4/2003
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
4 195072 202905 04

8 Spiele und Top-Demos auf CD-ROM im Heft

Spiel 1 für Windows 95, 98, ME und XP

Aus der Fernseh-Werbung

Turok 2 Seeds of Evil

Action

Mutig und unerbittlich Der Dino-Jäger

Spiel 2 Geschicklichkeit
Service Station

Spiel 3 Geschicklichkeit
Up Yours
Ball in der Luft halten

Spiel 4 Action
Elephant goes Safari

Spiel 5 Geschicklichkeit
Furry

Spiel 6 Denk-/Knobelspiel
IQ Marathon

Demo 1 Strategie
Far West
Das ist ja zum Schießen

Demo 2 Rennspiel
Die Formel 1 ist nichts dagegen
Big Scale Racing

PLUS: 13 Seiten Tricks zu den Spielen. Schritt für Schritt ausführlich erklärt

SPIELETESTS

3 Strategie-Kracher

Ihr Einsatz: Leben retten

Spiel des Monats
Strategie Command & Conquer Generals

Angriff aus dem Gen-Labor

Strategie Impossible Creatures

Die siegen, die Römer

Strategie Praetorians

SPIELETRICKS

Action Splinter Cell
Agent hinter feindlichen Linien

PLUS: Cheats zu 11 Spielen

BRANDAKTUELL

Spielberichte:
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
America 2

MAGAZIN

Erste Studie
Playstation 3
Sieht sie so aus?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Sie, liebe Leser, haben es sicher schon bemerkt: Der Verlag musste wegen gestiegener Druckkosten den Heftpreis um 20 Cent anheben. Dennoch bleibt COMPUTERBILD-SPIELE das preiswerteste Spiele-Magazin mit CD-ROM, mit dem Sie jeden Monat viele attraktive Vollversionen erhalten. Das bietet keine andere Zeitschrift. Die Beliebtheit des Heftes wurde jetzt durch Marktforschungs-Ergebnisse unterstrichen: Laut Media-Analyse (MA 2003 I) hat COMPUTERBILD-SPIELE pro Ausgabe 1,96 Millionen Leser – in einem Jahr ein Zuwachs von 22 Prozent. Damit ist und bleibt COMPUTER-BILD-SPIELE nicht nur die beliebteste Spiele-Zeitschrift Deutschlands und Europas, sondern auch die zweitgrößte PC-Zeitschrift überhaupt – gleich nach COMPUTERBILD aus demselben Verlag. Ein toller Erfolg, für den sich die Redaktion bei Ihnen, den Lesern, bedankt. Er ist uns gleichzeitig Lob und Ansporn. Sie können sicher sein, auch weiterhin aufs Beste informiert und unterhalten zu werden.

Computer Bild Spiele INTERN

Alle Welt rätselt, wie die Spielekonsolen der nächsten Generation aussehen werden. Die Experten von COMPUTERBILD-SPIELE haben den international erfolgreichen Designer und Künstler Christian Friedmeyer (45) mit allen verfügbaren technischen Informationen gefüttert. Er griff in seinem großzügigen Hamburger Atelier zu Stift und Pinsel – und entwarf Xbox 2, Playstation 3 und einen futuristischen Gamecube (siehe Seite 116). Dass er Form und Funktionalität ein beachtliches eigenes Gesicht geben konnte, liegt auch in der Familie. „Ich kenne mich ein wenig mit Konsolen aus, mein Patensohn hat wahnsinnig viel Freude am Spielen." In Zukunft, an einem der neuen Geräte, hat der Junge vielleicht noch mehr Spaß.



Ausblick auf die Playstation 3: Designer Friedmeyer in seinem Hamburger Atelier.

Etwas Handfestes, also mehr als eine Studie, konnte Hardware-Redakteur Ingolf Leschke (27) in England begutachten: das hypermoderne Handy N-Gage. Damit lässt sich telefonieren, Musik und Radio hören, Filmchen angucken und vor allem auch Spiele spielen. Hersteller Nokia lud zur Weltpremiere ans „London Eye", mit 135 Metern das größte Riesenrad der Erde. Leschke gondelte, das Handy im Griff, durch den Nachthimmel über der Themse. „Beeindruckend, wirklich grandios", sagt er – und meint die Tour wie das Gerät, das er auf Seite 26 vorstellt.



Ausblick aufs nächtliche London: Redakteur Leschke in der Gondel.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele			4
Hardware			8
Erster großer Test: Der neue Gameboy Advance SP			10
Kommende Spiele-Hits:			
America 2		TITELTHEMA	12
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft		TITELTHEMA	14
Hitliste			16
24 Hefte: COMPUTERBILD-SPIELE auf Jahres-CD			17
Bunt gemischt			18
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele			19
Hören, sehen, spielen: Das neue Nokia N-Gage			26
Vorserientests:			
PC	Devastation Action (ab 18. April 2003)		24
PS 2	Devil May Cry 2 Action (ab 28. März 2003)		20
PC	Jurassic Park: Operation Genesis Action (ab März 2003)		22
PS 2	Minority Report Action (ab 20. März 2003)		24
Xbox	Steel Battalion Simulation (ab 28. März 2003)		20

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE			28
Die Testtabelle verständlich erklärt			30
PS 2	Ape Escape 2 Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		50
PC	Command & Conquer Generals Strategie (im Handel)	TITELTHEMA	32
PS 2	Contra: Shattered Soldier Action (im Handel)		40
Xbox	Dark Angel Action (im Handel)		46
PC	Elixir Rollenspiel (im Handel)		54
GBC	Hamtaro – Ham-Hams Unite! Action (im Handel)		66
PC	Impossible Creatures Strategie (im Handel)	TITELTHEMA	68
PC	Praetorians Strategie (im Handel)	TITELTHEMA	62
Xbox	Racing Evoluzione Rennspiel (im Handel)		60
Cube	Rayman 3 – Hoodlum Havoc Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		74
PC	Ring 2 – Die Götterdämmerung Abenteuer (im Handel)		72
PC	Splinter Cell Action (im Handel)		56

GÜNSTIGE SPIELE

PS	CT Special Forces Action (im Handel)		80
PC	Sim City 2000 Aufbausspiel (im Handel)		78

SPIELETRICKS

PC	Big Scale Racing	TITELTHEMA	96
PC	Command & Conquer Generals		98
PC	Elephant goes Safari	TITELTHEMA	94
PC	Far West	TITELTHEMA	96
PC	Furry	TITELTHEMA	94
PC	IQ Marathon	TITELTHEMA	95
PC	Praetorians		104
PC	Service Station	TITELTHEMA	95
PC	Splinter Cell	TITELTHEMA	108
PC	Turok 2 – Seeds of Evil	TITELTHEMA	88
PC	Up Yours	TITELTHEMA	96
	Geheime Tricks (Cheats)		112

MAGAZIN

Erste Studien: Nächste Konsolen-Generation	TITELTHEMA	116
Gewinnspiel		120

HARDWARE

Vergleichstest: 10 Festplatten	122
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE	123
Testergebnisse im Detail	124
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt	128

RATGEBER

So vernetzen Sie die Xbox	130
So installieren Sie ein Spiel	136

PROFI-ECKE

PC-Bild auf dem Fernseher – so geht's	140

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen	146
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften	148
Briefe an die Redaktion	150
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)	152
COMPUTERBILD-SPIELE hilft	154
Spielebücher-Kritiken	156
Marktübersicht	158
Fachbegriffe einfach erklärt	164
Telefonnummern der Spielehersteller	168
Inserentenverzeichnis	169
Neu: Infobrief von COMPUTERBILD-SPIELE	169

DIE LETZTE SEITE

Vorschau	170
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE	170
Impressum	170

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

CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„Turok 2 – Seeds of Evil"** TITELTHEMA, **„Service Station"** TITELTHEMA, **„Up Yours"** TITELTHEMA, **„Elephant goes Safari"** TITELTHEMA, **„Furry"** TITELTHEMA, **„IQ Marathon"** TITELTHEMA.
Probierversionen (Demos): **„Far West"** TITELTHEMA, **„Big Scale Racing"** TITELTHEMA. Sonstiges: **„Acrobat Reader 5.1"** (Anzeigeprogramm), **„Direct-X 8.1b** (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 Spiele und sonstigen Programme von der CD-ROM	82



„Turok 2 – Seeds of Evil"



„Service Station"



„Elephant goes Safari"



„IQ Marathon"

Titel-Montage: Klaus Schulz

Meldungen

Ballern ohne Folgen

Actionspiele vom Kaliber „Half-Life“[1] (deutsche Version) haben keinen negativen sozialen Einfluss auf Spieler. Das hat eine Studie der katholischen Loyola Universität in Chicago ergeben. Und es kommt noch besser: Aus soziologischer Sicht sei der Titel „zweifellos gut für die Spieler“, so die Wissenschaftler, denn die Spielteilnehmer müssten miteinander kooperieren, und der Spielablauf setze im Wesentlichen auf gegenseitiges Vertrauen.
www.luc.edu

Vom Film zum Spiel

Electronic Arts (EA) geht auf Einkaufstour in Hollywood. 300 Drehbuchautoren, Spezialeffekt-Experten und Programmierer will der Spielehersteller in den kommenden zwei Jahren in der Filmstadt anheuern, um Spiele in Leinwandqualität zu produzieren. Arbeitsplatz wird das neue EA-Produktionsstudio in Los Angeles. Hollywood schaffe Welten zum Ansehen, die Spiele-Branche müsse Welten schaffen, in denen der Spieler leben könne – so EA-Vizepräsident John Batter.

Am Rad gedreht

Der amerikanische Profi-BMX-Fahrer Dave Mirra fordert 20 Millionen Dollar Schadenersatz vom Software-Hersteller Acclaim. Der Radsportler hatte mit den Spielmachern einen Vertrag zur Promotion des Titels „Dave Mirra BMX XXX“ geschlossen. Während der Entwicklungsphase habe sich jedoch, so Mirra, die Konzeption des Spiels geändert. Der Faktor Sex habe eine immer größere Rolle gespielt. Dadurch sieht der Radprofi seinen Ruf geschädigt.



Sex-Tage-Rennen – das sieht Dave Mirra nicht gern.

1 sprich: „Hahf Laif“ 2 sprich: „Faier Worri-er“ 3 sprich: „Indi Räißing Lihg“ 4 sprich: „Krasch Auer“



Die nächsten 38 000 Jahre gehen nicht spurlos an Mutter Erde vorüber – der Himmel hat den Gilb, zwielichtige Kampftruppen streifen durch öde Industrieruinen. Ein Szenario wie aus dem Öko-Lehrbuch.

Fire Warrior[2]

Erinnerungen an die Zukunft

Actionspiel für PC und Playstation 2 | In noch ziemlich ferner Zukunft – genauer: im Jahre 40 000 – übernehmen Sie den Job von Kais. Der lebt im Warhammer-40 000-Universum, bereits bekannt durch Brett- und Computerspiele, Comics sowie Plastikfiguren der 90er-Jahre. Kais ist Feuerkrieger und wurde ausgewählt, um Etheral Ko'vash zu retten, den imperiale Truppen verschleppt haben. In 17 Spielstufen kämpfen Sie sich durch allerlei Raumschiffe und tragen Schlachten auf etlichen unwirtlichen Planeten aus. Nicht weniger als 22 hartgesottene Gegnertypen, von Space Marines bis zu Terminators, müssen Sie aus dem Verkehr ziehen – also lassen Sie Ihr Tau-Puls-Gewehr bloß nie sinken. Wer nicht gerne allein aufräumt, kann bis zu drei Mit- oder Gegenspielern heiße Gefechte liefern.

Angekündigt für:
Mitte September 2003
Preis laut Hersteller:
49 Euro (PC), 49 Euro (PS 2)
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511,
www.firewarrior.com



Übermorgen atmet man eben nicht mehr ohne Filter – das lag schon lange in der Luft.



Das ist der Beweis: So manche Energiebrause verleiht Flügel.

Indy Racing League[3]

Meile mit Eile

Rennspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Von null auf 100 in weniger als drei Sekunden, waghalsige Überholmanöver bei 300 Kilometern pro Stunde – das sind die 500 Meilen von Indianapolis. Wer den Klassiker des US-Autorennsports liebt, darf demnächst selbst mitfahren. Am Steuer eines von 27 PS-Monstern aus dem Indy-Fuhrpark und in 15 Rennen auf 14 Kursen. Laut Hersteller enthält das Spiel die gesamte Saison 2002 inklusive des legendären Laufs Indy 500 mit allen offiziellen Fahrzeuge, Strecken und Teams.

Angekündigt für: Frühjahr 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908-7326861 39572 (1,86 Euro/Min.),
www.codemasters.com

Alter Echo

Planet der Waffen

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Planeten-Getriebe einmal anders: In „Alter Echo“ kämpfen Sie nicht auf einem Planeten, sondern gegen ihn. Der wild gewordene Himmelskörper ist ein Lebewesen und setzt sich gegen alles zur Wehr, was seiner Oberfläche zu nahe kommt. Dank biomechanischer Fähigkeiten bringt das aus der Bahn geratene Ding ständig neue, gefährliche Kreaturen hervor. Als unerschrockener Held Nevin können Sie dem ungewöhnlichen Gegner immerhin einen so genannten Poly-Anzug entgegensetzen. Der versetzt Sie in die Lage, auf jede Situation angemessen zu reagieren – durch Verwandlung. Etwa vom pfeilschnellen, sprunggewaltigen Schwertkämpfer zum schweren, Kanonen und Granaten schleppenden Giganten. Eine Steilwand im Weg? Kein Problem, da mutieren Sie einfach vorübergehend zu einer echsenartigen Lebensform. So verrückt sich diese Eckdaten lesen, so ungewöhnlich ist auch die Optik: grellbunte Farben, flimmernde Spezialeffekte, bizarre Strukturen.



Wenn ein Planet durchknallt, dann treibt er's bunt.

Angekündigt für:
September 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511,
www.thq.de



Freistilringer, die bei der Fahrprüfung durchfallen, rächen sich bitter.

WWE Crush Hour[4]

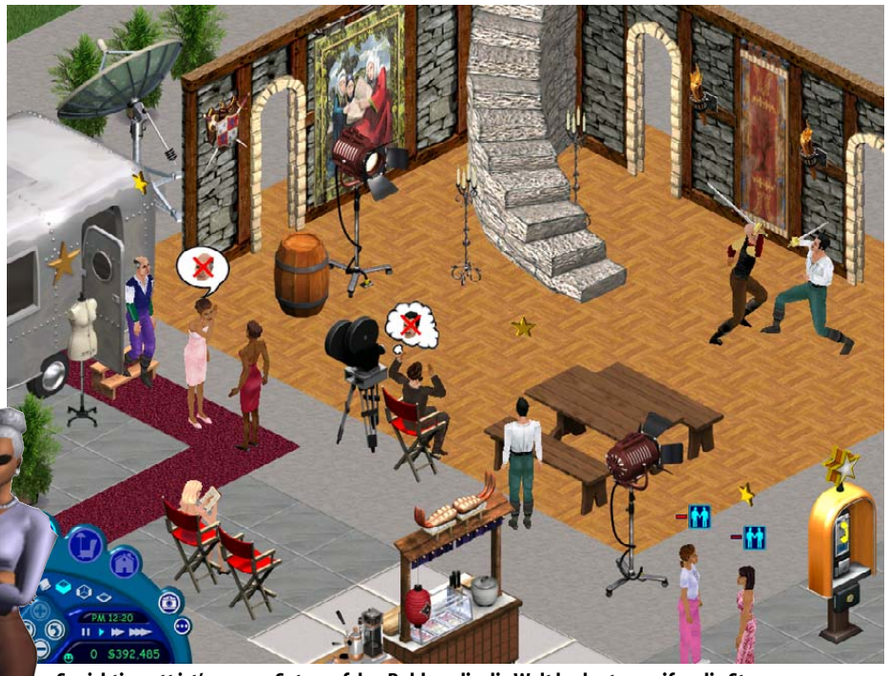
Es lebe der Schrott

Rennspiel für Playstation 2 und Gamecube | Was passiert, wenn Wrestling-Stars mit dem Auto in den Ring gehen? Sie werfen sich zunächst die üblichen Beleidigungen an den Kopf und verwandeln dann ihre Kisten mithilfe wirksamer Waffen in Alteisen. 20 Muskelberge aus der Freistilringer-Szene treten mit ihren hochgerüsteten Kampfwagen an und versuchen die Sportflitzer, Kleinlaster und Geländewagen mit allen Mitteln und Vollgas über die Hindernispisten in zwölf Arenen zu prügeln. Dresche für den Gegner inklusive.

Angekündigt für:
Mitte April 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro (PS 2), 49,95 Euro (Cube)
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511,
www.thq.de

Die Sims Megastars

Neue Star-Simulanten



So richtig nett ist's nur am Set – auf den Bohlen, die die Welt bedeuten, reifen die Stars von morgen.

Ergänzungs-CD-ROM zur Simulation für PC | Die Suche nach dem Superstar hielt Deutschland wochenlang fest im Griff. Nachwuchssänger Daniel Küblböck (17) und seine Konkurrenten sorgten für Medienrummel ohne Ende. Klar, dass auch „Die Sims" vom Superstar-Fieber angesteckt wurden. Demnächst können Sie Ihre Lieblings-Spielfiguren auf Rockgröße, Filmstar oder Supermodel trimmen. Sobald der Vertrag unterzeichnet ist, kann das muntere Treiben in der Abgeschiedenheit der Studio-Stadt beginnen. Diesen Ort der Promi-Werdung gestalten Sie selbst. Mit Filmsets, Erholungsbereichen, Aufnahmestudios und Klamottenläden. Dienstpersonal, Sushi-Köche und Masseurinnen sorgen für das Wohlbefinden Ihrer Schützlinge, Kunstobjekte und Möbel vom Feinsten für die Wohnkultur, Fallschirmsprung-Simulator und Satellitenfernsehen für die Zerstreuung. Natürlich müssen Ihre heranreifenden Megastars auch die übliche Kritik von Designern, Plattenproduzenten und Regisseuren ertragen. Stellt sich dennoch der große Erfolg ein, dann führen die Sims ein Leben in Saus und Braus – Nebenwirkungen inklusive: nervende Paparazzi, kreischende Groupies und durchgeknallte Fans gehören eben zum Promi-Alltag.

Angekündigt für: Ende Mai 2003
Preis laut Hersteller: 24,99 Euro
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820, www.electronicarts.de



Wer hier mitspielt, muss mit einem Dachschaden rechnen.

Backyard Wrestling: Don't try this at Home[1]

Quer durch den Garten

Prügelspiel für Playstation 2 und Xbox | Eine neue „Sportart" breitet sich in den USA derzeit epidemisch aus: Backyard Wrestling. Diese Freistil-Ringkämpfe tragen Kids in den Gärten ihrer Elternhäuser oder auf Hinterhöfen aus und halten die Prügelei auf Video fest.

Im Spiel gibt's nur dann ordentlich Punkte, wenn Sie Blumenkübel oder Leitern auf Gegner werfen. Auch ein gezielter Sprung vom Hausdach auf den Kontrahenten bringt Sie dem Etappensieg näher – und damit dem hehren Ziel, als „The King of Hardcore" aus der Klopperei hervorzugehen.

Wer aufrecht stehen bleibt, wird außerdem mit neuen Spielfiguren und Bonus-Videomaterial belohnt. Aber beherzigen Sie unbedingt die Warnung im Spieltitel: „Don't try this at Home – nicht zu Hause nachmachen"!

Angekündigt für: Sommer 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 01908-39572 (1,86 Euro/Min.), www.eidos.de



Eins steht schon mal fest – dieses Spiel wird Sie zum Rasen bringen.

Tom & Jerry: Infernal Escape[2]

Alles für die Katz'

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Ein Katz-und-Maus-Spiel gefällig? Bitte sehr: Die schlaue Maus Jerry hat's endlich geschafft und ihren ewigen Widersacher Tom kurzerhand in die Hölle geschickt. Doch der Comic-Kater hat Glück: Ein Katzen-Engel verheißt ihm Rettung für den Fall, dass er auf allen Vieren heile durch neun Spielstufen kommt. Und die präsentieren sich als wahres Fegefeuer, denn in jeder davon muss Tom mindestens 80 Prozent der angebotenen Gegenstände einsammeln, zum Beispiel goldene Hundeknochen. Schafft er das nicht, war alles für die Katz', und er fährt doch noch zur Hölle.

Angekündigt für: Mai 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de



Katzenmusik für Katerstimmung.

Kurz vorgestellt



Land in Sicht – „Anno 1503" gewinnt weiter an Boden.

Neues für „Anno"

Die Firma Sunflowers gibt einen aus: Für alle Besitzer des Spiels „Anno 1503" gibt es kostenlosen Nachschub im Internet. Von der Seite www.anno1503.de können Sie jetzt das neue Szenario „Metropol" (Größe: 6,05 Megabyte S.164) herunterladen und darin ohne Computergegner eine große Stadt bauen. Die darf laut Sunflowers bis zu 100 000 Einwohner haben. Für die stellt der Hersteller viele neue Ländereien und reichlich Rohstoffe bereit.
Infos bei: Sunflowers Interactive GmbH, Tel. 06104-94820

Tanz in den Mai

Im Mai erscheint das Musikspiel „Dancing Stage[3] Megamix" für Playstation 2. Über 30 Songs, zum Beispiel „A Little Less Conversation" und „A Freak like me", fordern zum Tanz auf. So richtig Spaß macht das natürlich nur auf der Tanzmatte, das Spiel lässt sich aber notfalls auch mit der Spieletastatur (Gamepad) handhaben. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069-98557320, www.konami-europe.com

Rabatt für PC-Fans

„Red Faction[4] 2", zweiter Teil der beliebten Actionspiel-Reihe für Playstation 2, kommt Mitte Mai auch für PC, Xbox und Gamecube. Vorteil Computer: Die PC-Version wird nur 19,95 Euro kosten, während für die beiden Konsolenausgaben je 59,95 Euro fällig werden.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805-605511, www.thq.de

[1]sprich: „Bäckjard Ressling: Dohnt trai siss ät Hohm" [2]sprich: „Tom and Dscherri: Infömel Isskäip" [3]sprich: „Dähnzing Stäidsch" [4]sprich: „Redd Fäckschen"

Meldungen

Alte Liebe

Auf der Uralt-Konsole „Atari 2600“ waren in den 80er-Jahren „Decathlon“, „Pitfall“, „H.E.R.O.“ und „River Raid“ absolute Top-Hits. Diese und 41 weitere Spielklassiker wurden jetzt für Playstation 2 neu aufgelegt. Unter dem Titel „Activision Anthology“[1] ist die Sammlung für 29,95 Euro zu haben.
Infos bei: Activision GmbH, Tel. 09471-30690,
www.activision.de

Neue Gilden

Für das PC-Aufbauspiel „Die Gilde“ (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 11/01, Urteil: „gut“) gibt's Nachschub. Mit der Zusatz-CD-ROM „Die Add On“ stehen Ihnen jetzt auch so attraktive Berufe wie Friedhofswärter oder Schneider offen. Außerdem dabei: drei neue Titel, fünf neue Ämter und die Kaiserstadt Nürnberg.
Preis: 29,95 Euro.
Infos bei: Jowood AG, Tel. 06102-8168168,
www.jowood.de

Ruhige Kugel

Im Frühjahr erscheint für PC, Playstation 2 und Xbox „World Championship Snooker[2] 2003“. Billardfans können damit die Weltmeisterschaft im Snooker anpeilen. Außerdem stehen laut Hersteller Acht- und Neun-Kugel-Pool, ein Trickschuss-Spiel sowie diverse Varianten kleiner, schneller Billardspiele zur Wahl. Mit dabei: 28 Größen aus der „Filzszene“ – darunter auch der amtierende Weltmeister Peter Ebdon. Außer den Regeln und Grundzügen des Spiels können Sie mit World Championship Snooker 2003 auch die raffinierten Tricks und Manöver der Profis lernen.
Der Preis: 59,95 Euro (PS 2, Xbox), 49,95 Euro (PC).
Infos bei: Codemasters GmbH, Tel. 01908-7326861,
www.codemasters.com



Grünlich: der Billardtisch.



Ehrlich: Auf halbe Schweine zu schießen, ist Munitionsvergeudung.



Idyllisch: Im Kampf gegen Schattenmächte gibt's auch Lichtblicke.

Enter the[3] Matrix

Die Fortsetzung ist abgedreht

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | „Matrix“, jener Kinoknüller, der tricktechnisch neue Maßstäbe setzte, hat Folgen. Am 5. Juni 2003 startet „Matrix Reloaded“ in deutschen Kinos. Das passende Spiel soll schon vier Wochen früher auf den Markt kommen – keine Spur von Geheimnisverrat, denn es orientiert sich am ersten Film. Kinofans wissen also, was sie erwartet: wahnwitzige Feuergefechte, rasante Verfolgungsjagden und Schwindel erregende Flüge. Dazu gibt's etliche Videos von den den Dreharbeiten zum neuen Film.

Angekündigt für: 15. Mai 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882
www.infogrames.de

Sacred[4]

Einmal Hölle und zurück

Rollenspiel für PC | Irgendwo im Ödland Ancaria beschwört der hinterhältige Magier Shaddar den Dämon der Finsternis. Diesem düsteren Treiben müssen Sie unbedingt Einhalt gebieten. Also schlüpfen Sie in die Rolle einer von sechs spielbaren Figuren und stürzen sich etwa als Vampir-Lady, Waldelfin oder Gladiator in den Kampf gegen das Böse. Auf der Reise durch 16 Regionen, vom Höhlensystem bis zur Eiswüste, putzen Sie ganze Monsterhorden von der Platte. Mit Waffengewalt, Zauberkraft oder trickreichen Kombinationen daraus. Der Hersteller verspricht Parallelen zum Superhit „Diablo“ und eine spannende Geschichte. Und sollte die doch irgendwann langweilig werden, dann sorgen rund 200 kleine „Nebenjobs“ für die nötige Abwechslung im Heldenalltag.

Angekündigt für:
Ende 2. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: Ascaron GmbH, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh, Tel. 05241-96660
www.ascaron.de

Rotlicht Tycoon[5]

Die Liebe ist ein seltsames Spiel

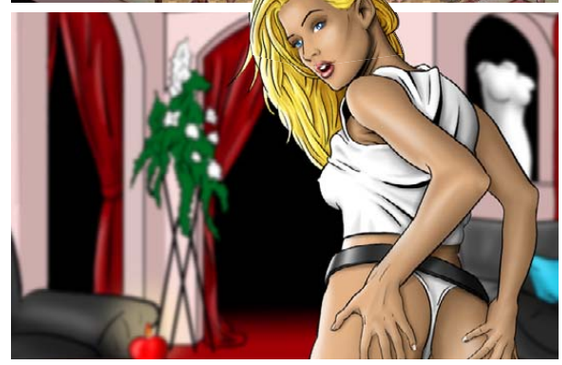
Managerspiel für PC | Städte bauen, Ferienparks errichten, Verkehrsnetze knüpfen – alles Klassiker in der Welt der Spiele. Doch mit Plüschsofas, Whirlpools und jeder Menge Rotlicht ein eigenes Bordell ausstatten – das ist neu. Ob blond, ob braun, ob unterwürfig oder dominant: Sie dürfen Damen für jeden Kundenwunsch einstellen. Mit 24 Szenarien – vom wild wuchernden Dschungel bis zu bayerischer Bodenständigkeit – wecken Sie die Lust der Besucher. Wer sich nicht anständig benimmt, wird von hauseigenen Bodyguards vor die Tür gesetzt. Unternehmerqualitäten sind gefragt, denn ein florierendes Freudenhaus erfordert einen straffen Dienstplan. Und „gesetztes“ Alter, denn wer unter 16 ist, darf nicht mitmachen.



Herzlich: Willkommen im Club.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 19,95 Euro
Infos bei: Rondomedia GmbH, Limitenstr. 64-78, 41236 Mönchengladbach, Tel. 02166-618660,
www.rondomedia.de





Ansehnlich: Ihr Personal versteht sich auf professionelle Posen.

Spellforce – The Order of Dawn[6]

Nach uns die Sintflut

Rollenspiel für PC | 13 Magier strebten gottgleiche Macht an. Um ihr Ziel zu erreichen, schlossen sich die Zauberer zu einem mächtigen Bund zusammen. Das Resultat ihres Strebens war verheerend, die Erde wurde zur Wüste, ganze Kontinente verschwanden im Nichts. Nur wenige Inseln blieben vom Chaos verschont. Aber nicht für immer, denn jetzt kehren die Mächte der Finsternis zurück, um ihr Zerstörungswerk zu vollenden. Aber Sie spielen da nicht mit, sondern ziehen als Vertreter einer von sechs Rassen – etwa als Zwerg, Elf oder ganz „normaler“ Mensch – aus, das Schlimmste zu verhindern. Im ständigen Kampf gegen Goblins, Dämonen und Drachen befreien Sie die durch Dimensionstore verbundenen Inselreiche vom Joch des Bösen. Eine phantastische Bilderwelt voller grandioser Schlachten bei einfacher Steuerung ist versprochen – das klingt hitverdächtig. Rollenspielfans sollten sich „Spellforce“ auf alle Fälle schon mal vormerken.

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



Voraussichtlich: „Spellforce – The Order of Dawn“ verspricht eine äußerst reizvolle Bilderwelt.

1 spricht: „Aktiwischen Anßolledschi“ 2 spricht: „World Tschämpjenschipp Snuhker“ 3 spricht: „se“ 4 spricht: „Ssäikrit“ 5 spricht: „Taikuhn“ 6 spricht: „Spellforß – Si Order off Dohn“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Deutschland: PC-Markt schrumpft

Das Marktforschungsinstitut IDC bescheinigt dem deutschen PC-Markt keine guten Zahlen: Im vierten Quartal gingen die Verkäufe von so genannten Desktop-Computern im Vergleich zum Vorjahr um 3,5 Prozent zurück. Noch im November 2002 erwarteten die Experten einen Zuwachs um 4,3 Prozent. Erfreulich entwickelt sich dagegen laut IDC der Absatz von tragbaren Computern (Notebooks): Für das letzte Quartal 2002 ergab sich ein Umsatzplus von 59 Prozent.
www.idc.com



Komplett-Computer: anhaltende Absatzflaute.

Dell: Diskette fliegt raus

Wer jetzt einen neuen Computer vom Hersteller Dell kauft, muss ohne Diskettenlaufwerk auskommen. Begründung: Disketten können nur 1,44 **Megabyte** S.164 Daten speichern und würden daher nur noch wenig genutzt. Bereits zum Weihnachtsgeschäft 2002 hatte die Lebensmittelkette Aldi einen PC ohne Diskettenlaufwerk im Angebot.
www.dell.de



Diskettenlaufwerk: langsam aussterbende Art.

Mad Catz: Zubehör läuft gut

Die Elektronikbranche jammert. Verluste erzwingen Stellenabbau in allen Unternehmensbereichen. Anders klingt es beim Zubehörhersteller Mad Catz, der im vierten Quartal 2002 sein Geschäftsergebnis deutlich verbessern konnte. Der Umsatz erhöhte sich um 5,9 Prozent auf 40,05 Millionen US-Dollar[1]. Der Gewinn stieg laut Unternehmensangaben sogar um 92,5 Prozent auf 2,63 Millionen US-Dollar.
www.madcatz.de

[1] in Euro umgerechnet ungefähr gleiche Beträge

[2] sprich: „Gaims" [3] sprich: „Gaitlock"

CeBIT 2003

Messe-Monat März in Hannover: Auf der CeBIT, der größten Computermesse der Welt, präsentieren rund 7000 Aussteller auf einer Fläche von 361000 Quadratmetern ihre neuesten Produkte. Für dieses Jahr würden nach vorsichtigen Schätzungen der Deutschen Messe AG rund 600000 Besucher in der niedersächsischen Landeshauptstadt erwartet. Die Redaktion von COMPUTERBILD-SPIELE präsentiert Ihnen auf diesen Seiten die ersten Messeneuheiten. www.cebit.de

CeBIT HANNOVER 12. – 19. 3. 2003

Messwerte: Die CeBIT 2003 zeigt wieder Größe – 7000 Aussteller auf 361000 Quadratmetern.

JVC MP-XP 7250

Das Heft in der Hand

Notebook | Mit 21 mal 15 Zentimetern Fläche ist der tragbare Computer (Notebook) „MP-XP 7250" von JVC kaum größer als ein Blatt Papier im DIN-A5-Format (etwa die halbe Größe dieser Zeitschrift). Der kleine Rechner hat einen **Intel-Pentium-3-Prozessor** S.164, der mit einer **Taktfrequenz** S.164 von 933 **Megahertz** S.164 angetrieben wird. Die Größe des **Arbeitsspeichers** S.164 gibt JVC mit 384 **Megabyte** S.164 an, die der Festplatte mit 40 **Gigabyte** S.164. Ebenfalls eingebaut ist die **Wireless-LAN** S.164-Technik. Ferner an Bord: zwei Lautsprecher, zwei **USB** S.164-Anschlüsse und eine **Fire-Wire** S.164-Buchse sowie Mikrofon- und Kopfhörer-Ausgang. Die Bildschirmdiagonale gibt JVC mit 8,9 Zoll (22,6 Zentimeter) an. Für flüssiges Spiel soll der eingebaute **Grafikprozessor** S.164 „630ST" von SiS mit einer Speichergröße von 64 Megabyte sorgen. Trotz der umfangreichen Ausstattung ist das Notebook ein Leichtgewicht, sofern die von JVC genannten 905 Gramm stimmen.

Im Handel ist der Rechner ab Ende März. Nicht gar so klein wie das Gerät macht sich der empfohlene Verkaufspreis: Für 2399 Euro ist das Notebook wahrlich kein Schnäppchen.

Infos bei: JVC GmbH, Grüner Weg 12, 61169 Friedberg, Tel. 06031-6050, www.jvc.de



Rechenbeispiel: neues Notebook von JVC – Schulheftformat, 905 Gramm, 2399 Euro.

Philips DVDRW424

Wirksamer Brandbeschleuniger

DVD-Brenner für PC | In weniger als 15 Minuten sollen Sie mit dem neuen „DVDRW424" von Philips einen **DVD-Rohling** S.164 mit Spielen, Arbeitsprogrammen und sonstigen Daten bis zu 4,7 **Gigabyte** S.164 Gesamtvolumen beschreiben können. Der DVD-Brenner beschreibt **DVD+Rs** S.164 und mehrmals beschreibbare **DVD+RWs** S.164 mit vierfachem, **CD-Rs** S.164 mit 24-fachem und **CD-RWs** S.164 mit zehnfachem Tempo (bezogen auf die Abspielgeschwindigkeit einer Musik-CD).

Mitgeliefert werden das DVD-Brennprogramm „Ahead Nero 5", das DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD 4.0", sowie „Sonic My DVD 5" – eine Software zum Erstellen von DVDs, die sich anschließend laut Philips in jedem herkömmlichen DVD-Spieler abspielen lassen. Der DVDRW424 soll ab Juni im Handel sein. Empfohlener Verkaufspreis: 399 Euro.

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg, Tel. 0800-1802089, www.philips.de



Vielschreiber: Philips-DVD-Brenner – 4,7 Gigabyte in 15 Minuten.

THQ Atari TV Games[2] Spielekonsole

Und jetzt: Die 80er-Show

Spielekonsole | Die Firma THQ will noch im März die „Atari TV Games Spielekonsole" auf den Markt bringen, auf der bereits Spiele installiert sind. Dabei handelt es sich laut Hersteller um die zehn beliebtesten Spiele für die einst erfolgreich verkaufte Konsole Atari „VCS" (1977 - 1986). Deren Namen haben unter Nostalgikern einen geradezu magischen Klang: „Pong", „Asteroids", „Breakout", „Centipede", „Gravitar", „Missile Command", „Real Sports Volleyball", „Yars Revenge", „Circus Atari" und „Adventure". Für den Betrieb der Konsole werden vier Batterien benötigt. Mit den zehn fest „eingebauten" Spielen müssen Sie sich übrigens begnügen – erweitern ist nicht. Den Verkaufspreis für die Atari TV Games Spielekonsole gibt THQ mit 29,95 Euro an.

Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 02151-41890, www.thq.de



Museumsneubau: „Atari TV Games Konsole" von THQ – zehn unsterbliche Atari-Klassiker in einem aktuellen Gerät.

Trend Micro Gatelock[3] X 200

Virenschutz zum Anstecken

Viren-Blocker für PC | Mit dem „Gatelock X 200" von Trend Micro sollen Sie Ihren Computer vor Viren und unerlaubten Zugriffen schützen können. Allerdings funktioniert das nur, wenn Sie per **DSL-Anschluss** S.164 Kontakt zum Internet halten. Das Gerät wird zwischen die im PC eingebaute **Netzwerkkarte** S.164 und das separat aufgestellte **DSL-Modem** S.164 geschaltet und schützt laut Hersteller auch vor ganz aktuellen bekannten Viren, da sein Anti-Viren-Programm stets automatisch von der Trend-Micro-Internet-Seite aktualisiert wird. Für den Betrieb des Gatelock X 200 werden weder Prozessorleistung noch **Arbeitsspeicher** S.164 des Computers beansprucht. Gatelock X 200 schützt Ihren PC auch vor unerlaubten Zugriffen Dritter. Das Gerät ist ab Mitte März für 199 Euro Im Handel.



Sicherungskasten: „Gatelock X 200" – Schutz vor Viren.

Infos bei: Trend Micro GmbH, Lise-Meitner-Str. 4, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089-37479700, www.trendmicro.de

Creative Labs I-Trique[1] 2.1 3300

Metall gegen blechernen Klang

Lautsprechersystem für PC | Das jüngste Boxentrio aus dem Hause Creative Labs heißt „I-Trique 2.1 3300“. Es besteht aus zwei Hochtönern und einer separaten Bassbox. Neu daran ist laut Hersteller, dass die Membranen aus Titan sind. Das edle Leichtmetall soll Klangtreue garantieren. Per mitgelieferter Kabelfernbedienung lassen sich die Boxen ein- und ausschalten sowie Lautstärke, Höhen und Tiefen regeln.

Das Trio I-Trique 2.1 3300 kostet 129 Euro und ist ab Mitte März im Handel.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring, Tel. 089-9928710, www.europe.creative.com



Dreiklang: Boxentrio „I-Trique“ – Titan für den Ton.

Western Digital Raptor Enterprise Drive Serial[3] ATA

Daten per Express

Festplatte für PC | Nicht besonders großes Fassungsvermögen, sondern extrem kurze Zugriffszeiten waren das Ziel bei der Entwicklung dieser neuen Festplatte von Western Digital. So kann die „Raptor Enterprise Drive Serial ATA“ laut Hersteller innerhalb von nur fünf Millisekunden (tausendstel Sekunden) auf angeforderte Spiele, Arbeitsprogramme und sonstige Daten zugreifen (andere aktuelle Festplatten benötigen dafür im Schnitt 15 Millisekunden). Das dazu nötige Tempo beträgt bis zu 10 000 Umdrehungen pro Minute. Der Datenaustausch zwischen **Hauptplatine** S.164 und Festplatte erfolgt laut Hersteller nach dem neuen Übertragungsstandard **Serial ATA** S.164. Allerdings ist dafür eine spezielle Einbaukarte notwendig, die leider nicht mitgeliefert wird. Ferner soll sich die neue Festplatte trotz ihrer „Hetzerei“ durch große Laufruhe auszeichnen. Das Fassungsvermögen gibt Western Digital mit zirka 36,7 **Gigabyte** S.164 an. Markteinführung und empfohlener Verkaufspreis stehen noch nicht fest.

Infos bei: Western Digital Deutschland GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München, Tel. 089-9220060, www.westerndigital.de



Fototermin: schnelle Festplatte – hier in seltener Offenheit.

Creative Labs Sound Blaster Audigy 2 Platinum[2] EX

Hertz ist Trumpf

Soundkarte für PC | Der absolute Trumpf unter den Soundkarten aus dem Hause Creative Labs ist nach dessen eigenen Angaben die neue „Soundblaster Audigy 2 Platinum EX“. Das Paket enthält außer der Einbaukarte für den PC ein separates Anschlussmodul, das auf dem Schreibtisch aufgestellt wird, und eine drahtlose Fernbedienung. Mit dem Anschlusskästchen können Sie bequem und ohne Verrenkungen bis zu sieben Lautsprecher verkabeln – jeweils drei (links, Mitte, rechts) vorn und hinten sowie eine Bassbox. Der neue Prozessor „Audigy 2“ ermöglicht laut Hersteller erstmals die Wiedergabe von Audio-**DVDs** S.164 mit allen Klangdetails am PC. Beim Abspielen von Titeln im Format **MP3** S.164 soll die Audigy 2 Lautstärkeschwankungen automatisch ausgleichen sowie Knack- und Klickgeräusche entfernen.

Die Sound Blaster Audigy 2 Platinum EX steht ab Mitte März für 279 Euro im Handel.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring, Tel. 089-9928710, www.europe.creative.com



Konzertmeister: neue „Sound Blaster“ – für alle Details von der Musik-DVD.

Logitech Speed Force[4]

Erst berührt, dann geschüttelt

Lenkrad für Gamecube | Die Firma Logitech stellt mit dem „Speed Force“ ihr erstes Lenkrad für die Nintendo-Spielekonsole Gamecube vor. Das Lenkrad kommt ohne Gas- und Bremspedal in den Handel (Aufpreis dafür: 29,99 Euro). Zur Serienausstattung zählen dagegen sechs Bedientasten, ein Steuerkreuz und zwei Schaltwippen zum Wechseln der Gänge nach Formel-1-Manier. Ein laut Logitech „wahrhaft packendes“ Fahrerlebnis soll der Rütteleffekt vermitteln. Unebene Pisten oder gar Kollisionen werden mit dieser Technik durch Vibrationen am Lenkrad spürbar. Das Speed Force ist für 79,99 Euro ab sofort im Handel.

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

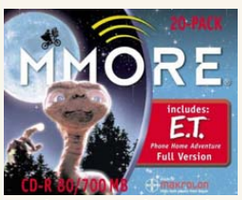


Wackelkandidat: Gamecube-Lenkrad – Rütteln inklusive.

Kurz vorgestellt

Der rasende Rohling

Das Unternehmen Mmore bringt ab Anfang April einen **CD-Rohling** S.164 in den Handel, der sich laut Herstellerangaben mit maximal 52-fachem Tempo beschreiben lässt. Die Silberlinge gibt's im 20er-Pack zusammen mit dem Spiel „E.T. Phone Home Adventure“ (Vollversion). Verkaufspreis: 12,95 Euro. www.mmore.com



Zugabe: 20er-Pack CD-Rohlinge mit „E.T.“-Spiel.

Mit offenen Ohren

Raumklang ohne Lärmbelästigung verspricht die Firma Pearl Käufern des „Qsonic Vibra Xbass[5] 5.1 Kopfhörer-Sets“ und ihren Angehörigen. Pro Seite hat der Kopfhörer drei Lautsprecher statt nur je einen. Damit ist laut Hersteller die Wiedergabe von 5.1-**Dolby-Digital** S.164 -Mehrkanalton möglich. Voraussetzung ist eine Soundkarte mit eingebautem **Dolby-Digital-Decoder** S.164. Zu haben ab sofort für 49,90 Euro. www.pearl.de



Kopfraum: Mehrkanalton per Kopfhörer.

Der Ton ist im Kasten

Eine Alternative zur Einbau-Soundkarte ist die „Philips PSC805 Aurilium“ im separaten Gehäuse. Das Gerät wird mit der **USB** S.164 -Buchse des Computers verkabelt, hat drei Lautsprecher-Eingänge, einen Mikrofon-Eingang und einen Kopfhörer-Ausgang. Ferner sind je ein **digitaler** S.164 Ein- und Ausgang in **optischer** S.164 und **koaxialer** S.164 Form sowie ein **analoger** S.164 Eingang vorhanden. Die PSC805 Aurilium ist für 99 Euro ab Mai im Handel. www.philips.de

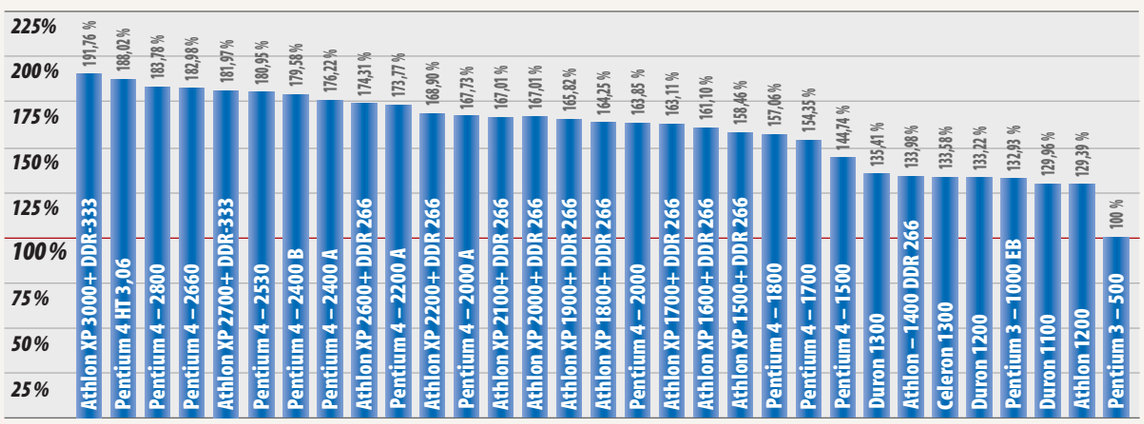


Nebenstelle: externe Soundkarte von Philips.

1 spricht: „Kräätif Labs Ai-Trik“ 2 spricht: „Kräätif Labs Ssaund Blahster Ohdidschi 2 Plätinem“ 3 spricht: „Rapter Enterpräis Draif Ssirt-ei“ 4 spricht: „Lodschiteck Ssphid Forß“ 5 spricht: „Pori Kju-Ssonnick Weibra Exbäß“

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.



Der Kleine mit der großen

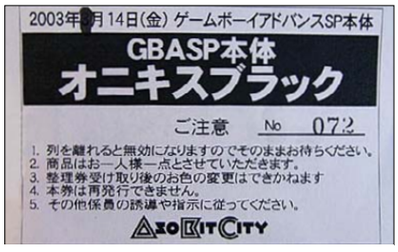
Der neue Gameboy Advance[1] SP hat seinem Vorgänger vor allem eines voraus: Er sieht edel aus und lässt sich Platz sparend falten. COMPUTER-BILD-SPIELE hat das Gerät bereits getestet

[1] sprich: „Gäimboi Ädwahnz"

Am 14. Februar startete in Japan der Verkauf des Nintendo Gameboy Advance SP (kurz: GBA SP). Die Fans standen, wie üblich an solchen Erstverkaufstagen, zu Hunderttausenden vor den Elektronikgeschäften Schlange, um ein Gerät zu ergattern. Einzelne Läden öffneten schon um sieben Uhr. Innerhalb weniger Stunden war Nintendos erste Lieferung, immerhin rund 300 000 GBA SP, restlos vergriffen. COMPUTER-BILD-SPIELE hat den begehrten „Taschen-Spieler" bereits ausführlich getestet.

Der erste Eindruck überrascht: 8,2 mal 8,5 mal 2,4 Zentimeter – der Nachfolger des Gameboy Advance (GBA) präsentiert sich kräftig geschrumpft. Doch das ist alles nur Tarnung, denn der Neue lässt sich falten. Klappt man das Gerät auf, so ist es deutlich größer als der GBA. Mit seinem Fliegengewicht von nur 146 Gramm liegt der GBA SP dennoch gut in der Hand. Allein die Original-Spieletastatur (Gamepad) der Xbox wiegt das Dreifache.

Alle Bedienelemente sind „sehr gut" zu erreichen – spürbar besser als die Knöpfe am diesbezüglich auch schon „guten" Vorgänger GBA. Auch angenehmes Griffgefühl stellt sich sofort ein, obwohl die Tasten bündig in die Oberfläche des Gerätes eingelassen sind, damit sie den zugeklappten Bildschirm nicht beschädigen können. Vor Kratzern durch Fremdeinflüsse ist er beim Transport nun ohnehin sicher.



Der Nächste bitte: Einige Geschäfte vergaben zum Japan-Start des GBA SP Wartenummern.



Gedulds-Spiel: Schneller Zugriff auf den neuen Gameboy blieb am Erstverkaufstag Illusion.

Aufklappen, Spielmodul einlegen, Gerät einschalten – und Ihnen wird ein Licht aufgehen. Der 4,1 x 6,1 Zentimeter große Bildschirm ist endlich von innen beleuchtet. Das bedeutet: weniger Anstrengung für die Augen und leichtes Spiel im Dunkeln ohne Fremdlichtquelle. Bei Helligkeit können Sie die Monitor-Lampe natürlich auch ausschalten und dann erheblich länger spielen. Die Messungen ergaben 15 Stunden Spielzeit ohne, knapp acht Stunden mit Beleuchtung[2].

Die Stromversorgung übernimmt ein fest eingebauter Akku, der über das mitgelieferte Ladekabel „gefüttert" werden kann. So erfreulich diese umweltfreundliche Art der Energiezufuhr auch ist – sie hat doch einen gravierenden Nachteil: Ist die Batterie leer, brauchen Sie eine Steckdose in Reichweite. Schade, ein austauschbarer Akku wäre der Hit gewesen.

Die Buchse zur Verbindung mit einem weiteren GBA SP lässt sich künftig auch alternativ für den Anschluss eines Kopfhörers nutzen. Dazu benötigen Sie ein spezielles Kabel, das nicht mitgeliefert wird und dessen Preis noch nicht bekannt ist.

Zurück zu den optischen Qualitäten: Wo neues Licht ist, gibt's auch alte Schattenseiten. Das Bild lässt keine Verbesserungen erkennen (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001). Die Textdarstellung ist zwar akzeptabel, im Testinstitut Innovationstechnik Bremen bemängeln die Spezialisten für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte aber nach wie vor den zu hohen Zeichenkontrast. Grafik- und Szenenwiedergabe sind stark verfälscht und leiden unter zu geringem Kontrast – alles wie gehabt. Wird die Beleuchtung

Nintendo Gameboy Advance SP



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	129,00 €



Mit dieser Taste direkt unter dem Bildschirm können Sie dessen Hintergrundbeleuchtung ein- und ausschalten. Betrieb ohne Licht schont den (leider nicht austauschbaren) Akku des Gameboy Advance SP: Die Messungen ergaben 15 Stunden Spieldauer ohne Beleuchtung an. Schalten Sie das Licht ein, dann sind es nur noch knapp acht Stunden[2].

Pro
- Beleuchtung des Bildschirms vorhanden
- Sehr robustes Gerät
- Bedienelemente sehr gut erreichbar
- Sehr angenehmes Griffgefühl

Contra
- Bildschirm reflektiert sehr stark
- Grafik- und Szenenwiedergabe stark verfälscht
- Tonqualität stark verfälscht

Infos bei: Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim



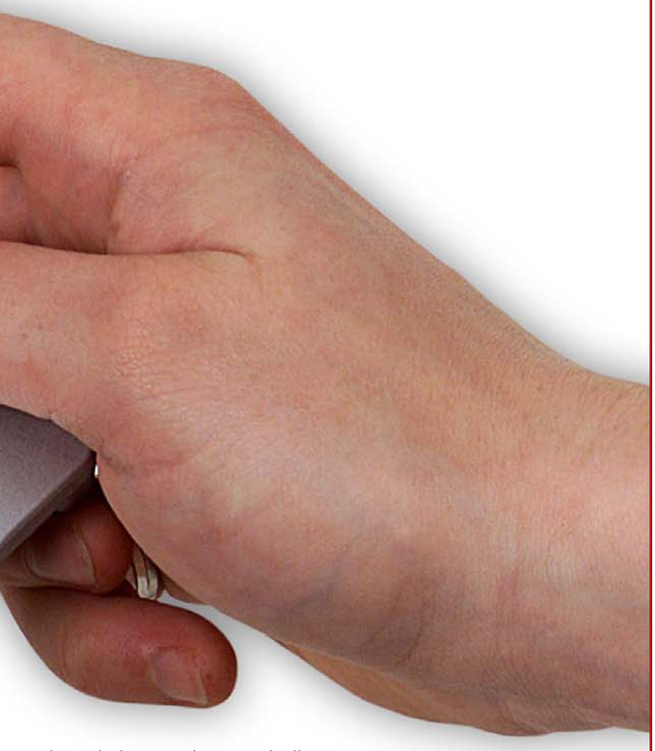
Versenkt: Eingelassene Tasten schonen den zugeklappten Bildschirm.



Verbaut: Der fest installierte Akku lässt sich nur aufladen, jedoch nicht auswechseln.

[2] gemessen mit 66 Prozent der angegebenen maximalen Kapazität von **Lithium-Ionen-** S.164 Akkus

Klappe



abgeschaltet, so glänzt auch die Bildhelligkeit nicht mit Fortschritten. Größter Mangel: Auch der Bildschirm des GBA SP ist nicht entspiegelt und verursacht daher sehr starke Reflexionen. Wer etwa unter einer Deckenlampe spielt, muss ständig seinen Blickwinkel ändern, damit sich die Lichtquelle nicht im Monitor spiegelt.

Auch die Tonqualität hat nicht gewonnen. Starke Verfälschung in allen Tonlagen lassen weiterhin nur die Note „mangelhaft" zu. Deutlich höher als beim GBA ist allerdings die maximal erzielbare Lautstärke.

Keine Beanstandungen aus dem Augsburger Testinstitut von Fujitsu-Siemens: Wie sein Vorgänger ist auch der GBA SP ein robustes und zuverlässiges Gerät. Weder Staubberieselung noch Coladusche konnten dem Gerät Schaden zufügen. Den Sturz aus 80 Zentimetern Höhe überstand der neue Gameboy ebenso unbeeindruckt wie die 120 000 Betätigungen seiner Tasten im „Zeitraffer".

Fazit: Der Gameboy Advance SP ist nur ein GBA im neuen Gehäuse. Mit der Bildschirmbeleuchtung wurde lediglich ein Mangel behoben, der von Anfang an nicht hätte sein dürfen. Dennoch macht allein schon die praktische und edel anmutende Hülle den Neuen zur besseren Alternative. Allerdings gesellt sich zur großen Klappe ein happiger Preis: 129 Euro veranschlagt Nintendo für den Gameboy Advance SP zum Verkaufsstart am 28. März in Deutschland. Damit empfiehlt er sich im Grunde vor allem als nobler Begleiter verspielter Geschäftsreisender. Kleine Kunden dürften (und sollten) dagegen den bewährten Gameboy Advance vorziehen, denn den gibt's gelegentlich schon für 79 Euro im Angebot.



Verdrängt: Die Buchse fürs Ladegerät ließ keinen Platz für separaten Kopfhöreranschluss.

Testergebnisse im Detail

MODELL		GAMEBOY ADVANCE SP	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	NINTENDO	Note
SERVICE			
Garantiedauer (Herstellerangabe)[3]	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,12 _/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Deutsch (www.nintendo.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/005806 (0,12 _/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	0,00
Service insgesamt	**7%**		**2,42**
INSTALLATION (INBETRIEBNAHME, ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr einfach	**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**
AUSSTATTUNG			
Anzahl aller Bedienelemente (überprüft)	3%	viele (10)	2,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/ Schubregler (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
Anzahl der Anschlussmöglichkeiten für Spieletastaturen (überprüft)	2%	keine	6,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	3%	ja	1,00
Buchse zum Anschluss einer weiteren Konsole (überprüft)	2%	vorhanden	1,00
Ausstattung insgesamt	**15%**		**3,53**
BEDIENUNG			
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	4%	gut	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	3%	sehr gut	1,00
Griffgefühl der Spieletastatur (überprüft)	3%	sehr angenehm	1,00
Bedienung insgesamt	**10%**		**1,40**
BILDQUALITÄT			
Bildauflösung (überprüft)	6%	sehr klein (240 x 160 Bildpunkte)	5,00
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/Helligkeitsverteilung, überprüft)	5%	verfälscht (geringe Farbsättigung)	4,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	4%	sehr hoch (sehr starke Reflektion, Flimmern bei bewegten feinen Strukturen)	5,00
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	4%	gering (geringer Kontrast, geringe Helligkeit)	4,00
Textwiedergabe (überprüft)	2%	akzeptabel (hoher Zeichenkontrast, aber sehr kleine Schrift)	3,00
Grafikwiedergabe (Standbild, überprüft)	5%	stark verfälscht	5,00
Szenenwiedergabe (bewegtes Bild, überprüft)	5%	stark verfälscht	5,00
Bildqualität insgesamt	**31%**		**4,58**
TONQUALITÄT			
Klang (subjektiver Hörtest)	8%	stark verfälscht (zu viel Hochton)	5,49
Tonqualität insgesamt	**8%**		**5,49**
ROBUSTHEIT			
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00
Verschleißtest (überprüft)	6%	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	3%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	3%	bestanden	1,00
Robustheit insgesamt	**17%**		**1,00**
MITGELIEFERTES ZUBEHÖR			
Anschlusskabel für Fernseher (überprüft)	2%	nicht mitgeliefert	6,00
mitgelieferte Spiele (überprüft)	2%	keins	6,00
mitgeliefertes Zubehör insgesamt	**4%**		**6,00**
SONSTIGES			
Stromverbrauch (Betrieb / Bereitschaft / Aus, gemessen)	2%	sehr gering (0,198 Watt / 0 Watt / 0 Watt)	1,00
Gewicht (gemessen)	2%	gering (146 Gramm)	2,00
Spieldauer (Bildschirmhinterleuchtung ein- / ausgeschaltet, gemessen)	0%	7,7 Stunden / 15,3 Stunden[2]	0,00
Lieferumfang (überprüft)	0%	Gameboy Advance SP, Bedienungsanleitung, Ladegerät	0,00
erhältliches Zubehör	0%	Verbindungskabel zum Anschluss einer weiteren Konsole, Adapterkabel zum Anschluss von Kopfhörern	0,00
Anzahl der erhältlichen Spiele	0%	weltweit zirka 2000 (inklusive Gameboy-, Gameboy-Color- und Gameboy-Advance-Spiele)	0,00
Sonstiges insgesamt	**4%**		**1,50**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,23**
AUFWERTUNG		Spiele der Vorgängermodelle Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance abspielbar	**-0,50**
ABWERTUNG		Kopfhöreranschluss fehlt	**+0,05**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,78**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**129,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**[4]	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,78 x 129,00 = 358,62 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [3]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [4]Verkaufsstart: 28.März 2003

SPIELBERICHT

America 2

Im Westen viel Neues

Fünf Völker kämpfen ums Überleben im Wilden Westen. Ab Sommer können Sie ihnen dabei helfen

Wer vor mittlerweile fast drei Jahren Spaß daran hatte, mit Indianern, Amerikanern, Mexikanern und Desperados die USA des 19. Jahrhunderts zu entdecken – und zu erobern –, der kann sich jetzt freuen: Im Sommer soll die Fortsetzung des PC-Strategiespiels auf den Markt kommen. Und zwar mit etlichen Veränderungen im Spiel und in der Grafik.

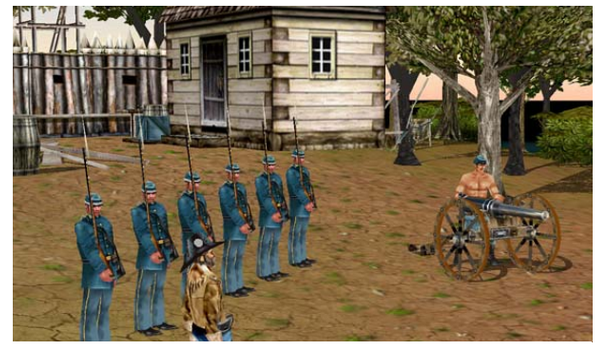
Im zweiten Teil wird es fünf Völker geben: Neben den Amerikanern und Mexikanern tauchen diesmal gleich zwei Indianervölker auf – die Apachen und die Komantschen. Während die Komantschen mit Reitern und Schamanen auch im offenen Kampf gegen die Weißen bestehen können, sind die Apachen die Schleicher und Pirscher in „America 2". Ihre Einheiten taugen besonders zum vorsichtigen, heimlichen Vorgehen und müssen entsprechend eingesetzt werden – offener Kampf ist eben nichts für Brandpfeilschützen oder Kojote-Krieger.

Das fünfte Volk sind nicht mehr die Desperados, sondern die Goldgräber. Parallelen sind aber vorhanden: Auch die Goldgräber leben nur vom Alkohol und nehmen es mit dem Gesetz nicht so genau. Völlig neu sind die weiblichen Einheiten, Saloon-Ladies, die den Gegnern ordentlich den Kopf verdrehen – und zwar wortwörtlich so, dass es richtig weh tut.

Die bereits bekannten Völker werden um neue Kämpfer ergänzt, unterscheiden sich aber nicht allzu auffällig von der Belegschaft des ersten Teils. Eine der Stärken von „America" war zweifelsohne der große Unterschied zwischen den einzelnen spielbaren Völkern. Dieses Pfund werfen die Entwickler auch für die Fortsetzung wieder in die Waagschale. Jede Partei muss anders gespielt werden, damit der Sieg ihrer ist. So haben beispielsweise die Mexikaner die besten Mauern, sind also das beste Wahl-Volk für defensive Spieler. In den Reihen der Apachen gibt's allerdings Messerkämpfer, die Mauern ungesehen überklettern können, um das Innere einer Festung oder Stadt zu erkunden. Von außen werden die Gegner nämlich nur schwarze Fläche zu sehen kriegen – erst, wenn sich eine Einheit im Inneren befindet oder die Mauer zerstört wurde, weiß man als Angreifer Bescheid. Jedes Volk verfügt im Spiel über gute Kämpfer, es gibt aber für jede Einheit ein Gegenstück, das sie besonders gut bekämpfen kann. Wer also ahnt, womit sein Gegner attackiert, hat hier Vorteile.



Ein Gesicht wie ein Fels: In der Tat hatten die Indianer im Wilden Westen nicht viel zu lachen.



Stillgestanden: Die berühmten Blauröcke der amerikanischen Armee dürfen in einem Wildwest-Strategiespiel auf keinen Fall fehlen.



Aufgesessen: Die Komantschen sind eines von zwei Indianervölkern in „America 2". Ihre Reitertruppen sind verdammt harte Gegner.



