ausfallen dürfen. Gespräche dauern teilweise mehrere Minuten, und die Dialoge fördern oft Erkenntnisse zutage, die Sie gar nicht brauchen, um den Fortgang der Geschichte zu begreifen.

Die etwas komplizierte Steuerung bei gleichzeitig sehr aufgeweckten Gegnern sorgt für einen recht happigen Schwierigkeitsgrad. Speziell Anfängern empfiehlt die Redaktion sehr häufig zu speichern, um nicht immer wieder ganz von vorne loslegen zu müssen. Glücklicherweise sichert das Programm zu Beginn jeder Aufgabe den aktuellen Spielstand automatisch. Fazit: ein optisch ansprechendes Spiel mit stimmiger Geschichte. Dass man bisweilen etwas heftig zugetextet wird, bleibt allerdings gewöhnungsbedürftig. Dennoch schlägt sich der Colonel „gut". ■

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**

## SPIELDETAILS



**Die Donnerbüchse. Der grüne Balken zeigt: volle Munition.**



**Etwas kompliziert: die Wahl des Verhaltens der Figuren.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Grom … Terror in Tibet

**Hersteller:** CDV
**Info:** Tel. 0721-972240 (0,123 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,123 €/Min.)
**Version:** 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.gromgame.de

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

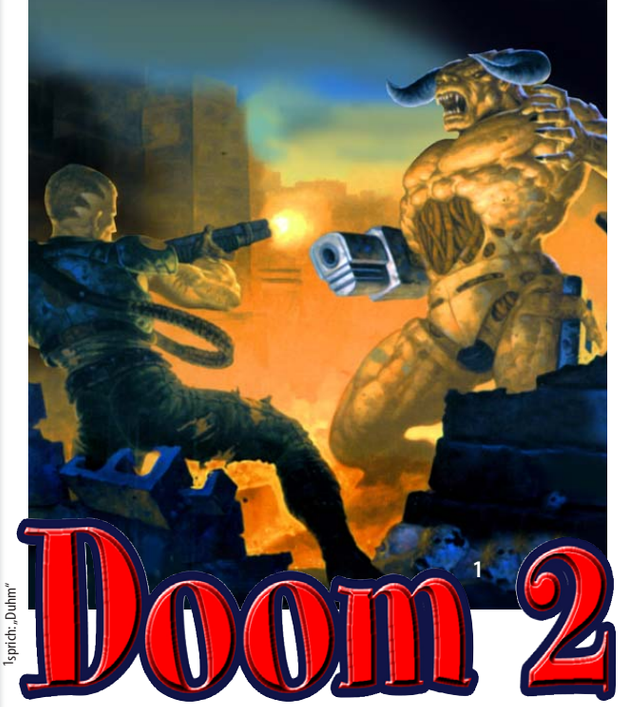
| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Steuerung der Figuren anfangs schwierig. | 3,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Die stimmige Geschichte sorgt für lang andauernde Spannung. | 2,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Umgebung sieht klasse aus, Figuren sind o.k. | 2,50 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Nicht gerade grazil, aber es geht noch. | 3,00 |
| Musik | 2% | Dramatische Klänge, wie im Spielfilm. | 2,00 |
| Geräusche | 3% | Schießen, Huftritte, Boxhiebe – die richtigen Töne für Spielerohren. | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Gut, aber reichlich – weniger wäre mehr. | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Hier waren Textprofis am Werk – fast perfekt. | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit Maus und Tastatur kommen Sie auch in den Bergen Tibets voran. | 2,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Spannende Geschichte und witzige Figuren in eindrucksvoller Bergwelt. | 2,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **2,27** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805-299266 (0,12 €/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.gromgame.de) | 1,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **1,64** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | akzeptabel | 3,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (920 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | ja | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 1,253 Megabyte | 2,12 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **2,03** |
| **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 möglich | 6,00 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | nicht spielbar | nicht möglich | 6,00 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | | **3,70** |
| **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** | ruckelfrei | nicht möglich | **3,50** |

| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | |
|---|---|---|---|
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | 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% | 7 Kapitel, 30 Gegenstände, 40 Figuren | 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/keiner | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **1,44** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,32** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **2,32** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 45,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,32 x 45,99 = 106,70 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern




"spricht: „Duhm"

**Actionspiel für Gameboy Advance | Mit der Kettensäge gegen Außerirdische**

## INSTALLATION

Wie man ein Gameboy-Advance-Spiel in Betrieb nimmt, lesen Sie auf Seite 138.

## INHALT

Die Schlacht auf dem Mars ist überstanden (siehe Test „Doom" in COMPUTERBILD-SPIELE, Ausgabe1/2002). Doch die Außerirdischen geben sich noch lange nicht geschlagen. Nach Ihrer Rückkehr zur Erde müssen Sie feststellen, dass die Eindringlinge ihr Zerstörungswerk dort fortgesetzt haben. Städte brennen lichterloh, Milliarden Menschen mussten ihr Leben lassen, Fleisch fressende Mutanten ziehen mordend durch die Ruinen. Selbst der letzte Raumhafen wurde von den Invasoren besetzt, so dass Sie Hilfe von außen vergessen können. Sie sind also wieder auf sich alleine gestellt im Kampf gegen eine ganze Monsterarmee.

Ein schlagkräftiges Waffenarsenal hilft Ihnen dabei, die Erde von den Außerirdischen zu befreien. Mit der Kettensäge werden Gegner gefällt wie Bäume. Etwas praktischer sind indes Distanzwaffen, wie Schrotflinte, Maschinengewehr und Raketenwerfer. Unterwegs bedienen Sie sich diverser Ausrüstungsgegenstände, etwa eines Strahlenschutzanzuges oder einer Nachtsichtbrille, um in der unwirtlichen Gegend zu überleben. So ausgestattet, lehren Sie selbst einäugige Flugdämonen und gehörnte Höllenfürsten das Fürchten.

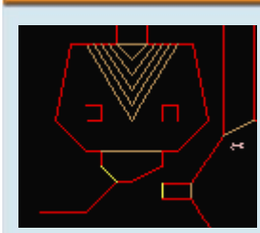
## BEDIENUNG

Die Steuerung ist einfach und schnell zu beherrschen. Beim Schießen genügt es, einfach grob in die gewünschte Richtung zu zielen, um den Gegner zu treffen. Denn nach oben oder unten schauen und zielen kann Ihre Spielfigur ohnehin nicht. Etwas umständlich ist dagegen das Wechseln der Waffe. Dazu müssen Sie zwei Tasten gleichzeitig drücken.

## URTEIL

Das brutale Spielprinzip wirkt überholt. Außer ständigem Abschießen von Gegnern und der Suche nach Schaltern, um Türen zu öffnen, gibt's hier nicht viel. Wer Abwechslung sucht, wird enttäuscht sein. An der technischen Umsetzung gibt es nur wenig zu meckern. Im Vergleich zum ersten Doom für Gameboy Advance ist die Grafik deutlich detaillierter und kontrastreicher. Auch das Spieltempo hat angezogen. So gesehen, schlägt sich die Ballerei „gut" durch.

## SPIELDETAILS



**Eine Karte sorgt für Orientierung in den Katakomben.**




**Am Ende jeder Spielstufe wird abgerechnet.**

GETESTET MIT

**Gameboy Advance**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Doom 2

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

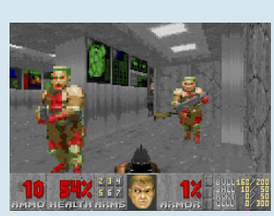
**Hersteller:** Activision
Info: Tel. 09471-30690 (0,123 €/Min.)
Fax 09471-306948 (0,123 €/Min.)

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Einfacher Beginn erleichtert den Einstieg. | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Im Alleingang vermisst man Abwechslung. Mitspieler bringen mehr Spaß. | 3,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Nahansichten doch sehr grobkörnig. | 4,50 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Schnelle, aber eckige Bewegungen. | 4,00 |
| Musik | 2% | Seichte Melodien gehen im Geballer unter. | 4,00 |
| Geräusche | 3% | Eine Geräuschkulisse, wie sie nur von Patronenhülsen komponiert werden kann. | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Nichts außer Gestöhne der Außerirdischen. | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Nur kurze Beurteilungen Ihrer Leistungen. | 3,50 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Außer beim Waffenwechsel ist die Steuerung unproblematisch und einfach. | 2,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Selbst vor dem kleinen GBA-Bildschirm sträuben sich einem die Nackenhaare, wenn ein Dämon um die Ecke kommt. | 2,00 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **2,83** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805-225155 (0,12 €/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.activision.de) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **3,31** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | nicht nötig | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **1,00** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | akzeptabel | **2,50** |
| **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% | 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% | 30 Spielstufen, 17 Gegnertypen, 8 Waffen | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (digital) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Englisch | 6,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/vier | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **4,00** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,38** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut | **2,38** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 45,99 € | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | 39,89 € (Insercom, Lindlar, Tel.0700-46737266) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,38 x 45,99 = 109,46 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF



**1** Vorsicht! Schwer bewaffnete Zombies greifen an.



**2** Die rote Schlüsselkarte (Kreis) ist Ihr Ziel.



**3** Plötzlich springt ein Teufel aus einem Versteck.



**4** Sie haben eine Waffenkammer gefunden.



**5** Gegen Ihr neues MG hat der Dämon keine Chance.



**6** Der rechte Schalter öffnet den Weg zum Ausgang.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF



**1** Kaum auf der Straße, missachten Sie schon jedes Limit. Das ruft die Polizei auf den Plan. Da hilft nur eins: noch mehr Gas geben!




**2** Andere Verkehrsteilnehmer sind nur Hürden auf Ihrem Fluchtweg. Überholen Sie die lahmen Karossen notfalls auf dem Seitenstreifen.




**3** Vorsicht, Gegenverkehr! Sonntagsfahrer und besonders „sportliche" Zeitgenossenauch schneiden gerne mal die Kurve und kommen Ihnen plötzlich in die Quere. Aber auch auf Geraden müssen Sie mit Geisterfahrern rechnen – sicher sind Sie in diesem Spiel zu keinem Zeitpunkt.




**4** Leider haben Sie offenbar nicht immer die Ideallinie getroffen. Die Polizei-Patrouille hat jedenfalls mächtig aufgeholt.




**5** Die Ordnungshüter sind alles andere als zimperlich. Ein paar Rammstöße, und Ihre wilde Jagd pausiert einstweilen an der Leitplanke.



**6** Aber schon die nächste Runde geht anders aus. Wer sagt's denn: Die Streife auf dem Dach ist besser als das Knöllchen in der Hand.




**7** Doch die Jungs sind nicht auf den Kopf gefallen und fordern über Funk Verstärkung an. Und schon sitzen Sie in der Falle. Oder?



1 spricht: „Nihd for Sspihd 3: Hot Pörßuht"

# Need for Hot Pu

**Rennspiel für PC |**
**Geschwindigkeit ist doch nicht alles, oder? Pardon, aber Rennfans sehen das ganz anders**

## INSTALLATION

Mit den Installationshinweisen auf Seite 138 fahren Sie ganz schnell an die Spitze.

## INHALT

Wenn's mal wieder schnell gehen soll, dann fahren Sie bestimmt auf „Need for Speed 3: Hot Pursuit" ab. Der Name dieser Rennspielreihe ist Programm – ohne Tempo werden Sie hier buchstäblich zur Schnecke gemacht. Also: Bleifuß konsequent. Und zwar in jeder der vier Spielvarianten. Als da wären:

Der Modus „Einzelrennen" bietet eine gute Möglichkeit, die Eigenheiten einer Strecke in Ruhe zu er-fahren, oder ganz einfach zwischendurch ein paar Runden zu drehen. „Verfolgung" hält einen besonderen Nervenkitzel bereit. Während Sie versuchen, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen, sind Ihnen immer wieder Polizeistreifen auf den Fersen, die per Funk sogar Straßensperren anfordern. Vorsicht, die Gesetzeshüter meinen es ernst. Da wird gedrängelt und geschubst, mitunter stellen sich Ihnen die Streifenwagen sogar quer in Ihren Weg, um Sie zur Vollbremsung zu zwingen.

„Knockout" ist der Modus für Wettrennen mit dem gewissen Etwas. Acht Autos sind anfangs am Start, und in sieben Runden wird ein Sieger ermittelt. Sie merken schon, es handelt sich um K.o.-Runden. Das heißt: Nach jeder Runde scheidet der jeweils letzte Fahrer aus dem Rennen, so dass am Ende nur der beste übrig ist. Im „Turnier" fahren Sie nacheinander auf acht verschiedenen Strecken gegen Ihre Kontrahenten. Je besser Sie abschneiden, desto mehr Punkte werden Ihrem Konto nach jedem der Ren-

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- → : Nach rechts lenken
- ← : Nach links lenken
- ↑ : Beschleunigen
- ↓ : Bremsen/Rückwärts
- C : Kamera wechseln
- H : Hupe betätigen
- B : Blick zurück
- R : Nach Unfall auf die Straße zurücksetzen



# Speed 3: rsuit [1]

nen gutgeschrieben – fast wie in der Formel Eins eben. Sieger ist am Ende der Fahrer mit den meisten Punkten.

Alle genannten Spielvarianten stehen Ihnen auch in Zwei-Spieler-Duellen am geteilten Bildschirm zur Verfügung. Im Verfolgungsrennen haben Sie dann sogar die Wahl: Beide gegen die Polizei – oder einer übernimmt die Rolle der Streife und versucht den anderen zu stoppen. Das ist allerdings extrem schwierig.

Mit Need für Speed 3: Hot Pursuit können Sie auch im **Netzwerk** S.164 oder per Internet-Verbindung einem anderen Bleifuß-Akrobaten zeigen, was ein richtig heißer Reifen ist.

## BEDIENUNG

Die halsbrecherische Raserei können Sie sowohl mit der PC-Tastatur als auch mit einer Spieletastatur (Gamepad) steuern. Ein Lenkrad ist weniger zu empfehlen: Weil die Autos kein realistisches Fahrverhalten an den Tag legen, vermittelt das Gamepad die beste Kontrolle.

## URTEIL

Man merkt dem Spiel deutlich an, dass es bereits seit einigen Jahren seine Runden dreht. Umfang, Präsentation und Spielbarkeit bleiben hinter heutigen Standards zurück. Das heißt aber noch lange nicht, dass hier ein schlechtes Rennen liefe. Im Gegenteil – Need for Speed 3: Hot Pursuit ist ein absolut „befriedigendes" Rennspiel zum sehr günstigen Preis.

## SPIELDETAILS




Radar- und Strafzettel-Anzeige für die persönliche Statistik.




Rote Drehzahlanzeige heißt: hochschalten, und zwar bald.



Geteilte Freude: So sieht das Bild beim Spiel zu zweit aus.

GETESTET MIT
**PC mit Win 98/XP**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL

### Need for Speed 3: Hot Pursuit

**Hersteller:** ak tronic – Die Pyramide
**Info:** keins **Fax:** keins
**Version:** 27,2.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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



| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Einfach Gas geben und losfahren. | 2,00 |
| Langzeitspaß | 5% | Nur wenige Strecken und Autos – daher lässt die Motivation bald nach. | 4,00 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Wenige Details, einige Grafikfehler. | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Das Spiel läuft flüssig. Schwache Effekte. | 3,00 |
| Musik | 2% | Nervtötender Elektro-Pop der simplen Art. | 4,00 |
| Geräusche | 3% | Heulende Sirenen, quietschende Reifen und sägende Motoren gehören dazu. | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Gut wiedergegebener Polizeifunk. | 2,50 |
| Texte/Untertitel | 2% | Teilweise schlecht zu erkennen. | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Nehmen Sie die Spieletastatur zur Hand – ein Lenkrad vermittelt kein gutes Gefühl. | 3,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Die Verfolgungsjagden haben ihren Reiz – doch schwache Technik bremst ihn wieder. | 3,50 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **3,35** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | keines | 6,00 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.software-pyramide.de) | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **6,00** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (106 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0 Megabyte | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **1,83** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | fehlt (nur auf CD-ROM) | **6,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** | 21 bestanden, 4 nicht bestanden[2] | **1,80** |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | | **Bildpunktezahl** | **Bildpunktezahl** | |
|---|---|---|---|---|
| **Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet** | | voreingestellt | mit 1024x768x32 | |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX | 0,432% | ruckelt | nicht möglich | 4,50 |
| Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% | ruckelt | nicht möglich | 4,50 |
| Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% | ruckelfrei | nicht möglich | 3,50 |
| Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** | | | **3,58** |
| **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% | 13 Fahrzeuge, 8 Strecken | 4,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad | 1,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Kopierschutz | 0% | unbekannt | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | zwei/zwei | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9%** | | **2,33** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,03** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | befriedigend 3,03 |
| **PREIS/LEISTUNG** | gut |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 10,00 € |
| **Preis bei Markteinführung** | 89 Mark |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 3,03 x 10,00 = 30,30 = gut |

(2)Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Turtle B Montego A 3D und Genius Sound Maker 64: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

# Los geht´s

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



## INSTALLATION

### So starten Sie

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

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

**2** Startet die Installation nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf das Symbol 


**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.

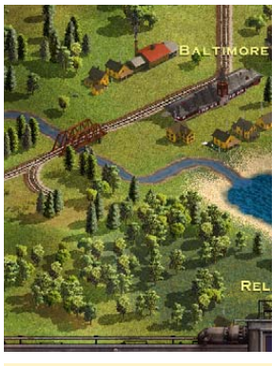
### Windows Installer 2.0

**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.

### Railroad Tycoon 2




**Mindestanforderungen an Ihren Computer**

- Pentium 133 MHz
- 16 Megabyte Arbeitsspeicher
- Windows 95/98/ME/XP
- Direct-X Version 7.0
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 130 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

#### Spiel installieren

**1** Um die Installation der Vollversion des Spiels „Railroad Tycoon 2“ vorzubereiten, klicken Sie auf den Eintrag 

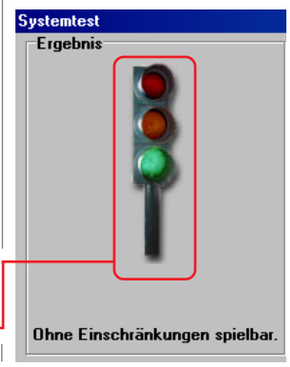

**2** Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

**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 Railroad Tycoon 2 kann ohne Probleme installiert und danach gespielt werden. Neben der Ampel finden Sie nähere 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 Railroad Tycoon 2 läuft in diesem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert die Simulation 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 | 133 MHz | 800 MHz |
| Hauptspeicher | 16 MB | 256 MB |
| Betriebssystem | Win 95/98/ME/XP | Windows 98 |
| Direct-X | 7 | 8,1 |
| Soundkarte | Ja | Ja |
| CD-ROM | 4X | 24X |
| Speicherplatz | 130 MB | C: 1218 MB frei<br>D: 9754 MB frei<br>E: 1697 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.**

## Railroad Tycoon 2 | Fortsetzung

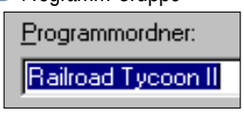
**6** Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter.

**7** Danach wird das Zielverzeichnis




angegeben. Klicken Sie hier lediglich auf Weiter, um fortzufahren.

**8** Anschließend wird die neue Programm-Gruppe




im Programm-Ordner von Windows angelegt. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche Weiter.

**9** Danach folgt ein erneuter Klick auf Weiter. Der startet die eigentliche Installation. Ein blaue Laufbalken zeigt den Fortschritt der Installation:




**10** Klicken Sie schließlich auf ✕ und dann noch auf Beenden.

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

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

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

### Spiel starten

**1** Zunächst schließen Sie die CD-ROM-Oberfläche per Klick auf Beenden.

**2** Klicken Sie danach auf Start, Programme, Railroad Tycoon II und auf Railroad Tycoon II.

**3** Sobald das Hauptmenü zu sehen ist – den Vorspann können Sie auch mit Esc abbrechen –, klicken Sie zunächst auf OK, um das Hinweisfenster zu schließen.

**4** Klicken Sie dann links auf SINGLE PLAYER.

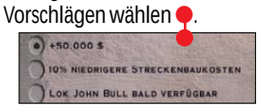
**5** Wählen Sie jetzt per Klick aus, ob Sie eine NEUE KAMPAGNE oder ein NEUES SZENARIO spielen möchten. Eine KAMPAGNE ist ein Spiel mit vorgegebenen Spielzielen, die Sie erreichen müssen, während es sich beim SZENARIO um ein Endlosspiel handelt. Sie legen hier nur die Umgebung fest. Lesen Sie nach der Auswahl in den entsprechenden Abschnitten weiter.

### Kampagne spielen

**1** Wählen Sie per Klick einen Schwierigkeitsgrad aus: LEICHT, NORMAL, SCHWER. Aber Vorsicht: Überschätzen Sie sich nicht!

**2** Danach können Sie aus einer Reihe von Aufträgen wählen. Klicken Sie etwa auf AUFBRUCHSTIMMUNG.

**3** Suchen Sie sich dann noch per Klick eine Spiel-Erleichterung aus. Sie können aus drei Vorschlägen wählen.




**4** Klicken Sie danach auf den angebotenen Eintrag DIESES SZENARIO SPIELEN.

**5** Klicken Sie anschließend zwei Mal auf OK. Dann beginnt das Spiel.

### Szenario spielen

**1** Klicken sie zunächst auf KARTE, und wählen Sie eine Spielumgebung aus. Entscheiden Sie sich etwa per Klick für das Ursprungsland der Eisenbahn, GROSSBRITANNIEN, sofern Sie dort eine Bahngesellschaft gründen wollen.

**2** Wählen Sie danach per Klick einen der angebotenen Schwierigkeitsgrade




aus, beispielsweise LEICHT.

**3** Jetzt können Sie noch die Anzahl der Computergegner festlegen. Das geschieht per Klicks auf ▲ oberhalb des Eintrags COMPUTER-GEGNER. Wählen Sie so beispielsweise 2 Computergegner aus.

**4** Klicken Sie dann auf OK und danach zwei Mal auf OK, um das Spiel zu beginnen.

### Spiel beenden

**1** Klicken Sie während des Spiels auf das Symbol 💾.

**2** Jetzt fehlt nur noch jeweils ein Klick auf die Einträge VERLASSEN und JA. Dann sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche vor sich.

### Spiel entfernen

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

**2** Klicken Sie hier doppelt auf das Symbol Software.

**3** Wählen Sie danach aus der Liste den Eintrag Railroad Tycoon II per Klick aus. Eventuell müssen Sie dazu mehrfach auf ▼ klicken, um ihn zu finden.

**4** Klicken Sie anschließend auf Hinzufügen/Entfernen... und danach auf Ja.

**5** Schließen Sie den Löschvorgang ab, indem Sie noch zwei Mal auf OK klicken. Schließen Sie alle jetzt noch geöffneten Fenster per Klicks auf ✕ oben rechts.

## Chicken Shoot

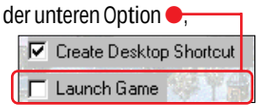



### Spiel installieren

**1** Klicken Sie zunächst auf Chicken Shoot und dann auf Überspielen. Warten Sie jetzt so lange, bis ein Fenster geöffnet wird. Das kann einige Zeit dauern und erfordert daher ein wenig Geduld.

**2** Klicken Sie anschließend insgesamt vier Mal auf Next, um die eigentliche Installation des Spiels zu starten.

**3** Entfernen Sie danach per Mausklick den Haken vor der unteren Option,




und klicken Sie auf die Schaltfläche Finish.

### Spiel starten

**1** Klicken Sie oben rechts auf Beenden. Klicken Sie im Anschluss daran doppelt auf das Symbol




**2** Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie dann auf START GAME und anschließend auf CLASSIC. Dann beginnt die Hatz auf das putzige Federvieh.

### Spiel beenden

Drücken Sie während eines laufenden Spiels Esc. Danach klicken Sie auf QUIT. Ein weiterer Klick auf QUIT und drei darauf folgende Mausklicks beenden dann das Spiel „Chicken Shoot".

### Spiel entfernen

**1** Klicken Sie auf Start, dann auf Programme, auf Chicken Shoot X-Mas Edition und anschließend auf Uninstall Chicken Shoot X-Mas.

**2** Ein letzter Klick auf Finish entfernt das Programm von dem Computer.

## E-Gon 3

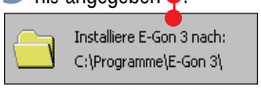


### Spiel installieren

**1** Klicken Sie zunächst auf E-Gon 3 und anschließend auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm von „E-Gon 3".

**2** Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter, um fortzufahren.

**3** Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben.




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



**4** Klicken Sie zum Schluss auf Fertig stellen, um den Installationsvorgang zu beenden.

### Spiel starten

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




**2** Klicken Sie auf den Eintrag English. Per Druck auf ⎵ starten Sie das Spiel.



### Spiel beenden

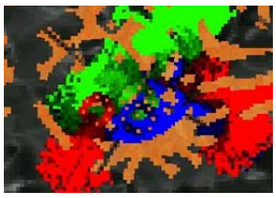
Klicken Sie einfach rechts oben auf ✕. Klicken Sie dann gegebenenfalls noch auf die Zeile X Exit to Windows. Damit beenden Sie das Spiel.

### Spiel entfernen

Klicken Sie auf der Windows Oberfläche auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und E-Gon 3. Klicken Sie danach auf E-Gon 3 entfernen. Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja. Das Spiel ist gelöscht.

# SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT – FORTSETZUNG

## Liquid War

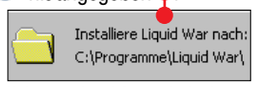


### Spiel installieren

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

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben.




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

4 Klicken Sie auf Fertigstellen, 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 Mit einem Klick auf Spielen im Hauptmenü starten Sie das Spiel.

### Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel zwei Mal Esc. Klicken Sie dann zwei Mal auf Quit.

### Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf Liquid War entfernen.

3 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja.

## Maz Lite



### Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Maz Lite 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. Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation:

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

### Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden. Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol




2 Per Klick mit der *rechten* Maustaste machen Sie den Mauszeiger sichtbar.

3 Klicken Sie anschließend auf das Symbol vor Start New Game.

### Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels Esc. Klicken Sie danach auf Quit und anschließend auf den Eintrag Yes.

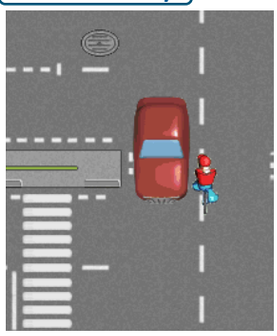
### Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und Maz Lite.

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag Maz Lite entfernen.

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

## News Delivery



### Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf News Delivery und anschließend auf Überspielen. Daraufhin startet das Installationsprogramm des Spiels „News Delivery“.

2 Im Begrüßungsbildschirm klicken Sie auf Weiter, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben.




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

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

### Spiel starten

1 Zunächst müssen Sie die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM schließen, um das Spiel starten zu können. Klicken Sie dazu rechts oben auf den Eintrag Beenden.

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol




3 Drücken Sie anschließend , um zu beginnen.

### Spiel beenden

Klicken Sie während des Spiels oben rechts auf ✕ und danach gegebenenfalls noch auf Nej / No und auf ✕.

### Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und News Delivery.

2 Klicken Sie danach auf den Eintrag News Delivery entfernen.

3 Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf die Schaltfläche Ja, und das Spiel ist von der Festplatte entfernt.

## Paska




### Spiel installieren

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

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf Weiter, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben.




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

4 Klicken Sie auf Fertigstellen, 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 das Symbol




2 Sobald das Spiel geladen ist, drücken Sie ↵, um mit dem Spiel zu beginnen.




### Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel zwei Mal Esc. Schon sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche.

### Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf Paska entfernen.

3 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf Ja.

## Snow Motion



### Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Snow Motion und dann auf der rechten Seite auf den Eintrag Überspielen.

2 Klicken Sie anschließend auf Annehmen, um die Lizenzvereinbarungen für das Spiel „Snow Motion“ anzunehmen.

3 Nach einem Klick auf Installieren beginnt der Installationsvorgang.

4 Dann folgen ein Klick auf Ja und einer auf Schliessen – die Installation ist beendet.

### Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst rechts oben auf Beenden. Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol 

.

2 Drücken Sie anschließend zunächst ↵. Klicken Sie jetzt auf  und danach auf das helle Bild, um mit dem Spiel zu beginnen. Oder klicken Sie auf  und dann doppelt auf muehle, um eine alternative Spielstufe zu spielen.

### Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels insgesamt vier Mal Esc.

### Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, SnowMotion und Entfernen (SnowMotion). Dann geht es mit Klicks auf Deinstallieren und Schliessen weiter.

## RTL Skispringen 2003 (Demo)

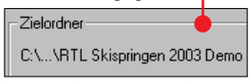



### Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst links auf den Eintrag RTL Skispringen 2003 und dann rechts auf den Eintrag Überspielen.

2 Jetzt geht es weiter, indem Sie auf OK klicken. Dann folgt ein Klick auf die Schaltfläche Weiter.

3 Klicken Sie erneut auf Weiter. Nun wird ein Zielverzeichnis angegeben.




Klicken Sie hier einfach auf Weiter und zum Schluss auf OK.

### Spiel starten

Klicken Sie auf Beenden. Klicken Sie dann doppelt auf 

Klicken Sie danach auf ☑. Im Hauptmenü können Sie per Klick den Übungsmodus wählen oder das Quiz, in dem Sie Sportfragen beantworten müssen. Entscheiden Sie sich für eine Variante. Wenn Sie den Übungsmodus auswählen, müssen Sie anschließend noch auf Start klicken, damit das Spiel beginnt.

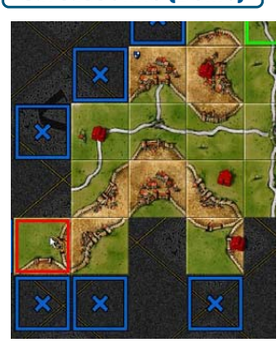
### Spiel beenden

Wenn Sie den Übungsmodus spielen, drücken Sie Esc, klicken dann auf Training abbrechen und danach auf Ja. Klicken Sie anschließend in dieser Reihenfolge auf Zurück, Beenden und auf Ja. Im Quiz dagegen beenden Sie das Spiel nach Ablauf der Zeit oder falscher Beantwortung einer Frage, indem Sie zunächst auf Zurück, danach auf Beenden und auf Ja klicken.

### Spiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, RTL Playtainment, RTL Skispringen 2003 Demo und danach auf den Eintrag Uninstall RTL Skispringen 2003. Zwei Klicks auf OK und ein abschließender Klick auf Fertigstellen beenden den Löschvorgang.

## Carcassonne (Demo)



### Spiel installieren

1 Starten Sie die Installation dieser Probierversion, indem Sie auf Carcassonne und danach auf Überspielen klicken.

2 Klicken Sie anschließend auf Ja, dann auf Weiter.

3 Klicken Sie zwei Mal auf Weiter, dann auf Ja und erneut auf Weiter.

4 Starten Sie jetzt den Installationsvorgang mit einem Klick auf die Schaltfläche Installieren. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Weiter und dann auf den Eintrag Beenden.

### Spiel starten

1 Zunächst muss die CD-ROM-Oberfläche geschlossen werden, und zwar mit einem Klick auf Beenden.

2 Klicken Sie anschließend auf Start, Programme, KOCH Media, Carcassonne-Demo und danach auf Carcassonne Demo starten.

3 Jetzt geht es mit einem Klick auf Normales Spiel weiter. Wenn Sie gegen den Computer spielen möchten, klicken Sie sofort auf Start. Andernfalls klicken Sie vorher noch neben der Zeile




auf ▼ und wählen




aus. Ein Klick auf Schließen startet das Spiel.

### Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels Esc, und klicken Sie auf Zurück zum Menü. Klicken Sie danach auf Verlassen, und drücken Sie noch drei Mal die linke Maustaste.

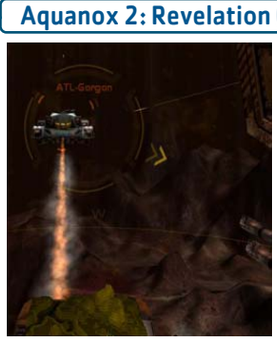
### Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, KOCH Media und auf Carcassonne-Demo.

2 Klicken Sie danach auf den angebotenen Eintrag Carcassonne-Demo deinstallieren.

3 Dann fehlen nur noch Klicks auf Ja und auf OK.

## Aquanox 2: Revelation (Demo)



### Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Aquanox 2: Revelation, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie dann auf Weiter, und wählen Sie mit einem Klick die Option ◉ Ja aus. Klicken Sie erneut auf Weiter.

3 Klicken Sie wiederum auf Weiter. Daraufhin wird ein Zielverzeichnis




vorgeschlagen. Klicken Sie hier auf Weiter.

4 Jetzt wird eine Programmgruppe mit dem Namen JoWooD\AquaNox 2 Revelation Demo im Programm-Menü von Windows angelegt. Klicken sie zwei Mal auf Weiter. Daraufhin wird die Probierversion installiert. Klicken Sie zum Abschluss dieses Vorgangs auf Fertigstellen, und Sie können starten.

### Spiel starten

1 Schließen Sie zunächst die Oberfläche der COMPUTER-BILD-SPIELE-CD-ROM per Klick auf den Eintrag Beenden rechts oben.

2 Klicken Sie anschließend doppelt auf das Symbol 

.

3 Mit einem Klick auf den Eintrag Neues Spiel starten Sie das Spiel.

### Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels Esc. Klicken Sie anschließend auf den Menüeintrag Zurück zu Windows und dann noch auf Ok.

### Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger nach rechts auf Programme, JoWooD sowie auf AquaNox 2 Revelation Demo.

2 Klicken Sie anschließend auf den Mneüeintrag Deinstallation von AquaNox 2 Demo.

3 Ein Klick auf die Schaltfläche Ende schließt den Löschvorgang ab. Das Spiel ist damit von der Festplatte entfernt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT




# Railroad Tycoon 2

**Managerspiel | Die Bahn kommt! Und Sie kommen mit Volldampf zum großen Geld. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen mit wichtigen Tipps dabei, Ihr eigenes Bahnimperium Zug um Zug erfolgreich aufzubauen – von den ersten Gleisen bis zum Börsengeschäft. Damit Sie nicht auf der Strecke bleiben**

Neue Preise, Verspätungen und überfüllte Züge – die Deutsche Bahn kommt zurzeit nicht aus den negativen Schlagzeilen. Das können Sie doch sicher besser. In „Railroad Tycoon 2" haben Sie jetzt die Gelegenheit, Ihr Geschick als Manager eines anfangs kleinen Bahnunternehmens zu beweisen und es im Verlauf des Spiels zur führenden Transportfirma des Landes zu machen. Schienen verlegen, Bahnhöfe bauen, Züge pflegen, Fahrpläne erstellen und dabei stets die Kosten im im Blick behalten – das sind nur einige der Herausforderungen, denen Sie sich als Bahnmanager stellen. Wirtschaftskrisen, Unfälle und die ständig fortschreitende Technik sorgen dafür, dass in Ihrem neuen Job keine Langeweile aufkommt. Erwirtschaften Ihre Dampfzüge im 19. Jahrhundert noch gutes Geld mit der Beförderung von Personen, so müssen Sie im 20. Jahrhundert komplett umdenken. Diesel- und Elektroloks kommen zum Zug, und die Menschen steigen vermehrt aufs Auto um. Andere Rahmenbedingungen, andere Entscheidungen: Ihr Unternehmergeist bleibt stets im Training. Die modernen, starken und schnellen Lokomotiven setzen neue Maßstäbe für die Beförderung von Waren zwischen Industriezentren. Und damit lässt sich auch im 20. Jahrhundert gutes Geld verdienen. Oder Sie probieren Ihr Geschick an der Börse und vermehren Ihr Geld durch kluges Kaufen und Verkaufen von Aktien Ihres Unternehmens oder der Konkurrenzfirmen. Einzelspielern stehen sechs Spielaufgaben, zwölf verschiedene Karten und im Verlauf des Spiels nicht weniger als 62 Zugtypen zur Verfügung. Na dann: Bahn frei!

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Spielbildschirm

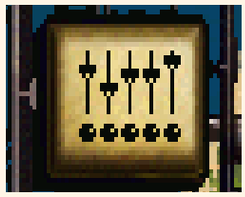
Im Hauptfenster des Spielbildschirms sind die meisten Funktionen nur einen Mausklick entfernt. In der linken unteren Ecke befindet sich die Übersichtskarte 1, mit deren Hilfe Sie jeden Punkt auf der Karte blitzschnell per Mausklick erreichen können. In der so genannten „List Box" 2 gründen Sie zu Spielbeginn Ihre Firma und rufen Informationen über Stationen 3, Züge 4, Spieler 5 und Firmen 6 ab. Den sichtbaren Bereich der Spielkarte können Sie mit den Pfeil- und Lupen-Knöpfen 7 Ihren Wünschen anpassen. Grundsätzlich sollten Sie stets das Spiel mit dem Schieberegler 8 auf der rechten Seite anhalten, wenn Sie Änderungen vornehmen. Klicken Sie dazu auf den Regler, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Regler nach unten. Ohne auf den Verkehr oder Ihre Konkurrenten achten zu müssen, dürfen Sie jetzt schalten und walten. Links am Bildrand befindet sich eine Leiste mit Schaltflächen 9, deren Funktionen auf den nächsten Seiten Punkt für Punkt erklärt werden.




### Optionen, Kontrollfeld, Abreißen



**Optionen:** Laden, Speichern und das Spiel beenden können Sie in den Optionen. Häufiges Speichern ist ratsam, denn so können Sie Fehlplanungen schnell korrigieren.

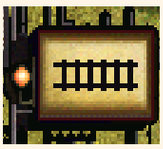


**Kontrollfeld:** Zu Spielbeginn sollten Sie im Kontrollfeld die Spieleinstellungen, etwa Speichernutzung, Farbtiefe und Lautstärke, Ihren Bedürfnissen anpassen.



**Abreißen:** Diese Funktion werden Sie zwar erst später benötigen, doch es ist allemal gut zu wissen, dass Sie Ihre Bauten jederzeit wieder entfernen können.

## Schienen legen



Um eine neue Bahnstrecke zu bauen, klicken Sie mit der Maus das obere Symbol auf der linken Seite an. Sie haben die Wahl zwischen eingleisigen (1) oder doppelgleisigen (2) Strecken. Um Schienen zu verlegen, ziehen Sie den Mauszeiger an ein bereits bestehendes Gleisstück. Sobald die Kosten für das neue Gleis gezeigt werden, können Sie mit dem Bau loslegen. Halten Sie dazu die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Mauszeiger zum gewünschten Zielpunkt. Sind Sie mit der Route einverstanden, dann lassen Sie die Maustaste wieder los.




Die Kosten einer Bahnstrecke werden beim Bauen direkt auf der Spielkarte neben den gebauten Gleisen gezeigt. Steigungen, dichte Wälder oder andere problematische Landschaften verteuern stets den Preis fürs Verlegen der Schienen. Achten Sie daher bei der Routenplanung stets darauf, eine möglichst ebene Strecke zu finden, zumal die Züge Steigungen nur langsam bewältigen können. Um Berge und Täler besser zu erkennen, sollten Sie beim Bauen mit G das Gitternetz über der Spielkarte einblenden. Erst im 20. Jahrhundert haben Sie Zugriff auf elektrifizierte Gleise (3) zum Einsatz von Elektro-Loks. Anfangs können Sie nur Holzbrücken (4) bauen, später natürlich Stein- und Stahlbrücken. Im letzten Kasten (5) legen Sie die genaue Position fest, in der die Schienen verlegt werden sollen

## Bahnhöfe bauen



Nachdem Sie Ihre Schienen verlegt haben, müssen Sie Ort oder Produktionsstätte Ihrer Wahl mit Ihrem Gleisnetz verbinden. Klicken Sie mit der Maus auf das Bahnhofssymbol, und setzen Sie einen Bahnhof an die Trasse. Die Gebäude im Einzugsbereich des Bahnhofs werden dabei gelb markiert. Grundsätzlich sind die Bahnhöfe in drei verschiedenen Größen erhältlich. Der kleine Bahnhof (1) eignet sich meist nur dazu, einzelne Produktionsstätten mit dem Schienennetz zu verknüpfen. Der mittlere Bahnhof (2) dient vor allem dem Anschluss kleiner Ortschaften oder Gewerbegebiete. Den großen und teuersten Bahnhof (3) brauchen Sie für große Städte, damit deren Gebäude sämtlich im Einzugsbereich der Station liegen. Im rechten Feld des Bahnhof-Menüs können Sie in den oberen sechs Feldern (4) die Fassade des Bahnhofs auswählen, was aber keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen hat, sondern nur der Architektur dient. In den unteren neun Feldern (5) legen Sie beim Bauen die Richtung der Bahnhofsgleise fest. Schaltflächen mit einem Fragezeichen, hier in der Mitte, bedeuten: Der Computer passt die Ausrichtung des Gebäudes oder der Schienen beim Bau automatisch der Umgebung an. Sie sollten stets diese Einstellung wählen und nur dann den Bahnhof von Hand ausrichten, wenn die Automatik völlig unpassende Vorschläge macht.




## Kartenübersicht



Die fünf Rubriken der Kartenübersicht sind vor allem für Ihre Planungen wichtig. Ein Mausklick auf die Schaltfläche für die Rohstoffkarte (1) zeigt Ihnen in weißer Schrift (2) auf der Spielkarte, wo welche Warenmengen auf den Transport warten. Gelbe Schrift (3) auf der Karte zeigt Ihnen dagegen, welche Güter ein Ort dringend benötigt. Mit den Waggonsymbolen (gelber Kreis) wählen Sie die Produktgruppen aus, die jeweils auf der Karte gezeigt werden sollen. Der Bahnhofsstatus (2) listet alle bereits gebauten Bahnhöfe auf. Die Streckensteigung (3) zeigt Ihnen sämtliche Höhenunterschiede im Schienennetz an. So können Sie Stellen, an denen Ihre Züge nur langsam voran kommen, schnell entdecken und dort entweder eine Alternativroute planen oder einen Zug von höherer Transportleistung einsetzen. Die Anzeige der Verkehrsdichte (4) informiert über die Auslastung der Gleise. So können Sie frühzeitig Engpässen entgegenwirken. Das Symbol „Strecken der Gesellschaft“ (5) zeigt jeweils das Schienennetz eines ausgewählten Unternehmens.



## Züge kaufen



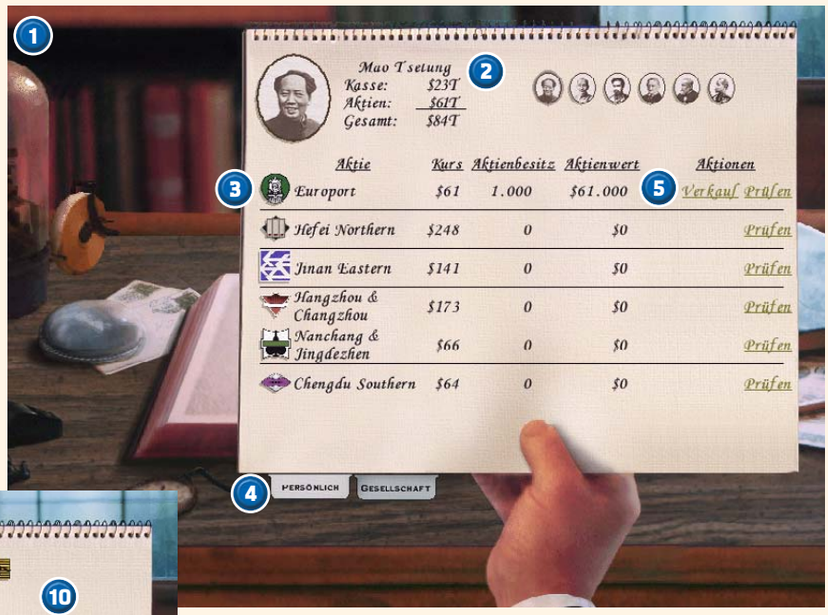
Ihren ersten Zug dürfen Sie erwerben, sobald eine betriebsfähige Verbindung besteht. Das heißt, Sie benötigen mindestens eine Strecke mit je einem Start- und Zielbahnhof. Haben Sie die Voraussetzungen erfüllt, so genügt ein Mausklick auf „Kaufen“, um im folgenden Menü einen Zug zu erwerben. Können Sie zu Spielbeginn meist nur einen Zug kaufen, so erweitert sich das Angebot verfügbarer Loks von Jahr zu Jahr. Grundsätzlich können Sie im Verlauf des Spiels zwischen folgenden drei Traktionsarten wählen: Dampf-, Diesel- und Elektroloks. Wollen Sie einen Zug vor dem Kauf ansehen, so klicken Sie den gewünschten Typ in der Liste 1 der verfügbaren Modelle an. Auf der rechten Seite des Menüs sehen Sie daraufhin ein Bild 2 sowie technische Daten 3 und Preis der Lokomotive. Beim Kauf eines neuen Zuges können Sie dessen maximale Transportleistung 4 festlegen. Daher sollten Sie sich bereits vor dem Kauf Gedanken darüber gemacht haben, wo und für welche Waren Sie den Zug einsetzen wollen. Bedenken Sie jedoch stets, dass jede Änderung hier Auswirkungen auf Geschwindigkeit, Wartungskosten und Lebensdauer Ihres Zugs hat. Gerade bei den anfangs obligatorischen Dampfloks sollten Sie die zulässige Gesamtlast nur so weit steigern, dass Ihr Zug noch schneller als 5 Meilen pro Stunde fährt. Grundsätzlich sollten Post- und Personenzüge schnell sein, während bei Güterzügen eher das Ladegewicht entscheidend ist. Damit Sie Ihre Züge stets optimal im Überblick behalten und das Beladen zügig voran geht, empfiehlt es sich bei entsprechendem Bedarf möglichst einheitliche Waggons einzusetzen. Das heißt, lassen Sie Personen-, Post- und Güterzüge die Bahnhöfe möglichst getrennt ansteuern.

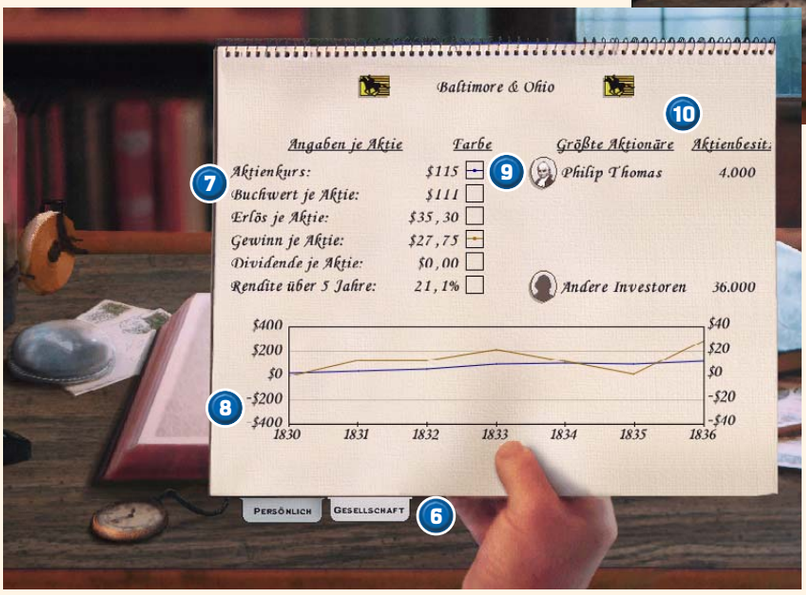



## Börse



Ihren Reichtum können Sie nicht nur mit der Bahn mehren – es gibt noch eine zweite „Schiene“: die Börse. Ein Mausklick auf die entsprechende Schaltfläche auf der linken Seite öffnet den Börsenbildschirm 1. Neben dem Porträt Ihres Vorsitzenden finden Sie eine kleine Übersicht 2 des aktuell verfügbaren Kapitals. Den Wert von Firmen und Aktien Ihrer Konkurrenten behalten Sie mit der Liste 3 der im Spiel befindlichen Unternehmen im Blick. Auf der Registerkarte „Persönlich“ 4 können Sie gezielt einzelne Firmen „Prüfen“ sowie deren Aktien „Kaufen“ oder „Verkaufen“ 5. Wie im richtigen Leben können Sie, wenn Sie mehrere Aktienpakete hintereinander verkaufen, beobachten, dass der Kurs der Aktien anschließend zu fallen beginnt. Kaufen Sie dagegen Wertpapiere, so beginnen auch die Aktien der Firma langsam zu steigen. Ist eine Firma erfolgreich im Geschäft, dann wird vierteljährlich ein Teil der Gewinne in Form einer Dividende an den Investor und Aktienbesitzer ausgezahlt.




Auf der Registerkarte „Gesellschaft“ 6 finden Sie vielfältige Informationen über die finanzielle Situation jedes Unternehmens im Spiel. Neben dem aktuellen „Aktienkurs“ 7 gehören unter anderem Informationen über den „Erlös pro Aktie“, die „Dividende pro Aktie“ sowie die „Rendite über fünf Jahre“ zu den abrufbaren Unternehmensdaten. Die Informationen werden jeweils sowohl in absoluten Zahlen als auch in einem Verlaufsdiagramm 8 gezeigt, dessen Kurven Sie per Mausklick an- und abschalten 9 können. Anhand des Diagramms lässt sich so nicht nur der aktuelle Aktienwert ermitteln, sondern Sie können die Entwicklung der Firma und Ihres Wertpapierkurses gut verfolgen. Wer Aktien der dargestellten Firma hält und wie viele Aktien dieser Investor insgesamt hat, sehen Sie in der Namensliste der „Größten Aktionäre“ 10. Durch regelmäßiges Überprüfen der Aktionäre einer Firma können Sie frühzeitig erkennen, ob ein Konkurrent eine Fusion oder gar eine feindliche Übernahme plant. Denn: Verfügt dieser über mehr als 50 Prozent der Aktien, so kann er die Firma im Handstreich ganz übernehmen.

## Mission 1: Aufbruchstimmung




**1** Wählen Sie im Hauptmenü das Spiel für Einzelspieler („Single Player"), und starten Sie eine neue Kampagne mit dem Schwierigkeitsgrad „leicht". Ihre erste Spielaufgabe „Aufbruchstimmung" führt Sie ins Jahr 1830 nach Nordamerika. Bevorzugen Sie zu Spielbeginn die Option „Lok John Bull bald verfügbar" (1). Dieser Zug ist am Anfang bei der Erschließung des Landes besonders hilfreich. Klicken Sie anschließend auf „Dieses Szenario Spielen" (2), um das Spiel zu starten.




**2** Halten Sie das Spiel gleich wieder an, und verschaffen Sie sich per Übersichtskarte Kenntnis über die Bedürfnisse der Städte und deren Produktionsstätten, denn die werden bei jedem Neustart der Spielaufgabe per Zufallsgenerator neu platziert. Befindet sich der Mauszeiger auf einem Gebäude, so genügt ein Klick mit der *rechten* Maustaste, und Sie können diese Werte jederzeit auch einzeln abrufen. Nun klicken Sie auf der linken Seite die Schaltfläche mit dem Gleis an, um eine neue Strecke zu bauen.




**3** Ihre erste Bahnverbindung sollte Baltimore mit Relay verbinden. Um beim Bau die günstigste Route zu finden, hilft Ihnen das zuschaltbare Gitternetz [G], Hügel und Täler besser zu erkennen. Ist die Strecke fertig, dann klicken Sie auf die Schaltfläche für den Bau von Bahnhöfen. Wählen Sie den mittleren Bahnhof, und errichten Sie ihn so in Relay, dass alle Gebäude des Ortes im gelb markierten Einzugsbereich liegen. Das Bahnhofsmenü verlassen Sie mit einem Mausklick auf „zurück".




**4** Nun müssen Sie einen Zug kaufen. Klicken Sie die entsprechende Schaltfläche auf der linken Bildseite an, dann auf (1). Sie können nur beim Kauf die Transportkapazität der Lok festlegen (Kreis). Je höher die Gesamtlast ist, desto langsamer fährt der Zug. Güterzugloks sollten schwere Züge ziehen können, Maschinen für Personen- und Postzüge dagegen leichtere mit entsprechend höherem Tempo. Passen Sie per Klick auf die Pfeile (Kreis) die Waggonkapazität an. Per Klick auf „Kaufen" erwerben Sie den Zug.

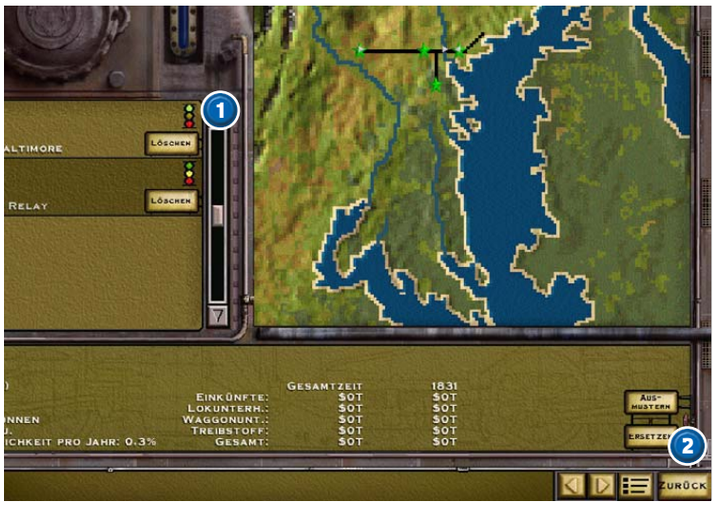



**5** Nun müssen Sie den Fahrplan erstellen. Als Startbahnhof wählen Sie Relay. Dazu klicken Sie einfach mit der Maus auf das leere Feld (1) unter den Waggons. Klicken Sie dann auf „zurück", und wiederholen Sie Schritt 4. Nur erstellen Sie diesmal einen langsameren Güterzug. Legen Sie für diesen Zug Baltimore als Startbahnhof fest. Die grünen Sterne auf der Landkarte (2) kennzeichnen Städte mit Bahnhöfen. Legen Sie nun per Mausklick auf (3) den Hebel um.