Abgehalftert: Mit Totengräbern, Sprengmeistern und ähnlich schrägen Gestalten schlagen sich die Goldgräber durchs Spiel.

Eine weitere Neuerung: Verbesserungen durch Forschung für Einheiten unterliegen in America 2 keinem Limit mehr. Wenn Sie also wollen – und es sich leisten können –, dürfen Sie Ihren Kavalleristen um 10, 30 oder 50 Stufen aufbessern. Ob diese Einheit im Spiel dann auch den Sieg davonträgt, ist aber nicht sicher: Ihr Gegner darf schließlich auch nach Herzenslust Einheiten verstärken. Dank dieses enorm vielseitigen Systems von Änderungsmöglichkeiten können erfahrene Strategen schnell ihre absolute Traumarmee in die Schlacht schicken. Bei all den Neuerungen im Spiel darf natürlich nicht übersehen werden, dass auch die Grafik komplett überarbeitet wurde. Die feste Sicht von oben auf das Spielfeld aus einer bestimmten Position hat einer komplett dreidimensional wirkenden Landschaft Platz gemacht, die sich nahezu frei drehen und aus beliebigen Entfernungen betrachten lässt. Die Figuren wurden der neuen Optik angepasst und wirken deutlich realistischer als im Vorgänger.



Auch das Freudenmädchen verbreitet nicht immer nur gute Laune.

Strategiefans können sich also auf einen heißen Spielsommer freuen – America 2 verspricht Wildwest-Gefühl mit Wagenburg-Überfällen, Saloon-Schießereien sowie Schlachten zwischen Weißen und Indianern. Graben Sie das Kriegsbeil aus?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELBERICHT

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Antiquitäten-Jäger

Der Mann mit Hut und Peitsche ist wieder da: Auf der Suche nach dem legendären Grab des ersten Kaisers von China erlebt Indy Abenteuer (fast) ohne Ende

Drei-Tage-Bart, abgewetzte Lederjacke, Revolver, Hut, Bullenpeitsche: Der wohl bekannteste Archäologe der Welt tritt zu neuen Reisen an. Diesmal soll er das Rätsel um die Gruft des ersten chinesischen Kaisers lösen, also jenes Mannes, der die Chinesische Mauer bauen ließ. Angeblich liegt dort das „Herz des Drachens", die größte und schwärzeste Perle der Welt. Natürlich hat das Juwel sagenumwobene, magische Kräfte. Folglich sind auch die Nazis hinter dem Schatz her. Grund genug für den guten Dr. Jones, sich die Sache einmal näher anzusehen. Und wie es der Zufall so will, hat Indy gerade in Ceylon (heute Sri Lanka) ein Bruchstück des „Spiegels der Träume" gefunden, der die Fähigkeit haben soll, die Kaisergruft zu öffnen. Indys nächstes Ziel ist Prag – dort sollen weitere Informationen zu finden sein. Und schnell steckt Indy – also Sie, der Spieler – wieder einmal bis zum Hals in Schwierigkeiten …

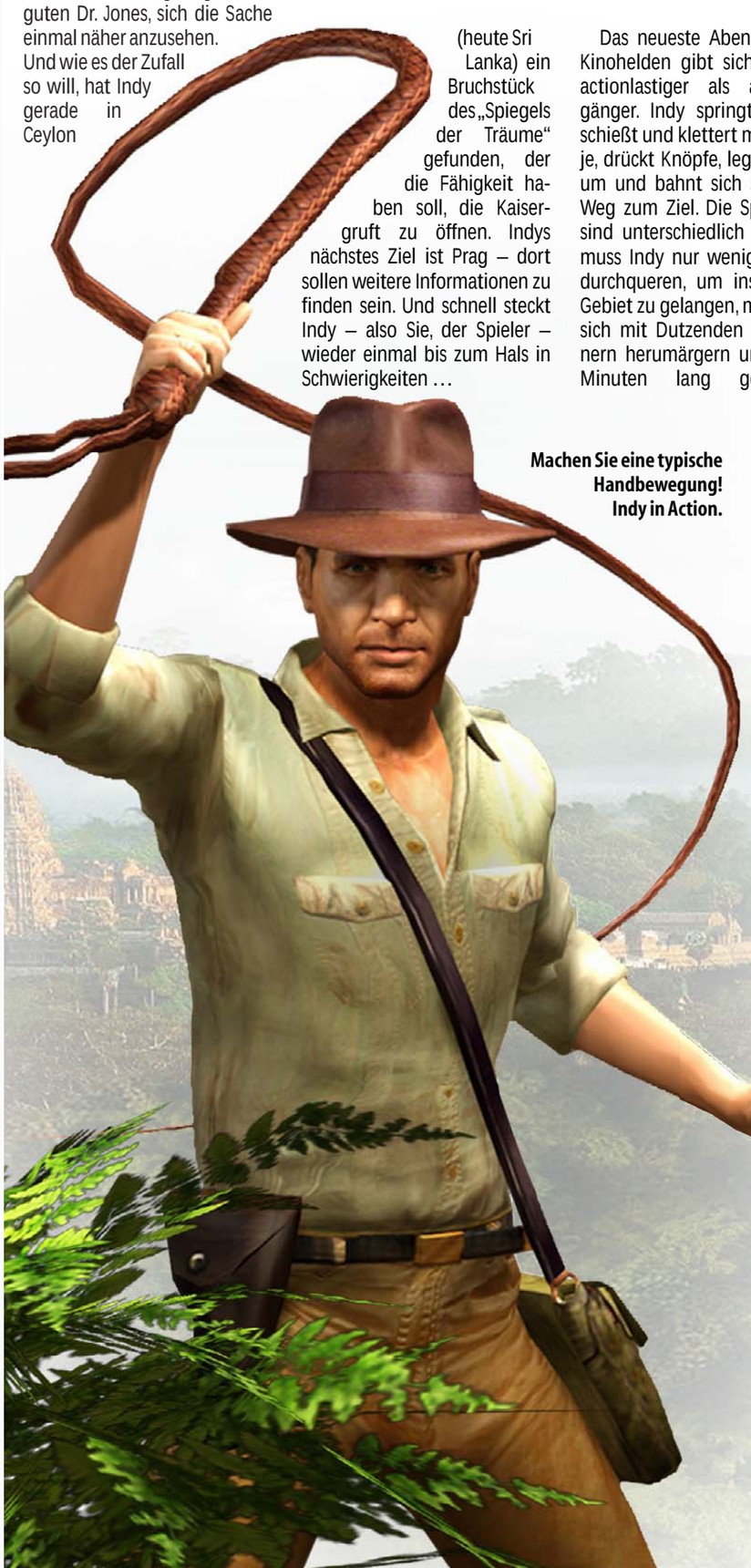
Das neueste Abenteuer des Kinohelden gibt sich deutlich actionlastiger als alle Vorgänger. Indy springt, kämpft, schießt und klettert mehr denn je, drückt Knöpfe, legt Schalter um und bahnt sich so seinen Weg zum Ziel. Die Spielstufen sind unterschiedlich lang. Mal muss Indy nur wenige Räume durchqueren, um ins nächste Gebiet zu gelangen, mal darf er sich mit Dutzenden von Gegnern herumärgern und bange Minuten lang gefährliche Sprung- und Klettermanöver meistern, bevor er ins nächste Kapitel des Abenteuers „entlassen" wird – kein leichtes Spiel für Zeitgenossen, die im Gebrauch der Spieletastatur ungeübt sind. Umso größer ist dann die Freude, wenn man's endlich geschafft hat. Trotzdem: Die sensible, nicht ganz einfache Steuerung dürfte vielen Indiana-Jones-Fans Zornesfalten in die Stirn graben.

Für einhellige Begeisterung müsste dagegen die Geschichte sorgen: Indys Jagd quer über den Globus steckt voller Spannung, Atmosphäre und spektakulärer „Tatorte", von alten Burgen über verschüttete Tempelanlagen bis zu gigantischen Bergfestungen.

Nach wenigen Minuten ist der Spieler schon mitten drin im Geschehen und fühlt sich fast als Held im eigenen Film, denn die Grafik kann sich wirklich sehen lassen. Rasante Faustkämpfe, gewagtes Balancieren über tiefe Abgründe oder Tauchgänge in unterirdischen Lagunen – optisch ist das nächste Indy-Abenteuer reif für einen Spitzenplatz.

Harrison Fords deutscher Synchronsprecher Wolfgang Pampel tut ein Übriges dafür, dass sich zumindest Indiana-Jones-Fans hier zu Lande sofort in die Rolle des umtriebigen Doktors versetzt fühlen, wenn er dem Geheimnis der Kaisergruft auf der Spur ist.

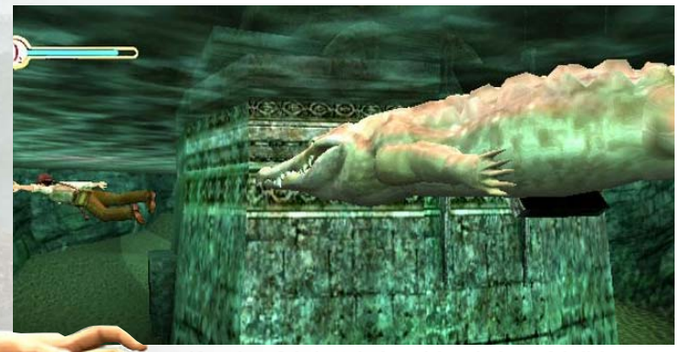
Ende März soll der neueste Trip des „Jägers der verlorenen Schätze" in den Läden stehen – für PC und Xbox. Nicht nur für Indy-Fans eine lohnende Anschaffung.



Machen Sie eine typische Handbewegung! Indy in Action.



Im chinesischen Hochland kämpft Indy mit Blei gegen Stahlflügel.



Weiß und groß, kein Hai, aber nicht minder gefährlich.



Es kommt auf den richtigen Schwung an: Dr. Jones im Dschungel von Ceylon.

Bilder: Xbox-Version

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Hitliste

Die meist verkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Sim City 4	Aufbauspiel	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
2	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
3	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
4	Fußball Manager 2003	Managerspiel	gut	2/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	RTL Skispringen 2003	Sport	gut	1/2003	THQ	3 Jahren
6	Die Sims – Deluxe	Simulation	–		Electronic Arts	3 Jahren
7	Age of Mythology	Strategie	gut	12/2002	Microsoft	12 Jahren
8	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
9	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	gut	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
10	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
11	Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	9/2002	Vivendi Universal	12 Jahren
12	Runaway – A Road Adventure	Abenteuer	gut	2/2003	DTP	12 Jahren
13	Stronghold Crusader	Strategie	gut	11/2002	Take 2 Interactive	12 Jahren
14	Biathlon 2003	Sport	mangelhaft	3/2003	Infogrames	3 Jahren
15	James Bond 007 Nightfire	Action	gut	2/2003	Electronic Arts	16 Jahren
16	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Action	befriedigend	1/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
17	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Rennspiel	PS-2-Version getestet	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
18	Unreal Tournament 2003	Action	gut	12/2002	Infogrames	16 Jahren
19	Medal of Honor: Allied Assault	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠
20	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Quizspiel	befriedigend	1/2003	Eidos Interactive	3 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
2	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
3	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Infogrames	6 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2003	Activision	6 Jahren
5	Digimon World 2003	Abenteuer	–		Infogrames	3 Jahren
6	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Infogrames	6 Jahren
7	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Infogrames	6 Jahren
8	Digimon Rumble Arena	Prügelspiel	–		Infogrames	6 Jahren
9	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Quizspiel	PC-Version getestet	1/2003	Eidos Interactive	3 Jahren
10	Der Schatzplanet	Geschicklichkeitsspiel	–		Sony	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	The Getaway	Action	befriedigend	2/2003	Sony	16 Jahren
3	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	gut	1/2003	Electronic Arts	16 Jahren
4	RTL Skispringen 2003	Sport	PC-Version getestet	1/2003	THQ	3 Jahren
5	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
6	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	gut	1/2003	Activision	6 Jahren
7	Kingdom Hearts	Rollenspiel	gut	2/2003	Sony	6 Jahren
8	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	gut	12/2002	Electronic Arts	3 Jahren
9	Medal of Honor Frontline	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠
10	Tekken 4	Prügelspiel	befriedigend	12/2002	Sony	16 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
2	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2003	Nintendo	3 Jahren
3	Metroid Fusion	Abenteuer	gut	2/2003	Nintendo	3 Jahren
4	Golden Sun	Rollenspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
5	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
6	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	befriedigend	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
7	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Action	befriedigend	1/2003	Infogrames	3 Jahren
8	FIFA Football 2003	Sport	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
9	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	7/2001	Nintendo	3 Jahren
10	Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Rollenspiel	PC-, Xbox-Version getestet	1/2003	Vivendi Universal	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 Smash Bros. Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Medal of Honor Frontline	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠
5	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	11/2002	Nintendo	6 Jahren
6	Pikmin	Strategie	gut	8/2002	Nintendo	3 Jahren
7	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Abenteuer	sehr gut	12/2002	Nintendo	16 Jahren
8	James Bond 007 Nightfire	Action	gut	2/2003	Electronic Arts	16 Jahren
9	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	gut	1/2003	Activision	6 Jahren
10	Resident Evil	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Harry Potter und die Kammer des Schreckens[2]	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 – Silberne Edition[1,2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon – Goldene Edition[1,2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
5	Hamtaro: Ham-Hams Unite![2]	Abenteuer	befriedigend	–	Nintendo	3 Jahren
6	Bibi und Tina: Fohlen Felix in Gefahr[1,2]	Abenteuer	–	–	Kiddinx	3 Jahren
7	Super Mario Bros. Deluxe[2]	Rollenspiel	–		Nintendo	3 Jahren
8	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
9	The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
10	Pokémon – Gelbe Edition[2]	Abenteuer	gut	8/2000	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	Medal of Honor Frontline	Action	–		Electronic Arts	18 Jahren ⚠
3	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
4	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Dead or Alive 3 Pro Skater 4	Prügelspiel	gut	5/2002	Activision	6 Jahren
6	The Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel	PC-Version getestet	11/2002	Ubi Soft	12 Jahren
7	Tom Clancy's Ghost Recon	Action	–	–	Ubi Soft	16 Jahren
8	James Bond 007 Nightfire	Action	gut	2/2003	Electronic Arts	16 Jahren
9	Unreal Championship	Action	–		Infogrames	16 Jahren
10	Blinx – The Time Sweeper	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2003	Microsoft	6 Jahren

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

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

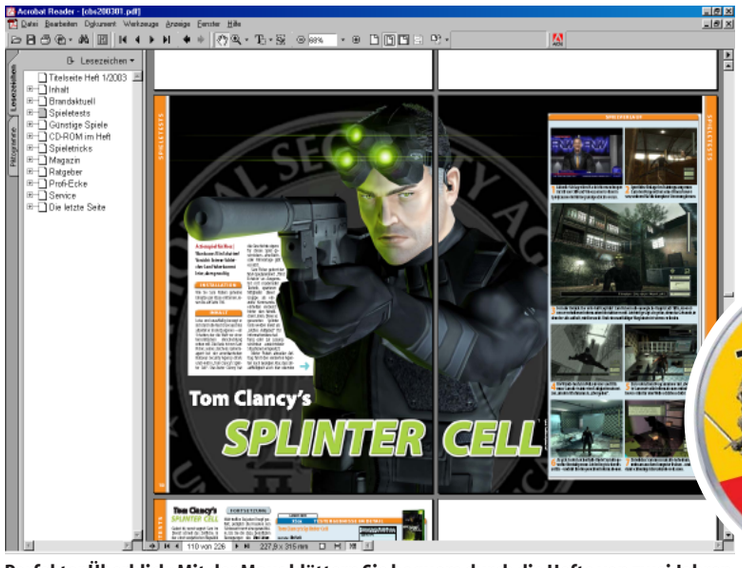
Alles drin, alles drauf: die Jahres-CD

Sie suchen Ergebnisse von Spiele- oder Hardware-Tests? Spieletricks, Cheats oder komplette Anleitungen und Lösungen? Dann hilft Ihnen jetzt die neue COMPUTERBILD-SPIELE-Jahres-CD. Alle 24 Ausgaben der Jahre 2001/2002 sind darauf 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 Ihnen sämtliche Artikel, in denen das Suchwort vorkommt, anzeigt. Per Mausklick können Sie dann alle gewünschten Artikel und Seiten auch ausdrucken. So finden Sie in Sekundenbruchteilen 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 CD-ROM mit 77 Spielen: Sieben Arten von Spielen sind darauf vertreten, von spannenden Action- über Rennspielen bis hin zu fesselnden Sport- und Geschicklichkeitsspielen. Die neue Jahres-CD 2001/2002 von COMPUTERBILD-SPIELE ist jetzt im Bahnhofsbuchhandel und bei ausgewählten Zeitschriftenhändlern für nur 14,95 Euro erhältlich.

Sie können den starken Doppelpack aber auch ganz schnell und bequem telefonisch, per Fax oder im Internet 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.

Gewinner

Electronic Arts

Die einen klagen, die anderen knacken Rekorde – wie Electronic Arts. Im dritten Quartal des laufenden Geschäftsjahres hat der Spielehersteller erstmals die Milliarden-Dollar-Umsatzschwelle überschritten. 1,23 Milliarden US-Dollar (1,13 Milliarden Euro) setzte das im kalifornischen Redwood ansässige Unternehmen weltweit um, etwa mit Spielen wie „Die Sims“, „Der Herr der Ringe – Die zwei Türme“, „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“.

Verlierer

PC-Hersteller

Computer-Hersteller mit Standort Deutschland sind sauer: Pro verkauftem PC soll demnächst eine Urheberrechtsabgabe von 12 Euro gezahlt werden. Diesen Vorschlag machte die Schiedsstelle für Urheberrechte beim Deutschen Patentamt. Begründung: Mit dem PC könne urheberrechtlich geschütztes Material kopiert werden. Die Pauschale würde eine Belastung von rund 70 Millionen Euro jährlich bedeuten, rechnet der Bürogeräte-Herstellerverband BITKOM vor. Deshalb wolle man sich auf den Vorschlag der Schiedsstelle nicht einlassen und an den Bundestag appellieren, kein Gesetz auf Basis dieses Schiedsspruchs zu verabschieden.

IN

- CD-ROMs nach der Benutzung wieder in die Verpackung zurücklegen – dann gibt's auch keine Kratzer
- Ausrangierte Spiele und Computerteile nicht herumliegen lassen, sondern schnell verkaufen – so werfen sie noch ein paar Euro ab
- Eine Fußbank unter dem PC-Tisch – wer lange spielt, sollte den Beinen Entspannung gönnen

OUT

- Mit Fragen nerven, die im Handbuch zum Spiel beantwortet werden – nachlesen!
- Absprachen in Online-Spielen ignorieren – schadet der ganzen Gruppe
- Heimlich-Spieler, die behaupten, am PC nur zu arbeiten – können Spiele Sünde sein?

Schnell, spielsüchtig, Stelter



Foto: Brill

„Moorhuhn Kart“ macht ihn närrisch: Komödiant Bernd Stelter (41) mit seinem aktuellen Lieblingsspiel.

Die Karnevalssaison lässt sich Bernd Stelter (41) nie entgehen. Schließlich begann der Vollblutkomödiant seine Karriere 1988 als Büttenredner. Schon seit 1997 ist Stelter eine feste Größe in der RTL-Comedy-Show „7 Tage – 7 Köpfe“. Privat reagiert er sich gern beim Computerspiel ab: „Ich spiele nur am PC. Früher hatte ich auch den Gameboy dabei, aber der erzeugt eine besondere Fingerhaltung. Da habe ich Angst, hinterher nicht mehr Gitarre spielen zu können.“

Zu seinen Favoriten gehören derzeit „Quadermania“ und „Moorhuhn Kart“. Solche Spiele findet er perfekt, denn die seien „schnell, logisch, süchtig machend“. Seine persönlichen Bestzeiten in Moorhuhn Kart stellt Stelter allerdings nicht in die Bestenliste im Internet: „Wenn ich mir im Netz anschaue, welche Punktzahlen die anderen haben, trage ich meine erst gar nicht ein, sondern setze mich ganz allein in eine Ecke und weine ein bisschen.“ Kopf hoch, Herr Stelter – üben tut's auch!

Spiele machen Schule

Fahrschulen können demnächst realistische „Trockenübungen“ für Fahranfänger anbieten. Der japanische Spielehersteller Sega hat den Simulator dazu: „NAOMI 2“ basiert auf Rennspielen, wurde aber eigens für die Bedürfnisse von Fahrschulen konstruiert. Vorfahrt beachten, richtig in den fließenden Verkehr einfädeln, korrekt abbiegen – der Simulator lässt keine Standardsituation aus. Der Apparat sorgt auch für originalgetreue Begleiterscheinungen, vom Ruckeln im Lenkrad bis zu schaukelnden Bewegungen des Fahrersitzes. So wird zum Beispiel das typische Fahrgefühl beim Einsetzen der automatischen „Stotterbremse“ ABS (Anti-Blockier-System) vermittelt. Sogar das Fahrverhalten unter Alkoholeinfluss lässt sich nachstellen. Der Preis des Fahrsimulators ist noch nicht bekannt.



Fahrzeug-Schein: Autosimulator „NAOMI 2“.



Brett-Bezug: Diese Gesellschaftsspiele gibt's bald für PC.

Getrennt von Tisch und Brett

Sie lieben Brettspiele, haben aber oft keine Mitspieler? Kein Problem. Die Firma Dartmoor Software arbeitet an vier Umsetzungen für PC. „Tikal“, „Euphrat und Tigris“ sowie „Torres“ dürfen sich in Deutschland alle mit dem Ehrentitel „Spiel des Jahres“ schmücken, „Kardinal und König“ war 2000 immerhin in der engeren Wahl für diese Auszeichnung. Ab Mitte Mai sollen die Brettspiele für PC für jeweils 29,95 Euro zu haben sein.

Putz am PC

Grauschleier auf dem Bildschirm, Schmierfilm auf der Tastatur – da bekommt das Spielen ein Schmuddel-Image. Denn nur was richtig sauber ist, kann richtig glänzen. Doch beim Frühjahrsputz am PC sollten Sie einige Tipps beherzigen. Erstens: vor dem Polieren den Netzstecker ziehen. Zweitens: Grundsätzlich können Sie Maus und Tastatur feucht abwischen – aber nicht nass. Gut dafür geeignet sind spezielle PC-Reinigungstücher (erhältlich im Fachhandel). Die haben genau den richtigen Feuchtigkeitsgehalt und wirken statischer Aufladung entgegen. Ein herkömmliches Tuch, vorher in eine Lösung aus Wasser, Spülmittel und Essig getaucht, tut's aber auch. Wichtig: gut auswringen, damit nicht eindringende Flüssigkeit die Elektronik beschädigt. Vorsicht auch beim Wischen des Bildschirms. Viele Monitore sind mit einer Antireflexschicht ausgestattet, der zu scharfe Putzmittel schaden könnten. Wer die Zwischenräume der Tastatur und die Lüftungsschlitze an Monitor und PC säubern will, kann mit Staubsauger und Pinsel ans Werk gehen. Übrigens: Die Knöpfe der meisten handelsüblichen Tastaturen lassen sich abnehmen. Die ganze Sammlung können Sie dann getrost im Stoffbeutel in die Waschmaschine stecken und mit dem 30-Grad-Programm säubern. Zugegeben – hinterher jede Taste wieder auf ihre korrekte Position zu stecken, artet in Fummelarbeit aus.

Mäuse mit der guten, alten Kugel sind wahre Schmutzfänger. Regelmäßige Reinigung ist Pflicht. Dazu drehen Sie die Plastikscheibe an der Unterseite ab, nehmen die Kugel heraus, putzen sie mit einem trockenen Tuch und säubern die Rädchen in der Maus mit Wattestäbchen und etwas Reinigungsalkohol.

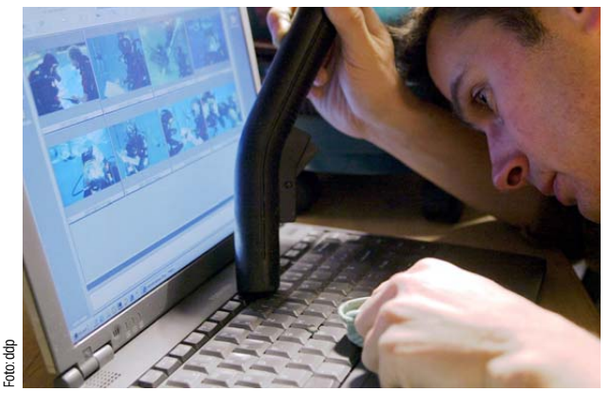


Foto: ddp

Schmutz-Maßnahme: Tastaturen sollten regelmäßig gereinigt werden.

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (lt. Hersteller)
ABENTEUER		
Castleween	Cube	2. Quartal 2003
C.S.I. Crime Scene Investigation	PC	24. April 2003
Dragon's Lair 3D	PC Xbox	24. April 2003
Iru – White Fear	PC	2. Quartal 2003
Tomb Raider – The Angel of Darkness	PC PS 2	2. Quartal 2003
ACTION		
Crouching Tiger, Hidden Dragon	PS 2 Cube GBA	24. April 2003
Dino Crisis 2	PC	3. April 2003
Die Hard Vendetta	PS 2	25. April 2003
Freedom – The Battle for Liberty Island	PC	2. Quartal 2003
Harpoon 4	PC	24. April 2003
Hitman 2: Silent Assasin	Cube	April 2003
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	PS 2	11. April 2003
Jurassic Park: Operation Genesis	PC	März/April 2003
Red Faction 2	PC Xbox Cube	Mitte April 2003
Starsky & Hutch	PC	April 2003
The Great Escape	Cube	2. Quartal 2003
Tiny Toon Adventures: Defenders of the Looniverse	PS 2	Ende April 2003
Tom Clancy's Splinter Cell	GBA	2. Quartal 2003
Tom & Jerry – Krieg der Schnurrhaare	Xbox Cube	2. Quartal 2003
Twin Caliber	Cube	2. Quartal 2003
X-Men: Wolverine's Revenge	PC PS 2 Xbox Cube GBA	17. April 2003
AUFBAUSPIEL		
Tropico 2	PC	April 2003
FUSSBALLSPIELE		
FIFA 2002 Classic	PC	11. April 2003
Pro Beach Soccer	GBA	April 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Futurama	Cube	2. Quartal 2003
Kirby	GBA	2. Quartal 2003
Megaman X6	PC	3. April 2003
Wario Ware	GBA	2. Quartal 2003
MUSIKSPIEL		
Bratz Dolls	PC PS	2. Quartal 2003
PRÜGELSPIELE		
Def Jam Vendetta	PS 2 Cube	April 2003
Tiny Toon Adventures: Buster und die Traummaschine	GBA	Mitte April 2003
RENNSPIELE		
Crashed	Cube	April 2003
Drome Racers	Cube	April 2003
Midnight Club 2	PS 2	11. April 2003
Racing Simulation 3	PS 2	24. April 2003
WWE Crush Hour	PS 2 Cube	Mitte April 2003
ROLLENSPIEL		
Breath of Fire 4	PC	3. April 2003
SPORTSPIELE		
Island Xtreme Stunts	Cube	April 2003
NBA 2002	GBA	10. April 2003
NBA 2K3	Cube	2. Quartal 2003
NHL 2002 Classic	PC	11. April 2003
Pro Beach Soccer	PC Xbox GBA	April 2003
Wakeboarding Unleashead	PS 2 Xbox Cube GBA	2. Quartal 2003
STRATEGIESPIELE		
Conflict: Desert Storm	Cube	April 2003
Crimson Sea	Xbox	Anfang April 2003
Lost Kingdoms 2	Cube	17. April 2003
Warlords 4	PC	2. Quartal 2003

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

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".

Steel Battalion[1]

[1] sprich: „Stihl Bataljen"

Simulation für Xbox | 100 Tonnen Stahl pflügen durch feindliche Linien – mit Ihnen am „Ruder"

INHALT

Das Spiel „Steel Battalion" verfolgen Sie aus der Kommandokanzel eines gigantischen Kampfroboters, eines so genannten „Mechs". Und damit sich das richtige Gefühl für die Steuerzentrale des Ungetüms einstellt, hat der Hersteller gleich eine passende Spieletastatur für die „Kriegsmaschine" entwickelt: zwei große Steuerknüppel rechts und links, 34 beleuchtete Tasten dazwischen und eine „Bodeneinheit" mit drei Pedalen versetzen Sie ins Zentrum eines beispiellosen „Pilotprojekts".

Schon nach kurzer Eingewöhnungszeit bedienen Sie den einsernen Kollegen wie im Schlaf. Das „Hochfahren" des Mechs vor dem Einsatzstart, Befehle an Ihre Staffelkameraden per Funkkommandos oder die Umschaltung auf ein anderes Waffensystem des hochgerüsteten Kolosses machen mit der Spezialtastatur enorm viel Spaß.

In 25 Einsätzen werden Sie mit Ihrem Roboter von einem Krisengebiet zum nächsten geschickt, um die nicht minder Furcht einflößenden Blechsoldaten der gegnerischen Allianz auf den Schrottplatz der Geschichte zu schicken.

BEDIENUNG

Mit dem linken Steuerknüppel drehen Sie das Oberteil Ihres Kampfroboters, mit dem rechten steuern Sie seinen Waffenarm. Drücken Sie das rechte Pedal durch, so stapft der Mech vorwärts, drücken Sie das linke bei gleichzeitiger Auslenkung des linken Knüppels, so weicht er behände zur Seite aus.

URTEIL

So macht ein Kampfroboterspiel richtig Spaß. Die beeindruckende, gut verarbeitete Steuereinheit vermittelt Ihnen schon nach kurzer Spielzeit das Gefühl, mittendrin zu sein. Die grafische Darstellung der gegnerischen Roboter und der Umgebung ist – von ein paar Ausnahmen abgesehen – sehr gelungen, obwohl (oder weil) sich die imposanten Schlachtfelder nahezu komplett in düsteren Grau- und Brauntönen präsentieren.

Aber Sie wissen ja: Schlachten haben ihren Preis, und der ist in diesem Fall außergewöhnlich hoch: Für 199 Euro können Sie dieses außergewöhnliche und aller Voraussicht nach „sehr gute" Spiel nebst „Cockpit" vom 28. März an kaufen.



Apokalyptus-Bonbon: Aus dem Kampfroboter sehen Sie ein gespenstisches Szenario der Zerstörung, wie es so gebaut nirgendwo zweites gibt.

Steel Battalion

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089-31760
Im Handel ab	28. Marz 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	199 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Devil May Cry 2[2]

[2] sprich: „Dewwil Mäi Krai"

Actionspiel für Playstation 2 | Der ewige Kampf gegen die Unterwelt geht in die zweite Runde: Dämonenjäger Dante wieder im Einsatz

INHALT

Es gibt Probleme: Im Tal von Vie de Marlie hat sich wieder einmal das Böse breit gemacht. Von Dämonen und anderen teuflischen Kreaturen gepeinigt, wendet sich die hilflose Bevölkerung des geplagten Landstrichs an Dante, den Nachkommen des legendären Dämonenjägers Sparda. Dante fackelt nicht lange und stürzt sich in den Kampf gegen die Höllenbrut. Mit Schwert und Pistolen jagt er ganze Heerscharen der Unterwelt durch 18 Spielstufen. Mit zehn Vertretern des üblen Gezüchts wird der Retter locker gleichzeitig fertig. Ein paar blitzschnelle Schwerthiebe nebst gut gezielten Schüssen, und die Truppen der Finsternis zerfallen in ihre Einzelteile.

Wird Ihnen das Abenteuer mit Dante dennoch zu brenzlig, so spielen Sie einfach eine Runde mit seiner mysteriösen Begleiterin Lucia. Die rothaarige Kämpferin weiß sich gegen Ausgeburten des Bösen nicht minder gut zu wehren – mit Krummsäbeln und Wurfsternen.



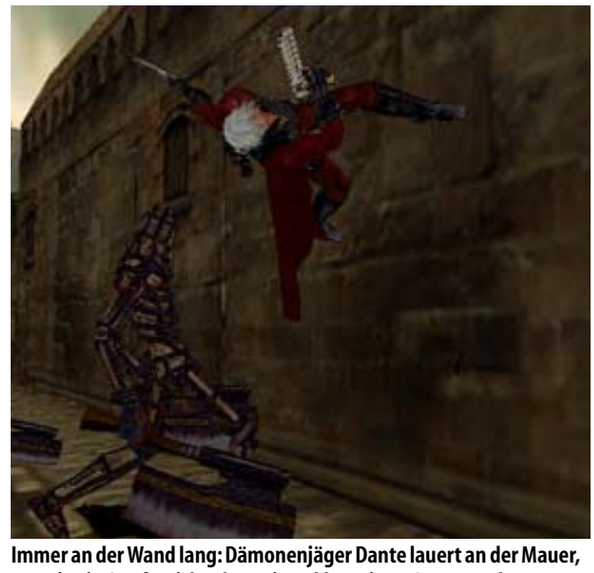
Fernwärmeleitungen sind nicht mehr das, was sie mal waren.

BEDIENUNG

Per ▲-Taste landen Sie einen Schwerthieb, die ✕-Taste löst Feuer aus allen Rohren aus. Passiert Ihre Spielfigur eine Mauer, so genügt ein kurzer Druck auf die ●-Taste, und sie nutzt die Wand elegant als Deckung.

URTEIL

Endlich kehrt der furiose, ultracoole Dämonenjäger zurück. Fans werden höchstens an der wirren Hintergrundgeschichte zu knabbern haben. Das Spiel an sich erfüllt dagegen alle Erwartungen: toll inszenierte Kämpfe voller blendender Lichteffekte – Ihnen wird die Spucke wegbleiben. Da macht es richtig Spaß, die Gegner mit irrwitzigen Mehrfachtreffern („Combos") gleich reihenweise in die Hölle zurück zu jagen – das setzt zwar reichlich Fingerspitzengefühl im Umgang mit der Spieletastatur voraus, wirft aber auch jede Menge Extrapunkte ab. Lucia und Dante gehen derart unterschiedlich zur Sache, dass Sie das „Devil May Cry 2" locker zwei Mal durchspielen können, ohne dass es langweilig wird. Cool, irre, wunderschön – das verspricht wirklich eine „sehr gute" Höllenfahrt zu werden.



Immer an der Wand lang: Dämonenjäger Dante lauert an der Mauer, um wie ein Strafgericht über seinen klapprigen Gegner zu kommen.

Devil May Cry 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	CEG Interactive
Telefon	040/696562-0
Im Handel ab	28.März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,90 €
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

'sprich: „Dschurässick"

Actionspiel für PC | Alles wie im Film: Als Direktor vom Dino-Zoo lassen Sie die Saurier raus – oder besser nicht

Jurassic[1] Park
Operation Genesis

INHALT

In „Jurassic Park – Operation Genesis" spielen Sie den Direktor eines von Sauriern bevölkerten Vergnügungsparks, klonen und züchten die späten Nachfahren der Urzeit-Echsen, um sich mit der Monster-Schau eine goldene Nase zu verdienen. Dazu brauchen Sie aber den richtigen Riecher, denn zunächst ist eine leere Tropeninsel mit viel Sonne und wenigen, aber heftigen Unwettern alles, was Sie haben. Aber das Eiland wird schnell „kultiviert": Sicherheitszaun ziehen, Aufzuchtstation errichten, und schon kann die Brut gedeihen. Mit nur je einer Art von Pflanzen- und Fleischfresser geht's los, doch ein Ausgrabungsteam versorgt Ihr Labor stets mit neuem Erbgut.

Planung ist alles: Ein funktionierender Dino-Park braucht Wege, Restaurants, Toiletten, Reinigungspersonal und Sicherheitseinrichtungen. Dazu unternehmerischen Weitblick und Buchhalterqualitäten, denn Sie dürfen um keinen Preis Ihren Etat überschreiten.

Sorgen Sie dafür, dass sich Ihre Viecher nicht ständig verstecken. Nur Besucher, die ausgiebig Dinos gucken können, sind zufrieden und lassen richtig Geld in der Kasse. Das Wunder der Gentechnik stößt indes an Grenzen: Die ersten Saurier erwiesen sich als anfällig für Krankheiten und sterben Ihnen schnell wieder weg. Ohne die richtigen Impfstoffe, die erst noch in Ihrem eigenen Labor erforscht werden müssen, kriegen Sie das Problem nicht in den Griff. Ist der Dino gesund, freut sich der Mensch. Wenn auch manchmal nicht lange, denn ein großer und starker Fleischfresser bricht schon mal aus seinem Gehege und verzehrt Gäste – eine Katastrophe für Ihren guten Ruf und die Tageskasse. Sicherheit im Park ist also oberstes Gebot.

BEDIENUNG

Jurassic Park – Operation Genesis lässt sich per Tastatur und Maus fast so steuern wie ein Actionspiel. Manchmal wünscht man sich etwas mehr Überblick, der sichtbare Bildausschnitt ist etwas knapp bemessen.

URTEIL

Die Filmmusik aus „Jurassic Park", Original-Logos und Dino-Schreie wie im Kino sorgen für packende Atmosphäre. Dazu passt die optische Klasse: Alle Saurier bewegen sich so, wie man sich das vorstellt, Ihr tropisches Inselreich sieht phantastisch aus, und das Wetter schlägt tolle Kapriolen. Besucher reagieren teils fast so witzig wie im Film Jeff Goldblum, und die gelegentlich unvermeidbare Jagd auf Ausreißer garantiert packende Action. Das wahrscheinlich beste Vergnügungspark-Spiel der Welt hinterließ einen monstermäßigen, „sehr guten" ersten Eindruck.



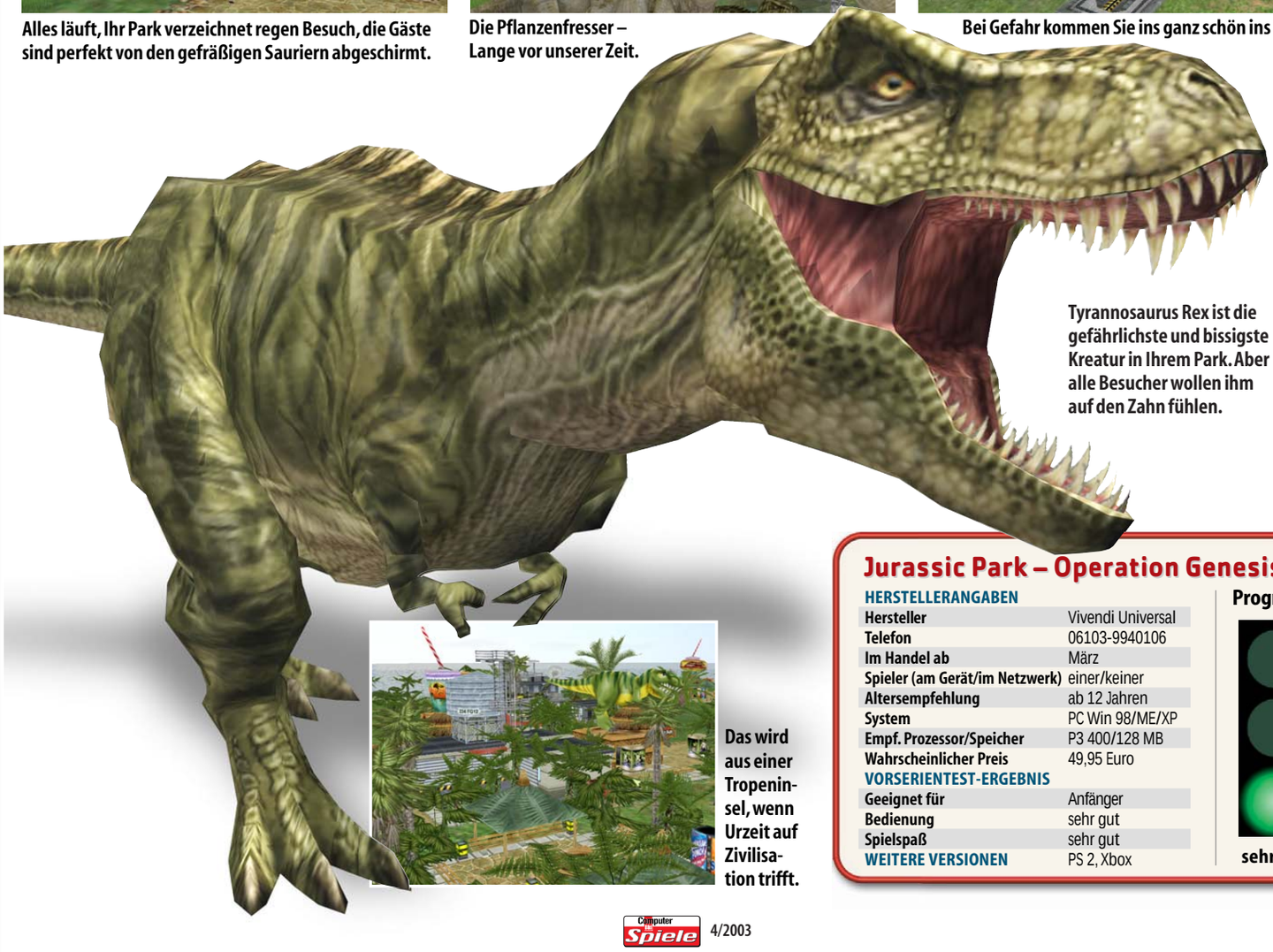
Alles läuft, Ihr Park verzeichnet regen Besuch, die Gäste sind perfekt von den gefräßigen Sauriern abgeschirmt.



Die Pflanzenfresser – Lange vor unserer Zeit.



Bei Gefahr kommen Sie ins ganz schön ins Rotieren.



Tyrannosaurus Rex ist die gefährlichste und bissigste Kreatur in Ihrem Park. Aber alle Besucher wollen ihm auf den Zahn fühlen.

Das wird aus einer Tropeninsel, wenn Urzeit auf Zivilisation trifft.

Jurassic Park – Operation Genesis

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Vivendi Universal
Telefon	06103-9940106
Im Handel ab	März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 400/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	49,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PS 2, Xbox

Prognose:

sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Minority Report[1]

[1]sprich: „Mainoriti"

Actionspiel für Playstation 2 | Als Polizist in der Zukunft: Verhaften Sie Verbrecher – und zwar schon vor der Tat

INHALT

Im Jahr 2054 findet die Verbrechensbekämpfung etwas anders als heutzutage statt. Die Täter werden verhaftet, noch bevor sie ihr Verbrechen begehen können. Das ist durch eine Biotechnologie möglich, die den Blick in die Zukunft erlaubt.

Als Officer John Anderton gehören Sie zu einer Elite-Einheit der Polizei, die potenzielle Täter jagt und verhaftet. Doch schon bald stehen Sie selbst auf der Abschussliste. Offenbar sind Sie Opfer einer Verschwörung geworden, die Sie aus dem Weg räumen soll. Sie müssen also Ihre Unschuld beweisen. Das ist gar nicht so einfach, wenn man keinen Schritt mehr machen kann, ohne verfolgt zu werden. Folglich suchen Sie Ihr Heil in einer furiosen Flucht. Feinde werden mit ein paar kräftigen Tritten und Faustschlägen aus der Bahn gekickt. Unterwegs können Sie sich zudem diverse Waffen aneignen – und einen Raketen-Rucksack (Jetpack), um Ihren zahlreichen Gegnern auf dem Luftweg zu entkommen.



Leichtes Stretching und dann 'ne Milchschnitte? Nein, Officer John Anderton bevorzugt Power-Riegel.

BEDIENUNG

Meistens geht es nur darum, in alle Richtungen Schläge, Tritte und Schüsse abzugeben, um sich der gegnerischen Übermacht zu erwehren. Dabei verliert man leicht die Übersicht, weil sich häufig Gegner außerhalb Ihres Blickwinkels aufhalten. Sie sind also ständig dazu gezwungen, mit dem rechten **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 die Perspektive zu korrigieren.

URTEIL

Von der interessanten Geschichte des gleichnamigen Kinofilms bleibt wenig übrig. Eigentlich wird nur unablässig geschlagen und geballert. Immerhin vor sehr ansehnlichen Kulissen. Etwa in hochmodernen Bürogebäuden oder U-Bahn-Stationen, die von grellbunter Leuchtreklame illuminiert werden. Mit Tom Cruise, dem Hauptdarsteller des Films, hat der (blonde) Spielheld kaum Ähnlichkeit. Der erste Eindruck ist allenfalls „befriedigend".



Wer wird denn gleich an die Decke gehen? Der Klügere, denn manchmal ist es einfach vernünftig, mit dem Raketen-Rucksack abzuheben.

Minority Report

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471/30690
Im Handel ab	20. März 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	65 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	ausreichend
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	Gameboy Advance, Gamecube, Xbox

Prognose:



befriedigend

Devastation[2]

[1]sprich: „Diwästäischen"

Actionspiel für PC | Kämpfen Sie gegen die Herrschaft der Mega-Konzerne

INHALT

Im Jahre 2075 sind auf einer verwüsteten Erdoberfläche nur noch wenige, dafür aber um so mächtigere Konzerne übrig, die die Menschheit unterjocht haben. Dazu bedienen sie sich künstlich erschaffener Truppen, so genannter Bio-Mechs, um die Bevölkerung in Schach zu halten.



Die Hautfarbe täuscht – Flynn Haskell ist alles andere als eine blasse Figur.

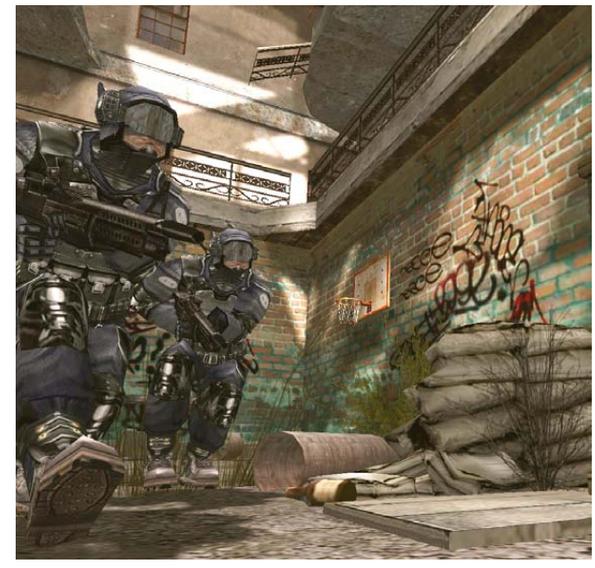
Der Spieler übernimmt die Rolle des Widerstandskämpfers Flynn Haskell, um zusammen mit einer Handvoll computergesteuerter Mitstreiter die Vormachtstellung der skrupellosen Unternehmen zu brechen. Dabei kommt es immer wieder zu Scharmützeln, die meist nur durch gezielten Einsatz taktischer Finessen zu gewinnen sind. Ihre elektronischen Teamkollegen stürmen in brenzligen Situationen schon mal ohne Sie voran oder geben Ihnen Rückendeckung, während Sie das Gelände sondieren. Außer den üblichen Waffen gibt es noch spezielle, teils biologische „Mittelchen", etwa eine handzahme Ratte, die es buchstäblich in sich hat. Einmal auf den Feind angesetzt, explodiert Sie bei Berührung. Ein solcher Angriff nagt selbst am stärksten Bio-Mech.

BEDIENUNG

Die Steuerung geht, wie bei diesem Spieltyp üblich, leicht von der Hand. Die Maus dient zum Umschauen und zum Abfeuern der diversen Waffen. Per Tastatur bewegen Sie sich fort oder erteilen Befehle. Also nichts, was Sie nicht innerhalb weniger Minuten beherrschen könnten.

URTEIL

Freunde des bleihaltigen Actionspiels können sich schon mal die Hände reiben. Die Grafik macht bereits jetzt einen exzellenten Eindruck, und in den düsteren Ruinen der Zukunftswelt kommt echtes Endzeitgefühl auf. Die noch bessere Nachricht: Einige der insgesamt 20 Aufträge verlangen eine gewisse Portion Gehirnschmalz. Einfach drauflos zu stürmen, bringt nichts. Was noch alles in diesem taktisch geprägten Actionspiel steckt, wird sich im endgültigen Test zeigen. Aber „gute" Aussichten sind wohl garantiert.



Ich war eine Dose: Bio-Mechs gegen Graffiti-Sprüher? Ist das fair?

Devastation

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ascaron
Telefon	05241-96690
Im Handel ab	18. April 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/24
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 1000/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NOKIA N-GAGE

Vorbei sind die Zeiten, als man mit dem Telefon einfach nur telefonierte. Anfang Februar stellte der finnische Handy-Hersteller Nokia in London seinen neuen mobilen Begleiter für den Großstadt-Dschungel vor

Da staunste: Hören, sehen, spielen



Zwei Hände voll „Tomb Raider“: Lara Croft macht auch auf dem „N-Gage“ eine gute Figur.

[1]sprich: „Enn-Gäidsch“

Das neue Multifunktionsgerät „N-Gage“[1] ist nicht einfach nur ein Handy, sondern eine Spielekonsole, mit der man auch telefonieren kann – und eine ganze Menge mehr. COMPUTERBILD-SPIELE hat die Weltneuheit bereits ausprobiert. Erster Eindruck: überraschend leicht – nur 137 Gramm bringt N-Gage auf die Waage. Mit Abmessungen von 13,7 mal 7 mal 2 Zentimetern ist der Apparat allerdings deutlich größer als ein normales Mobiltelefon.

Was kann die kleine Konsole? Hier der Erfahrungsbericht, Schritt für Schritt: Gerät einschalten, und das vertraute Nokia-Firmenlogo von Nokia prangt auf dem hinterleuchteten Bildschirm. Aber dann wird schnell klar, dass es sich beim N-Gage nicht um ein „Mobilspielzeug“ à la Gameboy Advance handelt: ein Druck auf 1, und das eingebaute Radio ist empfangsbereit. Mit Taste 2 wird der **MP3-Spieler** S.164 gestartet. Betätigt man 3, so setzt man das Programm zum Abspielen von **MPEG-Videos** S.164 in Gang.

Musik und Videos sind natürlich nicht einfach da. Die Daten müssen zunächst geladen werden, und zwar über den **USB-Anschluss** S.164 außen am N-Gage. Dazu gibt's ein Anschlusskabel und ein Programm, das auf dem Computer installiert werden muss, von dem die Daten dann überspielt werden können. Weitere Fähigkeiten des N-Gage: Terminplaner,



Nokia: neues Engagement auf dem Spielesektor mit „N-Gage“.

Adressbuch und ein Programm zum Versenden elektronischer Post (E-Mail) und von Bildern. Eingebaut ist ein vier **Megabyte** S.164 großer Speicher. Da der für Videos und Musik nicht ausreicht, lässt sich die Kapazität durch die mitgelieferte Speicherkarte (**MMS-Format** S.164) auf 64 Megabyte erweitern.

Wer spielen will, muss die Abdeckung an der Geräte-Rückseite entfernen und eine MMS-Karte mit dem gewünschten Spiel in den dafür vorgesehenen Einschub stecken. Noch ist offen, wie viel die Spiele für N-Gage kosten werden. Auf jeden Fall sollen sie kopiergeschützt sein, an einer Original-MMS-Karte führt also kein Weg vorbei. Über ein Menü, das der Windows-Systemsteuerung ähnelt, können Spiele von der MMS-Karte dann gestartet werden. Einfach den gewünschten Titel wählen, und los geht's.

Gesteuert werden die Spielfiguren mit dem Richtungskreuz 4 links sowie den (Telefon-) Tasten „5“ 5 und „7“ 6 rechts – einfacher geht's nicht. Damit hat Nokia die Spielsteuerung allerdings nicht neu erfunden, das Prinzip erinnert an den Gameboy Advance. Angenehm: N-Gage liegt gut in der Hand, alle Bedienelemente sind leicht zu erreichen.

Nokia gibt für den etwa vier mal fünf Zentimeter kleinen Bildschirm eine **Bildauflösung** S.164 von 176 x 208 Punkten bei 4096 Farben an. Die ersten Spiele für N-Gage, darunter „Tomb Raider“ und „Sonic Adventure“, machen einen guten Eindruck. Weniger überzeugend sind dagegen Nokias Eigenentwicklungen, wie „Snowboarding“ oder „Kart Racing“. Hier steht schlechte Grafik dem abgefahrenen Spielspaß buchstäblich im Weg.

In anderer Hinsicht macht Nokia den Weg frei: Beispiel für eine durchdachte Konzeption ist die **Bluetooth** S.164 -Funktion, die drahtlose Spielduelle zweier N-Gage-Besitzer mit maximal zehn Metern Abstand erlaubt. Auch diese Grenze ist nicht das letzte Wort, denn mit dem N-Gage soll auch das Internet-Spiel mit Teilnehmern in aller Welt möglich sein. Die Übertragung erfolgt wahlweise per **GPRS** S.164 oder **HSCSD** S.164 -Technik. Dann fallen natürlich Telefonkosten für die Verbindung an. Gegen einen Freund in Tokio oder New York zu spielen, kann also ein ziemlich teurer Spaß werden.



Mikrofon und Lautsprecher sitzen seitlich am N-Gage. Folglich hält man das Gerät beim Telefonieren fast wie einen Rasierapparat.

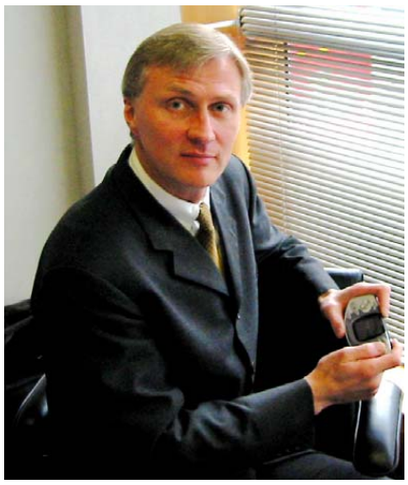


Die N-Gage-Spielmodule ● finden unter einer Abdeckung hinten im Gerät Platz.

Kein Multitalent ist ohne Schwächen: N-Gage kann zwar mehrstimmige Töne – so genannte Polyphone – wiedergeben, aber nur in **Mono** S.164 über den eingebauten Lautsprecher. Und der krächzt so erbärmlich, dass man lieber zum mitgelieferten **Stereo** S.164 -Headset (Kopfhörer mit Mikrofon) greift – die Sitznachbarn in der U-Bahn wird's eh freuen. Die Laufzeit des eingebauten **Lithium-Ionen-Akkus** S.164 gibt Nokia mit drei bis sechs Stunden beim Spielen beziehungsweise mit zwei bis vier Stunden beim Telefonieren an.

Ach ja: Telefonieren kann man mit N-Gage natürlich auch. Es ist jedoch unfreiwillig komisch. Mikrofon und Lautsprecher sind an der Seite des **Triband** 164 -Telefons. Folglich müssen Sie das Ding mit dem Bildschirm nach vorn ans Ohr halten. Das dürfte die Mitmenschen in der U-Bahn erheitern. Die hämische Frage, ob Sie denn zum ersten Mal telefonierten, wird nicht ausbleiben.

Zum Preis sagte Nokia-Vizepräsident Anssi Vanjocki (45): „Deutlich unter 500 Euro“ . Viel Geld für ein kleines Gerät. Es ist durchaus fraglich, ob die angepeilte Zielgruppe der 18- bis 35-Jährigen bereit ist, so tief in die Tasche zu greifen. Vanjocki peilt den weltweiten Verkaufsstart für Ende 2003 an. COMPUTERBILD-SPIELE ist gespannt – die Redaktion bleibt dran und hält Sie auf dem Laufenden.



Nokia-Vize Anssi Vanjocki (45) zu den Spielregeln: „Verkaufspreis unter 500 Euro, Start Ende 2003“ .

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. 164, 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. 164. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart sehen Sie die Meldung: „… Pentium-3 mit 550 MHz …“. Damit ist die Geschwindigkeit Ihres Computers etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 in der Tabelle einzuordnen.

Auch Konsolenspieler finden in COMPUTERBILD-SPIELE ausführliche Tests von Spielen für ihr Gerät. Damit die Testergebnisse von PC- und Konsolenspielen untereinander vergleichbar sind, werden sie nach den gleichen Kriterien ermittelt. Für die verkürzten Konsolentests wird, wie bei allen anderen Tests, eine komplette Bewertungstabelle erstellt. Damit jedoch möglichst viele Spiele berücksichtigt werden können, druckt die Redaktion aus Platzgründen nur die Zwischennoten und das Gesamtergebnis im Heft ab. Die Einzelnoten und ihre Begründung können Sie im Internet auf der Seite www.computerbildspiele.de nachlesen.

Zur Bewertung zieht COMPUTERBILD-SPIELE die vertrauten Schulnoten von 1 = „sehr gut“ bis 6 = „ungenügend“ heran. Getestet werden nur deutsche Endversionen, also Spiele, die genau so und nicht anders in den Handel gehen. Unfertige Vorab-Versionen präsentiert Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE in Vorserientests. Sie werden nicht bewertet, aber eine Prognose gibt Auskunft darüber, ob das Spiel ein Hit werden kann.

Spielspaß

Ein technisch gutes Spiel gewährt noch nicht unbedingt Spielspaß. Daher vergeben die Redakteure für alle wichtigen inhaltlichen Eigenschaften eine persönliche Benotung. Die genaue Aufschlüsselung der „Spielspaß“-Wertung können Sie auf der nächsten Seite nachlesen.

Service

Die Verantwortung eines Herstellers sollte nicht mit dem Verkauf des Spiels enden, findet COMPUTERBILD-SPIELE und bewertet daher, ob und wo Sie Hilfe per Telefon oder Internet bekommen und wie viel diese Hilfe kostet.

Installation

Was nützt das beste Spiel, wenn es sich gar nicht oder nur mit sehr viel Mühe und Fachwissen auf dem PC installieren lässt? Gar nichts, meint COMPUTERBILD-SPIELE und sagt, welche Spiele schon bei der Installation Probleme bereiten. Dazu bewertet die Redaktion fünf Prüfpunkte.

Bedienungsanleitung

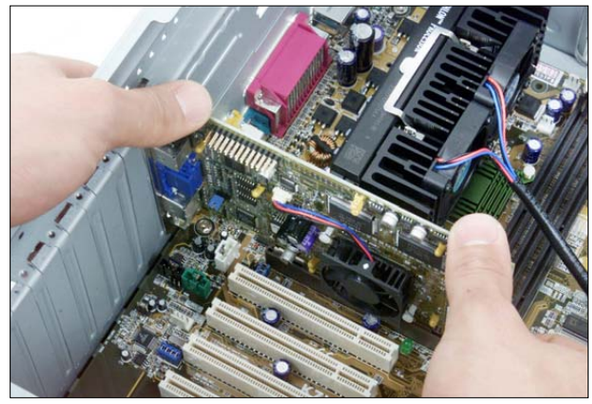
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

Funktionsprüfung Ton

Zu jedem Spiel gehört vernünftiger Klang. Im Testlabor wird jedes PC-Spiel mit 25 verschiedenen Soundkarten überprüft. Gibt es keine Probleme, so bekommt das Spiel die Note „sehr gut“. Schwierigkeiten mit einzelnen Soundkarten werden erwähnt.

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 164 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. 164 bei einer **Farbtiefe** S. 164 von 32 **Bit** S. 164. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6“ bewertet. Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Command

Strategiespiel für PC | Beschützen Sie die Menschheit vor den Attacken skrupelloser Terroristen Spieletricks siehe Seite 98

INSTALLATION

Bevor die Motoren Ihrer Flugzeuge und Schiffe losbrummen, brummt zuerst einmal Ihre Festplatte beim Installieren der Spieldaten von CD-ROM. Wie der Computer geladen und entsichert wird, lesen Sie auf Seite 136.

INHALT

Mit einem lauten Knall endet die Parade der chinesischen Volksarmee. Panik bricht aus. Autobomben explodieren. Gebäude stürzen ein. Es herrscht Ausnahmezustand. Schuld daran sind Terroristen. Unter dem griffigen Namen „Globale Befreiungsarmee“ verbreiten diese weltweit Angst und Schrecken. Dabei ist den Gewalttätern anscheinend selbst nicht klar, wen oder was sie da eigentlich

& Conquer Generals



1 1spricht: „Kommand and Konker Dchänerals"

Command & Conquer Generals

FORTSETZUNG

befreien wollen. Klar ist nur eines: dass es so nicht weitergehen kann.

Jetzt sind Sie dran, General! Zeigen Sie den Terroristen, wo's langgeht. Wahlweise im Dienst der chinesischen oder der amerikanischen Armee können Sie die Gegner bekämpfen und das Leben Ihrer Leute retten. Wenn Sie dagegen selbst Angst und Schrecken verbreiten wollen, dann übernehmen Sie die Führung der Terrororganisation. Für welche der drei Möglichkeiten Sie sich auch entscheiden: Ohne großes Tamtam sind Sie kurz darauf schon mitten im Gefecht. Sieben Mal ziehen Sie pro Auftraggeber in die Schlacht. Und langweilig wird es dabei nie. Denn schon zu Beginn müssen Sie zugleich auf Zack und auf der Hut sein. Allem voran steht bei jedem Einsatz der Bau einer Basis. In Windeseile werden die wichtigen Gebäude aufgestellt: Kraftwerke sorgen für Strom, Fabriken für Panzer, Kasernen für Truppennachschub. Ein paar Soldaten werden sofort in Verteidigungs-Bunker gesteckt, um das Quartier vor Angreifern zu schützen. Denn die lassen nicht lange auf sich warten. Und weil ein Krieg sehr teuer ist, suchen Kundschafter bereits nach Ölfördertürmen und Vorratslagern, um daraus Profit zu schlagen.

Je nachdem, für welchen Arbeitgeber Sie ins Gefecht ziehen, stehen Ihnen unterschiedliche Truppen und Gebäude zur Verfügung: Während China sich auf starke Panzer konzentriert, greift Amerika gerne mit seiner hoch entwickelten Luftwaffe an. Die Terroristen schließlich kennen keine Hemmungen: Selbstmordattentate und Giftgasattacken sind hier an der Tagesordnung.

Sowohl bei Angriffen als auch beim Verteidigen der eigenen Basis muss peinlichst genau auf die richtige Zusammensetzung der Truppen geachtet werden. Viele Fußsoldaten auf einem Fleck sind wehrlos gegen Attacken mit Giftgas oder Feuer. Auf der anderen Seite kann ein ganzes Dutzend schwerer Panzer kaum etwas gegen flinke Infanteristen ausrichten. Auf die richtige Mischung kommt es immer wieder an.

Sicherlich wird es eine Weile dauern, bis Sie die Stärken und Schwächen der einzelnen Truppenmitglieder auf dem Kasten haben. Doch mit diesem Wissen können unterschiedlichste Taktiken und Hinterhalte ausgeklügelt werden. Jede Kriegspartei besitzt zudem ganz besondere Einheiten. So warten die Amerikaner mit gut getarnten Scharfschützen auf – nichts bereitet gegnerischen Infanteristen mehr Angst. Die Rote Armee besitzt den schweren Overlord-Panzer, der auch nach dem Bau noch aufgerüstet werden kann. Zum Beispiel mit einem Propaganda-Turm, der alle benachbarten Einheiten automatisch repariert. Die Rebellen schließlich können Entführer ausbilden, die gegnerische Fahrzeuge kapern. So sparen sie sich die Kosten für eigene Gefährte.

Alles, was Beine, Räder oder Flügel hat, kann sich im Laufe des Spiels weiterentwickeln. Ein Panzer, der in der Schlacht bereits Erfahrung sammeln konnte, erhält zur Belohnung einen Uniformwinkel. Von nun an feuert er schneller und richtet somit mehr Schaden an. Wer im Laufe der Zeit sehr viele Kämpfe übersteht, trägt bald zwei Winkelsymbole auf der Uni-



Auch im Krieg gilt: Vorsicht an der Bahnsteigkante bei der Zugeinfahrt.



1 Es sollte ein triumphaler Beweis der eigenen Macht werden. Doch die groß angelegte Militärparade der Roten Armee ging kräftig nach hinten los. Mit einem von langer Hand vorbereiteten terroristischen Angriff sorgt die Globale Befreiungsarmee für Angst und Schrecken beim chinesischen Volk.



5 Doch auch in dieser scheinbar ausweglosen Situation gelingt es Ihnen, ein paar Panzer mit einer Autofähre ans andere Flussufer zu bringen.



6 Hier befindet sich das von den Terroristen besetzte Tagungszentrum. Nach lange anhaltendem Beschuss können Sie das Gebäude zerstören.



10 Zusätzlich greifen Sie die Lager der Globalen Befreiungsarmee mit Düsenjägern an und machen die Gegner damit unschädlich.



11 Kurz darauf erobern Sie im Tangula-Gebirge eine feindliche Waffenfabrik, mit der Sie Fahrzeuge der Rebellen nachbauen können.



15 Trotzdem ist der Krieg noch nicht gewonnen. Mit schwerem Geschütz greifen die Rebellen Ihre Truppen aus dem Hinterhalt an.



16 Für die entscheidende Schlacht nutzen Sie Ihre Erfahrung als General, fordern Streuminen, Luftunterstützung und Nuklearwaffen an.



2 Blasen Sie als General der Roten Armee zum Gegenangriff. Bauen Sie eine stattliche Streitmacht auf, und überrennen Sie den Vorposten der Terroristen.



3 So gelingt es Ihnen, schon bald das erste Feindlager in Schutt und Asche zu legen. Die feuerspeienden Drachenpanzer tragen einen Großteil dazu bei.



4 Diesen Niederschlag lassen die Rebellen nicht auf sich sitzen. Gerade als Ihre Truppen eine wichtige Brücke überqueren, wird die von den Terroristen in die Luft gejagt.



7 Doch schon steht die nächste Schlacht auf neuem Terrain bevor. In der chinesischen Provinz Hubei verschaffen Sie sich Zeit durch die Sprengung eines Staudammes.



8 Während Ihre Gegner einen neuen Weg zu Ihnen suchen, haben Sie sich schon vorbereitet und das Gebiet südlich der Brücke mit Minen versehen.



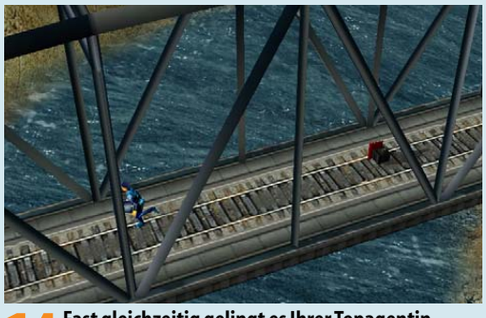
9 Nachdem Sie alle Angriffsversuche erfolgreich abwehren konnten, wagen Sie sich weiter in die besetzte Stadt vor. Ein Bild des Schreckens erwartet Sie: zerstörte Häuser, menschenleere Straßen. Um Ihre Stellung zu halten, bilden Sie in der Kaserne einige Infanteristen aus, die sich in umliegenden Häusern verschanzen.



12 Bei Anbruch der Dunkelheit machen Sie die restlichen Feindstellungen unschädlich – aus großer Entfernung mit einem schweren Nukleargeschütz.



13 Als in Aldastan ein Stadion von Rebellen besetzt wird, rücken Sie in die Stadt vor. Wieder sind es Drachenpanzer, mit denen Sie die Situation klären.



14 Fast gleichzeitig gelingt es Ihrer Topagentin Schwarze Lotus, eine für die Terroristen wichtige Eisenbahnbrücke mit einem Sprengsatz zu bestücken.



17 Mit schweren Overlord-Panzern starten Sie den Angriff aufs feindliche Hauptquartier. Gegen eine solche Übermacht haben die Terroristen keine Chance.



18 Den Untergang der Rebellen besiegeln Sie durch den Einsatz der elektromagnetischen EMP-Rakete. Mit ihr legen Sie die feindliche Stromversorgung lahm.



19 General, Sie haben es geschafft: Nach dem großen Sieg gegen den Terrorismus werden Ihre Truppen vom Volk jubelnd empfangen.

Command & Conquer Generals

FORTSETZUNG

form. Solche Elitetruppen haben die Möglichkeit, sich zwischenzeitlich selbst zu heilen, beziehungsweise – bei Fahrzeugen – zu reparieren. Die Besten der Besten werden noch ein drittes Mal befördert und gelten dann als Held. Mit noch mehr Feuerkraft und roten Leuchtspurgeschossen lehren sie den Feind das Fürchten.

Doch nicht nur die Spielfiguren auf dem Bildschirm werden befördert. Auch Sie erhalten Auszeichnungen, wenn Sie als General gute Arbeit leisten. Und dafür werden Sie mit Spezialwaffen wie Luftangriffen oder Nukleargeschützen belohnt.

BEDIENUNG

Die Steuerung von „Generals" ist denkbar einfach. Sie benötigen lediglich eine Maus mit mindestens zwei Tasten und eine Hand mit mindestens zwei Fingern. Ein Trainingsauftrag macht Sie mit den wichtigsten Spielfunktionen vertraut. Doch auch dann sind noch ein bis zwei Stunden Spielzeit nötig, bis Sie hinter alle Funktionen gestiegen sind. Hilfreich sind die beiden ausklappbaren Übersichtskarten, die der Anleitung beiliegen. Mit ihnen erfahren Sie im Nu, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um bestimmte Kampfeinheiten oder Gebäude zu errichten.

Erwähnenswert ist auch, dass Sie die Spielansicht drehen und mit dem Mausrad einen Bildausschnitt vergrößern können. Auch wenn diese Funktionen im Eifer des Gefechts wohl niemals Anwendung finden dürften.

URTEIL

In der Spielreihe „Command & Conquer" werden Konflikte schon seit jeher im Hau-Drauf-Verfahren gelöst. Und das war ja bislang auch nicht weiter schlimm. Denn meistens waren es fiktive Großmächte, die da ihre Blechsoldaten in den Krieg entsandten. Bei Generals sieht das anders aus: Zu offensichtlich sind die Parallelen zum derzeitigen weltweiten Feldzug gegen den Terror, zu makaber Ihre Aufträge als Anführer der Globalen Befreiungsarmee. Der Spaß hört spätestens dann auf, wenn der Spieler mit Selbstmordattentätern UN-Konvois angreifen, tödliche Viren entwickeln oder mit Giftgaspanzern auf Siedlungen losgehen muss.

Lässt man den moralischen Aspekt außer Acht, so kann sich der elfte Ableger des Originalspiels von 1995 sehen lassen. Die Terrains sind in den verschiedenen Aufträgen sehr abwechslungsreich. Sie spielen in Winterlandschaften, mitten in der Nacht oder in höchst detaillierten Großstädten. Zumindest in optischer Hinsicht gehört das Kampfspektakel also eindeutig zu den besten

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Zusätzlich sind folgende Tastaturbefehle verfügbar:

- **E : Alle sichtbaren Einheiten auswählen**
- **Q : Alle Kampfeinheiten auswählen**
- **X : Ausgewählte Einheiten verteilen**
- **S : Ausgewählte Einheiten anhalten**
- **H : Zum Hauptquartier**



Egal, wen Sie spielen: Schicken Sie Ihre Panzer nie ohne den Schutz durch Raketenwerfer ins Gefecht. Denn die Gegner nehmen Bodenziele gerne aus der Luft in Angriff.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Command & Conquer Generals

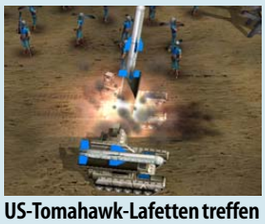


Diese Seefahrt ist nicht lustig: Truppennachschub landet an der Küste.

Strategiespielen. Aber nicht ohne Wermutstropfen: Denn selbst auf schnellen Rechnern ruckelt das Spiel (siehe Testtabelle). Und sollten Sie nicht mindestens eine Ge-Force-2-Grafikkarte besitzen, bleibt der Bildschirm gänzlich schwarz. Der bittere Beigeschmack wird verstärkt durch die Tatsache, dass die eigenen Panzer nicht gerade durch Intelligenz glänzen. Man sollte doch meinen, dass sie den kürzesten Weg von A nach B finden oder sich bei Überraschungsangriffen des Gegners selbständig verteidigen können. Beides ist leider nicht immer der Fall. Und wird ein Kamerad im direkten Umfeld beschossen, dann kommen Ihre Truppenmitglieder auch nicht auf die Idee, dem Angegriffenen zu helfen, sondern schauen dem Trauerspiel tatenlos zu. Bekanntermaßen kommt aber kein Strategiespiel ohne solche Schönheitsfehler aus. Eingefleischte Strategiespiel-Fans und Taktiker werden von Generals trotz alledem begeistert sein. Die 21 Aufträge fesseln selbst Profis lange Zeit vor den Bildschirm. Und wer dann immer noch nicht genug hat, kann in den 24 Mehrspieler-Aufträgen auch alleine gegen den Computer antreten.

Sieht man also über die kaum vorhandene, dafür aber äußerst makabere Handlung hinweg, ist Command & Conquer Generals ein rundum empfehlenswertes Strategiespiel. Auch wenn die Gesamtnote wegen der technischen Probleme nicht ganz so „gut" wie erwartet ausfällt. ■

SPIELDETAILS



US-Tomahawk-Lafetten treffen ihr Ziel auf weite Entfernung.



Die amerikanischen Comanches greifen aus der Luft an.



Chinesin Schwarze Lotus kann Gebäude infiltrieren.



Äußerst stabil und feuerstark: der Overlord der Roten Armee.



Rebellen rüsten einfache Geschütze mit Schrottteilen auf.



Verteidigungsstellung der Terroristen gegen Luftangriffe.

FORTSETZUNG

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Command & Conquer Generals

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Der Einstieg dauert ein bis zwei Stunden.	2,00
Langzeitspaß	5%	Durch den anpassbaren Schwierigkeitsgrad sind auch Profis lange Zeit gefordert.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Realistische, abwechslungsreiche Umgebung.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Einheiten bewegen sich realistisch.	1,50
Musik	2%	Die Musik ist stimmig und unaufdringlich.	1,00
Geräusche	3%	An den Kmpfgeräuschen gibt es nichts auszusetzen – es knallt in allen Ecken.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gut zu verstehen, auf Dauer etwas nervig.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Es gibt kaum Text, aber der ist verständlich.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus klappt alles gut, es sei denn, Sie steuern viele Einheiten gleichzeitig.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die vielen Details und abwechslungsreichen Karten begeistern. Handlung gibt's kaum.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,07**
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%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1553 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	45,918 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%**	alle bestanden	**1,00**

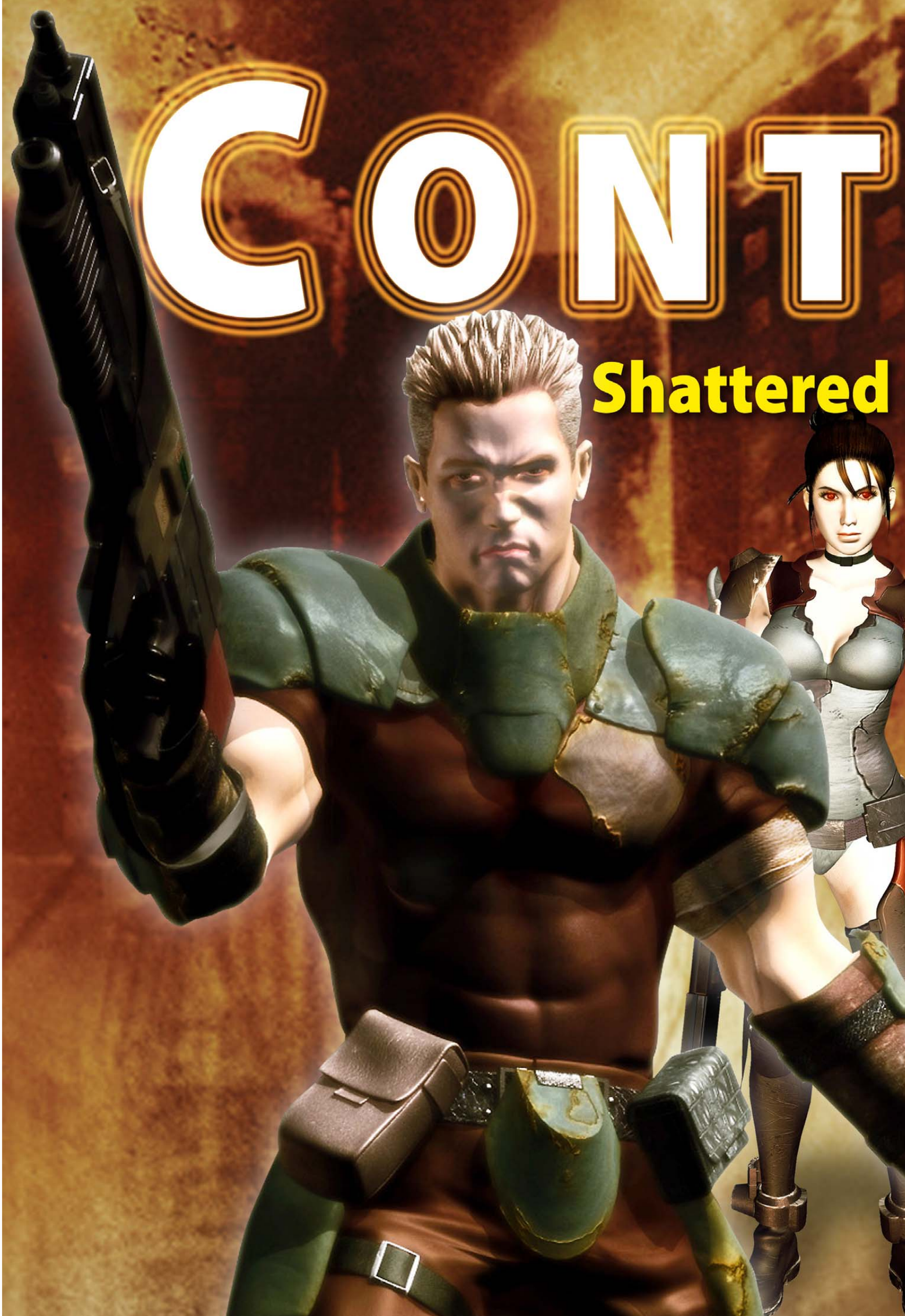
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond 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%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,12**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Aufträge, 31 Gebäude, 45 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%	SafeCast 2.0	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,41**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **2,41**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	54,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	49,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,41 x 54,99 = 132,53 = mangelhaft

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.


CONT
Shattered

RA

Soldier[1]

[1]spricht: „Kontra Schätter Ssohldscher"

Actionspiel für Playstation 2 | Schützen Sie die Menschheit vor Monstren, Maschinen und Mutationen

INSTALLATION

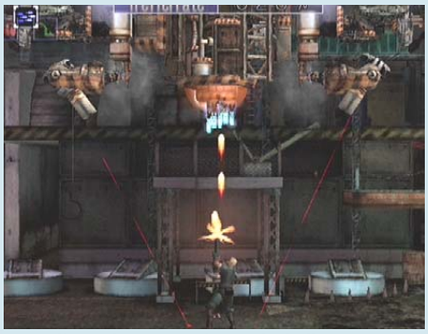
Wie man ein Playstation-2-Spiel in Betrieb nimmt, lesen Sie auf Seite 136.

INHALT

Angriff aus dem All: Eine Armee kriegerischer Außerirdischer hat die Erde überfallen. Nur Sie können ihr mörderisches Zerstörungswerk stoppen und die Menschheit retten. Haben Sie noch einen menschlichen Mitspieler, so kann der die Rolle der wackeren Kämpferin Lucia übernehmen. Dann treten Sie zusammen zum Kampf gegen die fremde Übermacht an. Gemeinsam geht's eben besser. Besonders, wenn man Maschinengewehr, Flammen- und Minenwerfer dabei hat.

Wo einst blühende Städte in den Himmel ragten, müssen Sie sich nun durch Trümmerfelder voller Gegner kämpfen. Von allen Seiten attackieren feindliche Soldaten. Die nicht sehr pfiffigen Aliens lassen sich glücklicherweise mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Weg räumen. Ernsthafte Probleme bereiten dagegen die mächtigen Mutanten und

SPIELVERLAUF



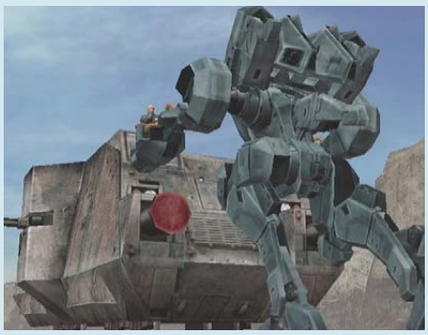
1 Volle Deckung: Von der Decke ballern Kanonen auf Ihre Spielfigur. Sie müssen die Kuppel in der Mitte zerstören, um weiterzukommen.



2 Im Anhang: Mit einer Hand hält sich Ihr Soldat am Stahlgerüst fest, mit der anderen heizt er per Flammenwerfer aggressiven Insekten ein.



3 Noch'n Gesicht: eine Begegnung der besonders ekligen Art. Dieser Mutant ist eigentlich das Hinterteil einer riesigen Schildkröte. Sein Trumpf sind ätzende Körperflüssigkeiten, die er in alle Richtungen verspritzt. Hier hilft kein Regenschirm. Nur gezieltes Dauerfeuer schrumpft den Wasserkopf.



4 Auf dem Abstellgleis: Ein riesiger Roboter blockiert die Schienen und stoppt Ihren Panzerzug. Wir bitten alle Fahrgäste auszusteigen.



5 Der Weg ist das Zielen: Auch zu Fuß kommen Sie kaum vorwärts, ohne um sich zu feuern – außerirdische Soldaten auf Schritt und Tritt.



6 Es ist angerichtet: Das Monster labt sich am Produkt eines riesigen Fleischwolfes. Mit dem Minenwerfer bringen Sie Würze ins Festmahl.



7 Meister im Meerkampf: Sogar beim Wasserski ballert dieser Kampfroboter wild um sich. Den Koloss zu entwaffnen, wird keine Trockenübung.

CONTRA FORTSETZUNG

Shattered Soldier

Kampfroboter, die durchaus die Größe eines Hochhauses erreichen können. Solche Kolosse lassen sich nur mit Schnelligkeit und einer ausgeklügelten Strategie überlisten. Dann müssen Sie blitzschnell auf eine Plattform springen und die richtige Waffe einsetzen. Angriffe dieser außerirdischen Kampfmaschinen lassen sich meist nur in sicherer Deckung überstehen.

Ihr Soldat ist nicht nur zu Fuß unterwegs. Er schwingt sich auch mal aufs Motorrad oder Snowboard – ohne dabei den Finger vom Abzug zu nehmen. Auf diese Weise kämpft er sich durch sieben Einsätze, die ihn um die ganze Erde führen.

BEDIENUNG

Grundsätzlich können Sie das Spiel mit nur drei Tasten und dem Steuerknüppel bedienen. Das reicht zum Laufen, Springen, Schießen und Waffenwechseln. Mit diesen wenigen Grundfunktionen ist es möglich, das ganze Spiel zu meistern. Zu wirklich guten Ergebnissen kommen Sie aber erst, wenn Sie zudem die Feinheiten beherrschen. Dazu gehören die Nutzung des Schussverstärkers und die Fixierung des Schusswinkels oder der Spielfigur in einer bestimmten Position. Auch das ist noch ohne Fingerakrobatik machbar.

URTEIL

Wer aus den frühen 90er-Jahren noch die „Probotector"-Spiele kennt, darf sich auf ein Wiedersehen mit alten Freunden freuen. Das klassische Spielprinzip wird Sie auch heute noch ins Schwitzen bringen. Eine Sekunde Unaufmerksamkeit bedeutet den sicheren Tod. Der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch und Anfängern nicht wirklich zuzumuten. Daher ist es auch sehr ärgerlich, dass es keine Möglichkeit gibt, den Spielstand abzuspeichern. Sie müssen das Spiel nach dem Ausschalten der Konsole immer wieder von vorne starten. Immerhin haben Sie die Wahl, in welcher von vier Spielstufen Sie beginnen wollen. Um die drei höheren Spielstufen in Angriff nehmen zu können, müssen Sie allerdings die vorherigen erfolgreich abgeschlossen haben.

Die eindrucksvolle Qualität der Grafik offenbart sich oft erst auf den zweiten Blick. Fast alle Kulissen und Gegner sind extrem aufwendig und detailliert gestaltet. Angesichts der fremdartigen Wesen und ihrer verrückten Kampftechniken werden Sie kaum aus dem Staunen herauskommen. Auch an der prächtigen Geräuschkulisse und der tadellosen Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Ein „gutes" Spiel, dessen Spannungsgehalt nicht zu wünschen übrig lässt – der Entspannungsfaktor dagegen schon.



Maschinen-Stürmer: Die außerirdischen Soldaten sind Kampfroboter, die furchtlos und ohne Gnade kämpfen.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Contra – Shattered Soldier

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank einfacher Steuerung kein Problem.	2,00
Langzeitspaß	5%	Hoher Schwierigkeitsgrad und fehlende Speicherfunktion bedeuten auf Dauer Stress.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Etwas kleinteilig, aber sehr detailliert.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Überzeugende Bewegungen aller Figuren.	2,00
Musik	2%	Passende Metal- und Techno-Rhythmen.	2,00
Geräusche	3%	Eine ohrenbetäubende Schallkulisse aus Explosionen und Schussgeräuschen.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier verliert niemand ein Wort.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Überflüssige, kurze Dialogtexte.	3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem digitalen Steuerkreuz und wenigen Tasten haben Sie die Action voll im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine faszinierende Schlacht, die Sie mit atemberaubenden Gegnern und pausenloser Action fesseln wird.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,28**
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%	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%	7 Spielstufen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
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%**		**3,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,17**
Aufwertung		60-Hertz-Bilddarstellung möglich	-0,10

TESTERGEBNIS	gut	**2,07**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	56,22 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,07 x 56,22 = 116,38 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Gemischtes Doppel: Zu zweit lassen sich die Gegner-Horden besser bekämpfen. Der Mitspieler steuert dann Lucia (Mitte).



Wo geht's lang? Zielsuchraketen aus dem Minenwerfer.



Persönliche Note: Ihre Leistung wird penibel beurteilt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



- ✕ : Springen
- ■ : Schießen
- ● : Schussverstärker
- L1 + R1: Waffe wechseln
- L2: Schusswinkel fixieren
- R2: Spielfigur fixieren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Dark Angel[1]

[1] sprich: „Dark Äinschel"

Actionspiel für Playstation 2 | Supersoldatin Max kämpft für das Gute – und langt dabei mächtig hin

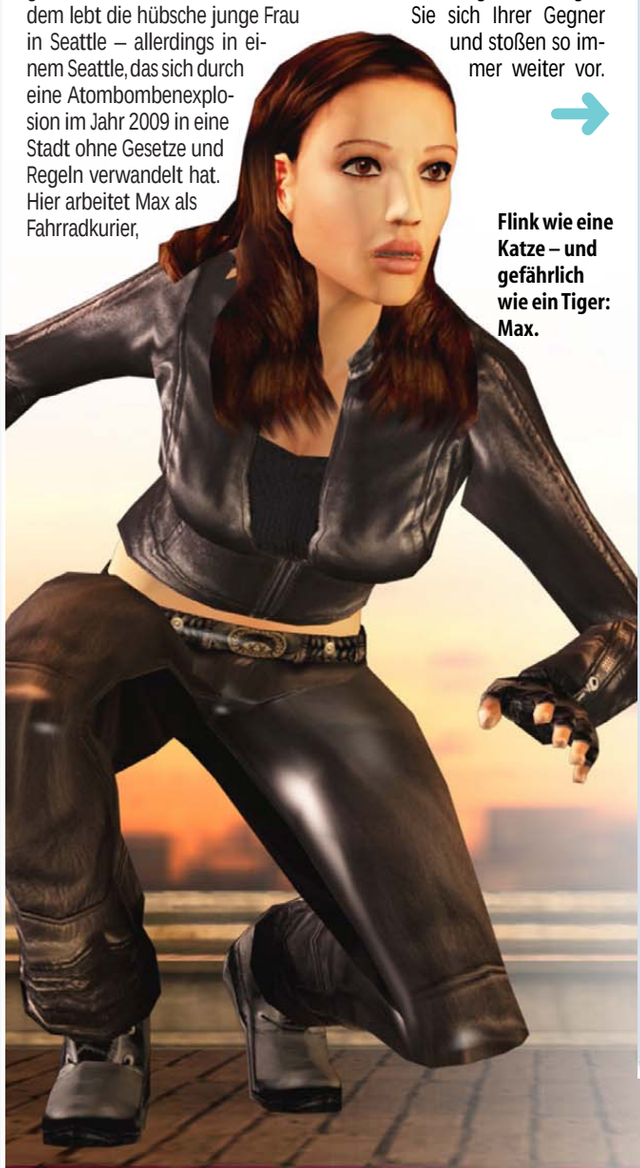
INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Playstation 2 in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 136.

INHALT

Als sie zwölf Jahre alt sind, gelingt Max und ein paar ihrer „Geschwister" die Flucht aus dem Projekt „Manticore", in dem sie als genetisch verbesserte Supersoldaten gezüchtet worden waren. Seitdem lebt die hübsche junge Frau in Seattle – allerdings in einem Seattle, das sich durch eine Atombombenexplosion im Jahr 2009 in eine Stadt ohne Gesetze und Regeln verwandelt hat. Hier arbeitet Max als Fahrradkurier, Diebin und – zusammen mit ihrem Freund, dem Journalisten Logan – auch als Agentin für das Gute. Sie ist der „Dark Angel", der dunkle Engel. Und sie sucht nach den anderen Flüchtlingen, den wie sie genetisch veränderten Kindern der X-5-Reihe. Max sieht sie als ihre einzige Familie an.

Eine Spur führt zu Beginn des Spiels in die Innenstadt von Seattle. Dort wird ein großer Teil abgeriegelt. Ist dort ein X-5 unterwegs? Max will es herausfinden und wagt sich in die Höhle des Löwen, wo Sie die Geschicke der Superkämpferin übernehmen. Mit Tritten, Schlägen und Würfen, aber auch mit Anschleichen und leisem Überwältigen entledigen Sie sich Ihrer Gegner und stoßen so immer weiter vor.



Flink wie eine Katze – und gefährlich wie ein Tiger: Max.

SPIELVERLAUF



1 Die hübsche Max ist kein normaler Mensch, sondern ein gentechnisch veränderter Supersoldat. Dennoch kämpft sie für das Gute.



2 Die Innenstadt von Seattle ist abgeriegelt. Das macht Max natürlich neugierig. Ein paar Schläger wollen sie aufhalten – keine gute Idee.



3 Es dürfen auch ruhig ein paar mehr sein: Ein halbes Dutzend Gegner macht dem Dark Angel kein Kopfzerbrechen. Dank diverser Rund-Kicks und Drehschlag-Techniken bekommt nicht nur ein Feind gleichzeitig reichlich eingeschenkt. Wenn Max zuschlägt, fliegen einige durch die Luft.



4 Max sprengt sich den Weg frei. Obwohl die Druckwelle sie erfasst, droht keine Gefahr: Mit katzenhaften Reflexen landet Max immer sicher.



5 Ein Notruf: Max muss sich beeilen, um ihre Freundin Original-Cindy (rechts) zu retten. Sie kommt rechtzeitig – und Cindy kommt frei.



6 Wenn es mal zu viele Gegner werden, nutzt Max ihre Lautlos-Pistole, mit der sie Gegner per Elektroschock außer Gefecht setzen kann.



7 Jetzt gibt's Ärger: Ein Supersoldat der X-7-Reihe greift an. Dieser „Käfermann" kann sich zu einem Ball formen und Energiestöße verschießen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Dark Angel FORTSETZUNG

Bald kommen Sie einem Geheimnis auf die Spur, in das neben Manticores alten Soldaten auch einige neue verstrickt sind: die X-7er-Serie. Kann Max gegen die extrem tierisch geratenen Weiterentwicklungen ihrer selbst bestehen? Finden Sie`s raus!

BEDIENUNG

Sie steuern Max mit einer Vielzahl von Tastenkombinationen gegen ihre Gegner. Das ist gerade für unerfahrene Spieler zu Beginn nicht leicht, denn beim Kämpfen muss es schnell gehen – viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht.

Lediglich Prügelspiel-Veteranen dürften mit dem dunklen Engel keine Probleme haben, für den Rest gilt: Trainieren tut not. Bis Sie hier wirklich wissen, was Sie tun, dauert es nämlich ein Weilchen. Bei etlichen Attacke-Möglichkeiten ist das aber auch kaum zu ändern. Etwas genauer hätte die Steuerung aber ruhig sein dürfen.

URTEIL

Dark Angel ist in erster Linie ein Prügelspiel: Mit vollem Körpereinsatz vertrimmt Max die bösen Buben und kann dabei mit vielen verschiedenen Angriffsmöglichkeiten aufwarten. Doch nicht immer ist rohe Gewalt die beste Lösung: In manchen Fällen kommt man durch Schleichen und Hinterrücks-Angriff einfacher ans Ziel. Dadurch bleibt das Spiel auch spannender, als das bei einer reinen Prügelorgie der Fall wäre.

Ohne die gleichnamige TV-Serie (läuft auf Vox) als Hintergrund wäre das Spiel wohl nicht weiter aufgefallen – dabei hat es durchaus seine Qualitäten. Zum einen ist es mit den deutschen Serienstimmen passend und stimmungsvoll synchronisiert, zum anderen passt die Handlung des Spiels zur Serie und hätte durchaus eine Folge abgeben können. Das Spiel bietet „gute" Unterhaltung.



Max und ihre große Liebe, der Journalist Logan alias „Eyes only".

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dark Angel

Altersempfehlung ab 12 Jahren
Geeignet für Fortgeschrittene
Auch für Xbox

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 06103/9940106 (0,123 €/Min.)
Fax 06103/9940935 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nicht leicht, da keine Einstiegshilfe.	3,00
Langzeitspaß	5%	Je länger man spielt, desto interessanter die Handlung.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Max sieht gut aus, keine Frage.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Nicht immer realistisch, aber dynamisch.	2,00
Musik	2%	Musik aus der TV-Serie: passend.	2,00
Geräusche	3%	Der Kampflärm ist gut gemacht und sorgt für Spannung.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Deutsche Originalstimmen: Klasse!	1,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz, aber ausführlich genug.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur prügeln Sie akzeptabel.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Wer die Serie mag, fühlt sich im Spiel sofort wie Zuhause. Die düstere Atmosphäre kommt perfekt rüber.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,72**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sierra.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	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%**	breite schwarze Balken	**5,00**
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%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	mehr als 20 Angriffs-Varianten	1,50
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%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,13**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,13
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	49,78 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,13 x 59,95 = 127,69 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Dank ihrer Übersichtskarte kann Max – und damit Sie – jederzeit überprüfen, an welcher Stelle der Spielstufe sie sich gerade aufhält und wie weit der Weg bis zum Ziel noch ist.



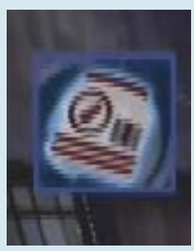
Ablenkung verschafft ein defektes Funkgerät.



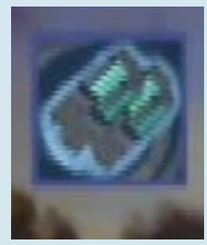
Mit Codekarten öffnet Max verschlossene Türen.



Die Tonfas, Holzknüppel, sind eine effektive Waffe.



Mit diesen Medi-Kits kann Max ihre angeschlagene Gesundheit verbessern und wieder fit werden.



Munition für die Lautlospistole kann Max gar nicht genug haben. Halten Sie deshalb danach Ausschau.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Tritte
■ : Schläge
● : Sprünge
▲ : Wurftechniken

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Der Anführer nutzt die Gunst der Stunde und führt die Affen in eine neue Revolte. Die Kraft dazu geben die Intelligenz steigernden Helme.



2 Held Hikaru bleibt keine Zeit, um in der Gegend herumzuhängen. Er muss sich beeilen und die aufsässige Affenschar wieder einfangen.



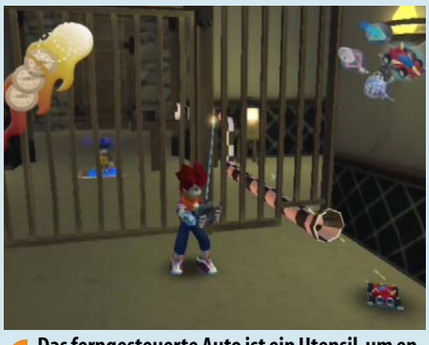
3 Im und unter Wasser fängt Hikaru Affen, indem er Netze verschießt (roter Kreis), muss aber auch auf seine Luft achten (blauer Kreis).



4 Einige Affen schützen sich in Robotern. In der spanischen Spielstufe müssen Sie zum Beispiel gegen einen Roboter-Stier antreten.



5 Oberbösewicht Specter hat diesmal fünf Affen einer Spezialeinheit rekrutieren können. Einer dieser so genannten „Verrückten Affen" sieht nicht nur aus wie ein Sumo-Ringer. Wie bei einem wirklichen Sumo-Wettkampf ist es Ihre Aufgabe, den Brocken aus der Ringbegrenzung zu befördern.



6 Das ferngesteuerte Auto ist ein Utensil, um enge Passagen zu überwinden. Fahren Sie durch das Rohr, um den blauen Schalter zu drücken.



7 Manchmal müssen Sie rohe Kräfte walten lassen. Verschieben Sie zum Beispiel massive Blöcke, um höhere Regionen erreichen zu können.



Sprich: „Äip Iskäip"

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 |
Die Affen rasen durch die Welt! Fangen Sie eine große Horde wildgewordener Primaten schnell wieder ein. Ganz schön affig!

INSTALLATION

Lassen Sie sich nicht zum Affen machen. Falls Sie mit der Installation Schwierigkeiten haben sollten, beachten Sie die Hinweise auf Seite 136.

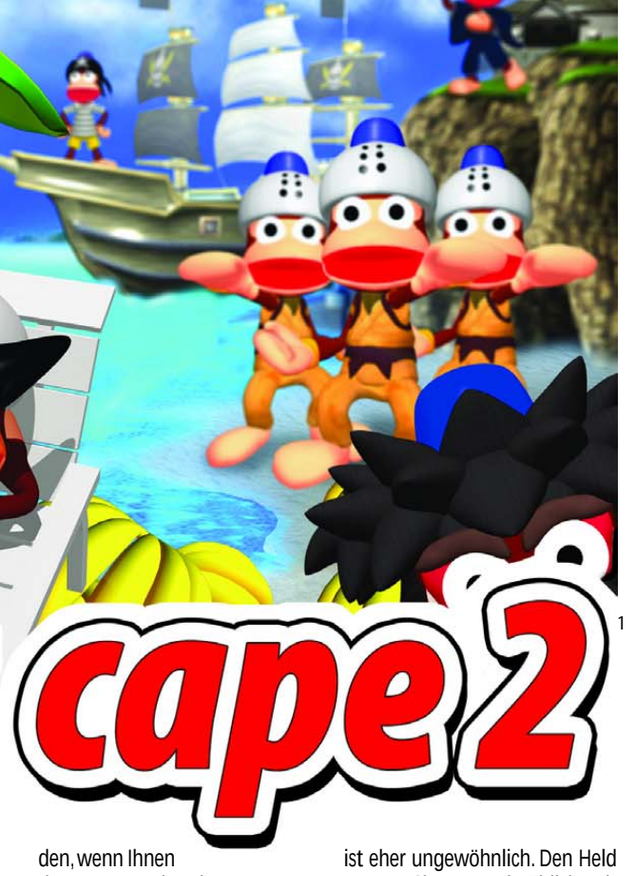
INHALT

„Ape Escape 2" knüpft direkt an die Geschichte des Vorgänger-Spiels für Playstation an. Ein namenloser Professor hatte im ersten Teil eine beeindruckende Erfindung gemacht: einen Affenhelm, der die Intelligenz der Tiere um ein Vielfaches erhöht. Leider stieg dem machthungrigen Affenboss Specter die gesteigerte Kraft der Gedanken zu Kopf, und er strebte umgehend die Weltherrschaft an. Zum Glück konnte der Held Kakeru mit einer Zeitmaschine durch die Epochen reisen und die aufmüpfige Affenbande wieder einfangen.

Doch nun bahnt sich neues Unheil an. Im zweiten Teil soll Kakerus Cousin, der jugendliche Hikaru, für den Professor, der im Urlaub weilt, einen einfachen Auftrag erledigen, nämlich ein Paket mit neuen Affenhosen in den Affenpark schicken. Leider versendet Hikaru aus Versehen die gefährlichen Grips-Helme gleich mit. Specter sieht eine zweite Chance gekommen und setzt alles daran, sie dieses Mal zu nutzen.

Schlüpfen Sie in die Rolle des Jungen Hikaru, und fangen Sie die rebellierenden Primaten wieder ein. In Ape Escape 2 verschlägt es Sie zwar nicht in unterschiedliche Epochen, aber immerhin an alle möglichen Orte der Welt. Zur Affenhatz haben Sie anfangs nur Fangnetz und Keule zur Hand, erst später gibt's weitere nützliche Gegenstände. Zum Beispiel einen Hula-Hoop-Reifen, mit dem Sie besonders schnell rennen können, oder einen Bananen-Bumerang, der den Duft der gelben Früchte als Lockstoff versprüht. Auf eine solche Spezialausrüstung wäre sogar James Bond neidisch. Alles Schnickschnack? Von wegen. Viele Hindernisse können Sie nur überwin-





Ape Escape 2

den, wenn Ihnen das entsprechende Zubehör zur Verfügung steht und Sie es richtig einsetzen.

Das Katapult hilft Ihnen beispielsweise, nicht direkt erreichbare Schalter zu betätigen, per Propeller heben Sie ab, und mit dem Magneten ziehen Sie metallische Objekte an – oder die Sie! Auch diverse Fortbewegungsmittel, wie Schneemobil oder Boot, erleichtern Ihnen die Jagd.

In 20 Gebieten, vom Shaolin-Tempel über ein Ski-Gebiet bis zur Mondstation, müssen Sie Affen in vorgegebener Zahl einfangen. Und mit jeder Spielstufe wird das Unterfangen schwieriger, weil nicht nur die Aufgaben knifflliger geraten, sondern auch die Affen an Pfiffigkeit zulegen und sich nicht so ohne Weiteres einsammeln lassen.

Zur Abwechslung von der wilden Jagd gibt's drei Mini-Spiele, Affen-Fußball, Affentanz und Affenklettern, die auch zu zweit gespielt werden können. Allerdings sind diese Minispiele anfangs versteckt und müssen erst freigespielt werden.

BEDIENUNG

Nur wer Teil eins kennt, weiß gleich Bescheid. Die Bedienung ist eher ungewöhnlich. Den Held steuern Sie zwar, wie üblich, mit dem linken Mini-Steuerknüppel (**Ministick**) S.136. Doch für Aktionen, wie Zuschlagen, Fangen oder per Hula-Hoop-Ring sprinten, brauchen Sie den rechten Ministick. Vier Gegenstände eigener Wahl stehen für den Schnellzugriff bereit, können jederzeit den Knöpfen ✕, ■, ß● und ▲ zugeordnet werden. Ein einfacher Druck auf die jeweilige Taste genügt dann, um den Gegenstand an sich zu nehmen. Per Druck auf **R1** oder **R2** lassen Sie Hikaru springen.

URTEIL

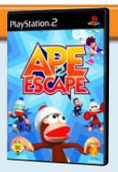
Die Missionen sind nicht nur sehr abwechslungsreich gestaltet, sondern strotzen geradezu vor außergewöhnlichen und lustigen Einfällen. Vom 70er-Jahre-Disco-Affen bis zum Torero-Affen, das Ambiente der verschiedenen Umgebungen wurde gut eingefangen und vermittelt eine Menge Spielfreude. Auf die Spaßbremse drückt dagegen die mitunter etwas unpräzise Steuerung, doch mit ein wenig Erfahrung sind alle Aufgaben zu meistern. Unterm Strich gibt das amüsante Affentheater eine „gute" Vorstellung.



GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ape Escape 2

Altersempfehlung ab 6 Jahren
Geeignet für Playstation 2
Für kein anderes System erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Viele Hinweise, aber auch mit Schwächen.	3,00
Langzeitspaß	5%	Dank abwechslungsreicher Aufgaben und lustiger Ideen langfristig motivierend.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr originell, aber auch minimalistisch.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Variiert von geschmeidig bis steif.	3,00
Musik	2%	Das Thema passt meist zur Umgebung.	2,50
Geräusche	3%	Geräusche werden zwar nur sehr sparsam, aber insgesamt ordentlich eingesetzt.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Teilweise aufgesetzt, insgesamt ok.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Informationen im Überfluss.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Tastenbelegung ist ungewöhnlich, aber sinnvoll. Teilweise etwas unpräzise.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Mit dem Fangnetz fühlt man sich wie auf der Jagd und will ständig wissen, mit welcher witzigen Idee es weitergeht.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,62**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Spielstufen, drei Minispiele	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%**		**2,23**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,23
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**59,99 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,23 x 59,99 = 133,78 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Per Telefon erfahren Sie mitunter Tipps zum Spiel.



Das Training endet nicht automatisch. Raus geht's per Menü.



In einem der Mini-Spiele spielen Sie Affen-Fußball.



Mit dem Affen-Radar können Sie die Primaten aufspüren.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕, ■, ● und ▲: Schnellanwahl für Gegenstände

Rechter Mini-Steuerknüppel: Gegenstand benutzen

R1 oder R2: Springen
R1 und R2: Hechtsprung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein langer Vorspann stimmt den Spieler auf das Abenteuer mit Elixir ein und erzählt nebenbei die Geschichte des Landes Ektele Ulka.



2 Im Elternhaus von Elixir beginnt die Geschichte. Soldaten des Königs sind bereits ins Haus eingedrungen, um das Mädchen zu töten.



3 Nachdem der Held Anais das geheimnisvolle Mädchen vor den Soldaten des Königs gerettet hat, müssen die beiden einen sicheren Weg aus dem Dorf finden. Eine Magd lässt sich nach kurzem Gespräch auf das Ansinnen ein, die im Ort patrouillierenden Soldaten abzulenken.



4 Nach ihrer Flucht treffen Elixir und Anais im Wald auf den freundlichen Echsenmenschen Ran, der sich dem Duo sogleich anschließt.



5 Ran ist ein guter Schwertkämpfer und weiß sich trefflich gegen die Gefahren zu verteidigen, die im Wald von wilden Tieren drohen.



6 Eine Gruppe Soldaten hat den Weg versperrt und lässt andere Kämpfer nicht passieren. Da kommt Ihr Heldentrio gerade recht.



7 In den Katakomben gibt's für Ihre Schützlinge keine nette Begrüßung, sondern nur schlecht gelaunte Zombies und eklige Schmutzwürmer.

Elixir

Rollenspiel für PC | Kleines Mädchen ganz groß: Elixir rettet die Welt vor dem Bösen

INSTALLATION

Damit nicht bereits die Installation zum Abenteuer wird, finden Sie auf Seite 136 detaillierte Hinweise dazu.

INHALT

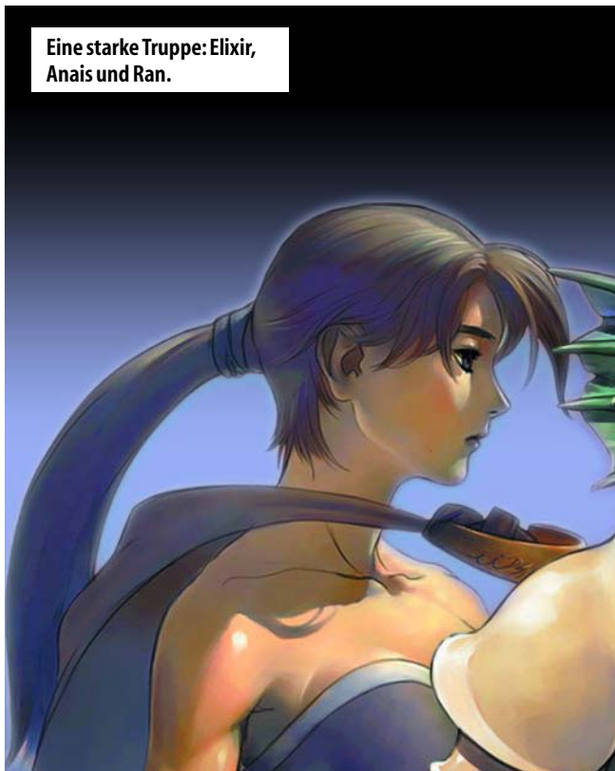
In dem mystischen Land Ektele Ulka spielten sich vor langer Zeit dramatische Ereignisse ab. Das herrschende Königshaus fühlte sich durch die Prophezeiung eines alten Mönchs bedroht, nach der ein kleines Mädchen mit magischen Kräften eines Tages das Land aus der Knechtschaft führen werde. Doch noch weiß „Elixir" nichts von ihrem bedeutenden Schicksal und lebt glücklich bei ihren Eltern. Der König fühlt jedoch die Gefahr, die von dem Kind ausgeht, und beschließt zum Schutz seiner Macht, alle Neugeborenen durch seine Ritter töten zu lassen.

Doch als die Ritter des Königs Elixir finden und ihre Familie umbringen, eilt ihr in letzter Minute der Held Anais zur Hilfe. An dieser Stelle steigen Sie ein und übernehmen beide Rollen.

Steuert der Spieler anfangs nur Elixir und Anias, so wächst im Lauf des Spiels die Abenteurergruppe auf vier Mitstreiter, die sich durch zwölf große Spielstufen mit fast 80 Aufgaben schlagen müssen. Elixir kann, anders als ihre Mitstreiter, zwar körperlich nicht viel gegen die zahlreichen, überlegenen Gegner ausrichten, doch sind ihr nicht weniger als 48 mächtige Zaubersprüche „in die Wiege gelegt", und mit ihrer magischen Aura verleiht Sie der kleinen Schar wirksamen Schutz vor Angriffen. Und das ist gut so, denn Attacken schlecht gelaunter Ritter oder anderer übler Zeitgenossen gehören in diesem actionbetonten Rollenspiel zum täglichen Brot des unerschrockenen Quartetts.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Figuren per Maus geht gut von der Hand. Ohne lange Einführung sind auch unerfahrene Spieler schnell mit der Bedienung vertraut. Ganz können Sie jedoch nicht auf die PC-Tastatur verzichten, denn Elixirs Zaubersprüche werden per Tastendruck aktiviert. Hilfreich beim Leiten der Gruppe ist die einem Schachbrett ähnliche Übersicht, auf der Sie den vier Helden immer feste Positionen zuweisen können. So halten Ihre Leute auch in hektischen Kämpfen die



Eine starke Truppe: Elixir, Anais und Ran.

Stellung, und Sie verlieren auch in wuseligem Schlachtengetümmel nie den Überblick.

URTEIL

Rollenspielfreunde auf der Suche nach neuen Abenteuern sollten Elixir ins Auge fassen. Es erwartet Sie die fesselnde, wenn auch etwas verworrene Geschichte eines kampflastigen Rollenspiels, dessen Spannungsbogen eher von den vielen Scharmützeln als von Rätseln getragen wird. Leider ist die Grafik nicht mehr auf der Höhe der Zeit und wirkt im Vergleich zu neueren Rollenspielen etwas altbacken. Das auf Kämpfe fixierte Spielprinzip macht zwar anfangs Spaß, doch nach längerer Spieldauer fällt auf, dass echte Innovationen fehlen. Elixir wird sicher Freunde unter Rollenspielern gewinnen – doch ausgefuchste Experten finden in diesem „befriedigenden" Spiel gewiss kein wirksames Elixir gegen den gewohnten Trott.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Auf der Formationskarte bringen Sie die Helden in Position.



Bunte Punkte auf der Minikarte markieren Freund und Feind.



Das Porträt des Helden zeigt dessen aktuellen Zustand.



Drei Gegenstände aus dem Inventar sind stets im Blickfeld.



Ein Klick auf den Kopf führt zu Detail-Infos über die Figur, …



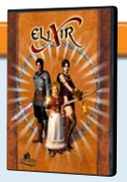
… die insgesamt vier Themenbereiche umfassen.



GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Elixir

Hersteller: NBG
Info: Tel. 09471-80920 (0,123 €/Min.) Fax 09471-7017325 (0,123 €/Min.)
Version: 1.020
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

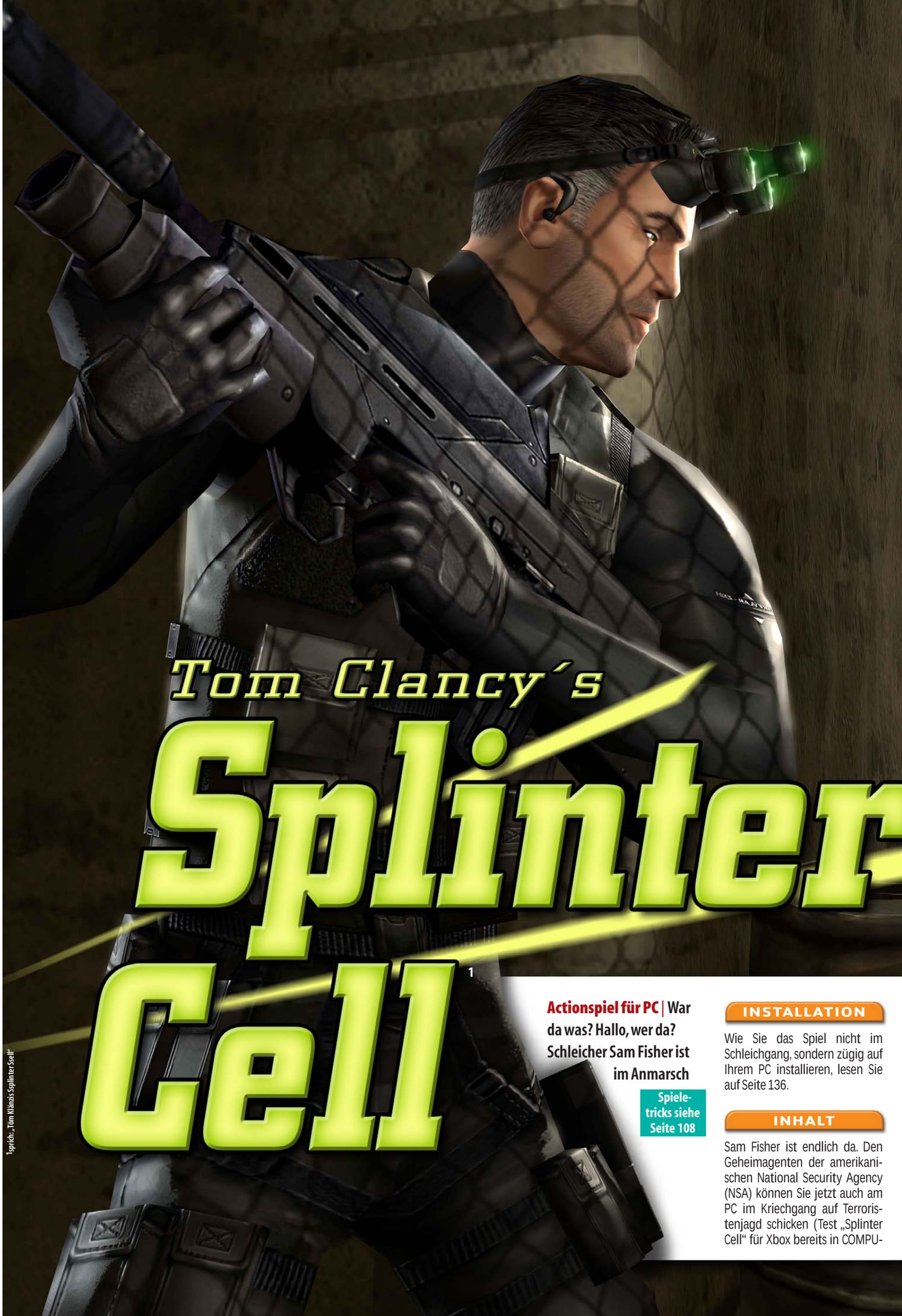
Altersempfehlung ab 12 Jahren
Geeignet für Anfänger
Für kein anderes System geplant.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank leichtem Einstieg kein Tutorial nötig.	2,00
Langzeitspaß	5%	Wenig Abwechslung, aber immerhin fast 80 Spielaufgaben.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Vor vier Jahren wäre die Grafik top gewesen.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Helden bewegen sich eher eckig.	3,50
Musik	2%	Auch das schönste Lied nervt auf Dauer.	3,50
Geräusche	3%	Man muss eben wissen, dass diese Töne klirrende Schwerter und sirrende Pfeile sind.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Jeder Held hat seinen kleinen Wortschatz.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Texte treiben die Geschichte spannend an.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und (ein wenig) Tastatur haben Sie Ihre Helden problemlos im Griff.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Kämpfe sind wichtiger als Rätsel – das wird wahre Rollenspieler abschrecken.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,16**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dartmoorsoft.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (895 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	3,6328 Megabyte	2,91
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,79**
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,00**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	12 Szenarien mit knapp 80 Spielaufgaben		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%	Safedisc Version 2.51		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,84**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,84**
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	35,00 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,84 x 35,00 = 99,40 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Tom Clancy´s Splinter Cell

1

Actionspiel für PC | War da was? Hallo, wer da? Schleicher Sam Fisher ist im Anmarsch

Spieletricks siehe Seite 108

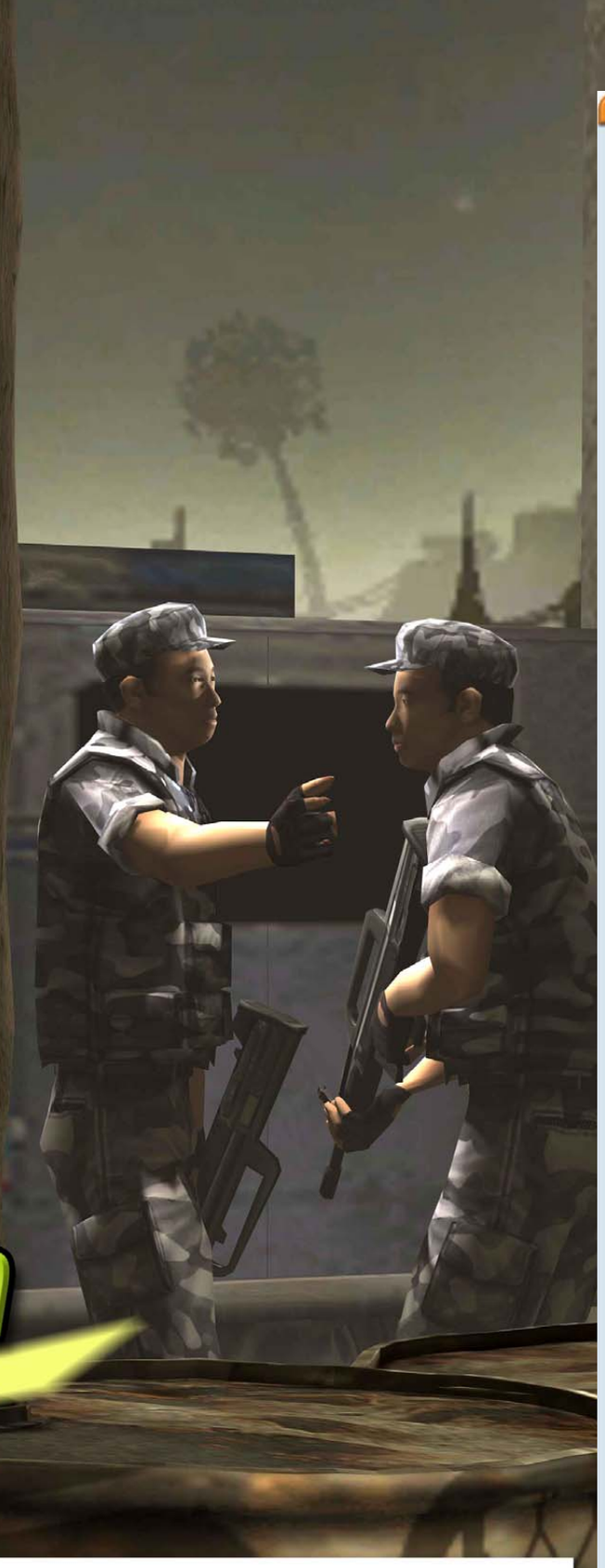
INSTALLATION

Wie Sie das Spiel nicht im Schleichgang, sondern zügig auf Ihrem PC installieren, lesen Sie auf Seite 136.

INHALT

Sam Fisher ist endlich da. Den Geheimagenten der amerikanischen National Security Agency (NSA) können Sie jetzt auch am PC im Kriechgang auf Terroristenjagd schicken (Test „Splinter Cell“ für Xbox bereits in COMPU-

[1] spricht: „Tom Klanzis Splinter Ssell“



TERBILD-SPIELE 1/2003). Zum Glück hat sich an der guten Geschichte von Bestsellerautor Tom Clancy und am spannenden Ablauf des daraus entwickelten Spiels nichts geändert.

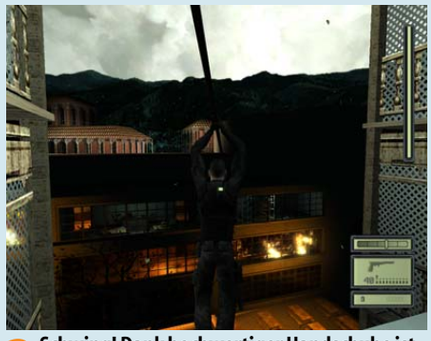
Der mit allen Wassern gewaschene Elite-Einzelkämpfer der NSA muss neun gefährliche Einsätze meistern und eine bedrohliche Verschwörung in Georgien aufdecken. Als Agent der Spezialeinheit „Third Echelon" ist er zwar auf sich alleine gestellt, doch gehen ihm durchaus ein paar Problemlöser zur Hand, etwa sein Spezialgewehr, diverse Haftkameras oder ein Lasermikrofon.

Sam gehört übrigens nicht zu den „Ich-schieß'-mir-den-Weg-schon-frei"-Typen, sondern erledigt seine Aufträge mit subtilen Mitteln und Methoden, ohne dass die Gegner auch nur das Geringste von der Anwesenheit eines Spitzen-Spitzels bemerken. Diese Neigung zur Heimlichkeit ist das wichtigste Prinzip des Spiels, denn in Sams Rolle müssen Sie sich stets leise, unauffällig

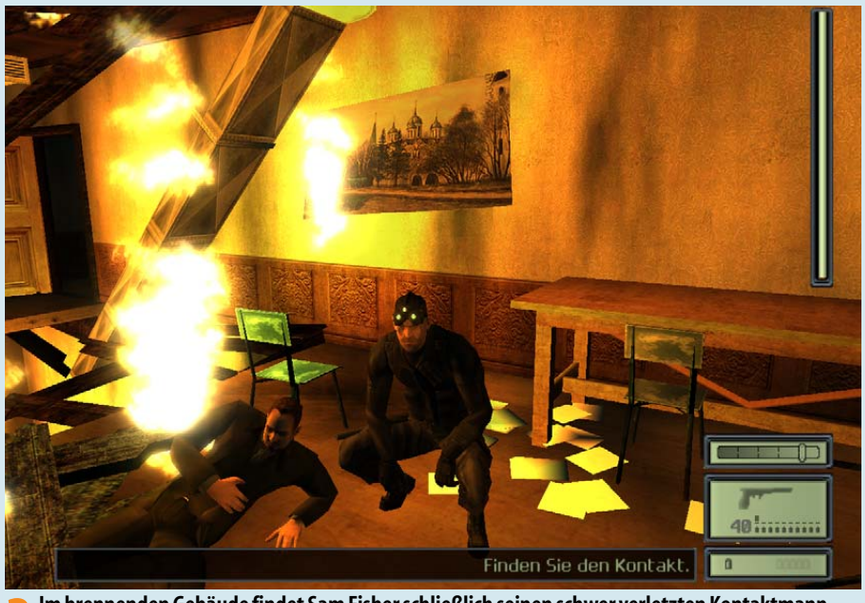
SPIELVERLAUF



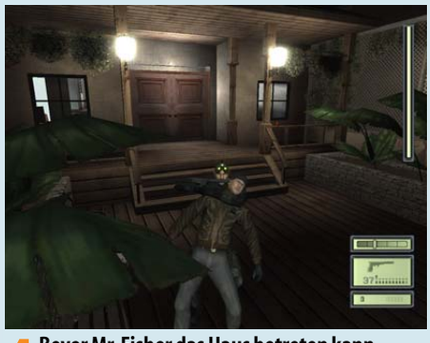
1 In der georgischen Stadt Tiflis muss Geheimagent Sam Fisher seinen ersten Auftrag meistern und wichtige Informationen sammeln.