**6** Bei der Zusammenstellung des Güterzuges müssen Sie die Wagen entsprechend den angebotenen Gütern auswählen. Klicken Sie mit der Maus unter „Waggons, die dieser Bahnhof bereithält" (1) auf die in dieser Stadt benötigten Waggons. Um einen Wagen wieder aus Ihrer Zusammenstellung zu entfernen, brauchen Sie oben nur auf dieses Exemplar zu klicken, schon ist er wieder abgekoppelt. Sie können sogar, falls nötig, die Zugreihung für Hin- und Rückfahrt getrennt festlegen.

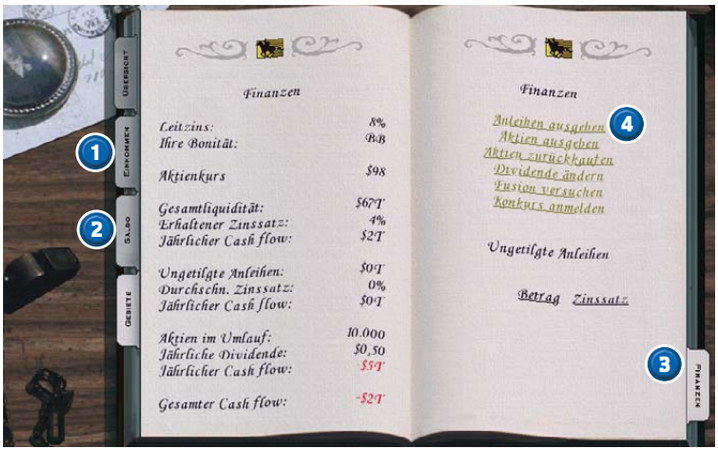
## Mission 1: Aufbruchstimmung/Fortsetzung




**7** Schließlich sollten Sie bei der Fahrplanerstellung festlegen, in welchem Beladungsstatus sich Ihre Züge auf den Weg machen sollen (1). Klicken Sie dazu mit der Maus auf das Ampelsymbol hinter Ihren Zügen. Für den Personenzug sollten Sie die Ampel auf Grün stellen, damit er sofort losfährt, wenn Reisende zugestiegen sind. Den Güterzug stellen Sie auf Gelb, so dass er wartet, bis er halb voll ist, oder auf Rot, falls er erst starten soll, wenn er komplett beladen ist. Nun verlassen Sie das Menü mit „zurück“ (2).



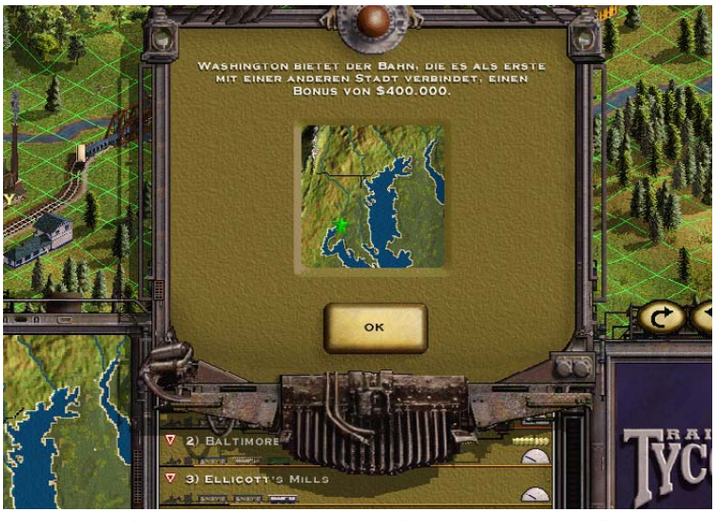

**8** Setzen Sie nun die Spielgeschwindigkeit mit dem Schieberegler (siehe „Spielbildschirm“) wieder herauf, und füllen Sie Ihre inzwischen leere Kasse mit einer Anleihe auf. Bedenken Sie, dass Ihnen nur 10 Jahre Zeit bleiben, um die Aufgaben zu erfüllen. Klicken Sie mit der Maus in der „List Box“ (1) auf die Schaltfläche für Firmeninformationen (2) und anschließend auf Ihr Unternehmen, um Ihre Geschäftsbücher (3) zu öffnen. Plötzlich auftauchende Zeitungsmeldungen blenden Sie mit „Exit“ aus.




**9** In Ihren Geschäftsbüchern finden Sie außer Informationen über Ihr „Einkommen“ (1) und Ihren „Saldo“ (2) die Registerkarte „Finanzen“ (3). Unter diesem Punkt stehen Ihnen diverse Handlungsmöglichkeiten offen, etwa „Aktien ausgeben“ oder „Fusion versuchen“. Wählen Sie hier den Punkt „Anleihe ausgeben“ (4), der Ihnen 500 000 Dollar in die Kassen spült. Setzen Sie Anleihen aber überlegt ein, da andernfalls die Zinsen Ihre gesamten Gewinne auffressen könnten.




**10** Mit aufgefülltem Konto erweitern Sie nun Ihre Strecke von Baltimore über Ellicott's Mills nach Frederick und errichten dort jeweils einen mittleren Bahnhof. Kaufen Sie wieder zwei Züge, und wählen Sie die Waggons entsprechend den Bedürfnissen der beiden Orte Frederick und Ellicott's Mills aus. Als Startbahnhof wählen Sie jedoch jeweils Frederick und Baltimore. Falls es sich vom Warenangebot her lohnt, können Sie auch einen Güterzug zu einem anderen Bahnhof schicken.




**11** Warten Sie nun, bis Ihre inzwischen vier Züge Ihr Konto mit den Transporteinnahmen wieder etwas aufgefüllt haben und ein Preisgeld für die erste Anbindung von Harpers Ferry oder Washington ausgeschrieben ist. Auch wenn Sie keine direkten Konkurrenten bei dieser Aufgabe zu fürchten haben, sollten Sie sich jetzt darauf konzentrieren, die Stadt mit dem Preisgeld schnellstens an Ihr Schienennetz anzubinden und dort einen Bahnhof zu errichten.

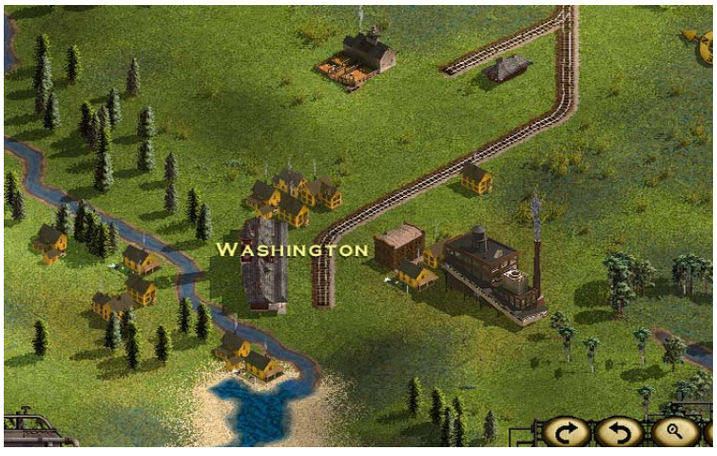



**12** Meist wird das Preisgeld zuerst für Harpers Ferry ausgesetzt, das Sie nun an Ihr Streckennetz anschließen und mit einem mittleren Bahnhof versehen. Die Verbindung von Frederick nach Harpers Ferry führt durch sehr unebenes Gelände und verursacht beim Bau hohe Kosten. Haben Sie nicht genug Geld, die Strecke auf einmal zu bauen, so warten Sie entweder kurz bis sich Ihr Konto wieder gefüllt hat, oder nehmen Sie kurzfristig einen Kredit auf, den Sie mit dem Preisgeld wieder abbezahlen.

## Mission 1: Aufbruchstimmung/Fortsetzung

**13** Da Sie anfangs zu wenig Geld für Doppelgleise haben und Steinbrücken in diesem Szenario noch nicht zur Verfügung stehen, dürfte es, wenn Sie mehrere Züge einsetzen, bald zu Staus vor der Holzbrücke von Baltimore kommen. Vor Holzbrücken müssen die Züge aus Sicherheitsgründen deutlich abbremsen, was zur Folge hat, dass auch die nachfolgenden Züge vor der Brücke warten müssen. Das kostet, abgesehen von der längeren Transportzeit, vor allem Geld beim Unterhalt und der Wartung Ihrer Züge. Sobald Sie etwas Geld übrig haben, sollten Sie daher eine Nebenstrecke zwischen Relay und Baltimore bauen, um den Verkehr vor der Brücke zu entlasten. Die Züge zwischen Baltimore und Relay werden dann stets die Nebenstrecke benutzen und so die Strecke zwischen Baltimore und Harpers Ferry entlasten. Doppelgleise sind in diesem kurzen Szenario dagegen nicht nötig, da auch ein Streckenausbau den Engpass Holzbrücke nicht wesentlich entlasten würde.

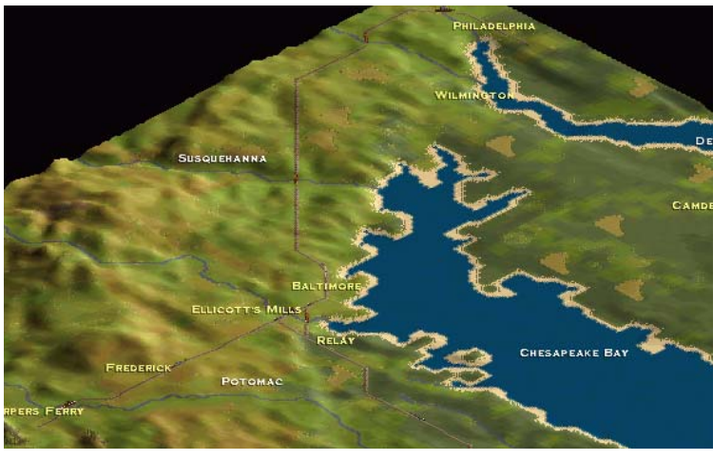


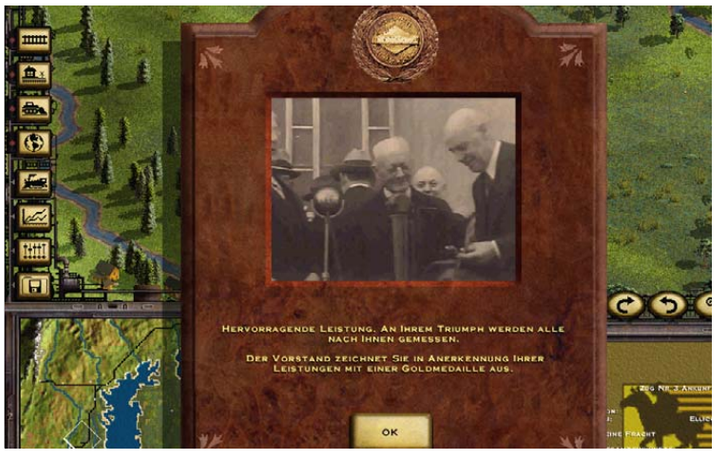

**14** Anschließend ist Washington mit dem Gleisnetz zu verbinden, was wegen diverser kleine Steigungen ganz schön ins Geld geht. Haben Sie Strecke fertig, so fehlen nur noch ein großer Bahnhof in Washington sowie ein Zug mit Post- und Personenwagen, der zwischen Washington und Baltimore pendelt. Liegen an der Strecke zusätzliche Produktionsstätten, so können Sie die mit kleinen Bahnhöfen anschließen.




**15** Die letzte Aufgabe ist, Philadelphia mit Baltimore zu verbinden. Wegen der Entfernung und der unebenen Landschaft kostet diese Strecke das meiste Geld. Haben Sie nicht genug Bares, so bauen Sie die Strecke nach und nach aus, bis Philadelphia erreicht ist und einen großen Bahnhof bekommt. Auch hier bietet es sich an, Produktionsstätten entlang der Strecke mit Bahnhöfen und Güterzügen zu versorgen.




**16** Wenn Sie sich an die Aufgabenstellung für dieses Szenario gehalten haben, dürfte Ihr Streckennetz ungefähr so aussehen wie auf dieser Karte. Sollten Sie noch genügend Zeit bis zum Ende dieser Aufgabe haben, so können Sie selbstverständlich weitere Strecken bauen und neue Produktionsstätten für den Warentransport anbinden, um sich neue Einnahmequellen zu erschließen.




**17** Im Dezember 1840 endet diese Spielaufgabe. Sie können sich nun entscheiden, ob Sie auf der Karte zum Spaß weiterspielen oder sich lieber auf die nächste Aufgabe stürzen möchten. Haben Sie sowohl Harpers Ferry als auch Philadelphia mit Ihrem Streckennetz verbunden und genügend Frachtladungen zwischen den Städten transportiert, dann dürfen Sie sich jetzt auf Ihre Goldmedaille freuen.

Spieleinstieg

# Snow Motion[1]

1sprich: „Snoh Mohschen“

**Denk-/Knobelspiel für PC | Hier müssen Sie Schneemänner bauen – aber mit Köpfchen**

**1** Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf die Verknüpfung



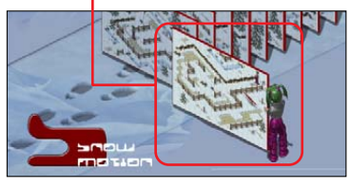

die nach der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

**2** Ist das Spiel geladen, so drücken Sie ↵, um eine Runde zu beginnen.

**3** Im Hauptmenü, klicken Sie auf „Kampagne“ ●.



**4** Wählen Sie eine der verfügbaren Spielstufen per Klick mit der linken Maustaste aus ●.

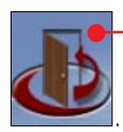


**5** Sie bewegen Ihre Spielfigur mit →, ←, ↑, ↓ auf der Tastatur. Sie können die Figur nur auf den geräumten Wegen vorwärts bewegen. Rollen Sie alle herumliegenden Schneebälle durch den Schnee zu den auf dem Spielfeld verstreuten Utensilien ●, um daraus einen Schneemann zu bauen. Hindernisse müssen Sie dabei umgehen. Möchten Sie Ihre bereits gemachten Züge rückgängig machen oder durch Ihre Spielzüge „blättern“, so klicken Sie den entsprechenden Pfeil ● mit der linken Maustaste an. Sie können die Spielstufe auch von vorne starten, indem Sie mit der linken Maustaste auf den großen Pfeil klicken ●.



**6** Die Schneebälle werden mit jeder Drehung auf dem verschneiten Untergrund größer. Rollen Sie die Bälle dagegen auf trockenen Wegen, so werden sie wieder kleiner. Haben Sie alle drei Bälle mit möglichst wenigen Schritten über den Schnee auf die Utensilien zugeschoben, dann ist Ihr Schneemann fertig. Damit haben Sie die Runde abgeschlossen und können zur nächsten Karte wechseln.

**7** Wollen Sie das Spiel verlassen, so klicken Sie mit der linken Maustaste einfach auf das Türsymbol ●. Damit rufen Sie das Hauptmenü wieder auf. Drücken Sie dann Esc, um das Spiel zu verlassen.



Spieleinstieg

# Paska

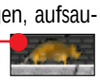
**Geschicklichkeitsspiel für PC | Ärger im Untergrund. Da müssen Sie aufräumen**

**1** Sobald das Spiel erfolgreich installiert ist, starten Sie es mit einem Doppelklick auf das Symbol




**2** Im Hauptbildschirm drücken Sie ↵, und das Spiel wird gestartet.

**3** Sie sollen mit einem Saugrüssel die Kanalisation säubern. Mit →, ←, ↑, ↓ steuern Sie den Rüssel durch die Kanäle, und mit Strg ziehen Sie ihn schnell wieder ein. Sie müssen alle Gegenstände, die herumliegen, aufsaugen. Berührt eine Ratte ●,



ein Wurm ●



oder eine Schildkröte ●



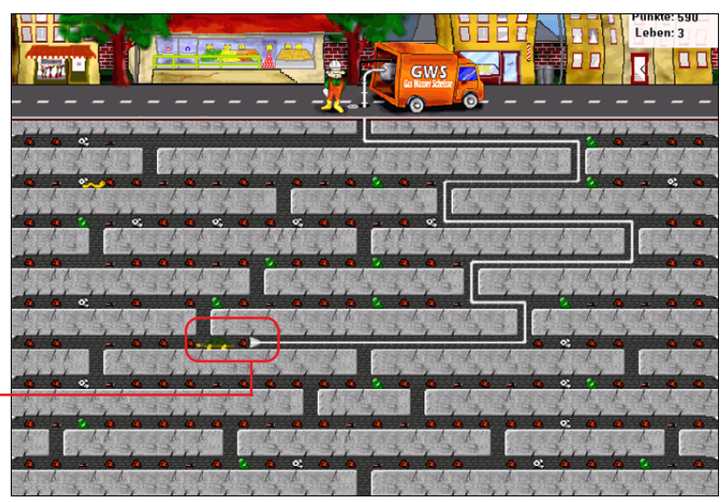
den Schlauch, dann verlieren Sie ein Spiel-„Leben“. Die Tiere können Sie aber vorsorglich einsaugen ●.
Vor Bomben



müssen Sie sich besonders in Acht nehmen. Die können Sie nicht einsaugen. Berührt eine Bombe den Sauger, so verlieren Sie ein Leben. Saugen Sie einen solchen Gegenstand ein ●,



so halten Sie für 10 Sekunden die Uhr an.




**4** Wollen Sie das Spiel beenden, dann drücken Sie erst Esc und im Hauptbildschirm noch einmal Esc.

Spieleinstieg

# News Delivery[2]

2sprich: „Njuhs Diliwwerri“

**Actionspiel für PC | Zeitungen austragen birgt viele Gefahren**

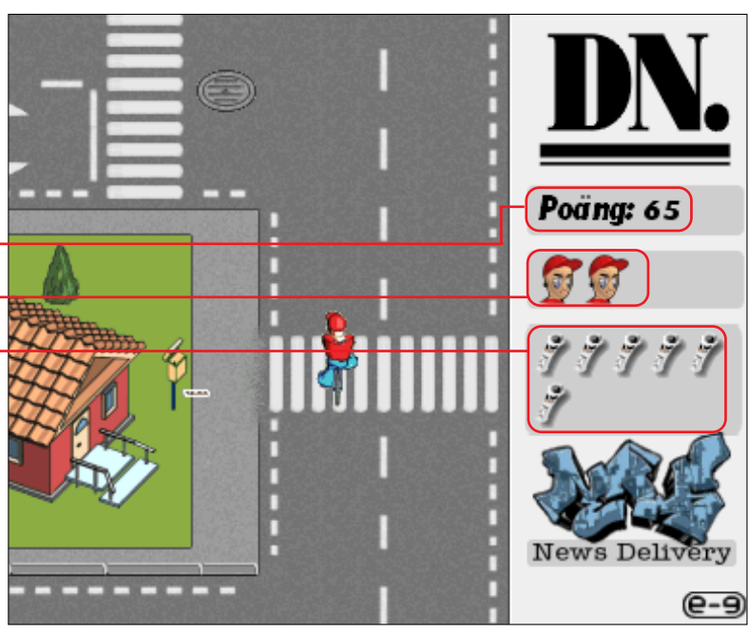
**1** Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das neu angelegte Symbol auf der Windows-Oberfläche:




**2** Klicken Sie beim ersten Start im daraufhin geöffneten Fenster auf OK.

**3** Sie beginnen das Spiel, indem Sie zwei Mal ␣ drücken. Sie steuern den kleinen Zeitungsausträger mit →, ←, ↑, ↓. Zeitungen verteilen Sie per ␣. Sie müssen die Zeitungen in die Briefkästen oder vor die Türen der Häuser am linken Bildrand werfen – das gibt Punkte. Treffen Sie ein Fenster, so werden Ihnen ein paar Punkte abgezogen ●.
Am rechten Bildrand erkennen Sie die Anzahl der verbleibenden Leben ●, und Sie sehen, wie viele Zeitungen Sie noch verteilen können ●.
Fahren Sie einfach über einen Zeitungsstapel, um den Vorrat wieder aufzufüllen. Weichen Sie den entgegenkommenden Fahrzeugen aus, und achten Sie auf die offenen Gullydeckel – Sie könnten hineinfallen.

**4** Wollen Sie das Spiel beenden, so halten Sie Alt gedrückt und drücken F4.



Spieleinstieg

# Maz Lite[3]

[3]spricht „MäsLait"

**Denk-/Knobelspiel für PC | Zeigen Sie dem kleinen Alien einen Ausweg aus dem Labyrinth**

**1** Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf




.

**2** Damit haben Sie das Hauptmenü aufgerufen. Sollte der Mauszeiger nicht zu sehen sein, so drücken Sie die *rechte* Maustaste. Wählen Sie dann die blaue Box an ●,




und drücken Sie die linke Maustaste, um das Spiel zu starten.

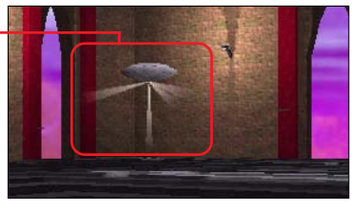
**3** Sie müssen den kleinen Alien zu seiner Ufoplattform durch das Labyrinth lenken. Mit →, ←, ↑ und ↓ bewegen Sie die Spielfigur. Um den Mauszeiger sichtbar oder unsichtbar zu machen, drücken Sie die *rechte* Maustaste. Das Ufo zeigt schon von weitem den Standort der Plattform ●.



An bestimmten Stellen begegnen Ihnen auch solche Aussichtsplattformen ●. Stellen Sie sich einfach darauf, und lassen Sie sich in die Höhe fahren, um einen guten Überblick zu gewinnen.



**4** Möchten Sie das Spiel speichern,so machen Sie den Mauszeiger sichtbar,und drücken Sie dann Esc. Oben links in der Ecke erscheint ein kleines Menü. Wählen Sie hier den Menüpunkt Save, und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Tippen Sie jetzt einen Namen für den Spielstand ein, und drücken Sie ↵. Das Spiel ist gespeichert. Wollen Sie einen Spielstand laden, dann



gehen Sie genauso vor und wählen den Menüpunkt Load aus. Klicken Sie den gewünschten Spielstand mit der linken Maustaste an, und das Spiel wird geladen. Wollen Sie die Auflösung verändern, so rufen Sie dasselbe Menü auf und wählen „Optionen". Nun können Sie die Auflösung mit dem Schieberegler einstellen ●.




**5** Wollen Sie das Spiel verlassen, so machen Sie zuerst den Mauszeiger sichtbar und drücken dann Esc. Oben links in der Ecke sehen Sie dann ein kleines Menü. Wählen Sie hier Quit per Klick mit der linken Maustaste. Die nachfolgende Frage beantworten Sie mit einem Klick auf Yes.

Spieleinstieg

# Liquid War[4]

[4]spricht „Liquid Wohr"

**Geschicklichkeitspiel für PC | Der Kampf der Farben ist eröffnet**

**1** Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf

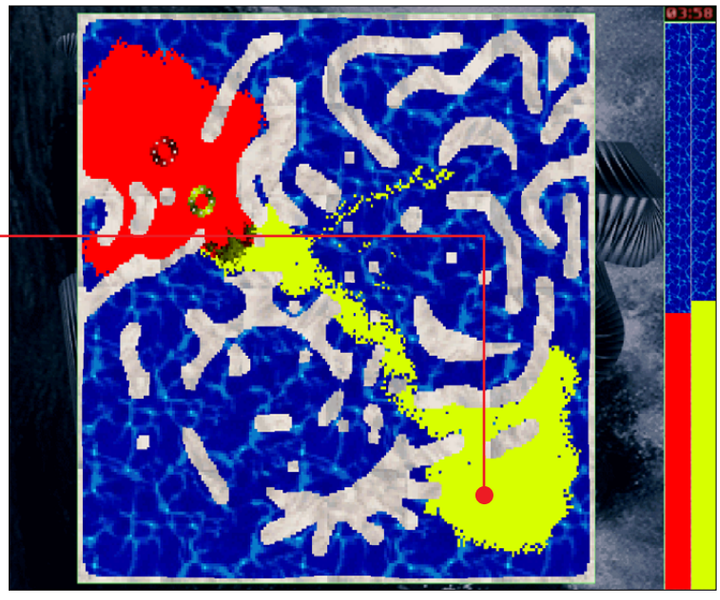



.

**2** Im Hauptbildschirm klicken Sie den Menüpunkt ● mit der linken Maustaste an.




**3** Mit →, ←, ↑, ↓ auf der Tastatur bewegen Sie den Farbquast im Wasser. Versuchen Sie möglichst schnell alles in Ihrer Farbe einzufärben und dem Gegner keinen Platz mehr zu lassen, um seine Farbe aufzutragen. Bewegen Sie den Farbquast um die Hindernisse, und lassen Sie Ihre Farbe geschickt in die Farbe des Gegners fließen, um sie in Ihre Farbe umzufärben ●.




**4** Um das Spiel zu verlassen, drücken Sie Esc. Im nächsten Bild klicken Sie auf Quit und im darauf folgenden Bild ebenfalls auf Quit.

Spieleinstieg

# E-Gon 3

**Actionspiel für PC | Mit einer kleinen Flugmaschine vertreiben Sie Angreifer**

**1** Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf



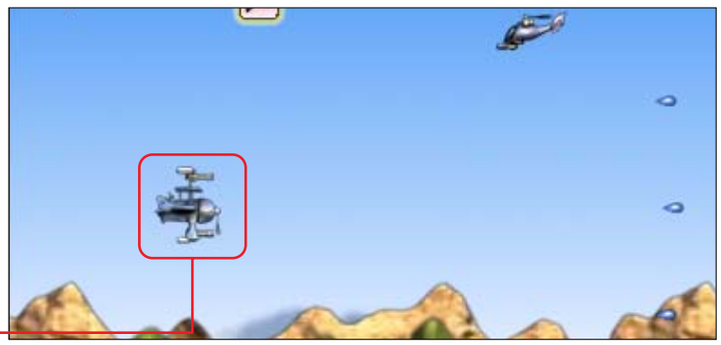

.

**2** Jetzt wählen Sie noch die Sprache aus. KLicken Sie die Option [ English ] mit der linken Maustaste an.

**3** Um das Spiel zu starten, drücken Sie einfach ▭, und schon gehen Sie in die Luft.

**4** Mit →, ←, ↑, ↓ steuern Sie Ihren kleinen Flieger gegen die Angreifer, per ▭ wird geschossen ●.

Oben links wird die verbleibende Energie gezeigt. Haben Sie zu viele Treffer kassiert, so explodiert das kleine Flugzeug. Haben Sie gegnerische Flieger getroffen, dann verwandeln die sich in kleine Symbole, die Sie aufsammeln können. Einige der Symbole verändern beispielsweise ihr Waffensystem. Beachten Sie , dass die Symbole im Sekundentakt ihre Wirkung ändern. Es kommt also darauf an, sie im richtigen Moment einzusammeln. Die Bedeutung der einzelnen Symbole:



Schüsse nach vorn und hinten 

Streuschuss 

Flammenwerfer 

Normaler Schuss 

Flugzeug wird repariert 

Extrapunkte 

**5** Wollen Sie das Spiel verlassen, so klicken Sie oben rechts auf ☒.

**6** Im nachfolgenden Menü klicken Sie mit der linken Maustaste auf ●




.

Spieleinstieg

# Chicken Shoot X-Mas Edition[1]

**Actionspiel für PC | Das verrückte Huhn ist wieder da. Diesmal als Weihnachtsmann verkleidet**

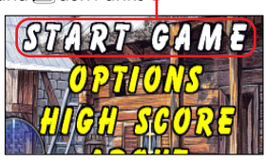
1sprich: „Tschicken Schuht Ex.äss Idischen"

**1** Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf




.

**2** Im Hauptmenü wählen Sie mit ↑ und ↓ den Punkt

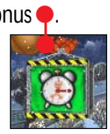



und drücken dann ↵.

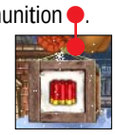
**3** Drücken Sie im nächsten Bild abermals ↵, und das Spiel wird gestartet. Die Spielvariante ARCADE ist in dieser Programmversion nicht verfügbar.

**4** Mit der Maus steuern Sie das Fadenkreuz. Mit der linken Maustaste feuern Sie auf die herumfliegenden Hühner, und mit der *rechten* Maustaste laden Sie Ihr Magazin nach. Außer den Hühnern können Sie noch eine Menge anderer Dinge abschießen:

- Sie bekommen einen Zeitbonus.



- Sie schießen mit Schrotmunition.



- Sie haben für kurze Zeit ein Maschinengewehr.



Wenn Sie die Hühnerstatue auf dem Dorfplatz (1) treffen, bekommen Sie ein paar Extrapunkte. Die Weihnachtsmänner (2) dürfen Sie nicht treffen. Das wird mit derbem Punktabzug bestraft.




**5** Wollen Sie das Spiel verlassen, so drücken Sie Esc, ziehen das Fadenkreuz auf die Option QUIT und drücken dann die linke Maustaste.

**6** Im nächsten Bild klicken Sie erneut auf QUIT. Um die Werbeeinblendungen auszublenden, drücken Sie zwei Mal die linke Maustaste.

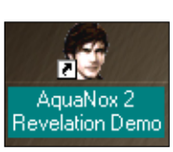
Spieleinstieg

# Aquanox 2 – Revelation[2] (Demo)

**Actionspiel für PC | Kämpfen Sie unter Wasser für den Frieden in der freien Welt**

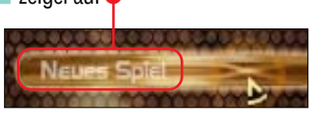
2sprich: „Rewwelääschen"

**1** Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf




.

**2** Im Hauptmenü ziehen Sie den Mauszeiger auf




und drücken die linke Maustaste.

**3** Im nächsten Bild bekommen Sie eine Abbildung Ihres Basisschiffes zu sehen. Ziehen Sie den Mauszeiger zuerst auf




und drücken Sie die linke Maustaste.

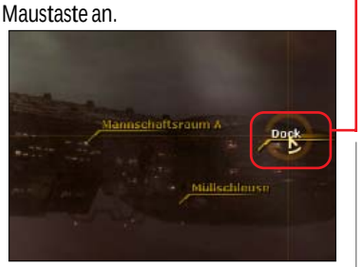
**4** Nun sind Sie auf der Brücke. Sie sehen einen Namen vor sich.




Klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Ein Gespräch beginnt.

**5** Um das Gespräch zu beschleunigen, drücken Sie Esc. Um das Gespräch wieder zu beenden, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ☒ oben rechts. Die Brücke verlassen Sie wieder, indem Sie auch das nächste Fenster mit einem Mausklick auf ☒ oben rechts schließen.

**6** Sobald Sie wieder die Schiffsübersicht sehen, ziehen Sie den Mauszeiger auf den Punkt und klicken ihn dann mit der linken Maustaste an.




**7** Nun sind Sie in den Docks. Ziehen Sie den Mauszeiger abermals auf den Punkt,

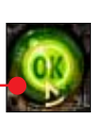



und drücken Sie die linke Maustaste.

**8** Ziehen Sie den Mauszeiger auf die einzige in der Probierversion mögliche Mission Terror bei Lima II, und drücken Sie die linke Maustaste.

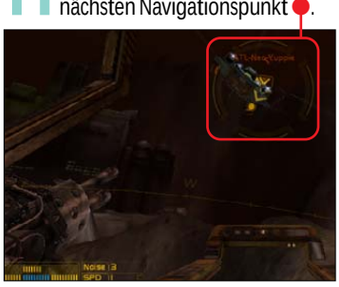
**9** Im nächsten Fenster klicken Sie, wiederum mit der linken Maustaste, auf Ok.

**10** Sobald der Einsatz vollständig geladen ist, klicken Sie auf



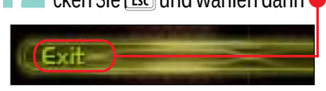

. Der Einsatz beginnt.

**11** Folgen Sie dem Einsatzleiter zum nächsten Navigationspunkt.



Um sich im Wasser zu bewegen, drücken Sie A, W, S, D. Mit der Maus richten Sie die Nase des U-Bootes aus. Per Druck auf die linke Maustaste wird geschossen.

**12** Um das Spiel zu verlassen, drücken Sie Esc und wählen dann




.

Spieleinstieg

# Carcassonne (Demo)

**Denk-/Knobelspiel für PC | Legen Sie zusammen, was zusammengehört. Und bauen Sie Ihre eigene Stadt**

**1** Nach der Installation klicken Sie mit der linken Maustaste auf Start und ziehen den Mauszeiger auf Programme, Koch Media und dann auf Carcassonne-Demo. Das Spiel wird gestartet.

**2** Sobald das Spiel geladen ist, klicken Sie auf ●.




**3** Im nächsten Bild klicken Sie dann auf Start, und es geht los.

**4** Spielziel ist, durch das Anlegen von Landschaftskärtchen und das Besetzen möglichst vieler Wiesen, Städte, Klöster und Straßen mit Ihren „Bauern"-Figuren (1) Punkte zu sammeln. Die Spieler ziehen im Wechsel Kartenteile vom Stapel. Mit einem Klick auf die *rechte* Maustaste drehen Sie das verfügbare Kartenteil um 90 Grad. Mit einem Klick auf die linke Maustaste platzieren Sie die Karte an einem günstigen Anlegepunkt (2). Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten auf dem Stapel verbraucht sind. Am Ende jedes Zuges können Sie einen Bauern auf das von Ihnen gelegte Kartenteil setzen und so Dinge in Besitz nehmen. Für besetzte Straßen, Klöster und Städte bekommen Sie Punkte, sobald Sie die komplett haben. Eine vollständig von einer Mauer umgebene Stadt bringt zwei Punkte pro Stadtteil, eine Straße, die zwei Kreuzungen verbindet, pro Teilstück einen Punkt. Ein Kloster, das von acht Kartenfeldern umgeben ist, wirft neun Punkte ab. Sobald Sie eine Stadt, eine Straße oder ein Kloster vollendet haben, erhalten Sie die Punkte und bekommen die dort verwendeten Spielfiguren zurück. Wiesen sowie unvollendete Städte, Klöster und Straßen werden erst nach Ende des Spiels ausgezählt. So lange bleiben die dort benutzten Figuren auf dem Spielbrett. Planen Sie also genau, wofür Sie eine Figur „opfern". Für jede Karte, die Teil einer unfertigen Straße oder Stadt oder eines unfertigen Klosters ist, gibt es dann einen Punkt. Der oder die Besitzer einer Wiese erhalten außerdem für jede fertige Stadt, die an die Wiese grenzt, drei Punkte. Die genauen Regeln finden Sie auch in der Spielanleitung zum gleichnamigen Brettspiel. Diese Anleitung gibt es im Internet zum Ausdrucken auf der Seite www.carcassonne.de unter „Downloads".




**5** Wollen Sie das Programm verlassen, so drücken Sie während des Spiels Esc und klicken dann auf ●.




**6** Im folgenden Bild klicken Sie dann auf ●,




danach auf ●.




Die Werbeeinblendungen werden Sie mit mehreren Klicks auf die linke Maustaste los.

Spieleinstieg

# RTL Skispringen 2003 (Demo)

**Sportspiel für PC | Die Adler fliegen wieder – und wie, wenn Sie ihre Rekordjagd steuern**

**1** Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf

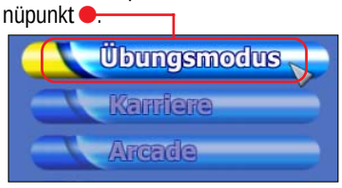



.

**2** Sobald Sie die gewünschte Spielsprache ausgewählt haben, klicken Sie auf ●.




**3** Um einen Sprung zu wagen, klicken Sie im Hauptbildschirm auf den Menüpunkt ●.



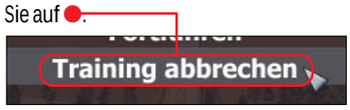

**4** Im nächsten Bild klicken Sie dann auf den Menüpunkt ●.



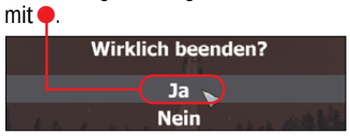

**5** Anschließend befinden Sie sich auf der Schanze ●. Drücken Sie die linke Maustaste, um sich vom Schanzentisch abzustoßen. Halten Sie den kleinen Ball (1) mit leichten Bewegungen der Maus nach links und rechts auf der Spitze der Kuppe, um in der Spur zu bleiben. Der Balken darunter (2) zeigt Ihren Schwung auf dem Weg zum Schanzentisch. Sie sollten erst abspringen, wenn er sich grün färbt. Wird der Balken gelb oder gar rot, haben Sie zu lange gewartet. Ungefähr ab der Hälfte der Strecke (grüner Kreis) halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um Sprungkraft für den Absprung zu sammeln. Lassen Sie die linke Maustaste am Ende der Schanze los, und ziehen Sie die Maus zu sich heran, um abzuspringen. Der Balken am rechten Bildschirmrand (3) zeigt Ihnen die Flughöhe. Wenn er sich grün färbt, sollten Sie zur Landung ansetzen. Kurz vor der Landung müssen Sie die Maus nach vorne, also von sich weg schieben und beim Aufsetzen abermals die linke Maustaste betätigen.




**6** Wollen Sie das Spiel verlassen, so drücken Sie zuerst Esc. Danach klicken Sie auf ●.



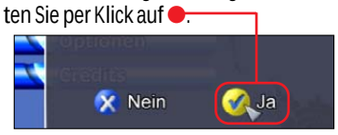

die nachfolgende Frage beanworten Sie mit ●.




**7** Im nächsten Bild klicken Sie dann auf die Zeile ●,




und die nachfolgende Frage beantworten Sie per Klick auf ●.



# Sim City 4



**Aufbauspiel für PC** | **Städte bauen mit „Sim City 4“ ist keine leichte Sache. Wer es zum erfolgreichen Bürgermeister bringen will, braucht viel Überblick und Übung. Aber wer die Ratschläge der Redaktion befolgt, hat mit dem Spieleinstieg keine ernsthaften Probleme** Spielverlauf siehe Test Seite 28

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Allgemeines/Spielstart

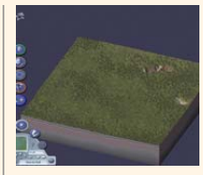
**Aller Anfang ist schwer:** Wenn Sie Anfänger sind, sollten Sie sich erst mit dem Spiel vertraut machen, bevor Sie sich an „schweres Gelände“ machen. Planen Sie die ersten Städte daher möglichst im Flachland. Das ist einfacher.



**1** Zunächst sehen Sie eine Region mit vielen Quadraten. Ziehen Sie den Mauszeiger auf ein Quadrat, so wird dessen Rahmen gelb.



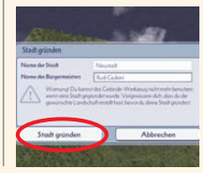

**2** Klicken Sie auf eines der Quadrate, so können Sie dort den Grundstein einer neuen Stadt legen. Bestätigen Sie die Meldung mit einem Mausklick auf den Pfeil (Kreis).



**3** Dann sehen Sie auf dem Bildschirm nicht mehr die ganze Region, sondern nur noch das gewählte Quadrat, auf dem Sie jetzt Ihre Stadt errichten können.




**4** Klicken Sie dann auf das Symbol für den Bürgermeister-Modus, in dem Sie die Stadt planen und verwalten werden. Daraufhin kann es gleich losgehen.




**5** Geben Sie der Stadt und sich selbst als Bürgermeister Namen Ihrer Wahl. Klicken Sie dann auf „Stadt gründen“ (Kreis). Mit einem Feuerwerk beginnt der Aufbau.

### Bildausschnitt bewegen



Um den sichtbaren Bildausschnitt Ihrer Stadt zu bewegen, ziehen Sie einfach den Mauszeiger an den Rand des Bildes. Bewegen Sie den Zeiger an den rechten Rand, so wird der Bildausschnitt nach rechts verschoben – und umgekehrt.





Wenn Sie die Maus vor und zurück bewegen, so dass der Mauszeiger an den oberen oder unteren Bildrand stößt, dann wird der Bildausschnitt in die entsprechende Richtung verschoben. Je größer Ihre Stadt ist, desto langsamer kann das Verschieben des Bildausschnittes ablaufen.



### Bildausschnitt vergrößern und verkleinern (zoomen)



Wenn Sie eine Maus mit Rollrad haben, so können Sie per Drehung daran den Bildausschnitt zoomen.





Insgesamt stehen Ihnen fünf Größenstufen zur Verfügung. Per Drehung nach vorne vergrößern Sie, mit einer Drehung nach hinten verkleinern Sie die Ansicht Ihrer Stadt.



Jede Vergrößerungsstufe entspricht einer Raste des Mausrades. Ist keine Verkleinerung oder Vergrößerung mehr möglich, so ändern Sie mit dem Weiterdrehen nichts.



Sie können die Vergrößerung auch per Klick auf die entsprechenden Knöpfe im Menü ändern. Ein Klick auf „+“ vergrößert die Ansicht, ein Mausklick auf „-“ verkleinert sie. Je mehr Sie von Ihrer Stadt sehen, desto größer ist natürlich der Überblick über das Geschehen.



## Bildausschnitt drehen



Manchmal ist es sinnvoll, ein bestimmtes Viertel Ihrer Stadt von mehreren Seiten zu betrachten. Um den Bildausschnitt zu drehen, klicken Sie einfach auf die entsprechenden Symbole.



Sie können die Ansicht im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn drehen.



Jeder Klick dreht die Ansicht um 90 Grad. Das bedeutet, es stehen Ihnen insgesamt vier verschiedene Ansichten zur Verfügung. Diesen Bahnhof beispielsweise können Sie von vorne oder von hinten betrachten.



Klicken Sie zwei Mal auf eines der Drehsymbole, so können Sie den Bahnhof auch von der anderen Seite ansehen. Viele Probleme in Ihrer Stadt lassen sich erst entdecken, wenn Sie alle Seiten berücksichtigen.

## Spieltempo/Informationen



Das Spieltempo können Sie in drei Stufen selber bestimmen. Der einfache Pfeil steht für das normale, Doppel- und Dreifachpfeil für entsprechend höheres Tempo. Per Klick auf die beiden senkrechten Balken können Sie das Spiel auf Pause schalten. Autos und Sims bewegen sich zwar weiter, aber die Simulation ist dennoch gestoppt. Eine Pause ist sinnvoll, wenn Sie sich einen Überblick über Ihre Stadt verschaffen wollen.



Mit dem Fragezeichen können Sie Informationen über einzelne Gebäude und Gegenstände in Ihrer Stadt abrufen. Klicken Sie zuerst auf das Fragezeichen und dann auf das Objekt, über das Sie etwas erfahren wollen. Daraufhin wird ein Info-Fenster geöffnet.




## Straßen bauen

**1** Zuallererst sollten Sie in Ihrer neuen Stadt ein Raster aus leistungsfähigen Landstraßen anlegen. Klicken Sie dazu mit der Maus auf das Symbol für die Verkehrswege. Ein Menü wird aufgeklappt.

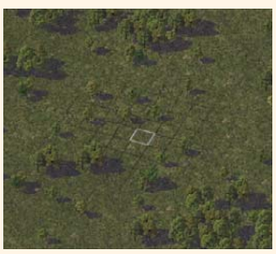


**2** Hier stehen Ihnen mehrere Verkehrswege, wie Eisenbahn, Autobahn, U-Bahn, zur Verfügung. Zu Beginn sollten nur Straßen gebaut werden. Klicken Sie auf das Symbol für Straßen. Ein weiteres Menü ist zu sehen.

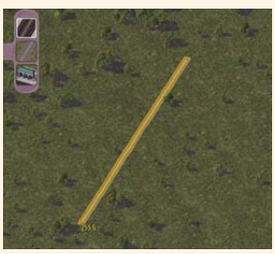


**3** Jetzt haben Sie die Wahl zwischen Wohnstraßen und Landstraßen. Wohnstraßen können nur wenig Verkehr bewältigen. Klicken daher auf das Symbol für die Landstraßen.

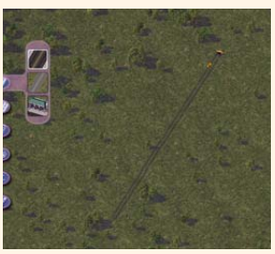




**4** Wählen Sie dann einen Punkt in der Landschaft aus, an dem die Straße beginnen soll. Der Punkt, an dem die Straße beginnen würde, wird mit einem hellen Quadrat markiert, wenn Sie den Mauszeiger dorthin ziehen.



**5** Drücken Sie dann die linke Maustaste, und halten Sie sie gedrückt. Ziehen Sie die Straße bei gedrückter Taste in die gewünschte Richtung. Am Ende der Straße sehen Sie die Kosten für die neue Trasse. Ist die Zahl rot, haben Sie nicht genug Geld.



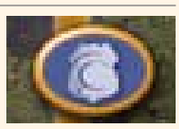
**6** Hat die Straße die gewünschte Länge, so lassen Sie die Maustaste los. Dann beginnen Baufahrzeuge mit der Arbeit. Sie können Landstraßen über schon bestehende Wohnstraßen bauen. Bauen Sie durch Gebäude, so werden die zerstört.

## Spezialgebäude bauen

**1** Wohnhäuser, Fabriken und Gewerbebauten errichten Ihre Sims alleine. Um andere Gebäude, etwa Polizeistationen, müssen Sie sich kümmern. Klicken Sie auf das Symbol.



**2** Im daraufhin geöffneten Menü können Sie Spezialgebäude wählen. Um etwa eine Polizeistation zu errichten, klicken Sie auf das Symbol mit der Polizeimarke.



**3** Jetzt stellt Ihnen das nächste Menü ein großes oder kleines Polizeirevier zur Wahl. Klicken Sie auf das Symbol für das kleine Polizeirevier ganz oben.






**4** Wählen Sie einen Bauplatz mit Straßenanschluss. Solange Sie den Mauszeiger darauf ruhen lassen, erscheint das Gebäude durchsichtig.



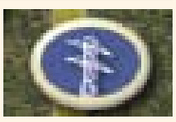
**5** Klicken Sie dann mit der Maus auf den gewünschten Bauplatz. Das Gebäude wird sofort dort errichtet, wenn Sie ausreichend Geld haben.

## Kraftwerk bauen

**1** Das Kraftwerk ist ein Sonderfall der Spezialgebäude. Um ein Kraftwerk zu bauen, klicken Sie auf den Knopf für die Versorgungseinrichtungen. Sie sehen dann ein Menü.



**2** Klicken Sie dann auf das Symbol mit dem Stromleitungsmast. Im daraufhin geöffneten Menü können Sie aus verschiedenen Kraftwerkstypen wählen.



**3** Jedes Kraftwerk hat bestimmte Eigenarten. Sie unterscheiden sich nach Preis, Leistung und Umweltbelastung. Klicken Sie auf das Symbol für das Gaskraftwerk.






**4** Wählen Sie einen Standort für das Kraftwerk aus. Am Mauszeiger erscheint das Gebäude durchsichtig. Die gelbe Zahl steht für den Preis.



**5** Sobald Sie klicken, wird das Kraftwerk an dieser Stelle errichtet. Alle angrenzenden Gebiete werden dann automatisch mit Strom versorgt.

# Sim City 4 FORTSETZUNG

## Gebiete zuweisen

Kein Sim siedelt sich an, wenn Sie noch kein Wohngebiet ausgewiesen haben. Industrie und Gewerbe brauchen ebenfalls Areale.



1 Um ein Gebiet auszuweisen, klicken Sie auf den entsprechenden Knopf. Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie die gewünschte Art des Gebietes aus.



2 Es stehen Wohngebiete (grün), Industriegebiete (gelb) und Gewerbegebiete (blau) zur Wahl. Klicken Sie auf den gelben Knopf, um ein Industriegebiet einzurichten.



3 In jeder Gebietsart gibt es Typen für unterschiedliche Bebauungsdichte. Klicken Sie für ein durchschnittlich bebautes Industriegebiet auf den rechts gezeigten Knopf.



4 Ziehen Sie dann in Ihrer Stadt den Mauszeiger auf das Areal, in dem das Gebiet eingerichtet werden soll. Am Ausgangspunkt des neuen Gebietes ist ein helles Quadrat zu erkennen.



5 Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste, und halten Sie die gedrückt. Ziehen Sie bei gehaltener Taste die Maus über den Bereich, in dem das Gebiet entstehen soll. Das Areal wird hell eingefärbt.



6 Haben Sie das gewünschte Gebiet ausgewiesen, so lassen Sie die Maustaste los. In manchen Gebieten werden ab bestimmten Größen automatisch neue, allerdings wenig leistungsfähige Straßen angelegt.

## Wassertürme bauen

Damit Ihre Stadt funktioniert, müssen Sie sich um die Wasserversorgung kümmern. Wassertürme sind für den Anfang ideal, weil billig zu haben.



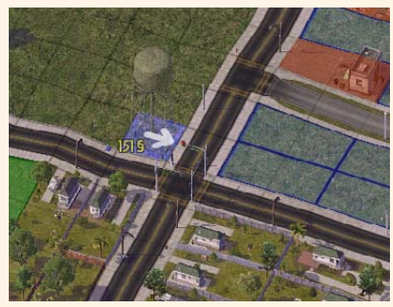
1 Um einen Wasserturm zu bauen, klicken Sie auf den Knopf für die Versorgungseinrichtungen. Daraufhin wird ein neues Menü geöffnet.



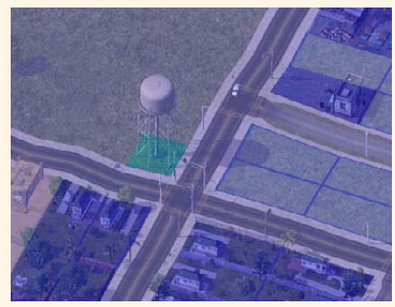
2 Damit können Sie auch Stromleitungen verlegen. Sie haben sich aber für Wasserversorgung entschieden und klicken den zuständigen Knopf an.



3 Im so geöffneten Untermenü haben Sie die Wahl zwischen Rohren, Wassertürmen und -pumpen. Klicken Sie auf den Wasserturm.



4 Wählen Sie in Ihrer Stadt einen Standort aus. Wenn Sie den Mauszeiger darauf ziehen, erscheint der Wasserturm durchsichtig.



5 Wenn Sie dann klicken, wird der Wasserturm gebaut. Das mit Wasser versorgte Gebiet wird blau eingefärbt.

## Wasserrohre verlegen

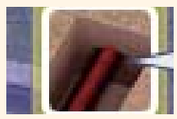
Wenn Sie die Wasserversorgung allein mit Wassertürmen sicherstellen, wird das sehr teuer. Bauen Sie daher billige Wasserrohre.



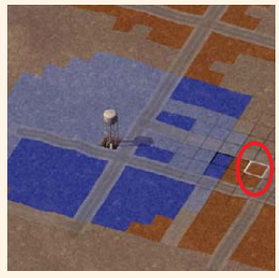
1 Klicken Sie zunächst wieder auf den Knopf für die Versorgungseinrichtungen Ihrer Stadt. Wiederum wird das entsprechende Menü geöffnet.



2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche für die Wasserversorgung. Daraufhin sehen Sie wieder das vom Bau der Wassertürme bereits bekannte Menü.



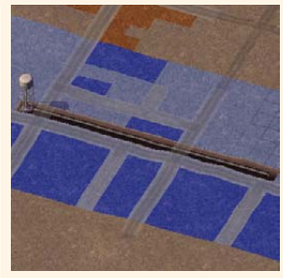
3 Da Sie jetzt Wasserrohre verlegen wollen, klicken Sie mit der Maus auf das obere Symbol. Das Bild wechselt zur so genannten „Rohransicht".



4 Darin werden alle Rohre und die Wasserversorgung gezeigt. Braune Flächen sind nicht versorgt, blaue ja. Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Startpunkt des neuen Rohres, so sehen Sie dort ein helles Quadrat (Kreis).



5 Als Ausgangspunkt wählen Sie einen Wasserturm. Klicken Sie darauf, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie ein Rohr zu den unversorgten Gebieten. Am Ende des Rohres steht in Gelb der Preis (Kreis).



6 Lassen Sie dann die Maustaste los. Das Rohr wird gelegt. Einen kurzen Moment später sehen Sie, wie die bis dato nicht versorgten braunen Gebiete blau gefärbt werden, weil jetzt Wasser dorthin fließt.

## Gelände heben, senken und planieren



1 Sie können in Ihrer Stadt jedes Gelände beliebig anheben oder absenken. Um es anzuheben, klicken Sie mit der Maus auf das Landschafts-Werkzeug. Daraufhin wird ein weiteres Menü geöffnet.



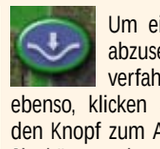
2 Klicken Sie in diesem Menü auf den Knopf zum Anheben des Geländes. Beachten Sie: Natürlich kostet das Anheben (wie auch das Absenken) von Gelände Geld, das Sie aus der Stadtkasse zahlen müssen.



3 Wählen Sie dann ein Gebiet aus, das Sie erhöhen möchten. Der Mauszeiger wird zum hellgrünen Kreis. Das Areal innerhalb dieses Kreises kann angehoben werden.



4 Klicken Sie dann mit der linken Maustaste, und halten Sie die gedrückt. Solange Sie drücken, wächst der Berg. Bewegen Sie die Maus, wird auch benachbartes Gelände höher.



Um ein Gebiet abzusenken, verfahren Sie ebenso, klicken aber auf den Knopf zum Absenken. Sie können dann mit der Maus Berge einebnen.



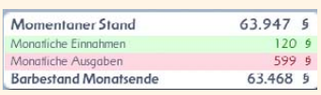


Um Gebäude abzureißen, klicken Sie mit der Maus auf den Bulldozzer und dann auf das Gebäude. Es wird erst rot und fällt dann in sich zusammen.