2 Schwing! Dank hochwertiger Handschuhe ist es für Sam kein Problem, an einem Seil zum gegenüberliegenden Haus zu rutschen.



3 Im brennenden Gebäude findet Sam Fisher schließlich seinen schwer verletzten Kontaktmann, der ihm wichtige Informationen liefert. Leider kommt für ihn jede Hilfe zu spät, und er erliegt seinen Verletzungen. Zeit für Mr. Fisher, zu gehen und die restlichen Informationen zu sammeln.



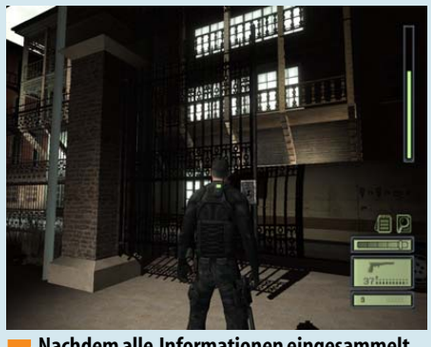
4 Bevor Mr. Fisher das Haus betreten kann, muss er zuerst mit einem Schlag ganz unblutig die Wache ins Land der Träume befördern.



5 Spagat sei dank. Im Polizeirevier von Tiflis gilt es, besonders vorsichtig zu agieren, um ja keinen Alarm auszulösen.



6 Das Ziel ist fast erreicht: der Computerraum. Ist die Wache beseitigt, kann sich Sam in Ruhe die gesuchten Daten aus dem PC holen.



7 Nachdem alle Informationen eingesammelt sind, heißt es schnell das Polizeirevier zu verlassen. Draußen wartet ein Transporter auf Sam.

Tom Clancy's Splinter Cell

FORTSETZUNG

und im Schatten bewegen. Um für die gewünschte Dunkelheit zu sorgen, können Sie Lampen mit einem Schuss mattsetzen und sich dann per Nachtsichtgerät den nötigen Durchblick verschaffen. Die daraus resultierenden Effekte wurden grafisch geradezu atemberaubend umgesetzt.

BEDIENUNG

Ohne eine gewisse Einspielzeit werden Sie hektische Situationen, in denen nur absolut präzise Aktionen das Überleben sichern, nicht meistern. Wer mit Actionspielen vertraut ist, wird die Maus-/Tastatur-Steuerung schnell begreifen. Ungeübte Spieler sollten jedoch ein paar Trainingsstunden einkalkulieren, bevor sie Sams Schleichtechniken im Schlaf beherrschen. Da Sie jederzeit den Spielstand speichern können, bleiben Fehler aber ohne „tödliche" Folgen.



Die bösen Jungs spielen gern mit dem Feuer.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- W : Nach vorne gehen
- S : Zurück gehen
- A : Nach links gehen
- D : Nach rechts gehen
- C : Ducken
- E : Waffe ziehen
- Strg : Inventar öffnen
- ⇧ : Springen

URTEIL

Das Warten hat sich gelohnt. PC-Actionfans werden Splinter Cell lieben. Damit das Spiel auf möglichst vielen Computern läuft, waren allerdings Kompromisse in Sachen Grafikqualität nicht zu vermeiden. Während das Spiel auf einem modernen Hochleistungs-PC mindestens so gut aussieht wie die (erstklassige) Xbox-Version, müssen sich Besitzer älterer Rechner mit einer deutlich abgespeckten Bilderwelt begnügen. Immerhin brauchen sie auf das gelungene Spektakel nicht ganz zu verzichten.

Splinter Cell bietet wenig Licht und viel Schatten. Das ist hier ausnahmsweise als Kompliment gemeint, denn ein so toll in Szene gesetztes Schatten-Spiel hat man noch in keinem anderen Computerspiel gesehen. Mach's noch einmal, Sam – „gut"!

SPIELDETAILS



Wie sichtbar Sie für die Gegner sind, zeigt der Balken (Kreis).



In Ihrem Inventar finden Sie viele hilfreiche Gegenstände.



Schlösser knacken Sie mit Dietrich und Fingerspitzengefühl.



Nur mit dem richtigen Code gelangen Sie durch die Tür.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tom Clancy´s Splinter Cell

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

Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Xbox
	Playstation 2
	Gamecube
	Gameboy Advance

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Erst nach dem Training darf Sam zum Einsatz.	2,00
Langzeitspaß	5%	Bevor Sie das Ende des Abenteuers nicht gesehen haben, finden Sie keine Ruhe.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Liebe zum Detail sehen Sie mit jedem Schritt.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Schöner schleicht zur Zeit keiner auf dem PC.	1,00
Musik	2%	Satter Sound, der in die Beine geht.	2,00
Geräusche	3%	Leisetreter leben länger, knarzende Schritte werden Sie verraten.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Bekannte Profistimmen sorgen für Ambiente.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Nachrichten erzählen die Geschichte weiter.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit ein wenig Übung schleicht Herr Fisher wunderbar mit Maus und Tastatur.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Eine spannende Geschichte, und die Schleichabenteuer fordern Sie bis zum Schluss.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,42**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ubisoft.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 (1463 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0898 Megabyte	2,04
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	teilweise Englisch	4,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,03**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%	nicht spielbar	nicht spielbar	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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,40**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	nicht spielbar	nicht spielbar	**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%	neun Spielstufen	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/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,07**
Abwertung		kleine Grafikfehler	**+0,20**

TESTERGEBNIS	gut	**2,27**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	44,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,27 x 49,95 = 113,39 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Endspurt in Ihrer kleinen Werkstatt. Im Hintergrund der Prototyp Ihres ersten selbst gebauten Rennwagens kurz vor der Endmontage.



2 Vor jedem Start sollten Ihre Mechaniker alle Einstellungen des Autos gewissenhaft prüfen – vor allem, wenn es schon wieder ein neues ist.



3 Impression vom Rennen auf dem Stadtkurs: Die kurvenreiche Strecke durch eine belebte Metropole verlangt Ihnen und dem Auto alles ab. Und nur, wenn Sie mindestens den dritten Platz schaffen, können Sie für Ihren Eigenbau einen guten Preis auf dem „Transfermarkt" erzielen.



4 Achtungserfolg: Die Automobilfachpresse hat die Rennkarriere Ihres Prototypen beobachtet und lobt das Auto in den höchsten Tönen.



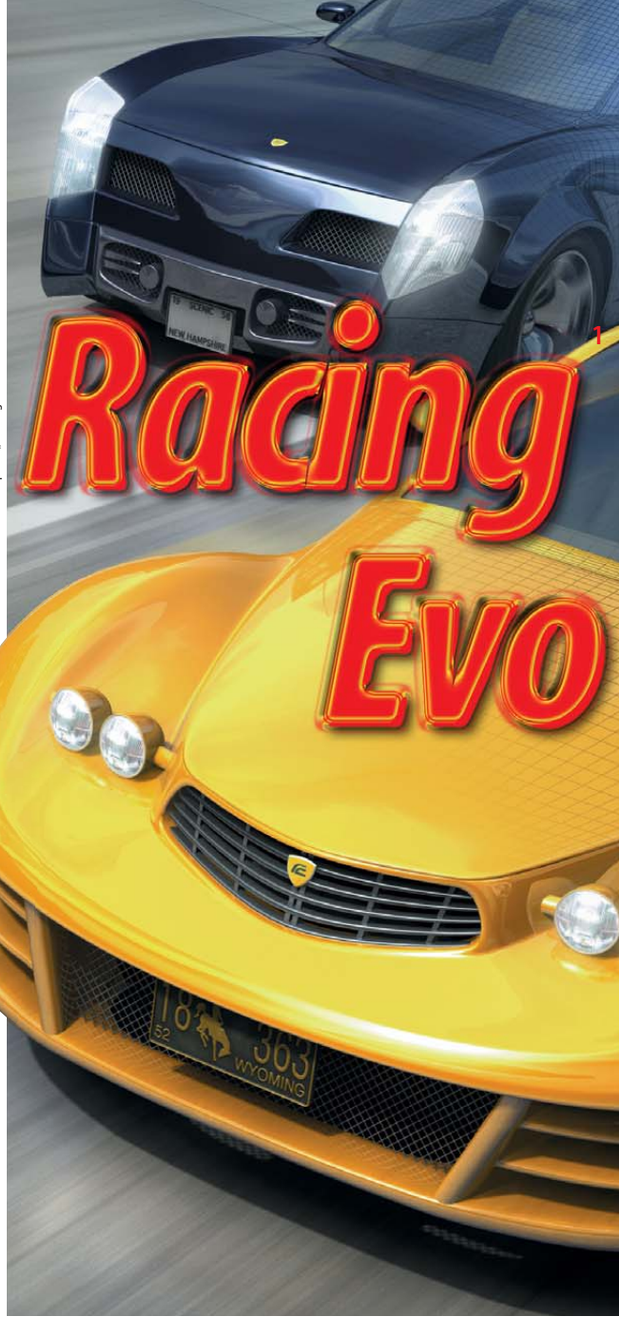
5 Ihre Produktionsstätte wächst und gedeiht: Hier wird der nächste Wagen entwickelt, der Ihnen sportlichen Lorbeer bescheren soll.



6 Bis der Wagen fertig ist, machen Sie mit den bereits vorhandenen Autos aus eigener Schmiede die Rennstrecken in aller Welt unsicher.



7 Die Kasse stimmt, die Fertigung des neuen PS-Monsters kann losgehen. Hoffentlich räumt es genauso viele Siege ab wie seine Vorgänger.



[1] spricht: „Raißing"

Rennspiel für Xbox | **Sie mögen keine Autos von der Stange? Dann bauen Sie doch einfach Ihren eigenen Traumwagen!**

INSTALLATION

Wie Sie ein Xbox-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 136

INHALT

Da stehen Sie nun vor Ihrer schäbigen Hinterhofgarage und fragen sich, ob Sie es wirklich wagen sollen, einen Wagen zu entwickeln, der das Rennen gegen gängige Automarken macht. Doch Ihr Mechaniker steht Ihnen treu zur Seite. Er macht Sie mit den Optionen vertraut und zeigt Ihnen seine ersten Entwürfe für den Rennwagen. Sie suchen sich einfach eine Konstruktion aus, und die Produktion des Prototypen kann beginnen.

Schon bald stehen Sie mit Ihrer Eigenentwicklung am Start. Auf Rennstrecken in drei Kontinenten kämpfen Sie um gute Platzierungen. Zu Beginn sieht das Teilnehmerfeld noch halbwegs so aus wie ein Händlerparkplatz, erst in späteren Rennen wird die recht biedere Optik der Autos durch riesige Spoiler und Sponsorenaufkleber verfremdet. Und natürlich steigt auch die Leistung der Motoren mit der Zeit an. Sind Sie auf der Piste erfolgreich, so können Sie Ihren Renner für einen stolzen Preis veräußern und sich auf die Produktion eines neuen, stärkeren Prototypen freuen.

Nicht nur Ihr Fuhrpark wechselt im Lauf des Spiels – auch die technische Basis entwickelt sich. Aus der schäbigen Hinterhofgarage wird nach und nach ein riesenhafter Komplex mit einem auffälligen Firmenschild, das Ihren Namen trägt. Und so wird Ihr Rennstall nach und nach zur gefürchteten Konkurrenz für die anderen Autobauer.



GETESTET MIT

Xbox

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Racing Evoluzione

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank einfältiger Gegner völlig problemlos.	1,50
Langzeitspaß	5%	Bis Sie sich zum Sportwagen-Fabrikanten hochgearbeitet haben, vergehen Wochen.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr detaillierte Autos und Landschaften.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Äußerst unrealistisches Kollisionsverhalten.	4,50
Musik	2%	Fetzige Rhythmen treiben den Gasfuß an.	2,00
Geräusche	3%	Weshalb um alles in der Welt müssen Rennwagen klingen wie ein Staubsauger?	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Alle Teammitglieder reden mit Ihnen.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Textfelder klären jedes Problem.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Sehr feinfühlige Steuerung, die Sie mit der Spieletastatur perfekt im Griff haben.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Endlich können Sie Ihre eigene Automarke etablieren – leider nur mit einer Auswahl vorgefertigter Karosserien.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Lizenzautos, 40 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%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,08**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,08
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	Kein günstigeres Angebot gefunden.	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,08 x 59,90 = 124,59 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

BEDIENUNG

Mit dem linken **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.XXX lenken Sie das Auto. Per **R**-Taste geben Sie Gas, mit der **L**-Taste wird gebremst. Schwierige Haarnadelkurven durchfahren Sie am besten mit angezogener Handbremse, die auf der **B**-Taste liegt.

URTEIL

„Racing Evoluzione“ weiß grafisch zu überzeugen. Die abwechslungsreichen Kurse wirken mit ihren belebten Streckenrändern wie echte Pisten. Und die Umgebung spiegelt sich sogar korrekt auf dem Autolack wider. Allerdings: Manchmal wäre weniger mehr gewesen. Auf vielen Abschnitten versperren zu viele Bäume den Blick auf die reizvolle Umgebung – mit freier Sicht kämen etwa Serpentinenstrecken am Berg noch ein ganzes Stück schöner rüber.

Kräftige Punktabzüge gibt's für Kollisionsverhalten und Gegner-„Intelligenz“. Die Kontrahenten sind beängstigend doof, fahren stur auf einer Linie und machen Schnelleren keinen Platz. Wozu auch? Zusammenstöße richten an deren Kisten nicht den geringsten Schaden an. Nur Sie spüren die Unfallfolgen, vor allem beim Blick auf den Tacho, der nach einem Crash garantiert auf Schneckentempo fällt. Authentisches Renngefühl kommt dabei nicht auf. Warum nur haben Entwickler, die eine so schöne und flüssige Grafik zaubern, keine Zeit, eine anständige künstliche Intelligenz zu programmieren?

Und noch ein Haken: Wer sich darauf gefreut hat, ein Auto ganz nach eigenen Vorstellungen zu entwickeln (die Vorberichterstattung ließ das erwarten), wird bitter enttäuscht. Lediglich die äußere Hülle dürfen Sie wählen – aus 40 vorgestanzten Karosseriemustern. Trotzdem: Speziell Einsteigern blüht hier ein spaßiges Rennerlebnis, dessen prächtige Grafik die vielen kleinen Mängel durchaus „gut“ kaschiert.

SPIELDETAILS


Ihre Empfangsdame – stets gut gelaunt und freundlich.


Die Produktionsleiterin dagegen ist hart – aber herzlich.


Der Chefmechaniker – ein Autoschrauber von Format.


Blick unters Blech – die Motoren können sich sehen lassen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Bremsen

R1 : Gas geben

B-Taste: Handbremse

Praetori

Strategiespiel für PC | Wie sagen die Gallier immer? „Die spinnen, die Römer!“ Von wegen – zeigen Sie den respektlosen Gegnern, wo der Hammer hängt

INSTALLATION

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

INHALT

Wir schreiben das Jahr 59 vor Christus. Noch hat das römische Reich seine Position als Weltmacht nicht gesichert. Doch ein ehrgeiziger, aufstrebender Feldherr namens Julius Cäsar will mit aller Macht die damals bekannte Welt unterwerfen. In „Praetorians“ übernimmt der Spieler zwar nicht den legendären Feldherren selbst, führt aber als Kommandant die römischen Truppen auf ihrem Eroberungszug quer durch die damals bekannte Welt. Dieser Feldzug führt den Spieler zuerst in die dicht bewaldeten Landstriche Galliens, später auf die staubigen Schlachtfelder Ägyptens und schließlich ins Zentrum des römischen Imperiums – auf die italienische Halbinsel.

Einzelspieler müssen in 24 Einsätzen beweisen, dass sie als römischer Feldherr gallischen Barbaren und ägyptischen Kamelreitern überlegen sind. Dabei befehligen Sie im Prinzip ausschließlich eigene Soldaten, doch stehen Ihnen in einigen Etappen auch befreundete Einheiten der Gallier und Ägypter bei. Anders als in

SPIELVERLAUF



1 Am Spielbeginn gehört Gallien noch nicht zum römischen Reich. Das lässt sich ändern: Besiegen Sie die gallischen Barbaren!



2 Die ersten vier Aufgaben dieses Feldzuges sollen Sie mit der Spielsteuerung vertraut machen. Daher die umfangreichen Hilfe-Texte.



3 Ihr erster Auftrag ist, die Gallier auf der Karte zu finden. Doch das ist leichter gesagt, als getan: Die Gegner sind Meister des Hinterhalts und versuchen Ihre streng in Formation marschierenden Truppen von mehreren Seiten anzugreifen und auseinander zu treiben.



4 Ein paar gallische Krieger sind in den Wald geflüchtet. Verfolgen Sie die Ausreißer, und lassen Sie möglichst keinen entkommen.



5 Im zweiten Einsatz müssen Sie ein gegnerisches Dorf einnehmen. Dazu fackeln Sie am besten zuerst den Stützpunkt der Gallier ab.



6 Um das eroberte Dorf für lange Zeit zu unterwerfen, errichten Sie anschließend an der gleichen Stelle Ihre eigene römische Garnison.



7 Sobald Sie im eroberten Dorf genügend Truppenverstärkung versammelt haben, müssen Sie noch auf der Karte versprengte Gallier finden.

Praetorians FORTSETZUNG

den meisten Strategiespielen haben Sie dabei nur selten die „Vormundschaft“ über einzelne Soldaten. Meist folgen ganze Truppenverbände geschlossen Ihrem Kommando.

Die räumlich sehr detaillierte Landschaft erfreut nicht nur das Auge, sondern beeinflusst auch das Spiel. Wälder, Anhöhen und Täler wirken sich genau so auf die Kampfkraft Ihrer Einheiten aus, wie im wirklichen Leben. So sind Sumpfgebiete unüberwindliche Barrieren für schwere Infanterie und Belagerungsmaschinen. Wälder und hohes Gras indes können eine Schlacht durchaus zu Ihren Gunsten entscheiden, weil sie Ihren Leuten Deckung geben. Achtung: Auch die vom Computer gesteuerten Einheiten verstehen die Eigenheiten des Geländes taktisch geschickt zu nutzen.

Außer im großen Feldzug können Sie Ihr militärisches Geschick auch im so genannten Gefechtsmodus beweisen und auf verschiedenen Landkarten schnell eine schlagkräftige Armee aufbauen, die den Computergegner vernichtend von der Karte fegt. Wer lieber gegen einen menschlichen Gegner zu Felde zieht, kann im Mehr-Spieler-Modus bis zu sieben weitere Mitstreiter dienstverpflichten.

BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich fast komplett mit der Maus steuern, und ein Klick reicht meistens, um Ihren Einheiten Befehle zu erteilen. Entweder können Sie Ihren Truppen direkt auf der Karte Anweisungen geben oder dazu die zahlreichen Schaltflächen der Bedienkonsole nutzen.

In hektischen Massenschlachten kann es aber passieren, dass Sie nicht schnell genug die richtige Schaltfläche finden, doch zum Glück lassen sich sämtliche Befehle auch schnell über Tastenkombinationen erteilen. Bis die alle perfekt „sitzen“, brauchen Sie allerdings ein bisschen Einspielzeit.

URTEIL

Von wegen „alte Römer“ – diese Prätorianer marschieren flott an die Front ordentlicher Strategiespiele. Die detaillierte Grafik braucht keinen Vergleich zu scheuen, und auch der Rest überzeugt: Solche Elemente wie die wirksame Deckung im Wald oder Aufklärer, die Wölfe und Falken einsetzen, hat man so noch nicht gesehen.

Es macht einfach Spaß, große Truppenverbände über die Karte zu leiten und Erfolg versprechende Strategien zu entwickeln. Ohne solche Überlegungen kämen Sie eh nicht weit, denn jedes der drei Völker hat ganz unterschiedliche Stärken, jedes Gelände seine Tücken und Vorzüge. Diese Römer spinnen nicht, sondern liefern „gute“ Kriegskunst ab.

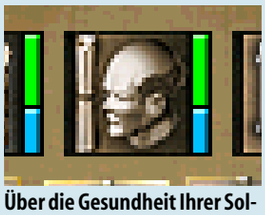
SPIELDETAILS



Auf der Minikarte erkennen Sie alle Truppenbewegungen.



Hier erteilen Sie Ihren Truppen alle nötigen Befehle.



Über die Gesundheit Ihrer Soldaten sind Sie stets im Bilde.



Ihr Aufklärer hat einen Falken zur Feldbeobachtung (Kreis).

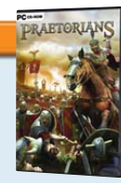
DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Truppen auswählen
Rechte Maustaste:
Ausgewählte Soldaten losschicken
[ ]: Kameraperspektive wird auf ausgewählte Truppenteile zentriert
[Esc]: Spiel anhalten
[↵]: Steuerungsmenü ausblenden

[A]: Angreifen
[H]: Position halten
[K]: Falken losschicken
[L]: Patrouillieren
[O]: Wolf losschicken
[P]: Beschützen
[R]: Reparieren

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Praetorians

Hersteller: Eidos
Info: Tel. 01908-39572 (1,86 €/Min.) Fax 01907-71885 (1,86 €/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%	Leichter Einstieg, aber ohne Fleiß kein Preis.	2,00
Langzeitspaß	5%	Weil Sie viele Taktiken ausprobieren können, bleibt das Spiel lange spannend.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bis hin zu den Rüstungen sehr detailliert.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Ein Truppenaufmarsch wie aus dem Leben.	1,00
Musik	2%	Nicht der Hit, passt aber zur Stimmung.	2,50
Geräusche	3%	Ziemlich genau so dürften sich Legionäre in Angriffsformation angehört haben.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Jeder Ihrer Befehle wird kommentiert.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Römer reden nicht viel, sondern kämpfen.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur befehligen Sie auch große Armeen problemlos.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Gegner und Gelände fordern Sie mit immer neuen Überraschungen heraus.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,64**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidoshelpline.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 (446 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%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

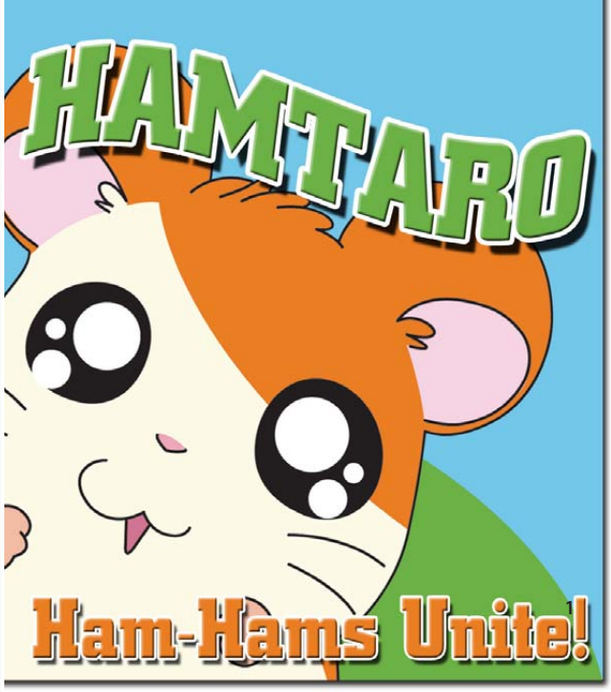
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	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	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,60**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/ja	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Einsätze, Gefechts-, Mehrspieler-Modus	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,78**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	1,78
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,78 x 44,95 = 80,01 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



[1] sprich: „Junait"

Abenteuerspiel für Gameboy Color | Seien Sie kein Frosch – spielen Sie den Hamster Hamtaro auf der abenteuerlichen Suche nach seinen Freunden

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Color-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 138.

INHALT

Der Hamster-Boss hat etwas Großes, Geheimnisvolles zu verkünden. Leider ist kein Publikum zur Stelle – alle Hamster sind unterwegs. Also besteht Ihre Aufgabe darin, in der Rolle des Hamsters Hamtaro die ganze Nager-Bande zu finden und zusammenzutrommeln. Aber: Wie in einem Abenteuerspiel nicht anders zu erwarten, warten die Gesuchten nicht ruhig in der Nachbarschaft. Die eigensinnigen Viecher sind zunächst einmal aufzuspüren. Und um sie zur Rückkehr zu überreden, sollten Sie ihnen schon diesen oder jenen Gefallen tun. Gespräche mit den „Artgenossen" führen Sie in der geheimen Hamstersprache Ham-Chat. Die ist so geheim, dass Sie das Vokabular erst erlernen müssen.

Der Boss macht Sie daher zu Spielbeginn mit einigen wichtigen Begriffen bekannt, die Ihnen immerhin erlauben, die Suche nach dem verlorenen Volk zu starten. Die Wörter der Hamstersprache, etwa Hamha (Hallo sagen), Digidugi (Graben), Hif-hif (Schnuppern) und Bautz (Rolle), sind immer mit Aktionen verbunden, die erst möglich werden, wenn Ihnen der passende Ausdruck bekannt ist. Im Laufe des Spiels werden Sie die Sprache nicht nur konsequent anwenden müssen, um voranzukommen und die – allerdings sehr einfachen – Rätsel zu lösen, sondern Sie lernen auch ständig neue Begriffe dazu. Insgesamt sind es 85, die Hamtaro aber zum Glück alle in seinem elektronischen Wörterbuch notiert, in dem Sie jederzeit nachschlagen können.

Die mit den Sprüchen kombinierten Bewegungen können Sie an bestimmten Stellen im Spiel miteinander verknüpfen und als Tanz zu Hamster-Songs abspeichern. Die Tänze wiederum lassen sich sogar über die Infrarot-Verbindung des Gameboy Color drahtlos mit Freunden tauschen. Mit dem Gameboy Advance geht das leider nicht. Nicht tauschen, aber sammeln können Sie lebenswichtige Objekte, etwa Steine, Eicheln und Sonnenblumenkerne. Das Sammelgut dient als Währung zum Kauf von Hüten oder anderen Kleidungsstücken.

BEDIENUNG

Hamtaro hört aufs Wort – pardon, auf Tastendruck. Mit dem Steuerkreuz dirigieren Sie ihn problemlos durch seine Umgebung. Die verschiedenen Tasten sorgen für Sprints, Gespräche und das Nachschlagen im Hamsterwörterbuch und der Übersicht der gesammelten Gegenstände.

URTEIL

Hamstersprache, Hamstertänze und der niedrige Schwierigkeitsgrad dieses Abenteuerspiels lassen es bereits erahnen: „Hamtaro – Ham-Hams Unite!" wurde für die ganz jungen Spieler entwickelt. Das Konzept funktioniert. Das Spiel lässt sich einfach bedienen, bietet eine simple, aber niedliche Geschichte und sorgt auch bei Anfängern und jüngeren Spielern nicht für Frust, sondern entpuppt sich als „befriedigender" Hamsterkauf. Doch Fortgeschrittene sind schwer unterfordert.

GETESTET MIT
Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hamtaro Ham-Hams Unite!

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%	Sehr leicht und mit Hilfestellung.	1,50
Langzeitspaß	5%	Das Abenteuer ist einfach und kurz. Die Tänze motivieren kaum.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Simpel, aber für Gameboy Color o.k.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	„Bewegende Momente" gibt's hier kaum.	4,00
Musik	2%	Unspektakulär, aber abwechslungsreich.	3,50
Geräusche	3%	Es quietscht und piepst recht unerfreulich an allen Stellen des Spiels.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Hamstersprache kennt keine Laute.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Viel Text, immer gut verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung sämtlicher Befehle und Dialoge ist problemlos.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Anfangs noch originell, verliert das einfache und abwechslungsarme Spielprinzip leider viel zu schnell seinen Reiz.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,03**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	spielen, tanzen und tauschen	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/einer	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,50**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,50**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**35,00 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,50 x 35,00 = 87,50 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Der Boss lehrt Sie den Grundwortschatz des Ham-Chats.



2 Als erstes treffen Sie einen Hamster mit Liebeskummer.



3 Später gilt es, Faulenzer zum Mitkommen zu bewegen.



4 Ihren Wortschatz können Sie jederzeit nachschlagen.

SPIELDETAILS



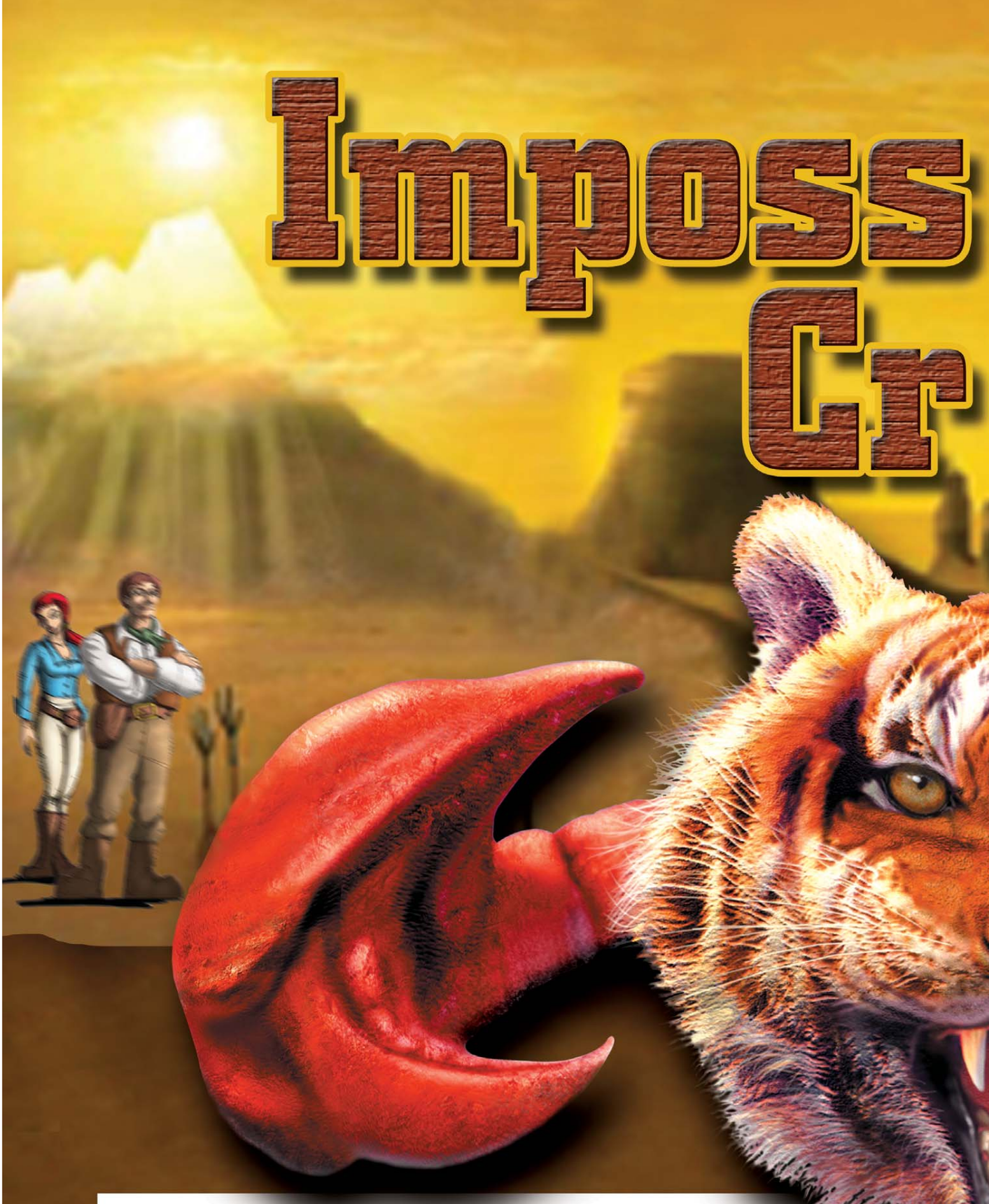
Löcher graben und Ranken erklettern – das hilft weiter.



Zu solchen Songs können Sie den Hamster tanzen lassen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Impossible Cr



Strategiespiel für PC | Hier kommt zusammen, was nicht zusammengehört: Machen Sie aus zwei Tierarten eine neue, und jagen Sie die in den Kampf

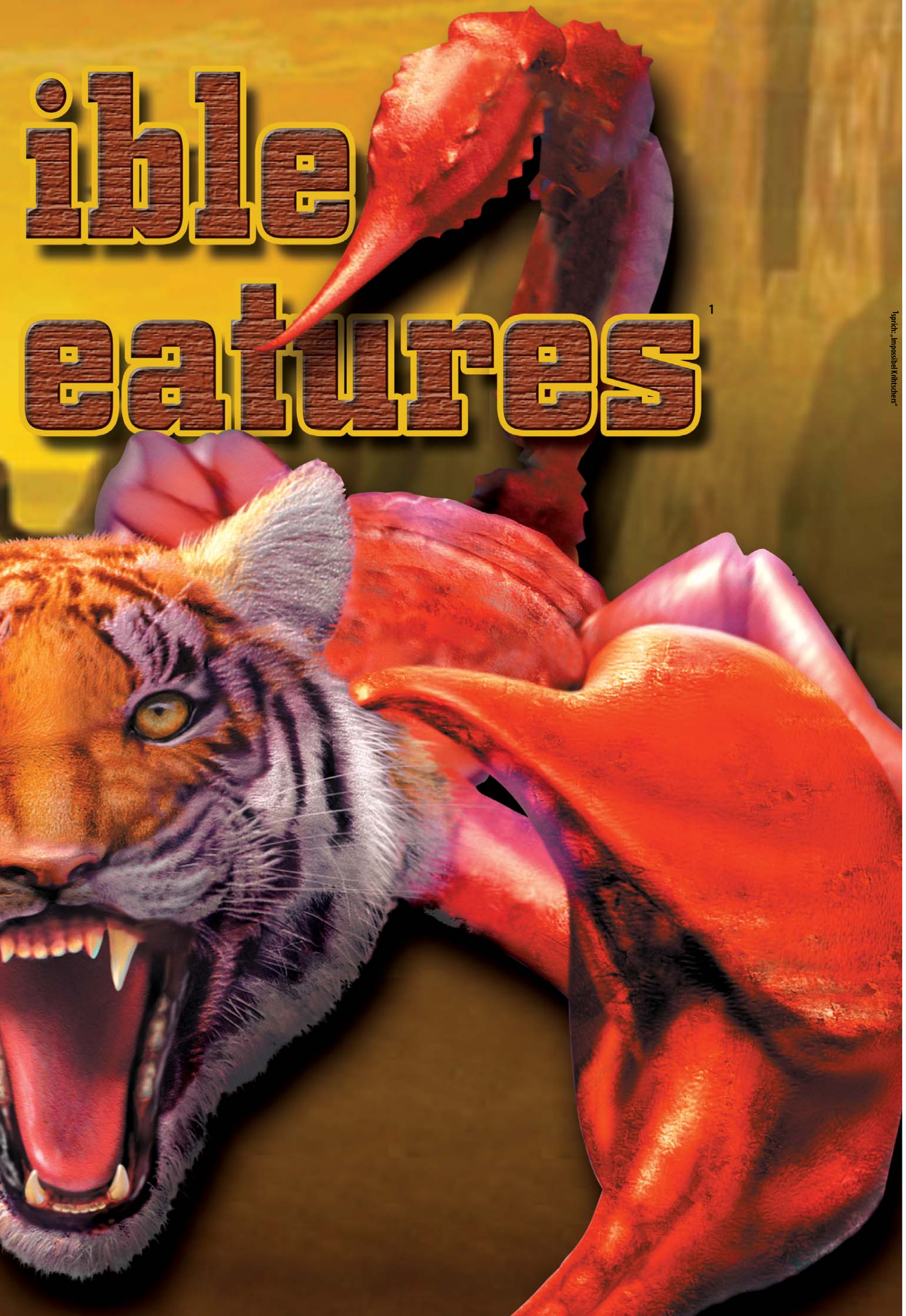
INSTALLATION

Aller Anfang ist schwer, aber: Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 136.

INHALT

Kennen Sie B-Movies? Das sind Filme, die durch wenig Budget, aber viele wilde Ideen glänzen und in den 50er-Jahren ihre Blütezeit hatten. Darin krochen gigantische Monster herum, fielen fiese Außerirdische über das Land her und lebten geheimnisvolle Kreaturen in Dschungel-Lagunen. So ganz ernst zu nehmen sind sie meist nicht. Zweifellos wurden die Entwickler vom „Impossible Creatures“

ible eatures[1]



[1] sprich: „Impossibel Krihtschers"

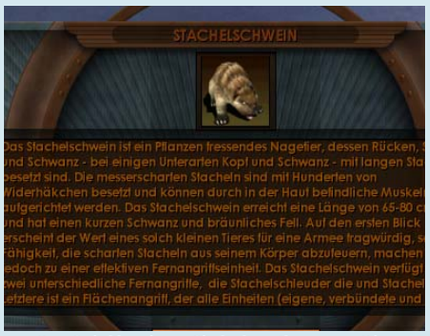
Impossible Creatures

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Da staunt der Held Rex Chance nicht schlecht: ein merkwürdiges Wesen hinter Glas. Welche Art Forschung hat sein Vater denn nur betrieben?



2 Das Spiel beginnt, Sie haben Ihre erste Bioprobe genommen. Nun erfahren Sie alles Wissenswerte über das zur Kreuzung geeignete Tier.



3 Im Biofusionator bauen Sie die ersten Mischwesen zusammen. Wie wäre es mit einer Kreatur aus Kojote und Stinktier? Mit üblen Gerüchen kann sich das neue Tier ebenso wehren wie mit einem Biss. Je nach Körperteil, den Sie ändern, variieren die Werte des Geschöpfs, etwa die Gesundheit.



4 Bald haben Sie eine kleine, aber „tierische" Armee. Immer wieder greift der Gegner mit seinen Geschöpfen an – doch Ihre Truppe siegt.



5 Wölfe, Stachelschweine, Widder, Berglöwen: So sieht Ihre bunte Streitmacht nach ein paar gewonnenen Aufträgen aus.



6 Ein Grab, angeblich das Ihres Vaters. Aber kann man dem bösen Whitey, der das behauptet, wirklich trauen? Das wird sich herausstellen.



7 Zunächst mal taucht Whitey selber ab – in die Tiefen des Meeres, nachdem Sie ihn und seine Kreaturen besiegt haben. Ein erster Etappensieg.



An Lucys fliegender Lok, einem mobilen Labor, finden sich die Arbeiter ein, die zur Umsetzung Ihre Pläne Kohle fördern und Gebäude errichten. Ohne diese Helfer wären Sie bald aufgeschmissen.

von solchen Filmen inspiriert, als sie sich ans Werk machten.

Zur Handlung: Der ehemalige Kriegsreporter Rex Chance erhält im Jahr 1937 eine Einladung von seinem totgeglaubten Vater. Doch am Ziel angekommen, einer Insel im tiefen Süden nahe der Antarktis, findet Rex statt seines Erzeugers nur ein leeres Labor – und wenig später den blanken Horror: Ein Wesen, das es nicht geben kann, attackiert ihn, und er überlebt nur mit Hilfe der schönen Lucy, die ihn rettet und sich als ehemalige Assistentin seines Vaters vorstellt. Dann erzählt sie Ihnen – denn Sie sind Rex – von der Arbeit Ihres Papas: dem Biofusionator. In diesem Gerät lassen sich DNA-Stränge verschiedener Tiere in ein Wesen packen, und kurze Zeit später wandeln diese merkwürdigen Kreaturen auf Erden – unter dem Kommando ihres Erbauers. Dieses Wissen werden Sie auch bald brauchen, denn Sie übernehmen die Seite der Guten – Rex und Lucy – und kämpfen gegen den Oberbösewicht Upton Julius und seine Handlanger.

Mit Rex sammeln Sie DNA-Proben der jeweiligen Tierwelt, Lucy baut derweil die nötigen Gebäude auf – und im Handumdrehen laufen die ersten Mischwesen unter Ihrem Kommando umher. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Stachelwolf – einer Mischung aus Stachelschwein und Wolf? Oder einem Mosching, der Kreuzung aus Moschus-Ochse und Lemming? Je nach Zusammenbau der Wesen – von welchem kommt welches Körperteil? – ändern sich Fähigkeiten, Lebensenergie und Kosten des Tieres. Für Ihre Einsätze können Sie jeweils bis zu neun Wesen „erfinden" und erschaffen. Die sollten Sie immer genau auf die Anforderungen des nächsten Auftrages abstimmen. So gibt es verschiedene Angriffsmöglichkeiten, wie Nah- und Fernkampf, etliche Spezialtalente, für die beispielsweise Hörner oder Stacheln notwendig sind, und natürlich auch Land-, Wasser- und Lufttiere.

Das klingt alles sehr nach typischem Strategiespiel – und ist auch eins. Von der Aufbauphase, in der Sie ein Lager mit Produktionsstätten errichten, über die Zeit der Rohstoffbeschaffung, während der Sie Elektrizität und Kohle besorgen müssen, bis hin zum heißen Krieg, in dem Sie Ihre tierische



Schützenfisch-Gepard: Das Tier ist hässlich, aber schnell und kann aus der Ferne angreifen.

SPIELDETAILS



Der Held: Der tapfere Rex Chance war Kriegsberichterstatter und ist nun auf der Suche nach seinem totgeglaubten Vater.



Fiesling 1: Upton Julius hat üble Pläne mit der Welt.



Frauenpower: Lucy half schon dem Vater – nun dem Sohn.



Fiesling 2: Walfänger Whitey steht in Julius' Diensten.

Armee gegen den Feind schicken und deren Talente und Vorteile möglichst gut ausnutzen sollen: Das gab es alles schon einmal. Lediglich die Entstehung Ihrer Krieger sorgt für ein optisch frisches Element – im Spiel aber ist es letzten Endes kein Unterschied, ob nun ein Nashorn-Löwe auf Krawall gebürstet ist oder der in anderen Spielen gebräuchliche Spezialpanzer kämpft – so lange das Resultat das gleiche ist: der Sieg.

BEDIENUNG

Impossible Creatures wird exakt so gesteuert, wie man es von einem Strategiespiel gewohnt ist. Armeen bilden, Arbeitern Aufträge erteilen, Gebäude bauen: All das lässt sich per Mausklick oder Tastenkombination einfach erledigen. Hier gibt's also keinen Grund zur Klage.

URTEIL



Wer Impossible Creatures auf den PC lädt, bekommt ein gutes Strategiespiel in optisch ansprechendem Gewand und mit einer frischen, wenn auch recht abgedrehten Spielidee. Der B-Movie-Charakter bleibt während des gesamten Feldzuges (Fachbegriff: „Kampagne") von Rex Chance erhalten, denn die Geschichte ist wahrlich schräg. Auch der Spaß beim Ansehen der Zwischenszenen stimmt – so muss sich beispielsweise Bösewicht Whitey beim Untergang seines Schiffes noch das hämische Lachen einer Ratte gefallen lassen, bevor die von Bord geht.

Und im Kampf Mann gegen Mann per Internet kommt wegen der großen Freiheit beim Erschaffen Ihrer Kampftruppen sicher so bald keine Langeweile auf. Leider kann man seine Monster immer nur aus zwei verschiedenen Tieren basteln. Hier wäre es schöner gewesen, man hätte jeden der fünf Körperteile eines Wesens von einer anderen Kreatur entleihen können. Andererseits sorgen der schräge Humor und die leicht durchgeknallte Story für Abwechslung in der sonst so ernsten Welt der Strategiespiele. Denn diese Mischung macht's. Daher hat das Spiel auch die Gesamtnote „gut" verdient. Oder, um es mit Arnold Schwarzenegger zu sagen: „Mix it, Baby!"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Impossible Creatures

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,123 €/Min.) Fax 089-01805/251191 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Altersempfehlung ab12 Jahren
Geeignet für Anfänger
Für kein anderes System geplant.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Erklärungen zum Start sorgen für Klarheit.	2,00
Langzeitspaß	5%	Nach einigen Stunden stellen sich Abnutzungserscheinungen ein.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Für Fantasie-Tiere „realistische" Optik.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Je nach Tier unterschiedlich, aber immer gut.	1,50
Musik	2%	Passt und nervt nicht – gut so.	2,00
Geräusche	3%	Kampfgeräusche und Tiergeschrei bleiben eher dezent.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gute Sprecher sorgen für Spaß beim Zuhören.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Knapp, aber ausreichend.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur sind alle Aufträge einfach zu spielen.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die schräge Idee, mit Augenzwinkern umgesetzt, macht Laune.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,95**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.com/germany)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1107 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,418 Megabyte	2,19
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,68**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	Mauszeiger nicht sichtbar	Mauszeiger nicht sichtbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	Mauszeiger nicht sichtbar	Mauszeiger nicht sichtbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	Mauszeiger nicht sichtbar	Mauszeiger nicht sichtbar	5,00
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%	Mauszeiger nicht sichtbar	Mauszeiger nicht sichtbar	5,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,80**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	50 Tiere zum Mixen, 15 Feldzug-Aufgaben	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Safedisc V2.x	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/sechs	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,95**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,95**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,95 x 49,90 = 97,31 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



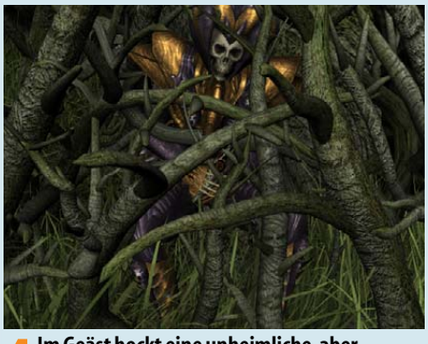
1 In der Schmiede des übellaunigen Zwergs Mime muss Siegfried schuften, bis er schwarz wird. Deshalb flieht er bei der ersten Gelegenheit.



2 Draußen findet sich Jung-Siegfried in einer traumhaften Landschaft voller Felsen und Wälder wieder. Er beginnt seine Wanderung.



3 Wie kommt ein kleiner Held auf einen großen Baum? Trickreich nutzt Siegfried die Kraft eines Stiers, um einen schweren Ast abzubrechen. Dazu musste er das Tier befreien und mit roten Rosen zur richtigen Stelle locken. Mit Haken und Seil lässt sich der Ast schließlich aus dem Weg zerren.



4 Im Geäst hockt eine unheimliche, aber freundliche Figur, die Siegfried einen Dolch schenkt. Jetzt kann er den Baum erklettern.



5 In der Krone findet er eine Frau, die ihn verspottet, aber vorgibt, seine Mutter zu sein. Sie schickt ihn weiter zum nächsten Rätsel.



6 Auf seiner Wanderung durch den Wald wird Siegfried von Flammengeistern attackiert. Mit dem Kampfhammer Mjölnir schlägt er zurück.



7 In dieser dunklen Gruft wartet eine wirklich heiße Prüfung. Aber wenn Klein-Sigi sich klug anstellt, helfen ihm die Götter durchs Feuer.



Abenteuerspiel für PC |
Sie sind der künftige Held Klein-Siegfried. Also werden Sie endlich erwachsen!

INSTALLATION

Heldentaten müssen Sie nicht vollbringen, um dieses Spiel auf Ihrem Computer zu installieren. Einfach die CD-ROM einlegen und den Anweisungen folgen.

INHALT

Wenn Sie bei dem Namen Siegfried an Richard Wagner denken, liegen Sie richtig. Die Geschichte des Spiels orientiert sich laut Hersteller an Wagners „Ring der Nibelungen“ und damit an der deutschen Sagenwelt. Wie der überlieferte Siegfried, sollen (und werden) Sie im Spiel den Drachen Fafner töten, über die Riesen siegen – und schließlich wegen der Liebe zu einer Frau ins Verderben laufen.

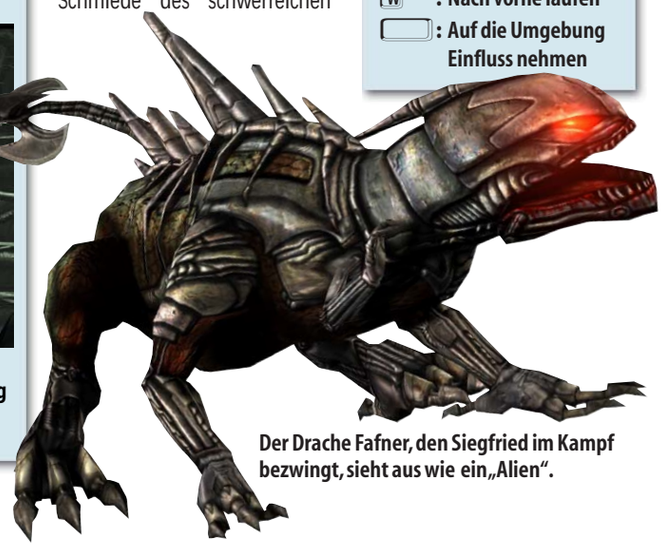
Sie spielen den Helden im Knabenalter, müssen in der Schmiede des schwerreichen und widerlichen Zwergs Mime hart schuften – das Feuer entfachen, Wasser und Holz holen, den Hammer bedienen. Und was ist der Lohn für den unermüdlichen Einsatz? Nur Hohn und Spott. Sie beschließen zu fliehen. Auf Ihrer Reise kommen Sie zu einem großen Baum. Eine liebliche Stimme fordert Sie auf, den Stamm zu erklettern. Ist es Ihre Mutter? Auf den Baum kommen Sie nur mit ungewöhnlichen Mitteln: ein paar Rosen, ein Haken, ein Seil und sogar die Hilfe eines Stiers, den Sie vorher befreien müssen, ist vonnöten.

Oben finden Sie eine ansehnliche Dame vor, die Sie aber gleich weiterschickt – diesmal über einen Abgrund. Und wehe,

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Aktion

- E : Waffe ziehen
- D : Nach rechts drehen
- A : Nach links drehen
- S : Rückwärts laufen
- W : Nach vorne laufen
- [ ] : Auf die Umgebung Einfluss nehmen



Der Drache Fafner, den Siegfried im Kampf bezwingt, sieht aus wie ein „Alien“.



das gelingt Ihnen nicht. Dann setzt es eine geharnischte Strafpredigt. Also doch die Mutter?

Die rätselhafte Reise führt Sie über Spinnennetze, die Sie nur mit äußerstem Geschick überwinden. Im Tunnel des Gottes Loge flackert ein verheerendes Höllenfeuer, dem Sie nur entgehen, wenn Sie auf Vogelstimmen achten. Die gefiederten Gesellen krächzen immer dann im Duett, wenn der Brand eine Pause einlegt. In einer Höhle wachsen Sie schließlich zum gestandenen Helden heran. Was Sie dafür tun müssen? Klar doch: Kürbisse und Edelsteine in eine Apparatur stopfen. Dafür spuckt das geheimnisvolle Gerät einen weiteren Stein aus, der eine Zaubertür öffnet, durch die Sie die Höhle verlassen.

BEDIENUNG

Sie steuern Siegfried per Tastatur durch die Rätselwelt und schauen ihm stets über die Schulter. Das ist zwar nicht schwer, aber auch nicht immer wirklich präzise. Manchmal verschwindet der Held aus dem Bild oder hinter einer Qualmwolke, so dass Sie ihn „blind" zurückbewegen müssen.

URTEIL

Ein Junge wandert durch eine geheimnisvolle Welt und muss dabei allerlei Rätsel lösen. Die versprochenen Ähnlichkeiten mit der Siegfriedsage sind eher zufällig. Und die nicht sehr anspruchsvollen Denkaufgaben haben manchmal merkwürdig wenig Bezug zur Spielgeschichte, wirken vielmehr konstruiert und aufgesetzt. Wirklich ärgerlich ist, dass der Spieler ab und zu auch noch unfreiwillig rätseln muss, weil kein normal begabter Mensch überhaupt kapiert, was als Nächstes zu tun ist.

Die vielfältigen und größtenteils farbenprächtigen Landschaften dieser Sagenwelt erfreuen durch ein gekonntes Spiel mit Licht und Schatten – und machen dennoch den Eindruck einer eher flachen Hintergrundkulisse, vor der sich etwas grob gezeichnete Figuren tummeln, darunter Jung-Siegfried mit seltsamer Indianer-Kriegsbemalung. Das Spiel vermag nicht recht zu überzeugen, aber die Aufgaben sind wenigstens anfängerfreundlich. Sagenhaft ist das Ganze bestimmt nicht, aber immerhin „befriedigend".

SPIELDETAILS



Dieses auf einen Stein geritzte Zeichen birgt ein Rätsel.



Aufwachen! Das Symbol links bedeutet: Es gibt Arbeit.



Benötigte Objekte, hier das zum Klettern, werden gezeigt.

GETESTET MIT

PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ring 2 – Die Götterdämmerung

Hersteller: Bigben Interactive
Info: Tel. 0700-22787767 (0,123 €/Min.) Fax 02271-4985999 (0,123 €/Min.)
Version: 1.00.000
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Aller Anfang als Jung-Siegfried ist schwer.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die leichten Rätsel vermindern den Frustfaktor, insgesamt aber mit Längen.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Umgebung schön, Figuren grob.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Siegfried läuft manchmal wie in Zeitlupe.	2,50
Musik	2%	Dramatische Klänge passen recht gut.	2,00
Geräusche	3%	Schritte wirken künstlich, insgesamt auch etwas wenig Geräusche.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht gerade Burgschauspieler, aber hörbar.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Lesbar, aber den Oscar wird's nicht geben.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Tastatur und Mausunterstützung kommen Sie zurecht – mehr aber nicht.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Schöne Landschaften, leichte Rätsel, aber eine etwas lahmende Geschichte.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,53**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0033-0825080089 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (ring2.arxeltribe.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**2,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (385 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,67**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	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%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
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%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,24**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 25 Landschaften, 24 Spielfiguren	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%**		**2,60**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,60**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,60 x 45,99 = 119,57 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



[1] spricht: „Huhdlumm Häwwock"

Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | Sind Ruhe und Glückseligkeit im Land der Träume noch zu retten? Es liegt an Ihnen!

INSTALLATION

Wie Sie ein Gamecube-Spiel zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite 136.

INHALT

Verrückter geht es kaum. Im Land der Träume ist das Leben unbeschwert, ja beinahe langweilig. Doch plötzlich dreht André, ein flauschiges rotes Wesen der Gattung Lums, durch. Er verwandelt sich in eine extrem bösartige schwarze Kugel. Zudem werden alle anderen roten Lums, auf die er trifft, zu schwarzen Lums. Diese heißen Hoodlums (Bösewichter) und summieren sich in Windeseile zu einer Armee, die den Tieren des Traumlandes ihr Fell klaut. Keine Frage, das Traumland braucht einen Superhelden, der dieses grausame Schicksal abwenden kann. Das Traumland braucht: Rayman!

Aber die Sache ist nicht so einfach. Leider hat Raymans trotteliger Kumpel Globox, ein dickes blaues Etwas, versehentlich André verschluckt. Nun hat Rayman drei Sorgen. Er muss nicht nur möglichst viele rote Lums retten, sondern auch Globox schnell zu einem Medizinmann bringen. Außerdem ist es seine Aufgabe, sich und Globox vor der Hoodlum-Armee zu schützen, die den beiden auf den Fersen ist.

Der Weg durch die Traumwelt entwickelt sich schnell zum Albtraum. Wie es sich für einen Altmeister des Geschicklichkeits-Genres gehört, springt Rayman über ungezählte Abgründe, hangelt sich an Klippen entlang und benutzt Trampoline, um an schwierig zu erreichende Stellen zu gelangen. Da seine Hände nicht fest mit seinem Körper verwachsen sind, kann er sie von sich werfen, um Schalter zu bedienen oder Gegner zu attackieren. Auch Käfige, in denen friedliche Wesen, die Kleinlinge, gefangen gehalten werden, lassen sich mit dieser Methode öffnen. Seine extravagante Frisur dient Rayman bei Bedarf als Propeller, damit er Abgründe schwebend überqueren kann. Und an manchen Stellen stehen Dosen herum, die dem Superhelden kurzzeitig besondere Fähigkeiten geben. Rote Dosen machen Rayman beispielweise kräftiger, blaue bescheren ihm eine Klaue. Mit dieser kann er sich an Ringen entlang hangeln, die vereinzelt zu finden sind.

Insgesamt 56 verschiedene Spielstufen fordern Ihr Geschick, zu denen auch kleine Minispiele wie diverse Ritte auf einer Rakete gehören.

SPIELVERLAUF



1 Helferlein Murfy hat eine Bedienungsanleitung dabei und verrät Ihnen auf witzige Weise Ihre grundlegenden Bewegungsmöglichkeiten.



2 Der Bösewicht André droht Rayman Ärger an. Kurz darauf wird er von Raymans Freund Globox verschluckt und tyrannisiert den von innen.



3 Bei diesen farbenfrohen Rennen auf der Rakete sollten Sie sich ordentlich an der Sitzgruppe festschnallen. Ständig ändern sich die Muster, und die befahrbaren Bahnen rasen in hohem Tempo über den Bildschirm. Eine echte Herausforderung für Ihre Reaktionen und die Netzhäute Ihrer Augen!



4 Das Volk der Kleinlinge wurde gefangen genommen und in Kisten und Käfige eingesperrt (Kreis). Befreien Sie möglichst viele.



5 Nicht nur die Hoodlum-Armee von André ist Globox und Rayman auf den Fersen. Flüchten Sie vor den Piranhas – den Wasserfall hinauf!



6 In blauen Dosen finden Sie bald eine Metallklaue, mit der Sie sich an schwebenden Ringen einhaken und an andere Orte schwingen können.



7 Später finden Sie orangene Dosen mit Torpedos. Sobald Sie einen davon losschießen, können Sie ihn steuern, bis er am Ziel detoniert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rayman 3 Hoodlum Havoc

FORTSETZUNG

Diese Sequenzen attackieren die Netzhaut Ihrer Augen übrigens mit derart brutal bunten Farben und Mustern, dass Ihnen schon fast schwindelig werden kann.

„Rayman 3 Hoodlums Havoc" zeichnet sich aber nicht nur durch seine außergewöhnliche und abwechslungsreiche Gestaltung der Spielstufen aus, sondern auch durch abgedrehten Humor. Besonders Helfer Murfy und Freund Globox, der von Guildo Horn synchronisiert wurde, sorgen mit dusseligen Sprüchen und bemitleidenswertem Schicksal für zahlreiche Lacher. Oder wie würde es Ihnen gefallen, wenn Sie eine Pflaumenallergie haben und von einer inneren Kraft dennoch dazu getrieben werden, jedes Fass vergorenen Pflaumensaft in einem Zug zu leeren? In diesem Fall ist die treibende Kraft von innen der bösartige André, den Globox verschluckte.

Die Gamecube-Fassung hält eine Besonderheit bereit. Wenn Sie einen oder zwei Gameboy Advance per Gameboy-Advance-Kabel mit dem Gamecube verbinden, steht Ihnen ein außergewöhnliches Mehr-Spieler-Spiel zur Verfügung. Voraussetzung ist, dass Sie im Einzel-Spieler-Modus genügend Bonuspunkte gesammelt haben, die überall in den Spielstufen herumliegen. In diesem Spiel bilden je zwei Spieler ein Team. Während der eine auf seinem Gameboy Advance aus herabfallenden Bauteilen in Tetris-Manier eine Rennstrecke zusammenbaut, fährt sein Teamkollege am Gamecube auf exakt dieser Strecke. Das Ziel ist es, entweder die Zeit oder das gegnerische Team zu schlagen. Sie brauchen für diese Bonusspiele kein zusätzliches Gameboy-Spiel! Sollten Sie an noch mehr Extras interessiert sein, müssen Sie sich allerdings Rayman 3 für den Gameboy Advance zulegen. Nach erfolgreichem Durchspielen der GBA- und GC-Versionen lassen sich dann durch Verbinden von Gamecube und Gameboy Advance in der Gamecube-Fassung zwei zusätzliche Spielstufen freischalten und in der Gameboy-Advance-Fassung sogar zehn Spielstufen und ein Kampf gegen einen besonders schweren Gegner.

BEDIENUNG

Der quirlige Rayman läuft, springt, schwebt, klettert und kämpft, dass es die wahre Freude ist. Die Aufgaben sind nicht immer leicht, doch Dank der simplen und präzisen Steuerung mit etwas Übung zu meistern. Als kleines Schmankerl können Sie in den meisten Spielstufen das Geschehen auf Knopfdruck einfrieren. Dann haben Sie die Möglichkeit, die Kamera zu drehen und zu zoomen, wie es Ihnen gefällt und die Szene sogar wie in einem elektronischen Fotoalbum als Bild auf Ihrer Speicherkarte ablegen. Danach spielen Sie an exakt derselben Stelle weiter, als wäre nichts geschehen.

URTEIL

Rayman ist so etwas wie der Helge Schneider der Videospiel-Helden – man liebt ihn und seine ungewöhnliche Art, oder man kann ihn nicht leiden. Ebenso genial wie verrückt führt das Spiel mit seinem skurrilen Humor durch ein anspruchsvolles und umfangreiches Abenteuer. Die vielen freispielbaren Extras und Minispiele sorgen immer wieder für neue Motivationsschübe und unterstreichen den „guten" Gesamteindruck.

GETESTET MIT

Gamecube

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rayman 3 Hoodlum Havoc

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trotz Tipps mitunter etwas verwirrend.	2,50
Langzeitspaß	5%	Es gibt sehr viel zu entdecken und freizuspielen – das motiviert langfristig.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Farbenfroh und skurril, aber reizvoll.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Die flüssigen Bewegungen überzeugen.	2,00
Musik	2%	Von Disco bis asiatisch gut gelungen.	2,00
Geräusche	3%	Jede Menge aberwitzige Geräusche sorgen für eine gelungene Kulisse.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Absolut top, humorvoll und informativ.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Gelungen wie die Sprachausgabe.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Standard-Spieletastatur steuern Sie den Helden präzise durch sein Abenteuer.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Einzigartige Kombination aus schrägem Humor und anspruchsvollen Aufgaben, die von Anfang bis Ende fesselt.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,61**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	56 Spielstufen, Mehr-Spieler-Modi, viele Extras	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,63**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← **1,63**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	54,39 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,63 x 59,95 = 97,72 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



André ist ein fieses schwarzes Lums, dass die Ordnung der Traumwelt stört.

SPIELDETAILS



Während Sie fahren, wird die Strecke von einem Freund ...