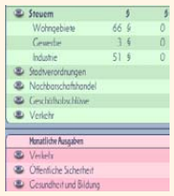
## Steuern einstellen

**1** Die richtige Höhe der Steuern ist entscheidend für den Erfolg Ihrer Stadt. Klicken Sie auf das Symbol für die Stadtkasse, um sich die finanzielle Lage anzeigen zu lassen.




**2** Rechts erscheint nun der Stand der Einnahmen und Ausgaben. In der roten Zeile stehen die monatlichen Kosten, in der grünen die Einnahmen. Klicken Sie auf eine der Zeilen.

**3** Jetzt sehen Sie eine genaue Auflistung von Steuern und Kosten. Klicken Sie ganz oben auf die Steuern.







**4** Im so geöffneten Menü können Sie per Klick auf die Pfeile (Kreise) die Steuern erhöhen oder senken.

## Eigene Sims erstellen

**1** Sie können in Ihrer Stadt Sims erschaffen. Klicken Sie auf das Symbol „Sim-Modus“.



**2** Dann sehen Sie ein Menü mit fünf Porträt-Symbolen. Klicken Sie auf ein leeres Symbol.






**3** Wählen Sie dann per Klick auf einen Kopf den Sim aus, und klicken Sie dann auf Meinen Sim einziehen lassen.

**4** Sie sehen dann wieder Ihre Stadt. Wählen Sie per Klick ein Haus, in das der neue Sim einziehen soll. Ziehen Sie den Mauszeiger darauf, so wird es hellgrün, und es gibt Infos. Klicken Sie darauf.




**5** Im nächsten Bild sehen Sie, wie der neue Sim in seinem Auto angefahren kommt und seine neue, von Ihnen zugewiesene Wohnung bezieht. Jetzt versorgt er Sie mit zusätzlichen Neuigkeiten aus der Stadt.



## Figuren aus „Die Sims“ mitspielen lassen

**1** Um Figuren aus „Die Sims“ einzubauen, klicken Sie auf das Symbol „Sim-Modus“.



**2** Daraufhin sehen Sie wieder das Menü mit fünf Porträt-Symbolen. Klicken Sie eines an.



**3** Klicken Sie auf das Computersymbol. Das Spiel sucht in „Die Sims“ nach dort angelegten Figuren.



**4** Wenn Sie das Spiel „Die Sims“ installiert haben, kommt nach einiger Zeit die Meldung, dass eine bestimmte Anzahl von Sims gefunden und hinzugefügt wurde. Die neuen Bewohner erscheinen dann in der Liste aller Sims. Um weitermachen zu können, müssen Sie auf Annehmen klicken. Jetzt können Sie die eigenen Sims in Ihre Stadt einziehen lassen.




**5** Falls nicht alle Sims gezeigt werden, klicken Sie auf die „2“, um den Rest zu sehen.




**6** Klicken Sie dann auf den eingefügten eigenen Sim.



**7** Um den Vorgang abzuschließen, klicken Sie auf diese Zeile:

Meinen Sim einziehen lassen

**8** Klicken Sie dann wieder auf das gewünschte Haus. Der Sim zieht umgehend dort ein.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Sim City 4 FORTSETZUNG



## Eine Stadt beginnen



**1** Um eine neue Stadt zu bauen, errichten Sie zuerst ein Raster aus Landstraßen. Bauen Sie die ausreichend lang und nicht zu weit voneinander entfernt.



**2** Errichten Sie dann an der einen Ecke des Rasters ein Kraftwerk. Zu Beginn ist ein Gaskraftwerk günstig. Es ist nicht teuer, aber sauber und erzeugt relativ viel Strom.



**3** Bauen Sie dann etwa in die Mitte des Rasters eine Polizeistation, die für Sicherheit sorgen wird. Der blaue Kreis kennzeichnet das Einsatzgebiet.



**4** Daneben errichten Sie die Feuerwehr. Innerhalb des blauen Kreises können die Feuerwehrautos Brände rechtzeitig löschen.



**5** Neben die Feuerwehr setzen Sie eine Grundschule. Die befriedigt die wichtigsten Bildungsbedürfnisse Ihrer Sims. Der blaue Kreis ist das Einzugsgebiet.



**6** Jetzt müssen Sie mit der Gebietsfestlegung beginnen. Rings um das Kraftwerk richten Sie normal und dicht bebaute Industriegebiete ein.



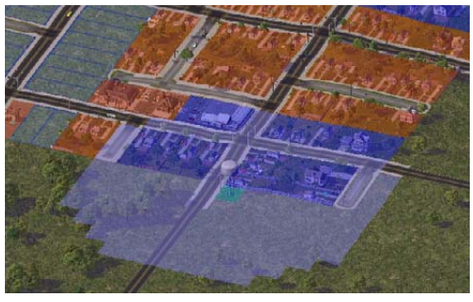
**7** Direkt daneben kommen normal und dicht bebaute Gewerbegebiete. Dafür brauchen Sie zu Beginn nicht sehr viel Fläche zu reservieren.



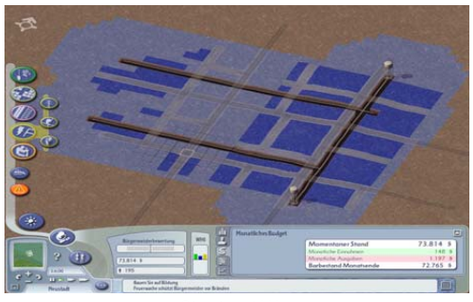
**8** Neben das Gewerbe kommen, getrennt von der Industrie, die Wohngebiete. Direkt am Gewerbe nehmen Sie dicht, daneben normal und schwach bebaute.



**9** Durch die Ausweisung der Gebiete werden die automatisch mit Strom versorgt, sofern es eine nicht unterbrochene Verbindung zum Kraftwerk gibt.



**10** Bauen Sie dann auf der Seite der Wohngebiete einige Wassertürme. Wenn Sie die im Industriegebiet bauen, wird das Wasser zu schnell verschmutzt.



**11** Um die ganze Stadt mit Wasser zu versorgen, ziehen Sie einige Wasserrohre in die anderen Stadtteile. Versorgte Gebiete sind dunkel- oder hellblau.



**12** Weisen Sie dann nach und nach am Rand der Wohngebiete weitere Areale für Wohnbebauung aus. Verlängern Sie Straßen, wenn nötig.



**13** Bauen Sie bei der Vergrößerung der Stadt nicht das ursprüngliche Straßenraster zu, sondern verlängern Sie die Landstraßen durch die neuen Gebiete.



**14** Wenn einige Grundstücke keinen Straßenanschluss haben, so sehen Sie dort ein kleines rot-grünes Warnsymbol. Bauen Sie dann Straßen dorthin.



**15** Gibt es über 500 Einwohner in Ihrer Stadt, fordern die Sims Sie auf, ihr Nachbar zu werden. Sie können eine Bürgermeistervilla bauen.



**16** Prüfen Sie die Steuereinnahmen. Senken Sie die Steuern für schwach besiedelte Gebiete leicht.



**17** Die Sims wollen eine Kirche. Bauen Sie die – das kostet nichts, bringt aber Ruhe in die Stadt.



**18** Grundstücke, die nicht bebaut werden, können Sie in Parks umwandeln. Das mögen die Sims.



**19** Wenn Beschwerden wegen des Mülls eingehen, bauen Sie im Industriegebiet eine Müllkippe.



**20** Die Sims wünschen sich einen Friedhof. Bauen Sie den – er kostet nichts, wird aber gebraucht.



**21** Prüfen Sie Ihre Straßen. In grünen Straßen fließt der Verkehr, rote oder gelbe müssen Sie erweitern.



**22** Senken Sie die Steuer für dicht besiedelte Wohngebiete. Dann bauen die Sims größere Häuser.



**23** Um Geld einzunehmen, können Sie im Industriegebiet eine Kaserne bauen, wenn das Angebot kommt.




**24** Mit einer Eisenbahn kommen mehr Waren in Ihre Stadt. Bauen Sie auch einen Güterbahnhof.




**25** Ihr Gemeinwesen ist ganz schön gewachsen. Wenn Sie nichts falsch machen, geht das so weiter.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



**Actionspiel für PC |** Als Gesetzeshüter im All haben Sie jede Menge zu tun, um Recht und Ordnung durchzusetzen. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Überlebenstipps

Spielverlauf siehe Test Seite 48

# Unreal 2
## The Awakening

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Allgemeines

„Unreal 2 – The Awakening“ können Sie in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden spielen. Die Tricks auf den folgenden Seiten beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad „Normal“.

Im Schwierigkeitsgrad „Leicht“ haben Anfänger sicher bessere Überlebenschancen, und nur ganz hartgesottene, erfahrene Kämpfer sollten sich an „Schwer“ versuchen.

Natürlich können Situationen, die auf „Normal“ erklärt werden, in anderen Schwierigkeitsgraden anders zu bewältigen sein.

### Bewegen



Sie bewegen sich mit Tasten und ändern Ihre Blickrichtung mit der Maus. Mit W laufen Sie vorwärts, mit A laufen Sie nach links, mit D nach rechts. Rückwärts können Sie mit S laufen. Besonders im Kampf ist Rückwärtslaufen besonders wichtig, also sollten Sie zu Beginn vielleicht ein wenig üben, falls Sie vorher noch nie ein ähnliches Actionspiel gespielt haben – und auf jeden Fall zu Beginn den Trainingskurs in Anspruch nehmen. Um zu sehen, was hinter einer Ecke liegt, können Sie sich mit Q seitlich nach links beugen und mit E nach rechts. So können Sie einen Seitengang überschauen, ohne gleich in Kämpfe verwickelt zu werden.

### Gesundheit und Schildenergie




Die Anzeige links oben auf Ihrem Bildschirm zeigt Ihnen die aktuelle Lebens- und Schildenergie an. Die Lebensenergie kann maximal 100 betragen, ist sie auf 0 gesunken, sterben Sie im Spiel. Der Schild schützt Sie vor Treffern, so lange er Energie hat.



Wenn Sie einen Gegner besiegt haben, kann es sein, dass sein Körper blau zu leuchten beginnt. Laufen Sie dann über den Körper hinweg, um diese blaue Energie einzusammeln. Sie füllt Ihre Schildenergie wieder ein wenig auf.

## Aktionen




Um im Spiel Türen zu öffnen, Schalter zu drücken, Personen anzusprechen oder eine ähnliche Handlung durchzuführen, drücken Sie F. Sie erkennen einen nutzbaren Gegenstand an einem orangefarbenen Rahmen darum.




Das Schlimmste, was Ihnen in einem Feuergefecht passieren kann, ist, dass Ihnen die Munition in der Waffe ausgeht. Laden Sie also nach einem Kampf stets sofort nach. Das tun Sie mit R. Immer nur mit voll geladener Waffe spielen!

## Besatzung




Die hübsche Aida, Ihr Erster Offizier, erklärt Ihnen vor jedem Auftrag Ihre Einsatzziele und zeigt Ihnen auf einer dreidimensionalen Karte das Einsatzgebiet. Wenn Sie etwas nicht verstanden haben, einfach mit F noch einmal ansprechen.



Bordingenieur Isaak erklärt Ihnen die genaue Funktionsweise Ihrer Waffen. Wenn Sie also etwas über Primär- und Sekundärfeuer, die Einsatzmöglichkeiten Ihrer Waffen, wissen möchten, fragen Sie ihn mit F, und er wird antworten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Unreal 2 – The Awakening FORTSETZUNG

SPIEL-TIPPS

## Planet Sanctuary







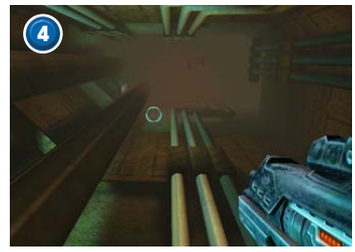



Sie landen auf der Dschungelwelt. Nehmen Sie Ihr Sturmgewehr zum Kämpfen. Gehen Sie geradeaus. Kurz vor dem Eingang sehen Sie eine Schocklanze (Kreis) 1. Öffnen Sie die Tür, und gehen Sie hinein 2, dann die Treppe hinunter. Öffnen Sie die nächste Tür, dort sehen Sie einen Überlebenden, den Sie aber nicht retten können. Gehen Sie nach rechts, und biegen Sie die nächste Abzweigung erneut rechts ab. Am Ende des Ganges treffen Sie auf die ersten Feinde 3. Nachdem Sie fünf Gegner erledigt haben, erbeuten Sie eine Schocklanze und hören einen Überlebenden, der Sie über seine Kameras sehen, Sie aber nicht hören kann. Er öffnet eine Luke für Sie, in die Sie hineingehen müssen. Unter Wasser tauchen Sie dann in einen Gang hinein 4 und bis zum Ende weiter. Dort tauchen Sie auf und klettern aus dem Wasser. Sie sehen eine Treppe, die Sie nach oben gehen 5. Dort finden Sie Medizin, die Ihre Lebensenergie erhöht, falls Sie verwundet sind. Hinter der nächsten Tür warten drei Gegner 6. Nach Ihrem Sieg laufen Sie durch die Halle. Auf der anderen Seite ist wieder eine Tür, hinter der zahlreiche Gegner lauern. Allerdings greifen Sie nacheinander an, wenn Sie im Bereich des Eingangs bleiben 7. Sammeln Sie die Waffen ein, das bringt nötige Munition für Ihre Waffensysteme.

In diesem Raum finden Sie wieder Lebensenergie. Dann kommt noch ein Gegner, bevor Sie an eine Leiter kommen und der Überlebende Ihnen ein paar Neuigkeiten erzählt. Klettern Sie schnell die Leiter hoch 8, im Schacht wird auf Sie geschossen. Schießen Sie von oben auf die Gegner, sammeln Sie Ausrüstung vor der Tür ein, und gehen Sie dann hindurch.

In dem langen Gang lauern Ihnen jede Menge Feinde auf – von beiden Seiten. Schießen Sie aus sicherer Distanz auf die Gasflaschen 9, wenn ein Gegner in der Nähe steht, das hilft beim Siegen (Kreis). Durch die Tür am anderen Ende gelangen Sie ins nächste Gebiet.

Durch die Tür geht's ins Freie. Ihr Kamera-Kumpel sagt, die Gegend sei sicher – ein Irrtum. Mehrere Gegner vom Dach und am Boden attackieren Sie 10. Am besten wehren Sie sich mit dem Sekundärfeuer des Sturmgewehres. Sammeln Sie dann die Medizin ein, wenn nötig. Gehen Sie dann links um die Ecke, schalten Sie weitere Gegner aus, und kriechen Sie in das sich öffnende und schließende Tor 11. Ihr Freund warnt Sie jetzt vor dem nächsten Raum. Öffnen Sie die Tür, gehen Sie aber nicht hindurch, sondern schießen Sie von hier auf die Gegner, bis sie näher kommen. So bleiben Sie halbwegs unverletzt. Wenn Ihr unsichtbarer Gesprächspartner sagt, er hoffe, Sie nie wütend zu machen, haben Sie alle Gegner in diesem Raum besiegt 12. Der Mann öffnet Ihnen auch die Sicherheitstür am anderen Ende des Raumes, warnt Sie aber vor dem nächsten Stück Weg: Er hat keine Ahnung, was Sie erwartet. Gehen Sie in den Aufzug, und benutzen Sie ihn. Bald hält er an, das Licht verlöscht kurz, und ein neuer Gegner fällt von oben auf das Aufzugdach. Warten Sie, bis sich der Aufzug öffnet, rennen Sie hinaus, und drehen Sie sich um. Sekundärfeuer des Sturmgewehres sollte Ihren Gegner, einen Skaarj, schnell besiegen 13. Die einzige Tür in diesem Raum klemmt, fahren Sie also mit dem zweiten Aufzug nach oben. Dort oben finden Sie unter der Treppe Medizin









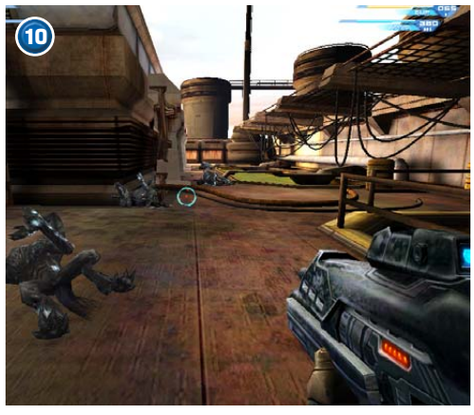










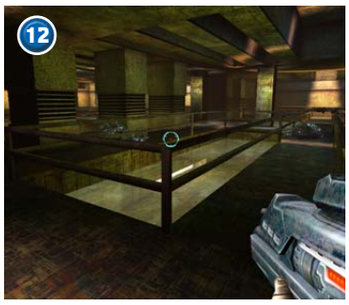





Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Unreal 2 – The Awakening FORTSETZUNG

## Planet Sanctuary | Fortsetzung













und Schildenergie für Ihren Körperpanzer. Gehen Sie die Treppe nach oben, und öffnen Sie die Tür. Sie werden sofort von einem Skaarj attackiert. Erledigen Sie ihn. Gehen Sie dann über die Grünfläche zur gegenüberliegenden Tür – und in ein neues Gebiet 14. Kaum haben Sie die Tür geöffnet, greift ein Skaarj an. Besiegen Sie ihn schnell, denn Sie werden von drei Gegnern mit Schocklanzen von den Höhen der Schlucht beschossen 15. Erledigen Sie die Angreifer ebenfalls. Im kleinen See rechts von Ihnen finden Sie Sturmgewehr und Munition dazu. Gehen Sie nun über die Brücke, und sehen Sie nach links. Dort taucht ein weiterer Skaarj (Kreis) auf. Laufen Sie rückwärts, und schießen Sie dabei auf ihn 16. Ein weiterer Skaarj steht rechts weit entfernt. Locken Sie ihn an, und besiegen Sie ihn wie den ersten. Ein dritter Gegner liegt am Wasser vor dem Gebäude. Schleichen Sie näher, und erledigen Sie ihn mit Granaten. Dann laufen Sie rechts um das Gebäude herum, bis Sie eine Kamera sehen. Da meldet sich auch schon der Überlebende. Er will Ihnen entgegenkommen – sein Todesurteil. Laufen Sie die Treppen hinauf 17. Sie können nichts tun, während Sie zusehen, was passiert. Gehen Sie dann links zu der Luke, und öffnen Sie sie. Springen Sie hinein, besiegen Sie den Gegner, sammeln Sie die Ausrüstung ein, und öffnen Sie die Tür. Gehen Sie geradeaus, bis auf der linken Seite eine Tür auftaucht. Öffnen und hineingehen. Gehen Sie geradeaus 18, bis in den Lift. Im oberen Raum kommen zwei Skaarj durch die Scheibe und greifen an. Mit rückwärts rennen und schießen kann man sie gut besiegen. Im nächsten Raum sehen Sie rechts zwei Skaarj – einer tötet einen Menschen, der andere steht an einem Computerpult. Gehen Sie schräg nach links, dort finden Sie eine Leiter nach unten 19. Dort unten lauert ein Skaarj, also vorsichtig sein. Besiegen Sie ihn, und gehen Sie den dunklen Gang bis hinten durch. Dann gehen Sie nach rechts hoch, kriechend kommen Sie unter den Gitterfußboden des Raumes mit den zwei Skaarj. Ein Skaarj ist noch am Leben, besiegen Sie ihn. Dann schalten Sie zwei Schalter an der Seite des Raumes um 20. Warten Sie dann am Computerpult, bis sich der Abschaltknopf öffnet. Den drücken Sie, damit sich der Generator wieder öffnet. Fünf Gegner insgesamt wollen Sie am Verlassen des Gebäudes hindern 21. Erledigen Sie sie, und gehen Sie dann wieder zum Generator. Springen Sie vorsichtig nach unten auf einen Vorsprung – einen Sturz bis unten überleben Sie nicht 22! Springen Sie langsam immer weiter nach unten, indem Sie die Metallstücke nutzen, die aus den Seitenwänden herausfahren. So bald Sie unten sind, wechseln Sie zum Granatwerfer. Laufen Sie über das Artefakt, das Sie so einsammeln, und bekämpfen Sie den Skaarj, der Sie angreift 23. Ist er besiegt, gehen Sie in die Mitte des Generators in den Lift. Erster Auftrag erledigt!









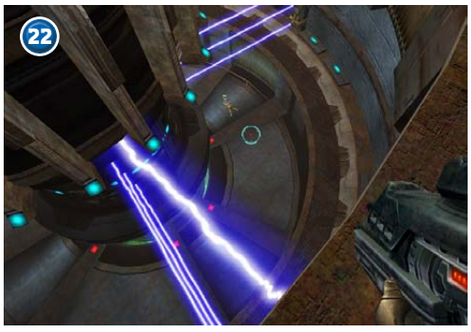










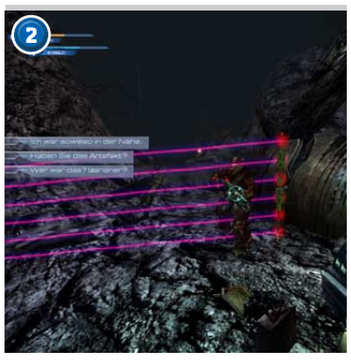





## Planet Sanctuary | Rettungseinsatz

Die Marines, die das Artefakt abholten, wurden abgeschossen, und Sie sollen helfen. Suchen Sie in der Umgebung Ihres Schiffes nach dem ersten Leuchtfeuer. Wenn Sie es gefunden haben, gehen Sie in die Richtung, in die das Licht zeigt 1. So finden Sie das Wrack der Marines und die drei Überlebenden 2. Das Artefakt ist noch da, gemeinsam suchen Sie nun eine Lichtung, wo Ihr Schiff landen kann. Bald greifen Gegner an. Nehmen Sie unter Beschuss, wen Sie sehen, aber schießen Sie nicht auf die Marines. Auch wenn Sie wenig treffen, die Marines helfen Ihnen 3. Nach wilden Schießereien erreichen Sie die Lichtung. Sofort sichern die Marines den Standort. In den nächsten fünf Minuten greifen Ihre Gegner, Skaarj und deren Sklaven, die Lichtung an, und Sie haben alle Hände voll mit der Verteidigung zu tun. Schießen Sie mit Primärfeuer des Sturmgewehrs auf die Skaarj, um die Marines zu unterstützen 4. Nach fünf Minuten holt die Atlantis Sie ab – Sie haben es geschafft!










Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

## Age of Mythology[2] 2 für PC

[2] sprich: „Äidsch off Müssolodschi"

**Wie Sie durch Tricks im Kampf gegen andere Völker einen Vorteil erlangen können und mit lustigen Wesen und Wundern auch noch mehr Spaß haben, verraten Ihnen die neuen geheimen Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE**

**1** Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

**2** Beginnen Sie eine Partie.

**3** Wenn Sie jetzt ↵ drücken, wird ein Eingabefeld geöffnet.

**4** Tippen Sie hier den gewünschten Cheat ein, und bestätigen Sie mit ↵. Achten Sie dabei immer auf die genaue Schreibweise. Die Cheats funktionieren nur, wenn Großbuchstaben eingetippt werden.

**5** Nun können Sie sich nach Herzenslust fliegende Flusspferde, rotes Wasser oder einen Meteorhagel aus brennenden und explodierenden Hühnern herbeitricksen. Viel Spaß dabei.






**Witzig und nützlich: ein fliegendes Flusspferd mit Hut.**

| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| MOUNT OLYMPUS | Maximale Glaubensenergie. |
| ENGINEERED GRAIN | Fettere Tiere – mehr Nahrung. |
| ISIS HEAR MY PLEA | Alle Helden herbeirufen. |
| DIVINE INTERVENTION | Götterkräfte aufladen. |
| PANDORAS BOX | Zufällige Götterkräfte erhalten. |
| WRATH OF THE GODS | Naturkatastrophen heraufbeschwören. |
| GOATUNHEIM | Götterkraft: alle Gegner in Ziegen verwandeln. |
| FEAR OF FORAGE | Götterkraft: angreifende Beerensträucher. |
| BAWK BAWK BOOM | Götterkraft: Hühner-Meteor. |
| RED TIDE | Wasser wird rot. |
| WUV WOO | Fliegendes violettes Nilpferd. |
| O CANADA | Laser-Bär. |
| TINES OF POWER | Junge mit Mistgabel. |

## Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life[3] für PC

[3] sprich: „Imördschen8i – Sia ltimäit Fait for Laif"

**Manchmal brauchen auch Retter ein wenig Hilfe: Mit diesen Tricks können Sie sich sehr gründlich im Spiel umsehen**

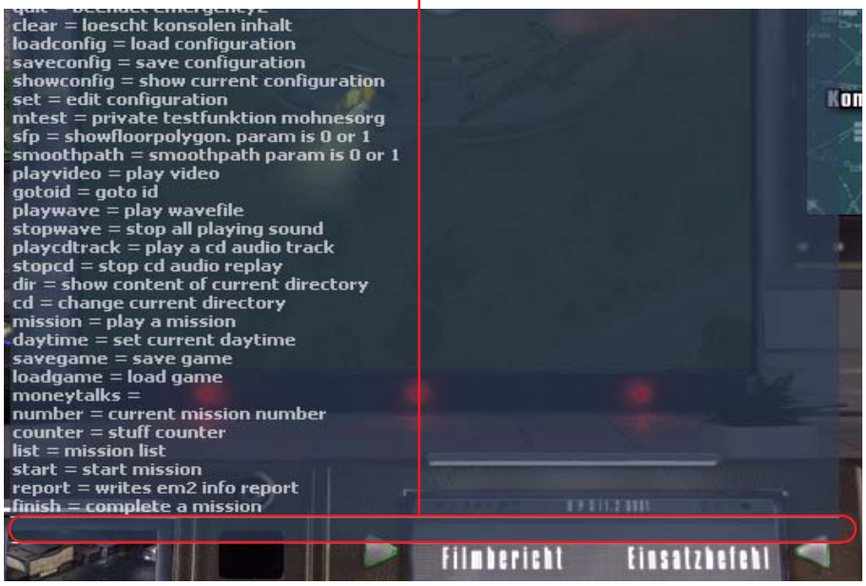
**1** Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

**2** Beginnen Sie dann ein Spiel Ihrer Wahl.

**3** Mit ^ öffnen Sie ein Eingabefeld.

**4** Hier tippen Sie zuerst den Cheat SONDERSIGNAL ein. Der schaltet alle anderen geheimen Tricks frei. Das heißt also: Die funktionieren vorher nicht. Dann tippen Sie den gewünschten Cheat ein und bestätigen Ihre Eingabe mit einem Druck auf ↵.

**5** Nun können Sie beispielsweise 666 666 Dollar auf einen Schlag bekommen oder auch alle Aufgaben frei anwählen und einmal anspielen. Viel Vergnügen!







**Reicher Retter: Mit dem richtigen Trick brauchen Sie sich über die Kosten für einen Einsatz keine Gedanken mehr zu machen.**

| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| SONDERSIGNAL | Cheats freischalten, Voraussetzung für alle Cheats. |
| MONEYTALKS | 666 666 Geldstücke. |
| NUMBER | Nummer und Namen der aktuellen Mission anzeigen. |
| LIST | Alle Missionen auflisten. |
| START1xx | In die jeweilige Mission springen (xx = 01-25). |
| CMDLIST | Alle Konsolen-Befehle auflisten. |
| CLEAR | Konsolen-Fenster löschen. |

## James Bond 007 Nightfire[4] Version 1.0 für PC

**Spielen Sie Herrn Q: Rüsten Sie James Bond mit ein paar technischen Besonderheiten aus**

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf




.

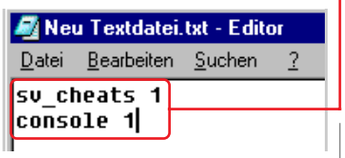
2 Klicken Sie dann auf den Menüpunkt Explorer.

3 Klicken Sie im linken Bildschirmfenster doppelt auf [C:], anschließend doppelt auf Programme, dann doppelt auf EA GAMES, danach doppelt auf Nightfire und doppelt auf bond. Haben Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis installiert, so müssen Sie die einzelnen Arbeitsschritte natürlich entsprechend anpassen.

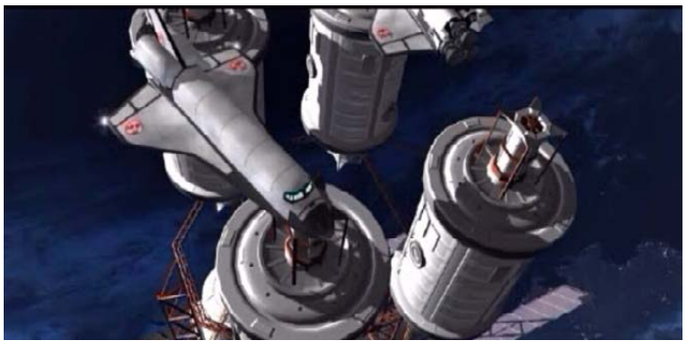
4 Klicken Sie auf Datei. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Neu, und klicken Sie dann auf Textdatei.

5 Im rechten Fenster sehen Sie die neue Datei Neu Textdatei.txt. Klicken Sie erst daneben, dann doppelt darauf.

6 Tippen Sie in den daraufhin geöffneten Editor diese Zeilen ein ●:



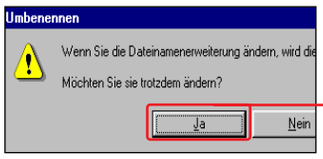

7 Klicken Sie auf Datei, dann auf Speichern und auf ✕. Der Editor ist nun wieder geschlossen.



8 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Neu Textdatei.txt und dann mit der linken auf Umbenennen.

9 Tippen Sie als neuen Dateinamen autoexec.cfg ein, und drücken Sie zur Bestätigung ↵.

10 Sehen Sie folgendes Fenster, so klicken Sie darin auf ●:




11 Nun können Sie das Spiel starten, wie gewohnt.

12 Drücken Sie in einem laufenden Spiel ^, um das Eingabefeld für die rechts aufgeführten Passwörter zu öffnen.

13 Drücken Sie nach dem Eintippen jedes Passwortes ↵.

14 Um wieder ins Spiel zurückzukehren, drücken Sie erneut auf die Taste ^.

**Mit James Bond in den Weltraum – mit diesen geheimen Tricks ist nicht viel mehr als ein Katzensprung.**

| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| god | Unverwundbar. |
| noclip | Keine Hindernisse. |
| notarget | Bond ist unsichtbar. |
| impulse 101 | Neue Waffen und Extras. |
| map m1_austria01 | Spielstufe 1 |
| map m2_airfield01 | Spielstufe 2 |
| map m3_japan01 | Spielstufe 3 |
| map m4_infiltrate01 | Spielstufe 4 |
| map m5_power01 | Spielstufe 5 |
| map m6_escape01 | Spielstufe 6 |
| map m7_island01 | Spielstufe 7 |
| map m8_missile01 | Spielstufe 8 |
| map m9_space01 | Spielstufe 9 |

[4] spricht: „Dschäims Bond 007: Nait-faier"

## Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy[5] für Gameboy Advance

**Archäologie zum Anfassen: Greifen Sie Miss Croft doch mal kräftig unter die Arme**

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit ↓ den Menüpunkt FORTFAHREN, und drücken Sie anschließend **A**.

3 Nun können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben. Markieren Sie dazu mit dem Steuerkreuz das gewünschte Zeichen ●




, und wählen Sie es mit **A** aus.

4 Nach der korrekten Eingabe drücken Sie **START**, um das Spiel zu beginnen.



**Die magischen Steine hat Lara alle beisammen. Nun muss sie kämpfen.**

| Eingabetext | Wirkung | Eingabetext | Wirkung |
|---|---|---|---|
| PRLD | Spielstufe 2 | MGSL | Spielstufe 18 |
| GAZE | Spielstufe 3 | ROMA | Spielstufe 19 |
| MEDI | Spielstufe 4 | MONK | Spielstufe 20 |
| HAXE | Spielstufe 5 | AEON | Spielstufe 21 |
| PATH | Spielstufe 6 | TIME | Spielstufe 22 |
| BONE | Spielstufe 7 | OLIM | Spielstufe 23 |
| TREE | Spielstufe 8 | LAND | Spielstufe 24 |
| LINK | Spielstufe 9 | DART | Spielstufe 25 |
| KURZ | Spielstufe 10 | HILL | Spielstufe 26 |
| HELL | Spielstufe 11 | CHEX | Spielstufe 27 |
| WEFX | Spielstufe 12 | STLK | Spielstufe 28 |
| MEMO | Spielstufe 13 | MECH | Spielstufe 29 |
| HEAR | Spielstufe 14 | ARKD | Spielstufe 30 |
| FITZ | Spielstufe 15 | MUSH | Spielstufe 31 |
| ELRC | Spielstufe 16 | SPOK | Spielstufe 32 |
| CLIK | Spielstufe 17 | LITH | Spielstufe 33 |

[5] spricht: „Lära Kroft Tuhm Raider – Se Profiss"

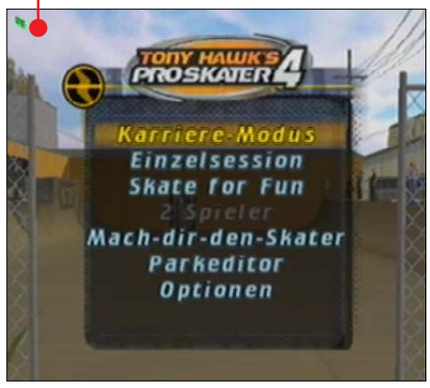
## Tony Hawk's Pro Skater[1] 4 für Gamecube

**Springen die Akrobaten auf ihren rollenden Brettern noch nicht hoch genug? Dann sorgen Sie einfach für weniger Schwerkraft. Damit sind wahre Höhenflüge garantiert**

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt, und warten Sie, bis der Hauptmenü-Bildschirm zu sehen ist.

2 Drücken Sie so oft ↑ oder ↓, bis Optionen markiert ist, und drücken Sie die **A**-Taste.

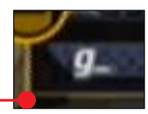
3 Markieren Sie im daraufhin geöffneten Optionen-Menü mit ↑ oder ↓ den Eintrag Cheat-Codes, und drücken Sie **A**.




4 Damit rufen Sie das Menü cheat eingeben auf. Geben Sie darin eine der rechts aufgeführten Zeichenkombinationen ein. Markieren Sie das erste Zeichen, zum Beispiel g, mit ↑ und ↓, und drücken Sie **A**.



5 Daraufhin sehen Sie das gewählte Zeichen oben in der Eingabeleiste: g_



Tragen Sie die nächsten Zeichen der Kombination ein, wie in Schritt 4 gezeigt. Ist die Kombination, etwa g0lden_, vollständig, so markieren Sie Fertig und drücken **A**. Ist der Cheat korrekt, hören Sie daraufhin ein Klingeln.



6 Möchten Sie nun ein Spiel anfangen, so rufen Sie mit der **B**-Taste den Hauptmenü-Bildschirm auf und starten, wie gewohnt. Wollen Sie dagegen weitere Cheats verwenden, so müssen Sie die jeweils eingeben, wie in den Schritten 3 bis 5 gezeigt. Sobald Sie alle gewünschten Cheats eingetippt haben, rufen Sie mit der **B**-Taste den Hauptmenü-Bildschirm auf und beginnen dann Ihr Spiel.

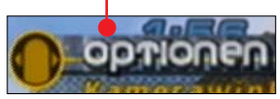
7 Um die Cheats zu aktivieren, drücken Sie im laufenden Spiel **Start**.

8 Im daraufhin geöffneten Pausemenü markieren Sie mit ↑ oder ↓ den Eintrag



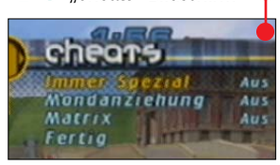

und drücken **A**.

9 Im damit aufgerufenen Menü markieren Sie mit




↑ oder ↓ den Eintrag Cheats und drücken **A**.

10 Im daraufhin geöffneten „Cheats"-Bildschirm




schalten Sie die gewünschten Cheats ein. Dazu markieren Sie die mit ↑ oder ↓, zum Beispiel Mondanziehung. Drücken Sie **A**, so wechselt die Anzeige Aus rechts neben dem Eintrag auf Ein. Der Cheat ist damit eingeschaltet.

11 Um das Spiel wieder aufzunehmen, markieren Sie Fertig und drücken zwei Mal die **B**-Taste.

| Eingabe | Wirkung |
|---|---|
| g0lden | Spezialtricks, wie der Froggy Grind, sind jederzeit möglich.[2] |
| giantsteps | Die Schwerkraft verringert sich auf Mondniveau. |
| mrandersen | Sämtliche Sprünge laufen in Zeitlupe ab. |

[1] sprich: „Toni Hoihks Pro Skäiter"

[2] Achtung: Das zweite Zeichen in g0lden ist nicht der Buchstabe O, sondern eine Null!

## Godzilla: Destroy All Monsters Melee[3] für Gamecube

**Mit ein paar Tricks können Sie, wenn Sie wollen, sofort mit fast allen Giganten dieser Monsterprügelei spielen und sie auf sämtlichen Kampfplätzen antreten lassen**

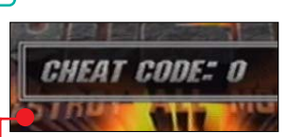
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü sehen.




2 Drücken Sie dann nacheinander die folgenden Tasten, und halten Sie die gedrückt: **L**, **B** und **R**.

3 Lassen Sie die Tasten in anderer Reihenfolge los: erst **B**, dann **R** und schließlich **L**.

4 Damit rufen Sie im Hauptmenü ein neues, kleines Fenster




auf. Geben Sie darin eine der neben stehenden Zahlenreihen ein. Dazu drücken Sie ← oder →, bis die erste Ziffer im Fenster zu sehen ist, dann die **A**-Taste. Geben Sie dann die nächste Ziffer ein. Um Tippfehler zu löschen, drücken Sie **B**. Ist die Reihe komplett und korrekt, so hören Sie zur Bestätigung ein Monstergebrüll, und der Cheat ist automatisch eingeschaltet. Möchten Sie mehrere Cheats verwenden, so wiederholen Sie vor der Eingabe die Schritte 2 und 3.

5 Beginnen Sie nun ein Spiel, wie gewohnt.

| Eingabe | Wirkung |
|---|---|
| 567980 | Das Spiel läuft in schwarzweißen Bildern ab. |
| 843901 | Spieler 1 ist unverwundbar. |
| 756287 | Sämtliche – auch nicht blinkende – Gebäude lassen sich werfen. |
| 316022 | Die kämpfenden Monster sind unsichtbar. |
| 256806 | Schaltet die Angriffe des Militärs ab. |
| 696924 | Außer Orga sind alle Monster spielbar. |
| 480148 | Alle Städte sind freigeschaltet. |



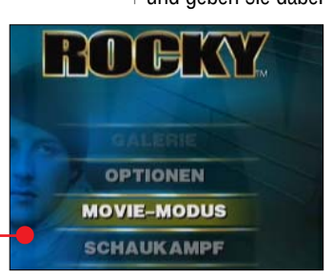
**Wird Ihnen die Balgerei zu bunt, so schalten Sie die Farben einfach ab.**

[3] sprich: „Godsilla: Di-Sstroi Ohl Monsters Mellih"

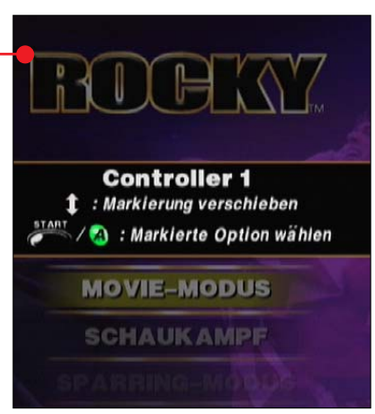
## Rocky für Xbox

**Keine Chance im Ring? Mit den folgenden Cheats wird Ihre Spielfigur zum Super-Boxer**

1 Starten Sie das Spiel „Rocky", wie gewohnt, und warten Sie, bis Sie das Hauptmenü sehen.




2 Rufen Sie das Hilfe-Fenster auf, indem Sie die **R**-Taste gedrückt halten, und geben Sie dabei




eine der oben gezeigten Tastenfolgen ein. Stimmt alles, so hören Sie ein Geräusch.

3 Beginnen Sie ein Spiel, wie gewohnt. Der gewählte Cheat ist jetzt eingeschaltet.

| Eingabe | Wirkung |
|---|---|
| →, ↓, ←, ↑, ←, L | Die Wirkung der Schläge verstärkt sich. |
| ↓, ←, ↓, ↑, →, L | Das Schlagtempo nimmt zu. |
| →, ↓, ↑, ←, ↑, L | Alle Arenen und Boxer, außer Mickey und der Rocky-Statue, sind spielbar. |
| ↑, ↓, ↓, ←, ←, L | Auch Mickey und die Rocky-Statue sind freigeschaltet. |

## James Bond Nightfire[4] für Playstation 2

**Diese Tricks machen Ihnen das Leben als Geheimagent leichter. Allerdings brauchen Sie dazu unbedingt eine Speicherkarte (Memory Card), weil die Tricks anders nicht gespeichert, also auch nicht genutzt werden können**

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü **Codenamen**, und bestätigen Sie die Wahl per Druck auf die Taste **X**.

3 Mit dem Standard-Spielstand funktionieren die Tricks nicht, weil dann nicht gespeichert werden kann.

Laden Sie daher einen bereits vorhandenen Spielstand (lesen Sie in diesem Fall bitte ab Punkt 8 weiter), oder legen Sie einen neuen Spielstand an: Wählen Sie die Zeile „Neuer Codename“, und bestätigen Sie die Wahl per Druck auf die Taste **X**.




4 Geben Sie nun einen Namen Ihrer Wahl ein, und bestätigen Sie mit „Häkchen“.

5 Dann wählen Sie noch die gewünschte Steuerungsart.

6 Wählen Sie die Zeile **Geheimnisse freischalten**, und bestätigen Sie die Wahl per Druck auf die Taste **X**.

7 Geben Sie nun eines oder mehrere Codewörter Ihrer Wahl ein, und bestätigen Sie jedes einzelne mit „Häkchen“. Der Tabelle auf der rechten Seite entnehmen Sie, welches Codewort welches Ergebnis erzielt.




8 Damit der oder die Codes auch übernommen werden, müssen Sie an dieser Stelle speichern. Wählen Sie dazu die Zeile **Codename speichern**, und bestätigen Sie die Wahl per Druck auf die Taste **X**. Die anschließende Frage, ob Sie den bestehenden Codenamen überschreiben möchten, beantworten Sie mit „Ja“.

9 Um freigeschaltete Codes im Einzelspieler-Modus zu aktivieren, wählen Sie die Zeile **NightFire**, und bestätigen Sie wiederum per Druck auf die Taste **X**. Achten Sie darauf, kein neues Spiel zu beginnen, da das eingetragene Codewort in diesem Fall noch nicht zur Verfügung stünde. Sie müssen also unbedingt den Codenamen laden, unter dem Sie die Cheats eingegeben und abgespeichert haben.

10 Um freigeschaltete Codes im Mehr-Spieler-Modus zu aktivieren, wählen Sie im Hauptmenü **Multiplayer** und bestätigen mit einem Druck auf die Taste **X**. Laden Sie danach für jeden Mitspieler individuell den Codenamen, unter dem Sie Manipulationen vorgenommen und abgespeichert haben. Andernfalls könnten Sie die eingegebenen Codes nicht nutzen.




| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| PASSPORT | Alle Missionen freigeschaltet. |
| TNT | Der Mehr-Spieler-Modus „Vernichtung“ wird freigeschaltet. |
| DENTAL | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Beißer“ frei. |
| BOWLER | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Oddjob“ frei. |
| JANUS | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Xenia Onatopp“ frei. |
| CIRCUS | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Pussy Galore“ frei. |
| ASSASSIN | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Scaramanga“ frei. |
| VOODOO | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Baron Samedi“ frei. |
| NUCLEAR | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Christmas Jones“ frei. |
| MIDAS | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Goldfinger“ frei. |
| BLACKTIE | Schaltet die Mehr-Spieler-Figur „Bond Smoking“ frei. |
| PARTY | Schaltet alle Mehr-Spieler-Figuren frei. |

[4] sprich: „Dschäims Bond Naitfaier“

## Star Wars Jedi Night[5] 2 für Xbox

**Macht Ihnen der Kampf gegen die Dunkle Macht zu schaffen? Macht nichts! Mit diesen Tricks machen Sie Ihren Gegnern die Hölle heiß, bis die nur noch Sterne sehen**

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü die Zeile **EXTRAS**, und bestätigen Sie mit einem Druck auf die Taste **A**.

3 Im darauf folgenden Menü markieren Sie die Zeile **CHEATS**, und bestätigen dann mit einem erneuten Druck auf die Taste **A**.

4 Geben Sie nun ein Codewort Ihrer Wahl ein. Markieren Sie dazu der Reihe nach jeden Buchstaben des Wortes, und drücken Sie nach jedem Buchstaben die Taste **A**. Zum Schluss bestätigen Sie die Eingabe des gesamten Wortes, indem Sie die Zeile **OKAY** wählen und dann wiederum Taste **A** drücken.



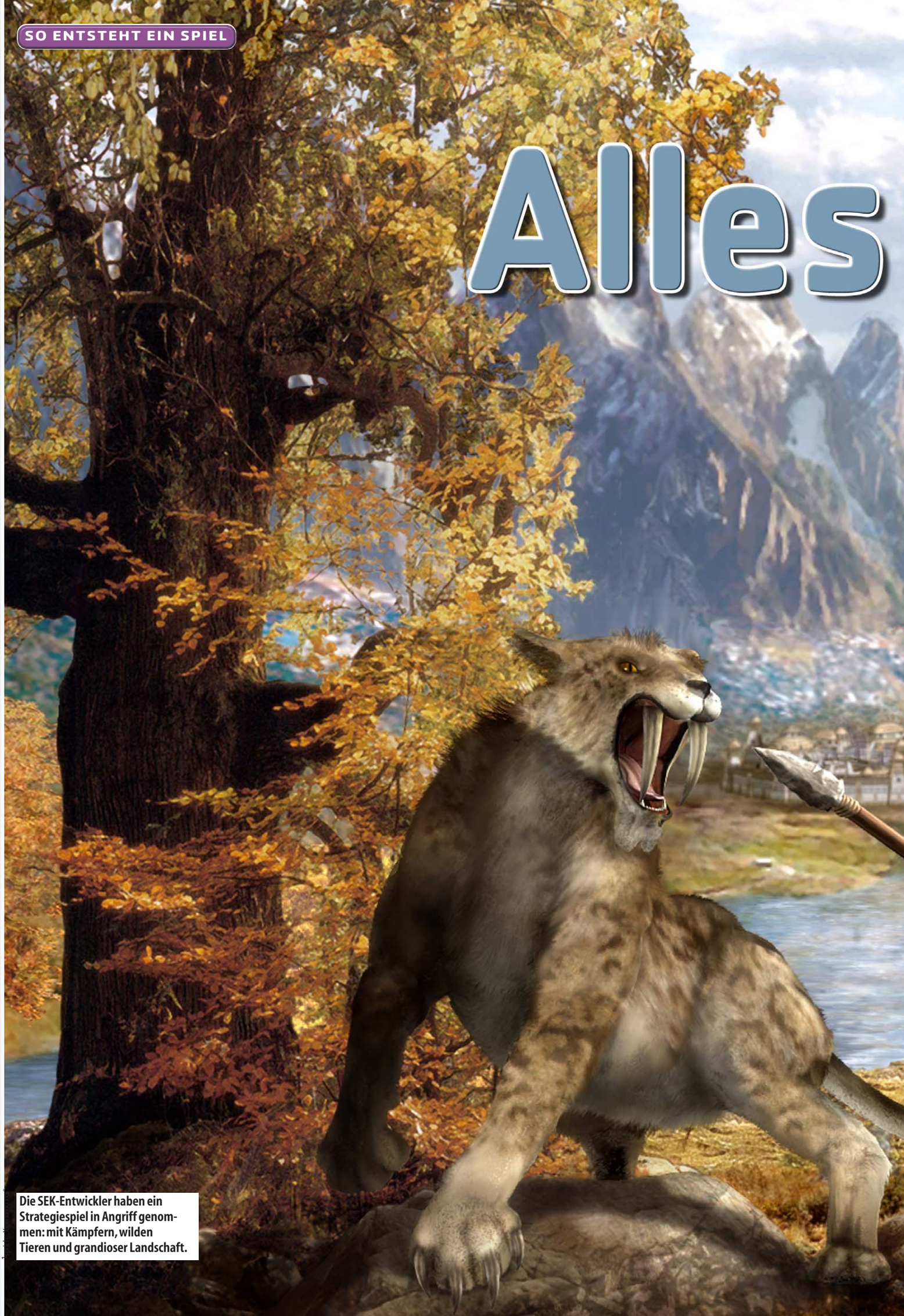

5 Danach können Sie ein weiteres Wort eingeben. Markieren Sie für die Eingabe eines weiteren Codes erneut die Zeile **CHEATS** und fahren dann nach dem bekannten Schema fort.

Um freigeschaltete Missionen zu spielen, markieren Sie im Extra-Menü **KARTENAUSWAHL**, um Filme anzuschauen, die Zeile **FILME**. Drücken Sie jeweils anschließend die Taste **A**.

| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| CHERRY | Spielstufen 2 bis 7 freigeschaltet. |
| BISCUIT | Unendlich viel Munition. |
| BUBBLE | Unverwundbarkeit. |
| FUDGE | Lichtschwert freigeschaltet. |
| DEMO | Spielstufe „Alzoc 3“ freigeschaltet. |
| PEEPS | Alle Figuren für „Jedi Arenen“ freigeschaltet. |
| LICKY | Alle Filme freigeschaltet. |

[5] sprich: „Star Wohrs Jedai Nait“

# Alles



Die SEK-Entwickler haben ein Strategiespiel in Angriff genommen: mit Kämpfern, wilden Tieren und grandioser Landschaft.

# im Fluss

**Wie entsteht eigentlich ein Computerspiel? COMPUTER-BILD-SPIELE wirft einen weiteren Blick hinter die Kulissen des Spiele-Entwicklungs-Kombinats (SEK) in Berlin, wo an einem neuen, noch namenlosen Strategiespiel gewerkelt wird. Die Schwierigkeiten, mit denen die Entwickler fertig werden müssen, sind enorm. Doch zeigt sich: Bei der Feinarbeit an dem für 2004 geplanten Spiel, in dem auch Furcht erregende Tiere eine Rolle spielen, ist alles im Fluss**

Geschäftiges Treiben im Großraumbüro von SEK: Es wird fieberhaft an der so genannten Gameplay-Demo für ein neues Strategiespiel der Firma Sunflowers (bekannt durch „ANNO 1503“) gearbeitet.

Die Gameplay-Demo ist ein wichtiger Schritt in der Entwicklung eines jeden Spiels: Sie ist die erste lauffähige Version und dient dazu, einen Eindruck von Inhalt und Ablauf zu vermitteln. Ende Mai, rechtzeitig zur Spielemesse „E 3“ in Los Angeles, soll die Demo fertig sein und dort einem kleinen Kreis von Fachjournalisten gezeigt werden. „Bis dahin haben wir noch viel Arbeit“, erklärt Chefprogrammierer Carsten Orthbandt (29). Auf seinem Schreibtisch laufen die „Arbeits-Fäden“ der einzelnen Programmierer zusammen. Einen ganz schweren Brocken haben die Damen und Herren des SEK allerdings schon geschafft: „Das Programm für die Präsentation des Spiels, also für Grafik und Sound, läuft inzwischen sehr gut,“ berichtet Orthbandt. Dieses in der Fachsprache „Grafik-Engine“ genannte Programm bildet nicht nur den Kern des Strategiespiels, an dem aktuell gearbeitet wird. Es soll auch als Basis für zukünftige Projekte dienen. Denn die Entwicklung einer neuen Grafik-Engine ist aufwendig und teuer - daher wird sie meist gleich für mehrere Spiele verwendet.

Programmiert wurde in der sehr komplizierten Sprache „C++“, die in der Spiele-Entwicklung weit verbreitet ist. Für Orthbandt mittlerweile kein Problem mehr, schließlich „habe ich schon mit acht Jahren mit dem Programmieren begonnen“. Weil aber „C++“ nicht in ein paar Wochen zu lernen ist, entschied sich SEK, zusätzlich eine eigene Programmiersprache zu entwickeln. Mit ihr können Änderungen im Programm zügiger umgesetzt werden. Diese so genannte Script-Sprache ist allerdings nicht so vielfältig wie „C++“ und taugt nicht für Programmteile, die besonders schnell ausgeführt werden müssen, zum Beispiel komplizierte 3D-Grafiken.

Was wird in welcher Sprache programmiert? „Den Kern des Spiels machen wir in ‚C++‘, was aber




**Der Countdown läuft: Eine spielbare Version muss zum Termin fertig werden.**



**Carsten Orthbandt ist Entwicklungsleiter des neuen Spiels.**



**Leiter Grafik und Spieldesign bei SEK : Thomas Langhanki.**

mit dem reinen Spielen zu tun hat, das so genannte Gameplay machen wir in der Script-Sprache", erläutert der gelernte Industrie-Elektroniker Orthbandt. „Darauf bauen die drei nächsten Programmteile auf: Server-Programm, Client und Bibliothek. Auf dem Server-Programm laufen die Teile des Spiels, auf die der Spieler später keinen Einfluss hat, der Server sorgt für eine lebendige Spielwelt und kümmert sich um die Logik im Spiel." Beispielsweise den gleichmäßigen Tag- und Nachtwechsel.

„Der Client beinhaltet alle Programmteile, die der Spieler beeinflussen kann, also Figuren, Einheiten und vieles mehr. Und in der Bibliothek finden sich Daten, auf die Server und Client zugreifen." Das sind unter anderem die Landschaften im Spiel oder das Aussehen der Spielfiguren.