... gleichzeitig im Tetris-Stil am Gameboy Advance gebaut!



Die Gameboy-Advance-Version schaltet zwei Extrawelten frei.



Viele Punkte erlauben Zutritt zu Extraspielen, wie Tennis.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Springen
B : Fäuste benutzen
R : Kamera justieren
L : Rolle ausführen
Y : Taschenlampe einschalten
X : Informationen aufrufen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Am Anfang ist alles öd und leer. Nur ein einsames Kraftwerk steht da, wenige Straßen durchziehen die Landschaft. Das wird sich ändern.



2 Sobald Sie Gebiete zum Wohnen, für Handel und Industrie festgelegt haben, strömen die Sims herbei und besiedeln Ihre Stadt.



3 Einige Zeit später. Ihr Gemeinwesen hat sich kräftig ausgedehnt. Sie haben eine Polizeistation und eine Feuerwache. Die Wasserversorgung läuft, um die unvermeidlichen Wehwehchen kümmern sich Mediziner im Krankenhaus. Kurz: Ihre Stadt blüht, wächst und gedeiht.



4 Die Wasserversorgung ist nichts für oberflächliche Zeitgenossen. Verlegen Sie alle Wasserrohre professionell im Untergrund.



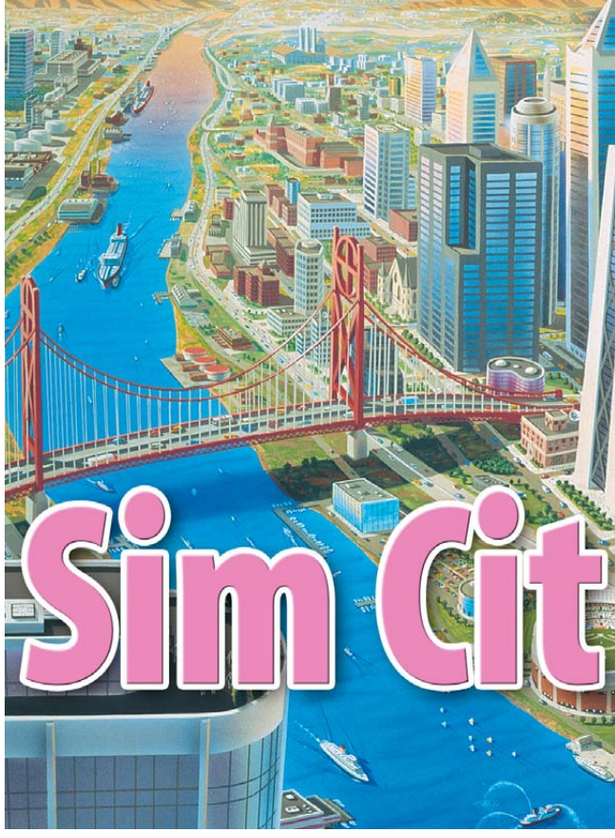
5 Da Ihre Handel treibenden Bürger einen Flughafen verlangen, bauen Sie den. Das Vorhaben ist zwar teuer, bringt aber auch etwas ein.



6 Auf zu neuen Ufern. Nach einem Brückenschlag besiedeln Sie auch die andere Seite des Flusses, damit Ihre Sims genug Platz haben.



7 Rückschläge gibt's auch: Ein mechanisches Monster verwüstet Teile Ihrer Stadt. Nehmen Sie den Wiederaufbau in die Hand.



1sprich: „Ssitt"

Aufbauspiel für PC | Gute Nerven, viel Zeit und eine Engelsgeduld – damit haben Sie das Zeug zum Hobby-Bürgermeister

INSTALLATION

Ihre erste und einfachste Amtshandlung ist das Installieren des Spiels. Alles was danach kommt, wird viel komplizierter. Tipps auf Seite 136

INHALT

Manchmal kommt es ganz dicke. Eine Überschwemmung droht, ein Großbrand bricht aus, das Kraftwerk explodiert, und dann ist auch noch Ebbe im Stadtsäckel. So ungefähr sehen die üblichen Probleme aus, mit denen Sie sich als Bürgermeister abplagen müssen, wenn Sie in „Sim City 2000" eine erfolgreiche Karriere starten wollen. Aber der Reihe nach:

Zuerst bekommen Sie ein Stück leeres Land zugewiesen. Wenn Sie möchten, können Sie auch das Aussehen dieses jungfräulichen Fleckchens Erde bestimmen. Sie legen dann fest, wie das Verhältnis von Land zu Wasser aussieht, ob es eine Küste gibt und wie hoch die Berge aufgetürmt werden.

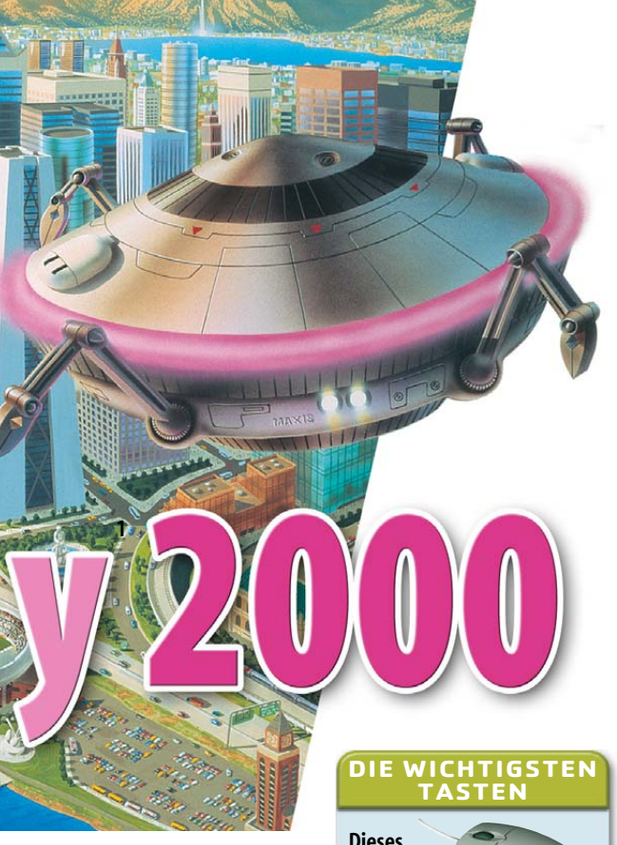
Anschließend dürfen Sie Ihr Können als Stadtplaner unter Beweis stellen. Der Bau Ihrer Großgemeinde beginnt mit den Eckpfeilern der Energieversorgung. Sie errichten ein Kraftwerk und verlegen von dort aus fleißig Stromleitungen in alle Richtungen. Sie bauen Straßen und legen Gebiete fest, in denen Fabriken, Handelskontore oder Wohnhäuser gebaut werden. Das alles kostet natürlich Geld, aber zum Spielstart werden Sie mit einer ganz passablen Barschaft ausgestattet. Deren Höhe können Sie sich übrigens aussuchen – je nachdem, wie viel Aktivität Sie sich zutrauen.

Wenn „am Ende des Geldes noch zu viel Jahr übrig" ist, dann müssen Sie Ihre Stadt attraktiver machen, damit sich mehr und mehr Sims, wie die Bewohner heißen, hier ansiedeln. Zuzug bringt Ihnen nämlich Steuereinnahmen, bessert also Ihre finanzielle Lage drastisch auf.

Und Geld brauchen Sie, denn Ihre Einwohner haben Ansprüche: Polizeistationen, Feuerwehren, Schulen und Parks müssen her. Ganz wichtig ist die medizinische Versorgung, von den Bürgern ebenfalls mit Nachdruck eingefordert. Als Bürgermeister müssen Sie auch den Untergrund im Blick haben, denn dort werden die Wasserrohre verlegt. Ohne Wasser kann auch ein Sim-City-Bewohner der PC-Welt nicht leben, deshalb muss das kühle Nass in der gesamten Stadt fließen.

Je größer Ihre Siedlung wird, desto mehr Energie verbraucht sie. Ein einzelnes Kraftwerk kommt hier bald aus der Puste, und ein weiteres muss her. Das wird teuer, und Sie müssen überdies auch noch für Reservekapazitäten sorgen. Nach 50 Jahren nämlich explodiert das altersschwache Kraftwerk einfach, Ihre Sims stehen ohne Strom da – und reagieren ungehalten.

Meistern Sie alle Gefahren, dann können Sie nach vielen Jahren so genannte Arkologien bau-



en. Das sind riesige, sündhaft teure Gebilde, in denen Zehntausende von Menschen wohnen können – wahre Gipfel der städtebaulichen Entwicklung also.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist stark an den Windows-Standard angelehnt, weil das Spiel in einem Windows-Fenster läuft. Sie können das Bild mit den Pfeiltasten verschieben und auf die Menüs klicken, wie in jedem Windows-Programm. Zudem können Sie Ihren Blick über die Stadt mit einigen Tasten auf dem Ziffernblock rechts schweifen lassen. Insgesamt unkompliziert.

URTEIL

Grafisch gehört Sim City 2000 eindeutig aufs Altenteil. Die Häuser sind grobkörnig und eintönig, Autos schrumpfen zu kleinen blauen Punkten, die auf den Straßen herumwuseln. Auch der Hausbau geht oft merkwürdig vonstatten. Objekte „ploppen" mitunter wie Pilze aus dem Boden.

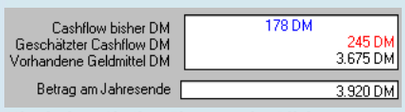
Dennoch hat das neun Jahre alte Spiel nur wenig von seiner Faszination eingebüßt. Bevor Sie eine funktionierende Stadt errichtet haben, vergehen viele Anläufe, die zunächst scheitern. Ein Spiel für Stehaufmännchen, die nie aufgeben. Haben Sie einen gewissen Punkt überschritten und die Stadt noch nicht in den Ruin getrieben, so wird es übrigens einfacher. Etwas dümmlich wirken die offenbar witzig gemeinten Zeitungsartikel, die regelmäßig auf dem Bildschirm erscheinen. Die sollen Sie über wichtige Ereignisse informieren, sind aber stilistisch irgendwo zwischen den Schlümpfen und den Teletubbies angesiedelt und nicht lustig. Dennoch ein Spiel, das fesseln kann und viel Spaß macht. Die Note: „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Hier haben Sie Ihre Finanzen im Blick.



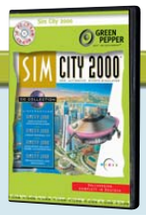
Mit viel Geld können Sie eine „Arkologie" für Tausende von Menschen bauen.



Mit diesem Menü steuern Sie das komplette Spiel.

GETESTET MIT
PC mit Win 98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sim City 2000

Hersteller: Novitas
Info: Tel. 0700-06684827 (0,123 €/Min.) Fax 0531-2153411 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0 Internal Version 0.22
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Bevor alles läuft, sind mehrere Versuche nötig.	2,50
Langzeitspaß	5%	Schaffe, schaffe, Städtle baue – wird nie langweilig und ist immer anders.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Grob, kantig, keine Freude fürs Auge.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Alles bewegt sich hölzern und stockend.	3,50
Musik	2%	Belangloses Gedudel, zu oft wiederholt.	3,50
Geräusche	3%	Auch die Geräusche klingen künstlich, aber immerhin besser als die Musik.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht nötig.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Unfreiwillige Komik ist hier nicht witzig.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur geben Sie den perfekten Rathaus-Chef ab.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Optisch veraltet, glänzt das Spiel durch eine tolle Idee und deren passable Umsetzung.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,07**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.greenpepper.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (15 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0625 Megabyte	1,25
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,73**
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,30**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	viele Städte zum Selber- und Weiterbauen	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%	unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,58**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,58**
PREIS/LEISTUNG	**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	6,99 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	79,95 DM	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,58 x 6,99 = 18,03 = sehr gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Einsatz in Sibirien: Die Terroristen sind bestens ausgerüstet und greifen aus schnellen Geländewagen an. Das Tempo müssen Sie toppen.



2 Nach einem Hubschrauberabsturz können Sie einen Anführer festnehmen und geheime Waffenpläne der Polit-Desperados sicherstellen.



3 Vom Gipfel ins Tal wählen Sie den kürzesten Weg – per Fallschirm. Unten stehen ein Erste-Hilfe-Kasten und Munitionsnachschub für Sie.



4 Mit dem Hubschrauber geht es zum zweiten Einsatzort in die arabische Wüste. Die Terroristen bereiten Ihnen einen heißen Empfang.



5 Ihre Gegner sind bis an die Zähne bewaffnet. Jeder Schritt durch die zerklüfteten Häuserruinen kann der letzte sein. Überall halten sich feindliche Kämpfer versteckt, die überraschend hervorspringen und das Feuer auf Sie eröffnen. Hier müssen Sie die Augen stets offen halten.



6 In den unterirdischen Bunkeranlagen ist ein Weiterkommen fast unmöglich. Unzählige Terroristen haben sich in allen Ecken verschanzt.



7 Einsatz im südamerikanischen Dschungel. Sie haben ein Ausbildungslager der Terroristen entdeckt und unter Ihre Kontrolle gebracht.

CT Speci

1sprich: „Ssi TI Sspeschel Forßes"

Actionspiel für Playstation | Nichts für Schreckhafte: als Superkämpfer gegen Terroristen

INHALT

Auf der ganzen Welt finden Terroristen Unterschlupf. Doch vier Verstecke geraten ins Visier Ihrer Spezialeinheit. Der Einsatz startet im eisigen Sibirien, wo Sie geheime Waffenpläne aufspüren und einen Anführer festnehmen müssen. Als Fallschirmjäger sind Sie bestens ausgerüstet – mit Maschinengewehr, Handgranaten und Flammenwerfer.

Auch abgelegene Lager nützen den Desperados nichts: Felsvorsprünge erklettern Sie mit dem Steigeisen, und von hochgelegenen Klip-

INSTALLATION

Wie man ein Playstation-Spiel in Betrieb nimmt, lesen Sie auf Seite 136



al Forces

1

pen aus nehmen Sie Geiselnehmer mit dem Präzisionsgewehr aufs Korn. Auf diese Weise können Sie es locker mit einer ganzen Armee feindlicher Kämpfer aufnehmen.

Der zweite Einsatz führt in die arabische Wüste. Als furchtloser Hubschrauberpilot durchbrechen Sie die feindlichen Abwehrlinien und setzen Ihren Kollegen in der kargen Gegend aus. Der muss sich fortan alleine durch die unterirdischen Bunkeranlagen kämpfen, um den Stützpunkt der Terroristen in seine Gewalt zu bekommen. Überall stehen Fässer mit explosivem Inhalt herum, die den verbissenen Schießereien ein zusätzliches Gefahrenmoment verpassen.

Die Mission in Südamerika ist ein Fall für den Dschungelkämpfer. Er muss das Trainings-Camp der Terroristen aufspüren und zerstören. Nebenbei kann er ein ranghohes Mitglied des Terror-Netzwerkes gefangen nehmen. Der finale Kampf findet schließlich in Europa statt. In den Häuserschluchten einer ominösen „Verbotenen Stadt" wird bis zum letzten Mann gekämpft.

BEDIENUNG

Schnelligkeit ist alles in diesem Überlebenskampf. Nur mit ausgezeichneten Reflexen und einem kühlen Kopf werden Sie hier heile durchkommen. Dabei erweist sich die – wirklich gelungene – Steuerung nicht als Stolperstein. Mit nur vier Tasten haben Sie alles im Griff und lassen Ihre Spielfigur schießen, hüpfen, Granaten werfen und die Waffe wechseln. Mit dem digitalen Steuerkreuz ist die Steuerung noch etwas präziser als mit dem analogen **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.XXX.

URTEIL

Das Spielprinzip erscheint wie ein Gruß aus längst vergangenen Tagen. Hier gibt es keine aufwendige 3D-Grafik und keine komplizierten Spezialtricks. Sie steuern Ihre Spielfigur einfach durch hübsch gezeichnete Landschaften und schießen auf alles, was sich bewegt. Die putzige Comic-Grafik gibt der streitbaren Handlung einen satirischen Anstrich. Dieses Spiel will nicht ernst genommen werden, sondern einfach nur unterhalten. Und das gelingt ihm denn auch hervorragend.

Sowohl technisch als auch spielerisch wäre zwar mit der Playstation noch Einiges mehr möglich gewesen. Doch Langeweile kommt nicht auf. Dafür gibt's viel zu viel Abwechslung in den diversen Einsätzen als Fallschirmjäger, Hubschrauberpilot und Dschungelkämpfer. Testurteil: ein Spiel wie aus „guter" alter Zeit. ■



Eine kleine Spezialeinheit nimmt es mit dem globalen Terrorismus auf – dank perfekter Ausbildung und modernster Ausrüstung kein Problem.

GETESTET MIT
Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



CT Special Forces

Hersteller: Bigben Interactive

Info: Tel. 0700-22787767 (0,123 €/Min.)
Fax: keins

Altersempfehlung ab 12 Jahren
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gameboy Advance**

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Das Kriegshandwerk will gelernt sein.	2,50
Langzeitspaß	5%	Ausreichende Abwechslung und hoher Schwierigkeitsgrad sorgen für Motivation.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht sehr detailliert, aber stimmig.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Soldaten könnten gelenkiger sein.	3,00
Musik	2%	Rasante, aber etwas eintönige Melodien.	3,00
Geräusche	3%	Gelungene Schussgeräusche und Explosionen. Der Rest ist eher mau.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Soldaten sind sehr kurz angebunden.	4,50
Texte/Untertitel	2%	Ein paar kurze Einsatzbesprechungen.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem digitalen Steuerkreuz haben Sie den kleinen Einzelkämpfer voll im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das altmodische Spielprinzip kann dank gelungener Präsentation und ein paar netter Ideen auch heute noch fesseln.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,49**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0700-22787767 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.lspgames.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Spielstufen	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,41**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,41
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	14,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,41 x 14,99 = 36,13 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Es können auch zwei Spieler gleichzeitig auf Terroristenjagd gehen. Dann geben die Soldaten einander Deckung.



Bei der Geiselbefreiung hilft das Präzisionsgewehr.



An dieser Wand kommen Sie nur mit dem Steigeisen hoch.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
●: Schießen
R1: Granate werfen
L1: Waffe wechseln
Steuerkreuz oder linker Steuerknüppel: Laufen

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



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

INSTALLATION

So starten Sie

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

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

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

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM, die dann sofort startet.

Direct-X 8.1b

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



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

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

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

Acrobat Reader 5.0

1 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.

Turok 2 – Seeds of Evil



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 166 MHz
- 16 Megabyte Arbeitsspeicher
- Windows 95/98/ME/XP
- Direct-X Version 7.0
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 200 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Turok 2 – Seeds of Evil“ vorzubereiten, klicken Sie auf den Eintrag .



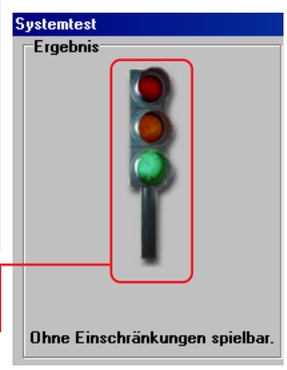
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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 Turok 2 – Seeds of Evil 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 Turok 2 – Seeds of Evil läuft in diesem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Actionspiel wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.



	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	166 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	16 MB	512 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME/XP	Windows 98
Direct-X	7	8.1
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	14X
Speicherplatz	200 MB	C: 2392 MB frei D: 6849 MB frei E: 7331 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.

Turok 2 – Seeds of Evil | Fortsetzung

6 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter >.

7 Danach geht es mit einem erneuten Klick auf Weiter > im Installationsprozess voran.

8 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Lassen Sie die darin gezeigten Optionen



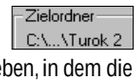
unverändert, und klicken Sie lediglich auf Weiter >.

9 Danach können Sie die Installationsgröße auswählen. Belassen Sie es nach Möglichkeit bei der bereits eingestellten unteren Option ●.



Bei dieser Variante werden alle Spieldaten von der CD-ROM auf die Festplatte kopiert. Vorteil: Je weniger später im Spiel von der CD-ROM geladen werden muss, desto flüssiger ist der Spielablauf. Klicken Sie danach auf Weiter >.

10 Jetzt wird ein Zielverzeichnis



angegeben, in dem die Spieldateien installiert werden. Klicken Sie auf Weiter >, um mit der Installation fortzufahren.

11 Anschließend wird der Programm-Gruppe im Programm-Menü von Windows ein neuer Eintrag



hinzugefügt. Klicken Sie erneut auf Weiter >, um zu dem nächsten Schritt zu gelangen.

12 Mit einem abermaligen Klick auf Weiter > starten Sie die eigentliche Installation. Ein Laufbalken zeigt den Fortschritt des Vorgangs:

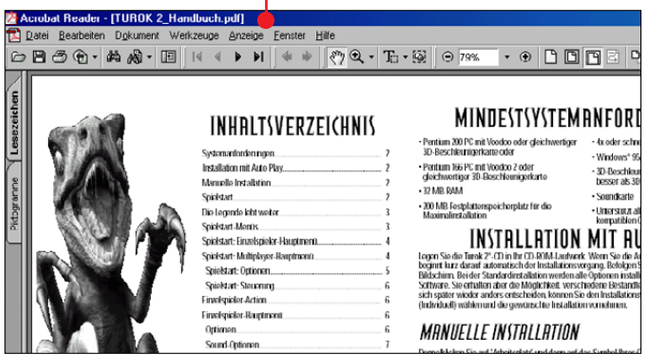


13 Vergewissern Sie sich zum Schluss, dass vor der Zeile ☐ ReadMe-Datei lesen kein Haken gesetzt ist, und klicken Sie danach auf Beenden.

14 Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf Yes. Nach dem Kopieren einiger Dateien ist die Installation abgeschlossen.

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.

Grafikkarte feststellen

Sie müssen beim späteren Spielstart den Typ der in Ihrem PC steckenden Grafikkarte angeben. So können Sie unter Windows das Grafikkarten-Modell feststellen:

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden, um die Oberfläche der Heft-CD-ROM auszublenden.

2 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, und wählen Sie den Eintrag Eigenschaften aus.

3 Klicken Sie anschließend oben auf den Karteireiter Einstellungen. Unter Anzeige: sehen Sie den Namen Ihrer Grafikkarte, im Beispiel lautet er: NVIDIA GeForce3 Ti 500. Mit einem Klick auf OK schließen Sie nun das Fenster wieder. Das war's auch schon.

Spiel starten

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Symbol ●.

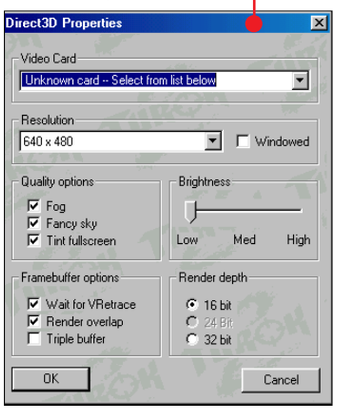


2 Weiter geht es mit einem Doppelklick auf das Symbol



3 Nur für Windows-XP-Benutzer: Unter Windows XP erscheint jetzt eine Fehlermeldung, die aber keine Bedeutung hat. Klicken Sie auf OK, um sie zu schließen.

4 Beim ersten Start wird ein Fenster geöffnet ●.



Hier müssen Sie einige Einstellungen vornehmen. Klicken Sie zunächst unter Video Card auf ▼. Wenn Sie Ihre Grafikkarte in der Liste finden, wählen Sie das Modell mit einem Klick aus. Bei neueren Grafikkarten wird es aber in der Regel notwendig sein, den Eintrag Unlisted D3D Card (auf Deutsch: „andere Grafikkarte") auszuwählen. Wenn Sie jetzt das Spiel starten möchten, dann lesen Sie direkt bei Schritt **7** weiter. Wenn Sie dagegen über eine leistungsfähige Grafikkarte in einem schnellen PC verfügen, können Sie noch einige Grafikeinstellungen vornehmen.

5 Klicken Sie unter Resolution auf ▼, und wählen Sie hier per Klick eine höhere **Bildauflösung** S.XXX aus, etwa 1024 x 768.

6 Um die **Farbtiefe** S.XXX zu erhöhen, wählen Sie unter Render depth die Option 32 bit aus. Zusätzlich können Sie noch einen Haken vor ☑ Triple buffer setzen, wenn Ihre Grafikkarte mit **Triple Buffer** S.XXX zusammenarbeitet.

7 Klicken Sie im Anschluss daran auf die Schaltfläche OK.

8 Weiter geht's mit einem Klick auf die Zeile SPIEL BEGINNEN.

9 Markieren Sie per Mausbewegung im Hauptmenü die Zeile SPIEL STARTEN, und drücken Sie die linke Maustaste. Ziehen Sie dann die Maus weiter, bis NEUES SPIEL markiert ist, und drücken Sie wieder die linke Maustaste. Achtung: Dabei ist kein Mauszeiger im Bild zu sehen!

Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels Esc. Bewegen Sie die Maus, bis ZURÜCK ZU WINDOWS markiert ist, und drücken Sie wiederum die linke Maustaste. Markieren Sie anschließend per Maus JA, und drücken Sie erneut die linke Maustaste. Schließen Sie dann das Fenster mit einem Klick auf ☒.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Es folgt ein Doppelklick auf



3 Klicks auf die Schaltflächen Ja und OK schließen den Löschvorgang ab.

Elephant Goes Safari

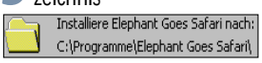


Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Elephant Goes Safari und anschließend rechts auf Überspielen. Dann startet automatisch das Installationsprogramm des Spiels „Elephant Goes Safari".

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

3 Daraufhin wird ein Zielverzeichnis



für das Spiel angegeben. Klicken Sie einfach auf Weiter >. Ein Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation:



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

Spiel starten

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



2 Drücken Sie anschließend ☐. Das Spiel fängt umgehend an.

Spiel beenden

Klicken Sie einfach während des Spiels oben rechts auf ☒. Dann sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche.

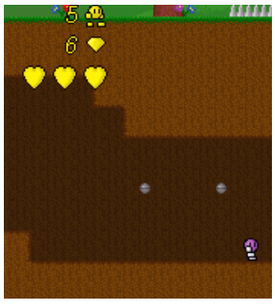
Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach auf Elephant Goes Safari entfernen.

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

Furry



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Furry und anschließend rechts auf Überspielen.

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

3 Das Programm macht dann einen Vorschlag für das Zielverzeichnis:



Klicken Sie einfach auf Weiter >, um den Vorschlag zu übernehmen Ein blauer Laufbalken zeigt anschließend den Fortschritt der Installation: .

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

Spiel starten

1 Klicken Sie zuerst auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden.

Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



.

2 Sobald das Hauptmenü geöffnet ist, drücken Sie zwei Mal ↵. Dann beginnt das Spiel.

Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels F2. Drücken Sie anschließend im Hauptmenü zwei Mal ↓, um Quit zu markieren. Mit einem Druck auf ↵ ist das Spiel beendet.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

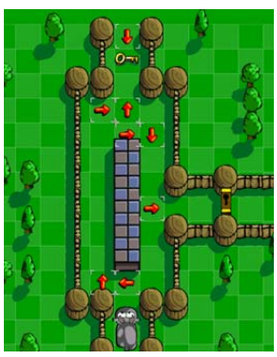
2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und Furry.

3 Klicken Sie danach auf den Eintrag Furry entfernen.

4 Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja, um den Löschvorgang abzuschließen. Das Spiel ist nun vollständig von der Festplatte entfernt.



IQ Marathon



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf IQ Marathon. Daraufhin startet automatisch das Installationsprogramm von „IQ Marathon“.

2 Im Begrüßungsbildschirm klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben:



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

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

Spiel starten

1 Zunächst muss die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM geschlossen werden. Klicken Sie dazu auf Beenden. Klicken Sie danach doppelt auf



.

2 Dann wird das Hauptmenü des Spiels geöffnet. Klicken Sie hier auf den Eintrag starten.

3 Klicken Sie anschließend auf ok. Daraufhin startet das Spiel sofort.

Spiel beenden

Um wieder die Windows-Oberfläche anzeigen zu lassen, genügt ein Klick auf ✕ rechts oben im Fenster.

Spiel entfernen

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

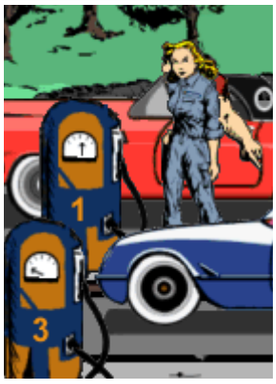


2 Klicken Sie danach auf den Eintrag IQ Marathon entfernen.

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



Service Station



Spiel installieren

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

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

3 Dann wird ein Zielverzeichnis für das Spiel angegeben:



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

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

Spiel starten

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



.

2 Jetzt können Sie zwischen englischer und schwedischer Sprache auswählen. Klicken Sie am besten auf .



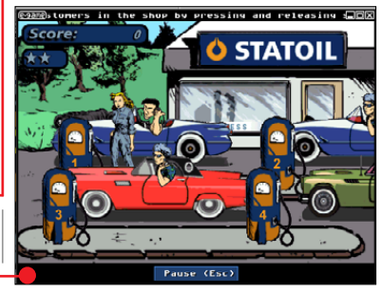
3 Wählen Sie anschließend mit ← oder → eine Spielfigur aus.

4 Drücken Sie danach [ ], um das Spiel zu starten.



Spiel beenden

Klicken Sie während des Spiels oben rechts auf ✕. Klicken Sie danach auf den Eintrag X Exit to Windows.



Spiel entfernen

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

2 Klicken Sie danach rechts auf den Eintrag Service Station entfernen.

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

Up Yours



Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Up Yours und danach auf Überspielen.

2 Es geht dann mit zwei Klicks jeweils auf die Schaltflächen Next > weiter.

3 Danach folgen Klicks auf Ja und Start. Dann beginnt der eigentliche Installationsvorgang.

4 Entfernen Sie anschließend per Klick den Haken vor der Zeile Launch Up Yours 1.1.

5 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Next > und danach auf Exit.

Spiel starten

1 Schließen Sie die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM, indem Sie auf den Eintrag Beenden klicken.

2 Dann folgt ein Doppelklick auf das Symbol



.

3 Im Hauptmenü des Spiels drücken Sie einfach die Leertaste.

Spiel beenden

Drücken sie im Spiel zwei Mal hintereinander Esc.

Spiel entfernen

1 Das Spiel kann nur über die Systemsteuerung entfernt werden. Klicken Sie also auf Start, Einstellungen und auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie hier doppelt auf das Symbol

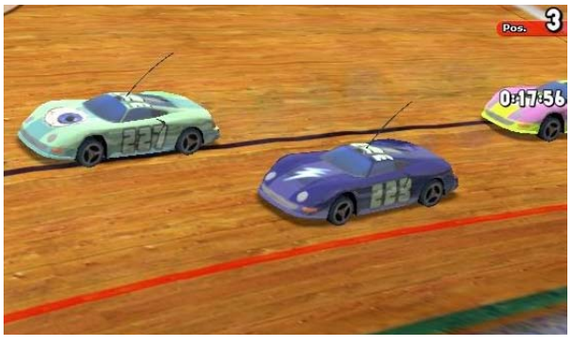


. Eventuell müssen Sie zunächst mehrmals auf ▼ klicken, um das Symbol zu finden.

3 Suchen Sie hier den Eintrag Up Yours 1.1. Eventuell müssen Sie auch hier mehrmals auf ▼ klicken, um ihn zu finden. Klicken Sie ihn dann an.

4 Klicken Sie anschließend auf die angebotene Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen... Klicken Sie danach drei Mal hintereinander auf die Schaltfläche OK.

Big Scale Racing (Demo)



Spiel installieren

1 Klicken sie zuerst auf Big Scale Racing und danach auf Überspielen. Klicken Sie dann auf Ja, um das Installationsprogramm aufzurufen.

2 Anschließend folgen drei Klicks jeweils auf Weiter >.

3 Klicken Sie danach auf Installieren und zum Schluss auf Fertigstellen.

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden.

2 Dann folgt ein Doppelklick auf das Symbol



.

3 Daraufhin wird ein Menü geöffnet. Wer direkt loslegen möchte, liest bei Schritt 5 weiter. Wenn Sie über eine leistungsfähige Grafikkarte verfügen und auch Ihr Computer genügend „PS“ unter der Haube hat, dann klicken Sie auf den Eintrag Konfigurieren.

4 Stellen Sie hier die **Bildauflösung** S.164 neben Auflösung auf 1024 x 768, indem Sie auf ▼ klicken und dann diesen Wert auswählen. Ferner können Sie die Optionen ☑ Hardware TnL benutzen und ☑ Triple-Buffering aktivieren, indem Sie jeweils per Klick Haken in die weißen Felder setzen. Mit einem Klick auf OK übernehmen Sie die Änderungen.

5 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Spielen!.

6 Drücken Sie dann so lange Esc, bis das Hauptmenü zu sehen ist.

7 Drücken Sie anschließend ↵, wenn Sie ein EINZELSPIELER-Spiel starten möchten. Für ein Spiel zu zweit am gleichen Computer drücken Sie ▼ und wählen per Klick MULTIPLAYER aus. In diesem Beispiel wird ein Einzelspieler-Spiel gestartet.

8 Wählen Sie danach mit ↑ oder ▼ aus, ob Sie ein TEMPORENNEN oder ein TRAINING absolvieren möchten. Achtung: Die obere Option MEISTERSCHAFT ist in der Probierversion nicht enthalten.

9 Drücken Sie anschließend zwei Mal ↵, um das Spiel zu starten.

Spiel mit Tastatur spielen

Lesen Sie folgende Schritte, falls Sie kein Spielsteuergerät (Lenkrad oder Gamepad) angeschlossen haben und sich das Fahrzeug deshalb nicht lenken lässt.

1 Drücken Sie im Rennen einmal Esc. Drücken Sie danach so lange ↑, bis Sie die Option STEUERUNGEN sehen. Wählen Sie diese Option per Druck auf ↵ aus. Wählen Sie anschließend mit ↑ und ▼ den Spieler aus, für den Sie die Steuerung ändern möchten, und drücken Sie ↵.

2 Wählen Sie die Option STANDARDTASTEN aus, indem Sie mehrmals ▼ und dann ↵ drücken. Drücken Sie danach drei Mal hintereinander Esc, um wieder ins Spiel zurückzukehren.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc und danach ein Mal ▼, um zu der Option SESSION BEENDEN zu kommen. Drücken Sie dann ↵.

2 Dann geht es weiter, indem Sie im Hauptmenü Esc drücken. Drücken Sie danach bei der Option BEENDEN ein Mal ↵. Jetzt noch zwei Mal Esc drücken, und das Spiel ist beendet.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, Big Scale Racing Demo und auf Big Scale Racing Demo deinstallieren.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja und danach auf die Schaltfläche OK, um den Löschvorgang abzuschließen.

Far West (Demo)



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Far West, danach auf Überspielen und anschließend auf Ja.

2 Klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Anschließend wird ein neuer Programmordner JoWooD\Far West - Demo im Programm-Menü von Windows angelegt. Klicken Sie auch hier auf Weiter >.

4 Entfernen Sie anschließend per Klick den Haken vor ☐ Far West - Demo starten.

5 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Fertigstellen, um die Installation der Probierversion abzuschließen.

Spiel starten

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



.

2 Wenn Sie direkt das Hauptspiel starten wollen, lesen Sie bitte bei Schritt 3 weiter. Wenn Sie sich erst mit dem Spiel vertraut machen wollen, klicken Sie im Hauptmenü auf die Option KAMPAGNE. Setzen Sie danach per Klick einen Haken vor ☑ 1. Tutorial, und klicken Sie dann auf OK, um das Einführungsspiel von „Far West“ zu starten.

3 Wenn Sie mit dem eigentlichen Spielauftrag beginnen möchten, klicken Sie im Hauptmenü auf EINZELSPIELER.

4 Setzen Sie per Mausklick einen Haken vor die Option ☑ Mission 1. Klicken Sie danach auf OK. Dann beginnt das Spiel. Die Redaktion wünscht viel Vergnügen dabei!

Spiel beenden

Drücken Sie während des Spiels F1. Klicken Sie dann zwei Mal auf SPIEL BEENDEN und anschließend auf JA, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme, JoWooD und danach auf Far West - Demo.

3 Klicken Sie im Anschluss daran auf den Eintrag Far West Demo deinstallieren rechts.

4 Im darauf folgenden Fenster klicken Sie auf OK und dann auf Fertigstellen, um den Löschvorgang abzuschließen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Turok 2



[1]sprich: „Siihds of thwel"

Actionspiel für PC | **„Ein Indianer kennt keinen Schmerz" – so könnte das Motto dieses Spiels lauten. Denn als Indianer Turok müssen Sie die Welt vor bösen, bissigen, brutalen Monster-Sauriern retten – und das ist manchmal mehr als schmerzhaft. Aber Turok ist ein tapferer Kämpfer …**

Böse Dinos sind schon eine üble Sache, aber intelligentere, menschenähnliche Saurier werden zum echten Problem. Als Indianer Turok müssen Sie gegen die genetisch erzeugten Saurier des Oberfieslings „Primagen" kämpfen, die dabei sind, die Erde zu vernichten. Der Boss sitzt derweil in seinem Raumschiff und sieht sich sein Zerstörungswerk in aller Ruhe von oben an.

Bevor Turok den Kopf der Dino-Truppe zur Rechenschaft ziehen kann, muss er zahlreiche Kämpfe überstehen. Dazu hat er außer Pfeil und Bogen sowie seinem Doppelmesser „Talon" auch diverse Handfeuerwaffen, Flinten und Gewehre zur Hand. Im Lauf des Spiels findet Turok immer stärkere Waffen und auch die dazu nötige Munition.

Stichwort Finden: Nicht alle nützlichen Gegenstände liegen einfach auf dem Weg herum. Turok muss diverse Rätselnüsse knacken, nicht nur um Wege zu finden, sondern auch, um seine Ausrüstung zu verbessern. Will er geheime Verstecke finden, lässt Turok beispielsweise Fässer explodieren, die dann ein Stück Wand wegsprengen. Dahinter verbirgt sich meist ein kleiner, aber feiner Schatz mit Munition oder Gesundheits-Punkten.

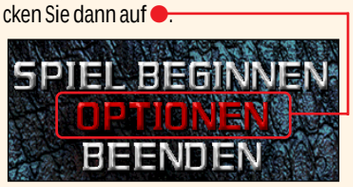
Apropos Gesundheit: Auf seine körperliche Unversehrtheit muss auch ein Held wie Turok achten. Im Kampf erleidet er so manche Blessur, die sich mit gelben, roten oder silbernen Kreuzen, die hier und da herumliegen, wieder heilen lässt.

Es gibt insgesamt sechs sehr große Spielstufen mit vielen Gegnern und vielen Rätseln, die langen Spielspaß garantieren.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Tastenbelegung einstellen

1 Um „Turok 2" gut spielen zu können, sollten Sie die Steuerungstasten nach eigenen Vorlieben belegen. Denn nur, wenn Sie blitzschnell reagieren können, haben Sie beim Kämpfen eine Chance. Starten Sie das Spiel, wie auf den gelben Seiten „CD-ROM im Heft" beschrieben. Klicken Sie dann auf ●.

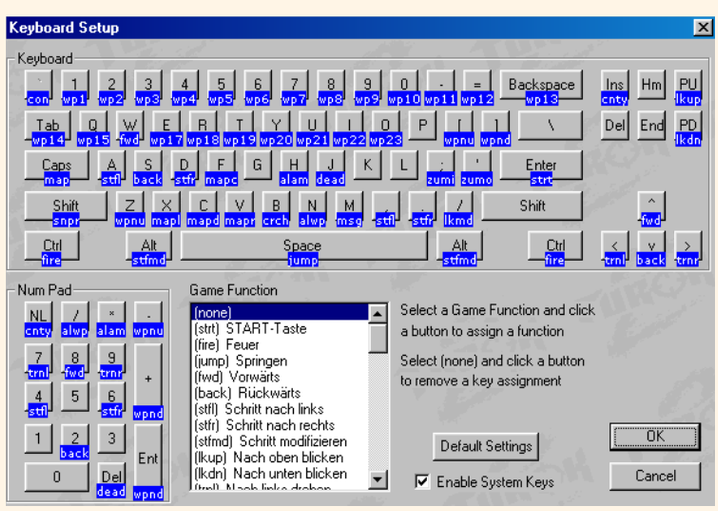


2 Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie auf ●.



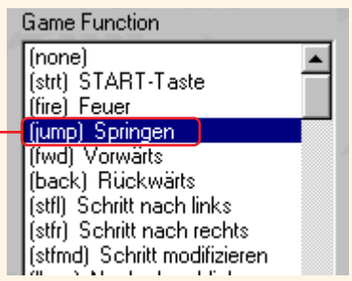
3 Im nächsten Menü können Sie verschiedene Steuerungseinstellungen auswählen. Klicken Sie hier auf ●.



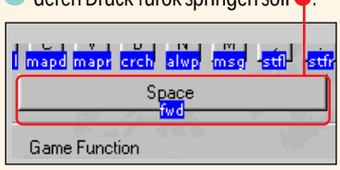


4 Daraufhin sehen Sie im nächsten Menü (großes Bild oben) eine Tastatur-Übersicht, die zeigt, welche Tasten mit welchen Aktions- und Steuerungsbefehlen belegt sind.

5 Um die Belegung einer Taste zu ändern, klicken Sie zunächst in der Liste „Game Function" auf die gewünschte Aktion, beispielsweise Springen ●.



6 Klicken Sie das Abbild der Taste an, auf deren Druck Turok springen soll ●.



Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf Ja.

7 Ab sofort ist die Taste, in diesem Fall die Leertaste, mit der Aktion „springen" belegt. Das sehen Sie an dessen englischer Entsprechung „jump", die jetzt unter der Taste steht.



8 Bestätigen Sie die Neubelegung der Taste mit einem Klick auf OK. Verfahren Sie mit allen anderen Aktionen/ Tasten genauso. Im zweiten Kasten rechts schlägt Ihnen die Redaktion eine Tastenbelegung vor, die sich bewährt hat.

Ein neues Spiel beginnen



1 Starten Sie das Spiel, wie in „CD-ROM im Heft" beschrieben. Klicken Sie dann auf „Spiel beginnen".



2 Klicken Sie auf „Spiel starten". Die Menüpunkte wählen Sie durch Vor - und Zurückschieben der Maus.

3 Klicken Sie dann auf „Neues Spiel", und eine komplett neue Runde im Kampf um die Rettung der Welt startet. Zuvor sehen Sie zur Einführung noch einen kleinen Film.



Bewegen und kämpfen – die besten Turok-Tasten (Vorschlag der Redaktion)

Jeder Spieler hat andere Lieblingstasten, mit denen er in Action-Spielen seinen Helden durch alle Gefahren geleitet. Die Redaktion schlägt Ihnen hier eine von der Voreinstellung abweichende Tastenbelegung vor, die sich für Action-Spiele sehr bewährt hat und mittlerweile in den meisten derartigen Spielen Standard ist. Natürlich können Sie auch Ihre Lieblingstasten verwenden, mit denen Sie persönlich am besten zurechtkommen.



Nach vorne laufen: Benutzen Sie die Taste W, um recht zügig geradeaus nach vorne zu marschieren.



Rückwärts laufen: Verwenden Sie S, um rückwärts zu gehen. Rückwärts geht Turok langsamer.



Nach links laufen: Für den Befehl „nach links laufen" empfiehlt sich nach aller Erfahrung die Taste A.



Nach rechts laufen: Um Turok nach rechts zu bewegen, sollten Sie die Taste D bemühen.



Springen: Um Turok springen und Hindernisse überwinden zu lassen, ist die Leertaste am besten geeignet.



Schlagen, schießen: Solche Angriffe gehen per Klick mit der linken Maustaste gut von der Hand (Standardeinstellung).



Waffe wählen: Die richtige Waffe nehmen Sie schnell und sicher per Drehung am Mausrad an sich (Standardeinstellung).

Sich umsehen (Standardeinstellung)





Während Sie die Spielfigur per Tastatur bewegen, sehen Sie sich am bequemsten per Mausbewegung in der Landschaft um. Bewegen Sie die Maus nach vorne, um nach oben zu schauen.





Wenn Sie nach unten schauen wollen, ziehen Sie die Maus zu sich heran. Die Spielfigur beäugt dann, was sich zu ihren Füßen so abspielt. Machen Sie dabei möglichst keine hastige Bewegung.





Wollen Sie nach links schauen, so bewegen Sie dazu die Maus langsam nach links. Natürlich können Sie den Blickwinkel auch diagonal verändern, wenn Sie die Maus entsprechend bewegen.





Um auch auf dem rechten Auge nicht blind zu sein, bewegen Sie die Maus langsam nach rechts. Turok wird dann ebenfalls seinen Blick nach rechts richten, und Sie sehen, was dort so abgeht.

Karte, Schalter, Gegenstände



Karte aufrufen: Per Druck auf rufen Sie die Karte auf, mit der sich Sie sich in der Rolle des Turok in den riesigen Spielstufen besser orientieren können.



Schalter betätigen: Überall im Spiel sind Schalter, mit denen Sie Tore öffnen. Laufen Sie einfach dicht an einen Schalter heran, um ihn zu aktivieren.



1 Um einen Gegenstand aufzuheben, lassen Sie Turok einfach über dieses Objekt laufen. Er hebt das Utensil dann automatisch auf.



2 War der Versuch, den Gegenstand zu ergreifen, erfolgreich, so wird das im Bild gemeldet. Hier ist Turok soeben in den Besitz eines Schlüssels gelangt.

Turok 2 Seeds of Evil

SPIELTIPPS

1. Aufgabe: Der Hafen von Aida



1 Sie starten im Hafen von Aida. Überall gibt es Explosionen, die jedoch harmlos sind, solange Sie ihnen nicht zu nahe kommen.



2 Springen Sie ins Hafenbecken. Tauchen Sie im Schiffswrack und in den Seitennischen des Beckens nach Extras, die dort versteckt sind.



3 Wenn Sie auf die Tore zulaufen, kommt es zu weiteren Explosionen, vor denen Sie jedoch ebenfalls keine Angst haben müssen.



4 In einer Nische der Wand entdecken Sie eine Vorrichtung, an der sich eine Energiezelle befestigen lässt. Merken Sie sich diesen Platz gut.



5 Schießen Sie dann aus einiger Entfernung einen Pfeil auf das Fass an der Wand ab. Es explodiert und gibt eine zuvor versteckte Nische frei.



6 Klettern Sie auf die Leiter in der Nische, und gehen Sie in den Gang dahinter. Dabei sammeln Sie die Extras automatisch auf.



7 Sie gelangen in einen Raum, in dem sich eine Energiezelle befindet. Kehren Sie zum Hafen zurück, setzen Sie die Zelle ein, und kommen Sie wieder hierher.



8 Wenn Sie weiterlaufen, kommen Sie in einen Raum mit einem so genannten Portal. Springen Sie hinunter, und klettern Sie an der Leiter zum Portal hoch.



9 Springen Sie von der Plattform, auf der das Portal steht, an die Leiter auf der anderen Seite. Dort wartet eine Pistole auf Sie.



10 Gehen Sie dann durch das Portal. In dem Gang auf der anderen Seite wartet der erste Gegner auf Sie. Einige Schüsse, und er ist reif zum Ausstopfen.



11 Klettern Sie jetzt auf die Leiter, die im Raum steht, und sammeln Sie die Extras auf der Holzplattform ein, zu der die Leiter führt.



12 Wenn Sie dem Gang folgen, finden Sie ein besonderes Extra: einen der für die nächste Spielstufe benötigten Schlüssel. Nehmen Sie ihn mit.



13 Da die Türen rechts und links versperrt sind, folgen Sie weiter dem Gang. Hinter der nächsten Ecke wartet wieder ein rauflustiger Dino.



14 Klettern Sie auf die Plattform, und sammeln Sie die Extras ein. Schießen Sie gleich von oben auf das Fass an der Wand.



15 Bei der Explosion reißt das Fass ein Loch in die Mauer, durch das Sie schlüpfen können. Einfach darauf zulaufen, Turok bückt sich automatisch.

1. Aufgabe: Der Hafen von Aida | Fortsetzung



16 Danach kommen Sie an das Tor zum Brückensaal. Dort finden Sie eine Pistole, aus der Sie Ihren Munitionsvorrat auffrischen.



17 Oben auf einer der Galerien steht ein Dino, der Energiebälle abfeuert. Wenn Sie ihn mit einem Schuss erwischen, geht hinter ihm eine Tür auf.



18 Springen Sie dann ins Wasser, und schwimmen Sie durch den unterirdischen Kanal – und zwar bis zu seinem Ende.



19 Klettern Sie aus dem Wasser, und betätigen Sie den Schalter in dem kleinen Raum. Daraufhin geht hinter Ihnen eine geheime Tür auf.



20 In dem kleinen Raum befindet sich ein rabiater Dino, der Sie sofort angreift. Aber mit der Pistole sind Sie dem Tierchen locker überlegen.



21 Klettern Sie dann die lange Leiter hoch. Sie kommen in den Brückensaal. Laufen Sie auf der Galerie bis zum geheimen Raum. Betätigen Sie den Schalter.



22 Dadurch geht unten ein Tor auf, durch das ein weiteres Monster kommt. Trainieren Sie auch an diesem Saurier Ihre Treffsicherheit.



23 Laufen Sie dann weiter bis zur Leiter, klettern Sie hoch und durch die Sechseckröhre. Dahinter ist ein weiterer Raum mit einem Schalter.



24 Betätigen Sie diesen Schalter, so geht eine Tür auf, und Sie hören ein Kind Ihren Namen schreien. Schalten Sie den Gegner aus, der dort wartet.



25 Laufen Sie dann an dem Käfig vorbei, in dem das Kind gefangen ist. Sammeln Sie die Munition ein, und gehen Sie zur Tür im hinteren Bereich.



26 Gehen Sie rechts oder links hoch – welchen der beiden Wege Sie nehmen, ist egal. Unterwegs sammeln Sie Extras ein.



27 Oben wartet ein weiterer Kampfdino, den Sie aus dem Weg räumen müssen. Ihre Pistole erweist sich auch diesem Monster als gewachsen.



28 Gehen Sie weiter zu dem Schalter in dem kreuzförmigen Raum. Wenn Sie den Schalter betätigen, geht hinter Ihnen eine Tür auf.



29 Dort wartet ein weiterer schlecht gelaunter Saurus. Geben Sie ihm Saures. Dann laufen Sie wieder hinunter zu dem schreienden Kind.



30 Jetzt können Sie über die Brücke den Käfig betreten und das Kind befreien, das sich bei Ihnen geradezu herzzerreißend für die Rettung bedankt.

Turok 2 Seeds of Evil

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

1. Aufgabe: Der Hafen von Aida | Fortsetzung



31 Kehren Sie zum Brückensaal zurück, und laufen Sie durch das neue Tor, das Sie soeben mit der Betätigung eines Schalters geöffnet haben.



32 In einem weiteren Raum dahinter befinden sich ein Portal – und jede Menge Dinos. Wenn Sie sich den Weg frei geschossen haben, gehen Sie durchs Portal.



33 Dahinter erwarten Sie ein Trümmerfeld und eine weitere böse Echse, die sich hinter einem Trümmerteil versteckt. Ein gutes Ziel für Ihre Schießkunst.



34 Sie laufen weiter – aber plötzlich feuert ein anderer Dino lilafarbene Energiebälle auf Sie ab. Sie antworten kurzerhand mit Patronen.



35 Hinter der nächsten Ecke wartet eine Schar kleinwüchsiger Saurier. Die sind zwar mickrig, aber entsprechend schwer zu treffen – und überaus bissig.



36 In demselben Raum befindet sich neben einem Feuer ein weiterer Schalter, den Sie betätigen müssen, um weiterzukommen.



37 Laufen Sie in den Gang hinein, der sich jetzt aufgetan hat. Sie erkennen ihn auch an den goldenen Extras, die Sie hier aufsammeln können (und sollten).



38 Nach kurzer Zeit kommen Sie an eine Leiter, an der Sie aufwärts klettern müssen. Oben warten weitere Extras auf Sie – und wieder ein Schalter.



39 Klettern Sie von der Mauer, und laufen Sie weiter durch ein halbrundes Tor. Dort stellen sich Ihnen zwei Raptoren in den Weg. Die Biester sind recht wendig.



40 Weiter hinten im Gang lauert wieder eine der wild gewordenen Echsen auf Sie. Sorgen Sie mit ein paar Pistolenschüssen für Ruhe und Ordnung.



41 Noch ein Stück weiter sehen Sie einen Dino, der sich hinter Trümmern versteckt, und eine weitere Pistole mit Munition. Beides leichte Beute.



42 Laufen Sie dann ein Stück zurück, und klettern Sie eine weitere Leiter hoch. Oben ist dann wiederum ein Schalter auszulösen.



43 Gehen Sie noch ein Stück weiter zurück, so sehen Sie den Gang, den Sie mit dem Schalter geöffnet haben. Oben wacht auf einer Brücke ein Gegner.



44 Laufen Sie weiter, und springen Sie dann auf die Säule, wo Sie ein gelbes Kreuz einsammeln, das Ihnen reichlich Gesundheitspunkte verabreicht.



45 Jetzt geht's wieder durch den Gang, aus dem Sie gekommen sind. Gehen Sie dicht an das Tor heran, das daraufhin unmittelbar vor Ihnen aufgeht.

1. Aufgabe: Der Hafen von Aida | Fortsetzung



46 In dem kleinen Innenhof bekämpfen Sie zuerst einen weiteren schlecht gelaunten Saurier, der sich Ihnen bedrohlich nähert.



47 Dann schießen Sie einen Pfeil auf eines der Fässer oben auf der Plattform. Bei der Explosion fallen Extras herunter, die Sie aufsammeln.



48 Jetzt klettern Sie die kleine Leiter daneben hoch. Oben warten weitere Extras, die Sie ohne Probleme an sich nehmen können.



49 Wenn Sie weiterlaufen, kommen Sie an einem Fass vorbei. Schießen Sie darauf. Es explodiert und gibt Munitionsnachschub frei.



50 Sie kommen an ein Hafenbecken, an dessen Ende der nächste aggressive Dino wartet. Den machen Sie quasi im Vorübergehen zu Fischfutter.



51 Klettern Sie dann an die Leiter zu dem aufgebockten Boot hoch und sammeln Sie die Extras ein, die im Rumpf herumliegen.



52 Unten schießen Sie auf ein Fass an der Wand. Die Explosion sprengt einen geheimen Raum frei, in dem Sie die nächste Energiezelle finden.



53 Klettern Sie dann über die Fässer eine Leiter hoch, und setzen Sie oben die Zelle in die dafür vorgesehene Vorrichtung ein.



54 Laufen Sie zurück zu dem Raum am Hafenbecken, wo Sie das letzte Urzeitmonster erledigt haben. Dort finden Sie wieder ein Portal.



55 Sobald Sie durch das Portal gehen, merken Sie, dass hier schon der nächste Gegner auf der Lauer lag. Ein gezielter Schuss, und er darf liegen blieben.



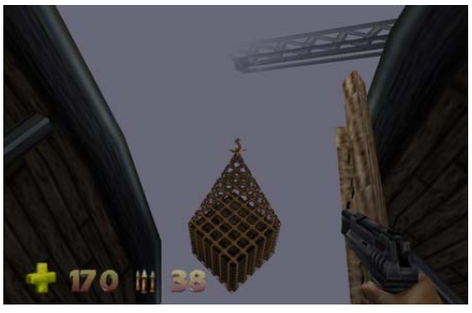
56 Weiter geradeaus erreichen Sie ein Trockendock, in dem Schiffe liegen und ein Dino wartet, dem Sie kurzerhand einen Schuss vor den Bug verpassen.



57 Oben auf den Booten finden Sie wieder zahlreiche Extras, die Turok einsammelt, um seine Gesundheit zu verbessern.



58 Auf der Rampe posiert ein Saurier. Dahinter verbirgt sich eine Nische mit einem Schalter, der eine weitere Nische öffnet – eine mit Energiezelle.



59 Schießen Sie auf den Haken, an dem das Netz hängt. Wenn es herunterfällt, platzt es auf, und einige Extras purzeln heraus.



60 Hinter ein paar Fässern finden Sie die Vorrichtung zur Aufnahme der Energiezelle. Den größten Teil des Abenteuers haben Sie noch vor sich. Viel Spaß!

Spieleinstieg

Elephant goes Safari[1]

Actionspiel für PC | Zirkusreife Nummer: Ein kleiner Elefant tritt im Rennwagen aufs Gaspedal

1 Sobald das Spiel erfolgreich installiert ist, starten Sie es mit einem Doppelklick auf das Symbol



.

2 Ist „Elephant goes Safari" geladen, so können Sie mit einem Druck auf [ ] die Hatz durch den Urwald starten.

3 Mit den Pfeiltasten [→], [←], [↑], [↓] lenken Sie das Vehikel durch die Szenerie. Per Druck auf [ ] schießen Sie Erdnüsse aus dem Rüssel des rasenden Elefanten ab. Anderen Tieren, etwa Löwen ❶, müssen Sie geschickt ausweichen, sonst verlieren Sie ein Spiel-Leben ●. Die kleinen Affen in den Käfigen ❷ sollen Sie dagegen befreien. Dazu müssen Sie Käfig und Wärter mit Erdnüssen beschießen. Haben Sie das geschafft (kleines Bild links), so fahren Sie einfach über den befreiten Affen, um ihn einzusammeln. Versuchen Sie auf Ihrem Weg, so viele Affen wie möglich zu befreien.





4 Möchten Sie das Spiel wieder beenden, so halten Sie [Alt] gedrückt und drücken [F4].

[1] sprich: „Elefant gohs Safari"

Spieleinstieg

Furry[2]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Der kleine Furry irrt durch einen Märchenwald voller Gefahren. Weisen Sie ihm den Weg!

1 Nach erfolgreicher Installation starten Sie das Spiel mit einem Klick auf



.

2 Im nächsten Bild wählen Sie mit den Pfeiltasten [↑] und [↓] den Punkt ●

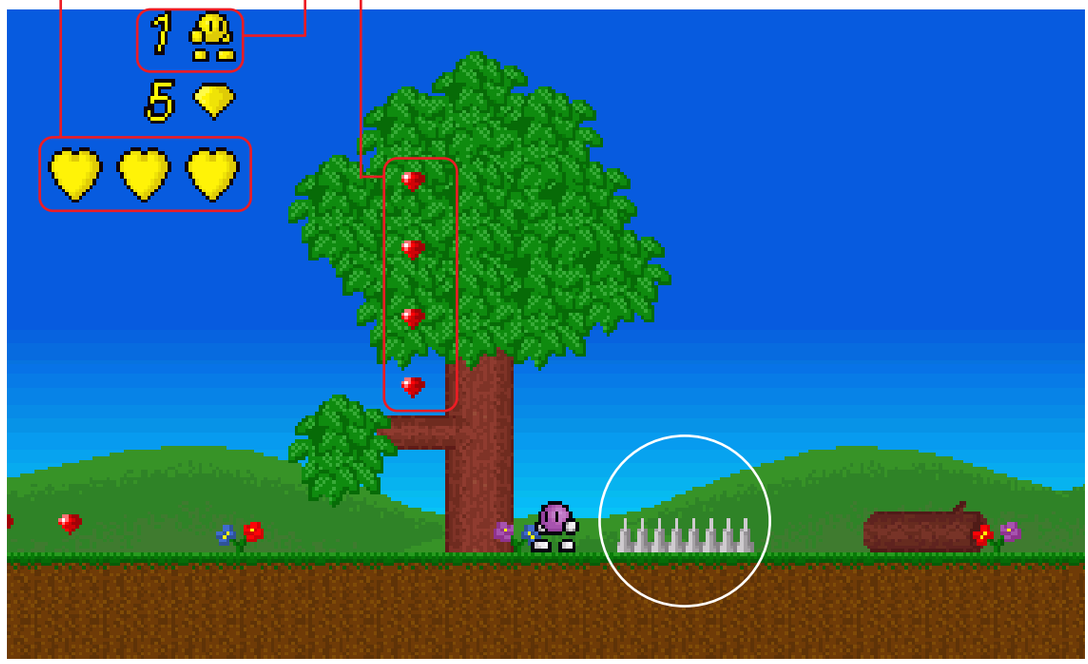


und drücken dann [↵].

3 Nun wählen Sie, wieder mit den Pfeiltasten [↑] und [↓], die gewünschte Spielstufe. Zu Beginn steht aber nur Happy Forest zur Wahl. Drücken Sie abermals [↵]. Das Spiel wird gestartet.

4 Sie steuern den kleinen Furry mit den Pfeiltasten [→], [←], [↑] und [↓] durch das Wunderland. Per [Strg] schießen Sie, und per [⇧] wird gesprungen. Sie müssen allen Gefahren (großes Bild, weißer Kreis) ausweichen und möglichst viele Diamanten einsammeln ●. Berühren Sie einen Gegner oder ein Hindernis, so wird Ihnen etwas Lebenskraft ● oder gar ein ganzes Leben ● abgezogen. Sind alle Spiel-Leben verloren, dann müssen Sie die Spielstufe erneut in Angriff nehmen.

5 Wollen Sie das Spiel verlassen, so drücken Sie erst die [F2]-Taste und wählen im daraufhin gezeigten Bild den Menüpunkt Quit. Drücken Sie dann zur Bestätigung [↵], und das Spiel wird beendet. Nach einer kurzen Wartezeit sehen Sie dann wieder die Windows-Oberfläche Ihres Computers.