Die vielen einzelnen Programmbestandteile bilden den so genannten Quelltext. „Insgesamt sind das bestimmt 1,5 Millionen Bildschirm-Zeilen, bis wir fertig sind." Dieser Quelltext - geschrieben in verschiedenen Programmiersprachen - ist für den PC allerdings so noch nicht ausführbar„Der Computer versteht ja nur Nullen und Einsen. Also jagen wir den Quelltext durch so genannte Compiler, die ‚C++' in Maschinensprache umwandeln, und haben dann fast endlose Ketten von Nullen und Einsen. Dadurch läuft das Spiel nachher auch viel schneller, denn der Computer versteht seine Befehle direkt. Theoretisch kann man zwar auch gleich in Maschinensprache programmieren, das ist aber sehr zeitintensiv und daher nicht ratsam."

Also alles ganz einfach? Weit gefehlt! „Es gibt Bereiche beim Programmieren, die wirklich sehr anspruchsvoll sind. Zum Beispiel das Pathfinding (dt. Weg-Findung). Dieser Programmteil soll dafür sorgen, dass eine Figur auf dem Spielfeld von A nach B geht, und zwar möglichst auf dem besten, schnellsten oder sichersten Weg. Dabei soll eine vom Computer gesteuerte Figur um Hindernisse herumgehen, nicht hindurch. Und daran ‚hängen' bleiben soll sie auch nicht. Dies den Figuren beizubringen - daran sitzt bei uns schon seit drei Monaten ein Spezialist, und selbst er ist noch nicht fertig."

Das Schwierigste ist aber die so genannte „Künstliche Intelligenz" (KI). Sie sorgt dafür, dass das Spiel für Spieler interessant bleibt, indem die Computergegner auf das Können des Spielers reagieren, ihm möglichst viel abverlangen und sogar von ihm lernen.

Schwer zu programmieren? „Das kann man sagen", stimmt Carsten Orthbandt zu. „Die Möglichkeiten des Computers, auf den Spieler zu reagieren, sollen natürlich möglichst vielfältig sein. Und das kann schnell unübersichtlich werden und bedarf deshalb auch langer Testphasen."

Getestet wird auch schon das Zusammenspiel von Programmteilen, etwa von Server-Programm und Grafik-Engine. „Das machen wir immer wieder, um zu sehen, ob alles funktioniert, und damit wir sicher sein können, dass Grafiker und Programmierer nicht aneinander vorbei arbeiten."

Bei Fragen nach dem Inhalt des Spiels werden die SEK-Leute aber schweigsamer – schließlich soll das Spiel erst nächstes Jahr in die Läden kommen. Da gehört es zur Strategie, nicht schon vorher alles zu verraten.

Ein paar Neuigkeiten lässt sich Thomas Langhanki (30), Chef-Grafiker bei SEK, dann aber doch entlocken: „Ich kann etwas über eines der Völker erzählen, die in der Welt des Spiels vorkommen werden – das Nordvolk. Sie sind das kämpferischste Volk im Spiel und können als einzige sogar Metall verarbeiten. Sie sind außerdem hervorragende Jäger und Fischer. Daher wird auch die Kleidung hauptsächlich aus Fellen und Leder bestehen. Und das Nordvolk wird die Fähigkeit haben zu schwimmen. Das wird für die Strategie, mit der dieses Volk zu spielen ist, deutliche Bedeutung haben."

Sind denn alle Mitglieder des Nordvolkes gleich? „Nein, es wird unterschiedliche Clans geben, die sich in wichtigen Details unterscheiden." Wie viele Völker soll es insgesamt geben? „Mehr als eins," sagt Langhanki – und macht es weiter spannend.

### Jobs beim Spiel

**C++-Programmierer**

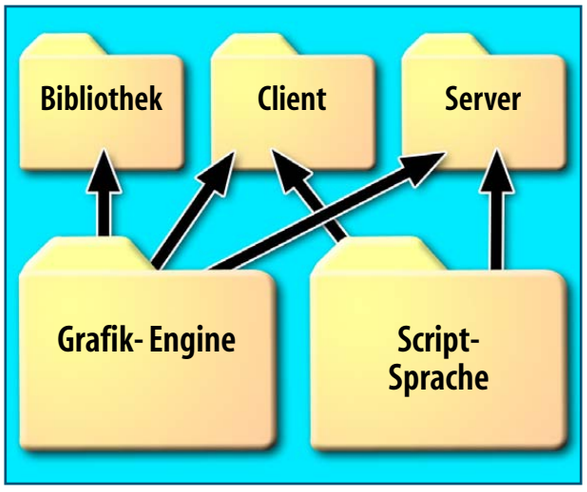
- **Meist mit Informatik-Studium verbunden**
- **Privates Interesse an Spielprogrammierung wünschenswert**
- **Zehn Semester Studium sind die Regel**
- **Anfangsgehalt: etwa 25000 Euro im Jahr**



**Das tägliche Brot des Programmierers: Nichts geht mehr auf beiden Bildschirmen. Bis zum fertigen Spiel bestimmt nicht das letzte Mal.**

```
107                Vec3& vX=m_axDots[i].m_vPos;
108                Vec3 vTemp=vX;
109                Vec3& vOld=m_axDots[i].m_vPosL;
110                Vec3& vA=m_axDots[i].m_vForce;
111                vX+=vX-vOld+vA;
112                vOld=vTemp;
113                Vec3 vVel=vX-vOld;
114                vA=vVel*(-0.008f);
115            };
116        };
117    };
```

**Wenige Zeilen in C++ regeln, wie sich Stoffe im Spiel bei verschiedenen Umweltbedingungen verhalten – zum Beispiel im Wind flattern.**




**Die Struktur des Programms: Auf den beiden Säulen Grafik-Engine und Script-Sprache werden die drei anderen Teile Server, Client und Bibliothek entwickelt. Die Pfeile zeigen, welche Programmteile mit welchen anderen erstellt werden.**






**Entwürfe für das Nordvolk: ein Schmied (links) und ein Tempel-Gebäude (oben).**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Die Sendung mit der Maus



**An die kurze Leine gelegte Mäuse leiden unter eingeschränkter Bewegungsfreiheit. Und Sie leiden mit. Muss nicht sein: Gehen Sie auf Sendung mit einer Funkmaus. Dann ist Schluss mit dem nervenden Gezerre an zu knappen Schnürchen. COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn Funkmäuse ausführlich getestet**

Aus die Maus? Ihre alte Maus hat ausgedient? Weil sie defekt ist, oder weil Sie die lästige Strippe satt haben? In beiden Fällen empfiehlt sich die Anschaffung einer Funkmaus. Darin verbirgt sich ein kleiner Sender, und der überträgt alle Mausbewegungen per Funk zu einem am Computer angeschlossenen Empfänger. Grundsätzlich? Nein, es gibt auch kabellose Mäuse, die per **Infrarot** S. 164 mit dem PC Kontakt halten. Diese „optische" Technik hat allerdings zwei Nachteile: Die Signalübertragung ist von wesentlich geringerer Reichweite, und sie setzt „Sichtkontakt" voraus. Gegenstände zwischen Maus und Empfänger unterbrechen die Verbindung. Deshalb wurden für diesen Vergleichstest nur Funkmäuse berücksichtigt.

Zur Ausstattung einer Maus sollten mindestens zwei Tasten und ein so genanntes Scroll-Rädchen zum schnellen Auf- und Abbewegen von Bildschirminhalten gehören. Zusätzliche Bedienelemente können die Arbeit am PC erleichtern. Die „Logitech MX 700" zum Beispiel hat noch fünf weitere Knöpfe: eine Taste zum schnellen Wechsel zwischen geöffneten Programmen und zwei Daumentasten, mit denen Sie etwa bequem zwischen verschiedenen Internet-Seiten umschalten können. Auch ober- und unterhalb des Scroll-Rädchens gibt's noch je ein Knöpfchen. Halten Sie eines davon gedrückt, so wird der Bildschirminhalt schnell auf- oder abwärts bewegt, ohne dass Sie am Rad drehen müssen.

Achten Sie unbedingt darauf, dass Ihre neue Maus alle Bewegungen mit einer winzigen Kamera an der Unterseite erfasst. Die gute alte, mechanische Arbeitsweise mit einer Kugel hat nur Nachteile: Die Bewegungen werden nur unpräzise ausgewertet, die Kugel und ihre Kammer verschmutzen sehr schnell und bedürfen regelmäßiger Reinigung. Mäuse mit Kamera dagegen sind anspruchslose Haustierchen: völlig wartungsfrei. COMPUTERBILD-SPIELE hat nur „optische" Mäuse mit dem unbestechlichen Auge geprüft.

Das Fehlen einer Kabelverbindung zum Computer bedeutet natürlich auch: Das kleine Gerät braucht seine eigene Energieversorgung – da beißt die Maus keinen Faden ab. Eine Ladestation zum Nachtanken von Akkus sollte also zum Lieferumfang zählen. Häufiger Batteriewechsel geht ins Geld und widerspricht jeder ökologischen Vernunft. Leider nisten sich die Microsoft-Mäuse „Wireless Optical Mouse Blue" und „Wireless Intelli Mouse Explorer" sowie die „Logitech Cordless Mouse Man Optical" ohne Ladegerät beim Kunden ein.

Der wichtigste Grund zum Kauf einer Funkmaus ist deren Reichweite. Die sollte mindestens zwei, besser drei Meter betragen. Wenn das Gerät zur reibungslosen Signalübertragung doch immer unmittelbar vor dem Empfänger werkeln muss, haben Sie von der neuen Technik nichts. Erstaunlich, dass es da ganze Klassenunterschiede gibt: Mit der „Saitek Cordless Optical Mouse" können Sie sich nur kümmerliche 60 Zentimeter vom Empfänger entfernen, während es die „Trust 350SX Cradle Mouse Wireless Optical" auf ordentliche 2,30 Meter Reichweite bringt.

Ein durchschnittliches Mausdasein währt mindestens 120 000 Klicks. Alle „Labormäuse" hielten diese Dauerbelastung problemlos aus. Die hoch dosierte Verabreichung von Cola dagegen bekam drei Mäusen nicht: Saitek Cordless Optical Mouse, Microsoft Wireless Intelli Mouse Explorer und „X-Tensions XM-172 Mini RF Optical Mouse" reagierten mit heftigem Schluckauf und erwiesen sich damit als „ungenügend" strapazierfähig.

Fazit: Wer mit der Logitech-Maus MX 700 auf Sendung geht, riskiert keinen Tierversuch mit ungewissem Ausgang. Gute Ausstattung, Ladestation inklusive, lange Garantiezeit und hohe Reichweite – das hat gefunkt. Ob aus dem Flirt mit der Gewinnerin eine solide Beziehung wird, ist aber fraglich: 89,99 Euro sind viel zu viele „Mäuse" für eine kleine Maus, das Preis-/Leistungs-Verhältnis ist schlicht „ungenügend". Für weniger als ein Viertel – 19,99 Euro – bekommen Sie die „Typhoon Stream RF Optical Mouse". Das nennt die Redaktion Sendungsbewusstsein.

## DAS SOLLTE EINE FUNKMAUS HABEN

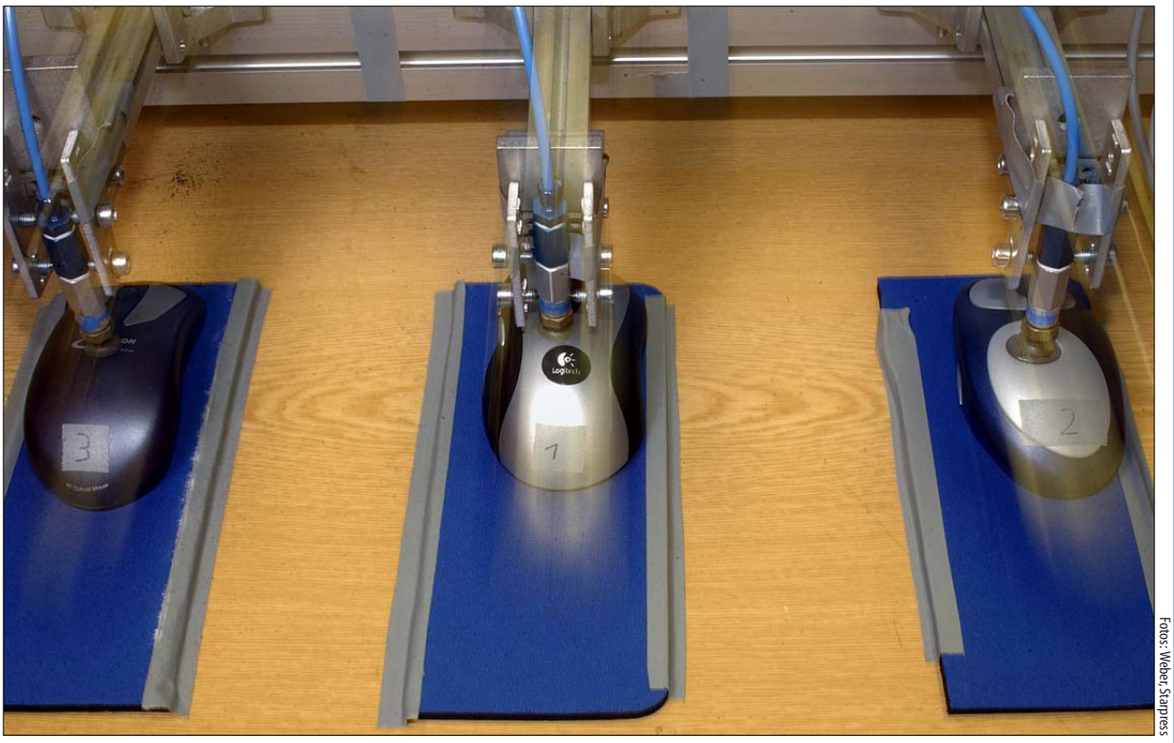
Zur Ausstattung einer Funkmaus gehören mindestens zwei Tasten 1 und ein Scroll-Rad 2 zum Auf- und Abbewegen von Bildschirminhalten. Die Mausbewegungen sollten von einer Mini-Kamera 3 an der Unterseite erfasst werden. Zwei Akkus und eine Ladestation 4 statt teurer Einwegbatterien sind ebenfalls Pflicht. Meist ist in dieser Station auch der Funkempfänger eingebaut (wie hier im Bild).




**Punktzahl: Mindestausstattung einer Funkmaus.**

# So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn kabellose Mäuse etlichen harten Prüfungen unterzogen. Die Tests erfolgten teils im redaktionseigenen Labor, teils bei den unabhängigen Instituten Phönix Testlabs und Fujitsu-Siemens. Die Prüfpunkte im Einzelnen:



Fotos: Weber, Starpress

**Gedrückte Stimmung: Alle Bedienelemente werden 120 000 Mal betätigt, genauso oft wird jede Maus vor- und zurückbewegt.**

## INSTALLATION

Mäuse und zugehörige Steuerungsprogramme (Treiber) müssen vor der Inbetriebnahme installiert werden. Ärgerlich ist, wenn das nur mühsam klappt – oder gar nicht. Deshalb wird überprüft, ob die beigefügten Anleitungen – sofern überhaupt vorhanden – verständlich verfasst und auch von Anfängern mühelos nachzuvollziehen sind.

## BEDIENUNG

Zehn Redakteure beurteilen die Handhabung der Mäuse. Wie gut liegt das Gerät in der Hand? Stören harte Kanten oder Kunststoffnähte? Außerdem testet die Redaktion, ob alle Bedienelemente bequem erreichbar sind und die Maus auch für Linkshänder brauchbar ist.

## FALLTEST

Freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe: Dieser Sturz entspricht dem im Alltag nicht seltenen Abflug vom Tisch. Note „sehr gut" gibt es nur, wenn die Maus anschließend unbeschädigt ist und einwandfrei funktioniert.

## VERSCHLEISSTEST

Wie lange muss eine Maus durchhalten? Mindestens 120 000 Klicks ohne jede Funktionsstörung. Um die Tasten im Zeitraffer 120 000 Mal drücken zu können, ließ COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit Fujitsu-Siemens eine 10 000 Euro teure Maschine entwickeln. Diese Apparatur klickt in nur einer Woche so oft, wie der Durchschnittskäufer während der gesamten Betriebsdauer einer Maus. Anschließend werden die Mäuse 120 000 Mal hin- und herbewegt, um festzustellen, ob es zu Verschleißerscheinungen an der Unterseite, insbesondere an der Mini-Kamera, kommt. Nur, wenn die Mäuse nach dem Test genauso funktionieren wie vorher, bekommen sie die Note „sehr gut".



**Geklebte Verbindung: Verträgt die Maus das zuckrige Colabad?**

## STAUBTEST

Eine Computermaus liegt nahezu ständig offen herum und ist damit dauerndem Staubbefall ausgesetzt. Um den im Schnellverfahren nachzustellen, benutzt COMPUTERBILD-SPIELE fein gesiebte Asche. Auch die so „brutal" eingestaubte Maus muss einwandfrei funktionieren.

## FLÜSSIGKEITSTEST

Auf welchem Schreibtisch ist nicht schon mal ein volles Glas umgekippt? Die Redaktion begießt Mäuse mit einem für elektronische Geräte besonders üblen Getränk: klebriger Cola. Gleich im Anschluss findet ein erster Test statt. Um die Langzeitwirkung zu testen, werden die Mäuse nach 24 Stunden ein weiteres Mal überprüft.

## STÖRFESTIGKEIT

Kabellose Mäuse sollten in einer Umgebung, in der viele elektronische Geräte stehen, unempfindlich gegen Funkstörungen sein. Daher lässt COMPUTERBILD-SPIELE zwei typische Fälle prüfen: Störungen durch neben den Mäusen liegende Mobiltelefone (Handys) und durch **DECT-Telefone** S.164. Die Sendesignale dieser Störquellen werden in einem 40 000 Euro teuren Generator erzeugt. Die PC-Mäuse müssen dieser Strahlung standhalten und nach dem Test genauso wie vorher funktionieren. Die Note „sehr gut" vergibt die Redaktion nur, wenn bei den Geräten auch während des Störvorgangs keine Funktionsbeeinträchtigungen auftreten.

## PREIS/LEISTUNG

Aus einer sehr leicht nachvollziehbaren Berechnung ergibt sich die Preis-/Leistungs-Bewertung: Das Testergebnis der Funkmaus wird mit dem vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis multipliziert.

Beispiel: Eine Funkmaus mit dem Testergebnis 2,0 kostet 25 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungsindex von 50 (2,0 x 25). In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungsnoten ablesen. In diesem Rechenbeispiel ergäbe sich für das getestete Modell die Note „ausreichend".

| | |
|---|---|
| **bis 15** | **sehr gut** |
| **15,01 bis 30** | **gut** |
| **30,01 bis 45** | **befriedigend** |
| **45,01 bis 60** | **ausreichend** |
| **60,01 bis 75** | **mangelhaft** |
| **über 75** | **ungenügend** |



**Gefährliche Richtung: Hier geht's abwärts, und zwar genau 80 Zentimeter. Das entspricht einem Mausefall von der Schreibtischkante.**



**Gestörte Beziehung: Beeinträchtigen Handys oder schnurlose Haustelefone die Funktion? Mäuschen, sag' mal „piep"!**

## Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

| MODELL | | Platz 1<br>MX 700 | | Platz 2<br>WIRELESS OPTICAL MOUSE BLUE[3] | | Platz 3<br>XM-174 RF OPTICAL MOUSE | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HERSTELLER | GEWICHTUNG | Logitech[2] | Note | Microsoft | Note | X-Tensions[4] | Note |
| **SERVICE** | | | | | | | |
| Garantiedauer[1] (Herstellerangabe) | 3% | sehr lang (60 Monate) | 1,00 | normal (24 Monate) | 3,00 | normal (24 Monate) | 3,00 |
| Garanieart (Herstellerangabe) | 1% | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 069-92032166 (0,123 €/Min.) | 1,98 | 01805-672255 (0,12 €/Min.) | 1,96 | 01805-983674667 (0,12 €/Min.) | 1,96 |
| Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.logitech.de) | 5,00 | Deutsch (www.microsoft.de) | 1,00 | keine (www.x-tensions.net) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 069-92032165 (0,123 €/Min.) | 0,00 | 01805-672255 (0,12 €/Min.) | 0,00 | keins | 0,00 |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 0041-21-18635402 (0,123 €/Min.) | 0,00 | keins | 0,00 | keins | 0,00 |
| Service insgesamt | **7%** | | **1,99** | | **2,27** | | **2,99** |
| **INSTALLATION** | | | | | | | |
| Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) | 2,0% | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (9,1340 Megabyte) | 1,00 | nein (21,4466 Megabyte) | 6,00 | nein (6,1808 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | ja (9,0480 Megabyte) | 4,01 | ja (8,5934 Megabyte) | 3,93 | ja (0 Megabyte) | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1,0% | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **2,61** | | **3,06** | | **2,30** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | akzeptabel | **3,00** | unverständlich (nur Englisch) | **5,00** | akzeptabel | **3,00** |
| **BEDIENUNG** | | | | | | | |
| Handhabung (überprüft) | 8% | angenehm | 2,00 | angenehm | 2,00 | angenehm | 2,00 |
| Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft) | 8% | gut | 2,00 | sehr gut | 1,00 | durchschnittlich | 3,00 |
| Genauigkeit der Funktion aller Bedienelemente (überprüft) | 5% | gut | 2,00 | gut | 2,00 | gut | 2,00 |
| Form (Griffigkeit, überprüft) | 5% | handlich | 2,00 | handlich | 2,00 | handlich | 2,00 |
| Für Linkshänder geeignet (überprüft) | 1% | nein | 6,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Kabel des Empfängers (Länge, gemessen) | 1% | kurz (1,30 m) | 4,00 | kurz (1,45 m) | 4,00 | kurz (1,48 m) | 4,00 |
| Kabelbefestigung (überprüft) | 1% | normal (Kabelumlenkung) | 3,00 | normal (Kabelumlenkung) | 3,00 | stabil (Kabeltülle) | 1,00 |
| Reichweite (gemessen) | 3% | hoch (2,20 m) | 2,00 | hoch (2,20 m) | 2,00 | hoch (2,20 m) | 2,00 |
| Bedienung insgesamt | **32%** | | **2,22** | | **1,81** | | **2,25** |
| **BEDIENELEMENTE** | | | | | | | |
| Tasten (Anzahl, überprüft) | 3,6% | sehr viele (6) | 1,00 | durchschnittlich (3) | 3,00 | durchschnittlich (3) | 3,00 |
| Bildlauf-Hilfe (Scrollelement, überprüft) | 2% | 1 Rad (vertikal) | 1,00 | 1 Rad (vertikal) | 1,00 | 1 Rad (vertikal) | 1,00 |
| Bildlauf-Hilfe mit Klickfunktion (überprüft) | 2% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Bedienelemente programmierbar (überprüft) | 2% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Bedienelemente insgesamt | **9,6%** | | **1,00** | | **1,75** | | **1,75** |
| **QUALTITÄT** | | | | | | | |
| Lichttest (Störanfälligkeit, überprüft) | 2% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Falltest (Robustheit, überprüft) | 9% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft) | 7% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Reinigung (überprüft) | 3% | problemlos | 1,00 | problemlos | 1,00 | problemlos | 1,00 |
| Staubtest (überprüft) | 4% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | leichte Beschädigung (Ladekontakt verstopft) | 3,00 |
| Flüssigkeitstest (überprüft) | 4% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Qualität insgesamt | **29%** | | **1,00** | | **1,00** | | **1,28** |
| **STÖRFESTIGKEIT** | | | | | | | |
| Störfestigkeit gegen Einstrahlungen nach Euronorm EN 301489-1 V1.3.1 (gemessen) | 5% | Norm erfüllt (aber Beeinträchtigung bei 80 Megahertz) | 3,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 |
| Störfestigkeit gegen Einstrahlungen von GSM 900/1800 und DECT (gemessen) | 5% | Norm erfüllt (aber Funktionsstörungen ab 5 Volt/m) | 5,00 | Norm erfüllt (keine Funktionsstörungen bis 50 Volt/m) | 1,00 | Norm erfüllt (aber Funktionsstörungen ab 30 Volt/m) | 3,00 |
| Entladung statischer Elektrizität (Luft-, Kontakt- und indirekte Entladung, gemessen) | 5% | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (aber Funkverbindung muss neu aufgebaut werden) | 5,00 |
| Sendefrequenz (gemessen) | 0% | 27 Megahertz | 0,00 | 27 Megahertz | 0,00 | 27 Megahertz | 0,00 |
| Störfestigkeit insgesamt | **15%** | | **3,00** | | **1,00** | | **3,00** |
| **SONSTIGES** | | | | | | | |
| Verbindung zum Computer (Anschlussart Empfänger, überprüft) | 0% | USB-Anschluss | 0,00 | USB-Anschluss | 0,00 | USB-Anschluss | 0,00 |
| Lieferumfang (überprüft) | 0% | Ladestation, PS/2-Adapter, zwei Akkus, Netzteil | 0,00 | PS/2-Adapter, zwei Batterien | 0,00 | Ladestation, PS/2-Adapter, zwei Akkus, Netzteil | 0,00 |
| Treiber für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft) | 0% | Windows 3.1x, 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 | Windows 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 | Windows 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **0%** | | **0,00** | | **0,00** | | **0,00** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,89** | | **1,61** | | **2,10** |
| **AUFWERTUNG** | | Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert<br>Ladestation | **-0,10**<br>**-0,30** | Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert | **-0,10** | Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert<br>Ladestation | **-0,10**<br>**-0,30** |
| **TESTERGEBNIS** | | **sehr gut** | **1,49** | **gut** | **1,51** | **gut** | **1,70** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **ungenügend** | | **ungenügend** | | **mangelhaft** | |
| **Preis** (laut Hersteller) | | **89,99 €** | | **49,99 €** | | **39,99 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*) | | **39,90 € (CCS-Computer, Dortmund, Tel. 0231-7274237)** | | **43,00 € (Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)** | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 1,49 x 89,99 = 134,09 = ungenügend | | 1,51 x 49,99 = 75,48 = ungenügend | | 1,70 x 39,99 = 67,98 = mangelhaft | |

[2]sprich: „Lodschiteck" [3]sprich: „Maikroßoft Waierless Optikel Maus Bluh" [4]sprich: „EX-Tennschens"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

| Platz 4 | | Platz 5 | | Platz 6 | | Platz 7 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **TYPHOON UNPLUGGED[5] MOUSE 2** | | **350SX CRADLE[6] MOUSE WIRELESS OPTICAL** | | **CORDLESS MOUSE MAN[7] OPTICAL** | | **CORDLESS OPTICAL MOUSE** | |
| Anubis | Note | Trust | Note | Logitech[2] | Note | Saitek | Note |
| | | | | | | | |
| normal (24 Monate) | 3,00 | normal (24 Monate) | 3,00 | sehr lang (60 Monate) | 1,00 | normal (24 Monate) | 3,00 |
| Austausch beim Hersteller | 3,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Hersteller | 3,00 |
| 01805-8974666 (0,12 €/Min.) | 1,96 | 0800-0087878 (kostenlos) | 1,00 | 069-92032166 (0,123 €/Min.) | 1,98 | 089-54612710 (0,123 €/Min.) | 1,98 |
| Englisch (www.typhoon.de) | 5,00 | keine (www.trust.com) | 6,00 | Englisch (www.logitech.de) | 5,00 | Deutsch (www.saitek.de) | 1,00 |
| 0681-988060 (0,123 €/Min.) | 0,00 | 0800-0087878 (kostenlos) | 0,00 | 069-92032165 (0,123 €/Min.) | 0,00 | 089-54612710 (0,123 €/Min.) | 0,00 |
| 0681-98806111 (0,123 €/Min.) | 0,00 | keins | 0,00 | 0041-21-18635402 (0,123 €/Min.) | 0,00 | 089-54675741 (0,123 €/Min.) | 0,00 |
| | **2,99** | | **2,71** | | **1,99** | | **2,42** |
| | | | | | | | |
| einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 |
| nein (1,7981 Megabyte) | 6,00 | nein (0 Megabyte) | 6,00 | ja (aber fehlerhaft) | 5,49 | nein (0 Megabyte) | 6,00 |
| nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| ja (1,0362 Megabyte) | 2,02 | ja (0 Megabyte) | 1,00 | ja (0 Megabyte) | 1,00 | ja (1,0359 Megabyte ) | 2,02 |
| Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 |
| | **2,56** | | **2,30** | | **2,25** | | **2,56** |
| etwas knapp | **3,50** | etwas knapp | **3,50** | etwas knapp | **3,50** | etwas knapp | **3,50** |
| | | | | | | | |
| etwas unangenehm | 3,00 | etwas unangenehm | 3,00 | angenehm | 2,00 | etwas unangenehm | 3,00 |
| durchschnittlich | 3,00 | durchschnittlich | 3,00 | gut | 2,00 | gut | 2,00 |
| gut | 2,00 | gut | 2,00 | gut | 2,00 | gut | 2,00 |
| etwas unhandlich | 3,00 | etwas unhandlich | 3,00 | handlich | 2,00 | etwas unhandlich | 3,00 |
| nein | 6,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 |
| kurz (1,42 m) | 4,00 | kurz (1,43 m) | 4,00 | kurz (1,30 m) | 4,00 | kurz (1,43 m) | 4,00 |
| stabil (Kabeltülle) | 1,00 | stabil (Kabeltülle) | 1,00 | normal (Kabelumlenkung) | 3,00 | stabil (Kabeltülle) | 1,00 |
| hoch (2,20 m) | 2,00 | hoch (2,30 m) | 2,00 | niedrig (1,30 m) | 4,00 | sehr niedrig (0,60 m) | 5,00 |
| | **2,81** | | **2,66** | | **2,41** | | **2,69** |
| | | | | | | | |
| sehr viele (5) | 1,00 | sehr viele (5) | 1,00 | viele (4) | 2,00 | durchschnittlich (3) | 3,00 |
| 1 Rad (vertikal) | 1,00 | 1 Rad (vertikal) | 1,00 | 1 Rad (vertikal) | 1,00 | 1 Rad (vertikal) | 1,00 |
| ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| | **1,00** | | **1,00** | | **1,38** | | **1,75** |
| | | | | | | | |
| bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Ladekontakte sehr schwer zu reinigen | 3,00 | problemlos | 1,00 | problemlos | 1,00 | problemlos | 1,00 |
| bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | nicht bestanden (Mauszeiger reagiert verzögert auf Mausbewegungen) | 6,00 |
| | **1,21** | | **1,00** | | **1,00** | | **1,69** |
| | | | | | | | |
| Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (aber Beeinträchtigung bei 80 Megahertz) | 3,00 | Norm erfüllt (aber Beeinträchtigung bei 700 Megahertz) | 3,00 | Norm erfüllt (aber Beeinträchtigung bei 250 Megahertz) | 3,00 |
| Norm erfüllt (keine Funktionsstörungen bis 50 Volt/m) | 1,00 | Norm erfüllt (keine Funktionsstörungen bis 50 Volt/m) | 1,00 | Norm erfüllt (aber Funktionsstörungen ab 15 Volt/m) | 4,00 | Norm erfüllt (aber Funktionsstörungen ab 40 Volt/m) | 2,00 |
| Norm erfüllt (aber Funkverbindung muss neu aufgebaut werden) | 5,00 | Norm erfüllt (aber Funkverbindung muss neu aufgebaut werden) | 5,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 |
| 27 Megahertz | 0,00 | 27 Megahertz | 0,00 | 27 Megahertz | 0,00 | 27 Megahertz | 0,00 |
| | **2,33** | | **3,00** | | **2,67** | | **2,00** |
| | | | | | | | |
| USB-Anschluss | 0,00 | PS/2-Anschluss | 0,00 | USB-Anschluss | 0,00 | USB-Anschluss | 0,00 |
| Ladestation, PS/2-Adapter, zwei Akkus, Netzteil | 0,00 | Ladestation, zwei Akkus, Netzteil | 0,00 | PS/2-Adapter, zwei Batterien | 0,00 | PS/2-Adapter, zwei Akkus, Netzteil | 0,00 |
| Windows 3.1x, 95, 98, NT , 2000, Me, XP | 0,00 | Windows 98, 2000, Me, XP | 0,00 | Windows 3.1x, 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 | Windows 3.1x, 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 |
| | **0,00** | | **0,00** | | **0,00** | | **0,00** |
| | **2,11** | | **2,07** | | **1,92** | | **2,20** |
| Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert | **-0,10** | Ladestation | **-0,30** | Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert | **-0,10** | Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert | **-0,10** |
| Ladestation | **-0,30** | | | | | Netzteil | **-0,20** |
| **gut** ← **1,71** | | **gut** ← **1,77** | | **gut** ← **1,82** | | **gut** ← **1,90** | |
| **befriedigend** | | **ungenügend** | | **ungenügend** | | **ungenügend** | |
| **24,90 €** | | **49,95 €** | | **69,99 €** | | **39,99 €** | |
| **kein günstigeres Angebot gefunden** | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | | **43,00 € (Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)** | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | |
| 1,71 x 24,90 = 42,58 = befriedigend | | 1,77 x 49,95 = 88,41 = ungenügend | | 1,82 x 69,99 = 127,38 = ungenügend | | 1,90 x 39,99 = 75,980 = ungenügend | |

[5]sprich: „Taifuhn Anplaggd" [6]sprich: „Trasst 350 SX Kraidel" [7]sprich: „Kordless Maus Man"

## Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

| | | Platz 8 | | Platz 9 | | Platz 10 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MODELL** | | **TYPHOON STREAM RF OPTICAL MOUSE**[2] | | **WIRELESS INTELLI MOUSE EXPLORER**[3] | | **XM-172 MINI RF OPTICAL MOUSE** | |
| **HERSTELLER** | GEWICHTUNG | Anubis | Note | Microsoft | Note | X-Tensions[4] | Note |
| **SERVICE** | | | | | | | |
| Garantiedauer[1] (Herstellerangabe) | 3% | normal (24 Monate) | 3,00 | normal (24 Monate) | 3,00 | normal (24 Monate) | 3,00 |
| Garanieart (Herstellerangabe) | 1% | Austausch beim Hersteller | 3,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805-8974666 (0,12 €/Min.) | 1,96 | 01805-672255 (0,12 €/Min.) | 1,96 | 01805-983674667 (0,12 €/Min.) | 1,96 |
| Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.typhoon.de) | 5,00 | Deutsch (www.microsoft.de) | 1,00 | keine (www.x-tensions.net) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 0681-988060 (0,123 €/Min.) | 0,00 | 01805-672255 (0,12 €/Min.) | 0,00 | keins | 0,00 |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 0681-98806111 (0,123 €/Min.) | 0,00 | keins | 0,00 | keins | 0,00 |
| Service insgesamt | **7%** | | **2,99** | | **2,27** | | **2,99** |
| **INSTALLATION** | | | | | | | |
| Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) | 2,0% | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (1,8022 Megabyte) | 6,00 | nein (13,9755 Megabyte) | 6,00 | nein (0 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | ja (1,0403 Megabyte) | 2,02 | ja (8,3394 Megabyte) | 3,89 | ja (0 Megabyte) | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1,0% | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **2,56** | | **3,05** | | **2,30** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | etwas knapp | **3,50** | etwas knapp | **4,00** | sehr knapp | **4,50** |
| **BEDIENUNG** | | | | | | | |
| Handhabung (überprüft) | 8% | etwas unangenehm | 3,00 | etwas unangenehm | 3,00 | unangenehm | 4,00 |
| Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft) | 8% | durchschnittlich | 3,00 | gut | 2,00 | durchschnittlich | 3,00 |
| Genauigkeit der Funktion aller Bedienelemente (überprüft) | 5% | gut | 2,00 | gut | 2,00 | gut | 2,00 |
| Form (Griffigkeit, überprüft) | 5% | etwas unhandlich | 3,00 | etwas unhandlich | 3,00 | unhandlich | 4,00 |
| Für Linkshänder geeignet (überprüft) | 1% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 |
| Kabel des Empfängers (Länge, gemessen) | 1% | kurz (1,42 m) | 4,00 | kurz (1,43 m) | 4,00 | zu kurz (0,30 m) | 6,00 |
| Kabelbefestigung (überprüft) | 1% | stabil (Kabeltülle) | 1,00 | normal (Kabelumlenkung) | 3,00 | normal (Steckverbindung) | 3,00 |
| Reichweite (gemessen) | 3% | niedrig (1,40 m) | 4,00 | normal (1,60 m) | 3,00 | sehr niedrig (0,80 m) | 5,00 |
| Bedienung insgesamt | **32%** | | **3,00** | | **2,72** | | **3,47** |
| **BEDIENELEMENTE** | | | | | | | |
| Tasten (Anzahl, überprüft) | 3,6% | sehr viele (5) | 1,00 | sehr viele (5) | 1,00 | durchschnittlich (3) | 3,00 |
| Bildlauf-Hilfe (Scrollelement, überprüft) | 2% | 1 Rad (vertikal) | 1,00 | 1 Rad (vertikal) | 1,00 | 1 Rad (vertikal) | 1,00 |
| Bildlauf-Hilfe mit Klickfunktion (überprüft) | 2% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Bedienelemente programmierbar (überprüft) | 2% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Bedienelemente insgesamt | **9,6%** | | **1,00** | | **1,00** | | **1,75** |
| **QUALTITÄT** | | | | | | | |
| Lichttest (Störanfälligkeit, überprüft) | 2% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Falltest (Robustheit, überprüft) | 9% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft) | 7% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Reinigung (überprüft) | 3% | problemlos | 1,00 | problemlos | 1,00 | problemlos | 1,00 |
| Staubtest (überprüft) | 4% | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 | bestanden | 1,00 |
| Flüssigkeitstest (überprüft) | 4% | bestanden | 1,00 | nicht bestanden (Maus defekt) | 6,00 | nicht bestanden (Mauszeiger mit gelegentlicher Fehlfunktion) | 6,00 |
| Qualität insgesamt | **29%** | | **1,00** | | **1,69** | | **1,69** |
| **STÖRFESTIGKEIT** | | | | | | | |
| Störfestigkeit gegen Einstrahlungen nach Euronorm EN 301489-1 V1.3.1(gemessen) | 5% | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (aber Beeinträchtigungen von 0 - 400 Megahertz) | 5,00 |
| Störfestigkeit gegen Einstrahlungen von GSM 900/1800 und DECT (gemessen) | 5% | Norm erfüllt (aber Funktionsstörungen ab 5 Volt/m) | 5,00 | Norm erfüllt (keine Funktionsstörungen bis 50 Volt/m) | 1,00 | Norm erfüllt (aber Funktionsstörungen ab 5 Volt/m) | 5,00 |
| Entladung statischer Elektrizität (Luft-, Kontakt- und indirekte Entladung, gemessen) | 5% | Norm erfüllt (aber zeitweilige Funktionsstörung) | 3,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 | Norm erfüllt (keine Beeinträchtigung) | 1,00 |
| Sendefrequenz (gemessen) | 0% | 27 Megahertz | 0,00 | 27 Megahertz | 0,00 | 27 Megahertz | 0,00 |
| Störfestigkeit insgesamt | **15%** | | **3,00** | | **1,00** | | **3,67** |
| **SONSTIGES** | | | | | | | |
| Verbindung zum Computer (Anschlussart Empfänger, überprüft) | 0% | USB-Anschluss | 0,00 | USB-Anschluss | 0,00 | USB-Anschluss | 0,00 |
| Lieferumfang (überprüft) | 0% | PS/2-Adapter, zwei Akkus, USB-Ladekabel | 0,00 | zwei Batterien | 0,00 | PS/2-Adapter, ein Akku, Netzteil, USB-Kabel | 0,00 |
| Treiber für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft) | 0% | Windows 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 | Windows 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 | Windows 95, 98, NT 4.0, 2000, Me, XP | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **0%** | | **0,00** | | **0,00** | | **0,00** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,21** | | **2,01** | | **2,74** |
| **AUFWERTUNG** | | Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert<br>USB-Ladekabel | **-0,10**<br>**-0,20** | | | Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert<br>USB-Ladekabel | **-0,10**<br>**-0,20** |
| **TESTERGEBNIS** | | **gut** | **1,91** | **gut** | **2,01** | **gut** | **2,44** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **befriedigend** | | **ungenügend** | | **ungenügend** | |
| **Preis** (laut Hersteller) | | **19,90 €** | | **75,95 €** | | **39,99 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*) | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | | **58,49 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)** | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 1,91 x 19,90 = 38,01 = befriedigend | | 2,01 x 75,95 = 152,66 = ungenügend | | 2,44 x 39,99 = 97,58 = ungenügend | |

[2]sprich: „Taifuhn Sstrihm RF Optikel Maus" [3]sprich: „Malkroßoft Waierless Intelli Maus" [4]sprich: „Ex-Tennschens"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

**Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat zehn aktuelle Mäuse für den Computer einem harten, ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:**

- Alle Mäuse für den Computer sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion testete ausschließlich Modelle, die ihre Signale per Funk zum Computer übertragen. Geräte mit Anschlusskabel oder Infrarot-Übertragung wurden nicht berücksichtigt.
- Keine der getesteten Mäuse durfte mehr als 100 Euro kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster häufig unter fehlerhaften oder nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Funkmäuse nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.




**Maus-Verkauf: Hersteller von Funkmäusen sind wahre Verpackungskünstler.**

## Platz 1 Logitech MX 700

**Computer Spiele Test-Sieger**



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | sehr gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 89,99 € |



Mithilfe dieser Taste an der „Logitech MX 700" können Sie schnell zwischen geöffneten Programmen wechseln und ersparen sich so die komplizierte Tastenkombination Alt und ↹. Nachteil: Das Knöpfchen wurde so unglücklich angebracht, dass es mit dem Zeigefinger nur schwer zu erreichen ist.

**Pro**
- Große Reichweite
- Ladestation mitgeliefert
- Adapter für PS/2-Anschluss
- Sehr lange Garantiezeit
- Sehr viele Bedientasten

**Contra**
- Viel zu hoher Preis
- Nicht für Linkshänder
- Funktionsstörung durch Funkstrahlung (EN-301489-1)
- Funktionsstörung durch Funktelefone (GSM 900/1800 und DECT)

**Infos bei:** Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

## Platz 2 Microsoft Wireless Optical Mouse Blue



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 49,99 € |



Mal wieder nicht auf Sendung? Besteht keine Funkverbindung zum Empfänger, so muss sie neu aufgebaut werden. Dazu ist es erforderlich, eine Taste auf der Mausunterseite zu drücken und anschließend den im Bild gezeigten Knopf am Empfänger zur „Microsoft Wireless Optical Mouse Blue".

**Pro**
- Große Reichweite
- Adapter für PS/2-Anschluss
- Bedienelemente sehr gut erreichbar
- Alle Tests zur elektrischen Sicherheit ohne Beanstandungen

**Contra**
- Sehr hoher Preis
- Englisches Handbuch
- Keine Ladestation
- Keine Akkus mitgeliefert (herkömmliche Batterien)

**Infos bei:** Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str.1, 85716 Unterschleißheim

## Platz 3 X-Tensions XM-174 RF Optical Mouse



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | mangelhaft |
| Preis: | 39,99 € |



Praktisch: Mit diesem Modell wird eine Ladestation geliefert. Ist der Akku der Maus leer, so brauchen Sie das Gerät nur für einige Minuten in diese Schale zu stellen. Anschließend können Arbeit oder Spiel weitergehen. Und weil Sie nicht ständig neue Batterien kaufen müssen, sparen Sie Geld und schonen die Umwelt.

**Pro**
- Große Reichweite
- Ladestation
- Adapter für PS/2-Anschluss

**Contra**
- Sehr hoher Preis
- Keine Internet-Hilfe
- Leichte Beschädigung beim Staubtest
- Funktionsstörung durch Funktelefone (GSM 900/1800 und DECT)
- Funkverbindung muss nach elektrischer Entladung neu aufgebaut werden

**Infos bei:** X-Tensions, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

## Platz 4 Anubis Typhoon Unplugged Mouse 2



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | befriedigend |
| Preis: | 24,90 € |



Links an dieser Maus befinden sich zwei zusätzliche Bedientasten, die mit dem Daumen gedrückt werden. Mithilfe des Steuerungsprogramms (Treiber) können Sie diese Tasten individuell mit Funktionen belegen – etwa: „zur vorherigen Internet-Seite zurück springen". Großer Nachteil: Für Linkshänder sind diese Tasten nicht zu erreichen.

**Pro**
- Große Reichweite
- Ladestation
- Adapter für PS/2-Anschluss
- Sehr viele Bedientasten

**Contra**
- Nicht für Linkshänder
- Englische Internet-Hilfe
- Funkverbindung muss nach elektrischer Entladung neu aufgebaut werden

**Infos bei:** Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

## Platz 5 Trust 350 SX Cradle Mouse Wireless Optical



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 49,95 € |



Als einziges Gerät im Test hat die „Trust 350 SX Cradle Mouse Wireless Optical“ einen **PS/2-Anschluss** S.164 am Empfängerkabel. Einen Adapter für **USB** S.164 sucht man vergebens in der Verpackung. Das ist ärgerlich, denn Notebooks (tragbare Computer) haben oft überhaupt keinen PS/2-Anschluss.

- **Großer Reichweite**
- **Ladestation mitgeliefert**
- **Sehr viele Bedientasten**

- **Sehr hoher Preis**
- **Keine Internet-Hilfe**
- **Funktionsstörung durch Funkstrahlung (EN-301489-1)**
- **Funkverbindung muss nach elektrischer Entladung neu aufgebaut werden**

**Infos bei:** Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

## Platz 6 Logitech Cordless Mouse Man Optical



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 69,99 € |



Alle getesteten Mäuse haben an der Unterseite eine kleine Kamera (wie hier im Bild gezeigt), die alle Bewegungen registriert, auswertet und an den PC weiterleitet. Vorteil gegenüber dem alten, mechanischen Verfahren mit Kugel: Das Gerät arbeitet viel präziser und ist wartungsfrei.

- **Adapter für PS/2-Anschluss**
- **Sehr lange Garantiezeit**
- **Viele Bedientasten**

- **Zu hoher Preis**
- **Geringe Reichweite**
- **Nicht für Linkshänder**
- **Englische Internet-Hilfe**
- **Funktionsstörung durch Funkstrahlung (EN-301489-1)**
- **Funktionsstörung durch Funktelefone (GSM 900/1800 und DECT)**

**Infos bei:** Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

## Platz 7 Saitek Cordless Optical Mouse



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 39,99 € |



Ist der Akku der „Saitek Cordless Optical Mouse“ leer, so können Sie ihn mithilfe dieses mitgelieferten Netzteils wieder aufladen. Verglichen mit Ladestationen hat dieses Verfahren den Vorteil, dass Sie während des Ladevorgangs weiter arbeiten können – allerdings hängt Ihre Maus in dieser Zeit „an der Strippe“.

- **Netzteil mitgeliefert**
- **Adapter für PS/2-Anschluss**

- **Sehr hoher Preis**
- **Sehr geringe Reichweite**
- **Flüssigkeitstest nicht bestanden**
- **Funktionsstörung durch Funkstrahlung (EN-301489-1)**
- **Funktionsstörung durch Funktelefone (GSM 900/1800 und DECT)**

**Infos bei:** Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

## Platz 8 Typhoon Stream RF Optical Mouse[1] Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | befriedigend |
| Preis: | 19,90 € |



Sie haben keinen freien **USB-Anschluss** S.164 am Computer? Das ist kein Problem, denn dieser mitgelieferte Adapter verwandelt den USB-Stecker am Empfängerkabel der „Anubis Typhoon Stream RF Optical Mouse“ bei Bedarf in einen herkömmlichen Stecker für den **PS/2-Anschluss** S.164.

- **Sehr günstiger Preis**
- **USB-Ladekabel**
- **Adapter für PS/2-Anschluss**
- **Sehr viele Bedientasten**

- **Geringe Reichweite**
- **Nicht für Linkshänder**
- **Englische Internet-Hilfe**
- **Funktionsstörung durch Funktelefone (GSM 900/1800 und DECT)**
- **Zeitweilige Funktionsstörung nach elektrischer Entladung**

**Infos bei:** Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

[1] Hersteller: Anubis

## Platz 9 Microsoft Wireless Intelli Mouse Explorer



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 75,95 € |



Mit dem Daumen werden diese beiden Tasten links an der „Microsoft Wireless Intelli Mouse Explorer“ betätigt. Beide können individuell mit Funktionen belegt werden, beispielsweise zum Wechseln der Blickrichtung in Actionspielen. Leider sind diese Tasten für Linkshänder nicht zu erreichen.

- **Sehr viele Bedientasten**
- **Alle Tests zur elektrischen Sicherheit ohne Beanstandungen**

- **Zu hoher Preis**
- **Nicht für Linkshänder**
- **Flüssigkeitstest nicht bestanden**
- **Keine Ladestation**
- **Keine Akkus mitgeliefert (herkömmliche Batterien)**

**Infos bei:** Microsoft GmbH, Konrad-Zuse-Str.1, 85716 Unterschleißheim

## Platz 10 X-Tensions XM-172 Mini RF Optical Mouse



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 39,99 € |



Ziemlich klein ist dieser Empfänger geraten. Er sieht gut aus, hilft Ihnen aber nicht weiter. Denn die Reichweite der Funkmaus beträgt gerade mal 80 Zentimeter. Und **USB-Anschlüsse** S.164 befinden sich zudem oft an der Computer-Rückseite. Also ist dieses Gerät eher für Besitzer eines tragbaren Computers (Notebook) interessant.

- **USB-Ladekabel**
- **Adapter für PS/2-Anschluss**

- **Sehr hoher Preis**
- **Sehr geringe Reichweite**
- **Flüssigkeitstest nicht bestanden**
- **Funktionsstörung durch Funkstrahlung (EN-301489-1)**
- **Funktionsstörung durch Funktelefone (GSM 900/1800 und DECT)**

**Infos bei:** X-Tensions, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

## Fußballfeld-Testergebnisse im Detail für Playstation 2

| MODELL | | Thrustmaster FIFA 2002 Football Stadium[2] | |
|---|---|---|---|
| HERSTELLER | GEWICHTUNG | Guillemot | Note |
| **SERVICE** | | | |
| Garantiedauer[1] (Herstellerangabe) | 3% | normal (24 Monate) | 3,00 |
| Garantieart (Herstellerangabe) | 1% | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01906-62789 (0,43 €/Min.) | 4,44 |
| Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.thrustmaster.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 09123-96580 (0,123 €/Min.) | 0,00 |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 09123-9658121 (0,123 €/Min.) | 0,00 |
| Service insgesamt | **7%** | | **3,70** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) | 2% | nicht notwendig | 1,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nicht notwendig | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nicht notwendig | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | nicht notwendig | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1% | nicht notwendig | 1,00 |
| Läuft mit „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002“ | 2% | ja | 1,00 |
| Läuft mit „FIFA Football 2003“ | 2% | ja | 1,00 |
| Läuft mit „Pro Evolution Soccer 2“ | 2% | ja | 1,00 |
| Installation insgesamt | **11,4%** | | **1,00** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | sehr knapp | **4,50** |
| **BEDIENUNG** | | | |
| Handhabung der Spielgeräts (überprüft) | 9% | sehr schwierig | 5,00 |
| Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft) | 9% | gut | 2,00 |
| Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft) | 2% | nein | 6,00 |
| Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft) | 2% | nein | 6,00 |
| Bedienung insgesamt | **22%** | | **3,95** |
| **BEDIENELEMENTE** | | | |
| Tasten (Anzahl, überprüft) | 4,6% | gar keine (aber 3 Sensoren) | 5,00 |
| Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 (überprüft) | 3% | nicht vorhanden | 6,00 |
| Geschwindigkeitsregler (überprüft) | 2% | nicht vorhanden | 6,00 |
| Zusatzstift (überprüft) | 1% | nicht vorhanden | 6,00 |
| Bedienelemente insgesamt | **10,6%** | | **5,57** |
| **QUALITÄT** | | | |
| Falltest (Robustheit, überprüft) | 12% | bestanden | 1,00 |
| Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft) | 12% | bestanden | 1,00 |
| Staubtest (überprüft) | 10% | bestanden | 1,00 |
| Flüssigkeitstest (überprüft) | 10% | bestanden | 1,00 |
| Qualität insgesamt | **44%** | | **1,00** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Kabel (Länge, gemessen) | 2% | lang (2,85 m) | 2,00 |
| Kabelbefestigung (überprüft) | 1% | normal (Kabelumlenkung) | 3,00 |
| Gewicht (gemessen) | 0% | 803 g | 0,00 |
| Verbindung zur Spielekonsole (Anschlussart, überprüft) | 0% | Playstation-Spielgeräte-Anschluss | 0,00 |
| Mit im Lieferumfang (überprüft) | 0% | kein Zubehör | 0,00 |
| Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert | 0% | nicht notwendig | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **3%** | | **2,33** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100,0%** | | **2,43** |
| **ABWERTUNG** | | zusätzlich wird die Spieletastatur benötigt | **+0,20** |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **2,63** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **gut** | |
| **Preis** (laut Hersteller) | | **59,00 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*) | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 2,63 x 59 = 155,17 = gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

[2]spricht: „Gihmoh Ssrastmahster FIFA Futtbohl Stäädi-em“

## Guillemot Thrustmaster FIFA 2002 Football Stadium



Am „Thrustmaster FIFA 2002 Football Stadium“ von Guillemot befinden sich drei Sensoren für unterschiedliche Schusstechniken. Um etwa direkt aufs Tor zu schießen, müssen Sie gezielt am mittleren Sensor (Bild unten) vorbei treten.



| | |
|---|---|
| **Testergebnis:** | **befriedigend** |
| **Preis/Leistung:** | **gut** |
| **Preis:** | **59,00 €** |

**Robuste Bauweise**
**Bedienelemente gut erreichbar**

**Steuerung sehr schwierig**
**Wenige Bedienelemente**
**Spieletastatur wird weiterhin benötigt**

**Infos bei:** Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen



Foto: Mauritius, Kupka

# Leichtes

**Wie das Leben so spielt: Immer ausgefeilter, immer weiter spezialisiert – die elektronische Simulation verringert den Abstand zur Realität, und zwar schnell. Klar, dass dieser Trend längst auch die Steuergeräte erfasst hat. Garantiert die jeweils passende Bedienungseinheit in jedem Fall leichtes Spiel? COMPUTERBILD-SPIELE hat drei neue Geräte geprüft**

### Fußballfeld

Spezielle, auf einen Spieltyp zugeschnittene Steuergeräte sollen vor allem eins: die Illusion perfekt machen. Prominente Beispiele aus jüngerer Zeit sind Motorradlenker für beinharte Zweirad-Rennspiele (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 7/2002) und Tanzmatten, mit denen Sie Musikspiele per schweißtreibender Beinarbeit bewältigen. Neu im Angebot: „Guillemot Thrustmaster FIFA 2002 Football Stadium“, das Fußballspielen den letzten Kick geben soll, „Guillemot Thrustmaster 2002 FIFA Arcade Stick“, der Sie zu persönlichen Bestleistungen in Sportspielen jeglicher Art antreiben will, und „Belkin Nostromo Speedpad N 50“ für die schnellste Reaktion, seit es Action gibt. Was taugen diese Exoten wirklich?

Deutschland ist Vizeweltmeister. Und war schon immer eine Nation im dauernden Fußballfieber. Kein Wunder, dass Videospiele zum Rasensport hier reißenden Absatz finden. Leider waren alle Fans bislang zum Handspiel gezwungen – aber jetzt darf im Wohnzimmer getreten werden. Und keine Angst, Kristallgläser und Kaffeeservice bleiben ganz, denn das Guillemot Thrustmaster FIFA 2002 Football Stadium für Playstation, PS One und Playstation 2 kommt ohne echtes Leder aus. Der Spieler nimmt auf einer Matte Schussposition ein und passt den (TV-)Ball zum Mitspieler oder zirkelt ihn gekonnt ins Tor. Drei Sensoren werten Ihre Beinarbeit aus und versorgen



# Spiel

die Spielekonsole mit den so errechneten Informationen über Schusswinkel und -stärke. Jeweils einer der Sensoren ist auf den weiten Pass, den direkten Torschuss oder das kurze Zuspiel spezialisiert.



**Links außen: der Bewegungsmelder für die „weite Flanke".**

So weit das einfache Prinzip in der Theorie. Die Praxis indes überfordert jeden noch so ausgebufften Dribbling-Akrobaten. Zum einen brauchen Sie zum Bewegen „Ihres" Spielers auf dem Bildschirm nach wie vor die Spieletastatur (Gamepad) in der Hand. Zum anderen dauert es sehr lange, bis Sie „blind" den richtigen Sensor für den geplanten Schuss bemühen. Eine Herausforderung für Körper und Geist, die man sich nicht geben muss. Immerhin – mit dem technischen Pflichtprogramm hatte das Thrustmaster FIFA 2002 Football Stadium keine Probleme. Es arbeitet mit allen drei zum Test herangezogenen Spielen zusammen (siehe Tabelle links) und ist ein hartgesottener Typ, der weder Cola- noch Aschenregen scheut. Die Sensoren funktionieren präzise und lassen sich auch durch direkten Lichteinfall nicht nicht aus dem Tritt bringen.

Fazit: Fußball war schon mal einfacher, auch Rudi Völlers WM-Truppe hatte leichteres Spiel. Dem Thrustmaster FIFA 2002 Football Stadium liegt eine gute Idee zu Grunde, aber das Produkt zeigt sich in einem eher unreifen Stadium – dank robuster Bauweise zwar insgesamt „befriedigend", aber wegen unzureichender Ausstattung und fast unmöglicher Bedienung dennoch ein Kandidat für die gelbe Karte.

## Sportplatz

Ebenfalls vom Hersteller Guillemot kommt der Thrustmaster 2002 FIFA Arcade Stick für Playstation, PS One und PS 2. Fußball, Basketball, Eishockey oder wie Ihr Lieblingssport auch immer heißen mag – mit diesem Ding sollen Sie jede tempogeladene Disziplin besser im Griff

## Sportplatz-Testergebnisse im Detail für Playstation 2

| MODELL | | Thrustmaster 2002 FIFA Arcade Stick[3] | |
|---|---|---|---|
| HERSTELLER | GEWICHTUNG | Guillemot | Note |
| **SERVICE** | | | |
| Garantiedauer[1] (Herstellerangabe) | 3% | normal (24 Monate) | 3,00 |
| Garantieart (Herstellerangabe) | 1% | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01906-62789 (0,43 €/Min.) | 4,44 |
| Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.thrustmaster.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 09123-96580 (0,123 €/Min.) | 0,00 |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 09123-9658121 (0,123 €/Min.) | 0,00 |
| Service insgesamt | **7%** | | **3,70** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) | 2% | nicht notwendig | 1,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nicht notwendig | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nicht notwendig | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | nicht notwendig | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1% | nicht notwendig | 1,00 |
| Läuft mit „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002" | 2% | ja | 1,00 |
| Läuft mit „FIFA Football 2003" | 2% | ja | 1,00 |
| Läuft mit „Pro Evolution Soccer 2" | 2% | ja | 1,00 |
| Installation insgesamt | **11,4%** | | **1,00** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | sehr knapp | **4,50** |
| **BEDIENUNG** | | | |
| Handhabung der Spielgeräts (überprüft) | 7% | akzeptabel | 3,00 |
| Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft) | 7% | gut | 2,00 |
| Griffgefühl (überprüft) | 4% | etwas unangenehm | 3,00 |
| Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft) | 2% | ja | 1,00 |
| Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft) | 2% | ja | 1,00 |
| Bedienung insgesamt | **22%** | | **2,32** |
| **BEDIENELEMENTE** | | | |
| Tasten (Anzahl, überprüft) | 4,6% | sehr viele (14) | 1,00 |
| Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 (überprüft) | 3% | vorhanden | 1,00 |
| Geschwindigkeitsregler (überprüft) | 2% | nicht vorhanden | 6,00 |
| Zusatzstift (überprüft) | 1% | nicht vorhanden | 6,00 |
| Bedienelemente insgesamt | **10,6%** | | **2,42** |
| **QUALITÄT** | | | |
| Falltest (Robustheit, überprüft) | 12% | bestanden | 1,00 |
| Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft) | 12% | leichte Beschädigung (Steuerknüppel schwergängig, träge und unpräzise) | 4,00 |
| Staubtest (überprüft) | 10% | bestanden | 1,00 |
| Flüssigkeitstest (überprüft) | 10% | bestanden | 1,00 |
| Qualität insgesamt | **44%** | | **1,82** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Kabel (Länge, gemessen) | 2% | normal (1,85 m) | 3,00 |
| Kabelbefestigung (überprüft) | 1% | stabil (Kabeltülle) | 1,00 |
| Gewicht (gemessen) | 0% | 1035 g | 0,00 |
| Verbindung zur Spielekonsole (Anschlussart, überprüft) | 0% | Playstation-Spielgeräte-Anschluss | 0,00 |
| Mit im Lieferumfang (überprüft) | 0% | kein Zubehör | 0,00 |
| Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert | 0% | nicht notwendig | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **3%** | | **2,33** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100,0%** | | **2,10** |
| **AUF-/ABWERTUNG** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **gut** | **2,10** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **sehr gut** | |
| **Preis** (laut Hersteller) | | **45,00 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*) | | **kein günstigeres Angebot gefunden** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 2,1 x 45 = 94,5 = sehr gut | |

[3] sprich: „Gihmoh Srrastmahster FIFA Arkäid Sstick"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

## Guillemot Thrustmaster 2002 FIFA Arcade Stick



| | |
|---|---|
| **Testergebnis:** | **gut** |
| **Preis/Leistung:** | **sehr gut** |
| **Preis:** | **45,00 €** |



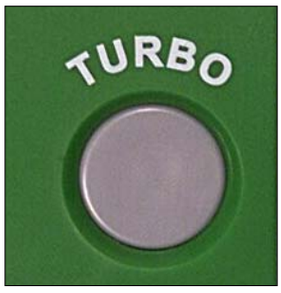
Anders als bei einer Spieletastatur (Gamepad) ändern Sie die Bewegungsrichtung von Spielfiguren nicht mit einem Steuerkreuz, sondern mit dem großen (aber verschleißanfälligen) **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164.

- **Günstiger Preis**
- **Akzeptable Handhabung**
- **Bedienelemente gut erreichbar**

- **Beschädigung nach Verschleißtest**

**Infos bei:** Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

haben als mit dem normalen Gamepad. Auf den ersten Blick kaum zu glauben, denn der Apparat macht einen klobigen, behäbigen Eindruck. 28,5 mal 12,5 mal 21,5 Zentimeter sind fast die Idealmaße einer ausgewachsenen PC-Tastatur, und das Kampfgewicht von gut einem Kilogramm liegt jenseits athletischer Bestmarken. Das ist gewollt, denn wo Sie dieses schwere Gerät hinstellen, da bleibt es unerschütterlich haften und protzt in aller Ruhe mit seiner Vollausstattung: 14 Bedientasten und ein **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 sollten jeden erdenklichen Spielzug zum glatten Durchmarsch machen.




**Dampf-Ansage: Per Turbo-Taste steigern Sie das Spieltempo.**

Tatsächlich erwies sich die Handhabung als akzeptabel, alle Bedienelemente sind gut zu erreichen. Dass der Arcade Stick nicht wie ein Gamepad in der Hand gehalten wird, erwies sich schnell als echter Heimvorteil. Leider patzte das füllige, so robust wirkende Eingabegerät in der Pflicht: Der Mini-Steuerknüppel war nach dem Verschleißtest (120000 Auslenkungen) ausgeleiert und ließ sich kaum noch präzise bewegen. Damit riskieren Sie müde und unkonzentriert über das Feld eiernde Spielfiguren.

Fazit: Lieber den Thrustmaster 2002 FIFA Arcade Stick auf dem Tisch als das Gamepad in der Hand. Überstrapazierte Finger und Handgelenke können Sie damit echten Sportlern überlassen. Und wenn Sie nicht pausenlos spielen, hält vielleicht sogar der Ministick durch. Dennoch sollte Guillemot die Qualitätskontrolleure zum Nachsitzen ins Trainingslager schicken. Sinnvolle Ausstattung und einfache Bedienung machen den Arcade Stick aber schon jetzt zum „guten" Sportler.

## Tempomacher

Haben Sie sich schon mal mit der PC-Tastatur an Actionspielen versucht? Sicherlich, denn die meisten Titel dieses Genres kommen gar nicht ohne den Nachfahren der guten, alten Schreibmaschine aus. Ein paar abschreckende Beispiele: Ein Druck auf W, und Ihre Spielfigur läuft nach vorn, S veranlasst sie zum Rückwärtsgang. A löst einen Ausfallschritt nach links aus, D einen nach rechts. Dazu müssen Sie auf dem Bildschirm jede Bewegung verfolgen und mit der Maus noch Waffen wechseln oder die Blickrichtung ändern. Da wünscht man sich, Zehn-Finger-Blind-Schreiben gelernt zu haben, und wird früher oder später heftiger fluchen als der Held des Spiels.

Zum Glück hat die Firma Belkin ein Gerät entwickelt, das die Bedienung von Actionspielen drastisch vereinfachen soll: das Nostromo Speedpad N 50 für PC. Es fasst zehn Bedientasten, ein Richtungskreuz und einen **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.164 zusammen – übersichtlich angeordnet und leicht zu erreichen. Mit dieser durchdachten Knopfleiste und der Computermaus haben Sie jedes Actionspiel viel besser unter Kontrolle als mit der sperrigen Buchstabentastatur – vertippen war gestern.




**Kluge Knöpfe: sinnvoll und übersichtlich gemachtes Tastenfeld.**

Alle Bedienelemente lassen sich zudem über ein mitgeliefertes Programm mit den jeweils gewünschten Funktionen belegen. Und für nicht weniger als 26 Spiele gibt's bereits ausgeklügelte fertige Grundeinstellungen, die keine Wünsche offen lassen. Ebenfalls positiv fiel das angenehme Griffgefühl auf. Und wer keinen Spaß an überanstrengten Gelenken hat, steckt einfach eine Handballenauflage ans Gerät und spielt ganz entspannt weiter. Ihren Energie-Drink stellen Sie dabei am besten in respektabler Entfernung ab, denn die im COMPUTERBILD-SPIELE-Test obligatorische Coladusche überstand das Gerät leider nicht.

Fazit: Das Nostromo Speedpad N 50 ist ein sehr brauchbarer, eigentlich längst überfälliger Kampfgefährte in allen Actionspielen. Sinnvolle Ausstattung, absolut „narrensichere" Anordnung der Bedienelemente und ermüdungsfreies Spiel – so baut man ein „gutes" Gerät.

## Tempomacher-Testergebnisse im Detail für Computer

²sprich: „Nostromo Spihd Pädd"

| MODELL | | Nostromo Speedpad² N 50 | |
|---|---|---|---|
| HERSTELLER | GEWICHTUNG | Belkin | Note |
| **SERVICE** | | | |
| Garantiedauer[1] (Herstellerangabe) | 3% | sehr lang (60 Monate) | 1,00 |
| Garantieart (Herstellerangabe) | 1% | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 00800-22355460 (kostenlos) | 1,00 |
| Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.belkin.com) | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 00800-22355460 (kostenlos) | 0,00 |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | keins | 0,00 |
| Service insgesamt | **7%** | | **1,71** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft) | 2% | einfach | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (60,0350 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | ja (52,8506 Megabyte) | 5,49 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| Läuft mit „Mafia" | 2% | ja | 1,00 |
| Läuft mit „Battlefield 1942" | 2% | ja | 1,00 |
| Läuft mit „No One Lives Forever 2" | 2% | ja | 1,00 |
| Installation insgesamt | **11,4%** | | **2,17** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | ausführlich | **2,00** |
| **BEDIENUNG** | | | |
| Handhabung der Spielgeräts (überprüft) | 7% | akzeptabel | 3,00 |
| Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft) | 7% | gut | 2,00 |
| Griffgefühl (überprüft) | 4% | angenehm | 2,00 |
| Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft) | 2% | ja | 1,00 |
| Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft) | 2% | einige (26) | 3,00 |
| Bedienung insgesamt | **22%** | | **2,32** |
| **BEDIENELEMENTE** | | | |
| Tasten (Anzahl, überprüft) | 4,6% | viele (12) | 2,00 |
| Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 (überprüft) | 3% | nicht vorhanden | 6,00 |
| Geschwindigkeitsregler (überprüft) | 2% | vorhanden | 1,00 |
| Zusatzstift (überprüft) | 1% | nicht vorhanden | 6,00 |
| Bedienelemente insgesamt | **10,6%** | | **3,32** |
| **QUALITÄT** | | | |
| Falltest (Robustheit, überprüft) | 12% | bestanden | 1,00 |
| Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft) | 12% | bestanden | 1,00 |
| Staubtest (überprüft) | 10% | bestanden | 1,00 |
| Flüssigkeitstest (überprüft) | 10% | nicht bestanden (Taste 10 defekt) | 6,00 |
| Qualität insgesamt | **44%** | | **2,14** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Kabel (Länge, gemessen) | 2% | normal (1,87 m) | 3,00 |
| Kabelbefestigung (überprüft) | 1% | stabil (Kabeltülle) | 1,00 |
| Gewicht (gemessen) | 0% | 205 g | 0,00 |
| Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft) | 0% | **USB-Anschluss** S.164 | 0,00 |
| Mit im Lieferumfang (überprüft) | 0% | Software für Profilprogrammierung | 0,00 |
| Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert | 0% | Windows 98, 2000, ME, XP | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **3%** | | **2,33** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100,0%** | | **2,28** |
| **AUF-/ABWERTUNG** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **gut** | **2,28** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **sehr gut** | |
| **Preis** (laut Hersteller) | | **39,99 €** | |
| **Preisempfehlung** (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*) | | **34,80 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274-700366)** | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 2,28 x 39,99 = 91,1772 = sehr gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

## Belkin Nostromo Speedpad N 50



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | sehr gut |
| Preis: | 39,99 € |



Mithilfe des **Geschwindigkeits-/Schubreglers (Throttle)** S.164 (Bild oben) können Sie das Tempo von Spielfiguren erhöhen oder verringern. Mit dem Steuerkreuz (Bild unten) bewegen Sie jede Spielfigur in die gewünschte Richtung.

- **Bedienelemente gut erreichbar**
- **Angenehmes Griffgefühl**
- **Programm für Spielprofil-erstellung mitgeliefert**

- **Flüssigkeitstest nicht bestanden**

**Infos bei:** Belkin GmbH, Am Söldnermoos 12, 85399 Halbergmoos

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ISDN-ANSCHLUSS



Foto: Picture Press Bokelberg, Corbis Lester Lefkowitz

# Kommen Sie rein

**Sie sind noch immer ohne Internet-Anschluss? Dann wird es aber Zeit. Schließlich verspricht das weltweite Datennetz Spiele ohne Grenzen. Und so kommen Sie rein**

Es ist immer derselbe Ärger! Fast jeden Tag streitet sich der zwölfjährige Tobias Pelzer mit seiner großen Schwester Sybille (16). Der Grund: Während Tobias das Online-Spiel „Dark Age of Camelot" spielen will, blockiert Sybille mit Anrufen bei ihren Freundinnen den Telefon- und damit auch den Internet-Anschluss.

Statt, wie üblich, zu meckern, sollte Tobias besser die Zeit nutzen, um seine Eltern von den Vorzügen eines digitalen **ISDN** S.164-Anschlusses zu überzeugen. Dank zweier Leitungen (Kanäle) kann man damit telefonieren und gleichzeitig im Internet stöbern. Mit der herkömmlichen, so genannten „analogen" Telefonleitung nicht. Außerdem ist mit ISDN oft der Spielspaß größer.

Denn entscheidend dafür ist nicht zuletzt das Tempo, gemessen in **Kilobit** S.164 pro Sekunde, mit dem die Daten zwischen Internet und Computer ausgetauscht werden. Am analogen Anschluss beträgt die Geschwindigkeit maximal 56, bei ISDN 64 Kilobit pro Sekunde. Und werden beide Leitungen des ISDN-Anschlusses zusammengelegt, dann geht's sogar doppelt so schnell – allerdings zu doppelten Telefongebühren.

Vor dem Tempo-Erlebnis steht ein Antrag für einen ISDN-Anschluss bei Ihrer Telefongesellschaft. Bei der Deutschen Telekom etwa kostet dessen Installation rund 52 Euro, der monatliche Grundpreis beträgt, je nach Tarif, mindestens 23,60 Euro. Einen ISDN-Antrag bekommen Sie etwa im Telekom-Laden oder auf Anforderung unter der kostenlosen Telefonnummer 0800-3305500.

Nach der Anmeldung erhalten Sie einen **NTBA** S.164. Dieses Kästchen wird einfach mit der Telefondose verbunden. Die Selbstmontage ist schnell erledigt (siehe Kasten unten) und spart je nach Aufwand mindestens 62 Euro für die Installation durch die Telekom. Achtung: Um zu telefonieren, benötigen Sie danach entweder neue, digitale Endgeräte (Telefon, Fax) – oder eine ISDN-Telefonanlage, die auch analoge Anschlüsse für die alten Geräte hat (ab etwa 100 Euro).

Um online zu gehen, müssen Sie zusätzlich einen Vertrag mit einem Internet-Zugangsanbieter, zum Beispiel T-Online, abschließen. Kosten für den Zugang: je nach Tarif zum Beispiel monatlich 3,59 Euro Grundpreis, zuzüglich 1,59 Cent pro Minute (T-Online eco).

Ferner benötigen Sie eine ISDN-Karte zum Einbau in den Computer (ab etwa 25 Euro). Einfacher geht's mit einem ISDN-Modem (ab etwa 35 Euro), das per **USB-Kabel** S.164 mit dem PC verbunden wird. Eine Anleitung für den Anschluss lesen Sie auf den folgenden Seiten. Dort erfahren Sie auch, wie Sie entweder mit dem Internet-Zugangsprogramm von T-Online oder mit der **DFÜ** S.164-Funktion von Windows online gehen. Und wie Sie eine Spielrunde im Internet starten, ist detailliert ab Seite 141 im Ratgeber „Spielen im Internet" in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002 beschrieben.

Übrigens: Tobias meckert nicht mehr, sondern spielt in aller Ruhe „Dark Age of Camelot"– während Sybille telefoniert. Dank ISDN.

## 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 |
| **ISDN-Anschluss** | **Heft 3/2003** |

## NTBA anschließen

**Ein kleiner weißer Kasten, der NTBA, ist die ISDN-Eintrittkarte ins weltweite Datennetz. Seine Installation ist ein Kinderspiel**

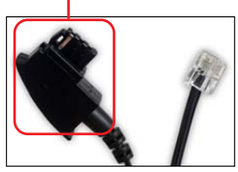
**1** Den NTBA brauchen Sie in der Regel nicht extra zu kaufen. Sie erhalten ihn von Ihrer Telefongesellschaft, beispielsweise der Telekom, bei der Sie den ISDN-Zugang beantragen. Vom Anbieter erfahren Sie auch, wann Ihr bisheriger Telefonanschluss auf ISDN umgestellt wird. Ab dem genannten Datum funktioniert der Anschluss nicht mehr mit einem normalen, analogen Telefon. Erst dann sollten Sie mit der Installation beginnen. Sorgen Sie zuvor dafür, dass kein Gerät mehr an der alten Telefonbuchse angeschlossen ist.



**2** Montieren Sie den NTBA gemäß seiner Installationsanleitung an eine Wand. Achten Sie darauf, dass sich sein künftiger Platz in der Nähe der Telefonbuchse befindet, sonst könnte das mitgelieferte Anschlusskabel zu kurz sein.



**3** Drücken Sie den großen Stecker des Kabels



in die mittlere, mit „F" bezeichnete Buchse der Telefondose



**4** Drücken Sie den kleinen, durchsichtigen Stecker am anderen Ende des Kabels



in die passende Buchse des NTBA



**5** Den NTBA brauchen Sie nur mit dem Stromnetz zu verbinden, wenn keines der später angeschlossenen Geräte, etwa Fax oder Telefon, über eine eigene Stromversorgung verfügt. In diesem Fall schieben Sie den dünnen Stecker des mitgelieferten Netzkabels in die passende Buchse am NTBA



**6** Der Netzstecker am anderen Ende des Kabels gehört in die nächstgelegene Steckdose



## ISDN-Modem einrichten

**Bevor Sie das Tor zur grenzenlosen Datenwelt aufstoßen, müssen Sie das USB-ISDN-Modem anschließen und funktionstüchtig machen. So geht's (erklärt am Beispiel des ISDN-Controllers „FritzCard USB v2.1" von AVM):**

**1** Besorgen Sie sich ein USB-ISDN-Modem, zum Beispiel den ISDN-Controller Fritz-Card USB v2.1 (rund 100 Euro), das Nachfolgemodell des v2.0, das die COMPUTERBILD-Bestenliste der ISDN-Modems anführt.

**2** Schalten Sie Ihren Computer ein, wie gewohnt.

**3** Verbinden Sie zunächst das Modem mit dem NTBA. Nehmen Sie dazu das schwarze ISDN-Kabel, das zum Lieferumfang des Modems gehört



An beiden Enden des Kabels befinden sich baugleiche Stecker



Schieben Sie einen Stecker in eine der beiden ISDN-Buchsen des NTBA



**4** Schieben Sie den anderen Stecker in die ISDN-Buchse auf der Rückseite des Modems



**5** Verbinden Sie danach das Modem mit dem Computer. Nehmen Sie dazu das ebenfalls mitgelieferte weiße USB-Kabel



Schieben Sie den flachen, schwarzen Stecker



des Kabels in eine USB-Buchse am Computer



oder in eine freie USB-Buchse eines anderen Zusatzgerätes, das seinerseits mit dem Computer verbunden ist.

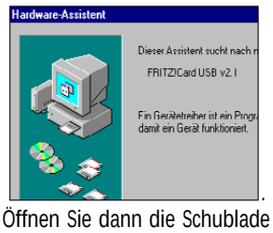
**6** Schieben Sie den weißen Stecker



am anderen Ende des Kabels in die passende Buchse auf der Rückseite des Modems



**7** Daraufhin erkennt Windows das Gerät automatisch, und am Bildschirm des Computers sehen Sie das Fenster




Öffnen Sie dann die Schublade des CD-ROM-Laufwerks Ihres Computers



**8** Nehmen Sie die mit dem Modem gelieferte CD-ROM



Sie enthält die Steuerungsprogramme (Treiber), die der Computer zum Betrieb des Modems braucht.

**9** Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein



**10** Schließen Sie die Schublade. Dazu drücken Sie entweder erneut die Taste aus Schritt 7, oder Sie schieben die Schublade einfach direkt mit sanftem Druck zurück in das Gehäuse



**11** Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >.

**12** Wählen Sie im folgenden Fenster per Mausklick die Option

Nach dem besten Treiber für das Gerät suchen (empfohlen).

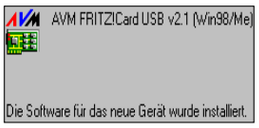
so dass im Kreis davor ein schwarzer Punkt ◉ erscheint. Klicken Sie dann auf Weiter >.

**13** Im nächsten Fenster klicken Sie auf den Eintrag CD-ROM-Laufwerk, so dass im Kasten davor ein Haken ☑ erscheint. Mögliche Haken vor anderen Einträgen entfernen Sie jeweils mit einem Klick darauf. Klicken Sie auf Weiter >.

**14** Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Aktualisierten Treiber (empfohlen), so dass im Kreis davor ein Punkt ◉ steht, und klicken auf Weiter >.

**15** Klicken Sie im nächsten Fenster auf Weiter >, um das Programm zu laden, mit dem Sie den Treiber des Modems installieren.

**16** Warten Sie, bis Sie ein Fenster mit der Meldung




sehen, und klicken Sie auf Fertig stellen.

**17** Im folgenden Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >.




**18** Daraufhin zeigt das Installationsprogramm, in welchem Verzeichnis C:\IDriver es die Treiber-Datei ablegen wird. Klicken Sie auf Weiter >.

**19** Warten Sie, bis Sie das Fenster sehen.




Klicken Sie dann auf Weiter >.

**20** Sobald der Bildschirm das Fenster zeigt, ist die Installation des Modem-Treibers abgeschlossen.

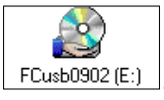



Klicken Sie auf Beenden, um das Fenster zu schließen.

**21** Was für die Funktionsfähigkeit des Modems noch fehlt, ist die Installation des **Capi-Port-Treibers** S.164, der die Verbindung zwischen PC und ISDN-Modem steuert. Klicken Sie dazu auf der Windows-Oberfläche doppelt auf




**22** Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks im Computer, zum Beispiel auf




**23** Klicken Sie doppelt auf den Ordner




**24** Klicken Sie danach doppelt auf den Ordner




**25** Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie die Treiber-Datei, die zum Betriebssystem Ihres Computers passt. In diesem Beispiel klicken Sie also doppelt auf




den Treiber für Windows 98.

**26** Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf




**27** Übernehmen Sie die Voreinstellung des folgenden Fensters




mit einem Klick auf OK.

**28** Zeigt der Bildschirm daraufhin ein Fenster mit der Frage

Wünschen Sie eine automatische Erhöhung der Paketgröße?

so antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

**29** Damit das Steuerungsprogramm funktioniert, ist nach dessen Installation ein Neustart des Computers notwendig. Allerdings sollten Sie – um einen möglichen Systemabsturz zu vermeiden – das Angebot im Fenster




per Klick auf Nein ablehnen und den Neustart später selbst auslösen.

**30** Klicken Sie jeweils auf ☒, um noch geöffnete Fenster zu schließen. Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

**31** Im daraufhin aufklappenden Startmenü klicken Sie auf Beenden...

**32** Wählen Sie per Mausklick die Option Neu starten, so dass im Kreis davor ein Punkt ◉ steht.

**33** Klicken Sie auf OK, damit der Computer sich zunächst aus- und dann gleich wieder einschaltet.

**34** Öffnen Sie die Schublade des CD-ROM-Laufwerks, nehmen Sie die Treiber-CD-ROM heraus, und schließen Sie dann das CD-ROM-Laufwerk wieder.

## T-Online-Zugangsprogramm einrichten

**Das beste Modem nützt Ihnen nichts ohne einen Internet-Zugangsanbieter, beispielsweise T-Online. So installieren Sie das T-Online-Zugangsprogramm:**

**1** Besorgen Sie sich ein Internet-Einsteigerpaket von T-Online, zum Beispiel über die kostenlose Telefonnummer 0800-3305500.

**2** Schalten Sie Ihren Computer ein, wie gewohnt. Warten Sie, bis der Startvorgang beendet und die Windows-Oberfläche zu sehen ist.

**3** Nehmen Sie die im Paket enthaltene CD-ROM mit der T-Online-Zugangs-Software




und legen Sie sie ins CD-ROM-Laufwerk ein.

**4** In den meisten Fällen sollte das Programm auf der CD-ROM automatisch starten. Lesen Sie dann bei Schritt **9** weiter. Startet es jedoch nicht, so klicken Sie auf Start.

**5** Damit öffnen Sie das Windows-Startmenü. Klicken Sie darin auf Programme.

**6** Eine Liste mit Programmen klappt auf. Klicken Sie darin doppelt auf den Eintrag Windows-Explorer.

**7** Sie sehen ein Fenster mit einem zweiteiligen Dateienverzeichnis. Klicken Sie in der linken Hälfte dieser Aufstellung auf den Eintrag mit dem eingeklammerten Buchstaben, der für das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers steht. In diesem Beispiel ist es T-Online (E:).

**8** Daraufhin wird in der rechten Hälfte des Fensters eine weitere Liste sichtbar. Klicken Sie darin doppelt auf den Eintrag start.

**9** Auf dem Bildschirm sehen Sie jetzt die Oberfläche des Installationsprogramms von T-Online. Klicken Sie auf




**10** Damit öffnen Sie das nächste Fenster:




Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter.

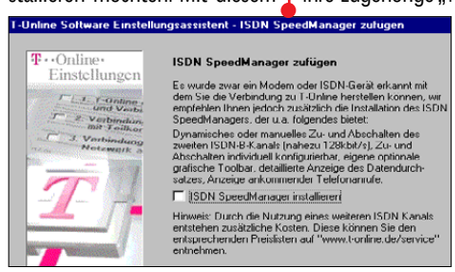
**11** Sie sehen nun ein Fenster mit dem Lizenzvertrag von T-Online. Lesen Sie ihn durch, und klicken Sie auf Ja.

**12** Im nächsten Fenster können Sie den Installationstyp aussuchen. Wählen Sie den indem Sie auf Weiter klicken.

**13** Starten Sie im folgenden Fenster die Installation des T-Online-Programms mit einem erneuten Mausklick auf Weiter. Daraufhin wird das Internet-Zugangsprogramm installiert. Das kann einige Minuten dauern.

**14** Anschließend wird das Fenster Zugangsart geöffnet. Übernehmen Sie mit einem Klick auf Weiter alle Voreinstellungen.

**15** Im folgenden Fenster können Sie entscheiden, ob Sie den Speedmanager installieren möchten. Mit diesem

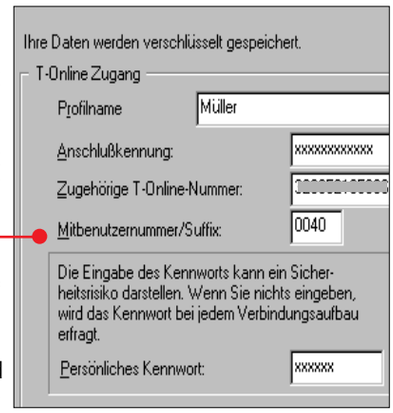



Zusatzprogramm können Sie etwa bequem beide ISDN-Kanäle zusammenschalten und so die Übertragungsgeschwindigkeit zwischen Ihrem Computer und dem Internet verdoppeln. Allerdings verdoppeln sich in diesem Fall auch die Verbindungsgebühren. Außerdem könnten Sie, falls Sie eine Telefonanlage an den NTBA angeschlossen haben, nicht im Internet stöbern und gleichzeitig telefonieren. Möchten Sie im Moment nur einen Kanal nutzen, so klicken auf Weiter. Andernfalls lesen Sie weiter ab Schritt **2** im Kasten „ISDN-Speedmanager hinzufügen".

**16** Auch im folgenden Fenster übernehmen Sie die Voreinstellungen und klicken auf Fertig stellen.

**17** Um die Installation abzuschließen, klicken Sie im nächsten Fenster auf die Zeile Neustart.

**18** Nach dem Neustart müssen Sie Ihre T-Online-Zugangsdaten von Hand in das automatisch geöffnete Fenster Abfrage der Zugangsdaten eintippen. Sie finden die benötigten Daten auf einem in der in der Verpackungsfolie des Einsteigerpakets eingeschweißten Blatt. Tippen Sie zunächst die Anschlusskennung und dann Ihre zugehörige „T-Online-Nummer" ein. Ihren Profilnamen und das persönliche Kennwort bestimmen Sie selbst. Beachten Sie, dass Einträge in den Feldern Anschlußkennung: und Persönliches Kennwort: nicht offen gezeigt werden, sondern als ×××××××××× erscheinen. Tippen Sie die Angaben daher besonders sorgfältig ein, denn eventuelle Fehler können Sie nicht selbst erkennen. Sollten Sie sich verschreiben oder unsicher sein, so löschen Sie den Eintrag per Druck auf ← und beginnen einfach von vorn. Ein komplett ausgefülltes Fenster sieht zum Beispiel so aus:




Klicken Sie nach dem Ausfüllen auf Weiter.

**19** Anschließend müssen Sie Ihr persönliches Kennwort erneut eingeben. Klicken Sie danach auf OK. Damit sind Sie als Internet-Nutzer bei T-Online angemeldet.

**20** Automatisch zeigt der Bildschirm das „T-Online-Startcenter".




Falls Sie jetzt noch nicht ins Internet wollen, klicken Sie oben rechts auf ×. Damit schließen Sie das Fenster und schalten zur Windows-Oberfläche zurück. Sollten noch weitere Fenster geöffnet sein, so klicken Sie darin ebenfalls jeweils auf ×. Wie Sie später ins Internet kommen, lesen Sie im Kasten „Mit T-Online-Zugangsprogramm ins Internet". Möchten Sie gleich ins weltweite Datennetz, so klicken Sie auf




und schon kann's losgehen. Auch dazu mehr im Kasten „Mit T-Online-Zugangsprogramm ins Internet" ab Schritt **3**.

## Mit T-Online-Zugangsprogramm ins Internet

**Alle Programme Ihres Internet-Zugangsanbieters sind installiert? Dann stehen dem Einstieg ins weltweite Datennetz nur noch ein paar Kleinigkeiten im Wege**

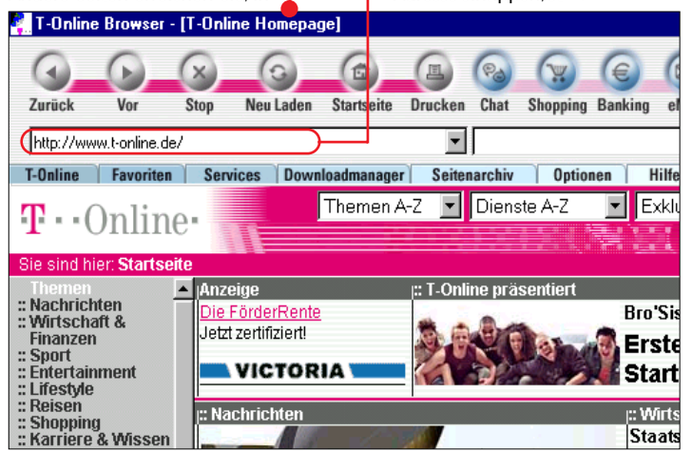
**1** Sie können jederzeit mit dem Internet Kontakt aufnehmen, wenn Sie in der unteren Leiste der Windows-Oberfläche auf klicken.

**2** Damit rufen Sie das T-Online StartCenter auf. Darin brauchen Sie lediglich noch auf dieses Symbol zu klicken:




**3** Daraufhin sehen Sie das Fenster T-Online Browser. Es stellt Ihnen zur Wahl, künftig immer den im Einsteigerpaket enthaltenen T-Online-Browser (Zugangsprogramm) zu verwenden oder nicht. Klicken Sie auf Ja oder Nein. Möchten Sie das Fenster vom nächsten Programmstart an nicht mehr sehen, so klicken Sie vorher auf Diesen Dialog nicht mehr anzeigen.

**4** Als Nächstes rufen Sie diese Internet-Seite auf. Andere Seiten erreichen Sie, indem Sie ins Eingabefeld links oben eine neue Internet-Adresse eintippen, etwa www.computerbildspiele.de, und dann auf ↵ drücken.




**5** Möchten Sie Ihre Internet-Sitzung beenden, so klicken Sie im Browser-Fenster oben rechts auf ×. Daraufhin sehen Sie wieder das T-Online StartCenter und klicken darin auf




Damit trennen Sie die Verbindung zum Internet. Es folgt ein Klick auf ×.

## T-Online-Speedmanager hinzufügen

**Mit dem Speedmanager bestimmen Sie bequem, ob Sie über beide ISDN-Leitungen gleichzeitig und damit doppelt so schnell im Internet stöbern wollen**

**1** Folgen Sie den Anweisungen in den Schritten 1 bis 14 im Kasten „T-Online-Zugangsprogramm installieren".

**2** Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf den Eintrag ISDN SpeedManager installieren und danach auf Weiter >.

**3** Im nächsten Fenster klicken Sie auf Fertig stellen.

**4** Warten Sie, bis Sie aufgefordert werden, die CD-ROM mit den Daten Ihres Betriebssystems, zum Beispiel „Windows 98 zweite Ausgabe" einzulegen. Nehmen Sie die CD-ROM, und drücken Sie zum Öffnen der CD-ROM-Schublade des Computers auf die Taste



.

**5** Daraufhin sehen Sie eine Auswurfaufforderung, die Sie mit einem Klick auf OK bestätigen. Die Schublade fährt heraus.

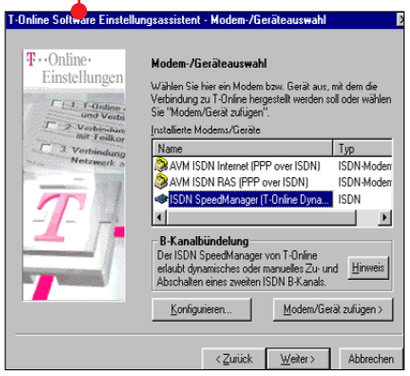
**6** Nehmen Sie die Windows-CD-ROM, und legen Sie die Scheibe ins CD-ROM-Laufwerk ein.

**7** Klicken Sie danach auf OK.

**8** Warten Sie, bis Sie eine Meldung sehen, die auf den notwendigen Neustart des Computers hinweist. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK. Der Computer schaltet sich daraufhin aus und ohne weiteres Zutun wieder ein.

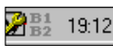



**9** Warten Sie, bis Sie das Fenster sehen. Übernehmen Sie alle Einstellungen mit einem Klick auf Weiter >.




**10** Damit haben Sie dem T-Online-Zugangsprogramm den Speedmanager hinzugefügt. Verfahren Sie nun weiter, wie im Kasten „T-Online-Zugangsprogramm installieren" ab Schritt 18 beschrieben.

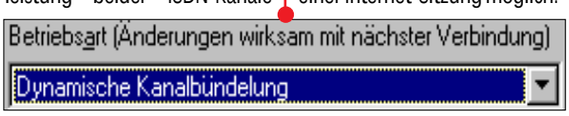
**11** Um Einstellungen im Speedmanager zu ändern, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste rechts unten auf der Windows-Oberfläche auf




.

**12** Daraufhin wird ein kleines Menü geöffnet. Klicken Sie darin auf Einstellungen ...

**13** Im nächsten Fenster entscheiden Sie, ob Sie eine Bündelung beider Kanäle und damit eine Verdopplung des Übertragungstempos wünschen oder nicht. Die Voreinstellung bedeutet, dass Sie – falls nötig – automatisch die Übertragungsleistung beider ISDN-Kanäle nutzen. Sollten Sie gleichzeitig eine Telefonanlage angeschlossen haben, so wird ein Kanal bei eingehenden oder abgehenden Anrufen selbsttätig freigeschaltet. Möchten Sie die Einstellung ändern, klicken Sie auf .




**14** Daraufhin sehen Sie eine kurze Liste mit weiteren möglichen Einstellungen. Keine Kanalbündelung bedeutet, dass die beiden Kanäle nicht zusammengeschaltet werden. Dagegen besagt der Eintrag Statische Kanalbündelung, dass beide Kanäle zusammengeschaltet sind und es auch bei Anrufen bleiben. Das heißt, mit dieser Einstellung können Sie nicht gleichzeitig telefonieren und im Internet surfen. Um eine Einstellung zu wählen, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag und danach auf OK. Achtung: Änderungen der Einstellungen sind nicht während einer Internet-Sitzung möglich.

## DFÜ-Verbindung einrichten

**Sie brauchen nicht unbedingt das T-Online-Zugangsprogramm, um mit dem ISDN Modem Fritz-Card USB v2.1 ins Internet zu starten. Das geht nämlich auch mit einer speziellen Windows-DFÜ-Funktion**

**1** Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf




.

**2** Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf




.

**3** Falls Sie über nur einen der beiden ISDN-Kanäle ins Internet wollen, klicken Sie doppelt auf




.

Möchten Sie beide Kanäle nutzen, um doppelt so schnell durchs Internet zu eilen, klicken Sie auf




.

Bedenken Sie dabei, dass dann auch doppelte Verbindungsgebühren anfallen und Sie – je nach vorhandener Telefonanlage – während einer laufenden Internetsitzung nicht telefonieren können.

**4** Im daraufhin geöffneten Fenster



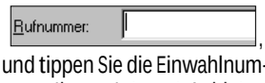

klicken Sie ins Eingabefeld




und tippen Ihre Einwahldaten ein, die Sie in Ihren T-Online-Unterlagen finden. Nach der zwölfstelligen Anschlusskennung – die in der Regel mit drei Nullen beginnt – folgt Ihre T-Online-Nummer. Nur wenn sie weniger als zwölf Stellen hat, tippen Sie danach das Zeichen # ein. Zuletzt kommt Ihre vierstellige Mitbenutzernummer. Die komplette Nummer könnte so aussehen: 0001234567891234567891O#0001.

**5** Drücken Sie die Taste , und tippen Sie das Kennwort für Ihren T-Online-Anschluss ein. Möchten Sie es nicht bei jeder Internet-Einwahl erneut eintippen, so speichern Sie es. Klicken Sie dazu auf Kennwort speichern, so dass davor ein Haken steht. Achtung: Danach kann jeder, der an Ihrem Computer arbeitet, Ihre T-Online-Einwahl benutzen.

**6** Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Feld




, und tippen Sie die Einwahlnummer Ihres Internet-Anbieters ein. Für T-Online ist das beispielsweise 0191011.

**7** Nach einem Klick auf Verbinden sehen Sie das Wählfenster. Sobald die Verbindung steht, werden Ihre Einwahldaten überprüft. Hat alles geklappt, sehen Sie kurz darauf das Fenster. Schließen Sie alle noch geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf .

**8** Um eine Internet-Sitzung zu beginnen, starten Sie Ihr Internet-Zugangsprogramm, zum Beispiel mit einem Doppelklick auf




.

**9** Warten Sie, bis die Internet-Startseite vollständig geladen ist, etwa . Andere Seiten erreichen Sie, indem Sie in das Eingabefeld links oben eine neue Internet-Adresse eintippen, etwa www.computerbildspiele.de, und anschließend die Taste drücken.












LEICHT GEMACHT

# So installieren Sie ein Spiel

**Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird**

## Installation von PC-Spielen

### So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

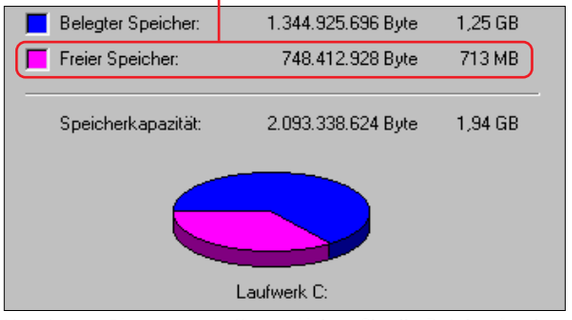
**1** Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf




Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.




Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

**2** Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,




und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

**3** Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf




Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das




Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

**4** Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie




oder




oder

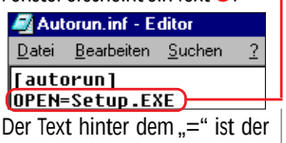



Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

**5** Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf




Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.

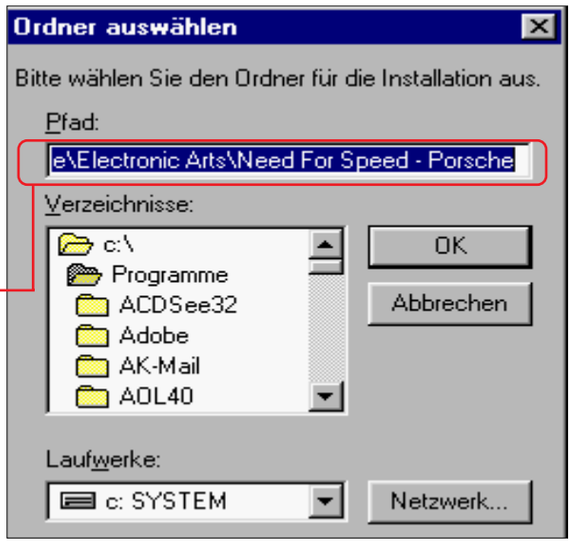



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

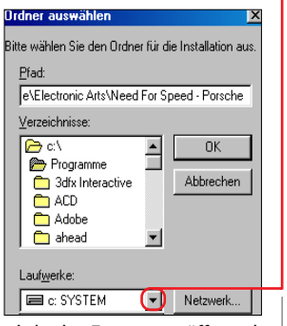
**6** Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

**7** Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

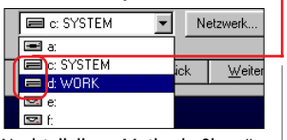
**8** Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



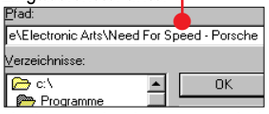

**9** Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.164 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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



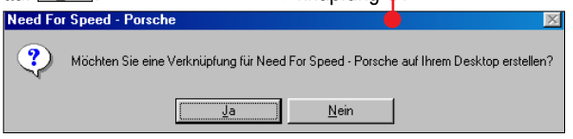

eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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.



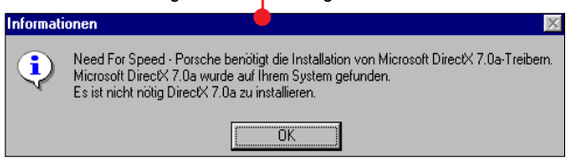

Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

**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

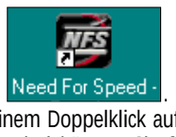



oder sehr ähnlich aussieht.

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.

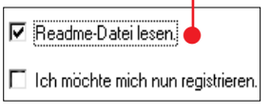
**12** Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

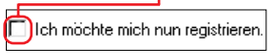
**13** Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



## 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.

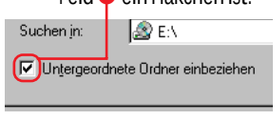
**1** Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

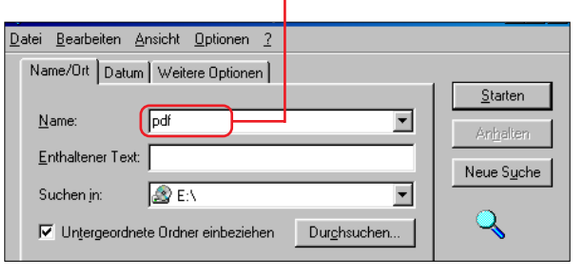
**2** Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit




der linken Maustaste darauf.

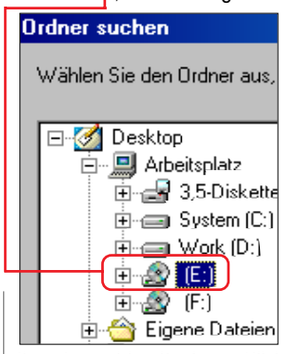
**3** Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.



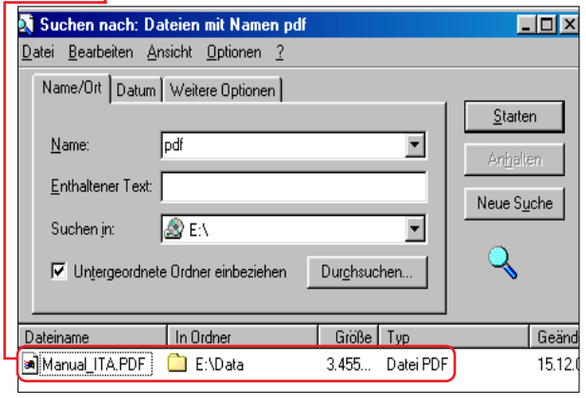

Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

**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.



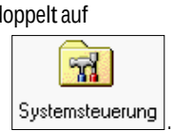

**6** Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

**So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)**

**1** Klicken Sie doppelt auf




**2** Anschließend klicken Sie doppelt auf

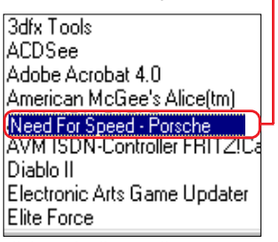



**3** Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf




**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.



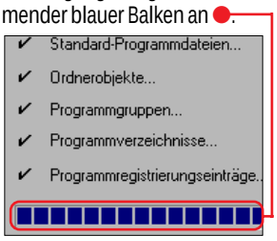

Klicken Sie diese Zeile an.

**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.

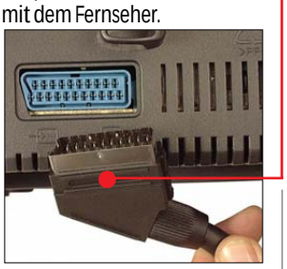



Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

## Installation von Konsolenspielen

**Playstation und Playstation 2**

**1** Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.164 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.




Foto: DB AG Jazbec

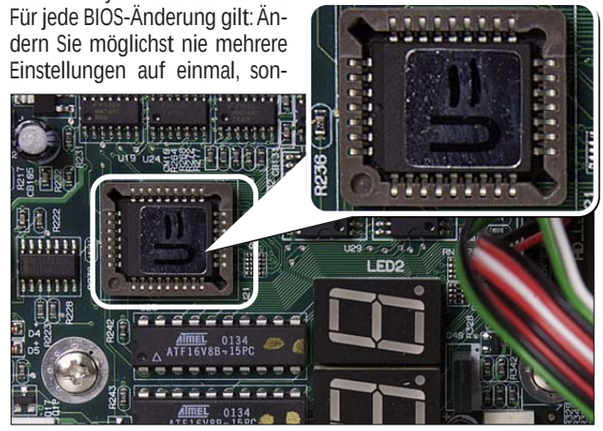
# BIOS Bahnhof

**Mit den richtigen Weichenstellungen in der Hauptschaltzentrale des Computers haben Sie freie Fahrt auf allen Datenschienen**

Was tun, wenn die neue Grafikkarte zwar mit reichlich Leistung protzt, aber auch Bildfehler am laufenden Band produziert? Oder wenn das CD-ROM-Laufwerk ausgerechnet bei den schönsten Spielszenen zu entgleisen droht? Manche Computer-Probleme bringen Spieler schier zur Verzweiflung, weil man den Ursachen einfach nicht auf die Schliche kommt. Denn nicht immer sind veraltete Steuerungsprogramme (Treiber) oder falsche Einstellungen in Windows daran schuld.

Die Ursache kann auch ganz woanders liegen – und zwar im so genannten **BIOS** S.164, einem Programm, das in einem kleinen Chip auf der **Hauptplatine** S.164 (siehe Bild rechts) gespeichert ist. Dieses „Basic Input/Output System“ (auf Deutsch etwa: „grundlegendes Ein-/Ausgabe-Programm“) ist die wichtigste Schaltzentrale in jedem PC, da es die einzelnen Komponenten, wie **Hauptprozessor** S.164, **Grafikkarte** S.164, **Arbeitsspeicher** S.164 verwaltet und für eine reibungslose Zusammenarbeit dieser Bauteile sorgt. So überprüft das BIOS beispielsweise nach dem Anschalten des Computers und noch vor dem Windows-Start alle wichtigen Baugruppen auf korrekte Funktion. Liegt ein Hardware-Defekt vor, so gibt das BIOS Warnsignale in Form einer Folge von Pieptönen oder bricht sogar den Start des Computers ab. Anhand einer Tabelle im Handbuch zur Hauptplatine können Sie die „Morsezeichen“ einzelnen Problemfeldern zuordnen. Normalerweise hören Sie übrigens beim Einschalten des Rechners nur einen kurzen Ton, der signalisiert, dass alles in Ordnung ist.

Aber auch dann lohnt sich ein Blick ins BIOS: Mit optimalen Einstellungen darin können Sie so manche PC-„Krankheit“ kurieren und mitunter ganz nebenbei den Computer beschleunigen. Die Hersteller geben nämlich oft Standardeinstellungen vor, die keinem PC „weh tun“, ihn aber auch nicht unbedingt zur Höchstform antreiben. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand ausgewählter Einstellungen für das auf Hauptplatinen aller möglichen Hersteller verbreitete Award-BIOS[1], wie Sie ganz behutsam an der Leistungsschraube drehen und so manche Systembremse lösen. Für jede BIOS-Änderung gilt: Ändern Sie möglichst nie mehrere Einstellungen auf einmal, sondern testen Sie nach jeder Modifikation den Computer unter Windows, um zu sehen, wie sie gewirkt hat.