[2] sprich: „Farri"

Spieleinstieg

IQ Marathon

Denk-/Knobelspiel für PC | Die kleine Kuh ist nicht wahnsinnig, aber etwas verwirrt. Zeigen Sie ihr den Weg zum goldenen Kelch

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

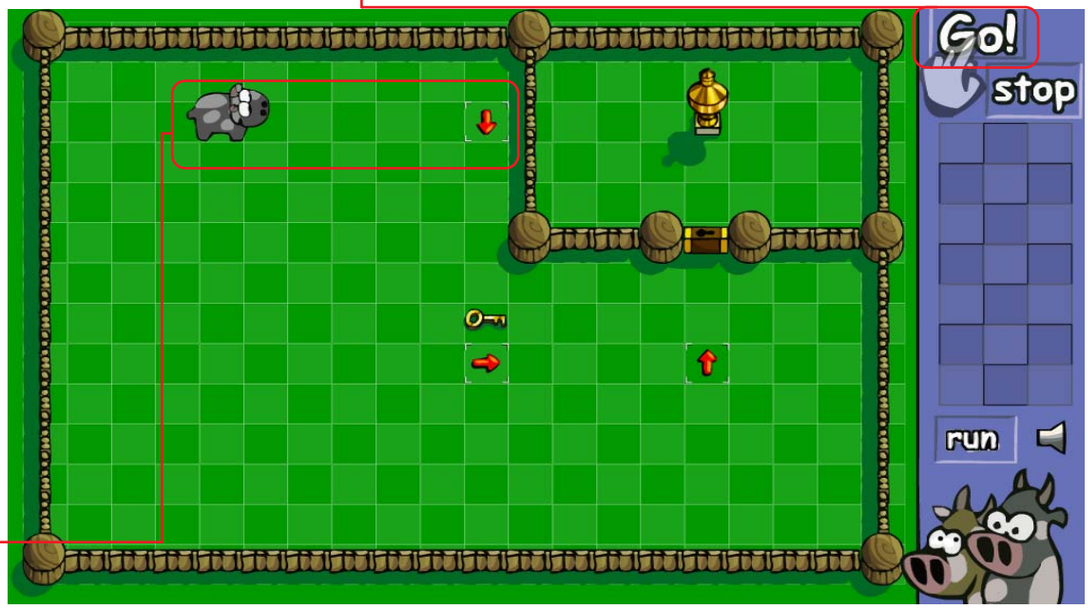
2 Im Hauptmenü ziehen Sie den Mauszeiger auf „Starten" und drücken die linke Maustaste. Das Spiel geht los.

3 Auf der rechten Seite des Bildes sehen Sie rote Pfeile ●.



Sie müssen die Pfeile so auf dem Spielfeld platzieren, dass die kleine Kuh den Weg zum goldenen Kelch finden kann ●. Um die Pfeile auf das Spielfeld zu setzen, ziehen Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Richtungspfeil und halten die linke Maustaste gedrückt, während Sie per Mausbewegung den Pfeil auf das Spielfeld schieben. Haben Sie alle Pfeile korrekt abgelegt, dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf ●, und die Kuh rennt los. In dieser Spielstufe müssen Sie die Kuh zum Beispiel zuerst zum Schlüssel führen, damit das Gatter zum goldenen Kelch geöffnet werden kann. Sie können den Zug jederzeit mit einem Klick auf stop abbrechen und die Pfeile erneut verschieben. Die kleinen Kühe rechts unten im Bild geben Ihnen von Zeit zu Zeit hilfreiche Tipps, die Sie unbedingt beachten sollten.

4 Wollen Sie das Spiel verlassen, so ziehen Sie den Mauszeiger auf das kleine Kreuz oben rechts ☒ und drücken die linke Maustaste.

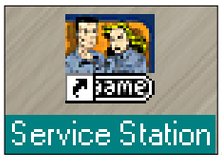


Spieleinstieg

Service Station[1]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Mit Super voll bis zum Anschlag – und lassen Sie keinen Wagen aus!

1 Sie starten das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche des Computers angelegt wurde.

2 Beim ersten Spielstart sehen Sie ein Fenster, in dem Sie die Sprache auswählen können ●.



Ziehen Sie den Mauszeiger auf „Englisch", und drücken Sie die linke Maustaste.

3 Im nächsten Bild wählen Sie mit den Pfeiltasten ← und → die Spielfigur aus. Drücken Sie dann die ␣-Taste, so wird das Spiel gestartet.

4 Sie bewegen Ihre Spielfigur mit →, ←, ↑, ↓ von einer Zapfsäule zur anderen. Sie müssen alle Fahrzeuge betanken, die an einer Säule halten und deren Fahrer sich per Sprechblase äußern. Reagieren Sie schnell, denn nach ein paar Sekunden fahren die weiter, und Sie verlieren ein Leben ●.

Zum Tanken stellen Sie sich einfach neben ein Auto, und halten Sie die ␣-Taste gedrückt, bis der Wagen vollgetankt ist. Dann hören Sie ein Klingelgeräusch.

5 Wollen Sie das Spiel wieder verlassen, so ziehen Sie den Mauszeiger auf das kleine Kreuz ☒ rechts oben im Bild und drücken die linke Maustaste.

6 Im daraufhin geöffneten Fenster ziehen Sie den Mauszeiger auf die Zeile Exit to Windows und drücken die linke Maustaste. Dann sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche.



[1] sprich: „Sörwiss Stäischen"

Spieleinstieg

Up Yours[1] 1.1

Geschicklichkeitsspiel für PC | Halten Sie den Ball ständig in der Luft – wie ein echter Dribbelartist

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Ist das Spiel geladen, so wählen Sie mit den Richtungstasten ↑ und ↓ die Spielstufe Level 1 aus. Drücken Sie dann die [ ]-Taste, und die Spielstufe wird gestartet.

3 Bewegen Sie das kleine Dreieck (Kreis) mit der Maus über das Bild, und versuchen Sie, den Fußball auf der Spitze des Dreiecks zu balancieren. Je öfter Ihnen das gelingt, desto mehr Punkte werden Ihnen gutgeschrieben.

4 Möchten Sie das Spiel beenden, so ziehen Sie den Mauszeiger auf den Menüpunkt Quit und drücken die linke Maustaste.

5 Im nächsten Bild wählen Sie mit den Pfeiltasten den Punkt Quit und schalten so ohne Umschweife wieder zur Windows-Oberfläche zurück.



Spieleinstieg

Big Scale Racing[2] (Demo)

Rennspiel für PC | Hier geht's mit Modellen von Modellautos zur Sache – da sprühen die Funken

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



, das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegt wurde.

2 Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie den Punkt Spielen. Klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an, um das Spiel zu starten. Drücken Sie dann drei Mal die [ ]-Taste, und Sie sehen das Hauptmenü des Spiels.

3 In der Probierversion (Demo) des Spiels stehen Ihnen nur die Optionen „Einzelspieler" und „Training" zur Verfügung. An einer Meisterschaft kann nur teilnehmen, wer die Vollversion besitzt. Wählen Sie mit den Pfeiltasten →, ←, ↑, ↓ den Menüpunkt EINZELSPIELER, und drücken Sie die ↵ Einzelspieler

4 Im nächsten Fenster wählen Sie den Punkt TEMPORENNEN und drücken erneut die Temporennen

5 Nun können Sie noch die Spieldauer, die Anzahl der Gegner und das Aussehen Ihres Wagens bestimmen. Wählen Sie den gewünschten Menüpunkt mit den Pfeiltasten aus, und drücken Sie ← und →, um die Einstellungen zu verändern. Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, dann wählen Sie den Punkt und drücken die ↵-Taste.



Das Spiel „Big Scale Racing" wird daraufhin gestartet.

6 Sie lenken das funkferngesteuerte Auto mit den Pfeiltasten über den Rennkurs. Versuchen Sie eine möglichst gute Platzierung zu erzielen.

7 Wollen Sie das Spiel wieder verlassen, so drücken Sie die Taste Esc und wählen mit den Pfeiltasten den Punkt.



Drücken Sie anschließend noch ↵, um Ihre Entscheidung zu bekräftigen.

8 In den nächsten beiden Fenstern wählen Sie mit den Pfeiltasten den Punkt Beenden und drücken ↵. Die Einblendungen werden Sie durch zweimaligen Druck auf [ ] los.

Spieleinstieg

Far West (Demo)

Actionspiel für PC | Sie wollten schon immer mal leben wie ein Cowboy im Wilden Westen? Hier werden Sie sattelfest!

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



.

2 Wählen Sie im Hauptbildschirm den Punkt KAMPAGNE, und drücken Sie die linke Maustaste.

3 Im nächsten Bild klicken Sie in das kleine Kästchen vor ☑ 1. Tutorial, so dass darin ein Häkchen zu sehen ist, und dann auf OK. Daraufhin wird die Spieleinführung gestartet.

4 Befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Spielablauf zu erlernen. Haben Sie die Hinweise gelesen und sehen sich in der Lage, ihnen zu folgen, so klicken Sie auf OK, um sich die nächste Textnachricht zeigen zu lassen.

5 Wollen Sie das Spiel wieder verlassen, so drücken Sie die F1-Taste, und ziehen Sie den Mauszeiger auf die Zeile SPIEL BEENDEN.

6 Im nächsten Bild wiederholen Sie den gleichen Schritt. Das Spiel wird beendet, und Sie haben wieder die Windows-Oberfläche vor sich.



[1] sprich: „App Jors"

[2] sprich: „Big Skäil Reißing"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Command & Conquer Generals

Strategiespiel für PC | Der Kampf gegen den Terrorismus ist weltweit eine Herausforderung. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, wie Sie im China-Feldzug den Terror besiegen

Spielverlauf siehe Test Seite 32

1sprich: „Kommahnd and Konker Dschännerals"

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Lernmission

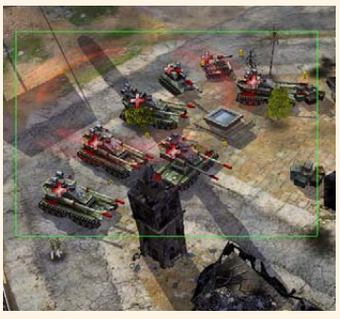


Bevor Sie richtig loslegen, sollten Sie zuerst das Training absolvieren. Klicken Sie hierfür auf den entsprechenden Menüeintrag (Kreis).

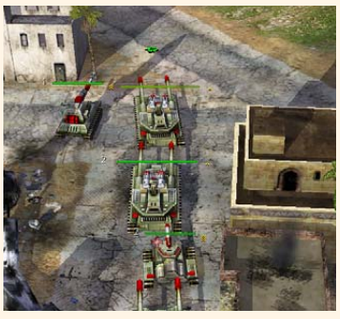
Steuerung



Um eine einzelne Einheit (zum Beispiel diesen Panzer) auszuwählen, klicken Sie mit der Maus darauf. Über der Einheit zeigt ein Balken den Schadenszustand.



Möchten Sie mehrere Einheiten auf einmal auswählen, ziehen Sie durch Gedrückthalten der linken Maustaste einen Rahmen darum.



Die gewählten Panzer schicken Sie per Mausklick zu jeder beliebigen Stelle auf der Karte. Klicken Sie auf einen Gegner, so wird dieser angegriffen.

Kontrollleiste



1 zeigt Ihr Radar, sofern Sie ein solches besitzen. Hier überblicken Sie alle aufgeklärten Gebiete. Der Schalter 2 ruft das Optionsmenü auf. Mit 3 finden Sie untätig herumstehende Arbeiter. Die Schaltfläche 4 zeigt Ihnen die aktuellen Einsatzziele noch einmal an. Ihre finanzielle Lage prüfen Sie unter 5. Wie viel Energie Ihre Kraftwerke zur Zeit erzeugen, zeigt der Balken 6. Der aktuelle Verbrauch wird von dem kleinen weißen Pfeil angezeigt. Haben Sie ein Gebäude angeklickt, sehen Sie unter 7, welche Einheiten Sie bauen können. Die beiden Symbole 8 stehen für einmalige Verbesserungen. Mit 9 legen Sie Minen rund ums ausgewählte Gebäude. Mit 10 kann festgelegt werden, wohin sich die Einheiten nach ihrer Fertigstellung begeben. Möchten Sie ein Bauwerk verkaufen, klicken Sie auf 11. Das Menü wird mit 12 geschlossen, 13 ruft den General-Bildschirm auf. Unter 14 sehen Sie, welche Einheiten im gewählten Gebäude momentan gebaut werden.

Finanzen



Vorratskisten können Sie in Geld verwandeln. Als chinesischer Kommandant bauen Sie ein Vorratslager. Lastwagen erledigen den Rest.



Oft gibt es auf der Karte zusätzlich mehrere Ölraffinerien. Auch diese können Sie für sich nutzen, indem Sie sie erobern.

Kommandant



Im Laufe des Spiels sammeln Sie als General Erfahrungspunkte. Mit diesen können Sie sich diverse Sonderwaffen zulegen, die sich im Kampf als nützlich erweisen. Im Beispiel sehen Sie einen Vier-Sterne-General der Chinesen, dem vier Punkte zur Verfügung stehen. Mit jedem vorhandenen Punkt können Sie sich eine Extrawaffe zulegen, zum Beispiel Streubomben über einem bestimmten Zielgebiet abwerfen. Danach ist diese Fähigkeit nicht verloren. Schwere Waffen müssen sich zwischenzeitlich jedoch mehrere Minuten lang aufladen.

Fortbildung



Die gelben Rangabzeichen zeigen die Erfahrung von Einheiten. Ein Winkel steht für erhöhte Feuerkraft. Bei zwei Winkeln können die Einheiten sich selbst „heilen". Helden schließlich haben drei Winkel und hochentwickelte Kanonen.

Häuser besetzen



Zivile Häuser und Türme können von Ihren Soldaten besetzt werden. So sind die Fußtruppen besser vor Angriffen geschützt.

Besondere Taktiken



Jede Nation verfügt über besondere Einheiten. Chinas Schwarze Lotus kann nahezu unentdeckt durch Feindgebiet laufen, gegnerische Gebäude einnehmen und Panzer kurzzeitig kurzschließen.



Der chinesische Overlord-Panzer ist besonders vielfältig und kann von Ihnen aufgerüstet werden. So erhält er entweder noch mehr Feuerkraft oder die Möglichkeit, umliegende Einheiten zu „heilen".

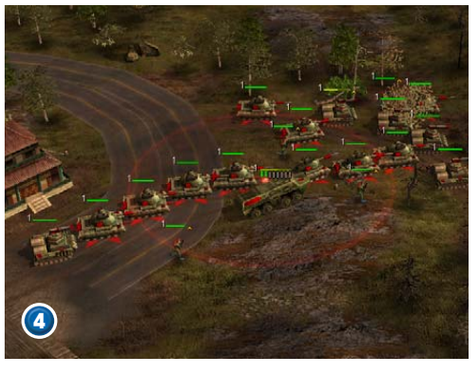
SPIELTIPPS

Auftrag 1: Der Drache erwacht













Bei einer Parade wollen die Terroristen zuschlagen. Bauen Sie nach Spielstart zuerst eine funktionierende Basis auf. Hierfür benötigen Sie zuerst ein Nachschublager mit zwei bis drei Sammlern, die sich um die Finanzen kümmern. Errichten Sie anschließend eine Waffenfabrik, und produzieren Sie mindestens zehn Panzer 1. Kleinere Angriffe feindlicher Truppen sind spielend leicht abzuwehren. Begeben Sie sich jetzt mit den Panzern und ein paar Infanteristen in südöstliche Richtung. Halten Sie die Truppe zusammen, um die Attacken der Terroristen unbeschadet abzuwehren 2. Bewegen Sie Ihre Einheiten nun weiter Richtung Brücke. Zerstören Sie alle feindlichen Truppen 3. Wenn es Ihre finanzielle Situation zulässt, geben Sie zwischendurch immer wieder den Bau von neuen Panzern in Auftrag. Hinter der Brücke biegen Sie nach rechts auf einen kleinen Feldweg ab 4. Folgen Sie dem Verlauf des Weges. Mit einem Drachenpanzer errichten Sie für erste Angreifer eine undurchdringbare Barriere aus Feuer 5. Sind keine gegnerischen Soldaten mehr in Sicht, fahren Sie weiter bis ins Feindlager und zerstören dort alle Gebäude 6.

Command & Conquer Generals

FORTSETZUNG

Auftrag 2: Die Hong-Kong-Krise



1


2


3


4

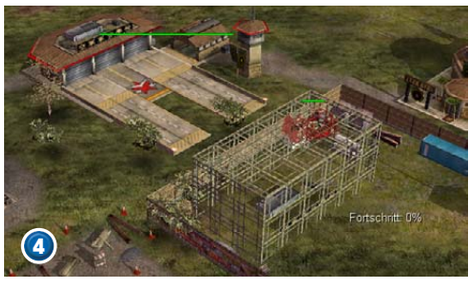
Ziel dieses Auftrages ist, das Tagungszentrum und alle umliegenden Gebäude zu zerstören. Beginnen Sie zunächst mit dem Bau einer Basis, indem Sie eine Kommandozentrale errichten 1. Gleich darauf stellen Sie noch ein Kraftwerk und ein Nachschublager daneben. Schon nach relativ kurzer Zeit werden Sie von rechts oben und von rechts unten von Feindtruppen attackiert. Seien Sie also darauf vorbereitet, und verteilen Sie Ihre Truppen entsprechend. Sobald es finanziell möglich ist, errichten Sie eine Waffenfabrik und bauen einige Panzer. Nachschub an Infanteristen erhalten Sie in regelmäßigen Abständen automatisch. Besetzen Sie mit diesen Fußsoldaten die umliegenden Häuser. Mit mehreren Panzern begeben Sie sich nun auf die Reise nach Nordosten, wo Sie den Vorposten 2 zerstören. Schicken Sie danach so viele Panzer wie möglich in die Fähre am Rand Ihrer Basis 3, und lassen Sie diese übersetzen. Beschießen Sie auf der anderen Seite alle Angreifer. Sind keine Feinde mehr in Sicht, dann feuern Sie auf das Tagungszentrum 4. Erst wenn dieses komplett zerstört ist, widmen Sie sich auch den anderen umliegenden Gebäuden. Zur Unterstützung können Luftangriffe geordert werden. Sollten zwischenzeitlich neue Gegner auf Sie zusteuern, müssen Sie sich immer sofort verteidigen und dazu den Beschuss der Gebäude vorübergehend unterbrechen. Wenn alle Bauwerke zerstört sind, haben Sie diesen Auftrag gewonnen.

Auftrag 3: Flut der Gewalt


1


2


3



4


5


6


7


8


9

Schon ganz zu Beginn ist bei diesem Auftrag Eile angesagt. Sorgen Sie sofort für den Bau eines Kraftwerks, eines Nachschublagers und eines Hauptquartiers 1. Anschließend müssen eine Waffenfabrik und eine Kaserne errichtet werden. Schicken Sie zwischenzeitlich ein paar Ihrer Soldaten in den Turm am unteren Ende der Basis 2, um dort die Stellung zu halten. Nach wenigen Minuten müssen bereits alle Gebäude errichtet sein. Schicken Sie jetzt Ihren Bulldozer direkt am Flussvlauf nach Süden, bis Sie auf ein Versorgungslager stoßen. Lassen Sie den Bulldozer in unmittelbarer Nähe ein zweites Nachschublager anlegen 3. Produzieren Sie von nun an ohne Unterlass Panzer, und postieren Sie sie in der Nähe des Flussufers. Die Truppen dienen der Verteidigung Ihrer Basis. Jetzt wird es Zeit, den Angriff vorzubereiten. Ideal ist eine Attacke aus der Luft. Errichten Sie insgesamt vier Flugfelder im Westen Ihres Hauptquartiers 4. Um diese Bauvorhaben zu finanzieren, lassen Sie die Soldatin Schwarze Lotus die Ölraffinerie am Rand des Hauptquartiers besetzen 5. Hören Sie mit dem Bau von Panzern trotzdem nicht auf. Nutzen Sie die Möglichkeit, auf der Flussinsel Minen abzuwerfen 6. Erst wenn zwölf Flugzeuge und mindestens zwanzig Panzer bereit stehen 7, sollten Sie den Angriff wagen. Schicken Sie Schwarze Lotus mitten in die Feindbasis. Die Soldatin kann von gegnerischen Truppen so gut wie gar nicht aufgespürt werden und ist damit in der Lage, alle wichtigen Gebäude für den Angriff zu lokalisieren. Fliegen Sie im Anschluss daran mit Ihrer Luftstreitkraft Angriffe auf die Basis der Terroristen 8, und zerstören Sie dort alle Gebäude. Kurz darauf wird der Feind damit beginnen, seine Truppen auf Sie zu hetzen 9. Mit Ihrer Streitmacht sollte es aber kein Problem sein, die Stellung zu

Auftrag 4: Vertrauensbruch







Bilden Sie in der Kaserne ein paar zusätzliche Infanteristen aus, und machen Sie sich zu Fuß auf den Weg zur ersten Luftabwehr-Stellung (auf dem Radar zu erkennen). Greifen Sie die Stellung mit Ihren Soldaten an (1). Im Anschluss an jeden Angriff erhalten Sie Truppen-Nachschub aus der Luft. Formieren Sie sich danach neu, und führen Sie Ihre Kämpfer bis zur Holzbrücke in der Mitte der Karte. Hier warten bereits gefährliche Panzer auf Sie. Befehlen Sie Schwarze Lotus, diese Kettenfahrzeuge zu deaktivieren. Danach können Ihre Soldaten gefahrlos angreifen. Auf diese Weise kämpfen Sie sich nun Stück für Stück durch die Feindbasis. Schwarze Lotus kann dabei einige der Feindgebäude erobern (2). In der besetzten Waffenfabrik können Sie dringend benötigte Panzer bauen. Nachdem Sie die gegnerische Basis zerstört haben, rücken Sie in Richtung Norden vor (3) und überqueren dort die Brücke, hinter der eine letzte Luftabwehrstellung zerstört werden muss.

Auftrag 5: Scorched Earth













Bevor Sie mit einem großflächigen Angriff beginnen können, müssen Sie bei diesem Auftrag wieder einmal eine Basis mit starker Verteidigung errichten. Bauen Sie erst eine Kaserne und eine Waffenfabrik (1), außerdem einen zweiten Versorgungs-LKW zur schnelleren Geldgewinnung. Zur besseren Abschirmung stellen Sie weitere Geschütztürme am nördlichen und südlichen Rand des Hauptquartiers (2) auf. Denken Sie auch an ein neues Kraftwerk, um den höheren Energiebedarf zu befriedigen. Ein paar Overlord-Panzer bieten gute Möglichkeiten zur Verteidigung, besonders wenn sie mit Extrawaffen aufgerüstet werden. Bilden Sie nach dem Bau der Propagandazentrale die Schwarze Lotus aus, um mit ihr das Gelände im Westen zu erkunden. Sie ist in der Lage, versteckte Sprengkörper zu entdecken (Kreis) (3). Sobald die Gegend erkundet wurde, rücken Sie mit Ihren Truppen nach und zerstören feindliche Bauten. Sehr gut dafür geeignet ist das Nukleargeschütz, das aus weiter Entfernung auf Gebäude feuert und sie mit wenigen Schüssen zerstört (4). Gegen schnelle Panzer und Fußsoldaten ist das Nukleargeschütz allerdings nicht gewappnet. Beschützen Sie es also durch leichte Panzer und Infanteristen. Sobald der Weg frei ist, erobern Sie mit Schwarze Lotus die beiden Ölfordertürme am südwestlichen Kartenrand (5). Vergessen Sie nicht, die Bohrtürme im Anschluss daran zu bewachen. Arbeiten Sie sich jetzt mit mehreren Panzern von der linkeren unteren Ecke der Karte stetig nach Norden vor. Setzen Sie dabei auch Luftangriffe ein, um die Terroristen in Schach zu halten. Sollte Schwarze Lotus freie Bahn haben, kann sie Gebäude erobern. Danach haben Sie entweder die Möglichkeit, das Bauwerk für sich zu nutzen und Truppen auszubilden oder es gewinnbringend wieder zu verkaufen. In der Heimatbasis sollten weiterhin Panzer produziert werden. Eine zweite Waffenfabrik kurbelt das Herstellungstempo noch einmal an. Mit der Überzahl an Truppen haben Sie jetzt leichtes Spiel: Greifen Sie die Feindbasen im Norden der Karte an (6). Sind alle Gebäude zerstört, haben Sie den Auftrag gewonnen.

Command & Conquer Generals

FORTSETZUNG

Auftrag 6: Tödliche Fracht

Erkunden Sie mit Schwarze Lotus das Gebiet östlich Ihrer Basis, und sammeln Sie dabei die überall verteilten UN-Lieferungen ein (Kreis) 1. Mit zwei Drachenpanzern begeben Sie sich nach Norden, um die Angreifer aus dem Stadion unter Kontrolle zu bekommen 2. Unterdessen findet Schwarze Lotus zwischen den unteren beiden Brücken zwei weitere Kisten (Kreise) 3. Erkunden Sie das Gelände bis zum Bahnhof, und schicken Sie mindestens fünf Gatling-Panzer zur Verstärkung, um die Stellungen im Südosten 4 zu zerstören. Arbeiten Sie sich bis zur Flussmitte vor, und erobern Sie dort die beiden Geheimlager der Terroristen 5. Schicken Sie Ihre Truppen nun in die Mitte der Karte, wo Sie die patrouillierenden Panzer abfangen, die Sie zuvor von Schwarze Lotus sabotieren lassen. Treffen Sie sich danach mit den beiden Drachenpanzern vor dem Stadion, um dieses komplett (alle acht Tribünen) zu zerstören. Im Verbund attackieren Sie jetzt die restlichen Feindgebäude, bis Schwarze Lotus sich ungehindert auf die Eisenbahnbrücke begeben kann, um dort einen Sprengsatz anzubringen 6.



1


2



4


5

Auftrag 7: Nuklearer Winter

Erobern Sie mit Ihren Truppen den Hügel, und halten Sie die Position 1. Rüsten Sie zur besseren Verteidigung alle Overlord-Panzer auf. Greifen Sie anschließend mit den Infernalgeschützen die feindliche Siedlung an 2. Sind alle Feindgebäude zerstört, beginnen Sie mit dem Bau einer eigenen Basis mit Propagandazentrale. Danach können weitere Overlord-Panzer hergestellt werden. Rüsten Sie die mit allen möglichen Zusatzfunktionen aus. Jetzt sollten Sie schnellstmöglich aus alten und neuen Fahrzeugen einen Konvoi bilden und sich nach Norden vorarbeiten 3. Bilden Sie gleichzeitig eine Schwarze Lotus aus, um mit ihr den Ölförderturm zu erobern 4 und die nördliche Basis des Feindes zu erkunden. Die wird per Luftangriff geschwächt 5. Um Ihre Luftmacht auszubauen, errichten Sie zwei Flugplätze mit jeweils drei Düsenjägern und attackieren damit feindliche Stellungen. Unterdessen rücken Sie mit Ihrer Streitmacht von Nordosten aus vor und vernichten alle gegnerischen Gebäude, insbesondere den SCUD-Sturm ganz im Norden 6. Mit Ihrer Fliegerstaffel und den Panzern zerstören Sie danach die restlichen Bauwerke der inzwischen stark geschwächten Terroristen. So gewinnen Sie auch die letzte Schlacht im chinesischen Feldzug. Gut gemacht, General!


1


2


4



5


3


6


3


6



Strategiespiel für PC | Führen Sie Ihre Legionäre erfolgreich gegen die Gallier ins Feld. COMPUTER-BILD-SPIELE leistet Ihnen dabei Schützenhilfe

Praetorians

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Der große Unterschied zwischen „Praetorians“ und vielen anderen Strategiespielen ist, dass Sie hier nicht einzelne Einheiten kommandieren, sondern stets ganze Truppenverbände. Das hat natürlich entscheidende Auswirkungen auf Ihre Strategie. So ist etwa die Wahl der richtigen Angriffs- oder Verteidigungsformation von zentraler Bedeutung. Ebenso wichtig ist, dass Sie die verschiedenen Vor- und Nachteile der Landschaft kennen. Ein im Wald versteckter Legionärstrupp etwa kann Gegner überraschend aus dem Hinterhalt attackieren. Speichern Sie großen Feldzug für Einzelspieler unbedingt häufiger ab. Wenn Sie selbst in eine Falle geraten, können Sie dann vom alten Spielstand aus weiterkämpfen.

Spielbildschirm



Auf der Übersichtskarte (1) verfolgen Sie alle Truppenbewegungen im Sichtfeld Ihrer Soldaten. Per Mausklick auf die Heldensymbole (2) haben Sie Sofortzugriff auf Ihre wertvollsten Soldaten: die Helden. Wird ein Held angegriffen, so beginnt sein Symbol zu blinken. Im Informationsbereich (3) wird alles gezeigt, was Sie über die momentan ausgewählten Einheiten wissen müssen. Im Befehlsbereich (4), der aus drei Bereichen besteht, finden Sie alle Schaltflächen, mit denen Sie Ihren Truppen direkte Anweisungen erteilen können. Im Auswahlgruppen-Menü (5) können Sie ausgewählten Einheiten mit gleichzeitigem Druck auf Strg und eine der Tasten 1 bis 9 eigene Schaltflächen zuweisen.

Einheiten auswählen/bewegen



Um Einheiten zu steuern, klicken Sie die an (1). Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste aufs Ziel (2). Sofort setzt sich die gewählte Einheit in Bewegung, um dorthin zu gelangen.



Um Einheiten auf dem Feld zu einer großen Armee zusammenzufassen, ziehen Sie per Mausbewegung bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen (1) um alle gewünschten Truppen.

Schaltflächen





Aktionen: Unter dieser Schaltfläche finden Sie alle Befehle, mit denen Sie ausgewählte Einheiten zu Aktionen veranlassen können.





Fähigkeiten: Jede Einheit verfügt über spezielle Fähigkeiten für Angriff oder Verteidigung, die Sie hier aktivieren können.





Bau: Haben Sie eine Infanterie-Einheit ausgewählt, so können Sie Ihren Soldaten im Baumenü einen Bauauftrag erteilen.





Infanterie: Ihre schwächste Angriffseinheit ist gleichzeitig der einzige Truppenverband, der Bauten errichten kann.





Lanzenträger: Bei Angriff und Verteidigung gegen feindliche Kavallerie-Einheiten bewähren sich die Lanzenträger hervorragend.





Degradieren: Haben Sie keine Infanterie für ein Bauvorhaben zur Hand, so degradieren Sie die Lanzenträger zu Infanteristen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Praetorians FORTSETZUNG

Garnison bauen



Um eine Garnison für die Rekrutierung von Soldaten zu bauen, müssen Sie zuerst ein Dorf 1 auf der Karte finden, in dessen Nähe Sie die Garnison errichten können. Befindet sich bereits eine Garnison des Gegners beim Dorf, so müssen Ihre Soldaten erst dieses Gebäude 2 zerstören.



Wählen Sie anschließend einen Infanterietrupp 1 aus, und klicken Sie dann im Befehlsmenü auf die Schaltfläche „Bau“ 2. Hier wählen Sie dann die Schaltfläche „Garnison bauen“ und weisen Ihre Soldaten an, das Gebäude neben dem Dorf zu errichten 3.

Katapult bauen



Den Bau von Belagerungsmaschinen geben Sie genauso in Auftrag wie das Errichten einer Garnison. Wählen Sie eine Infanterieeinheit 1 aus, klicken Sie im Befehlsmenü auf die Schaltfläche „Bau“ 2, wählen Sie dort das Katapult aus, und stellen Sie es auf das Spielfeld 3.



Anschließend gehen Ihre Infanteriesoldaten sofort an die Arbeit und beginnen das Katapult an dem Platz zu bauen, den Sie dafür vorgesehen haben 1. Ist die Konstruktion abgeschlossen, so verlassen ein paar Infanteristen Ihren alten Trupp 2, um fortan das Katapult zu bedienen 3.

Formation



Damit Ihre Soldatenverbände gegen die klug kämpfenden Gegner eine Chance haben, müssen sie unbedingt die jeweils angemessene Angriffs- oder Verteidigungsformation einnehmen. Um die Formation zu ändern, wählen Sie Ihre Legionäre 1 per Mausklick aus.



Im Informationsbereich 1 finden Sie nun die Schaltflächen 2, mit denen Sie Ihre Legionäre in den verschiedenen Formationen antreten lassen können. Besonders effektiv gegen feindliche Bogenschützen ist zum Beispiel die so genannte Schildkrötenformation 3 Ihrer Truppen.

Rekrutieren



Der Feldherr 1 ist einer Ihrer wichtigsten Helden. Nur er kann, nachdem Sie ein Dorf erobert haben, zusätzliche Einheiten im Befehlsmenü rekrutieren 2.

Aufklärung



Mit Ihrem Aufklärer 1 und seinem Falken 2 können Sie den Gegner gut auskundschaften. Sie aktivieren den gefiederten Späher im Befehlsmenü 3.

Feldzug: Südlich der Alpen



1 Im ersten Feldzug „Südlich der Alpen“ müssen Sie vom Startpunkt aus mit Ihren Armeen dem Weg folgen und unterwegs Ihren Aufklärer mitnehmen.



2 Das vor Ihnen liegende Gebiet spionieren Sie zuerst mit dem Falken Ihres Aufklärers aus und vertreiben anschließend die Gallier von der Brücke.



3 Haben Sie die Brücke erobert, so folgen Sie weiter dem Weg und bekämpfen die versteckten gallischen Räuber. Danach folgen Sie dem Weg rechts oben.



4 Hinter der ersten Abbiegung rechts treffen Sie auf einer Anhöhe weitere Gallier. Vertreiben Sie die, und stellen Sie dort eigene Bogenschützen auf.



5 Nachdem Ihre Bogenschützen die Gallier im Tal des zweiten Weges dezimiert haben, schicken Sie Ihre Truppen dorthin. Der Sieg ist Ihnen gewiss!

An

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für PC| **Leise, still und heimlich muss Geheimagent Sam Fisher durch die Dunkelheit in Georgien schleichen, will er an geheime Informationen kommen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie in der Rolle des Agenten erfolgreich sind** Spielverlauf siehe Test Seite 56

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Die jetzt getestete PC-Version des Schleichabenteuers „Splinter Cell“ ist in Ablauf und Aufbau der Einsätze absolut identisch mit der bereits seit einigen Monaten verfügbaren Xbox-Version. Der entscheidende Unterschied zwischen beiden Versionen ist jedoch, dass man auf dem PC jederzeit abspeichern kann, wovon Sie ausgiebig Gebrauch machen sollten. Das Spiel legt zwar auch automatisch Spielstände an, allerdings jeweils nur an festgelegten Speicherpunkten. Falls Sie ohne zusätzliches Speichern Ihren Gegnern in die Arme laufen, müssen Sie bei Ihrem vorzeitigen Ableben meistens an einer sehr viel früheren Stelle anfangen. Achten Sie außerdem darauf, alle niedergeschlagenen Wachen in dunklen Ecken zu verstecken, um nicht unbeabsichtigt Alarm auszulösen. Grundsätzlich sollten Sie in noch unbekannten Abschnitten sich stets in der Hocke fortbewegen. So verursachen Sie weniger Lärm und sind auch schwerer zu entdecken.

Spielbildschirm



Auf dem Spielbildschirm von Splinter Cell finden Sie neben Ihrem Helden Sam Fisher zahlreiche Schaltflächen, die Sie beim Spielen mit aktuellen Informationen versorgen. Für Mr. Fisher sicherlich am wichtigsten, ist der Balken mit seiner Lebensanzeige 1, die Ihnen Informationen über den Gesundheitszustand des Geheimagenten gibt.
Mindestens genauso wichtig ist die so genannte „Stealth-Anzeige“ 2, in der Sie jederzeit erkennen können, wie sichtbar Sam Fisher für seine Gegner ist. Direkt darunter finden Sie die Anzeige mit dem gerade gewählten Gegenstand 3. Haben Sie gerade eine Waffe aktiviert, werden hier auch der Munitionsvorrat sowie die im Magazin verfügbaren Patronen angezeigt. Wiederum direkt darunter finden Sie die Anzeige über die Feuerrate 4 Ihrer Waffe. Im Textfenster 5 am unteren Bildschirmrand erhalten Sie während Ihres Einsatzes in ständig aktualisierter Form Ihre Ziele angezeigt, die Sie als Nächstes absolvieren müssen. Über das Kommunikationsfenster 6 erhalten Sie Ihre Funknachrichten aus der Zentrale. Das Aktionssystem 7 erscheint immer dann, wenn Sie mit Personen oder Gegenständen interagieren können.

Ausrüstung



Inventar: Mit der Strg-Taste öffnen Sie das Inventar von Sam Fisher. Hier finden Sie alle Ausrüstungsgegenstände, die ihm bei seiner Aufgabe zur Verfügung stehen.



Opsat: Mit der Esc-Taste öffnen Sie die Kommunikationszentrale „Opsat“. Neben aktuellen Infos zum Auftrag können Sie hier das Spiel auch laden und speichern.

[1] sprich: „Splinter Ssell“

Erster Einsatz: Polizeirevier



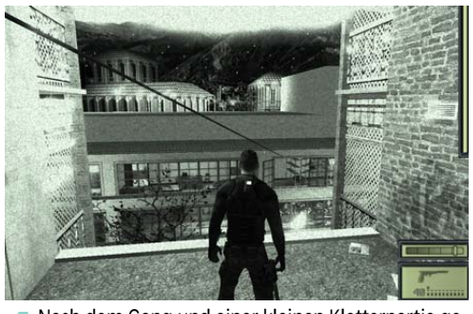
1 Beim Start in Tiflis müssen Sie sich zuerst nach rechts wenden, leise zur Leiter (1) an der Wand schleichen und diese anschließend benutzen.



2 Am Ende der Leiter gelangen Sie auf ein kleines Dach mit einer Falltür. Öffnen Sie hier die Luke im Dach, und steigen Sie hinein.



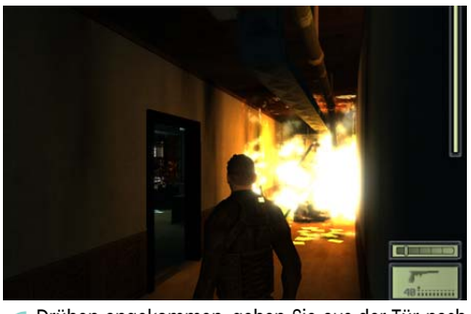
3 Im anschließenden Schacht setzen Sie für einen besseren Durchblick die Nachtsichtbrille auf und folgen dem Gang bis zum Ende.



4 Nach dem Gang und einer kleinen Kletterpartie gelangen Sie schließlich wieder auf ein Dach, von dem ein Seil zum gegenüberliegenden Gebäude führt.



5 Natürlich benutzen Sie das Seil und schwingen sich gekonnt wie Tarzan in das brennende Gebäude, wo Sie Ihren Kontaktmann finden sollen.



6 Drüben angekommen, gehen Sie aus der Tür nach links und folgen dem Gang. Da der Boden einzustürzen droht, sollten Sie sich etwas beeilen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tom Clancy's Splinter Cell FORTSETZUNG

Erster Einsatz: Polizeirevier



7 Folgen Sie weiter dem Gang und den Informationen Ihrer Vorgesetzten aus der Zentrale. Über Löcher im Boden können Sie sich geschickt hinüberhangeln.



8 In diesem halb eingestürzten Raum finden Sie Ihren schwer verletzten Kontaktmann. Sprechen Sie mit ihm, und verlassen Sie den Raum nach rechts.



9 Rauch versperrt hinter der Tür Ihre Sicht. Ein paar gezielte Schüsse in das Glasdach sorgen jedoch für genügend Frischluft, damit Sie den Raum passieren können.



10 Sie gelangen nun auf eine lang gestreckte Terrasse. An einer Stelle ist die Brüstung nicht durchgängig, und Sie können auf die andere Seite springen.



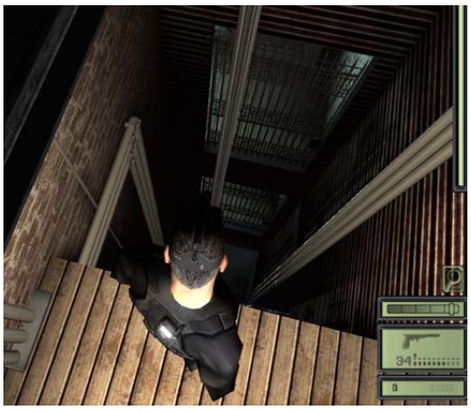
11 Jetzt heißt es leise sein. Denn Sie gelangen zu einer bewachten Veranda. Schleichen Sie sich von hinten an, und schicken Sie die Wache schlafen.



12 Im Haus ist noch eine zweite Wache, die Sie ins Land der Träume schicken müssen, bevor Sie den versteckten Computer anzapfen können.



13 Danach gelangen Sie durch eine mit Passwort geschützte Tür wieder nach draußen. Hier gilt es, wieder per Seil (1) auf die andere Hausseite zu schwingen.



14 Dort gelangen Sie durch eine Tür in einen Fahrstuhlschacht. Am Boden finden Sie eine Falltür, durch die es wieder nach draußen geht.



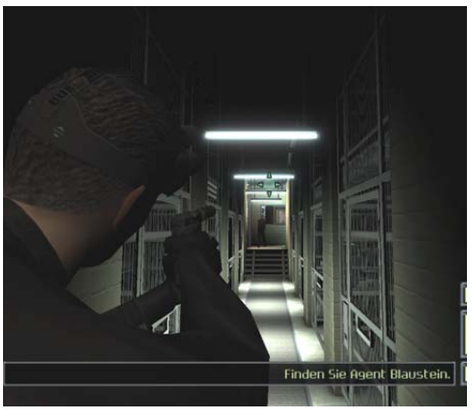
15 Draußen angekommen, müssen Sie eine gut bewachte Stelle passieren. Schießen ist eine Möglichkeit, hinter den Wachen vorbeischleichen eine andere.



16 Nach den Wachen folgen Sie der Straße bis zum Brunnen. Hinter dem Busch (2) finden Sie das gesuchte Geheimversteck Ihres Kontaktmanns.



17 Verlassen Sie nun den Platz nach rechts, schleichen Sie durch die Stadt bis zum Polizeirevier von Tiflis, und springen Sie über diese Mauer hinein.



18 Im Polizeirevier sollten Sie es möglichst vermeiden, Alarm auszulösen. Schießen Sie zuerst die Lampen aus, und überwältigen Sie danach die Wache.

Erster Einsatz: Polizeirevier



19 Anschließend gelangen Sie zu einem Labor, in dem Sie einen Forscher überwältigen müssen. Zerschießen Sie vorher die Kamera (1) oben in der Ecke.



20 Haben Sie alle Informationen gesammelt und sich am Empfang vorbeigeschlichen, müssen Sie nur noch diese beiden Herren schlafen schicken.



21 Sind die beiden Herren versorgt, durchsuchen Sie den Raum und gehen anschließend durch die vor Ihnen liegende Tür (2) in den Computerraum.



22 Jetzt aufpassen! Der Schatten auf dem Vorhang verrät Ihnen, dass der Computerraum von einem weiteren Polizisten bewacht wird.



23 Haben Sie auch das Problem mit der Wache gelöst, können Sie in Ruhe die gesuchten Daten aus dem Computer entwenden.



24 Nun müssen Sie nur noch mit den Informationen das Polizeirevier verlassen. Vor der Tür wartet bereits ein Wagen auf Sie. Der Einsatz war ein Erfolg!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

Sim City 4 (Version 1.0.233.0) für PC

Ebbe in der Stadtkasse? COMPUTERBILD-SPIELE verhilft Ihnen wieder zu schwarzen Zahlen

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel per Doppelklick auf das bei der Installation auf der Windows-Oberfläche angelegte Symbol.



2 Ist das Spiel geladen und das Spielfenster geöffnet, so wählen Sie per Klick auf eine unbebaute Region oder eine bereits bestehende Stadt, markieren anschließend mit dem gelben Auswahlquadrat die gewünschte Stelle und starten das Spiel per Klick auf.





3 Sie können jederzeit mit Strg und X das Eingabefenster für die geheimen Tricks öffnen. Tippen Sie dann den gewünschten Trickbegriff aus der Liste rechts ein, und drücken Sie ↵. Es darf aber kein Werkzeug zum Bauen ausgewählt sein, dann funktionieren die Cheats nicht. War die Eingabe korrekt, so wird das Fenster automatisch wieder geschlossen.

4 Haben Sie zum Beispiel die Stadterweiterungen freigeschaltet, so sehen Sie jetzt im Baumenü die verfügbaren Gebäude.



Eingabetext	Wirkung
weaknesspays	Erhöht den Kontostand um 1000 Dollar.
you don't desverve it	Alle Belohnungen sind erhältlich.
fightthepower	Gebäude benötigen keinen Strom mehr.
howdryiam	Gebäude benötigen keinen Wasseranschluss mehr.
whererufrom xxx[2]	Ändert den Stadtnamen in xxx.
hellomynameis xxx[2]	Ändert den Namen des Bürgermeister in xxx.
zoneria	Farbe nicht bebauter Zonen wird ausgeblendet.
whattimeizit xx[3]	Ändert die aktuelle Tageszeit.
sizeof xxx[4]	Vergrößert die Darstellung.

[2]Statt **xxx** tippen Sie den gewünschten Namen ein. [3]Statt **xx** tippen Sie die gewünschte Zeit ein (**0** bis **24**). [4]Statt **xxx** tippen Sie den gewünschten Wert ein (**1** bis **100**).

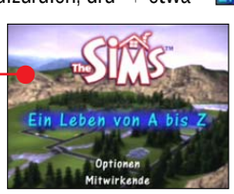
Die Sims für Playstation 2

Wie wär's mit einer neuen Einrichtung für Ihren Sim? Die gibt's hier kostenlos, wenn auch nicht umsonst

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM in die PS 2 ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel geladen ist, drücken Sie im Startbildschirm die **Start**-Taste auf der Spieletastatur (Gamepad), um das Hauptmenü zu öffnen.

3 Um das Eingabemenü für die Cheats aufzurufen, drücken Sie, während das im Hauptmenü zu sehen ist, gleichzeitig die Tasten **L1**, **L2**, **R1**, **R2**.



4 Geben Sie den gewünschten Cheat ein, indem Sie mit →, ↓, ← und ↑ der Reihe nach jeden Buchstaben anwählen.



Hinweise für die Cheats:

Haben Sie zum Beispiel **Midas** eingegeben, so starten Sie dann im Hauptmenü ein neues Spiel, etwa **Ein Leben von A bis Z**. Sobald das Spiel gestartet ist, legen Sie sich zu der Dame in den Whirlpool und warten bis zur ersten Meldung.

Öffnen Sie das Pausenmenü mit der **Start**-Taste, wählen Sie dann, und **BEENDEN** VERLASSEN Sie das Spiel ohne zu speichern. Wenn Sie jetzt im Hauptmenü **Ein Leben von A bis Z** starten, dann sehen Sie unter **Bonus**, dass alle versteckten Mehr-Spieler-Varianten und Objekte verfügbar sind.

Geben Sie den Cheat **Party Motel** ein, so finden Sie zusätzlich den Mehr-Spieler-Modus **Das Party-Motel** ebenfalls im **Bonus**-Abschnitt von **Ein Leben von A bis Z**.

Der Cheat **Sims** ist der einzige, der sofort als neuer Eintrag **Die Sims spielen** im Hauptmenü auftaucht und dort diesen zusätzlichen Spielmodus freigibt.



Haben Sie sich für kostenlose Einkäufe mit dem Cheat **Freeall** entschieden, dann bedenken Sie, dass zwar kein Geld vom Konto abgezogen wird, Sie beim Kauf aber dennoch die benötigte Summe auf der hohen Kante haben müssen.

Eingabe	Wirkung
Midas	Alles freischalten.
Party M	Bonusmodus „Das Party-Motel".
Sims	Bonusmodus „Die Sims" spielen.
Freeall	Geld ohne Ende.



Haben Sie den neuen Spielmodus „Die Sims" frei geschaltet, dürfen Sie sich zuerst ein neues Haus suchen und die alten Bewohner vor die Tür setzen.

Die Herrschaft des Feuers für Xbox

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Welche Frage – die Feuerdrachen

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM in die Xbox ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel geladen ist, sehen Sie den Startbildschirm, den Sie per **Start**-Taste **Drücke START** auf der Spieletastatur (Gamepad) ausblenden. Damit schalten Sie gleichzeitig ins Hauptmenü um.

3 Im daraufhin also geöffneten **HAUPTMENÜ** können Sie ein Spiel starten und die Spieleinstellungen ändern. Um den gewünschten Cheat zu aktivieren, drücken Sie eine der rechts aufgeführten Tastenfolgen.

4 Haben Sie den Master-Cheat eingegeben, so können Sie mit **WEITER** ein bestehendes Spiel fortsetzen, doch stehen Ihnen nun sämtliche Spielstufen der Menschen und der Drachen offen. So können Sie etwa,



ohne die Pflichteinsätze der Menschen zu absolvieren, gleich als Drache losfliegen.



Eingabe	Wirkung
X,Y,○,●,X,Y,X	Master-Cheat für alle Spielstufen.
○,X,Y,●,X,Y,●	Unverwundbarkeit.
X,●,X,Y,X,○,X	Doppelter Schaden bei Ihren Gegnern.

Total Immersion Racing[1] Version 1.0 für PC

Sind die Gegner zu schnell? Dann bremsen Sie sie aus – mit den richtigen Cheats

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Spielsymbol



auf der Windows-Oberfläche.

2 Nach dem Vorspann wird das Hauptmenü geöffnet. Mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓ wählen Sie den Menüpunkt **Spiel starten** und bestätigen Ihre Wahl per Druck auf ↵.

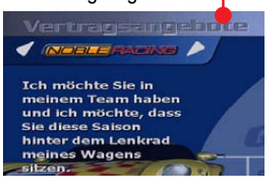
3 Im nächsten Menü wählen Sie dann den Punkt **Karriere** aus und betätigen wiederum mit ↵. Jetzt brauchen Sie nur noch den gewünschten Schwierigkeitsgrad auszuwählen und mit ↵ zu bestätigen.

4 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie normalerweise den Namen Ihres Fahrers eintippen.



Doch statt eines Fahrernamens tippen Sie diesmal den gewünschten Trickbegriff aus der Liste rechts ein: mit →, ←, ↑ und ↓ Buchstaben auswählen und jeden mit ↵ bestätigen. Bewegen Sie die Markierung dann auf **OK**, und klicken Sie zwei Mal auf **OK**.

5 Suchen Sie sich dann ein Vertragsangebot aus.



Bestätigen Sie Ihre Wahl jeweils per Druck auf ↵.

6 Im folgenden Auswahlmenü klicken Sie die Schaltfläche **Ende** an und verlassen den Karrieremodus. Danach bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit **Ja** und können jetzt das Spiel mit **Ja** speichern oder mit **Nein** nicht speichern.

7 Wieder im Hauptmenü, entscheiden Sie sich nun für **Spiel starten** und wählen diesmal aber Einzelrennen **Einzelrennen** aus. Nach den Einstellungen der Spieleranzahl und des Schwierigkeitsgrades können Sie dann in der Autoauswahl unter allen Fahrzeugen wählen, wenn Sie beispielsweise den Cheat Loaded eingetippt haben.



Eingabe	Wirkung
Loaded	Alle Autos.
Downforce	Formel-1-Wagen.
Walk it	Gegner fahren in Zeitlupe.
Poke	Alles in Zeitlupe.

[1] sprich: „Tohtel Immorschen Räßing"

Quantum Redshift[2] für Xbox

Mit diesen Tricks gewinnen Sie das Rennen des 22. Jahrhunderts

1 Legen Sie die DVD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie dann die Taste **START**.

3 Wählen Sie anschließend den Menüpunkt **Neues Profil erstellen**, und drücken Sie Taste **A**.

4 Wählen Sie dann **CAPS**, um zwischen Groß- und Kleinschreibung umzuschalten, und tippen Sie im nächsten Fenster CHEAT ein. Markieren Sie dazu mit dem Steuerkreuz die entsprechenden Buchstaben. Groß- und Kleinschreibung unbedingt beachten! Wählen Sie zum Umschalten, bevor Sie Buchstaben eingeben, erneut **CAPS**, wenn nötig.

5 Bewegen Sie die Markierung nach der Eingabe auf **Fertig**. Bestätigen Sie mit **A**.

6 Bewegen Sie die Markierung im nächsten Fenster auf **Optionen**. Bestätigen Sie wieder mit **A**.

7 Bewegen Sie die Markierung im nächsten Fenster auf **Cheats**. Bestätigen Sie mit **A**.

8 Wählen Sie jetzt die Zeile **Cheatcode eingeben**. Geben Sie dann wie in Schritt 4 beschrieben, einen oder mehrere der in der Tabelle rechts aufgeführten Cheatcodes ein.

9 Bewegen Sie die Markierung auf **Fertig**, und bestätigen Sie mit **A**.

10 Wählen Sie mit dem Steuerkreuz den soeben eingegebenen Trick aus. Aktiv wird er, wenn Sie das Steuerkreuz rechts oder links drücken. Einige Cheats erfordern zur Bestätigung zusätzlich einen Druck auf Taste **A**.

11 Bewegen Sie die Markierung auf **Beenden**, und bestätigen Sie mit **A**.

12 Mit **B** geht's dann wieder zurück ins Hauptmenü, und Sie können, wie gewohnt, ein Spiel Ihrer Wahl beginnen.



Eingabe	Wirkung
headSLAP	Alle Strecken.
Nematode	Alle Piloten.
FishFace	Unbegrenzt Turbo.
ThinkBat	Unbegrenzt Schutzschilde.
RICEitup	Alle Schiffe mit voller Ausrüstung.
zoomZOOM	Alle Geschwindigkeitsstufen.
CHOCchoc	Alle Easter Eggs

Mit dem richtigen Cheat schicken Sie Kutoo ins Rennen.

[2] sprich: „Redschift"

Ecks vs. Sever 2 Ballistic[3] für Gameboy Advance

Eine nukleare Katastrophe muss verhindert werden – mit allen Mitteln und allen Tricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie anschließend im Hauptmenü den Punkt **PASSWORT**, und drücken Sie **A**.

3 Nun können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben. Markieren Sie das gewünschte Zeichen mit dem Steuerkreuz, und drücken Sie **A**.

4 Haben Sie das Passwort komplett eingegeben, dann drücken Sie am Steuerkreuz die Taste ↓, wählen danach den Punkt **OK** und drücken **A**.



Mit den richtigen Tricks bezwingen Sie härteste Gegner.

Eingabe	Wirkung
BIGPOCKET	Unbegrenzt Munition.
DEATHWISH	Unverwundbar.
TOOLEDUP	Alle Waffen.
DOYOUCME	Unsichtbar.
OOHSTOPIT	Ein Treffer tötet.
MYBIGUN	Automatisches Feuer für Schrotflinte.
ACMEBANGS	Stärkere Explosionsschäden.
COLDFEET	Gegner einfrieren.
HORNBLOW	Andere Geräusche.
SMOKEY	Spielstufe 2 Ecks.
RAVEN	Spielstufe 2 Sever.
BUTTERFLY	Spielstufe 3 Ecks.
FIREFLY	Spielstufe 3 Sever.
COVEY	Spielstufe 4 Ecks.
BULLDOG	Spielstufe 4 Sever.
TIGER	Spielstufe 5 Ecks.
DRAGON	Spielstufe 5 Sever.
HORNET	Spielstufe 6 Ecks.
LOUDMOUTH	Spielstufe 6 Sever.
LITTERBUG	Spielstufe 7 Ecks.
STINGER	Spielstufe 7 Sever.
MUSTANG	Spielstufe 8 Ecks.
NAIL	Spielstufe 8 Sever.
SPECTRE	Spielstufe 9 Ecks.
ZORRO	Spielstufe 9 Sever.
NIMROD	Spielstufe 10 Ecks.
XRAY	Spielstufe 10 Sever.
SPOOKY	Spielstufe 11 Ecks.
REDDOG	Spielstufe 11 Sever.

[3] sprich: „Ecks wörses Söhwer tu Ballistiks"

NBA Live 2003 für Playstation 2

Darf's ein bisschen mehr sein? Mit diesen Cheats können Sie Ihr NBA-Team um Spieler anreichern, die für gewöhnlich in der Musikbranche zu Hause sind

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie anschließend im Hauptmenü die Zeile



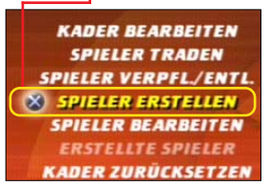
an, und bestätigen Sie Ihre Wahl dann mit einem Druck auf die Taste ✕.

3 Danach markieren Sie die Zeile



und bestätigen wiederum per Druck auf die Taste ✕.

4 Als Nächstes wählen Sie die Zeile



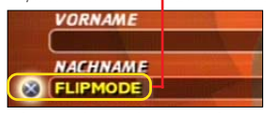
und bestätigen erneut mit ✕.

5 Nun die Zeile



markieren und mit der Taste ✕ bestätigen.

6 Geben Sie im Feld „Nachname" einen Cheat aus der Tabelle unten rechts ein, um den gewünschten Spieler freizuschalten. Drücken Sie dazu auf dem Steuerkreuz ↓, dann auf ✕, um in das Feld zu schalten.

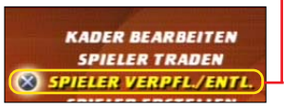


Mit ↑ oder ↓ können Sie nun durch das Alphabet blättern, mit ← oder → geht's dann innerhalb des Wortes nach links oder rechts. Beenden Sie die Eingabe eines Cheats wieder mit einem Druck auf die ✕-Taste. Daraufhin wird eine Bestätigung eingeblendet.



Drücken Sie noch einmal die ✕-Taste, und verlassen Sie danach das Menü mit einem Druck auf die ▲-Taste.

7 Um einen freigeschalteten Spieler einsetzen zu können, müssen Sie ihn erst einer Mannschaft zuweisen. Gehen Sie dazu vom Hauptmenü über „Team-Management" ins „Kadermanagement" (Siehe auch Schritte 2 und 3). Darin wählen Sie die Zeile



8 Zunächst müssen Sie in der linken Bildhälfte ein Basketball-Team auswählen und Platz in dessen Kader schaffen. Blättern Sie dazu durch Drücken von ← oder → auf dem Steuerkreuz durch die verschiedenen Mannschaften, bis diejenige erscheint, in der Sie den Spieler einsetzen möchten. Wählen Sie danach durch Drücken von ↑ oder ↓ auf dem Steuerkreuz den Spieler aus, den Sie aus dem Team hinauswerfen möchten, und bekräftigen Sie Ihre Entscheidung per Druck auf die Taste ✕.

9 Betätigen Sie anschließend die Taste ●, um zur Spielerauswahl auf der Ersatzbank zu schalten, die sich in der rechten Bildhälfte befindet. Dort können Sie unter der Rubrik „Free Agents" die von Ihnen freigeschalteten Spieler entdecken. Wählen Sie durch Drücken von ↑ oder ↓ auf dem Steuerkreuz denjenigen Spieler aus, den Sie einwechseln möchten, und bestätigen Sie die Auswahl wiederum mit einem Druck auf die Taste ✕.

Sie können jetzt vom Hauptmenü aus ein Spiel starten, wie gewohnt. Die frisch eingewechselten Basketballer stehen Ihnen ab sofort in den bearbeiteten Teams zur Verfügung.



Nach der Eingabe der Cheats müssen die Spieler gewechselt werden. In diesem Beispiel wird Z. Rebraca aus dem Team genommen (Kreis).



Erst dann ist Platz im Mannschafts-Kader der Detroit Pistons. Musiker Busta Rhymes (Kreis) wartet schon darauf, dass er eingewechselt wird.

Eingabetext	Wirkung
FLIPMODE	Busta Rhymes freigeschaltet.
GHETTOFAB	Ghetto Fabulous freigeschaltet.
GOODBEATS	Just Blaze freigeschaltet.
CALIFORNIA	Hot Carl freigeschaltet.
MIXTAPES	DJ Clue freigeschaltet.
DOLLABILLS	B-Rich freigeschaltet.

Red Card für Playstation 2

In diesem Spiel geht es ganz schön ruppig zu, doch zum Ausgleich gibt es viele Mannschaften und Stadien freizuspielen. Das ist Ihnen zu anstrengend? Mit diesem Cheat stehen Ihnen sofort alle Extras zur Verfügung

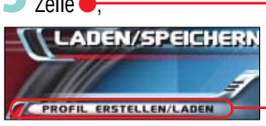
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie anschließend zunächst im Hauptmenü die Zeile



an, und bestätigen Sie mit einem Druck auf die Taste ✕.

3 Danach markieren Sie die Zeile



und bestätigen Sie erneut mit einem Druck auf die Taste ✕.

4 Drücken Sie dann Taste ■, um ein neues Profil anzulegen. Geben Sie diesem Profil den Namen BIGTANK.



Mit ↑ oder ↓ auf dem Steuerkreuz blättern Sie durch das Alphabet, mit ← oder → geht's innerhalb des Wortes nach links oder rechts. Beenden Sie die Eingabe mit ✕. Beantworten Sie die anschließende Frage, ob Sie mit der momentanen Einstellung spielen wollen, mit JA. Danach drücken Sie die Taste ✕.

5 Es stehen Ihnen nun an allen Spielmodi sämtliche Bonusmannschaften und Extrastadien zur Verfügung, solange das Profil BIGTANK aktiviert ist.



Per Cheat können Sie Samurai gegen ein SWAT-Team spielen lassen.

Unreal 2 – The Awakening[1] (Version 1.0) für PC

Im All geht wieder alles schief – und Sie sollen für Ordnung sorgen. Mit diesen Tricks müsste das hinzukriegen sein

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und beginnen Sie neu, oder laden Sie eine begonnene Aufgabe.

2 Im Spiel drücken Sie ö. Das Bild wird dunkler, und eine Eingabezeile, die so genannte Konsole, erscheint am unteren Bildrand: [redacted].

3 Tippen Sie nun den Begriff BeMyMonkey ein. Dabei müssen Sie nicht auf Groß- und Kleinschreibung achten. Drücken Sie ↵. Jetzt sind die geheimen Tricks aktiviert. Das sehen Sie an dieser Meldung: `3331.696 CHEATS ENABLED`.

4 Jetzt können die einzelnen Trickbegriffe eingetippt werden. Drücken Sie dazu wieder ö, und tippen dann das gewünschte Wort ein, etwa `SETJUMPZ 500`. Bestätigen Sie mit ↵. In den meisten Fällen – jedoch nicht in allen – sehen Sie anschließend eine Bestätigung.



5 Drücken Sie Esc, um ins Spiel zurückzukehren. Wenn Sie noch einmal den Begriff BeMyMonkey eintippen, wird die Möglichkeit, Tricks anzuwenden, wieder ausgeschaltet. Manche Tricks können auch durch erneutes Eintippen des Begriffs ausgeschaltet werden. Das gilt besonders für Tricks, die mit „toggle“ beginnen.

Mit einem geheimen Trick können Sie die Wegpunkte und Schlüsselstellen des Spiels sichtbar machen.

Eingabetext	Wirkung
God	Sie werden unverwundbar.
AllAmmo	Maximale Munition für alle Waffen.
Phoenix	Sie erhalten einen Phoenix-Schutzanzug.
Fly	Sie können fliegen.
Ghost	Sie können auch durch Wände fliegen.
Walk	Sie laufen wieder normal.
ToggleInvisibility	Sie können sich unsichtbar und wieder sichtbar machen.
SetJumpZ x[2]	Sie können mit dem Wert x die Sprunghöhe verändern. Etwa 500 ist normal.
ChangeSize x[2]	Sie können mit dem Wert x die Größe Ihrer Spielfigur ändern. Der Wert 1 ist normal.
ToggleHud	Sie können die Informationsanzeigen auf dem Bildschirm an- und ausschalten.
ToggleShowAll	Sie können die Schlüsselpunkte und andere Infos der Entwickler sichtbar machen.

[2] statt x den gewünschten Wert in Ziffern eintippen

[1] spricht: „Anr-eel 2 – Si Äwalkening“

Sim City[3] 2000 (Release 1.0 Internal Version 0.22) für PC

Wenn Sie, wie die echten Politiker, auch immer zu wenig Geld in der Kasse haben, helfen Ihnen die Tricks der Redaktion weiter

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, oder beginnen Sie mit dem Bau einer neuen Stadt.

2 Tippen Sie während des Spiels einfach den gewünschten Trickbegriff ein, und sehen Sie, was dann passiert.

Debug-Modus

1 Wenn Sie während des Spiels das priscilla eintippen, dann wird der so genannte „Debug-Modus“ aktiviert. In der oberen Menüleiste sehen Sie das Wort Debug.

2 Klicken Sie auf Debug und dann auf Katastrophenbewältigung.

3 Jetzt haben Sie weitere Möglichkeiten zur Auswahl. Klicken Sie auf Alle Spenden aufwenden, um eine Million DM zu erhalten, und klicken Sie anschließend auf Alle Erfindungen einsetzen, um alle Gebäude errichten zu können. Das jetzt sichtbare Fenster schließen Sie mit Abbrechen. Außerdem können Sie Katastrophen auslösen, so zum Beispiel Vulkan.



Eingabe	Wirkung
imacheat	Sie erhalten 500 000 DM.
joke	Ein Scherz ist auf dem Bildschirm zu lesen.
noah	Ihre Stadt wird überschwemmt.

Mit dem richtigen Trick können Sie auch in kleinen Städten schon große Kraftwerke bauen – vorausgesetzt, Sie haben sich zuvor genügend Geld zusammengetrickst …

[3] spricht: „Sim Sitti“

Soldiers of Anarchy[4] (Version 1.1.2.178) für PC

Die Welt ist nach dem dritten großen Krieg nicht gerade ein Paradies. Mit diesen Tricks lässt es sich dort aber ganz gut leben

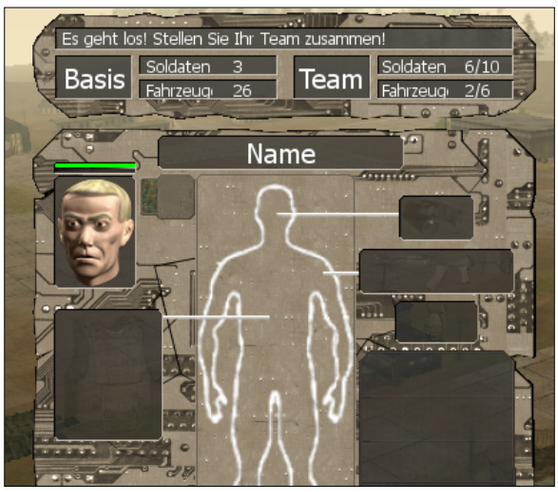
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und beginnen oder laden Sie eine Aufgabe.

2 Drücken Sie ↵. Sie sehen ein Eingabezeichen. Tippen Sie den gewünschten Trickbegriff ein, also beispielsweise immortalone. Bestätigen Sie das Wort mit ↵. Die Groß- und Kleinschreibung spielt dabei keine Rolle, Sie können einfach drauflos tippen.



3 Wenn alles richtig ist, sehen Sie am oberen Bildrand die eingeblendete Bestätigung Cheat [immortalone] activated.

Der Trick ist aktiv. Durch nochmaliges Eintippen gemäß Schritt 2 kann er wieder abgeschaltet werden.



Genug Leute: Stocken Sie Ihren Kader per Geheimtrick richtig auf.

Eingabetext	Wirkung
Immortalone	Ihre Soldaten werden unverwundbar.
Endlessmunition	Sie haben unbegrenzt Munition zur Verfügung.
Speedhack	Sie können per Druck auf die Taste T die Spiel-Geschwindigkeit steigern und mit Z wieder absenken.
Winmission	Sie gewinnen die Aufgabe.
Hittingandhealing	Halten Sie ⇧ gedrückt, und klicken Sie auf eine Einheit, um die zu heilen. Halten Sie Strg gedrückt, und klicken Sie auf eine Einheit, um diese zu verletzen.
Achtung: Folgende Tricks funktionieren nur in der Basis:	
Soldierspawn	Sie bekommen einen neuen Soldaten.
Allvehicles	Sie bekommen ein Exemplar jedes Fahrzeugs.
Showtrader	Der Händler wird mit reichlich Handelsware ausgestattet.

[4] spricht: „Ssohldschers off Änarki“

MARKTAUSSICHTEN

Sind das die neu

Was können die Spielekonsolen der nächsten Generation, wie sehen sie aus, wann kommen sie? Für COMPUTERBILD-SPIELE hat der Designer Christian Friedmeyer Fakten, Ideen und Gerüchte in Skizzen umgesetzt. Hier ein erster Blick in die Konsolen-Zukunft

Scharfe Eingangskontrollen, Überwachungskameras an den Decken und mit Zugangscodes gesicherte Türen lassen keinen Zweifel aufkommen: Besucher sind in den streng geheimen Entwicklungsabteilungen der Firmen Sony, Microsoft und Nintendo nicht eben erwünscht. Zurzeit schon gar nicht, denn die drei Konzerne tüfteln in ihren abgeschotteten Ideenschmieden mit vollem Einsatz an den Nachfolgern von Playstation 2, Xbox und Gamecube.

Es ist zwar mittlerweile Mode, schon frühzeitig mit gezielten Indiskretionen die Lust der Kunden zu wecken – aber noch halten sich die drei Unternehmen bedeckt. Die Konkurrenz hört mit, und die Gefahr ist groß, dass Detailinformationen in die falschen Hände geraten. Dennoch: Über ein paar Eckdaten darf schon ziemlich konkret spekuliert werden. COMPUTERBILD-SPIELE hat bei Fachleuten, die das Gras wachsen hören, Fakten gesammelt und kann Ihnen schon heute ein ungefähres Bild von den technischen Fähigkeiten der nächsten Generation dieser „Zauberkästen" vermitteln. Der angesehene Hamburger Designer und Künstler Christian Friedmeyer (45) hat in seinem Studio erste Entwürfe angefertigt, die Sie auf diesen Seiten sehen.

Sammler von Playstation-Spielen dürfen beruhigt abwarten. Entgegen anders lautenden Gerüchten wird auch die Playstation 3 wieder abwärtskompatibel sein. Dieser etwas sperrige Begriff besagt, dass die Konsole von morgen alle Spiele von gestern und heute verträgt – egal, ob auf CD oder DVD, ob für PS, PS One oder PS 2 entwickelt. Das Laufwerk der dritten Generation wird voraussichtlich einen blauen Laser haben, Fachausdruck „Blu-Ray". Der kann Scheiben lesen, auf denen die stolze Datenmenge von 27 Gigabyte verewigt ist – das Sechsfache des Fassungsvermögens einer heutigen DVD (4,7 Gigabyte).

Am Prinzip der bewährten Spieletastatur (Gamepad) wird der japanische Konzern wohl wenig ändern. Vermutlich arbeitet sie aber drahtlos und hat ein eingebautes Mikrofon zur Verständigung der Teilnehmer an Online-Spielen untereinander.

Außerdem akzeptiert „Playstation, die Dritte" Speicherkärtchen vom Typ „Memory Stick". Damit kann man nicht mehr nur Spielstände sichern, sondern auch alle möglichen Daten mit Computern, Digitalkameras, Camcordern und elektronischen Terminplanern austauschen. Niemand bezweifelt ernsthaft, dass die PS 3 eine Festplatte bekommt, die sich mit Filmen, Spielen und Musikstücken aus dem Internet bespielen lässt. Die Zielrichtung

Info Gamecube 2*

Datenträger	DVD, Mini-DVD, CD, Memory-Card
Kompatibilität	Gamecube, Gameboy
Ausstattung	Anzeigefeld, Festplatte zum Speichern von Spiel-, Video- und Audio-Daten, Breitband-Internet-Anschluss, Anschluss für Gameboy, Multi-AV-Ausgang, optischer Digitalausgang, kabellose Spieletastatur mit Mikrofon und Anzeigefeld

*Die Angaben beruhen auf Recherchen von COMPUTERBILD-SPIELE



Gamecube 2: Der Entwurf des Designers Christian Friedmeyer wagt eine Prognose dessen, was Nintendo mit seiner nächsten Konsole verfolgen könnte: weg vom niedlichen Würfel, hin zu offensiv anmutenden Konturen. Die Japaner hätten so die Chance, mit dem Vorurteil aufzuräumen, Konsolen für Kinder und Jugendliche zu bauen. Ganz links die Studie eines Gamecube-Nachfolgers, die ein japanischer Fan ins Internet gestellt hat.

en Konsolen?

ist klar: Sony will die Playstation 3 als Unterhaltungszentrale im Wohnzimmer etablieren – mit Verbindung zum Fernseher, zur Stereoanlage und via Internet zur ganzen Welt. Und wann ist das Jahr, in dem wir Kontakt aufnehmen? Laut Sonys Cheftechniker Kenshi Manabe (59) kommt die PS 3 2005 auf den Markt.

Konkurrent Microsoft hält nichts von derart präzisen Prognosen. „Wir reden nicht über Nachfolgemodelle. Unser Geschäft für die nächsten Jahre heißt Xbox“, so Boris Schneider-Johne (36), Sprecher von Microsoft Deutschland. Doch dass auch die Strategen des US-Konzerns ihrer nächsten Xbox – Projektname angeblich „Xbox Next“ – ein Multimedia-Konzept mit auf den Weg geben, scheint sicher. Ohnehin soll sie vor allem durch innere Größe überzeugen. Die Xbox, heute eher ein grober Klotz, wird zum deutlich geschrumpften Meister der Finesse und taugt auch als digitaler Videorecorder. Die eingebaute fassungsstarke Festplatte wird mehrere komplette Spielfilme in hoher Qualität aufnehmen können. Breitbandanschluss für den schnellen Internet-Zugang per DSL ist selbstverständlich, und Teilnehmer am Spielnetzwerk „Xbox Live“ dürfen sich möglicherweise sogar über eine Kamera im Konsolengehäuse freuen. Wer's mag, kann dann den Mit- und Gegenspielern in aller Welt sein Konterfei in einem kleinen Bildausschnitt präsentieren.

Denkbar ist zudem eine verbesserte Bildqualität im hochauflösenden HDTV-Standard. Einzelne Fernsehsendungen in den USA und Japan entsprechen bereits dieser anspruchsvollen Norm. Einen geeigneten Fernseher vorausgesetzt, sorgen erhöhte Zeilenzahl und Bildfrequenz damit für einen enormen Gewinn an Schärfe. Eine problemlose Weiterverwendung vorhandener Xbox-Spiele und die (künftig serienmäßige) Möglichkeit, Video-DVDs abzuspielen, gelten als selbstverständlich.

Auch der nächste Gamecube „schluckt“ die für das aktuelle Modell entwickelten Spiele. Festplatte und



Playstation 3: Sony könnte beim Design weiterhin auf kühle Sachlichkeit setzen. Zu den inneren Werten zählt wahrscheinlich ein Blu-Ray-Laufwerk.

Info Playstation 3*

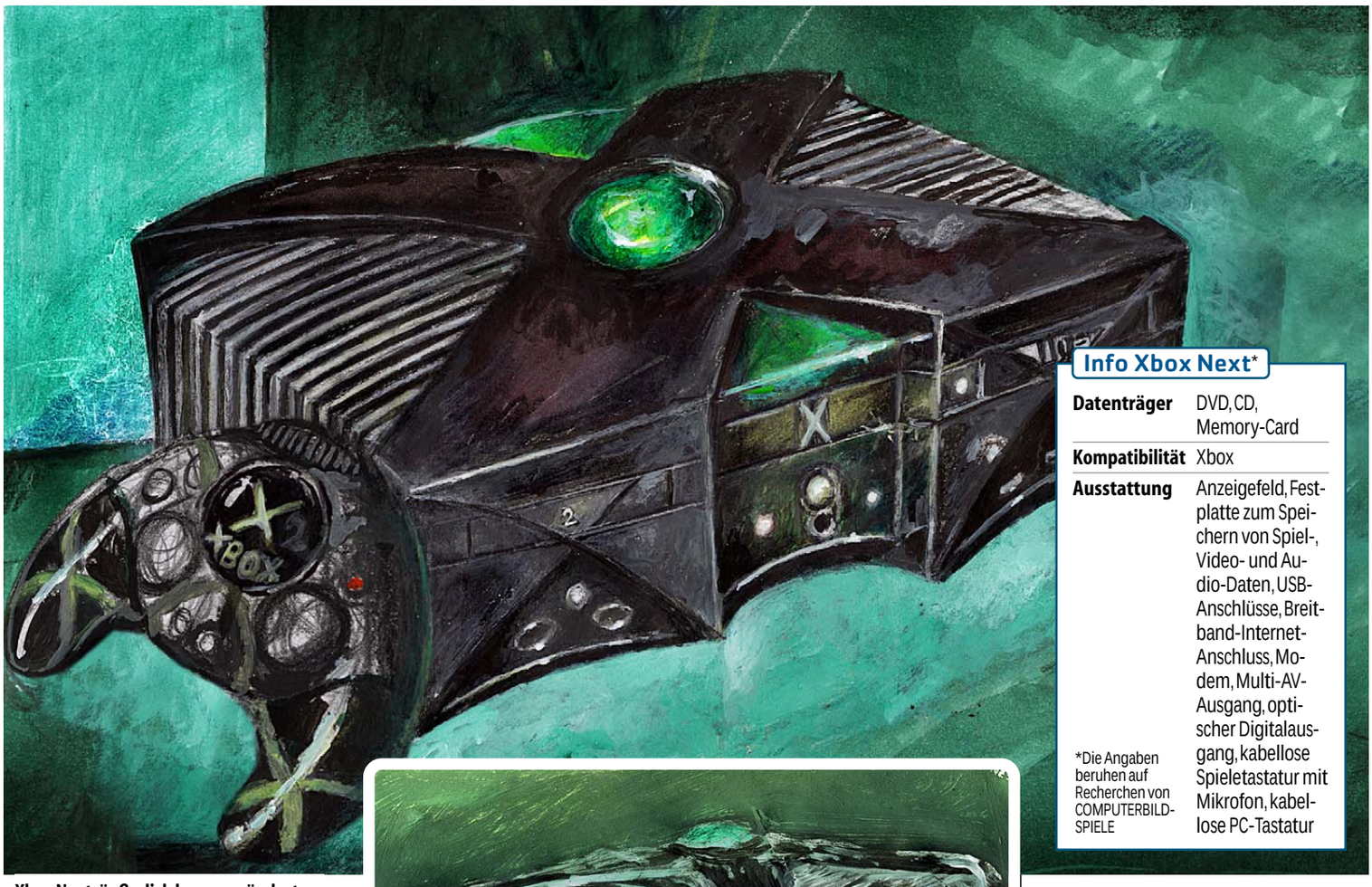
Datenträger	Blu-Ray-Disc, DVD, CD, Memory-Stick
Kompatibilität	Playstation, Playstation 2
Ausstattung	Hauptprozessor „The Cell“ von IBM, Toshiba und Sony, Taktfrequenz 3 Gigahertz, Hauptspeicher „Yellowstone“ von Rambus, Speicherumfang 512 MB, Festplatte zum Speichern von Spiel-, Video- und Audio-Daten, Bluetooth (drahtlose Datenübertragung), Breitband-Internet-Anschluss, Modem, Multi-AV-Ausgang, optischer Digitalausgang, kabellose Spieletastatur mit Mikrofon, Infrarot-Fernbedienung

*Die Angaben beruhen auf Recherchen von COMPUTERBILD-SPIELE

Bild rechts: Schlank und rank präsentiert sich eine inoffizielle PS-3-Design-Studie, die im Internet kursiert.

Bild unten: Damit die Playstation 2 erfolgreich bleibt, kam sie jetzt in Japan in drei neuen Farben auf den Markt. Die limitierte Auflage der Rekord-Konsole war in zehn Minuten ausverkauft.

Foto: Reuters



Info Xbox Next*

Datenträger	DVD, CD, Memory-Card
Kompatibilität	Xbox
Ausstattung	Anzeigefeld, Festplatte zum Speichern von Spiel-, Video- und Audio-Daten, USB-Anschlüsse, Breitband-Internet-Anschluss, Modem, Multi-AV-Ausgang, optischer Digitalausgang, kabellose Spieletastatur mit Mikrofon, kabellose PC-Tastatur

*Die Angaben beruhen auf Recherchen von COMPUTERBILD-SPIELE

Xbox Next: äußerlich kaum verändert, aber Technik satt im Gehäuse. So könnte Microsoft die nächste Runde des Kampfs der Konsolen in Angriff nehmen.



Eine andere Skizze zeigt die nächste Xbox etwas rundlicher, mit Kühlrippen an allen Seiten. Das Markenzeichen, ein großes „X", dürfte wieder die Oberseite beherrschen.

Internet-Anschluss sind Pflicht, und an der Eignung für Video-DVDs wird Nintendo nicht vorbeikommen. Ansonsten pflegt die Firma aber auch künftig ihre üblichen Sonderwege. So kommen Spiele wohl auch weiterhin im Nintendo-typischen DVD-Sonderformat, und die Spezialität des Hauses, der Austausch von Spieldaten mit dem „Hosentaschenspieler" Gameboy, soll kräftig ausgebaut werden. Wie Sony drückt auch Nintendo aufs Tempo. Nintendo-Chef Saturo Iwata (43): „Wir arbeiten an einer neuen Konsole. Ihr Start wird mit dem der direkten Konkurrenz zusammenfallen." Das wäre also auch 2005.

Derweil will Microsoft Gerüchten zufolge das Geschäft mit einer verkleinerten Xbox ankurbeln, in der das Online-Spiel-Zugangsprogramm für Xbox Live bereits installiert sein soll. Vorstellungstermin: im Mai auf der Computer- und Videospiel-Messe E3 in Los Angeles. Der Konzern gibt zu derlei Mutmaßungen aber keinen Kommentar ab. Auf jeden Fall arbeiten die Ingenieure in Redmond auch schon an der Xbox Next, die wohl ebenfalls 2005 erscheinen wird.

Zwei Jahre sind beim heutigen Entwicklungstempo eine lange Zeit. Bis dahin ist die Leistungsfähigkeit der aktuellen Konsolen ohnehin längst ausgereizt und das einsame Spiel zum Minderheitenthema degradiert. Nur wer seine Konsole wirklich überzeugend auf Online-Spiele trimmt, hat beim Treffen der nächsten Generationen die Aussicht auf einen Volltreffer. Ob das wieder der Sony-Konzern sein wird, der bislang weltweit 50 Millionen Exemplare der Playstation 2 abgesetzt hat? Oder nutzen Microsoft (acht Millionen Xboxen, nach eigenem Eingeständnis bis jetzt ein Verlustgeschäft) und Nintendo (zehn Millionen Gamecubes) ihre Chancen?

Auf jeden Fall zahlen alle drei beim Generationenwechsel zunächst kräftig drauf, denn neue Konsolen gehen immer zu Preisen unter den Herstellungskosten über den Ladentisch, sonst wären sie einfach zu teuer für den Massenmarkt. Das große Geld machen die Hersteller ohnehin mit der Lizenzvergabe für Spiele. Und damit macht das erfolgreichste Gerät den größten Umsatz.

Geht man von diesen Überlegungen aus, so hat Sony beste Aussichten. Immerhin ist jeder zufriedene Besitzer einer Playstation 2 auch ein potenzieller Käufer des Nachfolgers. Microsoft dagegen mit seinen Internet-Erfahrungen als PC-Spezialist kennt sich wie kein anderer im Markt der Zukunft aus: Online-Spiele. Schon jetzt läuft das Netzangebot Xbox Live in den USA besser als Sonys Konkurrenzprodukt für Playstation 2.

Nintendos nächste Konsole könnte mit der Verknüpfung zum Gameboy punkten, der sich weltweit immerhin rund 95 Millionen Mal verkauft hat. Axel Herr (41), Herr über Nintendo Deutschland, ist jedenfalls optimistisch: „In zwei Jahren werden die Karten ganz neu gemischt."

... und noch eine neue Konsole?



Eine Konsole namens „Phantom" will das amerikanische Unternehmen Infinium Labs Corporation bis Ende dieses Jahres in den USA auf den Markt bringen. Das Gerät soll umgerechnet 700 Euro kosten, eine große Festplatte haben, Spiele ausschließlich aus dem Internet laden und daher ohne CD- oder DVD-Laufwerk auskommen. Laut Infinium haben bereits mehr als 500 Spiele-Entwickler Interesse an dem Projekt gezeigt.

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.

TEST: FESTPLATTEN

Fest-Platte

Festlich geschmückt ist sie nicht, die Speicherplatte im Computer. Aber mit den darauf verewigten Daten und Programmen, vor allem Spielen, hat sie durchaus das Zeug, ein „Fest für die Sinne“ auszurichten. COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn aktuelle Festplatten aufwendigen Tests unterzogen



Foto: Mauritius Ley

Rechenbeispiel mit fester Größe: Ist Ihr Computer schon rund zwei Jahre „alt“? Dann rotiert darin vermutlich eine Festplatte mit 20 **Gigabyte** S.164 Fassungsvermögen. Und das heißt: nix mehr mit „immer feste drauf“. Jedes moderne PC-Spiel beansprucht immerhin zwischen 800 und 1000 **Megabyte** S.164 Speicherplatz. Zehn Spiele, dazu ein paar Arbeitsprogramme und persönliche Daten, das Betriebssystem Windows nicht zu vergessen – und die Festplatte ist randvoll. Ein zweites, größeres Exemplar muss her.

Stand der Technik sind Geräte mit einem Fassungsvermögen von 120 Gigabyte. Die Hersteller, etwa Western Digital, Maxtor und Hitachi, bieten auch heute noch Festplatten geringerer Kapazität an (siehe „Testergebnisse im Detail“ auf den folgenden Seiten). Diese Speicher kosten zwar weniger, aber ein Blick auf die Rechnung „Preis pro Platz“ relativiert die Sache: Für die „Hitachi Deskstar 180 GXP 60 GB“, Fassungsvermögen 58,6 Gigabyte, ergibt sich ein finanzieller Aufwand von 2,03 Euro pro Gigabyte. Bei der „Maxtor Maxline 2 250 GB“ mit respektablen 239,3 Gigabyte sind es nur 1,50 Euro – gut 26 Prozent relativer Preisvorteil.

Aber Vorsicht: Schiere Größe allein bringt nichts, wenn der Computer gar nicht damit umgehen kann. Die Betriebssysteme Windows 95 (Versionen „b“ und „c“)[1], 98, ME und XP können nur Festplatten bis zu einer Größe von rund 133 Gigabyte verwalten. Scheiben mit größerem Fassungsvermögen brauchen ein spezielles Steuerungsprogramm (Treiber) oder gar eine Einbaukarte (zum Beispiel einen **Ultra ATA/100** S.164 -Controller). Erst dann steht Ihnen das volle Fassungsvermögen über 133 Gigabyte hinaus auch wirklich zur Verfügung.

Bei der „Hitachi Deskstar 180 GXP 180 GB“ sucht man derlei Zubehör vergebens. Folglich stehen anstelle der angegebenen 176,6 Gigabyte tatsächlich nur 133 bereit. Das ist mehr als ein Schönheitsfehler und wurde von der Redaktion mit Abwertung der Gesamtnote um 0,5 bestraft. So ist es richtig: Western Digital liefert mit den Festplatten „WD 2000“ und „WD 1800“ einen Ultra/ATA 100-Controller von Promise. Maxtor löst das Problem mit dem selbst entwickelten Programm „Max Blast Plus 2“, das der „Maxline 2 250 GB“ beiliegt.

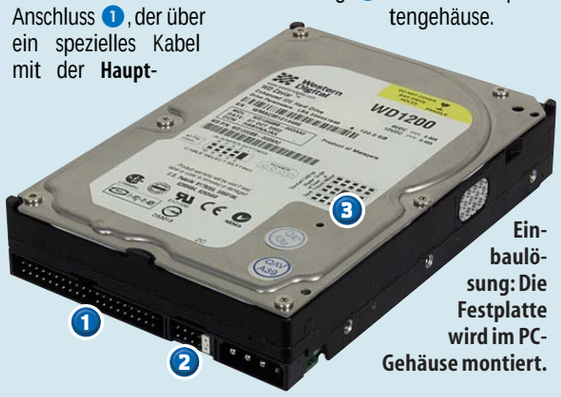
Völlerei führt zur Trägheit. Das gilt jedenfalls für rauschende Feste. Eine Festplatte dagegen darf sich keinen lahmen Antritt leisten. Schneller Zugriff auf alle Daten ist Pflicht. Oder nehmen Sie gerne lange Wartezeiten in Kauf, bis ein Spiel gestartet wird? Die getesteten Geräte offenbarten eine beachtliche Bandbreite – auf insgesamt eher niedrigem Niveau. Die „Hitachi Deskstar 180 GXP 120 GB“ markierte mit 12,8 Millisekunden durchschnittlicher Zugriffszeit den Bestwert. Kein Traumergebnis, aber immerhin akzeptabel und damit „befriedigend“. Fast zweieinhalb Mal so viel Zeit lässt sich die „Maxtor Diamond Max 16 80 GB“: 31,6 Millisekunden. Das kann sich hinziehen und ist eindeutig „mangelhaft“.

Beachten Sie beim Kauf unbedingt, dass **EIDE** S.164 -Anschlusskabel, Schrauben, Steckverbindungen (Jumper) und Bügel zur Montage im 5-1/4-Zoll-Einbauschacht mitgeliefert werden. Das ganze Zubehör bekommen Sie nur bei Maxtor: Beide getesteten Festplatten von diesem Hersteller kommen im „sehr guten“ Komplettpaket. Anderswo gibt's lediglich Jumper – bei Seagate sogar nur einen einzigen. Mit dieser Steckverbindung sind keineswegs alle Einstellmöglichkeiten zum Betrieb der Festplatte möglich. Leute, das ist lausig. Festliche Stimmung und Vorfreude stellen sich beim Auspacken nicht ein.

Fazit: Die WD 2000 von Western Digital rotierte zum knappen Testsieg. Sehr große Kapazität, nahezu vollständige Ausstattung (bis auf Einbaubügel für 5-1/4-Zoll-Schacht) und ein Ultra ATA/100-Controller im Paket – das Urteil „sehr gut“ steht fest.

WAS IST EINE FESTPLATTE?

Die Festplatte ist ein im Computer eingebauter Speicher. Daten werden darin magnetisch auf fest montierten, nicht austauschbaren, schnell rotierenden Scheiben verewigt. Das Fassungsvermögen heutiger Festplatten wird in **Gigabyte** S.164 angegeben. Auf der Festplatte sind in aller Regel das notwendige Betriebssystem (meist Windows, entfällt beim Einsatz als „zweite“ Festplatte), dazu Arbeitsprogramme, Spiele und sonstige Daten gespeichert, etwa Briefe, Tabellen, Musik oder Spielstände. An der Außenseite der Platte befindet sich ein **EIDE** S.164 -Anschluss 1, der über ein spezielles Kabel mit der **Hauptplatine** S.164 des Rechners verbunden wird. Den zum Betrieb notwendigen Strom bezieht die Festplatte über einen der Stromversorgungsstecker im PC-Innern. Damit eine neue Festplatte im Computer richtig funktioniert, muss sie entweder als „erstes“ oder „zweites“ Laufwerk eingestellt sein. Die Einstellung hängt davon ab, ob der PC schon eines oder mehrere EIDE-Geräte, also andere Festplatten oder CD-ROM-Laufwerke, enthält, und erfordert die jeweils korrekte Position der Steckverbindungen 2 entsprechend der Beschreibung 3 auf dem Festplattengehäuse.

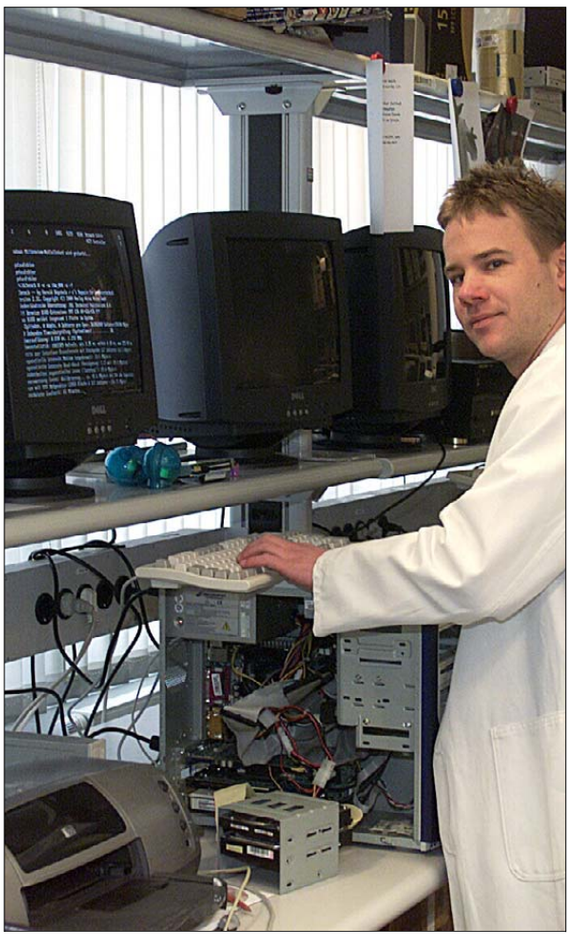


Einbaulösung: Die Festplatte wird im PC-Gehäuse montiert.

[1] Die Windows-95-Version „a“ kann aufgrund des Dateisystems **FAT 16** S.XXX sogar nur höchstens acht Gigabyte verwalten.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

Das COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabor hat zehn neue Festplatten mit **EIDE** S.164 -Anschluss unter anderem auf folgende Eigenschaften getestet: Wie schnell erfolgt der Zugriff auf Daten? Mit welcher Geschwindigkeit werden Daten über einen längeren Zeitraum gelesen? Wie groß ist die Geräuschentwicklung?



Nutzfläche: Stimmt die Kapazitätsangabe des Herstellers? An diesem Messplatz wird das tatsächliche Fassungsvermögen ermittelt.



Plattenbau: Das redaktionseigene Testlabor probiert aus, ob sich die Festplatten problemlos montieren und installieren lassen.



Lärmpegel: In der „Lautheitsbox" wird exakt gemessen, mit welcher Geräuschentwicklung die Festplatten arbeiten.

INSTALLATION

COMPUTERBILD-SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer Festplatten umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiterführende Informationen im Internet. Besonders wichtig ist die Kundenfreundlichkeit im Reparaturfall. Schließlich ist es sehr viel aufwendiger, das Gerät zum Hersteller zu schicken, als es beim Händler austauschen zu lassen.

BEDIENUNG

Die Bedienungsanleitung muss verständlich und ausführlich abgefasst sein. Wichtige Aspekte, wie der Einbau der Festplatte sowie die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) und der übrigen Programme, müssen anschaulich erklärt werden. Und zwar durchgehend in deutscher Sprache.

GESCHWINDIGKEIT

Die Einzeltests zur Ermittlung der Arbeitsgeschwindigkeit einer Festplatte:

Dauertransfer-Rate: Unter diesem Prüfpunkt wird ermittelt, mit welcher Geschwindigkeit die Festplatte Daten über einen längeren Zeitraum überträgt. COMPUTERBILD-SPIELE misst die Dauertransfer-Rate beim Schreiben und Lesen von Daten. Beide Werte sollten möglichst hoch liegen. Die ermittelte Rate wird in **Kilobyte** S.164 pro Sekunde angegeben. Je größer der Wert ist, desto schneller können Programme geladen oder Daten auf der Festplatte gespeichert werden.



Erstbezug: Das verbreitete Betriebssystem Windows 98 wird auf der Festplatte installiert.

Zugriffszeit: Eine Festplatte speichert Daten auf kreisförmigen Spuren. Jede Spur ist in einzelne Sektoren aufgeteilt, die wiederum eines oder mehrere Datenpakete enthalten. Die mittlere Zugriffszeit gibt an, wie schnell die Festplatte gespeicherte Informationen findet. Weil deren Bruchstücke manchmal über die ganze Scheibe verstreut sind, muss der Schreib-/Lesekopf ständig mit sehr hohem Tempo hin- und herbewegt werden. COMPUTERBILD-SPIELE misst daher, wie schnell der Kopf aus seiner Ruheposition zu verschiedenen Sektoren auf der Festplatten gelangt („springt"). Nach mehreren tausend großen und kleinen Testsprüngen wird ein Mittelwert aus den gemessenen Zeiten errechnet. Dieser Wert nennt sich mittlere Zugriffszeit und ist in der Tabelle in Millisekunden angegeben. Je geringer der Wert, desto besser.

Geschwindigkeit unter Windows 98: In diesem Durchgang müssen die Festplatten beweisen, dass sie mit weit verbreiteten Text-, Tabellen- und Bildbearbeitungs-Programmen flott arbeiten können. Die Arbeitsgeschwindigkeit ergibt sich aus der Zeit, die der Computer in Verbindung mit der jeweiligen Festplatte zum Erledigen bestimmter Aufgaben benötigt. Die Geschwindigkeit wird in der Ergebnis-Tabelle als Prozentwert angegeben – je höher, desto besser.

SPEICHERPLATZ

Das Fassungsvermögen der Festplatte wird mit dem Programm „Fdisk" ermittelt. Das so erzielte Messergebnis entspricht dem „echten" Speicherplatz der Festplatte. Nahezu alle Hersteller geben den **Megabyte** S.164 -Wert so an, als entspräche ein Megabyte exakt einer Million Byte. Tatsächlich ist ein Megabyte jedoch 1048576 Byte. COMPUTERBILD-SPIELE rechnet natürlich mit den exakten Werten und kommt daher auf weniger „geschönte" Ergebnisse als mancher Hersteller.

GERÄUSCHENTWICKLUNG

Eine laut surrende und ratternde Festplatte nervt auf die Dauer. Deshalb unterzieht die Redaktion die Festplatten einer sehr genauen „Lautheits"-Messung. COMPUTERBILD-SPIELE benutzt dazu ein Lautheitsmessgerät im Wert von 25000 Euro. Dieses Gerät misst die Lautstärke der Laufgeräusche nach einem besonderen Verfahren, das dem Hörempfinden eines Menschen recht genau nachgebildet ist. Die Lautstärke wird in Sone angegeben.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note bei COMPUTERBILD-SPIELE ergibt sich aus einer leicht verständlichen Rechnung. Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Den so erzielten Ergebnissen werden Preis-Leistungs-Noten zugeordnet. Beispiel: Eine Festplatte mit dem Testergebnis 2,00 kostet 250 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 500. Aus folgender Tabelle können Sie die Preis-Leistungsnote, im Beispiel wäre sie „ausreichend", ablesen:

bis 150	sehr gut
150,01 bis 300	gut
300,01 bis 450	befriedigend
450,01 bis 600	ausreichend
600,01 bis 750	mangelhaft
über 750	ungenügend

Testergebnisse im Detail

Computer Bild Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1 WD2000 (WD2000JB-00DUA0)		Platz 2 WD1800 (WD1800JB-00DUA0)		Platz 3 MAXLINE[2] 2 250 GB (4A250J0080211)	
HERSTELLER		Western Digital	Note	Western Digital	Note	Maxtor	Note
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0031-20-4467651 (0,123 €/Min.)	1,98	0031-20-4467651 (0,123 €/Min.)	1,98	01801-629867 (0,046 €/Min.)	1,37
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.westerndigital.com)	5,00	Englisch (www.westerndigital.com)	5,00	Englisch (www.maxtor.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-9220060 (0,123 €/Min.)	0,00	089-9220060 (0,123 €/Min.)	0,00	01801-629867 (0,046 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	0,00	keins	0,00	003531-2861419 (0,123 €/Min.)	0,00
Service insgesamt	**7%**		**3,28**		**3,28**		**2,25**
INSTALLATION							
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	5,4%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**1,50**	ausführlich	**1,50**	etwas knapp	**3,50**
GESCHWINDIGKEIT							
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (235,9%)	1,00	sehr hoch (232,8%)	1,00	sehr hoch (230,5%)	1,00
Dauertransfer-Rate Lesen (gemessen)	6%	sehr hoch (44756,0 **Kilobyte** S.164 pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (40279,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (31332,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,48
Dauertransfer-Rate Schreiben (gemessen)	4%	sehr hoch (41569,9 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (38204,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,02	hoch (30995,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,52
Zugriffszeit Lesen (gemessen)	2,5%	sehr lang (16,4 Millisekunden)	5,33	lang (14,6 Millisekunden)	4,25	sehr lang (31,1 Millisekunden)	5,49
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	2,5%	lang (13,9 Millisekunden)	3,83	sehr kurz (9,8 Millisekunden)	1,37	lang (14,9 Millisekunden)	4,43
Geschwindigkeit insgesamt	**30%**		**1,60**		**1,30**		**1,83**
KAPAZITÄT							
Fassungsvermögen (überprüft)	37,6%	sehr hoch (190707,7 **Megabyte** S.164)	1,00	sehr hoch (171696,5 Megabyte)	1,31	sehr hoch (239366,9 Megabyte)	1,00
Kapazität insgesamt	**37,6%**		**1,00**		**1,31**		**1,00**
GERÄUSCHENTWICKLUNG							
Lärmbelästigung (Leerlauf, gemessen)	6%	nicht hörbar (1,0 Sone)	1,49	kaum hörbar (1,1 Sone)	1,56	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42
Lärmbelästigung (beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,5 Sone)	1,82	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69
Geräuschentwicklung insgesamt	**12%**		**1,66**		**1,66**		**1,56**
AUSSTATTUNG							
EIDE S.XXX -Kabel vorhanden (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Steckbrücken vorhanden (Jumper, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben vorhanden (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht vorhanden (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
Außerdem im Lieferumfang (überprüft)	0%	Promise Ultra-ATA/100-Controller, Programme „Diagnostics" und „Ultra ATA Management"	0,00	Promise Ultra-ATA/100-Controller, Programme „Diagnostics" und „Ultra ATA Management"	0,00	Programm „Max Blast Plus 2"	0,00
Ausstattung insgesamt	**4%**		**2,25**		**2,25**		**1,00**
SONSTIGES							
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll	0,00	3,5 Zoll	0,00	3,5 Zoll	0,00
Zwischenspeicher (**Cache** S.XXX, überprüft)	0%	8192 Kilobyte	0,00	8192 Kilobyte	0,00	2048 Kilobyte	0,00
Umdrehungsgeschwindigkeit (überprüft)	0%	7200 Umdrehungen pro Minute	0,00	7200 Umdrehungen pro Minute	0,00	5400 Umdrehungen pro Minute	0,00
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	**Ultra ATA/100** S.164	0,00	Ultra ATA/100	0,00	**Ultra ATA/133** S.164	0,00
Preis pro **Gigabyte** S.XXX (überprüft)	0%	2,20 Euro	0,00	2,20 Euro	0,00	1,50 Euro	0,00
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**1,64**		**1,67**		**1,61**
AUFWERTUNG		Promise Ultra-ATA/100-Controller mitgeliefert	**-0,30**	Promise Ultra-ATA/100-Controller mitgeliefert	**-0,30**		
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ← **1,34**		**sehr gut** ← **1,37**		**gut** ← **1,61**	
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**ausreichend**		**ausreichend**	
Preis (laut Hersteller)		**420,00 €**		**381,00 €**		**359,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand*)		**379,00 € (CDJ Computerland, Weiberbrunn, Tel. 06094-984226)**		**335,20 € (Ziegner, Crailsheim, Tel. 07951-469604)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,34 x 420,00 = 562,80 = ausreichend		1,37 x 381,00 = 521,97 = ausreichend		1,61 x 359,00 = 577,99 = ausreichend	

[2] spricht: „Mäxlain"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7	
WD1200 (WD1200BB-00DAA0)		**DESKSTAR 180 GXP 120 GB (IC35L120AVV207-0)**		**DESKSTAR 180 GXP 180 GB (IC35L180AVV207-1)**		**WD800 (WD800JB-00CRA1)**	
Western Digital	Note	Hitachi	Note	Hitachi	Note	Western Digital	Note
kurz (12 Monate)	4,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	kurz (12 Monate)	4,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
0031-20-4467651 (0,123 €/Min.)	1,98	07032-153050 (0,123 €/Min.)	1,98	07032-153050 (0,123 €/Min.)	1,98	0031-20-4467651 (0,123 €/Min.)	1,98
Englisch (www.westerndigital.com)	5,00	Englisch (www.hitachistorage.com)	5,00	Englisch (www.hitachistorage.com)	5,00	Englisch (www.westerndigital.com)	5,00
089-9220060 (0,123 €/Min.)	0,00	keins	0,00	keins	0,00	089-9220060 (0,123 €/Min.)	0,00
keins	0,00	keins	0,00	keins	0,00	keins	0,00
	3,28		**2,42**		**2,42**		**3,28**
schwierig	4,00	sehr schwierig	5,00	sehr schwierig	5,00	schwierig	4,00
	4,00		**5,00**		**5,00**		**4,00**
ausführlich	**1,50**	nicht vorhanden	**6,00**	nicht vorhanden	**6,00**	ausführlich	**1,50**
sehr hoch (239,2%)	1,00	sehr hoch (233,7%)	1,00	sehr hoch (237,1%)	1,00	sehr hoch (235,4%)	1,00
sehr hoch (40237,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (43744,9 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (43946,6 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (39019,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,01
sehr hoch (39556,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (43726,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (43625,2 Kilobyte pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (38588,2 Kilobyte pro Sekunde)	1,01
sehr lang (15,5 Millisekunden)	4,79	etwas lang (12,8 Millisekunden)	3,17	etwas lang (12,9 Millisekunden)	3,23	lang (13,4 Millisekunden)	3,53
lang (14,5 Millisekunden)	4,19	sehr kurz (7,8 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (8,5 Millisekunden)	1,00	sehr kurz (9,0 Millisekunden)	1,00
	1,58		**1,18**		**1,19**		**1,21**
etwas gering (114470,9 Megabyte)	2,54	hoch (117769,9 Megabyte)	2,47	sehr hoch (176699,3 Megabyte)	1,20	etwas gering (76316,6 Megabyte)	3,36
	2,54		**2,47**		**1,20**		**3,36**
kaum hörbar (1,1 Sone)	1,56	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42	kaum hörbar (1,1 Sone)	1,56
kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42	kaum hörbar (1,1 Sone)	1,56	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69
	1,66		**1,42**		**1,49**		**1,63**
ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Programme „EZ-Install“, „Diagnostics“, „BIOS Check“ und „Ultra ATA Management“	0,00	–	0,00	–	0,00	Programme „EZ-Install“, „Diagnostics“, „BIOS Check“ und „Ultra ATA Management“	0,00
	2,25		**4,75**		**4,75**		**2,25**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
3,5 Zoll	0,00	3,5 Zoll	0,00	3,5 Zoll	0,00	3,5 Zoll	0,00
2048 Kilobyte	0,00	2048 Kilobyte	0,00	8192 Kilobyte	0,00	8192 Kilobyte	0,00
7200 Umdrehungen pro Minute	0,00	7200 Umdrehungen pro Minute	0,00	7200 Umdrehungen pro Minute	0,00	7200 Umdrehungen pro Minute	0,00
Ultra ATA/100	0,00	Ultra ATA/100	0,00	Ultra ATA/100	0,00	Ultra ATA/100	0,00
1,73 Euro	0,00	1,77 Euro	0,00	2,15 Euro	0,00	1,90 Euro	0,00
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**
	2,21		**2,22**		**1,76**		**2,41**
				volle Festplatten-Kapazität nicht nutzbar, da notwendiges Programm fehlt	**+0,50**		
gut ←	**2,21**	**gut** ←	**2,22**	**gut** ←	**2,26**	**gut** ←	**2,41**
befriedigend		**ausreichend**		**ungenügend**		**befriedigend**	
198,00 €		**209,00 €**		**379,00 €**		**145,00 €**	
169,00 € (CDJ Computerland, Weiberbrunn, Tel. 06094-984226)		**175,00 € (CDJ Computerland, Weiberbrunn, Tel. 06094-984226)**		**299,00 € (Computer 6000, Hamburg, Tel. 040-53931943)**		**125,00 € (Computer 6000, Hamburg, Tel. 040-53931943)**	
2,21 x 198,00 = 437,58 = befriedigend		2,22 x 209,00 = 463,98 = ausreichend		2,26 x 379,00 = 856,54 = ungenügend		2,41 x 145,00 = 349,45 = befriedigend	

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

		Platz 7		Platz 9		Platz 10	
MODELL		**BARRACUDA ATA V 120 GB (ST3120024A)**		**DIAMOND MAX[2] 16 80 GB (4R080L0620411)**		**DESKSTAR 180 GXP 60 GB (IC35L060AVV207-0)**	
HERSTELLER		Seagate	Note	Maxtor	Note	Hitachi	Note
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0800-1826831 (kostenlos)	1,00	01801-629867 (0,046 €/Min.)	1,37	07032-153050 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.seagate.com)	5,00	Englisch (www.maxtor.de)	5,00	Englisch (www.hitachistorage.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0800-1826831 (kostenlos)	0,00	01801-629867 (0,046 €/Min.)	0,00	keins	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	0,00	003531-2861419 (0,123 €/Min.)	0,00	keins	0,00
Service insgesamt	**7%**		**3,00**		**3,11**		**2,42**
INSTALLATION							
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	5,4%	sehr schwierig	5,00	schwierig	4,00	sehr schwierig	5,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**5,00**		**4,00**		**5,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	nicht vorhanden	**6,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	nicht vorhanden	**6,00**
GESCHWINDIGKEIT							
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (235,7%)	1,00	sehr hoch (228,5%)	1,00	sehr hoch (233,9%)	1,00
Dauertransfer-Rate Lesen (gemessen)	6%	sehr hoch (35367,6 **Kilobyte** S.XXX pro Sekunde)	1,14	sehr hoch (34799,7 Kilobyte pro Sekunde)	1,17	sehr hoch (43002,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
Dauertransfer-Rate Schreiben (gemessen)	4%	sehr hoch (35226,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,15	sehr hoch (34805,3 Kilobyte pro Sekunde)	1,17	sehr hoch (43451,2 Kilobyte pro Sekunde)	1,00
Zugriffszeit Lesen (gemessen)	2,5%	lang (13,9 Millisekunden)	3,83	sehr lang (31,6 Millisekunden)	5,49	lang (14,7 Millisekunden)	4,31
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	2,5%	etwas lang (12,9 Millisekunden)	3,23	sehr lang (15,9 Millisekunden)	5,03	sehr kurz (9,2 Millisekunden)	1,01
Geschwindigkeit insgesamt	**30%**		**1,47**		**1,77**		**1,28**
KAPAZITÄT							
Fassungsvermögen (überprüft)	37,6%	etwas gering (114470,9 **Megabyte** S.164)	2,54	etwas gering (78160 Megabyte)	3,32	gering (58643,5 Megabyte)	3,74
Kapazität insgesamt	**37,6%**		**2,54**		**3,32**		**3,74**
GERÄUSCHENTWICKLUNG							
Lärmbelästigung (Leerlauf, gemessen)	6%	nicht hörbar (0,7 Sone)	1,29	nicht hörbar (0,8 Sone)	1,36	nicht hörbar (0,7 Sone)	1,29
Lärmbelästigung (beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42	nicht hörbar (0,9 Sone)	1,42	nicht hörbar (0,8 Sone)	1,36
Geräuschentwicklung insgesamt	**12%**		**1,36**		**1,39**		**1,33**
AUSSTATTUNG							
EIDE S.XXX -Kabel vorhanden (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Steckbrücken vorhanden (Jumper, überprüft)	1%	ja (aber nicht für alle Einstellmöglichkeiten)	5,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben vorhanden (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht vorhanden (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Außerdem im Lieferumfang (überprüft)	0%	–	0,00	Programm „Max Blast Plus 2"	0,00	–	0,00
Ausstattung insgesamt	**4%**		**5,75**		**1,00**		**4,75**
SONSTIGES							
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll	0,00	3,5 Zoll	0,00	3,5 Zoll	0,00
Zwischenspeicher (**Cache** S.XXX, überprüft)	0%	8192 Kilobyte	0,00	2048 Kilobyte	0,00	2048 Kilobyte	0,00
Umdrehungsgeschwindigkeit (überprüft)	0%	7200 Umdrehungen pro Minute	0,00	5400 Umdrehungen pro Minute	0,00	7200 Umdrehungen pro Minute	0,00
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	**Ultra ATA/100** S.164	0,00	**Ultra ATA/133** S.164	0,00	Ultra ATA/100	0,00
Preis pro **Gigabyte** S.XXX (überprüft)	0%	1,65 Euro	0,00	2,16 Euro	0,00	2,03 Euro	0,00
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,41**		**2,54**		**2,72**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,41**	**befriedigend**	**2,54**	**befriedigend**	**2,72**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**189,00 €**		**169,00 €**		**119,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**103,00 € (CDJ Computerland, Weiberbrunn, Tel. 06094-984226)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,41 x 189,00 = 455,49 = ausreichend		2,54 x 169,00 = 429,26 = befriedigend		2,72 x 119,00 = 323,68 = befriedigend	

2sprich: „Daimend Max"

*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

COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn Festplatten aus dem aktuellen Angebot einem harten, ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Festplatten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion testete ausschließlich Modelle mit **EIDE** S.164 -Anschluss. Festplatten mit einem **SCSI** S.164 -Anschluss wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt.
- Keine der getesteten Festplatten durfte mehr als 450 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 Festplatten nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Schöne Plattenhüllen: Hält der Inhalt, was die Verpackung verspricht?

Platz 1 — Western Digital WD2000 — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	sehr gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	420,00 €



Mit der „WD2000“ wird ein Promise-Controller **Ultra ATA/100** S.164 geliefert. Der sorgt für eine höhere Datenübertragungsrate zwischen **Hauptplatine** S.164 und Festplatte, außerdem dafür, dass deren volle Kapazität von 190,1 **Gigabyte** S.164 genutzt werden kann (je nach Betriebssystem werden maximal 133 Gigabyte erkannt).

Pluspunkte
- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- Promise Ultra ATA/100 Controller mitgeliefert
- Ausführliches Handbuch

Minuspunkte
- Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen
- 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen fehlen
- Kurze Garantiezeit
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 2 — Western Digital WD1800



Testergebnis:	sehr gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	381,00 €



Befindet sich die Steckbrücke (Jumper) an der Rückseite der „WD 1800“ von Western Digital in der hier gezeigten Position, so wird sie als „zweites“ Festplattenlaufwerk erkannt. Setzt man sie so ein, dann genügt es, wenn auf dem „ersten“ Laufwerk ein Betriebssystem (also einer der Windows-Typen) installiert ist.

Pluspunkte
- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- Promise Ultra ATA/100 Controller mitgeliefert
- Ausführliches Handbuch

Minuspunkte
- Lange Zugriffszeit beim Lesen
- 5 1/4 Zoll Einbaurahmen fehlen
- Kurze Garantiezeit
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 3 — Maxtor Maxline 2 250 GB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	359,00 €



So muss es sein: Im Lieferumfang der „Maxline 2 250 GB ATA 133“ von Maxtor befinden sich 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen nebst Schrauben (im Bild) und das zur Installation notwendige **EIDE** S.164 -Anschlusskabel. Das heißt: Alle zum Einbau notwendigen Teile sind im Paket enthalten.

Pluspunkte
- Sehr großes Fassungsvermögen
- Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen, hohe beim Schreiben
- Alle notwendigen Teile zum Einbau im Lieferumfang
- Lange Garantiezeit

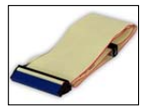
Minuspunkte
- Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen
- Etwas knappes Handbuch
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 München

Platz 4 — Western Digital WD1200



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	198,00 €



Für die schnelle Datenübertragung zwischen Festplatte und **Hauptplatine** S.164 beziehungsweise dem **Ultra ATA/100** S.164 -Controller benötigen Sie ein spezielles **EIDE** S.164 -Anschlusskabel. Dieses so genannte Ultra-ATA-100-EIDI-Kabel wird mit der „Western Digital WD 1200“ geliefert.

Pluspunkte
- Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Geringe Lärmbelästigung
- Ausführliches Handbuch

Minuspunkte
- Etwas geringes Fassungsvermögen
- Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen
- 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen fehlen
- Kurze Garantiezeit
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 5 Hitachi Deskstar 180 GXP 120 GB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	209,00 €

- ⊕ Großes Fassungsvermögen
- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen, Befestigungsschrauben, EIDE-Anschlusskabel fehlen
- ⊖ Handbuch fehlt
- ⊖ Englische Internet-Hilfe



An der Geräterückseite befindet sich dieser **EIDE** S.164 -Anschluss. Mit Hilfe eines EIDE-Anschlusskabels (leider nicht im Lieferumfang der „Deskstar 180 GXP 120 GB“) wird die Festplatte mit der **Hautplatine** S.164 verbunden. Über dieses Verbindungskabel werden Daten zwischen Festplatte und Hauptplatine hin- und hertransportiert.

Infos bei: Hitachi GmbH, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

Platz 6 Hitachi Deskstar 180 GXP 180 GB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	379,00 €

- ⊕ Sehr großes Fassungsvermögen
- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ Volle Kapazität nicht nutzbar, da notw. Programm fehlt
- ⊖ 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen, Befestigungsschrauben, EIDE-Anschlusskabel fehlen
- ⊖ Handbuch fehlt
- ⊖ Englische Internet-Hilfe



Damit die Festplatte funktioniert, muss sie natürlich mit Strom versorgt werden. Der dazu notwendige Anschlussstecker befindet sich meist im Innern des Computers und wird mit dieser Buchse an der Festplatten-Rückseite verbunden. Sollten Sie keinen freien Anschlussstecker haben, so benötigen Sie ein Verteilerkabel – ein so genanntes Y-Kabel.

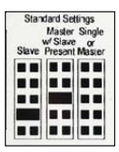
Infos bei: Hitachi GmbH, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

Platz 7 Western Digital WD800



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	145,00 €

- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊕ Ausführliches Handbuch
- ⊖ Etwas geringes Fassungsvermögen
- ⊖ Lange Zugriffszeit beim Lesen
- ⊖ 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen fehlen
- ⊖ Kurze Garantiezeit
- ⊖ Englische Internet-Hilfe



Direkt auf der „WD 800“ von Western Digital sind die verschiedenen Einstellmöglichkeiten der Verbindungsstecker (Jumper) aufgedruckt. Hier sehen Sie beispielsweise, wie Sie die Jumper setzen müssen, wenn Sie Ihre neue Festplatte als „erstes“ oder „zweites“ Laufwerk betreiben möchten.

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 7 Seagate Barracuda ATA V 120 GB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	189,00 €

- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Etwas geringes Fassungsvermögen
- ⊖ 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen, Befestigungsschrauben, EIDE-Anschlusskabel fehlen
- ⊖ Handbuch fehlt
- ⊖ Englische Internet-Hilfe



Mit der „Barracuda ATA V 120 GB“ von Seagate erhalten Sie weder die zum Einbau notwendigen Teile noch das zur Installation erforderliche Handbuch. Aber für den Fall der Fälle hat der Hersteller wenigstens die Rufnummer des Hilfe-Telefons direkt auf das Festplattengehäuse gedruckt.

Infos bei: Seagate GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 9 Maxtor Diamond Max 16 80 GB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	169,00 €

- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊕ Alle notwendigen Teile zum Einbau im Lieferumfang
- ⊖ Etwas geringes Fassungsvermögen
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen
- ⊖ Englisches Handbuch
- ⊖ Kurze Garantiezeit
- ⊖ Englische Internet-Hilfe



Im Lieferumfang der „Diamond Max 16 80 GB ATA 133“ ist die Software „Max Blast Plus 2“. Das kleine Programm ist sehr hilfreich bei der Installation (zeigt etwa die richtige Einstellung der Steckbrücken) sowie bei der **Partitionierung** S.164 und **Formatierung** S.164 der Festplatte.

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 München

Platz 10 Hitachi Deskstar 180 GXP 60 GB — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	119,00 €

- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ Geringes Fassungsvermögen
- ⊖ 5 1/4 Zoll-Einbaurahmen, Befestigungsschrauben, EIDE-Anschlusskabel fehlen
- ⊖ Handbuch fehlt
- ⊖ Englische Internet-Hilfe



An der Rückseite der „Deskstar 180 GXP 60 GB“ von Hitachi sehen Sie diese Aufdrucke. Hier werden die verschiedenen Einstellmöglichkeiten der Steckverbindungen (Jumper) zum Betreiben der Festplatte gezeigt, zum Beispiel der Einsatz als „erstes“ (Master) oder als „zweites“ Laufwerk (Slave).

Infos bei: Hitachi GmbH, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

XBOX VERNETZEN



RATGEBER-THEMEN

Xbox vernetzen	**Heft**	**4/2003**
Die Sims/Sim City: Neue Figuren einfügen	Heft	5/2003
PC vor Viren, Trojanern und Würmern schützen	Heft	6/2003
Spielstände sichern und austauschen	Heft	7/2003
Playstation 2 online: Wie geht das?	Heft	8/2003

Kreuz und quer

Spaß für mehrere Mitspieler per Link-Kabel oder Internet – mit der Xbox geht beides. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie kreuz und quer die richtigen „Strippen" ziehen

Der 14. März 2003 – ein Jahr nach dem Europa-Start der Xbox bietet Microsoft den Käufern seiner ersten Videospiele-Konsole den Zugang zum Spiel per Internet. Wer den Abonnement-Dienst nutzen will, braucht ein „Xbox-Live[1]-Starter-Kit" (rund 60 Euro). Zu diesem Einsteigerpaket gehören ein Kopfhörer nebst Mikrofon (Headset[2]) sowie eine **DVD-ROM** S.164 mit einem speziellen Internet-Zugangsprogramm. Xbox Live ist in den ersten zwölf Monaten gratis. Was es nach Ablauf dieser Frist, also frühestens ab Mitte März 2004, kostet, ist noch ungewiss.

Ferner benötigen Sie einen **DSL** S.164 -Anschluss, den unter anderen die Deutsche Telekom bereitstellt. Eine Übersicht der einmalig und monatlich anfallenden Kosten (am Beispiel Telekom) finden Sie im nebenstehen Kasten – aufgeschlüsselt nach Spielern, die nur sich nur gelegentlich bei Xbox Live einklinken, und ausdauernden „Profis".

Was dann noch fehlt, sind eine Kreditkarte (Visa, Mastercard oder American Express) für das Xbox-Live-Benutzerkonto und natürlich ein Spiel, das über Xbox Live läuft. Das steht auf der jeweiligen Packung).

Der Rest ist kinderleicht: Einfach DSL-Modem und Konsole verbinden, bei Xbox Live anmelden, Benutzerkonto einrichten – kurz darauf sind Sie „drin" und drehen zum Beispiel Ihre erste Motorradrunde mit der Xbox-Live-Probierversion des Rennspiels „Moto GP". Wie's geht, ist im Kasten „Installieren von Xbox Live über T-Online" Schritt für Schritt erklärt.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auch, wie Sie das Headset anschließen, um sich mit den anderen Spielern zu unterhalten, und wie Sie bis zu 100 davon zu Ihren Xbox-Live-Freunden machen können. Vorteil: Sie sehen künftig, wenn Sie sich einer Online-Spielrunde anschließen, wer von den anderen dabei ist. Gruppen-Spielspaß gewährt die Konsole aber auch ohne DSL. Nämlich mit dem Link-Kabel zur Vernetzung, das als Originalzubehör von Microsoft etwa 30 Euro kostet. Bis zu 16 Teilnehmer (abhängig vom jeweiligen Spiel) können dann mit- und gegeneinander antreten. Auch dazu finden Sie auf den folgenden Seiten alle Details.

Übrigens: Auch Nintendo bietet mit dem Start-Tag 7. März ein Online-Projekt für den Gamecube, allerdings zunächst nur für das Rollenspiel „Phantasy Star Online"[3]. Lediglich Marktführer Sony lässt die Käufer der Playstation 2 immer noch warten. Erst im kommenden Sommer soll die PS 2 die Grenzen des Fernsehzimmers überwinden.

KOSTEN

Einmalige Kosten	
Xbox-Live-Starter-Kit	59,95€
DSL-Freischaltung	99,95€
DSL-Modem	119,95€
Monatliche Kosten	
für Gelegenheitsspieler	
Grundgebühr Telefon und DSL*	33,71€
T-Online dsl 1000 MB**	9,95€
Ab 1000 MB: jedes MB	1,59 Cent
für Profi-Spieler	
Grundgebühr Telefon und DSL*	33,71€
T-Online dsl flat	29,95€

* Tarif: T-DSL und T-Net
** maximal 1000 **Megabyte (MB)** S.XXX Datenvolumen

Bildschirm beim Link-Spiel

Teil-Erfolg: Je mehr Teilnehmer sich beim Link-Spiel eine Konsole teilen, desto kleiner ist für jeden der Bildausschnitt. 16 Spieler können teilnehmen, davon maximal vier an einer Xbox.







Xbox-Live-Starter-Kit



Die DVD-ROM 1 enthält das Internet-Zugangsprogramm und zwei Spiel-Probierversionen („Moto GP", „Whaked!"). Mit dem Headset 2 halten Sie Kontakt zu Ihren Mitspielern. Das Steckmodul 3 gehört in die Spieletastatur und nimmt das Headset-Kabel auf.