**Ein unscheinbarer Baustein auf der Hauptplatine steuert den PC.**

Auf den folgenden Seiten finden Sie Tipps zur PC-Beschleunigung durch richtige Weichenstellung im BIOS. Außerdem wird vor Einstellungen gewarnt, die Sie allenfalls mit äußerster Vorsicht ändern sollten. Eine Übertaktung des Hauptprozessors etwa ist harter Stoff für absolute Vollprofis und wird hier nur am Rande behandelt. Lesen Sie daher unbedingt zuerst den Kasten „Wichtige Vorbemerkungen“ auf der rechten Seite.

Wer danach „Feuer gefangen“ hat und ganz tief in die Materie einsteigen will, sollte einen Blick auf das besonders umfangreiche „BIOS Kompendium“ werfen, das im Internet auf der Seite www.bios-kompendium.de zu finden ist.

**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 |

[1] sprich: „Awohrd-Baios“

## Wichtige Vorbemerkungen

Änderungen am **BIOS** S.164 können dazu führen, dass unter Umständen der Computer nicht mehr richtig funktioniert. Ändern Sie keine Funktionen, deren Bedeutung Sie nicht kennen. Insbesondere Tuning des **Arbeitsspeichers** S.164 und das Übertakten des **Hauptprozessors** S.164 können irreparable Schäden verursachen. Auf Übertaktungsmöglichkeiten wird im Rahmen dieses Artikels nicht eingegangen. COMPUTERBILD-SPIELE übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch Änderungen im BIOS entstehen können. Gute Englischkenntnisse werden an dieser Stelle vorausgesetzt – alle BIOS-Versionen werden ausschließlich in englischer Sprache veröffentlicht.

Jede **Hauptplatine** S.164 verwendet ihr eigenes BIOS. Daher müssen Sie zunächst herausfinden, welche Hauptplatine in Ihrem PC steckt. Da hilft oftmals ein Blick auf die Platine selbst. Meist ist die genaue Typenbezeichnung auf der Platine eingetragen (siehe Bild links). Oder Sie verwenden ein Diagnose-Programm wie „Sandra 2002a“. Dieses Programm finden Sie auf der Heft-CD-ROM in Ausgabe 11/2002.

Nach Möglichkeit sollten Sie immer die neueste BIOS-Version verwenden. Je ausgereifter das BIOS, desto geringer ist meist das Risiko von System-Unverträglichkeiten. Wie Sie ein neues BIOS aufspielen, finden Sie in Heft 2/2003 auf Seite 146 ausführlich erklärt. Ein neues BIOS bekommen Sie in der Regel auf der Internet-Seite des Hauptplatinen-Herstellers. Wenn Sie die Internet-Seite des Herstellers nicht kennen, schauen Sie unter www.treiber.de nach. Dort finden Sie nahezu alle Hardware-Hersteller aufgeführt.

Bevor Sie Änderungen am BIOS vornehmen, notieren Sie sich am besten die ursprünglichen Einstellungen. Bei eventuellen späteren Fehlern oder einem instabilen Computer haben Sie so die Möglichkeit, die vorherigen Einstellungen wieder herzustellen. Im Notfall können Sie auch Standard-Einstellungen aufrufen. Wie das geht, lesen Sie bitte im Kasten „Standard-Einstellungen wiederherstellen“.




**Oft steht auf der Hauptplatine die genaue Bezeichnung.**




**Hier finden Sie Steuerungsprogramme aller Art.**

## So schalten Sie sich durchs BIOS

**Einen Mauszeiger gibt es im BIOS leider nicht, so dass Sie mit der Tastatur vorlieb nehmen müssen. Doch mit den nachfolgenden Erklärungen gelingt Ihnen das bald mit traumwandlerischer Sicherheit**

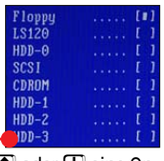
**1** Zunächst müssen Sie erst einmal das BIOS aufrufen. Einen Hinweis darauf, wie das geht, erhalten Sie direkt nach dem Einschalten des Computers. In der Regel informiert ein Hinweis am unteren Bildrand darüber, welche Taste Sie drücken müssen. Eine solche Aufforderung lautet beispielsweise: `Press DEL to enter SETUP`. Drücken Sie also sofort Entf (englisch: „Del“), sobald dieser Hinweis zu sehen ist. Wenn Sie zu lange warten, ist der Startvorgang (das „Booten“) schon zu weit fortgeschritten, und Sie können die BIOS-Einstellungen nicht mehr aufrufen.

**2** Mit Entf haben Sie das BIOS aufgerufen. Es ist, je nach Hersteller, in diverse Haupt- und Untermenüs unterteilt. Mit ←, →, ↑ und ↓ können Sie durch die einzelnen Menüs schalten.

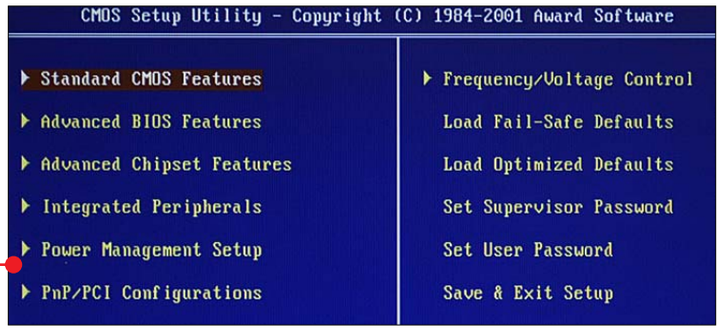
**3** Um die verschiedenen Hauptmenüs aufzurufen, drücken Sie auf der Hauptebene in einem Menü ↵. In einigen davon verbergen sich noch Untermenüs. Sie erkennen das daran, dass neben einer Option `[Press Enter]` steht. Drücken Sie in einem solchen Fall ↵, um das jeweilige Untermenü aufzurufen.

**4** Um in der Menüstruktur wieder um eine Ebene nach oben zu gelangen, drücken Sie Esc.

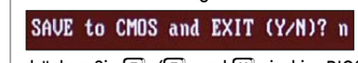
**5** Um Einstellungen zu verändern, haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder Sie drücken bei einer Option ↵. Dann wird ein Fenster geöffnet, in dem verschiedene Einstellungsmöglichkeiten angeboten werden, etwa:




Wählen Sie dann mit ↑ oder ↓ eine Option aus, und drücken Sie erneut ↵. Oder Sie drücken, wenn Sie einen Menüeintrag ändern möchten, BILD↑ oder BILD↓, um durch die verfügbaren Optionen zu blättern. Lesen Sie im nächsten Schritt, wie Sie Änderungen, die Sie im BIOS vorgenommen haben, abspeichern. In Schritt 7 erfahren Sie, wie Sie das BIOS verlassen, ohne Änderungen zu speichern.




**6** Sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie die Änderungen abspeichern, indem Sie auf der obersten Menüebene mit ↵ die Option `Save & Exit Setup` auswählen. Im daraufhin geöffneten Fenster




drücken Sie Z (Z und Y sind im BIOS getauscht, weil dort kein deutsches Tastatur-Steuerungsprogramm geladen ist) und drücken dann erneut ↵. Damit wird der Computer neu gestartet. Alternativ können Sie auch auf einer beliebigen Menü-Ebene des BIOS die entsprechende Funktionstaste drücken (hier F10). Drücken Sie dann Z und ↵, um die Änderungen zu speichern.

**7** Wollen Sie hingegen nicht speichern, dann wählen Sie auf der obersten Menü-Ebene den angebotenen Eintrag `Exit Without Saving` aus und drücken ↵. Im daraufhin geöffneten Fenster




drücken Sie Z und danach ↵, um das BIOS zu verlassen. Der Computer wird daraufhin neu gestartet.

## Standard-Einstellungen wiederherstellen

**Wenn der Rechner nicht mehr startet, häufig abstürzt oder Fehler am laufenden Band produziert, haben Sie im Notfall die Chance, die Standard-Einstellungen des BIOS zu „restaurieren“**

### Computer ist in der Lage zu starten

**1** Starten Sie den Computer neu, und schalten Sie ins BIOS.

**2** Wählen Sie hier mit den Pfeiltasten die Option `Load Optimized Defaults` aus, und drücken Sie ↵.

**3** Drücken Sie Z und anschließend ↵, um alle Einstellungen auf Standard zu setzen.

**4** Wählen Sie danach die Option `Save & Exit Setup` aus, und drücken Sie ↵.

**5** Drücken Sie Z und danach ↵, um die Einstellungen zu speichern und den Computer neu zu starten.

### Computer startet nicht mehr

**1** Schalten Sie den Computer komplett aus, trennen Sie ihn vom Stromnetz, und „entladen“ Sie sich, indem Sie etwa einen Heizkörper berühren.

**2** Entfernen Sie danach die Gehäuseteile des Computers, und suchen Sie die **CMOS-Batterie** S.164 auf der Hauptplatine. Die Batterie ist rund und etwa centgroß.



**3** Auf einigen Platinen können Sie die Standard-Einstellungen über einen dafür vorgesehenen **Jumper** S.164 wieder aufrufen. Der befindet sich in der Nähe der Batterie. Sehen Sie dazu im Handbuch zum PC nach. Ziehen Sie den Jumper kurz ab, stellen Sie die Stromzufuhr wieder her, und starten Sie kurz den Computer.



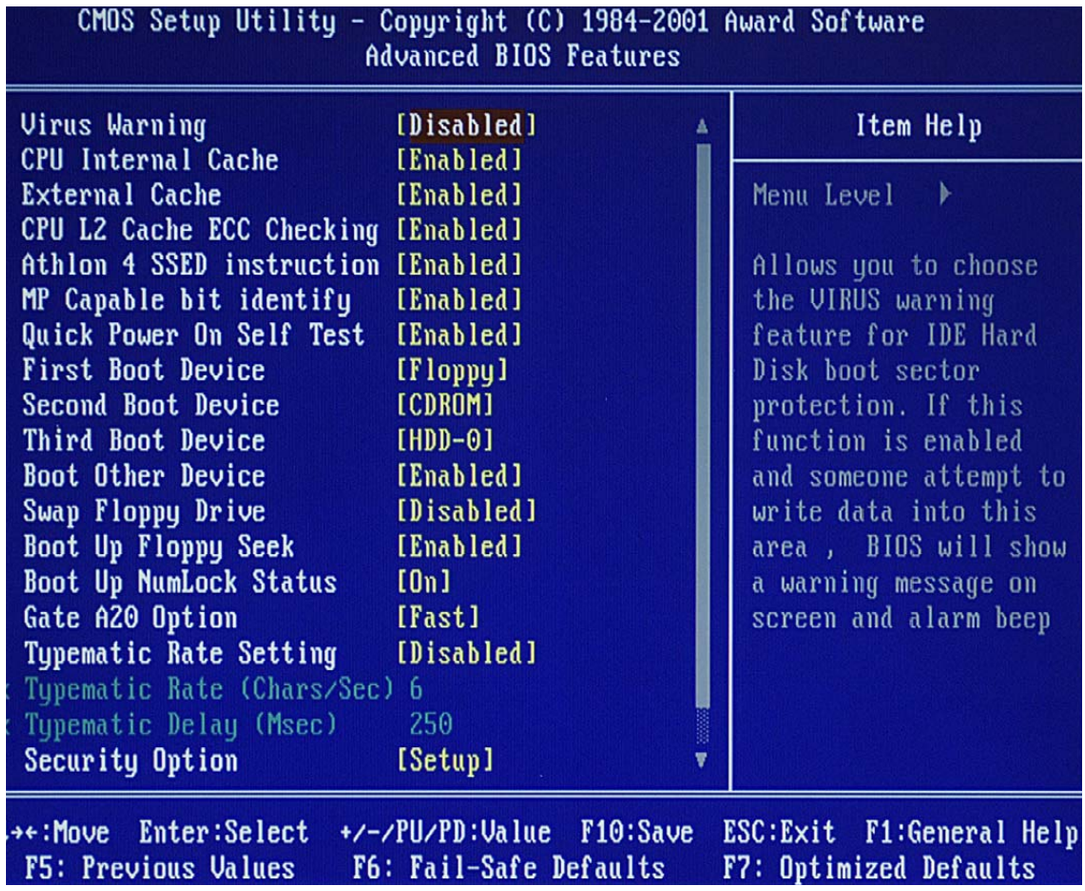
**4** Gibt es den Jumper nicht, so hebeln Sie mit einem Schraubendreher vorsichtig die CMOS-Batterie aus der Verankerung des Batteriehalters.



**5** Die Batterie sollte etwa eine Stunde abgeklemmt sein, bis alle Kondensatoren ihre Spannung abgebaut haben. Setzen Sie anschließend die Batterie wieder vorsichtig ein. Jetzt können Sie die Gehäuseteile wieder einsetzen und den Computer anschließend normal starten.

## Advanced BIOS Features

**In diesem Menü werden hauptsächlich die Start-Eigenschaften („Bootvorgang“) des Computers festgelegt. An dieser Stelle können spezielle Boot-Einstellungen vorgenommen werden, die den Start des Computers wesentlich schneller machen. Auch einige andere Systembremsen werden hier ausgehebelt. Lesen Sie, wie es geht**




**Legen Sie im Menü „Advanced BIOS Features“ selbst fest, auf welchem Laufwerk zuerst nach dem Betriebssystem gesucht werden soll. Zusammen mit einem schnelleren Speichertest kann Windows so viel schneller gestartet werden.**

**Option:** `Virus Warning`
*Alternative Bezeichnung: „Boot Virus Detection“*

Steht diese Option auf `[Enabled]`, so gibt das **BIOS** S.164 eine Warnung aus, wenn auf den **Master Boot Record (MBR)** S.164 der Festplatte zugegriffen wird – so wie es unter anderem etwa Viren tun. Es ersetzt mangels Abhilfemöglichkeiten keine **Virensuchprogramme** S.164 – Boot-Viren werden nämlich nicht entfernt. Außerdem stört diese Funktion bei einem eingerichteten Bootmanager, der sich ebenfalls in den MBR schreiben muss. Die Virus-Warnung sollte daher abgeschaltet, also `[Disabled]` sein.

**Option:** `CPU Internal Cache`
*Alternative Bezeichnung: „CPU L1 Cache“*

Genau wie der `External Cache` sollte der **Level-1-Cache** S.164 immer eingeschaltet, also `[Enabled]` sein. Wird nämlich der Zwischenspeicher ausgeschaltet, dann geht gut ein Drittel der Systemleistung verloren – da nützt dann selbst eine schnelle Grafikkarte wenig.

**Option:** `External Cache`
*Alternative Bezeichnung: „CPU L2 Cache“*

Siehe dazu auch die Ausführungen zu `CPU Internal Cache`. Um keine wertvolle Leistung zu verschenken, sollte diese Option immer auf `[Enabled]` stehen. Andernfalls können bis zu zehn Prozent der Systemleistung verloren gehen.

**Option:** `CPU L2 Cache ECC Checking`
*Alternative Bezeichnung: „CPU Level 2 Cache ECC Check“*

Wenn diese Funktion eingeschaltet, also `[Enabled]` ist, dann wird die Fehlerkorrektur des **Level-2-Cache** S.164 aktiviert und die **Hauptprozessoren (CPU)** S.164, etwa der Pentium-4, auf Fehler überprüft. Das dient der Sicherheit, geht allerdings leicht auf Kosten der Leistung. Größere Fehler werden durch diese Funktion sowieso nicht aufgefangen. Wenn Sie auf Geschwindigkeit Wert legen und auf die Kontrolle verzichten können, dann stellen Sie diese Funktion auf `[Disabled]`.

**Option:** `Athlon 4 SSED instruction`

Hier kann der erweiterte Befehlssatz des AMD Athlon 4 (Athlon 4/MP/XP) aktiviert werden. Diese so genannten Multimedia-Befehle können gerade bei Spielen für eine deutliche Beschleunigung sorgen. Haben Sie einen solchen Prozessor im PC, so stellen Sie diese Option auf `[Enabled]`, andernfalls wählen Sie `[Disabled]`.

**Option:** `Quick Power On Self Test`
*Alternative Bezeichnungen: „Quick Boot“, „Memory Test“*

Test des **Arbeitsspeichers (RAM)** S.164. Hier wird der lange Speichertest nach dem Einschalten des Computers ein- oder ausgeschaltet. Mit der Einstellung `[Disabled]` wird der Arbeitsspeicher drei Mal getestet. Wenn der Speicher problemlos funktioniert, besteht kein Anlass dazu, das RAM jedesmal dieser ausführlichen Prüfprozedur zu unterziehen. Mit dem Schnelltest können Sie immerhin maximal eine Minute beim Hochfahren des Computers einsparen. Setzen Sie daher die Einstellung auf `[Enabled]`, wenn das RAM keine Probleme bereitet.

**Optionen:** `First Boot Device`, `Second Boot Device` und `Third Boot Device`
*Alternative Bezeichnungen: „System Boot Up Sequence“, „Boot Sequence“*

Das BIOS greift in der Standardeinstellung beim Start zunächst auf das Diskettenlaufwerk zu, um ein bootfähiges Betriebssystem zu finden. Da Windows aber normalerweise von der Festplatte und nicht von Diskette oder CD-ROM gestartet wird, sollten Sie, um den Startvorgang zu beschleunigen, bei `First Boot Device` die Option `[HDD-0]` einstellen. Dann sucht das BIOS zuerst auf der Festplatte nach dem Betriebssystem. Die beiden übrigen Bootmöglichkeiten (`Second Boot Device` und `Third Boot Device`) können Sie dann nach Belieben vergeben, etwa `[Floppy]` für das Diskettenlaufwerk oder `[CDROM]` für das CD-ROM-Laufwerk. Das ist hilfreich, wenn Sie den Computer über eine Notfalldiskette/CD-ROM starten müssen. Taucht unter diesen Optionen zusätzlich noch die Option `Boot Other Device` auf, so lesen Sie in diesem Zusammenhang noch den folgenden Abschnitt.

**Option:** `Boot Other Device`
*Alternative Bezeichnung: „Other Boot Device Select“*

Bei dieser Option versucht das BIOS in der Einstellung `[Enabled]` noch von anderen Geräten zu booten, wenn es in `First Boot Device`, `Second Boot Device` und `Third Boot Device` kein Betriebssystem finden kann. Sie können diese Einstellung bedenkenlos aktivieren (`[Enabled]`), da sie im Normalfall keinen Einfluss auf die Start-Geschwindigkeit hat, notfalls aber eine weitere Bootmöglichkeit zu Verfügung steht, etwa über ein **SCSI** S.164-Gerät.

**Option:** `Boot Up Floppy Seek`
*Alternative Bezeichnungen: „Floppy Drive Seek“, „Seek Floppy“*

Das BIOS testet das Diskettenlaufwerk auf seine Funktionsfähigkeit. Diese Option können Sie auf `[Disabled]` stellen und sparen so eine bis zwei Sekunden beim Hochfahren des Computers. Die Fähigkeit von Diskette zu booten, wird durch diese Einstellung nicht berührt.

**Option:** `Gate A20 Option`
*Alternative Bezeichnung: „Fast Gate-A20 Option“*

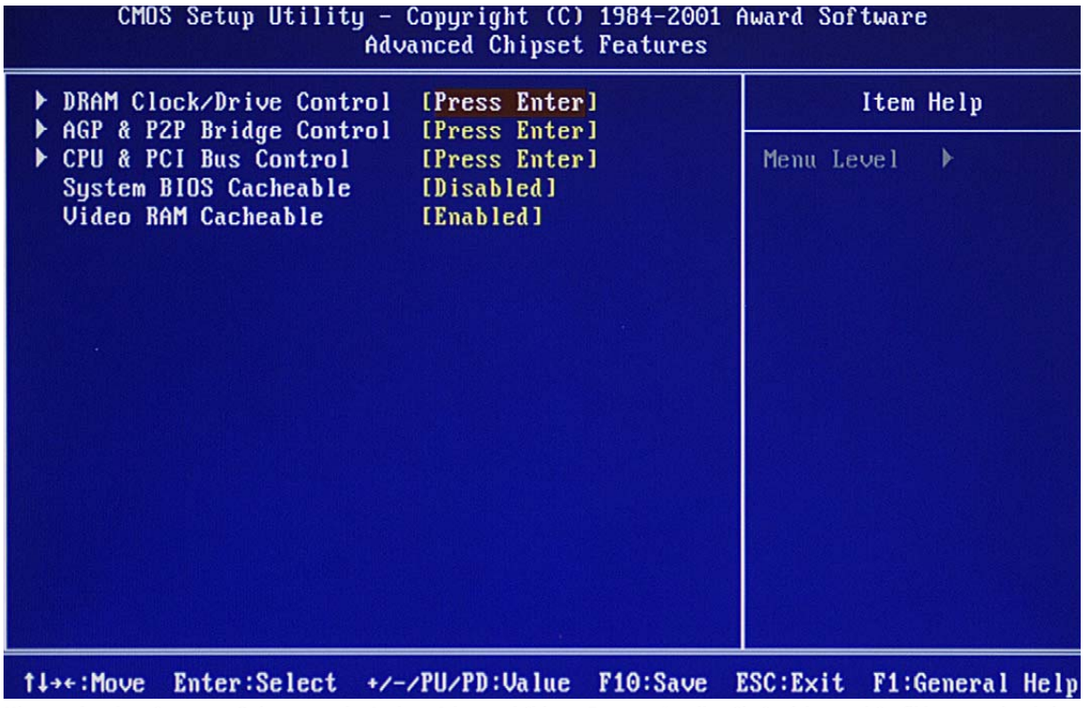
Stellen Sie sicher, dass diese Einstellung auf `[Fast]` steht. Für einen speziellen Speicherbereich, die sogenannte „High Memory Area“, gibt es auf modernen Hauptplatinen einen eigenen Baustein (Chip), der den RAM-Zugriff über 1 Megabyte regelt. Die Bezeichnung kann statt `[Fast]` daher auch „Chipset“ lauten.

**Option:** `Video BIOS Shadow`
*Alternative Bezeichnung: „Video ROM BIOS Shadow“*

Das ist eine mittlerweile veraltete Funktion, mit der das BIOS der Grafikkarte vom langsamen **ROM** S.164 in den wesentlich schnelleren Arbeitsspeicher kopiert wurde. Da moderne Grafikkarten diese Option in der Regel nicht nutzen, kann die Einstellung hier `[Disabled]` bleiben.

## Advanced Chipset Features

**Machen Sie Ihrem Computer Beine. Die Einstellungen in diesem Menü dienen fast ausschließlich dazu, das System auf Geschwindigkeit zu trimmen**




**Hier werden dem Computer Beine gemacht: In den „Advanced Chipset Features" stellen Sie Speicher und Grafikkarte optimal ein.**

**Option:** Video RAM Cacheable
*Alternative Bezeichnung: „System/Video BIOS"*

Damit wird dem Hauptprozessor ein schnellerer Zugriff auf den **Videospeicher** S.164 der Grafikkarte erlaubt. Ältere Grafikkarten kommen damit nicht so gut zurecht. Wenn Sie Bildfehler beobachten, dann stellen Sie diese Option auf [Disabled].

**Untermenü 1: DRAM Clock/Drive Control. In diesem Untermenü dreht sich alles um die Optimierung des Arbeitsspeichers**

**Option:** System Performance

Hier können Sie für das Speicher-Timing verschiedene Geschwindigkeitsprofile laden. Die folgenden Einstellungen Precharge to Active(Trp), Active to Precharge(Tras), Active to CMD(Trcd), DRAM Command Rate, Fast R-W Turn Around und Continuous DRAM Request in diesem Menü werden automatisch angepasst. Die Grundeinstellung ist [Normal], die schnellstmögliche Einstellung heißt [Turbo]. Vorsicht: Welche Einstellung Sie nutzen können, hängt von der Qualität des Arbeitsspeichers ab. Nicht jedes Speichermodul verträgt besonders schnelles Timing. Wenn der Computer häufig abstürzt und/oder Fehler auftreten, dann sollten Sie eine langsamere Einstellung wählen.

**Option:** DRAM Clock
*Alternative Bezeichnungen: „DRAM Frequency", „Memory Frequency"*

Wenn Sie die Option [By SPD] auswählen, übernimmt das BIOS die Verwaltung des **Speichertakts** S.164 des RAM. Wenn Sie genau wissen, welche Speichermodule Sie verwenden, dann können Sie hier die entsprechenden Werte auch von Hand eintragen – eine möglicherweise falsche Erkennung durch das BIOS wird so vermieden. Verwenden Sie PC-100-SDRAM, dann stellen Sie [100 MHz] ein, bei PC-133-Modulen ist der Wert [133 MHz] richtig.

**Option:** DRAM Timing
*Alternative Bezeichnungen: „Configure SDRAM by SPD", „DRAM Timing Selectable", „SDRAM Configuration"*

Wenn Sie die Option [By SPD] auswählen, übernimmt das BIOS das Timing der Speichermodule. Wenn Sie [Manual] auswählen, stehen Ihnen die Optionen SDRAM Cycle und Bank Interleave offen. Hier können Sie noch Feintuning für das RAM betreiben.

**Option:** SDRAM Cycle Length
*Alternative Bezeichnungen: „CAS Latency", „DRAM CAS Latency", „SDRAM CAS Latency"*

Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie das DRAM Timing auf [Manual] gestellt haben. Mit SDRAM Cycle Length ist die Zeit gemeint, die zwischen der Anforderung von Daten durch den Hauptprozessor und ihrer Bereitstellung durch den Speicher verstreicht („Latenzzeit"). Voreingestellt ist bei **DDR-RAM** S.164 [2.5], sonst CPU & PCI Bus Control. Als schnellere Option steht noch AGP & P2P Bridge Control zur Verfügung. Vorsicht: die zuletzt genannte Option kann ein instabiles System verursachen. Die optimalen Werte sind oftmals gerade bei Marken-RAM auf einem speziellen Aufkleber angegeben.

**Option:** Bank Interleave

Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie das DRAM Timing auf [Manual] gestellt haben. Diese Einstellung ist normalerweise immer abgeschaltet, also [Disabled], aber gerade hier kann noch etwas an Leistung herausgekitzelt werden. Die Latenzzeit (siehe Erläuterungen unter SDRAM Cycle Length) kann durch das abwechselnde Adressieren und Füllen von Daten („Interleaving") desto stärker verkürzt werden, je mehr Speicherbänke auf den Speichermodulen dem Chipsatz zur Verfügung stellen. Das heißt: Während eine Speicherbank noch mit Daten gefüllt wird, wird eine weitere bereits adressiert. Bei der Einstellung [2 Bank] wird zwischen zwei Bänken umgeschaltet, bei der Einstellung [4 Bank] sogar zwischen vier. Testen Sie die Einstellungen, und prüfen Sie, mit welcher Einstellung das System stabiler läuft.

**Untermenü 2: AGP & P2P Bridge Control**
**In diesem Untermenü können Sie detaillierte Einstellungen für die AGP-Grafikkarte** S.164 **vornehmen. Die folgenden Abschnitte berücksichtigen die Spiele bedeutenden Optionen**

**Option:** AGP Aperture Size
*Alternative Bezeichnungen: „Graphic Win Size", „Graphics Aperture", „Graphics Aperture Size"*

Hier legen Sie die Größe des Arbeitsspeichers fest, der mit der AGP-Grafikkarte geteilt wird. Als Faustregel gilt: Für die beste Leistung in Spielen in einem ausgewogenen PC-System wählen Sie hier die Hälfte des tatsächlich vorhandenen Arbeitsspeichers aus. Bei 128 Megabyte Arbeitsspeicher stellen Sie also beispielsweise [64M] ein. Bei höheren Werten funktionieren Arbeitsprogramme, zum Beispiel „Office", möglicherweise nicht mehr richtig.

**Option:** AGP Mode
*Alternative Bezeichnungen: „AGP-2X Mode", „AGP-4X Mode"*

Für den höchstmöglichen Datendurchsatz wählen Sie hier [4X] aus. Nur bei älteren Grafikkarten, die diese Option nicht unterstützen, kann das zu Problemen führen. In diesem Fall sollten Sie eine niedrigere Einstellung wählen. Welcher AGP-Modus unterstützt wird, ist in der Regel auf dem Karton oder im Handbuch der Grafikkarte angegeben.

**Option:** AGP Fast Write

Einen regelrechten Leistungsschub erhalten Sie, wenn Sie diese Funktion einschalten. Wählen Sie daher an dieser Stelle [Enabled] aus. Aber: Auch hier kann eine ältere Grafikkarte Probleme bereiten, wenn sie diese Option nicht zulässt. Bei häufigen Abstürzen wählen Sie dann lieber wieder [Disabled].

**Optionen:** AGP Master 1 WS Write und AGP Master 1 WS Read

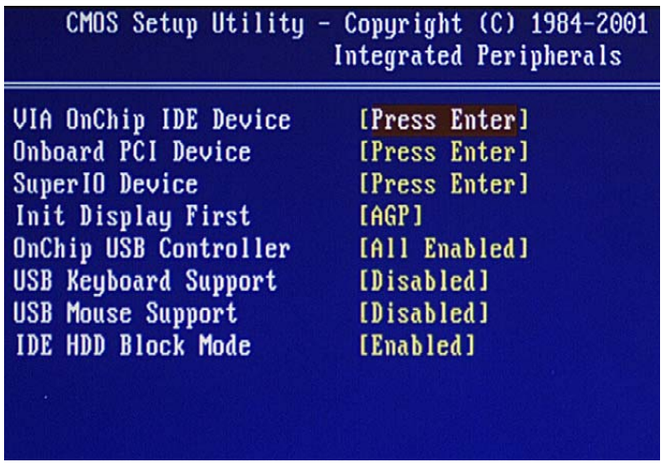
Bei eingeschalteten ([Enabled]) Optionen wird während der Lese- beziehungsweise Schreibzugriffe auf den **AGP-Bus** S.164 die Wartezeit verkürzt. Das bringt einen Zuwachs an Geschwindigkeit, kann sich aber auch negativ auf die Stabilität des gesamten Systems auswirken. Sollte die empfohlene Einstellung [Enabled] für beide Optionen daher mehr Ärger als Nutzen bringen, so stellen Sie die ursprünglichen Einstellungen wieder her.

**Untermenü 3: CPU & PCI Bus Control**
**Hier finden Sie noch einige Optionen für den PCI-Bus** S.164 **. Hier sind nahezu alle Optionen in der Regel bereits in den Werkseinstellungen ideal**

**Option:** PCI Delay Transaction
*Alternative Bezeichnung: „Delayed Transaction"*

Diese Einstellung ist für PC-Spieler interessant, die noch eine alte **ISA-Karte** S.164 in Ihrem Computer betreiben. **PCI-Karten** S.164 werden bei der Einstellung [Enabled] nicht länger ausgebremst. Sollte keine ISA-Karte im Computer vorhanden sein, dann ist diese Einstellung für Sie unwichtig.

## Integrated Peripherals




**Alle Schnittstellen im Griff? Hier werden Laufwerke, wie Festplatte oder CD-ROM-Laufwerk, auf Trab gebracht und Soundchip-Konflikte gelöst.**

**Mit diesem Menü haben Sie die Kontrolle über die verschiedenen Geräte-Anschlüsse im System. Um etwa für Festplatte, CD-ROM-Laufwerk oder Tastatur optimalen Kontakt zu schaffen – hier können Sie alles einstellen. Anmerkung: Die gelegentlich auftauchende Bezeichnung „VIA" weist nur darauf hin, dass auf der hier vorgestellten Hauptplatine ein VIA-Chipsatz S.164 eingebaut ist. Die Erklärungen gelten aber auch für andere Chipsätze**

**Untermenü1: VIA OnChip IDE Device**
**In diesem Untermenü werden die Anschlüsse für die IDE-Ports S.164 verwaltet. Dazu zwei Tipps:**

**Optionen: Primary Master PIO** bis **Secondary Slave UDMA**

Stellen Sie sicher, dass die Einstellung bei diesen Optionen jeweils auf **[Auto]** steht. Dann werden die IDE-Ports automatisch vom BIOS verwaltet.

**Option: CDROM UDMA Support**

Die meisten modernen CD-ROM-Laufwerke unterstützen den **UDMA-Modus** S.164, der für einen höheren Datendurchsatz sorgt. Wenn in Spielen Szenen ruckeln, die von der CD-ROM geladen werden, so kann es sein, dass diese Funktion **[Disabled]** ist. Stellen Sie die Funktion daher auf **[Enabled]**, um eine flüssigere Wiedergabe zu erreichen.

**Untermenü 2: Onboard PCI Device**
**In diesem Menü ist prinzipiell nur eine Option für den PC-Spieler interessant**

**Option: VIA AC97 Audio**
*Alternative Bezeichnungen:*
*„AC97 Modem", „Onboard Audio Device"*

Wenn Sie eine zusätzliche Soundkarte im Computer betreiben, dann sollten Sie einen auf der Hauptplatine eingebauten Soundchip abschalten, damit keine Konflikte auftreten. Stellen Sie daher die Option **VIA AC97 Audio** auf **[Disabled]**. Lesen Sie in diesem Zusammenhang noch die Erläuterungen im folgenden Abschnitt.

**Untermenü 3: SuperIO Device**
**Wenn Sie zusätzlich zu einem Soundchip auf der Hauptplatine eine Soundkarte im PC betreiben, lesen Sie zunächst den Abschnitt „Untermenü 2: Onboard PCI Device"**

**Option: Game Port Address**
*Alternative Bezeichnungen:*
*„Game Port", „On-Board Game Port"*

Bei zusätzlich vorhandener Soundkarte stellen Sie die Option **Game Port Address** auf **[Disabled]**, um den Soundchip zu deaktiveren.

**Option: Midi Port Address**
*Alternative Bezeichnung:*
*„Midi Port", „Onboard Midi Port"*

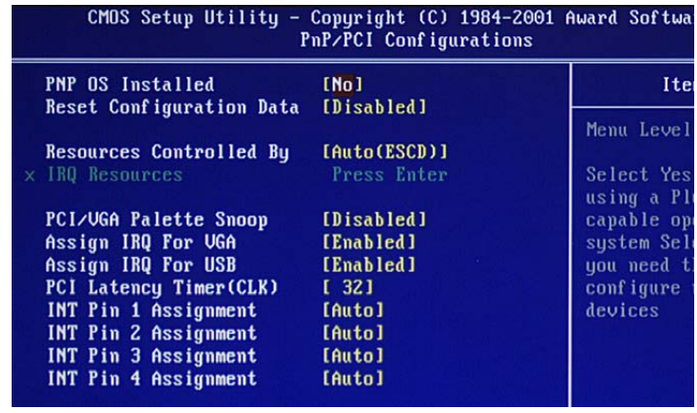
Stellen Sie im Fall einer zusätzlich zum eingebauten Soundchip vorhandenen Soundkarte hier die Option auf **[Disabled]**, um Konflikte mit der Soundkarte zu vermeiden.

**Hauptmenü: Integrated Peripherals**
**Auf der Hauptmenü-Ebene ist noch ein Punkt interessant:**

**Option: IDE HDD Block Mode**
*Alternative Bezeichnung:*
*„Hard Disk Block Mode"*

Die Datentransfer-Rate der Festplatte wird erhöht, wenn Sie diese Funktion einschalten (**[Enabled]**). Nur bei besonders alten Festplatten kann es nötig sein, diese Funktion abzuschalten.

## PNP/PCI Configuration




**Ein eigener Interrupt für die Grafikkarte beseitigt so manche Probleme.**

**Bevor Ihnen Interrupt S.164 -Konflikte das Leben unnötig schwer machen, überprüfen Sie in diesem Menü einige Einstellungen**

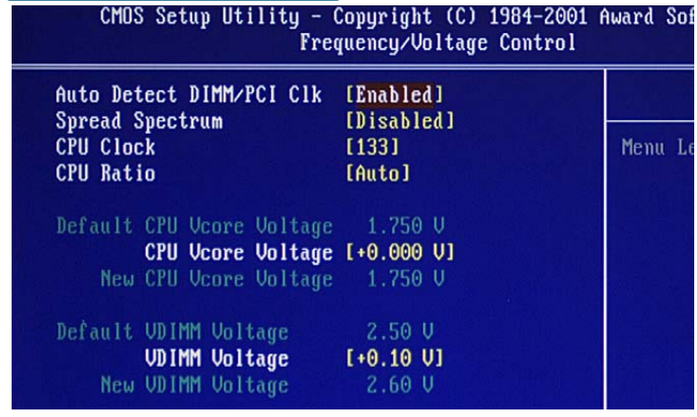
**Option: Assign IRQ For VGA**
*Alternative Bezeichnung:*
*„Assign IRQ to PCI VGA Card"*

Ist die Grafikkarte langsamer, als Sie eigentlich sein sollte? Oder funktioniert Sie möglicherweise überhaupt nicht? Dann liegt es vielleicht daran, dass die Karte keinen eigenen Interrupt (IRQ) zugewiesen bekommen hat. Stellen Sie daher sicher, dass die Option auf **[Enabled]** steht.

**Option: Assign IRQ For USB**
*Alternative Bezeichnung:*
*„Assigned IRQ For USB"*

Hier weisen Sie einem **USB-Gerät** S.164, etwa einem Steuerknüppel, einen eigenen Interrupt zu. Stellen Sie in diesem Fall die Option auf **[Enabled]**. Umgekehrt können Sie die Funktion auf **[Disabled]** stellen, wenn Sie kein USB-fähiges Gerät haben beziehungsweise nutzen. Sie geben so einen IRQ frei, den Sie für andere Zwecke nutzen können.

## Frequency/Voltage Control




**Achtung: Hier wird an der Taktschraube gedreht – nur für Experten!**

**In diesem Menü wird die Taktfrequenz des Hauptprozessors gesteuert. Laien haben hier nichts verloren! Unvorsichtige Änderungen können den Hauptprozessor zerstören. Lesen Sie unbedingt folgende Hinweise dazu**

**Option: Auto Detect DIMM/PCI Clk**

In der Einstellung **[Enabled]** werden Speicher und **PCI-Takt** S.164 automatisch erkannt. Wenn Sie auf **[Disabled]** stellen, müssen die Werte manuell eingegeben werden.

**Optionen: Spread Spectrum**, **CPU Clock** und **CPU Ratio**

Mittels dieser Optionen können Sie den Hauptprozessor übertakten und den Speichertakt erhöhen. Dadurch können Sie einen erheblichen Leistungszuwachs erreichen. Aber: Sie gehen damit das sehr hohe Risiko ein, dass der Prozessor oder der Speicher durch Änderungen zerstört werden. COMPUTERBILD-SPIELE rät dazu, die Einstellungen möglichst unverändert zu lassen – diese Optionen überschreiten die Grenze vom „Tuning" zum echten Übertakten. An diese Einstellungen sollten sich nur absolute Profis heranwagen, die über ein entsprechendes Fachwissen verfügen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF



**1** Ihr Held steht vor einer Ruine. Links von der Statue fasziniert ein wunderschönes, unwirkliches Licht. Rechts wartet ein Lugianer.




**2** Schluss mit der Idylle: Schon nähern sich eine „Grün-Phyntos-Wasp" und ein „Aas-Shreet". Monster dieses Kalibers sind noch kein Problem.



**3** Dieser Sand-Armoredillo reißt zwar sein Maul bedrohlich weit auf – aber Hunde, die bellen, beißen bekanntlich nicht. Der großmäulige Geselle macht Ihnen nicht wirklich Schwierigkeiten. Ein paar gezielte Hiebe, und das selbstbewusste Viehzeug endet als Bettvorleger.



**4** Eine Stadt im Schnee. Sieht verlassen aus – und ist auch verlassen. Nirgends wohnen Menschen, alle Häuser stehen leer.



**5** Beim Durchstreifen der öden Stadt treffen Sie nur auf diesen Lugianer, der aber seinen eigenen Geschäften nachgeht und Sie in Ruhe lässt.



**6** Auch dieser Tumerok ist nicht sehr gesellig und rennt schnell weg, als er Ihren Helden kommen sieht.




**7** Viel anhänglicher dagegen ist dieses Schweine-Monster, mit dem Sie einen kleinen Kampf ausfechten, den der Hauer-Typ verliert.




[1] sprich: „Ascherons Kohl 2 – Fohlen Kings"

**Online-Rollenspiel für PC** | **Nach dem Krieg, der die Welt fast zerstörte, muss das Königreich Dereth wieder aufgebaut werden. Mit Ihrer Hilfe**

## INSTALLATION

Das Abenteuer beginnt nicht erst beim Spielen, sondern schon bei der Installation. Wie bei reinen Online-Spielen üblich, müssen Sie erst diverse Spielverbesserungs-Programme (Patches) aus dem Internet herunterladen. Und die summieren sich bislang auf weit über zehn **Megabyte** S.164, die auch per **ISDN** S.164 -Anschluss ihre Zeit brauchen. Lästig ist auch das unvermeidliche mehrmalige Eintippen der Lizenznummer. Insgesamt dauert die Installation etwa eine Stunde. Ohne Internet-Verbindung lässt sich „Asheron's Call" nicht spielen. Jedes Mal, wenn Sie die Welt von Dereth betreten wollen, müssen Sie eine Internet-Verbindung herstellen. Weitere Hinweise zur Installation auf Seite 138.

## INHALT

In einem großen Krieg wurde das Reich Dereth fast vollständig zerstört. Jetzt, zehn Generationen nach Kriegsausbruch, sollen die Bewohner aus ihren magischen Zufluchten nach Dereth zurückkehren, um es wieder aufzubauen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines dieser Bewohner.

Zuerst müssen Sie eine Spielfigur erstellen. Sie können zwischen drei Völkern wählen, von denen jedes spezielle Eigenschaften hat. Die großen Lugianer sind für ihre Kraft im Nahkampf bekannt. Die Menschen gelten als schlau und sind gute Schützen, die raubtierartigen Tumeroks sind harte und versierte Magier. Aussehen und Kleidungsfarbe der gewählten Figur dürfen Sie beliebig verändern.

Zu Beginn wird der Spieler mithilfe großer Lernsteine, die über die Landschaft verteilt sind und erklärende Texte bereithalten, in Waffengebrauch und -steuerung unterwiesen. Die meisten Fähigkeiten aber muss man im Kampf selber erlernen und trainieren. Und davon brauchen Sie viele, denn auch nach dem großen Krieg ist die Welt keineswegs friedlich. Da sind vor allem die Echsenwesen Drudge, die ratten-

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Linke Maustaste:** Auswählen, anvisieren, kämpfen

- W : Vorwärts laufen
- S : Rückwärts laufen
- A : Nach links laufen
- D : Nach rechts laufen
- E : Untersuchen
- I : Inventar
- M : Minikarte
- Y : Schritt nach links
- C : Schritt nach rechts
- V : Alle Namen anzeigen




haften Vermin oder Kampfwespen, die Sie aus dem Weg räumen müssen. Nach jedem Kampf werden Ihrer Spielfigur Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Ist eine bestimmte Punktzahl erreicht, steigt die Figur um eine Erfahrungsstufe auf. Bislang gibt es 50 Stufen, später sollen es 100 sein.

Nach jedem Aufstieg lassen sich Fähigkeiten, etwa Nahkampfgeschick, Zaubersprüche oder Schießkünste, trainieren und verbessern. Von computergesteuerten Figuren erhält der Spieler Aufträge, so genannte „Quests". Wer die erfolgreich absolviert, bekommt Erfahrungspunkte oder andere Geschenke. „Geschenke" machen auch besiegte Gegner, denn Sie können ihnen Waffen, Kleidung oder Heiltränke abnehmen. Die Beute lässt sich ohne Umweg über Händler in Gold umwandeln – einfach per Mausklick.

Das Edelmetall wiederum kann zur Herstellung von Waffen oder Rüstungen dienen. Die benötigten Rezepte bekommt der Held beispielsweise, indem er Spezialaufträge erledigt. Wer aber einfach nur allein oder in Gruppen mit anderen Online-Spielern durch die Landschaft ziehen und Monster bekämpfen möchte, kommt ebenfalls auf seine Kosten.

## BEDIENUNG

Die Steuerung erfolgt per Maus und Tastatur. Um mit den diversen Fenstern und Schaltflächen auf dem Bildschirm klarzukommen, brauchen Sie einige Übung. Das Handbuch ist nur bedingt eine Hilfe, da es Handlungsabläufe, etwa das Kämpfen, zu umständlich beschreibt. Laut Buch sollten Sie im Kampf Spezialfähigkeiten per Mausklick einsetzen. Deutlich besser und schneller geht es aber mit der Tastatur.

## URTEIL

Technisch gesehen ist „Asheron's Call 2 – Fallen Kings" perfekt. So perfekt, dass der Spieler einen äußerst leistungsfähigen Computer braucht, um in den vollen Genuss des Spiels zu kommen. Schon mit dem empfohlenen 733-**Megahertz-Prozessor** S.164 lassen sich die wunderbar wogenden Gräser oder spiegelndes, gekräuseltes Wasser nicht mehr darstellen. Dazu kommen Probleme der Internet-Server, die mehrfach am Tag die Verbindung zum Spieler trennen. Auch ruckelt das Spiel per ISDN-Verbindung erheblich. Sogar über **DSL** S.164 läuft es nicht ganz flüssig. Von einer Teilnahme per **Modem** S.164 rät die Redaktion daher gleich ab.

Wer erst mal ins Spiel gekommen ist, erlebt eine riesige, schöne Welt voller farbenfroher Zauber- und Kampfeffekte sowie liebevoll gemachter Figuren. Allerdings, und das ist der wichtigste Kritikpunkt, fehlt so etwas wie ein funktionierender „Einzelhandel", bei dem man gegen Gold Waffen oder Rüstungen kauft, völlig. Die Städte sind leer, es gibt keine Läden und nur wenige computergesteuerte Figuren. Das soll zwar alles noch kommen, weil Dereth ja erst wieder aufgebaut werden muss, aber da es auch nicht übermäßig viele verschiedene Monster gibt, stellt sich beim Spieler schnell Routine ein. Vielleicht ist es sinnvoll, erst in einigen Monaten mitzuspielen, wenn die Welt weiterentwickelt ist. Der Hersteller verspricht nämlich noch etliche Neuerungen. Dann kommt es wahrscheinlich auch zu mehr Kontakten mit Mitspielern, die momentan, auch wegen der relativ geringen Zahl von Teilnehmern, eher selten sind. Die Note: „befriedigend".

## SPIELDETAILS



**Eine Minikarte erleichtert Ihnen die Orientierung.**



**Das Radar sorgt für Überblick in der näheren Umgebung.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Asheron's Call 2 – Fallen Kings

**Hersteller:** Microsoft
**Info:** Tel. 089-31760 (0,123 €/Min.) Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)
**Version:** 2.0.20.6564
Spielverbesserungs-Programme (Patches) werden beim Spielstart automatisch installiert.

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

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | |
| Spieleinstieg | 6% | Am Anfang etwas kompliziert. | 3,50 |
| Langzeitspaß | 5% | Eine riesige Welt und viele Aufgaben sorgen für anhaltenden Spaß. | 1,50 |
| Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% | Figuren und Umgebung gut detailliert. | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | Beim Laufen schwebt die Figur erst etwas. | 3,00 |
| Musik | 2% | Passt gut zum Spiel, manchmal unheimlich. | 2,00 |
| Geräusche | 3% | Authentische Kampf- und Schrittgeräusche, markerschütternde Monsterschreie. | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | Wenig, teilweise Englisch, aber passend. | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | Gut geschrieben, auch teilweise Englisch. | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Mit Maus und Tastatur kommen Sie sicher durch diese Fantasy-Welt. | 1,50 |
| Faszination der Spielwelt | 18% | Eine wunderschöne Spielwelt – in der leider nichts los ist. Die Atmosphäre fehlt, es gibt zu wenige Menschen. | 2,50 |
| Spielspaß insgesamt | **50%** | | **2,32** |
| **SERVICE** | | | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 1% | 01805-672255 (0,12 €/Min.) | 0,00 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.asheronscall2.com) | 5,00 |
| Hilfe während des Spiels | 1% | nein | 6,00 |
| Service insgesamt | **3%** | | **3,67** |
| **INSTALLATION** | | | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | hoch | 5,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein | 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% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Installation insgesamt | **5,4%** | | **3,96** |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** | akzeptabel | **3,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG NACHMITTAGS** Mit Athlon TB 1GHZ / Geforce2 | | | |
| Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL) | 3% | ruckelt | 3,00 |
| Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal) | 3% | ruckelt | 3,00 |
| Mit normaler Datenverbindung (56K Modem) | 3% | ruckelt | 3,00 |
| Funktionsprüfung nachmittags insgesamt | **9%** | | **3,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG ABENDS** Mit Athlon TB 1GHZ / Geforce2 | | | |
| Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL) | 3% | ruckelt | 3,00 |
| Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal) | 3% | ruckelt | 3,00 |
| Mit normaler Datenverbindung (56K Modem) | 3% | ruckelt | 3,00 |
| Funktionsprüfung abends insgesamt | **9%** | | **3,00** |
| **KOMMUNIKATION IM SPIEL** | | | |
| Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion) | 3% | ja | 1,00 |
| Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar | 1% | ja | 1,00 |
| Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos) | 1% | ja | 1,00 |
| Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon) | 3% | nein | 6,00 |
| Kommunikation im Spiel insgesamt | **8%** | | **2,88** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | |
| Einstellmöglichkeiten 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 |
| Einstellmöglichkeiten insgesamt | **4%** | | **1,50** |
| **SONSTIGES** | | | |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2,6% | drei Völker, viele Waffen, viele Aufgaben | 1,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Art der Spielstandabspeicherung | 1% | auf Internet-Server des Anbieters | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 2% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Kopierschutz | 0% | unbekannter Kopierschutz | 0,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler | 0% | 2000 | 0,00 |
| Sonstiges insgesamt | **9,6%** | | **1,83** |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,55** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

| | |
|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | **befriedigend 2,55** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ungenügend** |
| **PREIS OHNE VERBINDUNGSKOSTEN** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | **39 €** |
| **PREISEMPFEHLUNG** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*) | **kein günstigeres Angebot gefunden** |
| **6-MONATS-PREIS** | **103,75 €** |
| Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note mal 6-Monats-Preis) | 2,55 x 103,75 = 264,56 = ungenügend |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

| | |
|---|---|
| **Preis ohne Verbindungskosten** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | **39 €** |
| **+ einmalige Anmeldegebühr** | **0 €** |
| **+ Grundgebühr für insgesamt 6 Monate** | **64,75 €** |
| **6-Monats-Preis** (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen) | **103,75 €** |

# Pressespiegel

## AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

| TITEL | VERKAUF | ÄNDERUNG |
|---|---|---|
| COMPUTERBILD-SPIELE | 736 077 | + 13,8 |
| GAME STAR | 364 873 | + 3,7 |
| PC GAMES | 281 174 | + 1,0 |
| BRAVO SCREEN FUN | 176 764 | - 22,3 |
| PC GAMES HARDWARE | 104 673 | + 12,4 |
| DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN | 93 058 | + 63,3 |
| PC ACTION | 90 413 | - 0,7 |
| PLAY ZONE | 73 955 | + 11,8 |
| KIDS ZONE | 72 652 | - 24,0 |
| PLAY THE PLAYSTATION | 53 393 | - 5,8 |
| N ZONE | 39 145 | - 14,8 |
| MANIAC | 38 782 | + 8,7 |

**Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 4. Quartal 2002 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.**






**Ausgabe:** 39

**Titelthema:**
Metroid Prime im Test: Top-Hit oder Mega-Flop?

**Inhalt:**
11 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Armored Core 2, Contra, Tomb Raider für GBA

**Weiteres Thema:**
Capcoms Gamecube-Offensive

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 4,10 Euro



**Ausgabe:** 02/2003

**Titelthema:**
Wird Rayman 3: Hoddlum Havoc der Mario-Killer?

**Inhalt:**
39 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Evolution Skateboarding, Men in Black 2: Alien Escape

**Weiteres Thema:**
Splinter Cell jetzt auch auf dem Gamecube

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 3,50 Euro



**Ausgabe:** 02/2003

**Titelthema:**
Legend of Zelda für GBA und Gamecube

**Inhalt:**
19 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Blood Omen 2, ATV: Quad Power Racing

**Weiteres Thema:**
Vergleichstest: Gamecube – das beste Zubehör

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 3,30 Euro



**Ausgabe:** 02/2003

**Titelthema:**
Splinter Cell: Erster Test und Komplettlösung

**Inhalt:**
23 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Fritz 8, Dark Planet, Biathlon 2003, Sven 2

**Weiteres Thema:**
Was taugt Geforce 5? Test von Hersteller-Homepages

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 4,99 Euro



**Ausgabe:** 02/2003

**Titelthema:**
Final Fantasy 10 – 2

**Inhalt:**
22 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Contra: Shattered Soldier, Eye of the Beholder, Reign of Fire: Herrschaft des Feuers

**Weiteres Thema:**
Komplettlösung zu GTA: Vice City (Teil 2)

**CD-ROM:** 1
**Preis:** 3 Euro



**Ausgabe:** 02/2003

**Titelthema:**
Mortal Kombat: Deadly Alliance im Test

**Inhalt:**
13 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Battle Engine Aquila, Disney Golf, Wild Arms 3

**Weiteres Thema:**
Defender of the Crown: Die Rückkehr eines Klassikers

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 3,50 Euro



**Ausgabe:** 01/2003

**Titelthema:**
Hitman 2: Lösung, Karten, Cheats

**Inhalt:**
Lösungen zu fünf Spielen, darunter Time Splitters 2, GTA Vice City

**WeitereThemen:**
Der Herr der Ringe, Kingdom Hearts, Mad-Catz-Gewinnspiel

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 4,90Euro



**Ausgabe:** 02/2003

**Titelthema:**
Playstation2-Sensation: Splinter Cell

**Inhalt:**
44 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Medal of Honor: Frontline, Metroid Fusion

**Weiteres Thema:**
Tipps zu Tony Hawk's Pro Skater 4

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 3,50 Euro



**Ausgabe:** 2-3/2003

**Titelthema:**
Fette Preview: Civilization 3: Play The World

**Inhalt:**
Cheats und Tipps zu mehr als 1500 PC-Spielen

**Weitere Themen:**
Komplettlösungen zu Herr der Ringe: Die Gefährten, Das Ding, Harry Potter: Kammer des Schreckens

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 4 Euro



**Ausgabe:** 01/2003

**Titelthema:**
Scenery Germany 1 für VFR-Fans

**Inhalt:**
11 PC-Flugsimulationen im Test, darunter Airport 2002 V1, Dolomity Scenery

**Weiteres Thema:**
Kampfsimulationen (Sturmovik: Operation Barbarossa, Damn Busters)

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 5 Euro




**Ausgabe:** 03/2003

**Topthema:**
Neue Helden braucht das Land: Primal

**Inhalt:**
Reinrassige Action-Ballerei: Star Wars Clone Wars

**Weiteres Thema:**
Wild Arms 3 im Test inklusive Komplettlösung

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 4,99 Euro




**Ausgabe:** 03/2003

**Topthema:**
Blue Byte enthüllt die neue Siedler-Generation

**Inhalt:**
Command & Conquer Generals, Unreal 2

**Weitere Themen:**
DTM Race Driver, Sim City 4, Highland Warriors

**CD-ROM:** 1
**Preis:** 4,99 Euro




**Ausgabe:** 03/2003

**Topthema:**
Es wird scharf geschossen: Unreal 2 im Test

**Inhalt:**
DTM Race Driver, Star Trek Eliter Force 2

**Weitere Themen:**
Star Wars Galaxies, Splinter Cell, Sim City 4

**CD-ROM:** 2
**Preis:** 4,99 Euro




**Ausgabe:** 03/2003

**Topthema:**
Midnight Club Street Racing 2 im Test

**Inhalt:**
Vorschau auf Heroes, Star Wars Clone Wars

**Weitere Themen:**
Devil May Cry 2, Primal, Malice

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 2,50 Euro




**Ausgabe:** 03/2003

**Topthema:**
Xbox-Edelracer: Racing Evoluzione

**Inhalt:**
Midnight Club 2 für PS 2, Paris – Dakar 2, Primal

**Weitere Themen:**
Battle Engine Aquila, Vexx, Panzer Dragoon Orta

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 3,35 Euro




**Ausgabe:** 03/2003

**Topthema:**
Die spielbare Demo-DVD: Primal

**Inhalt:**
Battle Engine Aquila, Everyboy's Golf 3

**Weitere Themen:**
Vorschau auf Soul Calibur 2, Profi-Tipps zu Sly Racoon

**DVD-ROM:** 1
**Preis:** 7,50 Euro




**Ausgabe:** 5/2003

**Topthema:**
Tomb Raider: Test, Tipps, Lösung

**Inhalt:**
Metriod Prime, Tony Hawk's Pro Skater 4

**Weitere Themen:**
Castlevania, Der Herr der Ringe, SSX Tricky

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 4,90 Euro




**Ausgabe:** 01/2003

**Topthema:**
Legend of Zelda, Starfox Adventures

**Inhalt:**
Die Hard Vendetta, Time Splitters 2

**Weitere Themen:**
Resident Evil: Gute Tipps für Zombiejäger

**CD-ROM:** keine
**Preis:** 3,90 Euro

## FÜR SIE GELESEN



Foto: AP

**Makaber: Jacksons Baby-Schau wurde zum großen Wurf am PC.**

BZ

Michael Jackson steht im Mittelpunkt eines Videospiels, berichtet die **BZ** aus Berlin:

„Ein Baby nach dem anderen wirft Michael Jackson vom Balkon des Hotels. Nach jedem Wurf reißt er die Arme in die Höhe und singt triumphierend ‚JiHi'. Nur der Computerspieler kann die Babys retten, indem er sie mit einem virtuellen Korb auffängt. ‚Michael Jackson Baby Drop' heißt dieses Videospiel, das im Internet für Furore sorgt. Entwickelt hat es eine amerikanische Firma. Inspiriert wurde sie durch den Berlin-Besuch von Michael Jackson im November letzten Jahres. Dort ließ der Popstar übermütig fast sein Baby aus dem Fenster des Hotel Adlon fallen. Nun ist Jackson schwer beleidigt und denkt darüber nach, das Spiel der Firma eUniverse verbieten zu lassen. Der Popstar kritisierte das makabre Videospiel als ‚unglaublich krank'."

Bild

**BILD** über Planspiele einer wegen ihrer Klonversuche umstrittenen amerikanischen Sekte:

„Die Klonsekte arbeitet laut ihrem Führer Rael (56) am ersten Computerspiel für virtuellen Sex. Rael: ‚In dem Spiel können sich Leute einen virtuellen Körper erschaffen und online Liebe machen. Zuerst nur visuell und akustisch, später wollen wir Datenhandschuhe dazunehmen und dem Körper Wahrnehmungen verschaffen.'"



Foto: AP

**Liebes-Spiel: Sektenführer Rael (56) plant Computersex.**

Kultur SPIEGEL

Im **KULTURSPIEGEL**, einer Beilage des Nachrichtenmagazins DER SPIEGEL, wurde „Black & White"-Entwickler Peter Molyneux (43) interviewt:

„***KULTURSPIEGEL:*** Im Herbst wollen sie ein neues Spiel ‚Fable' herausbringen.

***Molyneux:*** Bei Black & White war man zu sehr Lehrer, damit waren wir unzufrieden und wollen dem Spieler direktere Macht geben. Er soll selbst Gott sein.

***KULTURSPIEGEL***: Werden die Animationen bald so realistisch aussehen, dass der Spieler sich wirklich wie Gott fühlen kann?



**Um Gottes Willen: „Black & White" war nur der Anfang.**

***Molyneux:*** Wenn die Entwicklung weiter so schnell voranschreitet, wird man nicht weit davon entfernt sein. Es wird 100-Gigahertz-Prozessoren geben, die Spielfiguren werden Menschen immer ähnlicher sein. Auch Erotik wird an Bedeutung gewinnen. Dabei wird es nicht nur auf nackte Haut ankommen, sondern darauf, Emotionen zu erzeugen. Mit Liebesgeschichten, in die der Spieler eingreift.

***KULTURSPIEGEL:*** Glauben Sie, dass digitale Spiele in Zukunft die Bedeutung von Film oder Musik besitzen werden?

***Molyneux:*** Da bin ich sicher. Dank der Videospielkonsolen im Wohnzimmer wird Gaming so alltäglich wie Fernsehen. Das goldene Zeitalter hat gerade erst begonnen."

T · · Online ·

Wie intensiv spielen Internet-Nutzer, für welche Themen im Netz interessieren sie sich, und was machen sie in ihrer Freizeit? Diesen Fragen ist **T-ONLINE** mit einer Umfrage unter 4000 privaten Internet-Nutzern in Deutschland nachgegangen:

„Wichtige Ergebnisse sind: Gamer sind aktiv und kommunikativ. Sie beschäftigen sich überdurchschnittlich mit computerbezogenen Inhalten (ob Hardware oder Software). Sie tauschen sich gerne per E-Mail, Chats, Foren oder Message-Boards über News im Spielemarkt aus. Und sie sind generell offen für alle Medienarten, wie Presse, Fernsehen oder Radio. Gamer tauschen Spiel-Tipps im Web aus. Spieleanwender sind ausgesprochen kreativ, wenn es darum geht, Erfahrungen über das Netz auszutauschen. Welcher Joystick passt am besten zu meinem Flugsimulator? Und wann kommt die Fortsetzung meines Lieblingsspiels? 62 Prozent der Online-Gamer nutzen dafür das Web. Nach dem persönlichen Gespräch mit Freunden ist das Internet damit die beliebteste Informationsquelle."

c't

Wie Sie die Xbox zur Unterhaltungszentrale umrüsten, erklärt das Magazin für Computertechnik **C'T**:

„Angesichts ihrer PC-ähnlichen Architektur hat die Xbox eigentlich optimale Voraussetzungen, um als Entertainment-Center zu dienen. Schade nur, dass Microsoft ihr einige äußerst wünschenswerte Funktionen vorenthalten hat. Dank ‚Modchip' lässt sich aber so manches Manko beheben. Grundvoraussetzung für den Umbau sind so genannte Modchips, die von Online-Shops zu Preisen zwischen 25 und 60 Euro (Einbau extra) angeboten werden. Einziges Problem: Microsoft sieht eine Verletzung seiner Urheberrechte und will



**Akte Xbox: Ausbau zur Unterhaltungszentrale ist möglich.**

‚mit allen gesetzlichen Möglichkeiten dagegen vorgehen'. Eine Wunderkonsole ist die Xbox auch nach der Umrüstung noch nicht, aber der deutlich erweiterte Funktionsumfang dürfte das Interesse an Microsofts Spielkonsole deutlich erhöhen. Für die Zukunft bleibt zu hoffen, dass auch die M3U-Playlisten und das Grabben von Audio-CDs im MP3-Format möglich werden."

TESTSPIEGEL

# So bewerten Spielezeitschriften

**Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.**

| ZEITSCHRIFTENTITEL | COMPUTERBILD-SPIELE | GAME STAR | PC GAMES | BRAVO SCREEN FUN | OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN | PC ACTION | PLAY ZONE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VERKAUFTE AUFLAGE 4. QUARTAL 2002 (IVW-GEPRÜFT) | 736 077 | 364 873 | 261 440 | 176 764 | 93 058 | 90 413 | 73 955 |
| **COMPUTER (PC)** | | | | | | | |
| American Conquest | 1,86 | 83 % Spielspaß | 75 % | | | 76 % Spielspaß | |
| Anstoß 4 | 3,68 | 79 % Spielspaß | 51 % | Note 3+ | | 58 % Spielspaß | |
| Aquanox 2 | 2,91 | 85 % Spielspaß | 84 % | | | 87 % Spielspaß | |
| Asherons Call 2 | 2,55 | 83 % Spielspaß | 75 % | | | 85 % Spielspaß | |
| Autobahn Raser 4 | 2,68 | | | | | | |
| Biathlon 2003 | 4,50 | | | | | | |
| Civilization 3 – Expansion Set | 2,09 | 90 % Spielspaß | 85 % | | | | |
| Der Herr der Ringe – Die Gefährten | 2,60 | 52 % Spielspaß | 62 % | | | 61 % Spielspaß | |
| Der Schatzplanet | 2,31 | 80 % Spielspaß | 68 % | Note 2 | | 75 % Spielspaß | |
| Die Siedler 4 – Die neue Welt | 2,08 | | | | | | |
| Dollhouse Private Dancer | 3,70 | | | | | | |
| 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 % | Note 1- | | 88 % Spielspaß | |
| Gothic 2 | 2,10 | 88 % Spielspaß | 91 % | Note 1 | | 91 % Spielspaß | |
| Grom | 2,32 | | | | | 53 % Spielspaß | |
| Haegemonia – Legions of Iron | 3,55 | 82 % Spielspaß | 84 % | | | 84 % Spielspaß | |
| Harry Potter und die Kammer des Schreckens | 2,33 | 82 % Spielspaß | 70 % | Note 2+ | | | |
| Highland Warriors | 2,11 | | | | | | |
| 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 | | | | | |
| RTL Skispringen 2003 | 2,45 | | | | | 80 % Spielspaß | |
| Runaway – A Road Adventure | 2,48 | 84 % Spielspaß | 83 % | | | 86 % Spielspaß | |
| Sim City 4 | 2,38 | 79 % Spielspaß | 80 % | | | 82 % Spielspaß | |
| Soldiers of Anarchy | 4,90 | 81 % Spielspaß | 84 % | | | 82 % Spielspaß | |
| The Gladiators | 3,07 | | | Note 3+ | | 65 % Spielspaß | |
| Total Immersion Racing | 2,07 | 78 % Spielspaß | 82 % | | | 82 % Spielspaß | |
| Unreal 2 | 1,99 | | | | | | |
| Wer wird Millionär? – 3. Edition | 3,33 | | | | | | |
| **PLAYSTATION 2** | | | | | | | |
| Der Herr der Ringe – Die zwei Türme | 1,80 | | | Note 1 | 83 % Spielspaß | | 57 % |
| Die Herrschaft des Feuers | 2,54 | | | Note 3+ | | | |
| Die Sims | 2,07 | | | Note 2 | 83 % Spielspaß | | 80 % |
| 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 % |
| The Getaway | 2,84 | | | Note 4+ | 75 % Spielspaß | | 69 % |
| Blinx – The Time Sweeper | 2,74 | | | Note 3+ | | | |
| Der Herr der Ringe – Die Gefährten | 1,88 | | | Note 3+ | | | |
| James Bond 007 Nightfire | 1,97 | | | Note 1- | | | |
| Mech Assault | 1,60 | | | Note 1- | | | |
| **GAMECUBE** | | | | | | | |
| James Bond 007 Nightfire | 1,97 | | | | | | |
| Mario Party 4 | 2,05 | | | Note 2 | | | |
| Starfox Adventures | 1,47 | | | Note 2+ | | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 2,10 | | | Note 1- | | | |
| **XBOX** | | | | | | | |
| Mercedes Benz World Racing | 1,64 | | | | | | |
| Splinter Cell | 1,49 | | | Note 1 | | | |
| **GAMEBOY ADVANCE** | | | | | | | |
| Doom 2 | 2,38 | | | | | | |
| Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku | 2,57 | | | | | | |
| 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.



# 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.

## Heft-CD: witzig bis anspruchsvoll

Ich muss sagen, dass ihr das beste Preis-/Leistungs-Verhältnis unter den Spielezeitschriften habt. Denn 2,70 Euro sind wirklich wenig für zirka 160 bis 180 Seiten und eine CD-ROM mit einer großen Vollversion und mehreren kleinen Spielen. Hinzufügen möchte ich noch, dass ich die Kritik von anderen Lesern über die kleineren Spiele nicht verstehe, da die immer sehr witzig und manchmal sogar recht anspruchsvoll sind. Macht weiter so!

**Christian Kordel, Mainz**



**Prost Mahlzeit: Das – kleinere – Bierspiel von der Heft-CD-ROM 2/2003 macht nicht nur überzeugten Pilstrinkern Spaß.**

## „Die Sims“: super oder nicht?

Manchmal sind die Spieletests sehr vom Geschmack abhängig. „Die Sims: Tierisch gut drauf“ hat bei euch ein „ausreichend“ bekommen, aber ich finde es super und megalustig. Schöne Grüße an die Redaktion.

**Tobias Zellner, per E-Mail**

*Die Erweiterungs-CD-ROM „Tierisch gut drauf“ hat in Heft 12/2002 mit der Note 3,33 („befriedigend“) abgeschlossen. COMPUTERBILD-SPIELE bewertet nicht nur den Spielspaß, sondern auch viele andere Testpunkte. So offenbarte das Spiel unter anderem Mängel in der Funktionsprüfung „Bild“ (Teilnote: 4,42). Und solche Patzer schlagen sich natürlich in der Endnote nieder. Die Redaktion*



**Kleinvieh macht auch Mist: „Die Sims“ waren keineswegs in allen Testpunkten „tierisch gut drauf“.**



**Volltreffer: „Klassiker“ mit Lara Croft waren bereits zwei Mal auf der Heft-CD-ROM – weitere Kracher kommen bestimmt.**

## Kleine Späße und große Klassiker: Die Mischung macht´s

Ich frage mich wirklich, warum Sie keine Vollversionen von „richtigen“ Klassikern, wie zum Beispiel „Tomb Raider“ oder anderen alten Spielen, auf die CD-ROM packen. Ich kaufe Ihr Heft sonst sehr gerne, aber diese kleinen Kinderspielchen mag ich echt nicht. Ich kann das verstehen, weil Anbieter Spiele nicht verschenken, aber bei alten Spielen wäre das doch wohl kein Problem.

**Mario Minn, Freudenburg**

*In Bezug auf die Spiele-Klassiker irren Sie, lieber Herr Minn. Denn auf den Heft-CD-ROMs reihen sich die großen Hits nur so aneinander. Hier nur drei Beispiele für tolle Vollversionen bei COMPUTERBILD-SPIELE: „Commandos: Hinter feindlichen Linien“ (8/2002) oder „Der Verkehrsgigant Gold Edition“ (9/2002). Und außerdem gab es sogar schon zwei Tomb-Raider-Folgen, zuletzt „Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft“ in Heft 11/2002 – echte „Klassiker“ eben. Die Redaktion*



**Planspiel: „Der Verkehrsgigant“.**

## Alte Konsolen: ein Randthema?

Erst einmal ein großes Lob – ich kaufe mir jede Ausgabe. Aber: Auf der Titelseite steht, dass ihr auch über „ältere“ Systeme, zum Beispiel Nintendo 64, schreibt. Das ist leider nicht der Fall. **Lucas Göricke, Wittenberg**

*Für Nintendo 64 und Sega Dreamcast kommen mittlerweile keine neuen Spiele mehr auf den Markt. Zudem interessieren sich viele Leser mehr für Playstation (2), Gamecube oder Xbox, die den alten Konsolen längst den Rang abgelaufen haben. Dennoch schließt die Redaktion erfolgreiche Spiele für ältere Konsolen nicht aus. Schauen Sie einfach mal in die Bestenliste im Service-Teil von COMPUTERBILD-SPIELE. Hier finden Sie zum Beispiel „Mario Party 3“ für N 64 (Testergebnis 1,33) oder „Virtua Tennis 2“ für Dreamcast (Note 1,49). Sollte sich auf dem Spielemarkt für Nintendo 64 und Dreamcast wieder etwas Wichtiges tun, so wird COMPUTERBILD-SPIELE Sie selbstverständlich darüber informieren. Die Redaktion*



**Der Bessere gewinnt: Dreamcast ist buchstäblich „überholt“.**

## „Warlords 4“: Mit der richtigen Strategie kommt man an Informationen

Ich habe in eurem Heft 2/2003 einen Bericht über „Warlords 4“ gelesen, kann aber nichts über das Spiel finden, weder im Internet noch sonstwo. Und Bilder finde ich schon gar nicht.

**Andreas Schrimpf, Nidda**

*Das Strategie-Spiel „Warlords 4“ erscheint frühestens im April 2003. Informationen dazu finden Sie unter www.ubisoft.de. Auch Bilder aus dem Spiel gibt im Internet, etwa auf der Seite www.gamershell.com/ad.3.html. Die Abbildung rechts vermittelt einen Eindruck. Die Redaktion*



**Fortsetzung folgt: „Warlords 4“ kommt dieses Jahr auf den Markt.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

## Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier in alphabetische Reihenfolge gebrachte Liste der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

## Spiele für PC

**Age of Mythology** • 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

**Anstoß 4** • Version 1.03 vom 20. Dezember 2002 (18 MB)
www.ascaron.org/anstoss4/patch/a4_patch_1_03.exe

**Autobahn Raser 4**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Aquanox 2 – Revelation** • Version 2.13 vom 12. Dezember 2002 (3 MB)
update.aquanox-revelation.com/update_de/AN2R_Patch_2_13_German.exe

**Battlefield 1942** • Version 1.2 vom 29. November 2002 (22 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/bf1942_euro12.zip

**Biathlon 2003**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Civilization 3** • Version 1.21f (7,8 MB)
www.infogrames.de/products/pc/civilization_3_deutsche_version/downloads/civ3v121fg.exe

**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**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**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** • Version vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

**Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life** • Version 1-3 vom 9. Januar 2003 (1,9 MB)
ftp.take2.de/patches/e2_patches_1-3.zip

**Empire Earth** • Version 2.0 vom 20. Dezember 2002 (10 MB)
ftp://sierra.de/sierra-empireearth.de/patches/si_empireearth_update_de_1004_2000.exe

**Empire Earth: Universe**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**FIFA Football 2003**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Fußball Manager 2003** • Version vom 27. November 2002 (0,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2003_physikpatch.exe

**Gothic 2**
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

**James Bond 007 – Nightfire**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Knight Rider – The Game**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Mafia**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Microsoft Flight Simulator 98 Slim Box – 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

**NBA Live 2003**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Need For Speed – Hot Pursuit 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 – BILD-Hit-Games**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Rollercoaster Tycoon 2**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**RTL Medicopter 117 – Die Pyramide**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**RTL Medicopter 117 Vol. 3**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**RTL Skispringen 2003**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Runaway**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Stronghold Crusader**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Sudden Strike – Die Pyramide** • Version vom 19. Januar 2001 (2,1 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/sust.php?g=download&l=d&s=sust&gr=Patch

**Tony Hawk's Pro Skater 3**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**Unreal Tournament 2003** • Version 2.166 vom 19. Dezember 2002 (12 MB)
www.beyondunreal.com/dl.php/official/ut2003/ut2003-winpatch2166.exe

**Warcraft 3 – Reign of Chaos** • Version 1.04 vom 7. November 2002 (6,2 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3Patches_104_Deutsch.exe

**Wer wird Millionär? 2. Edition**
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

**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 31.40g vom 31. Dezember 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win9XME_3140G.exe

**Asus V8440 Ti** • Version 31.40g vom 31. Dezember 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win9XME_3140G.exe

**Asus V7100** • Version 31.40g beta vom 31. Dezember 2002 (7,7 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v7x00/Win9XME_3140G.exe

**ATI Radeon-Serie** • Version 4.14.01.9076 vom 10. Januar 2003 (6,3 MB)
pdownload.mii.instacontent.net/ati/drivers/wme-radeon-7-81-021218a-007192c-efg.exe

**Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie** • Version 41.80 vom 23. Dezember 2002 (12 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=443

**Elsa Gladiac 9000/9500/9700** • Version 7.79 vom 12. Dezember 2002 (24 MB)
ftp.elsa.de/FILES/GRAPHICS/GLADIAC9XXX/GLADIAC_W9X_ME.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

**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 7.80 vom 19. Dezember 2002 (6,9 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_780.exe

**Leadtek WinFast A250** • Version 31.00 vom 29. Oktober 2002 (15 MB)
ftp://www.leadtek.nl/support/software/graphics/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 40.72 vom November 2002 (12 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nv_win9x_4072.exe

**Videologic Vivid! XS** • Version vom 30. September 2002 (8 MB)
ftp://ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs37192w9x.exe

## Soundkarten

**Creative 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 6.07 vom 24. Dezember 2002 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv607.exe

**Hercules Game Theater XP** • Version 6.07 vom 24. Dezember 2002 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv607.exe

**Hercules Gamesurround Muse XL / LT / 5.1** • Version 6.39 vom 4. November 2002 (3,2 MB)
http://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 Aureon 5.1 Sky** • Version 5.1.2600.10 vom 18. Dezember 2002 (4,7 MB)
ftp.terratec.net/Audio/Aureon/Aureon5.1Sky/Update/Aureon_Sky_Space_App_Drv_12_2002.exe

**Terratec Aureon 7.1 Space** • Version 5.1.2600.10 vom 18.Dezember 2002 (4,7 MB)
ftp.terratec.net/Audio/Aureon/Aureon5.1Sky/Update/Aureon_Sky_Space_App_Drv_12_2002.exe

**Terratec EWS88 MT/D** • Version 5.0.2000.127 vom 18. Dezember 2002 (2,5 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Update/EWS88_WDM_DRV_APP_127.exe

**Terratec EWX 24/96** • Version 5.0.2000 Build 126 vom 18. Oktober 2002 (0,1 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Driver/EWX2496_Drv_WDM_5.0.2000Build126.exe

**Video Logic SonicFury** • Version 4.12.1 vom 15. 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.

# Computer Bild Spiele hilft Lesern

## Hühner hinken

Was ist mit dem Spiel „Moorhuhn Kart XS“ von der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM 2/2003 los? Es läuft bei mir nicht. Nach dem Spielstart öffnet sich das Hauptmenü, und schon geht nichts mehr. Da hilft nur der Neustart des Computers.

**Werner Blacha, per E-Mail.**

*Das Problem hat seine Ursache in angeschlossenen Zusatzgeräten, etwa Steuerknüppel (Joystick), Lenkrad, Spieletastatur (Gamepad). Die Lösung ist simpel: einfach vor dem Spielstart (also noch unter Windows) das Spielsteuergerät vom Computer abstöpseln, dann Moorhuhn Kart XS starten, wie gewohnt. Jetzt können Sie die Menüs frei auswählen. Am besten spielen Sie Moorhuhn Kart XS ohnehin mit der Tastatur.*

*Die Redaktion*



**„Moorhuhn“ kommt nicht recht in Fahrt? Ein paar Kabel vom PC abziehen hilft.**



**Demnächst: „Starcraft – Ghost“.**

## Teil 2 dabei?

Ich bin ein großer Fan des PC-Strategiespiels „Starcraft“. Wird irgendwann „Starcraft 2“ herauskommen? Ich habe schon viel darüber gehört, weiß aber noch nichts Konkretes.

**Florian Deing, per E-Mai**

*Laut Herstellerfirma Vivendi ist eine Fortsetzung des Strategieknüllers geplant, konkrete Informationen gibt es aber nicht. Als nächstes Starcraft-Projekt kommt „Starcraft – Ghost“ für Playstation 2 und Xbox auf den Markt. Allerdings handelt es sich dabei nicht um ein Strategiespiel, sondern um ein taktisch geprägtes Actionspiel. Mit dessen Erscheinen ist frühestens Ende dieses Jahres zu rechnen. Die Redaktion*

## Problem mit Pedalen: Alle Fahrten auf Halbgas

Mit großem Interesse habe ich euren Lenkrad-Test in Heft 1/2003 gelesen und mich dann für das „R 440 Force Feedback Wheel“ von Saitek entschieden. Leider habe ich ein großes Problem. Die Pedale lassen sich nicht mit dem Gamecontroller kalibrieren (fällt ständig auf die vom Hersteller vorgesehene Vorkalibrierung zurück), und der Computer „denkt“ nun ständig, ich würde mit Halbgas fahren, obwohl ich die Pedale überhaupt nicht berühre. Ich habe mir schon den neuesten Treiber dafür heruntergeladen, aber das Problem blieb.

**Ralf Klinger, per E-Mail**

*Das Problem lässt sich beheben: Lösen Sie die Kabelverbindung vom Lenkrad zum PC, und deinstallieren Sie unter Systemsteuerung/Software alle „Saitek“-Geräte. Nach einem Neustart schließen Sie das Lenkrad wieder an. Das Gerät wird automatisch erkannt, und die Standard-Treiber von Windows werden installiert. Kalibrieren Sie jetzt Ihr Lenkrad gemäß Handbuch. Sollte die Anzeige weiterhin auf „Halbgas“ bleiben, dann ist das Lenkrad möglicherweise defekt.*

*Die Redaktion*



**Nur ein paar Handgriffe, und schon geht's mit Vollgas ab.**

## 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.

## „Wiggles“ bleiben immer hängen

Könnt ihr mir für das PC-Spiel „Wiggles“ Spieletricks zeigen und mir sagen, wo ich einen Patch (Spielverbesserungs-Programm, *Anm. d. Red.*) bekomme? Auf meinem Computer bleibt das Spiel immer hängen.

**Patrick Ehrlinspiel, per E-Mail**

*Einen Patch für Wiggles gibt es unter der Internet-Adresse[1]. Generell finden Sie Angaben zu Verbesserungs-Programmen in der Liste „Auf dem neuesten Stand“ im „Service“-Bereich jeder COMPUTERBILD-SPIELE. Und natürlich hat die Redaktion auch Tricks im Heft parat: In der Ausgabe 11/2001 finden Sie Wiggles-Tipps auf drei Seiten. Informationen gibt's beim Hersteller des Spiels unter www.infogrames.de oder auf Seiten, die sich auf Tricks spezialisiert haben. Eine Sammlung solcher Angebote finden Sie auch unter www.computerbildspiele.de.*

*Die Redaktion*

[1] http://www.infogrames.de/products/pc/wiggles/downloads/wiggles_patch_1_0_844.exe



**Dicht auf den Pilz gerückt: Für die „Wiggles“ ist fast nichts unmöglich.**

## 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

### „Vikings“ stellen sich stur

Marco K.[2] aus Nordhausen ist vom Spielehersteller Wanadoo enttäuscht. Er kommt bei den „Vikings“ wegen eines Fehlers im Spiel nicht weiter – und bislang konnte ihm niemand helfen:

„Ich habe ein Problem mit dem Wanadoo-Spiel Vikings. Es läuft bis ins fünfte Rätsel prima. Dann ging es weiter mit einer Übersetzungs-Aufgabe, und nichts passierte. Dieses Wort zu knacken, dazu wäre sicher die CIA nicht in der Lage. Dann habe ich bei der Hilfe-Hotline angerufen. Da wusste man auch nicht weiter. Sie sagten lediglich, dass es sich um einen Übersetzungsfehler handele. Schließlich rief ich erneut an, dann wurde mir zugesichert, der Chef rufe zurück. Geschehen ist aber nichts. Schade, dass man so viel Vertrauen in die Hersteller setzt, die von uns leben und nichts für uns tun.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei der Agentur Borgmeier Media Communication, zuständig für die Öffentlichkeitsarbeit von Wanadoo in Deutschland, nach. „Das ist natürlich mehr als ärgerlich und darf nicht passieren“, so Tanja Deilecke, Pressesprecherin bei Borgmeier. Sie versprach, die Anfrage sofort an die richtige Stelle weiterzuleiten. Und natürlich soll der unzufriedene Kunde für die entstandenen Probleme entschädigt werden. Ihm geht in Kürze ein Päckchen mit vielen netten Überraschungen zu.



**„Vikings“ haben Spaß in der Kneipe – wenn's denn läuft.**

Die Redaktion meint: Die Firma sorgt also für eine Lösung, die den verärgerten Kunden zufrieden stellen dürfte. Dennoch bleibt die häufig gestellte Frage: Warum nicht gleich so?

[2] Name ist der Redaktion bekannt.

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. 138, 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. 138. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart sehen Sie die Meldung: „…Pentium-3 mit 550 MHz …“. Damit ist die Geschwindigkeit Ihres Computers etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 in der Tabelle einzuordnen.

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

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

## Spielspaß

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

## Service

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

## Installation

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

## Bedienungsanleitung

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

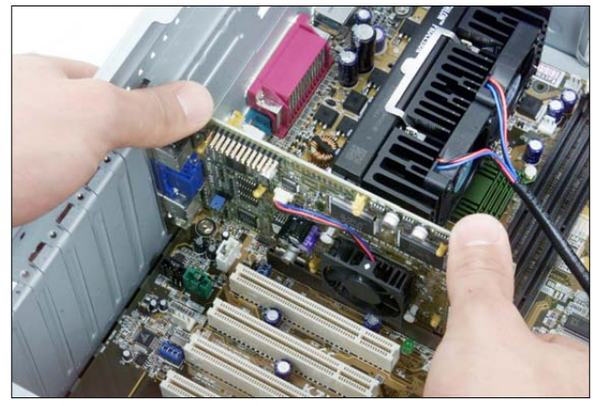
## Funktionsprüfung Ton

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

## Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 138 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. 138 bei einer **Farbtiefe** S. 138 von 32 **Bit** S. 138. 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 eckiger Klotz aus, oder sind die Kanten fein gezeichnet und viele Details, etwa Fensterläden, erkennbar? Je mehr Feinheiten das Spiel zeigt, desto besser ist die Note.

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

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

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

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

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

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

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

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

### ⓯ Kopierschutz
In dieser Zeile gibt die Redaktion an, welcher Kopierschutz verwendet wird. Lässt sich das Schutzverfahren nicht ermitteln, so steht hier der Vermerk „unbekannt".

| | | |
|---|---|---|
| | **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | |
| ❶ | Spieleinstieg | 6% |
| ❷ | Langzeitspaß | 5% |
| ❸ | Darstellung der Figuren/Umgebung | 4% |
| ❹ | Bewegungsabläufe | 3% |
| | Musik | 2% ❺ |
| | Geräusche | 3% |
| | Stimmen/Kommentare | 2% ❻ |
| | Texte/Untertitel | 2% |
| ❼ | Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% |
| | Faszination der Spielwelt | 18% ❽ |
| | Spielspaß insgesamt | **50%** |
| | **SERVICE** | |
| ❾ | Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% |
| ❿ | Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% |
| | Service insgesamt | **3%** |
| | **INSTALLATION** | |
| ⓫ | Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% |
| ⓬ | Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% |
| | Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% |
| ⓭ | Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% |
| | Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% |
| | Installation insgesamt | **5,4%** |
| ⓮ | **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)** | **2%** |
| | **FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET** | **10,8%** ⓰ |
| | **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | ⓱ |
| | **Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet** | |
| | Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX | 0,432% |
| | Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550 | 0,432% |
| | Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% |
| | Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% |
| | Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% |
| | Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% |
| | Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% |
| | Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% |
| | Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% |
| | Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% |
| | AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% |
| | AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% |
| | AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% |
| | AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% |
| | AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% |
| | Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000 | 0,432% |
| | Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% |
| | Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% |
| | Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,432% |
| | Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% |
| | Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500 | 0,432% |
| | Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT | 0,432% |
| | Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure | 0,432% |
| | Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3 | 0,432% |
| | Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX | 0,432% |
| | Funktionsprüfung Bild insgesamt | **10,8%** |
| | **FUNKTION MIT WINDOWS XP** (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX) | **2%** ⓲ |
| | **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | |
| | Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% |
| | Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% ⓳ |
| | Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% ⓴ |
| | Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft) | 1% |
| | Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% |
| | Einstellmöglichkeiten insgesamt | **7%** |
| | **SONSTIGES** | |
| | Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% ㉑ |
| | Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% ㉒ |
| | Nutzbare Steuergeräte | 1% ㉓ |
| | Sprache (überprüft) | 3% |
| ⓯ | Kopierschutz | 0% |
| | Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% |
| | Sonstiges insgesamt | **9%** |
| | **ZWISCHENNOTE** | **100%** |
| | **Auf-/Abwertung** | ㉔ |
| | **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.

### ⓰ 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".

### ⓱ 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".

### ⓲ 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".

### ⓳ 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".

### ⓴ 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".

### ㉑ 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.

### ㉒ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

### ㉓ 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.



### ㉔ Auf-/Abwertung
Positive oder negative Besonderheiten bewertet COMPUTERBILD-SPIELE unter diesem Punkt. Beispiel: Können Sie die Tastaturbelegung nicht frei wählen, gibt es eine Abwertung.

BESTENLISTE

# Einkaufsführer und Marktpreise

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

## Spiele

### ABENTEUER

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Starfox Adventures | Nintendo | Cube | 1,47 | 49,90 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 2 | Eternal Darkness | Nintendo | Cube | 1,49 | 47,00 € | 12/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 3 | Metroid Fusion | Nintendo | GBA | 1,89 | 42,75 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 4 | Largo Winch – Empire under Threat | Ubi Soft | PC | 2,27 | 39,21 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 5 | Runaway – A Road Adventure | Digital Tainment Pool | PC | 2,48 | 30,50 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 5 | Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy | Ubi Soft | GBA | 2,48 | 45,50 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 7 | Syberia | Vivendi | PC | 2,94 | 38,67 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 8 | Alfred Hitchcock – The Final Cut | Wanadoo | PC | 3,69 | 7,00 € | 2/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |

### ACTION

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty | Konami | PS2 | 1,07 | 54,77 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 2 | Devil May Cry | Electronic Arts | PS2 | 1,38 | 23,18 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Halo | Microsoft | Xbox | 1,41 | 50,96 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Splinter Cell | Ubi Soft | Xbox | 1,49 | 58,90 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 5 | Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack | Ubi Soft | PC | 1,50 | 39,83 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 6 | Mech Assault | Microsoft | Xbox | 1,60 | 51,18 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 7 | Soul Reaver 2 | Eidos | PS2 | 1,70 | 35,69 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 8 | Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast | Activision | Xbox | 1,73 | 56,90 € | 6/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 9 | Grand Theft Auto – Vice City | Take 2 | PS2 | 1,74 | 52,00 € | 1/2003 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 9 | Drakan 2 – The Ancient Gates | Sony | PS2 | 1,74 | 54,25 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 11 | Shen Mue 2 | Sega | DC | 1,78 | 43,90 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 12 | Dungeon Siege | Microsoft | PC | 1,79 | 34,54 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 13 | No One Lives Forever 2 | Vivendi | PC | 1,80 | 39,50 € | 12/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 13 | Der Herr der Ringe – Die zwei Türme | Electronic Arts | PS2 | 1,80 | 52,82 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 15 | Echelon | Ubi Soft | PC | 1,87 | 36,29 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 15 | Buffy the Vampire Slayer | Electronic Arts | Xbox | 1,87 | 54,39 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 17 | Der Herr der Ringe – Die Gefährten | Vivendi | Xbox | 1,88 | 42,99 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 18 | Codename: Outbreak | Virgin Interactive | PC | 1,90 | 8,31 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 18 | ICO | Sony | PS2 | 1,90 | 49,50 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 20 | Mafia | Take 2 | PC | 1,91 | 42,42 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 21 | Unreal Tournament 2003 | Infogrames | PC | 1,92 | 43,78 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 21 | Spiderman – The Movie | Activision | PS2 | 1,92 | 51,90 € | 7/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 23 | Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2 | Electronic Arts | Cube | 1,93 | 51,00 € | 7/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 24 | Maximo | Electronic Arts | PS2 | 1,95 | 26,00 € | 5/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 25 | Gradius Advance | Konami | GBA | 1,96 | 47,25 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 26 | James Bond 007 Nightfire | Electronic Arts | Cube | 1,97 | 49,90 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 26 | James Bond 007 Nightfire | Electronic Arts | PS2 | 1,97 | 51,39 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 26 | James Bond 007 Nightfire | Electronic Arts | Xbox | 1,97 | 54,90 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 29 | Unreal 2 – The Awakening | Infogrames | PC | 1,99 | 54,99 €[1] | 3/2003 | Infogrames | Frankfurt/Main | 01907-71882 |
| 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 | 18,32 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 32 | Serious Sam: The Second Encounter | Take 2 | PC | 2,04 | 12,50 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 33 | Das Ding | Vivendi | PC | 2,10 | 38,41 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 34 | Delta Force — Task Force Dagger | Electronic Arts | PC | 2,13 | 27,67 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 34 | Doom | Activision | GBA | 2,13 | 45,89 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 34 | Ace Combat – Distant Thunder | Sony | PS2 | 2,13 | 54,14 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 37 | Enclave | Swing! | Xbox | 2,14 | 51,16 € | 9/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 38 | 007 – Agent im Kreuzfeuer | Electronic Arts | PS2 | 2,21 | 25,00 € | 3/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 39 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Electronic Arts | PS | 2,22 | 33,17 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 40 | Project Nomads | CDV | PC | 2,23 | 44,44 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 41 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Electronic Arts | PC | 2,28 | 38,17 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 42 | Duke Nukem Advance | Take 2 | GBA | 2,30 | 41,20 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 43 | Grom | CDV | PC | 2,32 | 45,99 €[1] | 3/2003 | CDV | Karlsruhe | 0721-972240 |
| 44 | Harry Potter und die Kammer des Schreckens | Electronic Arts | PC | 2,33 | 44,74 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 45 | James Bond 007 Nightfire | Electronic Arts | PC | 2,35 | 42,76 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 46 | Command & Conquer – Renegade | Electronic Arts | PC | 2,36 | 27,38 € | 5/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 47 | Doom 2 | Activision | GBA | 2,38 | 45,99 €[1] | 3/2003 | Activision | Burglengenfeld | 09471-30690 |
| 48 | Castlevania – Harmony of Dissonance | Konami | GBA | 2,39 | 39,89 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 49 | Der Anschlag | Ubi Soft | PC | 2,43 | 30,66 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 49 | Project Zero | Wanadoo | PS2 | 2,43 | 39,00 € | 10/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 51 | Turok Evolution | Acclaim | GBA | 2,48 | 29,90 € | 10/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 52 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Electronic Arts | GBA | 2,51 | 46,75 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 53 | Die Herrschaft des Feuers | Konami | PS2 | 2,54 | 54,49 € | 3/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 54 | Der Herr der Ringe – Die Gefährten | Vivendi | PC | 2,60 | 38,90 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 55 | Driver 2 Advance | Infogrames | GBA | 2,61 | 44,10 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 56 | Shadowman 2 – The Second Coming | Acclaim | PS2 | 2,62 | 51,39 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 57 | Harry Potter und die Kammer des Schreckens | Electronic Arts | GBA | 2,64 | 48,25 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 58 | Stirb Langsam – Nakatomi Plaza | Vivendi | PC | 2,69 | 16,90 € | 8/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 59 | Scan Command: Jurassic Park | Vivendi | PC | 2,70 | 38,50 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 60 | Batman Vengeance | Ubi Soft | Cube | 2,72 | 45,00 € | 1/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 61 | Batman Vengeance | Ubi Soft | GBA | 2,75 | 18,99 € | 2/2002 | Playcom | Erfurt | 0361-49290 |
| 61 | Frank Herbert's Dune | Modern Games | PC | 2,75 | 37,50 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 63 | Men in Black 2 – Alien Escape | Infogrames | PS2 | 2,76 | 43,79 € | 9/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 64 | The Getaway | Sony | PS2 | 2,84 | 54,50 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 65 | Terminator: Dawn of Fate | Infogrames | PS2 | 2,85 | 55,89 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 66 | Knight Rider | Davilex | PS2 | 2,90 | 35,50 € | 12/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 67 | Aquanox 2 | Jowood | PC | 2,91 | 43,79 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 68 | Turok Evolution | Acclaim | PS2 | 3,05 | 44,79 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 69 | Team Factor | Codemasters | PC | 3,10 | 19,90 € | 9/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 70 | Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn! | Ubi Soft | GBA | 3,11 | 44,50 € | 9/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 71 | Battlefield 1942 | Electronic Arts | PC | 3,14 | 43,25 € | 12/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |

### AUFBAUSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Anno 1503 | Sunflowers | PC | 1,49 | 44,39 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 2 | Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte | Vivendi | PC | 1,74 | 41,79 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht | Ubi Soft | PC | 1,89 | 9,78 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Die Siedler 4 – Die neue Welt | Ubi Soft | PC | 2,08 | 15,75 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 5 | Tropico: Paradise Island | Take 2 | PC | 2,17 | 12,17 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 6 | Cultures 2 – Die Tore Asgards | Jowood | PC | 2,27 | 18,50 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 7 | Sim City 4 | Electronic Arts | PC | 2,38 | 45,89 € | 3/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 8 | Die Gilde | Jowood | PC | 2,46 | 38,61 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | Black & White: Insel der Kreaturen | Electronic Arts | PC | 2,52 | 14,42 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 10 | Beach Life | Eidos | PC | 2,64 | 41,75 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 11 | Port Royale – Gold, Macht und Kanonen | Ascaron | PC | 2,66 | 38,79 € | 8/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 12 | Monopoly Tycoon | Infogrames | PC | 2,70 | 14,42 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 13 | Car Tycoon | Fishtank | PC | 3,08 | 13,47 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

### BRETTSPIEL

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Elfenwelt | Vivendi | PC | 4,34 | 25,50 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |

### DENK-/KNOBELSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Denki Blocks! | Ubi Soft | GBA | 1,93 | 53,00 € | 2/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 2 | Fritz 7 | Eidos | PC | 2,11 | 16,00 € | 1/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 3 | E.T. – Der Außerirdische | Ubi Soft | GBA | 2,90 | 49,00 € | 6/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |

### FLUGSIMULATION

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Microsoft Flight Simulator 2002 Pro | Microsoft | PC | 2,03 | 52,82 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

### FUßBALLSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | FIFA Football 2003 | Electronic Arts | PC | 1,92 | 42,90 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 2 | FIFA Football 2002 | Electronic Arts | PS2 | 1,94 | 26,75 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 3 | FIFA Football 2002 | Electronic Arts | PC | 2,04 | 14,84 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Pro Evolution Soccer 2 | Konami | PS2 | 2,05 | 50,00 € | 12/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 5 | FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 | Electronic Arts | PC | 2,12 | 20,89 € | 7/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 6 | FIFA Football 2003 | Electronic Arts | PS2 | 2,13 | 48,00 € | 1/2003 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 7 | FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 | Electronic Arts | PS2 | 2,16 | 27,00 € | 7/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 8 | Pro Evolution Soccer | Konami | PS2 | 2,17 | 52,12 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | Pro Evolution Soccer | Konami | PS2 | 2,31 | 52,12 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 10 | International Superstar Soccer | Konami | GBA | 2,44 | 36,00 € | 1/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 11 | International Superstar Soccer 2 | Konami | PS2 | 2,48 | 27,00 € | 7/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 12 | International Superstar Soccer 2 | Konami | Cube | 2,50 | 29,90 € | 7/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 13 | UEFA Champions League 2001/2002 | Take 2 | PC | 2,69 | 13,82 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 14 | Alexander Zickler Total Soccer 2002 | Ubi Soft | GBA | 2,77 | 49,75 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 15 | WM Nationalspieler | Ubi Soft | PC | 2,91 | 19,90 € | 8/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |

### GESCHICKLICHKEITSSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Jak and Daxter: The Precursor Legacy | Sony | PS2 | 1,42 | 27,90 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 2 | Super Mario Sunshine | Nintendo | Cube | 1,48 | 47,00 € | 11/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 3 | Super Mario World – Super Mario Advance 2 | Nintendo | GBA | 1,59 | 41,19 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Lucky Luke Wanted! | Infogrames | GBA | 1,72 | 36,75 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 5 | Oddworld – Munch's Oddysee | Microsoft | Xbox | 1,79 | 37,90 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 6 | Tetris Worlds | THQ | GBA | 1,84 | 29,82 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 7 | Mario Party 4 | Nintendo | Cube | 2,05 | 59,99 €[1] | 3/2003 | Nintendo | Großostheim | 01805-005806 |
| 8 | Spiderman Mysterio's Menace | Activision | GBA | 2,11 | 22,50 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 9 | Yoshi's Island – Super Mario Advance 3 | Nintendo | GBA | 2,14 | 41,50 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 10 | Stuart Little 2 | Sony | PS | 2,16 | 15,90 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 10 | Spyro 2 – Season of Flame | Vivendi | GBA | 2,16 | 38,21 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 12 | Luigis Mansion | Nintendo | Cube | 2,21 | 46,95 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 13 | Wario Land 4 | Nintendo | GBA | 2,25 | 41,19 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 14 | Rayman M | Ubi Soft | PC | 2,31 | 13,23 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 15 | Disney's Atlantis | THQ | GBA | 2,33 | 43,50 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 16 | Donald Duck Advance! | Ubi Soft | GBA | 2,37 | 49,50 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 17 | Rayman M | Ubi Soft | PC | 2,38 | 13,23 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 18 | Sonic Advance | Infogrames | GBA | 2,41 | 48,45 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 19 | Spyro: Season of Ice | Vivendi | GBA | 2,42 | 31,99 € | 2/2002 | Playcom | Erfurt | 0361-49290 |
| 19 | Earthworm Jim | THQ | GBA | 2,42 | 44,50 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 21 | Frogger's Adventures: Temple of the Frog | Konami | GBA | 2,45 | 45,45 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 22 | Monster AG | THQ | GBC | 2,47 | 29,00 € | 4/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 23 | Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex | Vivendi | PS2 | 2,49 | 26,16 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 24 | Monster AG | Sony | PS2 | 2,54 | 27,94 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 25 | Crash Bandicoot XS | Vivendi | GBA | 2,55 | 29,19 € | 5/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 25 | Pitfall – The Mayan Adventure | THQ | GBA | 2,55 | 44,25 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 27 | Britney's Dance Beat | THQ | PS2 | 2,58 | 29,90 € | 8/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 28 | Blinx – The Time Sweeper | Microsoft | Xbox | 2,74 | 39,50 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 29 | Herdy Gerdy | Eidos | PS2 | 2,77 | 22,50 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 30 | Monster AG | Disney | PC | 3,13 | 13,88 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation2, Xbox

## Spiele

### KARTENSPIEL

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Dollhouse Private Dancer | Infogrames | PC | 3,70 | 29,99 €[1] | 3/2003 | Infogrames | Frankfurt/Main | 01907-71882 |

### MANAGERSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Fußball Manager 2003 | Electronic Arts | PC | 1,76 | 42,63 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 2 | Der Industriegigant 2 | Jowood | PC | 2,03 | 38,80 € | 8/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Dino Island | Ubi Soft | PC | 2,18 | 9,75 € | 8/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Hotelgigant | Jowood | PC | 2,52 | 39,08 € | 7/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 5 | Anstoß 4 | Ascaron | PC | 3,68 | 39,75 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 6 | Ski Park Manager | Virgin | PC | 4,71 | 36,01 € | 5/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

### MUSIKSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Frequency | Sony | PS 2 | 1,69 | 53,00 € | 9/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 2 | Parappa The Rapper 2 | Sony | PS 2 | 2,28 | 52,91 € | 7/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Popstars | Blackstar | PC | 2,76 | 22,50 € | 4/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |

### PRÜGELSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Super Street Fighter 2 Turbo Revival | Ubi Soft | GBA | 1,45 | 50,90 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 2 | Dead or Alive 3 | Microsoft | Xbox | 1,83 | 49,71 € | 5/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Virtua Fighter 4 | Sony | PS 2 | 1,96 | 54,44 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Super Smash Bros. Melee | Nintendo | Cube | 2,34 | 47,00 € | 8/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 5 | Tekken 4 | Sony | PS 2 | 2,61 | 62,84 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 6 | Tekken Advance | Infogrames | GBA | 2,68 | 48,50 € | 6/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 7 | Dragon Ball Final Bout | Infogrames | PS | 3,72 | 29,41 € | 8/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 8 | Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 | Infogrames | PS | 3,82 | 19,90 € | 12/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |

### QUIZSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Der große IQ Test | Koch Media | PC | 2,63 | 17,75 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 2 | Wer wird Millionär? – 2. Edition | Eidos | PC | 2,93 | 32,82 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Wer wird Millionär? – 3. Edition | Eidos | PC | 3,33 | 29,16 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Galileo – The Game | Blackstar | PC | 3,81 | 7,90 € | 6/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |

### RENNSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | DTM Race Driver | Codemasters | PS 2 | 1,44 | 52,78 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 2 | Ralli Sport Challenge | Microsoft | Xbox | 1,56 | 37,90 € | 6/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 3 | Need for Speed – Hot Pursuit 2 | Electronic Arts | PS 2 | 1,59 | 54,17 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Mercedes World Racing | TDK | Xbox | 1,64 | 59,90 €[1] | 3/2003 | TDK | Ratingen | 00352-50501277 |
| 5 | Stuntman | Infogrames | PS 2 | 1,65 | 52,75 € | 10/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 5 | Colin McRae Rally 3 | Codemasters | PS 2 | 1,65 | 54,13 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 7 | Burnout | Acclaim | PS 2 | 1,76 | 24,00 € | 1/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 8 | Nascar Racing 2002 Season | Vivendi | PC | 1,79 | 26,18 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | World Rally Championship | Sony | PS 2 | 1,80 | 28,18 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 10 | Grand Prix 4 | Infogrames | PC | 1,82 | 31,39 € | 8/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 11 | Michael Schumacher Racing World Kart 2002 | Jowood | PC | 1,94 | 29,40 € | 7/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 12 | Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva | Sony | PS 2 | 2,02 | 31,50 € | 9/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 13 | Rally Trophy | Jowood | PC | 2,06 | 18,22 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 14 | Total Immersion Racing | Empire | PC | 2,07 | 36,80 € | 3/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 15 | Project Gotham Racing | Microsoft | Xbox | 2,09 | 49,47 € | 5/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 16 | Wave Race – Blue Storm | Nintendo | Cube | 2,11 | 39,99 € | 9/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 17 | V-Rally 3 | Infogrames | GBA | 2,21 | 47,90 € | 7/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 18 | Lego Racers 2 | Lego Media | GBA | 2,61 | 47,25 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 19 | Autobahn Raser 4 | Davilex | PC | 2,68 | 18,15 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 20 | USA Raser | Davilex | PC | 2,88 | 9,89 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

### ROLLENSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Zanzarah – Das verborgene Portal | THQ | PC | 1,56 | 17,46 € | 7/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 2 | Neverwinter Nights | Infogrames | PC | 1,63 | 45,12 € | 8/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Baldur's Gate – Dark Alliance | Virgin | PS 2 | 1,76 | 26,75 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 4 | The Elder Scrolls 3 – Morrowind | Ubi Soft | PC | 1,86 | 42,74 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 5 | Icewind Dale 2 | Virgin | PC | 1,96 | 39,78 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 6 | Divine Divinity | CDV | PC | 2,05 | 42,38 € | 9/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 7 | Gothic 2 | Jowood | PC | 2,10 | 43,78 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 8 | Arx Fatalis | Fishtank | PC | 2,17 | 38,41 € | 9/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | Golden Sun | Nintendo | GBA | 2,21 | 42,68 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 10 | Kingdom Hearts | Sony | PS 2 | 2,22 | 56,90 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 11 | Harry Potter und der Stein der Weisen | Electronic Arts | GBC | 2,23 | 29,75 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 12 | Final Fantasy 10 | Sony | PS 2 | 2,28 | 62,83 € | 7/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 13 | Throne of Darkness | Vivendi | PC | 2,29 | 37,90 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 14 | Lufia– The Legend Returns | Ubi Soft | GBC | 2,45 | 36,00 € | 3/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 15 | Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku | Infogrames | GBA | 2,57 | 44,45 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

### SIMULATIONEN

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Face Factory – „The Sims" Edition | X Media | PC | 1,98 | 14,71 € | 9/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 2 | Silent Hunter 2 | Ubi Soft | PC | 1,99 | 13,57 € | 4/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Die Sims | Electronic Arts | PS 2 | 2,07 | 59,90 €[1] | 3/2003 | Electronic Arts | Köln | 0221-975820 |
| 4 | MS Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa | Microsoft | PC | 2,18 | 49,35 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 5 | Achterbahndesigner | Disney | PC | 2,22 | 26,43 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 6 | Jurassic Park 3 Park Builder | Konami | GBA | 2,28 | 29,90 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 7 | Zoo Tycoon | Microsoft | PC | 2,36 | 29,42 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 8 | Pro Train | NBG | PC | 2,45 | 17,17 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | Zoo Tycoon – Dinosaur Digs | Microsoft | PC | 2,49 | 25,08 € | 9/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | Rollercoaster Tycoon 2 | Infogrames | PC | 2,49 | 45,75 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 11 | Die Sims - Urlaub total | Electronic Arts | PC | 2,66 | 22,13 € | 7/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 12 | Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life | Take 2 | PC | 2,74 | 25,12 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 13 | Die Sims – Hot Date | Electronic Arts | PC | 2,75 | 21,19 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 14 | Comanche 4 | Electronic Arts | PC | 2,82 | 22,39 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 15 | Die Sims – Tierisch gut drauf | Electronic Arts | PC | 3,33 | 22,17 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 16 | The Partners | Ubi Soft | PC | 3,55 | 30,82 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

### SPORTSPIELE

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | PS 2 | 1,41 | 24,00 € | 2/2002 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 2 | Virtua Tennis 2 | Sega | DC | 1,49 | 25,84 € | 2/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 3 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | GBA | 1,85 | 42,25 € | 7/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 4 | RTL Skispringen 2002 | THQ | PC | 2,01 | 22,89 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 5 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | Cube | 2,10 | 53,00 € | 1/2003 | Todin | Werl | 02922-878580 |
| 6 | ESPN International Winter Sports 2002 | Konami | PS 2 | 2,12 | 51,90 € | 4/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 7 | NBA Live 2002 | Electronic Arts | PS 2 | 2,18 | 51,25 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 8 | Knockout Kings 2002 | Electronic Arts | PS 2 | 2,23 | 52,80 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | Virtua Tennis | Koch Media | PC | 2,38 | 34,17 € | 5/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 10 | RTL Skispringen 2003 | THQ | PC | 2,45 | 25,74 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 11 | Tour de France | Konami | PS 2 | 2,47 | 45,90 € | 8/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 12 | Shaun Palmer's Pro Snowboarder | Activision | GBA | 2,63 | 26,45 € | 2/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 13 | Salt Lake 2002 | Eidos | PC | 2,69 | 39,90 € | 3/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 14 | Next Generation Tennis – US Open | Wanadoo | PC | 3,13 | 24,90 € | 8/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 15 | Biathlon 2003 | Infogrames | PC | 4,50 | 29,99 €[1] | 3/2003 | Infogrames | Frankfurt/Main | 01907-71882 |

### STRATEGIE

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Spiele

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet mit | Test-Ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Civilization 3 | Infogrames | PC | 1,37 | 29,18 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 4 | Warcraft 3 – Reign of Chaos | Vivendi | PC | 1,44 | 28,82 € | 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 | 17,25 € | 1/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 7 | Warlords Battlecry 2 | Ubi Soft | PC | 1,62 | 18,75 € | 5/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 8 | Medieval: Total War | Activision | PC | 1,82 | 36,78 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 9 | Robin Hood – Die Legende von Sherwood | Wanadoo | PC | 1,83 | 39,50 € | 12/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 10 | American Conquest | CDV | PC | 1,86 | 44,83 € | 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 | 47,43 € | 12/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 13 | Ballerburg | Ascaron | PC | 1,93 | 13,29 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 14 | Empire Earth Exp. – Zeitalter der Eroberungen | Vivendi | PC | 1,95 | 14,99 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 14 | Heroes of Might & Magic 4 | Infogrames | PC | 1,95 | 41,79 € | 7/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 16 | Sudden Strike 2 | CDV | PC | 2,01 | 44,75 € | 7/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 17 | Cossacks – Back to War | CDV | PC | 2,03 | 29,42 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 18 | Etherlords | Fishtank | PC | 2,04 | 18,19 € | 1/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 19 | Frontline Attack | Eidos | PC | 2,07 | 42,25 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 20 | Star Trek Armada 2 | Activision | PC | 2,08 | 13,89 € | 3/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 21 | Civilization 3 – Expansion Set | Infogrames | PC | 2,09 | 29,39 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 22 | Age of Wonders 2 | Take 2 | PC | 2,15 | 11,83 € | 9/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 23 | Stronghold Crusader | Take 2 | PC | 2,21 | 24,41 € | 11/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 24 | Der Schatzplanet | Disney | PC | 2,31 | 26,77 € | 2/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 25 | Battle Realms | Ubi Soft | PC | 2,43 | 10,00 € | 2/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 26 | 1914 – The Great War | Jowood | PC | 2,52 | 35,19 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 27 | Warrior Kings | Virgin | PC | 2,57 | 18,81 € | 6/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 27 | Zone of the Enders – The Fist of Mars | Konami | GBA | 2,57 | 38,33 € | 8/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 29 | The Gladiators | Bigben | PC | 3,07 | 44,99 €[1] | 3/2003 | Bigben | Bergheim/Erft | |
| 30 | Napoleon | Infogrames | PC | 3,12 | 28,81 € | 1/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 31 | Haegemonia – Legions of Iron | Wanadoo | PC | 3,55 | 36,50 € | 2/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 32 | Soldiers of Anarchy | Bigben | PC | 4,90 | 36,49 € | 3/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

## Hardware

### 3D-BRILLEN

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Eye 3D Brille Infrarot | iArt Cooperation | 3,32 | 91,52 €[1] | 3/2001 | iArt Cooperation | Berlin | 030-63975735 |
| 2 | VRJoy 2000-3D Brille | Pcall | 3,59 | 166,17 €[1] | 3/2001 | Pcall | Vaterstetten | 08106-351081 |
| 3 | VR100 | Asus | 3,98 | 52,49 €[1] | 3/2001 | Asus | Ratingen | 02102-95990 |

### DVD-ROM-LAUFWERKE

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SD-616 | Samsung | 1,95 | 55,90 € | 4/2002 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 2 | DRD-8160B | LG Electronics | 2,04 | 49,90 € | 4/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 3 | DVD-A06SW | Pioneer | 2,13 | 59,90 € | 4/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 4 | Relisys DVD-16/40 RE | Teco | 2,43 | 65,90 € | 4/2002 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 5 | SD-M 1612 | Toshiba | 2,46 | 54,90 € | 4/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 6 | DVD-116 | Pioneer | 2,71 | 49,90 € | 4/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |

### FESTPLATTEN

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Diamond Max D540X 4D 80 GB | Maxtor | 1,93 | 109,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 2 | WD 800 BB | Western Digital | 2,00 | 117,90 € | 3/2002 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 3 | ST 380021 A | Seagate | 2,09 | 109,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 4 | SP-8004 | Samsung | 2,20 | 119,90 € | 3/2002 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 5 | WD 600 BB | Western Digital | 2,26 | 99,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 6 | SV-8004 H | Samsung | 2,32 | 119,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 7 | ST 360021 A | Seagate | 2,38 | 99,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 8 | Diamond Max D540X 4D 40 GB | Maxtor | 2,50 | 79,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 9 | WD 400 BB | Western Digital | 2,52 | 89,90 € | 3/2002 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 10 | WD 400 EB | Western Digital | 2,60 | 79,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 11 | ST 340016 A | Seagate | 2,63 | 79,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 12 | SV-6004 H | Samsung | 2,66 | 99,90 € | 3/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |

### 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 | Pixelview 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 Technologies | 2,48 | 289,00 € | 2/2003 | Medienexpress | Elsdorf | 02274-700366 |
| 12 | Verto Geforce 4 MX 440 | PNY Technologies | 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 | 69,90 € | 7/2001 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 3 | Hercules 3D Prophet Geforce 2 MX PCI | Guillemot | 2,28 | 79,90 € | 7/2001 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 4 | Winfast GeForce 2 MX PCI | Leadtek | 2,45 | 79,90 € | 7/2001 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 5 | Voodoo 4 4500 PCI | 3dfx | 2,48 | 86,92 € | 7/2001 | Mix Computer | Gießen | 06403-702870 |
| 6 | Wonder 5000 TNT | Jetway | 3,12 | 91,52 €[1] | 7/2001 | Jetway | Duisburg | 0203-450890 |

### HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Audio 80 | Plantronics | 2,76 | 34,00 € | 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 |
| 9 | SL-8740 Ares | Jöllenbeck | 3,11 | 24,99 €[1] | 10/2002 | Jöllenbeck | Weertzen | 01805-125133 |
| 10 | Screen Beat Pro | Logic 3 | 3,16 | 19,95 €[1] | 10/2002 | Logic 3 | Happburg | 08170-997029 |
| 11 | SL-8735 Thebe | Jöllenbeck | 3,20 | 19,99 €[1] | 10/2002 | Jöllenbeck | Weertzen | 01805-125133 |
| 12 | Axis-501 | Labtec | 3,22 | 19,96 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 13 | Axis-712 | Labtec | 3,29 | 55,89 € | 10/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 14 | Multi Function Headset | Trust | 3,34 | 7,67 €[1] | 9/2000 | Trust | Kleve | 02821-58810 |
| 15 | Gamer Headset | Trust | 3,59 | 9,90 € | 10/2002 | Avitos | Linden | 01805-606065 |

### LAUTSPRECHER FÜR PC

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | XS-545 Krypton (5.1) | X-Tensions | 3,27 | 119,00 €[1] | 9/2002 | X-Tensions | Heeslingen | 01805-983674667 |
| 2 | Inspire 5.1 5300 | Creative Labs | 3,41 | 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 | 79,90 € | 9/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 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 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 7 | Typhoon Acoustic 5.1 | Anubis | 3,63 | 65,00 € | 9/2002 | Musikland | Fellbach | 0711-575808 |
| 8 | A 3.300 Acoustic Power | Philips | 3,76 | 65,00 € | 9/2002 | Avitos | Linden | 01805-606065 |
| 9 | Soundworks SW 320 | Creative Labs | 3,80 | 36,90 € | 9/2002 | Computer Discount 2000 | Polch | 02654-4060 |
| 10 | Typhoon Acoustic 2.1 | Anubis | 3,81 | 29,90 € | 9/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 11 | Arena 530 | Labtec | 3,83 | 77,31 € | 9/2002 | Cosew Computer | Halle | 0345-5126001 |
| 12 | 1500 P Soundwave | Trust | 4,05 | 49,00 € | 9/2002 | Avitos | Linden | 01805-606065 |
| 13 | SL-8191 Helios | Jöllenbeck | 4,11 | 44,99 €[1] | 9/2002 | Jöllenbeck | Weertzen | 01805-125133 |
| 14 | Pulse 420 | Labtec | 4,13 | 52,30 € | 9/2002 | Cosew Computer | Halle | 0345-5126001 |

### 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 | 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 |
| 6 | Top Drive Force Wheel | Logic 3 | 3,26 | 49,95 €[1] | 1/2003 | Logic 3 | Happburg | 08170-997029 |
| 7 | 4 Gamers Jaguar Racing Wheel | Big Ben | 3,54 | 42,99 € | 1/2003 | Playcom | Erfurt | 0361-49290 |
| 8 | Lotus Dual Force Wheel | Gamester | 3,63 | 50,90 € | 1/2003 | Medienexpress | Elsdorf | 02274-700366 |
| 9 | Roadstar Steering Wheel | Sunflex | 4,01 | 24,95 €[1] | 1/2003 | Sunflex | Iserlohn | 02371-93570 |

### LENKRÄDER FÜR XBOX

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | MC 2 Racing Wheel | Mad Catz | 2,06 | 68,90 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 2 | Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel | Guillemot | 2,57 | 30,99 € | 1/2003 | Playcom | Erfurt | 0361-49290 |
| 3 | Adrenalin Wheel | Saitek | 2,75 | 44,90 € | 1/2003 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 4 | Lotus Pro Racer | Gamester | 3,80 | 35,00 € | 1/2003 | Medienexpress | Elsdorf | 02274-700366 |

### MÄUSE FÜR PC

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | MX 700 Cordless Optical Mouse | Logitech | 1,49 | 39,90 € | 3/2003 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 2 | Wireless Optical Mouse Blue | Microsoft | 1,51 | 43,00 € | 3/2003 | Sperl | Greding | 08463-606810 |
| 3 | RF Optical Mouse Rechargable XM-174 | X-Tensions | 1,70 | 39,99 €[1] | 3/2003 | X-Tensions | Heeslingen | 01805-983674667 |
| 4 | Typhoon Unplugged RF Optical Mouse 2 | Anubis | 1,71 | 24,90 €[1] | 3/2003 | Anubis | Saarbrücken | 0681-988060 |
| 5 | 350SX Cradle Mouse Wireless Optical | Trust | 1,77 | 49,95 €[1] | 3/2003 | Trust | Kleve | 02821-58810 |
| 6 | Cordless Mouse Man Optical | Logitech | 1,82 | 43,00 € | 3/2003 | Sperl | Greding | 08463-606810 |
| 7 | Cordless Optical Mouse | Saitek | 1,90 | 39,49 € | 3/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 8 | Typhoon Stream RF Optical Mouse | Anubis | 1,91 | 19,90 €[1] | 3/2003 | Anubis | Saarbrücken | 0681-988060 |
| 9 | Wireless Intelli Mouse Explorer | Microsoft | 2,01 | 58,49 € | 3/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 10 | Mini RF Optical Mouse XM-172 | X-Tensions | 2,44 | 39,49 € | 3/2003 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

### MODEMS (ANALOG)

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | External Internet Modem | Sitecom | 2,60 | 39,90 € | 5/2002 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 2 | Modem 56 Surf USB | Acer | 2,71 | 44,49 € | 5/2002 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |

[1]Preis laut Hersteller [2]Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

## Hardware

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 | 219,90 € | 6/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 2 | DMX 6Fire 24/96 | Terra Tec | 1,95 | 199,90 € | 6/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 3 | DMX 6Fire LT | Terra Tec | 2,20 | 119,90 € | 6/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 4 | Sound Blaster Audigy Player | Creative Labs | 2,30 | 79,90 € | 6/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 5 | Sound Blaster Extigy | Creative Labs | 2,34 | 199,00 €[1] | 6/2002 | Creative Labs | Unterföhring | 089-9928710 |
| 6 | Sound Blaster Live! 5.1 Digital | Creative Labs | 2,39 | 39,90 € | 6/2002 | CCS-Computer | Dortmund | 0231-7274237 |
| 7 | Seismic Edge PSC 705 | Philips | 2,40 | 65,00 € | 6/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| 8 | Sound Expert Digital Surround 5.1 | Trust | 3,08 | 43,87 €[1] | 6/2002 | Trust | Kleve | 02821-58810 |

### SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ● | Thrustmaster Freestyler Biker | Guillemot | 1,45 | 75,74 € | 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 | 79,90 € | 7/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| ● | Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick | Guillemot | 2,10 | 45,00 €[1] | 3/2003 | Guillemot | Neunkirchen | 09123-96580 |
| ● | Thrustmaster Fighting Arena | Guillemot | 2,27 | 109,00 € | 7/2002 | Computeruniverse.net | Friedrichsdorf | 0700-86483773 |
| ● | Nostromo Speedpad N50 | Belkin | 2,28 | 34,80 € | 3/2003 | Medienexpress | Elsdorf | 02274-700366 |
| ● | Thrustmaster 2002 Fifa World Cup Football Stadium | Guillemot | 2,63 | 59,00 €[1] | 3/2003 | Guillemot | Neunkirchen | 09123-96580 |

### SPIELEKONSOLEN

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Xbox | Microsoft | 1,93 | 249,90 € | 6/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 2 | Playstation 2 | Sony | 2,21 | 249,90 € | 6/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 3 | Gamecube | Nintendo | 2,89 | 199,00 € | 6/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 4 | Gameboy Advance | Nintendo | 2,94 | 96,54 € | 6/2001 | Insercom | Lindlar | 0700-46737266 |
| 5 | Pokémon Mini | Nintendo | 3,65 | 39,99 € | 4/2002 | Playcom | Erfurt | 0361-49290 |

### SPIELEMÄUSE

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | GM2 | Saitek | 2,17 | 38,86 € | 4/2001 | Promoteam | Nettetal | 02157-8973620 |
| 2 | Wingman Gaming Mouse | Logitech | 2,24 | 25,05 € | 4/2001 | Appa Computer | Berlin | 030-36282130 |
| 3 | Sidewinder Strategic Commander | Microsoft | 2,43 | 9,90 € | 4/2001 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 4 | GM1 | Saitek | 2,74 | 23,52 € | 4/2001 | Promoteam | Nettetal | 02157-8973620 |

### SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Protector 2 PS 4001 | Logic 3 | 2,52 | 40,88 €[1] | 8/2000 | Logic 3 | Happburg | 08170-997029 |
| 2 | Scorpion Light Gun | Blaze | 2,56 | 19,90 € | 8/2000 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 3 | Virtual Light Gun | Pelican | 2,58 | 17,90 € | 8/2000 | Medienexpress | Elsdorf | 02274-700366 |
| 4 | Predator 2 PS 4003 | Logic 3 | 2,60 | 51,10 €[1] | 8/2000 | Logic 3 | Happburg | 08170-997029 |
| 5 | P7K Light Gun PS 4005 | Logic 3 | 2,61 | 25,54 €[1] | 8/2000 | Logic 3 | Happburg | 08170-997029 |
| 6 | P7K Light Gun PS 4005B | Logic 3 | 2,64 | 25,54 €[1] | 8/2000 | Logic 3 | Happburg | 08170-997029 |
| 7 | Predator Plus PS 4000 | Logic 3 | 2,82 | 35,79 €[1] | 8/2000 | Logic 3 | Happburg | 08170-997029 |
| 8 | Light Blaster SV-1117 | Jöllenbeck | 2,85 | 30,67 €[1] | 8/2000 | Jöllenbeck | Weertzen | 01805-125133 |
| 9 | Real Arcade Light Gun | Joytech | 2,89 | 45,50 € | 8/2000 | Dcom Media | Karlsruhe | 01805-42637467 |
| 10 | Blaster Light Gun Pro | Joytech | 3,83 | 18,92 € | 8/2000 | Dcom Media | Karlsruhe | 01805-42637467 |

### 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 |
| 6 | 4 Gamers Cube Controller | Big Ben | 2,54 | 20,90 € | 11/2002 | Playcom | Erfurt | 0361-49290 |
| 7 | Cubicon Gamepad | Mad Catz | 2,90 | 14,90 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 8 | SV-3220 Superpad | Jöllenbeck | 3,46 | 19,99 € | 11/2002 | Jöllenbeck | Weertzen | 01805-125133 |

### SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Wingman Cordless Gamepad | Logitech | 1,44 | 62,33 € | 11/2002 | Cosew Computer | Halle | 0345-5126001 |
| 2 | Wingman Rumble Pad | Logitech | 1,70 | 49,90 € | 11/2002 | Adbit | Essen | 0201-4555061 |
| 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 | 24,90 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 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 |
| 6 | Dual Force 2 Joypad | Gamester | 2,42 | 23,80 € | 11/2002 | Medienexpress | Elsdorf | 02274-700366 |
| 7 | SL-4215 Raptor Pad | Jöllenbeck | 2,45 | 19,99 €[1] | 11/2002 | Jöllenbeck | Weertzen | 01805-125133 |
| 8 | PX 5000 Gamepad | Saitek | 2,62 | 23,80 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |

### 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 |
| 5 | Control Pad Pro | Mad Catz | 2,30 | 32,90 € | 11/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 7 | Controller | Gamester | 2,34 | 36,99 €[1] | 11/2002 | Gamester | München | 089-857950 |
| 8 | Brooklyn Cross Pad | Vidis | 2,46 | 24,99 €[1] | 11/2002 | Vidis | Hamburg | 040-5148400 |

### STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

| Rang | Produktname | Hersteller | Test-ergebnis | Preis | Heft | Anbieter | Ort | Telefon |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SL-6629 Rocketeer | Jöllenbeck | 1,55 | 34,99 €[1] | 12/2002 | Jöllenbeck | Weertzen | 01805-125133 |
| 2 | Cyborg 3D Force Stick | Saitek | 1,63 | 79,20 € | 12/2002 | Okay Soft | Weiding | 09674-1279 |
| 3 | Freedom 2.4 Cordless Joystick | Logitech | 2,07 | 69,09 € | 12/2002 | Cosew Computer | Halle | 0345-5126001 |
| 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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Fachbegriffe einfach erklärt

## AGP-Bus
Ein AGP-Bus ist ein System von parallelen Leitungen zwischen **AGP-Steckplatz** und Chipsatz.

## 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 allerdings keine Rolle.

## 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.

## Betriebssystem
Betriebssysteme sind die wichtigsten PC-Programme. Ohne Betriebssystem läuft kein Computer – es verarbeitet die vom Benutzer eingegebenen Daten, verwaltet die gespeicherten Dateien und kontrolliert angeschlossene Geräte, wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dient es als Basis für Arbeitsprogramme, wie Text- und Dateiverarbeitung, die ohne das Betriebssystem nicht laufen können. Mit der Entwicklung von MS-DOS und Windows gelang es Microsoft, eine marktbeherrschende Position zu erobern. Während DOS sich noch weitgehend auf die Eingabe von Programmbefehlen über die Tastatur beschränkte, kann man mit Windows den Computer über eine grafische Oberfläche, eben den Windows-Bildschirm, mit Hilfe der Maus steuern.

## Bildpunkt
Siehe **Pixel**.

## Bildwechsel
Siehe **Bildwiederholfrequenz**.

## BIOS[2]
BIOS steht für „Basic Input/Output System“[3], auf Deutsch: „grundlegendes Ein- und Ausgabe-Programm“. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es startet gleich nach dem Einschalten des Computers das **Betriebssystem**.

## Bit
Bit ist die kleinste im Computer verarbeitete Informationseinheit. Elektronische Rechenmaschinen sind im Prinzip eine Anordnung von Schaltern, die entweder ein- oder ausgeschaltet sind, also Strom durchlassen oder nicht. „Ein“ heißt in der Fachsprache „1“, „aus“ heißt „0“. Mit der Kombination sehr vieler unterschiedlich gestellter Schalter, also langer Ketten von „Nullen“ und „Einsen“, lassen sich beliebige, verschiedene Zahlenwerte darstellen. Mit zwei Schaltern (also zwei Bit) sind bereits vier Kombinationen denkbar, die vier verschiedenen Werten entsprechen: „00“, „01“, „10“ und „11“. Heutige Mikroelektronik ermöglicht, 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.

## Bluetooth[4]
Bluetooth ist ein Industriestandard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Als erste Spezifikation ist eine Mindestreichweite von zehn Metern festgelegt worden. Die zweite Stufe soll in Zukunft die Datenübertragung zwischen elektronischen Geräten über 100 Meter Entfernung ermöglichen. Es gibt inzwischen immer mehr Bluetooth-fähige Geräte, etwa Handys, PC-Tasturen oder PC-Mäuse.

## Byte[6]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

## CD-R
Abkürzung für „Compact Disc Recordable“[7]. Eine CD-R, auch „Rohling“ genannt, kann nur ein Mal beschrieben werden. Löschen oder Ändern des Inhaltes einer CD-R ist nach Abschluss des Beschreibens nicht mehr möglich.

## Chipsatz
Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von PC-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors** mit Erweiterungskarten.

## CMOS
Im CMOS (Complementary Metal-Oxide Semiconductor[8]), das sich auf jeder PC-**Hauptplatine** befindet, werden grundlegende Informationen, wie Uhrzeit und Konfiguration des Computers, gespeichert.

## CMOS-Batterie
Die CMOS-Batterie versorgt das **CMOS** dauerhaft mit Strom, damit es auch nach Abschalten des Computers erhalten bleibt.

## DDR
DDR bedeutet Double Data Rate[9], auf Deutsch: doppelte Datenrate, und kennzeichnet beispielsweise besonders schnellen Arbeitsspeicher (DDR-RAM). Hier erfolgt nicht, wie früher, pro Taktsignal eine Datenübertragung, sondern gleich zwei.

## DFÜ
DFÜ lautet die Abkürzung für Datenfernübertragung. Damit die Daten zwischen entfernten Computern übertragen werden können (etwa per Telefonleitung), müssen vorher einige bestimmte Vereinbarungen getroffen werden. Zum Beispiel über die Geschwindigkeit der Datenübertragung, die Bedeutung bestimmter Zeichen oder das Signal, mit dem das Ende der Übertragung markiert wird. Diese Vereinbarungen werden auch als Protokoll bezeichnet.

## Direct-X/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 Nummer 9.0 und ist in der englischen Version bereits im Internet erhältlich. Wann eine deutsche Version herauskommt, steht noch nicht fest. 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.

## DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“[10]. Eine solche Scheibe fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa ganze Spielfilme (DVD-Video). Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs, die Sie mit einem 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“[11].

## Farbtiefe
Farbtiefe ist der Fachbegriff für die Zahl gleichzeitig darstellbarer Farben. Je mehr Farben verwendet werden, desto natürlicher sieht ein Bild aus. Und desto mehr **Bit** benötigt man, um die Farbe jedes einzelnen **Pixels** zu speichern. Mit einem Bit lassen sich zwei Farben speichern. 8 Bit pro Bildpunkt erlauben bereits 256 Farben. Naturgetreue (fotorealistische) Farbwiedergabe ist erst ab 24 Bit pro Bildpunkt möglich. Damit lassen sich dann bereits rund 16,7 Millionen verschiedene Farbtöne wiedergeben.

## Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)
Siehe **Joystick**.

## Gigabyte
1024 **Megabyte**.

## Gigahertz
1000 **Megahertz**.

## Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, so zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen Arbeiten.

## Grafikspeicher
Da die Übertragungsgeschwindigkeit des **Hauptspeichers** für den **Grafikprozessor** viel zu langsam ist, besitzt jede Grafikkarte einen eigenen **Arbeitsspeicher**, auch Grafikspeicher genannt. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar. Vorteil: Computergrafiken werden so 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)
Hertz heißt die Einheit für die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

## IDE-Port/-Anschluss
Die steht für „Integrated Drive Electronics“[12]. IDE ist eine Anschluss-Norm für in den Computer eingebaute Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, CD-Recorder oder Bandlaufwerke und hat sich als Standard etabliert. Jeder moderne Computer hat mindestens zwei IDE-Anschlüsse, manche sogar vier.

## Joystick[5] (Steuerknüppel)
Der Geschwindigkeits-Schubregler (Throttle) ist ein meist an der Seite eines Joysticks angebrachter Hebel (oder ein Rädchen), der den Gashebel eines Flugzeugs simulieren soll. Schieben Sie den Hebel ganz nach vorne, so geben Sie „Vollgas“, ziehen Sie ihn zurück, nehmen Sie Gas weg.
Dieses zusätzliche Bedienelement hat den Vorteil, dass Auslenkungen des eigentlichen Joysticks für andere Funktionen reserviert werden können, seine Bewegung nach vorn also beispielsweise einen Sturzflug auslöst.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

1sprich: „Ackßelleraitid Gräffickß Port“ 2sprich: „Baios“ 3sprich: „Baißick Inputt Autputt Ssistem“ 4sprich: „Bluhtuhß“ 5sprich: „Dschoi-Ssticke“ 6sprich: „Bait“ 7sprich: „Kommpakt Dissk Rikordebl“ 8sprich: „Komplimenteri Mettel Oxaid Ssemikondakter“ 9sprich: „Dabbel Dätta Rätt“ 10sprich: „Didschitel Wörsteitl Disskˮ 11sprich: „Didschitel Wischju-el Interfäiß“ 12sprich: „Intigraitid Drairf Ilektronniksˮ

## Bildauflösung



Niedrige Bildauflösung.



Hohe Bildauflösung.

Das auf einem Computer-Bildschirm dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, **Pixel** genannt. Die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und die senkrechte Richtung angegeben, etwa 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte. Je höher die Bildauflösung ist, desto genauer und besser ist die Darstellung. Außerdem ergibt sich ein größeres Bild. Als dritter Wert wird hier manchmal auch die **Farbtiefe** angegeben: 1024 x 768 x 24 beschreibt eine Grafikeinstellung mit 1024 mal 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 24 Bit. Damit lassen sich 16,7 Millionen Farben darstellen.

### Interrupt[13]

Interrupts sind Signale, die in jedem modernen PC-System von Zusatzgeräten zum Prozessor geschickt werden, um quasi dessen „Aufmerksamkeit zu erregen". Es sind insgesamt nur 15 unterscheidbare Signalquellen möglich, von denen acht aufgrund des Aufbaus eines Computers fest belegt sind.

### ISA

Abkürzung für „Industry Standard Architecture"[14]. Von IBM eingeführtes, standardisiertes Anschluss-System für den AT(„Advanced Technology"[15])-Bus – ein inzwischen veraltetes System mit langen, schwarzen Steckerleisten. Die sind nur für ISA-Einsteck-Karten geeignet und werden in der Regel mit 8,33 **Megahertz** getaktet.

### ISDN

Das digitale Telefonnetz ISDN (Integrated Services Digital Network[16]) 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[18]

Steckbrücken, mit denen man auf der Hauptplatine oder anderen Geräten Einstellungen durch das Kurzschließen zweier Pins (Metallstifte) vornehmen kann.

### Kilobit

Ein Kilobit entspricht 1024 **Bit**.

### Kilobyte

Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

### Kilohertz

Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

### LAN

Abkürzung für „Local Area Network"[19]: „lokal angelegtes **Netzwerk**". „Lokal" bezieht sich in diesem Sinne auf einen gemeinsamen Standort, beispielsweise ein Firmengelände oder einen Raum.

### Level-1-Cache/Level-2-Cache[20]

Damit der schnelle **Hauptprozessor** durch den Zugriff auf den langsamen Hauptspeicher des PCs nicht zu stark gebremst wird, hat man so genannte Caches eingebaut. Das sind extrem schnelle Zwischenspeicher für Daten (Datencache) und Prozessorbefehle (Instruktionscache). Bei einem so genannten Cache-Hit muss der Prozessor nicht auf die Daten aus dem Hauptspeicher warten, sondern findet die benötigten Informationen im Cache und kann diese somit viel schneller abarbeiten. Bei einem so genannten Cache-Miss müssen die Daten jedoch aus dem langsamen Hauptspeicher geladen werden. Level-1-Cache ist der kleinste und schnellste Zwischenspeicher und je nach Prozessor zwischen 16 und 128 Kilobyte groß. Der ein wenig langsamere Level-2-Cache ist üblicherweise 256 **Kilobyte** groß. Beide Zwischenspeicher befinden sich direkt auf dem Hauptprozessor.

### Link-Kabel

Mittels eines Link-Kabels werden zwei Videospielgeräte, etwa zwei Playstations oder zwei Gameboys, verbunden. So ist ein Datenaustausch oder gemeinsames Spielen wie in einem **Netzwerk** möglich.

### Master Boot Record[21]

So heißt der erste Bereich (so genannter Sektor) einer Festplatte, von dem das Betriebssystem geladen wird.

### 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.

### MP3-Spieler

Mit einem MP3-Spieler werden MP3-Dateien wiedergegeben.

### Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Konsolen, die untereinander Daten austauschen.

### NTBA

Abkürzung für „Netzterminator Basisanschluss". Der bildet den Netzabschluss des Monopolbereiches der Telefongesellschaft bei **ISDN**-Anschlüssen. Der NTBA wird mit der Telefonbuchse an der Wand verbunden und stellt zwei ISDN-Leitungen bereit. Dort können dann beispielsweise ISDN-Telefone, ISDN-Modems oder Telefonanlagen angeschlossen werden.

### 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"[22]. 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.

### PCI-Takt

Die auf der Hauptplatine befindlichen **PCI**-Anschlüsse werden mit einer **Taktfrequenz** von 33 oder 66 **Megahertz** (je nach PCI-Version) versorgt. Die wird auch als PCI-Takt bezeichnet.

### 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

Das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist zuständig für fast alle Berechnungen.

### ROM

Abkürzung für „Read Only Memory"[23] („Nur-Lese-Speicher"). Beispiele: CD-ROMs, kleine Speicherbausteine (Eproms, Proms) in elektronischen Geräten, wie Handys.

### Gamepad[17] (Spieletastatur)

Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem **Analog-Stick** kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links". Besondere Aktionen, wie „Nachladen" oder „Zur Seite schauen", lösen Sie mit den **Schultertasten** aus.




Im Gegensatz zum Analog-Stick kennt das **Steuerkreuz** nur „links", „rechts", „oben" „unten" und „Mitte".



13spricht„Interrapt" 14spricht„Indestri Standard Arkitecktscher" 15spricht„Ädowahnzt Teckrnolledschi" 16spricht„Integraitid Ssorwissis Didshidte Nettwörk" 17spricht„Gäimpäd" 18spricht„Dschamper" 19spricht„Lokal Äria Nettwörk" 20spricht„Lewwel-Wann-Käsch/Lewwel-Tu-Käsch" 21spricht„Mahster Buht Reckord" 22spricht„Perifferel Kompohnents Interkonnekt" 23spricht„Rohn Ohnli Memmori"

### 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** (Seite 165).

### Speichertakt
Damit Informationen aus dem PC-Hauptspeicher (RAM)ausgelesen oder hinein geschrieben werden können, benötigt das RAM einen vorgegebenen Takt. Je höher die **Taktfrequenz** ist, desto schneller kann das RAM Daten liefern oder abspeichern.

### 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 noch besseren Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet S-VHS-Ein- und Ausgänge mit anderen Geräten.

### Taktfrequenz
Die Taktfrequenz gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist die Prozessorgeschwindigkeit.

### UDMA-Modus
UDMA-Modus ist die Abkürzung für Ultra-DMA-Modus. Dieser Modus ermöglicht es der Festplatte, über den **DMA**-Controller ohne eine Beteiligung des Prozessors direkt in den Arbeitsspeicher zu schreiben.

### USB-Anschluss
Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus“[3]) ist eine Anschlussform für den Computer und seine Zusatzgeräte. Windows XP beispielsweise erkennt angeschlossene USB-Geräte automatisch. Die maximale Datenübertragungsrate beträgt für USB Version 1.1 bis zu 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

### USB-Gerät
Siehe **USB**-Anschluss.

### USB-Hub[4]
Hub bedeutet übersetzt: „(Rad-)Nabe“„Mittelpunkt“ oder„Angelpunkt“. Ein USB-HUB ist ein kleines Gerät, das aus einem **USB-Anschluss** mehrere macht, normalerweise vier. So kann man noch mehr **USB-Geräte** an den Computer anschließen.

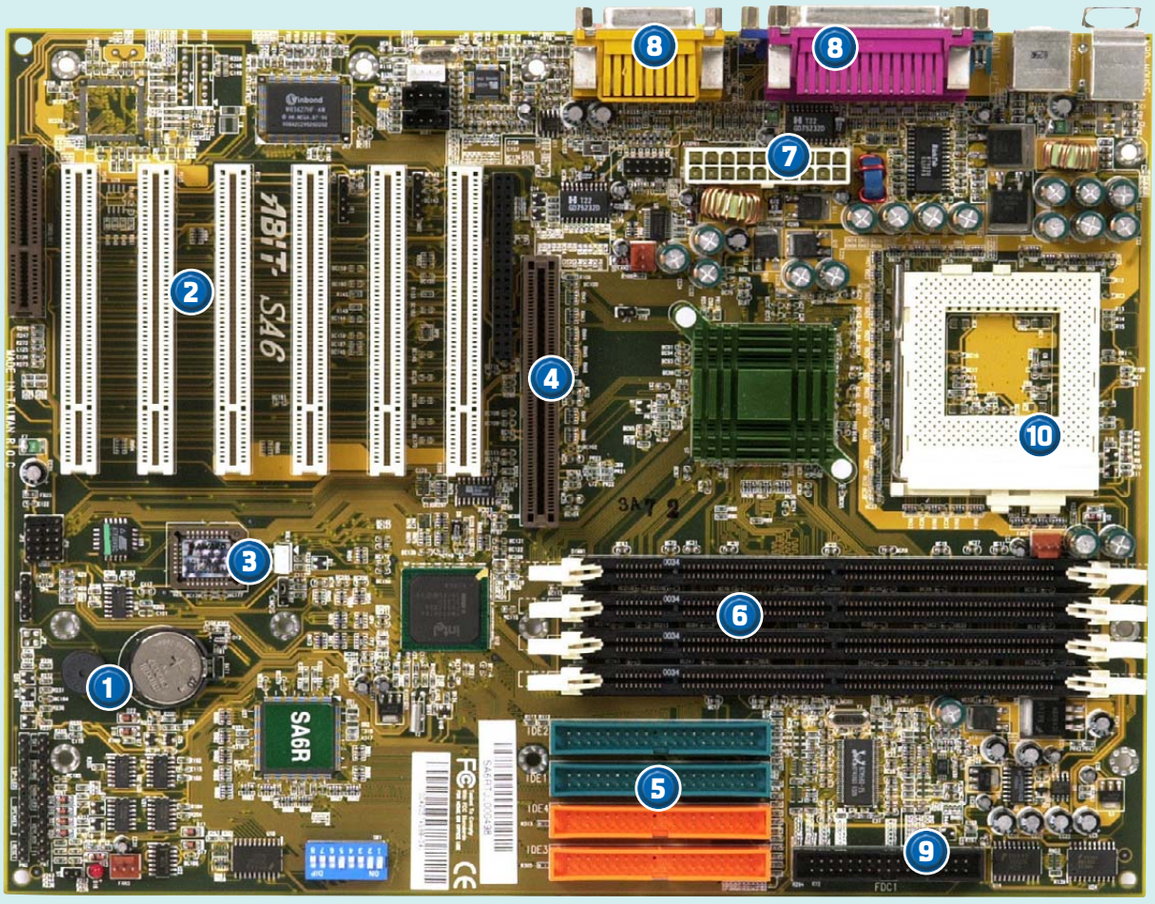
### Videospeicher
Grafikkarten sind mit einem eigenen Speicher ausgestattet, in dem das darzustellende Bild aufgebaut wird. Die Kapazität des vorhandenen **Grafikspeichers** ist ausschlaggebend für die Anzahl der Farben, die in einer bestimmten Stufe der **Bildauflösung** dargestellt werden können. Da für jeden Bildpunkt drei Farbinformationen (für die Farbanteile Rot, Grün und Blau) gespeichert werden müssen, steht Karten mit geringer Speicherkapazität bei höheren Bildauflösungen nur eine eingeschränkte Farbpalette zur Verfügung.

### Virensuchprogramm
Viren bezeichnen Programme, die sich, wenn sie einmal geladen sind, beliebig vervielfältigen können und den Zweck verfolgen, den Betriebsablauf (eines Computers) zu stören oder Daten auszuspionieren. Ein Virensuchprogramm ist ein Programm zum Auffinden und Vernichten von Computerviren.

### VIA-Chipsatz
Der Chipsatz steuert den Transport von Daten zwischen verschiedenen Computerbauteilen, beispielsweise vom Arbeitsspeicher zum Prozessor; hier von der Firma VIA.

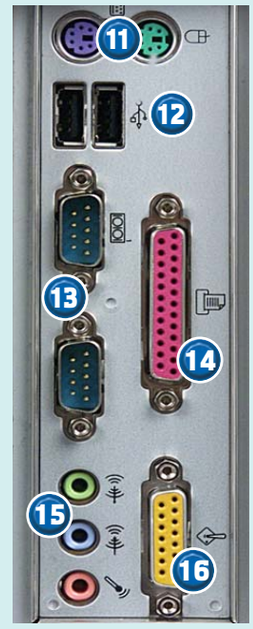
### Hauptplatine (Motherboard[1]/Mainboard[2])
Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, 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[5]-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: „Masserbohrd“ 2sprich: „Mäinbohrd“ 3sprich: „Juniwörßel Ssiri-el Bass“ 4sprich: „Habb“

5Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2“ zu tun

# Spiele-Bücher

## Kingdom Hearts[1]

**Lösungsbuch |**
**Ein zuverlässiger Begleiter durch Disneys Welten**

In „Kingdom Hearts" kämpfen Sie als Sora Seite an Seite mit den erprobten Helden der Comic-Welt. Donald Duck, Goofy, Tarzan und andere Trickfiguren helfen Ihnen Furcht erregende Abenteuer zu bestehen. Doch in mancher Situation sind die kleinen Helferlein mit ihrem Latein am Ende. Dann schlägt die große Stunde dieses Buches. Denn von grundlegenden Steuerungshinweisen bis zum Aufdecken gut gehüteter Geheimnisse und verborgener Mini-Spiele wird darin jedes denkbare Kapitel beackert. Verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, liebevolle Charakterbeschreibungen der Spielfiguren, übersichtliche und farbige 3D-Karten, Verzeichnisse aller Gegenstände sowie detaillierte Auseinandersetzung mit Steuerung und Menüs machen dieses Werk zu einem Musterexemplar seiner Art. Dazu gibt's umfangreiche Listen und Tabellen mit den Werten sämtlicher Gegner, Waffen, Gegenstände, Zauber und Fähigkeiten. Und schließlich besticht dieses DIN-A4-Lösungsbuch durch die ansprechende, komplett farbige Gestaltung mit perfekt wiedergegebenen, detailreichen Bildern. So soll's sein.







**„Kingdom Hearts": ein wahrhaft „königliches" Lösungsbuch – besser kann man's kaum machen.**

**Kingdom Hearts, Piggyback/ Squaresoft, 180 Seiten, 14,99 €, ISBN 1-903511-37-2**
**Empfehlenswert**
**Auch für Anfänger**

## Unreal Tournament[2] 2003

**Lösungsbuch** | Um „Unreal Tournament 2003" zu gewinnen, müssen Sie und Ihr Team schneller, besser und treffsicherer sein als der gefährliche Gegner. Das geht nicht ohne Hilfe? Dann ziehen Sie dieses Buch aus dem Prima-Verlag zu Rate. Von den Grundlagen des Spiels inklusive Steuerung über die Beschreibung aller Spielstufen bis hin zu Tipps für die optimale Einstellung des Computers – das Werk sorgt für vollen Durchblick. Natürlich hat der Autor Andreas Kasprzak auch nicht vergessen, Waffen, Gegenstände und sämtliche Charaktere zu erläutern. Tipps und Tricks zum Mehr-Spieler-Modus geben Ihnen stets die passende Taktik an die Hand. Darüber hinaus gibt's für jede Spielstufe Karten, die erklären, wo die strategisch wichtigen Punkte sind und wo Sie bessere Waffen oder nützliche Gegenstände finden. Selbst das bringt Sie nicht voran? Na gut, der Autor verrät auch geheime Tricks. Insgesamt ein gutes Buch. Nur die schwarzweißen (aber aussagekräftigen) Abbildungen trüben den ansonsten einwandfreien Eindruck ein bisschen.

**Unreal Tournament 2003, Prima Games, 178 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-7615-4121-7**
**Empfehlenswert**
**Auch für Anfänger**




## Actionadventure[3]-Sammelband Vol. 1

**Lösungsbuch** | Hilfe für fünf Action- und Abenteuerspiele hält dieser Sammelband aus dem Berliner Verlag Game Press bereit. Auf 182 Seiten gibt's Lösungen zu „Alone in The Dark 4", „Blood Omen 2", „Drakan: The Ancient Gates", „Onimusha: Warlords" und „Resident Evil: Code Veronica X". Das Buch beschreibt die Lösungswege, bietet effektive Strategien und nützliche geheime Tricks an. Hier finden Fans eine Fülle von Informationen, mit denen sie im heißesten Abenteuer cool bleiben. Aber: Die vielen Informationen lassen nicht genügend Raum für eine ansprechende Gestaltung. Folglich sind die nur schwarzweißen Bilder meist viel zu klein oder wirken gar verschwommen. Wichtige Details sind nur schwer zu erkennen. Eine Menge Info fürs Geld also, aber die miese Aufmachung drückt das Urteil denn doch auf „geht so".




**Actionadventure-Sammelband, Game Press Verlag, 182 Seiten, 12,50 €, ISBN 3-9362-8205-6**
**Geht so**
**Auch für Anfänger**

### SPIELEBÜCHER-HITLISTE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto: Vice City | Empfehlenswert | |
| | Future Press | 3-9808-5660-7 | 14,95 Euro |
| 2 | Age Of Mythology | Geht so | |
| | Sybex | 3-8155-5077-7 | 9,80 Euro |
| 3 | Tomb Raider: Die Chronik plus 4 | Geht so | |
| | Markt und Technik | 3-8272-9101-1 | 12,95 Euro |
| 4 | Die Siedler 4: Mission CD | Empfehlenswert | |
| | Sybex | 3-8155-5202-8 | 9,90 Euro |
| 5 | Actionadventure-Sammelband Vol. 1 | Geht so | |
| | Game Press | 3-9362-8205-6 | 12,50 Euro |
| 6 | Age of Empires 2: The Age of Kings | – | |
| | Microsoft Press Deutschland | 3-8606-3818-1 | 9,90 Euro |
| 7 | Tomb Raider 3 | Empfehlenswert | |
| | Eidos Interactive | 3-9339-1705-0 | 10,20 Euro |
| 8 | Dungeon Siege | Empfehlenswert | |
| | Sybex | 3-8155-5170-6 | 12,80 Euro |
| 9 | Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator | Empfehlenswert | |
| | Sybex | 3-8155-5004-1 | 12,80 Euro |
| 10 | Final Fantasy 10: Das offizielle Lösungsbuch | Empfehlenswert | |
| | Squaresoft Piggyback | 1-9035-1134-8 | 17,30 Euro |

**Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control**

## Age Of Empires 2: The Conquerors[4]

**Lösungsbuch** | Das offizielle Stategiebuch aus dem Hause Microsoft Press enthält Schritt-für-Schritt-Lösungen zu allen 26 Missionen, übersichtliche Karten, interessante Beschreibungen der 18 im Spiel vertretenen Völker und eine nach Epochen geordnete Liste der für den Erfolg so wichtigen Militäreinheiten, Gebäude und Technologien. Ein interessantes Nachschlagewerk für den Strategieknüller. Zu bestellen unter ISBN 3-86063-825-4 für 9,90 Euro. **Empfehlenswert**

## Die Siedler 4: Mission CD

**Lösungsbuch** | Das offizielle Buch zum Zusatzspiel in der Siedler-Welt löst die fünf Aufträge ausführlich auf 130 farbigen Seiten. Außer Lösungen liefert der Autor Markus Betz auch gleich die Erfolg versprechenden Strategien mit. Einziger Nachteil: Teilweise sind die Bilder viel zu klein. Sie bekommen das Buch unter der ISBN-Nummer 3-8155-5202-8 für 10,20 Euro. **Empfehlenswert**

## Tomb Raider[5] 3

**Lösungsbuch** | Lara, wie sie im Buche steht: Spielhersteller Eidos selbst verlegt dieses Werk mit ausführlichen Lösungen, jeder Menge ausgebuffter „Tomb-Raider"-Tipps, nützlichen Hinweisen und hilfreichen Strategien. Eine klar bebilderte Schritt-für-Schritt-Lösung des dritten Teils der Abenteuer von Lara Croft rundet das umfassende Hilfsangebot ab. Hier bleibt nichts ungeklärt. Jeder Gegner, jede Waffe ist bis ins Detail beschrieben. Zu bestellen unter der ISBN-Nummer 3-9339-1705-0 für 10,20 Euro. **Empfehlenswert**

## Tomb Raider[5]: Die Chronik

**Lösungsbuch** | Großzügiges DIN-A4-Format und komplett farbige Gestaltung spendierte Eidos diesem Werk. Auf 174 Seiten werden die vier Spielabschnitte Schritt für Schritt erklärt. Große Bilder unterstützen den Text perfekt. Die knappen Abhandlungen über Gegenstände und Gegner sowie die Kurzvorstellung des Programms zum Erschaffen neuer Spielstufen sind eine nette Dreingabe – mehr nicht. ISBN-Nummer: 3-933917-25-5 für 12,55 Euro. **Empfehlenswert**

[1] sprich: „Kingdom Hahrts" [2] sprich: „Anri-el Tornament" [3] sprich: „Äckschen-Ädwentscher" [4] sprich: „Äidsch off Emmpaiers 2: Se Konkerers" [5] sprich: „Tuhm Räider"

HILFE BEI PROBLEMEN

# Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Corbis

## Internet-Adressen zum Heft

**Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.**

## Computer Bild Spiele HILFETELEFON

**Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM**
**0800-1007892**
**(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr**

**Spezielle Fragen zu Hardware**
**01908-84881**
**(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr**

**Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen**
**01908-83441**
**(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr**

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

## Hilfenummern der Spiele-Hersteller

| Hersteller | PLZ | Ort | Telefon | Fax | Hilfe Technik | Hilfe Spiele | Zeit | Hotline-Fax | Internet-Adresse |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Acclaim | 81677 | München | 089-412190 | 089-32940409 | 040-89703355 | 01908-24663 | täglich 8-24 Uhr | keins | www.acclaim.de |
| Activision | 93133 | Burglengenfeld | 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 | 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 |
| 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 | 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 |
| 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 14-16 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 |
| 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

## Anzeigen im Heft

**Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort**


| Firma | Seite |
|---|---|
| 1&1 | 78, 79 |
| 123 Multimedia | 7 |
| Ak tronik Software | 155 |
| AMS | 120, 121 |
| AOL | Beilagen |
| AS Interactive | 169 |
| AVM | 57 |
| Beiersdorf | 13 |
| berolino.pr | 109 |
| Bigben | 65 |
| BILD Interactive | 127 |
| BVR | 53 |
| CDV | 43 |
| COMPUTERBILD | 145, 157 |
| COMPUTERBILD-SPIELE | 133, 151, Beilage |
| Creative Labs | 45 |
| D&W | 109 |
| Data Becker | 38, 39 |
| Data Becker | 107 |
| Dell Computer | 18, 19 |
| Deutsche Expert | 86, 87 |
| Dtis | 161 |
| ebay | 27 |
| Electronic Arts | 11, 67, 117 |
| Electronics Boutique | 105 |
| e·plus | 15 |
| Guillemot | 171 |
| Honda | 47 |
| Infogrames | 17 |
| Koch Media | 103 |
| Konami | 2 |
| LBS Münster | Beilagen |
| Logo Factory | 153 |
| RM Buch und Medien | Beilagen |
| RTL Television | 119 |
| SMS | 35 |
| Sonera Zed | 101 |
| Strack | 59 |
| Strato | 33 |
| Take 2 | 172 |
| Terre des hommes | 109 |
| VCS | 25 |
| Victoria Versicherung | 23 |
| Vodafone | 77 |
| Westfalenhallen Dortmund | 163 |


## 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 1, 2, 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**

Von COMPUTERBILD-SPIELE gibt es jetzt auch eine Jahres-CD-ROM. Darauf sind alle 24 Ausgaben der Jahre 2001 und 2002 enthalten. Per Mausklick finden Sie die gewünschten Artikel und Seiten. Der Packung liegt eine Spiele-CD-ROM mit 77 Spielen bei. Das Paket ist für 14,95 Euro im Handel. Einzelheiten siehe Seite 13.




Hier stand im Heft eine Anzeige.

# IM NÄCHSTEN HEFT

**Ab 5. März im Handel erhältlich**

## SPIELETESTS



### Impossible Creatures

Wunder der Gentechnik: In diesem Strategiespiel kreuzen Sie aus bekannten und beliebten Arten des Tierreiches völlig neue Gattungen und schicken diese Kreaturen in den Kampf gegen das Böse. Biologiekurs für Anfänger – im nächsten Heft.



### Praetorians

Warum das Römische Reich so groß wurde? Weil so fähige Leute wie Sie das Kommando über eine Legion hatten und jeden Feind in die Flucht schlugen. Jetzt können Sie beweisen, dass auch die Moderne gute Strategen hervorbrachte, und Europa noch einmal erobern. Geschichtsstunde live – in der nächsten Ausgabe.



### Metal Gear Solid Substance

Vielseitig ist er ja, der Held des erfolgreichen Spiels für Playstation 2. Nun erobert Snake auch den PC – und COMPUTERBILD-SPIELE sieht nach, ob er inzwischen noch ein paar neue Agententricks gelernt hat. Der Spionagebericht – im nächsten Heft.

## SPIELETRICKS



### C & C Generals

Mit „Command and Conquer Generals" kommt die nächste Herausforderung für Hobby-Strategen auf den Markt. Einheiten produzieren, im richtigen Moment einsetzen und auch den Basisaufbau nicht aus den Augen verlieren – das kann unübersichtlich werden. COMPUTERBILD-SPIELE hat sich für Sie ins Schlachtengetümmel gestürzt und gibt Tipps – ausführlich in Heft 4.

## PROFI-ECKE



### Mehr Bild!

Endlich einen großen Fernseher nebst Dolby-Surround-Anlage gekauft und den Spielfilm zu Hause völlig neu entdeckt. Jetzt müsste man nur noch PC-Spiele auf den schönen Riesenbildschirm übertragen können. Kann man auch – wenn man weiß, wie's geht. Das wissen die Profis von COMPUTERBILD-SPIELE und verraten es Ihnen Schritt für Schritt bis ins Detail – im nächsten Heft.

## HARDWARE



Foto: Freye

### Mehr Platz!

Festplatten sind das Gedächtnis des Computers. Alle Daten, die Sie zum Spielen brauchen, werden dort gesichert. COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn neue Speicherriesen mit einem Fassungsvermögen zwischen 60 und 250 Gigabyte getestet: Welche Festplatte findet die Daten besonders flink? Und welche speichert am schnellsten neue? Den Sieger im Wettbewerb finden Sie im nächsten Heft.

**Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.**


Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de

Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.

Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.




Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

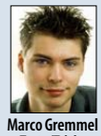

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice



**Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Piotr Blaszczyk, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Claus Wruck. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTERBILD-SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/636633 (€ 0,12/Minute), E-Mail: abo@computerbild.de. Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **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. COMPUTERBILD-SPIELE wird als Print- und Onlineausgabe sowie als Jahrgangs-CD-ROM verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.