[1]sprich: „Laif" [2]sprich: „Heddsett" [3]sprich: „Fäntäsi Star Onlain"

Zwei Xbox-Konsolen per Link-Kabel verbinden

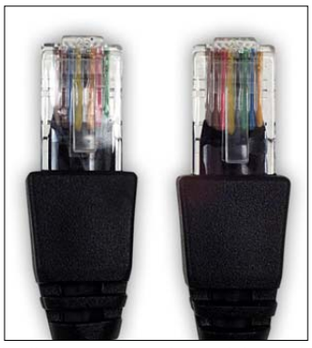
Mit einem Link-Kabel und zwei Konsolen ist, je nach Spiel, Mehr-Spieler-Spaß für bis zu acht Personen an zwei Fernsehern möglich. Die Handgriffe dafür sind schnell erledigt

1 Ziehen Sie von beiden Konsolen die Netzkabel ab.

2 Nehmen Sie ein gekreuztes Ethernet-Kabel mit RJ-24-Steckern, zum Beispiel das „System Link Cable“ (Artikelnummer: X08-25311, um 30 Euro) von Microsoft:



Schieben Sie einen der beiden Stecker



in die passende Buchse auf der Rückseite einer Konsole

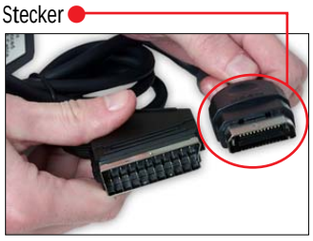


3 Schieben Sie den Stecker am anderen Ende des Kabels in die passenden Buchse auf der Rückseite der zweiten Konsole.

4 Schließen Sie jede Konsole mit einem geeigneten Video-Kabel an einen Fernseher an. Welches Kabel Sie dazu einsetzen, hängt von den Video-Eingängen der Fernsehgeräte ab (siehe auch COMPUTERBILD-SPIELE 2/2003, Ratgeber „Konsolen anschließen“, ab Seite 140). Nehmen Sie also zum Beispiel ein RGB-Scart-Kabel für die Xbox, etwa das „Advanced Scart Cable“ (Artikelnummer: X08-49426, um 30 Euro),



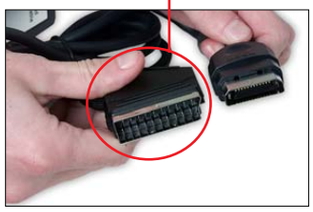
und schieben Sie dessen Multi-AV-Stecker



in die passende Buchse auf der Rückseite der Konsole:



5 Schieben Sie den breiten **Scart** S.164 -Stecker



in eine Scart-Buchse



des Fernsehers.

6 Wählen und speichern Sie – gemäß der Bedienungsanleitung zum Fernseher – den Kanal, der auf den gewählten Scart-Eingang abgestimmt ist. Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Tonsignale über den eingestellten Kanal.

7 Nehmen Sie für jeden Mitspieler eine Spieletastatur, schließen Sie jede an der Vorderseite der Konsolen



an. Sie können bis zu vier Spieletastaturen mit einer Konsole verbinden. Maximal sind so an zwei Konsolen Spielrunden mit bis zu acht Spielern möglich – vorausgesetzt, das gewählte Spiel ist dafür programmiert.

8 Verbinden Sie die Xbox-Konsolen wieder mit dem Stromnetz.

Vier Xbox-Konsolen per Link-Kabel und Hub verbinden

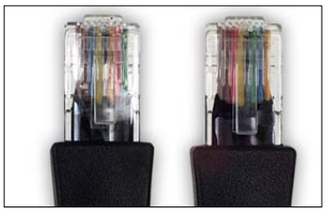
Die Verbindung von bis zu vier Xbox-Konsolen erlaubt Spielrunden mit maximal 16 Teilnehmern. In diesem Fall ist außer je vier Link-Kabeln und Fernsehern ein Hub S.XXX **mit mindestens vier RJ-45-Buchsen notwendig. Trotz des größeren Aufwandes ist der Anschluss kinderleicht**

1 Ziehen Sie vom Hub und von jeder der Konsolen die Netzkabel ab.

2 Nehmen Sie vier gekreuzte Ethernetkabel mit RJ-45-Steckern, zum Beispiel vier Mal das „System Link Cable“ (Artikelnummer: X08-25311, je um 30 Euro) von Microsoft



Schieben Sie jeweils einen der beiden Stecker eines Kabels



in die passende Buchse auf der Rückseite einer Konsole:



3 Nehmen Sie einen Ethernet-Hub mit mindestens vier Eingängen (ab 30 Euro),



und schieben Sie die Stecker am anderen Ende der Link-Kabel in dessen passende Buchsen:



Achtung: Die Stecker des „System Link Cable“ von Microsoft sind so breit, dass sie nicht in nahe nebeneinander liegende Eingänge passen. Verwenden Sie deshalb beim Einsatz des Original-Kabels einen Hub mit ausreichendem Abstand zwischen den Buchsen. Sie können auch, wie in diesem Beispiel, einen Hub mit wenigstens acht Eingängen nehmen. In diesem Fall schieben Sie die Stecker einfach in jeden zweiten Eingang:



4 Schließen Sie jede Konsole mit einem geeigneten Video-Kabel an den Fernseher an. Welches Kabel Sie einsetzen, hängt von den Video-Eingangsbuchsen der Fernseher ab (siehe auch COMPUTERBILD-SPIELE 2/2003, Ratgeber „Konsolen anschließen“, ab Seite 140). Nehmen Sie zum Beispiel ein RGB-Scart-Kabel für die Xbox, etwa das „Advanced Scart Cable“ (Artikelnummer: X08-49426, um 30 Euro), und



schieben Sie den Multi-AV-Stecker



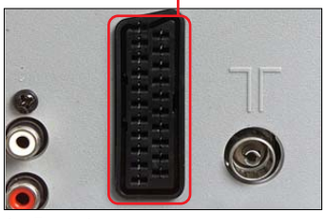
in die passende Buchse auf der Rückseite der Konsole:



5 Schieben Sie den breiten Scart-Stecker



in eine Scart-Buchse



des Fernsehers.

6 Wählen und speichern Sie – gemäß der Bedienungsanleitung zum Fernseher – den Kanal, der auf den gewählten Scart-Eingang abgestimmt ist. Schalten Sie die Konsole ein, so empfängt der Fernseher deren Bild- und Tonsignale über den eingestellten Kanal.

7 Nehmen Sie für jeden Mitspieler eine Spieletastatur, und schließen Sie die an der Vorderseite der Konsolen



an. Sie können bis zu vier Spieletastaturen mit einer Konsole verbinden. Maximal sind so an vier Konsolen Spielrunden mit bis zu 16 Spielern möglich – vorausgesetzt, das gewählte Spiel ist dafür programmiert.

8 Verbinden Sie Hub und Xbox-Konsolen wieder mit dem Stromnetz.

Link-Spielrunde eröffnen

Sind sämtliche Konsolen, Fernseher und Spieletastaturen angeschlossen? Dann kann's losgehen. Zum Beispiel mit dem Actionspiel „Halo"

1 Schalten Sie die Konsolen, die Fernseher und, falls Sie drei oder vier Konsolen vernetzen möchten, den Hub ein.

2 Öffnen Sie die Schubladen der DVD-ROM-Laufwerke jeder Konsole:



3 Legen Sie in jede Schublade eine Spiel-DVD des gleichen Mehr-Spieler-Spiels, etwa „Halo", ein



4 Schließen Sie die Schubladen der Konsolen wieder:



5 Beginnen Sie an jeder Konsole das Spiel, wie gewohnt.

6 Warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü des Spiels sehen:



Nun drückt lediglich einer der Spieler an jeder Konsole auf dem Steuerkreuz seiner Spieletastatur so oft ↑ oder ↓, bis der Menüpunkt MULTIPLAYER markiert ist, und drückt die **A**-Taste.

7 Im daraufhin geöffneten Multiplayer-Menü



markiert wiederum ein Spieler pro Konsole mit ↑ oder ↓ den Eintrag SYSTEM-LINK-SPIEL und drückt **A**.

8 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



drückt jeder Spieler **A**, um sich für ein Spiel anzumelden.

9 Anschließend entscheidet sich jeder Spieler in einem der vier Felder für ein Profil seiner Spielfigur:



In welchem Feld er die Wahl trifft, hängt vom Steckplatz seiner Spieletastatur ab. Die Buchsen sind von links nach rechts durchnummeriert:



Der Buchse 1 ist das Feld oben links zugeordnet, Buchse 2 das Feld oben rechts, Buchse 3 das Feld unten links und Buchse vier das Feld unten rechts. Mit ← und → wechselt jeder Spieler zwischen den Profilen. Wird „Halo" zum ersten Mal auf der Konsole gespielt, so kann ein Spieler entweder zwischen den Profilen Standard oder Umgekehrt wählen oder selbst ein neues Profil erstellen. Näheres dazu steht in der Bedienungsanleitung des Spiels. Falls „Halo" bereits früher auf der Konsole gespielt worden ist, stehen auch damals eingerichtete Profile zur Wahl. Hat sich ein Spieler für ein Profil entschieden, so drückt er zur Bestätigung **A**.

10 Haben alle Teilnehmer jeweils ein Profil bestimmt, dann einigen sie sich auf einen Spieler, der eine neue gemeinsame Spielrunde startet. Dazu drückt der gewählte Spieler zwei Mal **A**.

11 Im daraufhin geöffneten Fenster wählt er eine Karte und damit die Umgebung aus, in der die Spielrunde stattfinden soll. Mit ← und → wechselt er zwischen den verschiedenen Karten. Ist die gewünschte Karte durch einen blauen Rahmen



markiert, drückt der Spieler die **A**-Taste.

12 Im damit geöffneten neuen Fenster bestimmt der Spieler den Typ und damit die Regeln der neuen Spielrunde. Mit ← und → wechselt er zwischen den verschiedenen Spieltypen. Ist der gewünschte Typ durch einen blauen Rahmen



markiert, so drückt der Spieler **A**.

13 Im linken Feld des daraufhin geöffneten Fensters SPIELER AUFLISTEN steht über dem Symbol einer Xbox ein Name:



Mit diesem Namen ist die Konsole in der Spielrunde angemeldet. Darunter befindet sich eine Liste mit Bildern von vier Spieletastaturen. Neben der oberen Tastatur steht ebenfalls ein Name, zum Beispiel:



Mit diesem Namen ist der Spieler, der die neue Spielrunde eingerichtet hat, angemeldet. Die Namen werden automatisch ausgewählt, können aber auch vom Spieler selbst eingegeben werden. Einzelheiten dazu entnehmen Sie der Bedienungsanleitung zum Spiel. Alle anderen Symbole sind mit Fragezeichen versehen



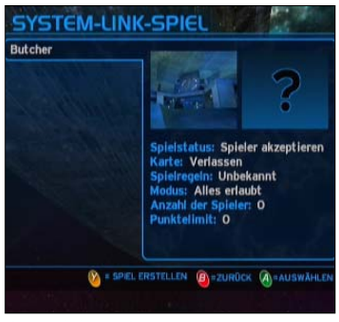
weil sich die jeweiligen Konsolen und Spieler erst noch anmelden müssen. Der Anmeldevorgang läuft je nach der Konsole, mit der die Spieletastaturen der Spieler verbunden sind, anders ab. Spieler, deren Spieletastaturen mit einer Konsole verbunden sind, an der die neue Spielrunde nicht eingerichtet worden ist, lesen weiter ab Schritt 14. Spieler, deren Spieletastaturen mit der Konsole verbunden sind, an der die Spielrunde eingerichtet worden ist, drücken **A**. Je nach Anzahl der so an der Konsole angemeldeten Teilnehmer stehen Namen neben den Spieletastatur-Symbolen, zum Beispiel:



Weiter geht es ab Schritt 16.

14 Lediglich ein Spieler pro Konsole drückt die **A**-Taste.

15 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



stehen Informationen über die eingerichtete Spielrunde. Um die Spielbedingungen anzunehmen, drückt wieder nur ein Spieler pro Konsole **A**. Daraufhin sehen auch die Spieler an den Konsolen, an denen die Spielrunde nicht eingerichtet worden ist, das Fenster aus Schritt 13. Aber: In der linken Hälfte sind die Namen ihrer Konsole und Spielfiguren zu sehen.

16 Sind sämtliche Konsolen und Teilnehmer angemeldet, so drückt ein Spieler **A**, und binnen 30 Sekunden startet die neue Spielrunde. Noch schneller geht's, wenn ein Spieler während dieser Zeit mehrmals **A** drückt.

Installieren von Xbox Live über T-Online

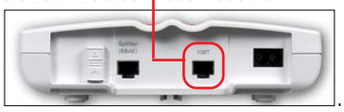
Vor dem grenzenlosen Mehr-Spieler-Spaß stehen der Internet-Anschluss der Konsole und die Anmeldung bei Xbox Live. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt das Schritt für Schritt von der direkten Verbindung zwischen DSL-Modem und Xbox bis zu Ihrer ersten Runde mit der Probierversion des Rennspiels Moto-GP, das zum Xbox-Live-Starter-Kit gehört

1 Nehmen Sie gegebenenfalls eine eingelegte DVD-ROM aus der Xbox. Schalten Sie Konsole und **Modem** S.164 aus. Falls Sie, wie in diesem Beispiel, das Telekom-Modem Teledat 300 LAN



verwenden, müssen Sie dazu den Netzstecker des Modems ziehen, falls Sie es bereits angeschlossen haben.

2 Nehmen Sie das Ethernet-Kabel, das zum Lieferumfang des Modems gehört, und schieben Sie einen Stecker in die 10BT-Buchse ● des Modems



.

3 Schieben Sie den Stecker am anderen Ende des Kabels in die passende Buchse auf der Rückseite der Xbox:



.

4 Schalten Sie zunächst das Modem ein. Verwenden Sie ein Modem mit Netzstecker, so schließen Sie es also wieder ans Stromnetz an. Schalten Sie die Xbox ein.

5 Nehmen Sie die DVD-ROM, die dem Xbox-Live-Starter-Kit beiliegt. Das Starter-Kit (rund 60 Euro) erhalten Sie überall, wo es auch die Konsole gibt. Legen Sie die DVD,



wie in den Schritten 2 bis 4 im Kasten „Link-Spielrunde eröffnen“ gezeigt, in die Xbox ein, um mit der Installation des Xbox-Live-Programms auf der Konsole zu beginnen.

6 Nach einigen Sekunden beginnt automatisch die Aktualisierung der Konsole. Anschließend wird das Xbox-Live-Programm gestartet und das Hauptmenü der Xbox-Live-Starter-Kit-DVD geöffnet:



. Drücken Sie auf dem Steuerkreuz der Spieletastatur ↓, um den Menüpunkt



zu markieren, und dann die **A**-Taste.

7 Um die Probierversion des Motorradrennspiels Moto GP zu starten, drücken Sie nach dem Vorspann **Start**.

8 Warten Sie ab, bis Sie das Anmelde-Menü



sehen, und drücken Sie dann **A**.

9 Im daraufhin geöffneten Fenster markieren Sie ● und drücken **A**.



10 Nach einigen Augenblicken sehen Sie das Willkommen-Fenster von Xbox Live:



. Drücken Sie **A**.

11 Daraufhin überprüft die Konsole, ob eine Verbindung zu Xbo Live besteht. Der Test ergibt, dass keine Verbindung hergestellt werden konnte. Das ist allerdings kein Grund zur Sorge, sondern in diesem Fall ganz normal, denn schließlich konnten Sie bis jetzt weder Ihre Internet-Zugangsdaten eingeben, noch ein Benutzerkonto für Xbox Live einrichten. Um das zu tun, stimmen Sie zunächst per Druck auf **A** der angebotenen Fehlersuche zu.

12 Nach Abschluss der Fehlersuche sehen Sie das Ergebnis der Überprüfung:



. Drücken Sie die Taste →, um den Eintrag EINSTELLUNGEN zu markieren, und dann **A**.

13 Im nächsten Fenster drücken Sie so oft die Taste ↓, bis der Eintrag PPPOE-EINSTELLUNGEN markiert ist, und danach **A**.

14 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



drücken Sie **A**, damit Sie Ihre Internet-Zugangsdaten eingeben können.

15 Drücken Sie die Taste ↓, um den Eintrag BENUTZERNAME zu markieren, und dann **A**.

16 Daraufhin sehen Sie auf der Mattscheibe das Bild einer Tastatur



, über die Sie Ihren Benutzernamen eingeben. Der Benutzername setzt sich zusammen aus drei Ziffernfolgen – die Sie in den Internet-Zugangsdaten finden, die Ihnen die Telekom mit den Unterlagen für Ihren DSL-Anschluss geschickt hat – und der Anbieter-**Domain** S.XXX.

Die erste Ziffernfolge ist Ihre zwölfstellige Anschlusskennung, zum Beispiel 012345678901, die zweite ist Ihre T-Online-Nummer, zum Beispiel 3200123456. Falls die T-Online-Nummer weniger als zwölf Stellen hat, müssen Sie am Ende der Nummer das Zeichen „#“ einfügen. Die dritte Ziffernfolge ist Ihre Mitbenutzernummer, zum Beispiel 0001. Darauf folgt der Anhang „@t-online.de“. Der komplette Benutzername könnte so aussehen: „012345678901320012345 6#0001@t-online.de“. Zur Eingabe des Benutzernamens markieren Sie mit ↑, →, ↓ und ← das jeweilige Zeichen und drücken **A**. Das Zeichen wird daraufhin in dem Feld unter BENUTZERNAME gezeigt. Um die Zeichen „#“, „@“ und „-“ einzugeben, markieren Sie auf der Tastatur unten links SYMBOLE und drücken **A**. Daraufhin sehen Sie eine Tastatur mit anderen Zeichen:



. Unter diesen Tasten finden Sie auch folgende: #, @ und -. Um wieder zur vorherigen Tastaturbelegung zu wechseln, markieren Sie unten links ALPHABET und drücken **A**. Falls Sie sich vertippen, markieren Sie einfach RÜCKTASTE und drücken **A**, um das jeweils letzte Zeichen zu löschen. Sind alle Zeichen eingegeben, markieren Sie FERTIG und drücken **A**.

17 Damit wird das Fenster aus Schritt 14 geöffnet. Darin ist nun der größte Teil des von Ihnen gerade eingegebenen Benutzernamens, zum Beispiel



, sichtbar. Um die Anmeldung fortzusetzen, drücken Sie die Taste ↓, um PASSWORT zu markieren, und drücken dann **A**.

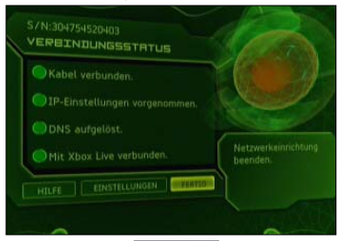
18 Im folgenden Fenster sehen Sie eine Tastatur, wie die aus Schritt 16. Geben Sie auf die dort beschriebene Weise ihr T-Online-Kennwort ein.

19 Dann wird das Fenster aus Schritt 14 geöffnet. Darin steht nun auch – in verschlüsselter Form – ihr T-Online-Kennwort:



. Drücken Sie **B**, und markieren Sie VERBINDEN, um erneut einen Verbindungstest ausführen zu lassen.

20 Falls der Verbindungsaufbau wieder scheitert, müssen Sie fehlerhafte Eingaben korrigieren. Folgen Sie dazu den Hinweisen auf dem Bildschirm. Sind alle Angaben richtig, dann klappt der Verbindungsaufbau mit Xbox Live:



. Markieren Sie FERTIG, und drücken Sie **A**.

21 Daraufhin wird erneut das Willkommen-Fenster aus Schritt 10 geöffnet. Drücken Sie **A**.

22 Im nächsten Fenster drücken Sie so oft ↓, bis der Name des Landes markiert ist, in dem Sie die Xbox angeschlossen haben. In diesem Beispiel ist das DEUTSCHLAND. Drücken Sie **A**.

Installieren von Xbox Live über T-Online/Fortsetzung

23 Im nächsten Fenster sehen Sie die Nutzungsbedingungen für Xbox Live:

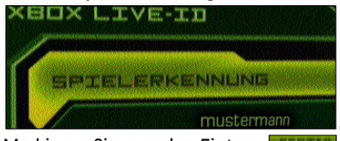


Möchten Sie die ganz lesen, dann drücken Sie so oft ↓, bis der komplette Text durchgelaufen ist. Um die Bedingungen zu akzeptieren, markieren Sie mit ← den Eintrag ANNEHMEN und drücken **A**.

24 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie Ihre Spieler-Kennung. Die Spieler-Kennung ist der Name, unter dem Sie künftig bei jedem Spiel über Xbox Live geführt werden. Achtung: Ein Mal eingegeben, lässt sich die Spieler-Kennung nicht mehr ändern! Überlegen Sie sich also gut, mit welchem Namen Sie später in jeder Spielrunde auftauchen wollen. Um den Namen einzugeben, drücken Sie **A**.

25 Daraufhin sehen Sie wieder eine Tastatur, wie in Schritt 16. Geben Sie auf die dort beschriebene Weise Ihre Spieler-Kennung ein, markieren Sie anschließend FERTIG, und drücken Sie **A**.

26 Der Bildschirm zeigt wieder das Fenster aus Schritt 24. Darin steht nun Ihre Spieler-Kennung:



Markieren Sie nun den Eintrag FERTIG, und drücken Sie **A**.

27 Im folgenden Fenster werden Sie aufgefordert, Ihren Xbox-Live-Abonnentencode einzugeben. Die 25-stellige Ziffern- und Buchstaben-Kombination steht entweder in der aufklappbaren Hülle oder auf der Hüllenrückseite der Xbox-Live-Starter-Kit-DVD. Drücken Sie **A**.

28 Daraufhin sehen Sie wieder eine ähnliche Tastatur wie in Schritt 16. Geben Sie auf die dort beschriebene Weise Ihren Abonnentencode ein. Dabei können Sie die Bindestriche getrost weglassen. Ist der Code komplett, markieren Sie FERTIG und drücken **A**.

29 Damit wird das Fenster aus Schritt 27 geöffnet. Darin steht nun Ihr Abonnentencode:



Drücken Sie die Taste ↓, um den Eintrag WEITER zu markieren, und dann **A**.

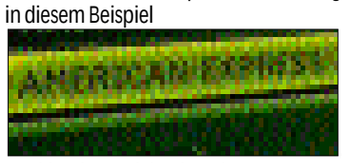
30 Haben Sie den Code falsch eingegeben, so müssen Sie ihn berichtigen. Folgen Sie dazu den Hinweisen auf dem Bildschirm. Ist alles in Ordnung, dann sehen Sie ein Fenster mit Einzelheiten zur Abrechnung Ihrer Abonnementgebühren. Das erste Jahr Xbox Live ist allerdings kostenlos. Gebühren fallen erst an, wenn Sie den Vertrag nach Ablauf von zwölf Monaten verlängern. Möchten Sie die Abo-Bedingungen ganz lesen, dann drücken Sie so oft ↓, bis der komplette Text durchgelaufen ist. Um die Zahlungsbedingungen zu akzeptieren, drücken Sie **A**.

31 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



müssen Sie detaillierte Angaben über Ihre Kreditkarte eingeben. Drücken Sie **A**.

32 Im nächsten Fenster wählen Sie Ihre Kreditkarte. Besitzen Sie eine Karte von Visa, drücken Sie **A**. Verwenden Sie eine andere Karte, dann drücken Sie so oft ↓, bis der entsprechende Eintrag, in diesem Beispiel



markiert ist, und drücken dann **A**.

33 Anschließend tragen Sie nacheinander den Namen des Inhabers der Kreditkarte, die Kreditkartennummer, das Ablaufdatum der Karte sowie Ihre Telefonnummer ein. Das geschieht jeweils auf die in Schritt 16 gezeigte Weise. Sind die Angaben komplett, markieren Sie WEITER und drücken **A**.

34 Anschließend müssen Sie Angaben zu Ihrer Rechnungsadresse machen. Auch das geschieht jeweils auf die in Schritt 16 gezeigte Weise. Sind die Angaben komplett, markieren Sie WEITER und drücken **A**.

35 In den beiden folgenden Fenstern werden Sie gefragt, ob Sie Werbung von Microsoft erhalten möchten und Microsoft Ihre persönlichen Daten an andere Geschäftspartner weitergeben darf. Markieren Sie zur Antwort jeweils JA oder NEIN, und drücken Sie dann **A**.

36 Im nächsten Fenster markieren Sie JA und drücken **A**, um Ihr Xbox-Live-Konto zu aktivieren.

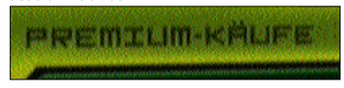
37 Im daraufhin geöffneten Glückwunsch-Fenster



können Sie Einstellungen zur Sprachausgabe und zu „Premium-Käufen“ vornehmen und Ihren Konto-Code bestimmen. Sowohl die Sprachausgabe als auch die Funktion Premium-Käufe sind zunächst eingeschaltet. Bei aktivierter Sprachausgabe können Sie sich während eines laufenden Spiels mit Ihren Spielpartnern über eine Kopfhörer-Mikrofon-Kombination, das so genannte Headset, unterhalten. Wie Sie das Headset zusammenbauen und mit der Xbox verbinden, steht im Kasten „Headset anschließen“.

Premium-Käufe betreffen spezielle Zusatzangebote von Spieleherstellern, etwa weitere Spielstufen oder -karten für ein Spiel, die Sie über Xbox Live auf Ihrer Konsole installieren können. Achtung: Die Zusatzangebote werden nicht von der normalen Abonnementgebühr abgedeckt, sondern müssen extra bezahlt werden! Ist die Funktion Premium-Käufe aktiviert, so erhalten Sie automatisch entsprechende Angebote, die Sie annehmen oder ablehnen können. Die Eingabe des Codes ist nicht unbedingt nötig. Sie verhindert lediglich, dass jemand über Ihre Konsole Zugriff auf die Einstellungen Ihres Xbox-Live-Kontos hat. Sollen Sprachausgabe und Premium-Käufe aktiviert bleiben und möchten Sie keinen Code eingeben, so markieren Sie FERTIG, und lesen Sie weiter ab Schritt 42. Andernfalls markieren Sie mit ↓ den Eintrag KONTOEINSTELLUNGEN und drücken **A**.

38 Um die Sprachausgabe abzuschalten, drücken Sie im nächsten Fenster **A**. Um die Funktion Premium-Käufe abzuschalten, markieren Sie mithilfe des Steuerkreuzes



und drücken **A**.

39 Im jeweils folgenden Fenster markieren Sie mit dem Steuerkreuz NEIN, drücken dann **A** und **B**.

40 Drücken Sie die Taste ↓, um den Eintrag CODE zu markieren, und drücken Sie **A**.

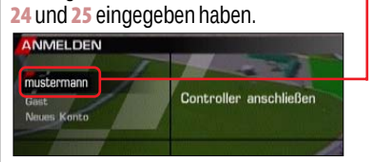
41 Geben Sie über die Spieletastatur eine beliebige, vierteilige Tastenfolge ein, die Sie sich gut merken. Benutzen Sie dazu das Steuerkreuz, **X** und **Y** oder die Schalter **R** und **L**. Jeder Tastendruck wird verschlüsselt auf dem Bildschirm gezeigt: ✱✱✱✱. Drücken Sie **A**, und geben Sie die Tastenfolge erneut ein. Haben Sie die vierte und damit letzte Stelle des Codes eingegeben, dann wird wieder das Glückwunsch-Fenster geöffnet. Drücken Sie **A**, um die Anmeldung bei Xbox Live abzuschließen.

42 Nach einigen Sekunden sehen Sie das Fenster



das Sie bereits aus Schritt 6 kennen. Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 8.

43 Im nächsten geöffneten Fenster ist oben links Ihre Spieler-Kennung hervorgehoben, die Sie in den Schritten 24 und 25 eingegeben haben.



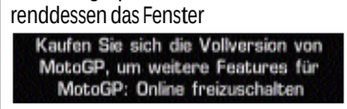
Drücken Sie **A**.

44 Gegebenenfalls müssen Sie anschließend den Code aus Schritt 41 eingeben. Falls Sie vorher das Fenster



sehen, drücken Sie einfach **A**.

45 Steht die Verbindung zu Xbox Live, so sucht Ihre Konsole nach einer Spielrunde von Moto GP. Falls Sie auf Ihrer Konsole noch nie die Vollversion von Moto GP gespielt haben, sehen Sie währenddessen das Fenster



Drücken Sie **A**, um das Fenster zu schließen. Keine Sorge – Sie kaufen damit nicht automatisch die Vollversion des Spiels.

46 Um an einem Rennen teilzunehmen, drücken Sie im Fenster SPIELMODUS die **A**-Taste.

47 Drücken Sie im folgenden Fenster **A**, um ohne Umschweife mit den Spielvorbereitungen zu beginnen.

48 Wählen Sie mit ← oder → eine Spielfigur aus, zum Beispiel



und drücken Sie **A**.

49 Falls bereits eine Spielrunde läuft, sehen Sie den Hinweis



Drücken Sie **A**. Andernfalls wird ein Fenster mit der Startaufstellung geöffnet. Ihre Spieler-Kennung ist darin gelb markiert.



Ist das Starterfeld komplett, so beginnt das Rennen automatisch:



Damit nehmen Sie zum ersten Mal an einem Xbox-Live-Spiel teil!

Headset anschließen

Ob Lob oder Tadel, Lachen oder Fluchen – treten Sie mit Ihren Mitspielern in Kontakt, und unterhalten Sie sich mit denen über Mikrofon und Kopfhörer. Der Anschluss ist ganz einfach

1 Setzen Sie das Headset des Xbox-Live-Starter-Kits zusammen. Klemmen Sie dazu den Kopfhörerbügel an den Mikrofon- und Lautsprecher-Träger:



2 Sie können dabei wählen, ob Sie Mikrofon und Lautsprecher auf der linken oder auf der rechten Kopfseite tragen möchten. Zu diesem Zweck lässt sich der Mikrofonhalter um die Lautsprecherkapsel drehen.



2 Setzen Sie den fertig montierten Kopfhörer so auf, dass der Bügel am Hinterkopf liegt.



3 Nehmen Sie das Headset-Modul, das dem Xbox-Live-Starter-Kit beiliegt, und stecken Sie es in den oberen Erweiterungssteckplatz der Spieletastatur.



4 Schieben Sie den Headset-Stecker in die Buchse des Moduls:



5 Beginnen Sie nun ein Spiel, so können Sie sich per Headset mit anderen Teilnehmern unterhalten, vorausgesetzt, Sie haben in den Xbox-Live-Einstellungen die Sprachausgabe nicht abgeschaltet (siehe Kasten „Installieren von Xbox-Live über T-Online", Schritte 38 und 39).

6 Die Lautstärke regeln Sie mit dem orangefarbenen Rad.



7 Möchten Sie Ihr Mikrofon während eines Spiels abschalten, drücken Sie die Taste zur Stummschaltung. Die Lampe neben der Taste leuchtet dann rot.



8 Zum Einschalten des Mikrofons drücken Sie erneut die Taste zur Stummschaltung.

Freunde bei Xbox Live finden

Sie verstehen sich mit einigen Mitspielern bei Xbox Live besonders gut und wollen wissen, ob die gerade im Netz aktiv sind? Dann bieten Sie ihnen doch einfach die Freundschaft an – zum Beispiel mithilfe der Vollversion von Moto GP, die Sie mit einem kleinen Trick Xbox-Live-fähig machen können

1 Freundschaften über Xbox Live können Sie nur schließen, wenn das jeweilige Spiel diese Funktion „kennt", wie zum Beispiel Moto GP. Denn obwohl – im Gegensatz zu anderen Xbox-Live-Titeln – weder ein Symbol auf der Verpackung noch ein Eintrag im Hauptmenü darauf hinweisen, ist Mozo GP Xbox-Live-fähig. Das funktioniert allerdings nur über einen Umweg: Starten Sie dazu ein Spiel mit der Moto-GP-Vollversion.

2 Beenden Sie ein Rennen oder Training, und brechen Sie das Spiel ab. Ihre bis dahin erstellten Spieldaten werden automatisch gespeichert. An den Daten erkennt später Xbox Live, dass Sie die Vollversion und mithin den Zugang zu allen Spielstufen haben.

3 Nehmen Sie die DVD-ROM der Vollversion aus dem Laufwerk.

4 Legen Sie DVD-ROM des Xbox-Live-Starter-Kits in die Konsole.

5 Warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü der Starter-DVD sehen:

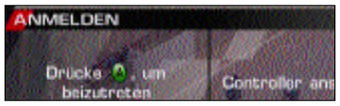


Markieren Sie den Eintrag, drücken Sie



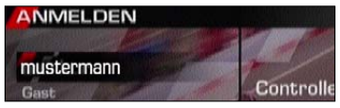
dann **A** und anschließend **Start**.

6 Im darauf folgenden Anmelde-Bildschirm



drücken Sie **A**, um einer Spielrunde beizutreten.

7 Drücken Sie auch im daraufhin geöffneten Fenster



die Taste **A**, und geben Sie gegebenfalls Ihren Benutzer-Code ein.

8 Um direkt in eine Spielrunde einzusteigen, drücken Sie **A**.

9 Wählen Sie im daraufhin gezeigten Bild den Eintrag Live spielen.

10 Suchen Sie sich mit dem Steuerkreuz eine Spielfigur aus, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit **A**.

11 Daraufhin wird die so genannte Lobby geöffnet:

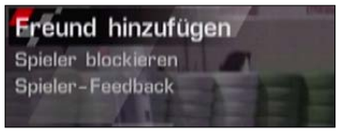


Darin sind weitere Mitspieler aufgeführt, die momentan auf den Start des nächsten Rennens warten. Setzen Sie das Headset auf. Teilnehmer, hinter deren Namen ein weißes oder gelbes Lautsprechersymbol steht, tragen ebenfalls ein Headset. Mit diesen Spielern können Sie sich unterhalten. Um dem einen oder anderen ihre Freundschaft anzubieten, drücken Sie **Y**.

12 Wählen Sie im folgenden Optionen-Fenster den Menüpunkt Spieler. Drücken Sie **A**.

13 Daraufhin wird eine Liste mit den Namen der Spieler geöffnet, die an dem Rennen teilnehmen wollen. Markieren Sie den Namen des gewünschten Mitspielers Jedermann 1, und drücken Sie dann **A**.

14 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



drücken Sie erneut **A**.

15 Auf dem Bildschirm sehen Sie den Hinweis



Drücken Sie **A**, um Ihre Anfrage an den gewählten Spieler abzuschicken.

16 Daraufhin wird wieder die Liste aus Schritt 13 geöffnet. Neben dem Namen des Spielers, den Sie um Aufnahme in seine Freundesliste bitten, sehen Sie ein Symbol, das zeigt, dass Sie Ihre Anfrage abgeschickt haben:



Sie können nun Anfragen an weitere Mitspieler stellen. Maximal verwaltet Xbox Live auf Ihrem Konto 100 Freunde – unabhängig davon, über welches Spiel Sie die ausgewählt haben.

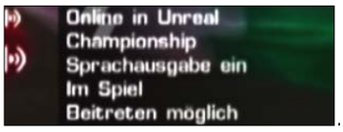
17 Bevor Sie nachsehen, ob Ihre Anfrage beantwortet wurde, sollten Sie dem gewählten Spieler etwas Zeit geben, zum Beispiel einen Tag. Wählen Sie dann im Fenster aus Schritt 9 den Eintrag Freunde, und drücken Sie **A**.

18 Wählen Sie im folgenden Bildschirm den Eintrag Freunde, und drücken Sie **A**.

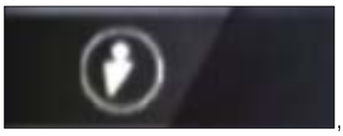
19 Sehen Sie neben einer Spieler-Kennung nicht mehr das Symbol aus Schritt 16, so wurde Ihre Anfrage angenommen. Steht neben den Spieler-Kennungen von Teilnehmern, die bereits Ihre Freunde sind, das Symbol



dann spielen die gerade Xbox Live. Markieren Sie den Namen des Freundes, so wird auf der rechten Seite des Bildschirms ein kleines Fenster geöffnet. Darin steht, welches Spiel der Freund gerade spielt, ob er via Headset ansprechbar ist und ob in dem Spiel noch ein Platz für Sie frei ist:



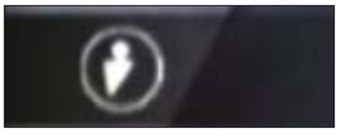
Daran teilnehmen können Sie allerdings nur, wenn Sie die passende Spiel-DVD-ROM eingelegt haben. Steht neben einer Spieler-Kennung das Symbol



so möchte der markierte Teilnehmer in Ihren Freundeskreis aufgenommen werden. Sind Sie einverstanden, markieren Sie die Spieler-Kennung und drücken **A**.

20 Im daraufhin geöffneten Fenster drücken Sie erneut **A**, um den neuen Freund anzunehmen.

21 Haben Sie den neuen Freund angenommen, dann ist das Symbol



neben seinem Namen ab sofort nicht mehr zu sehen.

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

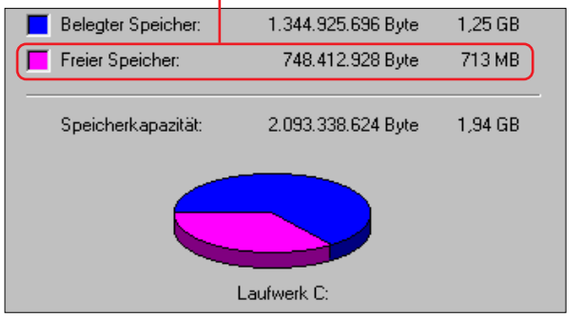
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

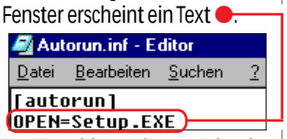


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

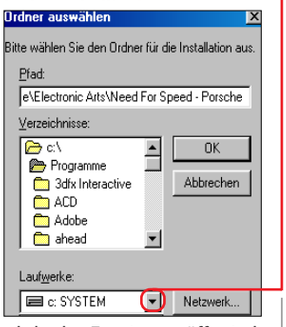
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

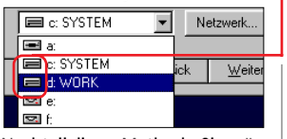
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



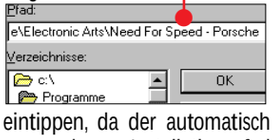
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.164 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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:



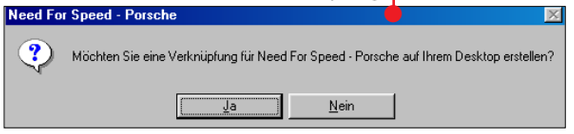
Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

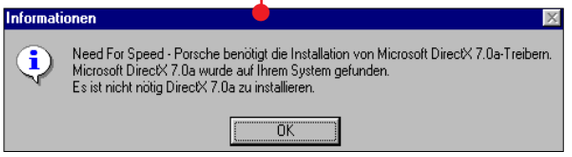
COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein. Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach 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.

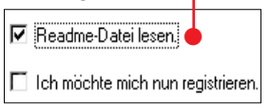
12 Zahlreiche Spieleprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



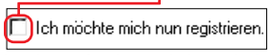


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

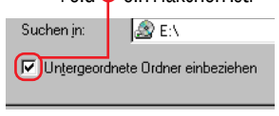
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

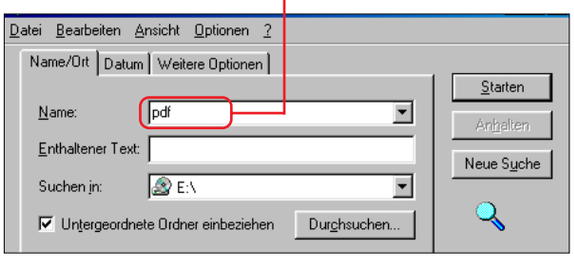
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

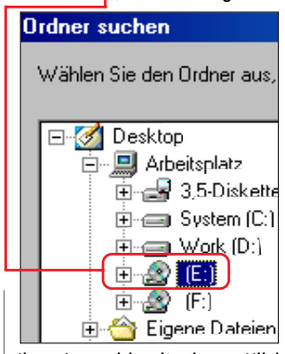
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





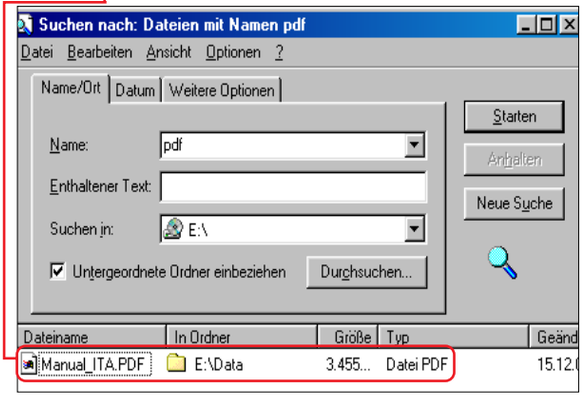
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



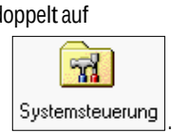
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

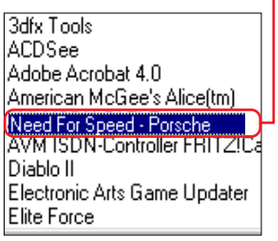


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel.



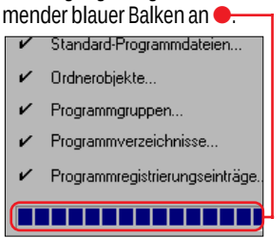
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.

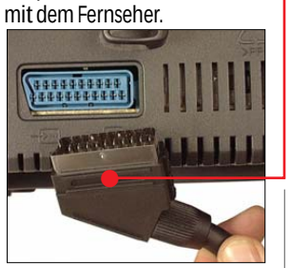


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



TV Total

Dauer-Action statt Dauer-Talkshow. Mit dem TV-Gerät können Sie mehr anstellen, als nur fernsehen – etwa einen PC anschließen. Zocken Sie Ihre Lieblingsspiele auf der Mattscheibe, und bekommen Sie so auf dem großen Bildschirm den vollen Durchblick

Oliver Behrens (32) aus Lüneburg möchte sich nach einem anstrengenden Büroarbeitstag beim PC-Spiel entspannen. Dazu würde er aber lieber im Wohnzimmer die Füße hochlegen. Dem Mann kann geholfen werden! Das nötige Zubehör vorausgesetzt, kann er seinen PC an den Fernseher anschließen – und so die Spiele auf einem großen Bildschirm genießen.

Viele moderne Grafikkarten haben einen kleinen **Chip** S.164, der die Bildwiedergabe per Fernseher ermöglicht, den so genannten TV-Chip. Über den passenden Anschluss an der Rückseite einer solchen Grafikkarte lässt sich der PC problemlos mit dem TV-Gerät verbinden. Die „Glotze" wird damit zum PC-Bildschirm, und statt des kleinen Monitorbildes steht nun ein viel größerer Bildausschnitt zur Verfügung.

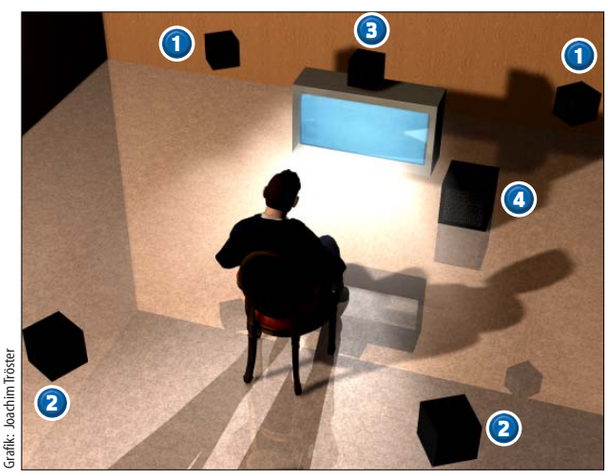
Klingt einfach, hat aber in der Praxis einige Tücken. Die beginnen bereits beim Anschluss. Die Verbindung erfolgt nämlich in der Regel per **S-Video** S.164. Doch nicht jeder Fernseher verfügt über den passenden Eingang, und dann ist das (meist mit der Grafikkarte gelieferte) S-Video-Kabel nutzlos. Nahezu jedes TV-Gerät hat aber einen oder mehrere **Scart** S.164-Anschlüsse. Mit einem Scart–S-Video/Cinchkabel oder einer handelsüblichen Umschaltbox steht dann die Verbindung.

Die nächste Hürde: Falls Ihr Fernseher kein S-Video-Signal verarbeiten kann, gibt er allenfalls ein Schwarzweißbild wieder oder bleibt sogar ganz dunkel. Immerhin „versteht" jede Flimmerkiste das einfache Videosignal, das so genannte **Composite** S.164-Signal (auch FBAS). Das Bild ist dann farbig – allerdings mit kräftigen Qualitätseinbußen im Vergleich zu S-Video. Die Übertragung in bestmöglicher Qualität, nämlich über **RGB** S.164, scheidet leider aus. Zwar arbeitet jede Grafikkarte nach dem RGB-Prinzip, aber bislang hat noch keine den entsprechenden Ausgang. Doch selbst bei S-Video muss Ihnen klar sein, dass die Qualität eines Monitorbildes nicht erreicht wird. Denn während Monitore mühelos mit **Bildauflösungen** S.164 jenseits von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S.164 jonglieren, verarbeiten handelsübliche Röhrenfernseher nur die europäische Fernsehnorm **PAL** S.164 (768x576 Bildpunkte) und einige Modelle noch das amerikanische Format **NTSC** S.164 (720x480 Bildpunkte). Andere Auflösungen werden entsprechend angepasst, sie werden **skaliert** S.164. Echte höhere Auflösungen werden nur mit speziellen Geräten wie etwa **LCD-Fernseher** S.164 oder **Videoprojektor** S.164 („Beamer[1]") erreicht. Zur täglichen Arbeit ist der Fernseher daher nicht geeignet, für Computerspiele sind diese Auflösungen aber ausreichend. Wenn Sie endlich ein farbiges PC-Bild auf den Fernseher gezaubert haben, werden Sie schnell feststellen, dass nicht der gesamte sichtbare Bereich des TV-Bildschirms genutzt wird, sondern schwarze Balken, die berüchtigten „Trauerränder", ringsum den Bildausschnitt begrenzen. Zumindest Grafikkarten mit Nvidia-Chipsatz bieten allerdings die Möglichkeit, den sichtbaren Bildausschnitt in den Einstellungen des Steuerungsprogramms (Treiber) zu erweitern. Möglich ist das ab Treiberversion 12.41 aufwärts. Leider sind die Einstellmöglichkeiten alles andere als komfortabel. Viele Funktionen erreichen Sie nur über versteckte Untermenüs.

Ein Programm, das die Schwierigkeiten beim Verbinden von PC und Fernseher ordentlich bewältigt, ist „TV Tool[2]". Darin sind alle wichtigen Einstellungen mit wenigen Mausklicks möglich. Außerdem hat TV Tool viele Funktionen, die Treiber nicht bieten. Allerdings arbeitet das Programm bislang nur mit Nvidia-Grafikkarten zusammen, jedoch nicht mit solchen, die den Nvidia-TV-Chip „NV17" verwenden. Der ist leider Standard auf vielen der jüngeren Geforce-4-MX-Modelle. Mit allen anderen Varianten arbeitet das nützliche Programm tadellos.

Im Internet, unter der Adresse www.tvtool.de, bekommen Sie eine Testversion, die sich nach 15 Minuten automatisch abschaltet. Die unbegrenzt einsetzbare Vollversion gibt's direkt beim Autor für zehn Euro – in Anbetracht der vielen Funktionen ein fairer Preis.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen die wichtigsten Funktionen des Programms. Außerdem gibt die Redaktion Tipps zum Aufstellen eines **Dolby-Surround** S.164-Lautsprechersets. Damit kommt die Action nicht nur von vorne – die Kugeln fliegen Ihnen sprichwörtlich um die Ohren, sofern das Spiel entsprechend programmiert ist. Da ist Oliver Behrens selbst nach einem harten Arbeitstag gespannt statt abgespannt. Für ödes TV hat er nur ein müdes Lächeln übrig – und vielleicht den „Raab der Woche".



Grafik: Joachim Tröster

Dolby-Surround: Zwei Lautsprecher stehen links und rechts 1 vor dem Spieler, zwei weitere hinter ihm 2. Den Mittellautsprecher („Center") 3 stellen Sie am besten auf den Fernseher. Die Position des Basslautsprechers („Subwoofer") 4 können Sie frei wählen.

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

„Wohnzimmer-PC": Mit dem PC am Fernseher spielen	**Heft**	**4/2003**
Die besten Tricks, wie Sie Windows XP schneller machen	Heft	5/2003
Bootfähige CD-ROMs erstellen	Heft	6/2003
Spielkonfigurationsdateien bearbeiten	Heft	7/2003
So vermeiden Sie Spielabstürze	Heft	8/2003

[1]sprich: „Biehma" [2]sprich: „Tuhl"

TV-Chip feststellen

Passt „TV Tool" zu Ihrer Nvidia-Grafikkarte? So stellen Sie es fest

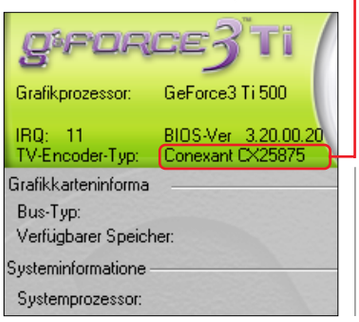
1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, und klicken Sie danach mit der linken Maustaste auf Eigenschaften.

2 Dann geht es mit einem Klick auf den Karteireiter Einstellungen weiter.

3 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weitere Optionen....

4 Suchen Sie dort den Karteireiter mit dem Namen Ihrer Grafikkarte, hier: GeForce3 Ti 200, und klicken Sie den entsprechenden Eintrag an.

5 Dann sehen Sie, welcher TV-Chip auf Ihrer Grafikkarte arbeitet, hier ●:



TV Tool arbeitet momentan mit folgenden TV-Chips zusammen: BT868, BT869, CX25870, CX25871, CH7003 bis 7008, SAA7102 und SAA7108. Klicken Sie danach zwei Mal auf OK, um die Fenster zu schließen. Gehört der TV-Chip Ihrer Grafikkarte zu den oben genannten Typen, ist alles in Ordnung. Sie können TV Tool installieren und einrichten, wie in den nachfolgenden Kästen beschrieben.

Wichtige Anmerkung: Rufen Sie die Anzeige-Eigenschaften nicht auf, solange TV Tool im TV-Modus arbeitet. Andernfalls aktiviert das Nvidia-Steuerungsprogramm (Treiber) ebenfalls den TV-Modus – Bildstörungen auf dem Fernseher sind die Folge. Lesen Sie in den folgenden Schritten, wie Sie den TV-Modus im Treiber abschalten.

6 Schalten Sie zurück in den Monitor-Modus (TV Tool muss gestartet sein), indem Sie gleichzeitig die Tasten Strg und F2 drücken.

7 Rufen Sie dann die Anzeige-Eigenschaften auf, wie in den Schritten 1 bis 5 beschrieben. Klicken Sie im linken Aufklapp-Menü auf Device Selection. Wählen Sie darin die obere Option Analoges Anzeigegerät aus.

8 Mit zwei Klicks auf OK schließen Sie die Fenster.

Installation des Steuerungsprogramms

TV Tool arbeitet mit den Steuerungsprogrammen (Treiber) von Nvidia zusammen. Je nach Betriebssystem gibt es dabei Verschiedenes zu beachten

Windows 98/ME

Unter Windows 98/ME können Sie für sämtliche Auflösungen, mit denen TV Tool zusammenarbeitet, den Original-Referenztreiber von Nvidia verwenden. Sie bekommen aktuelle Treiber (bei Redaktionsschluss war es Version 41.09) im Internet unter der Adresse www.nvidia.de. Kenntnisse der Installation von Steuerungsprogrammen werden vorausgesetzt. Mehr zu diesem Thema finden Sie im „Ratgeber" in Heft 8/2002 auf Seite 138.

Windows XP

1 Wenn Sie Windows XP verwenden und die Spezialauflösungen 720 x 480 und 768 x 576 nutzen möchten, benötigen Sie einen leicht modifizierten Treiber. Laden Sie zunächst den aktuellen Treiber (Version 41.09) aus dem Internet herunter. Sie bekommen ihn unter der Adresse www.nvidia.de. Öffnen Sie anschließend die Seite www.tvtool.de, und klicken Sie darin auf



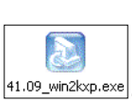
.

2 Ganz unten auf der Seite befindet sich neben dem Eintrag 41.09 das Symbol



.
Klicken Sie darauf, und speichern Sie die Datei auf der Festplatte. Trennen Sie anschließend die Internet-Verbindung.

3 Klicken Sie danach doppelt auf die aus dem Internet heruntergeladene Datei



.

4 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Ja.

5 Wählen Sie jetzt die Option I accept the terms in the license agreement aus, und klicken Sie auf Next >.

6 Die Treiberdateien werden in das Verzeichnis



entpackt. Merken Sie sich den Zielpfad. Klicken Sie dann auf Next >.

7 Sobald die Bildschirm-Meldung Ältere Treiber gefunden zu sehen ist, klicken Sie auf Nein.

8 Öffnen Sie jetzt die aus dem Internet heruntergeladene Datei



per Doppelklick.

9 Klicken Sie danach links auf Alle Dateien extrahieren. Klicken Sie dann auf Weiter >.

10 Dann geht es mit einem Klick auf Durchsuchen... weiter.

11 Klicken Sie anschließend jeweils auf das ⊞ vor Arbeitsplatz, vor Festplatte (C:), NVIDIA und Win2KXP. Klicken Sie danach auf den Ordner 41.09.

12 Bestätigen Sie mit einem Klick auf OK, und klicken Sie auf Weiter >.

13 Bestätigen Sie daraufhin noch per Klick auf Ja, dass die vorhandene Datei überschrieben werden soll.

14 Entfernen Sie zum Schluss noch das Häkchen vor der Zeile Extrahierte Dateien anzeigen, und klicken Sie auf Fertig stellen.

15 Schließen Sie noch geöffnete Fenster mit Klicks auf ☒.

16 Anschließend muss der alte Nvidia-Treiber entfernt werden. Klicken Sie dazu auf Start und dann auf Systemsteuerung.

17 Weiter geht es mit einem Klick auf das Symbol ●. Sollten Sie das Programm „Refresh Rate Lock" oder auch „Nvidia Refresh Rate Fix" auf dem PC installiert haben, so müssen Sie die entfernen! TV Tool arbeitet sonst nicht richtig, und Sie sehen später am Fernseher möglicherweise nur einen schwarzen Bildschirm. Klicken Sie zum Entfernen das jeweilige Programm an, und klicken Sie danach auf Ändern/Entfernen. Folgen Sie anschließend den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.



18 Wenn Sie die in Schritt 17 genannte Programme entfernt haben (oder weder das eine noch das andere vorhanden war), folgt als Nächstes die De-Installation des alten Nvidia-Treibers. Wählen Sie daher aus der Programmliste NVIDIA Windows 2000/XP Display Drivers aus, und klicken Sie danach auf die Zeile Ändern/Entfernen.

19 Klicken Sie dann noch auf die Schaltfläche Ja.

20 Ein anschließender Klick auf die Schaltfläche OK startet den Computer neu.

21 Nach dem Neustart wird der Windows-Hardware-Assistent geöffnet. Wählen Sie die Option ●

Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren (für fortgeschrittene Benutzer)

aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >.

22 Entfernen Sie den Haken vor Wechselmedien durchsuchen.

23 Setzen Sie dagegen einen Haken vor die angebotene Option Folgende Quelle ebenfalls durchsuchen.

24 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Durchsuchen....

25 Wiederholen Sie jetzt die Schritte 11 und 12.

26 Klicken Sie danach noch auf die Schaltfläche Installation fortsetzen. Dann wird der Treiber installiert. Der Bildschirm kann zwischenzeitlich kurz schwarz werden – das ist normal.

27 Klicken Sie zum Schluss auf Fertig stellen. Der Treiber ist installiert.

28 Dann können Sie die nach einer Treiber-Installation üblichen Einstellungen vornehmen (etwa **Bildauflösung** S.164, **Farbtiefe** S.164, **Bildwiederholfrequenz** S.164, **Monitor-Installation**).

TV Tool installieren

Für die Installation von „TV Tool" sind nur wenige Handgriffe nötig

1 Gehen Sie vor, wie im Kasten „Installation des Steuerungsprogramms" auf der vorangegangenen Seite beschrieben. Stellen Sie dann eine Internet-Verbindung her, und öffnen Sie die Internet-Seite www.tvtool.de.

2 Klicken Sie darin auf das Symbol



.

3 Anschließend klicken Sie in der Rubrik TVTool 6.8.4.3 -- Shareware ganz rechts auf der Seite auf das Diskettensymbol



.

4 Speichern Sie das Programm auf der Festplatte. Wenn Sie ein Entpack-Programm, etwa „Winzip", bereits auf Ihrem PC installiert haben oder Windows XP nutzen, lesen Sie bei Schritt 6 weiter.

5 Unter Windows 98 benötigen Sie zum Entpacken der Dateien ein Entpackprogramm. Winzip zum Beispiel bekommen Sie unter www.winzip.de. Kenntnisse des Umgangs mit Winzip werden an dieser Stelle vorausgesetzt.

6 Sobald der Ladevorgang beendet ist, können Sie die Internet-Verbindung wieder trennen. Starten Sie dann die heruntergeladene Datei



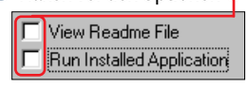
per Doppelklick (unter Windows XP anderes Symbol).

7 Klicken Sie doppelt auf setup.exe und dann auf OK.

8 Daraufhin startet die Installation von TV Tool. Setzen Sie einen Haken in das Feld vor der angebotenen Option ☑ I agree with the above terms and conditions, und klicken Sie auf Next >.

9 Das Programm wird in dem Zielverzeichnis C:\Programme\TVTool 6.8 auf der Festplatte installiert. Klicken Sie auf die Schaltfläche Start, um fortzufahren.

10 Entfernen Sie anschließend die Haken vor den Optionen



.

11 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK. Schließen Sie dann die geöffneten Fenster per Klicks auf ☒ rechts oben, und schließen Sie das Winzip-Hinweisfenster mit einem Klick auf die Schaltfläche OK.

Computer an Fernseher anschließen

Anschluss finden – aber wie? Die zwei gängigsten Methoden werden hier besprochen. Das nötige Zubehör ist teils bereits im Lieferumfang der Grafik- oder Soundkarte enthalten. Sie bekommen es auch in jedem Elektronik-Fachgeschäft

S-Video auf S-Video

Die Verbindung mit der besten Wiedergabequalität nach **RGB** S.164 ist jene über **S-Video** S.164. Eine RGB-Lösung erfordert aufwendige Lötmaßnahmen und wird daher hier nicht weiter besprochen. Wenn Ihr Fernseher über einen S-Video-Eingang verfügt, dann sollten Sie den unbedingt nutzen.

1 Zunächst verbinden Sie das S-Video-Kabel



mit dem S-Video-Ausgang der Grafikkarte



und dem S-Video-Eingang des Fernsehers



2 Da über das Kabel nur Bild-, nicht aber Tonsignale übermittelt werden, müssen Sie zusätzlich eine Audioverbindung herstellen. Dazu benötigen Sie einen speziellen Cinch/Klinke-Adapter



und ein Cinchkabel



Verbinden Sie das eine Ende des Cinchkabels mit den Cinchkupplungen des Adapters.



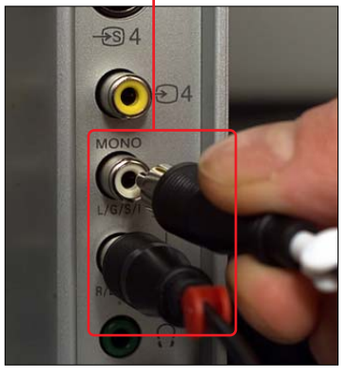
3 Verbinden Sie dann den Klinkenstecker des Adapters mit dem **Line-Out** S.164-Anschluss der Soundkarte.



Die Ausgänge sind oftmals auch farblich kodiert. Wählen Sie etwa bei „Soundblaster Live!"-Karten den grünen Ausgang.

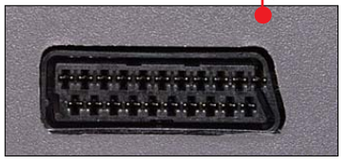


4 Stellen Sie dann noch eine Verbindung zwischen dem anderen Ende des Cinchkabels und den entsprechenden Anschlüssen am Fernseher her.



S-Video auf Scart

Moderne Fernseher verfügen über einen oder mehrere Scartanschlüsse,

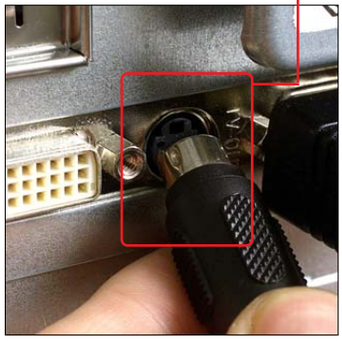


von denen oftmals zumindest einer auch für S-Video verdrahtet ist. In diesem Fall muss der entsprechende Eingang aber bei vielen Fernsehern erst in deren Einstellmenü auf S-Video umgestellt werden. Schauen Sie in der Bedienungsanleitung zum Fernseher nach, welcher Scarteingang auch S-Video-Signale empfangen kann und wie die Umstellung erfolgt. Geht es nicht, so kann der Fernseher zumindest das (qualitativ schlechtere) **Composite** S.164-Signal verarbeiten. Für diese Verbindung benötigen Sie ein spezielles Scart–S-Video/Cinchkabel



und einen Cinch/Klinke-Adapter (siehe erstes Bild in Schritt 2).

1 Verbinden Sie den Scartstecker mit dem Scarteingang am Fernseher, und stecken Sie danach den S-Video-Stecker in den entsprechenden Ausgang der Grafikkarte.



2 Verbinden Sie die Cinchstecker mit dem Adapter und den Adapter mit der Soundkarte (siehe Punkt „S-Video auf S-Video", Schritte 2 und 3). Der Computer ist jetzt ordnungsgemäß mit dem Fernseher verkabelt. Lesen Sie im nächsten Kasten, wie es weitergeht.

TV Tool einrichten

So nehmen Sie die wichtigsten Einstellungen im Programm TV Tool vor

1 Falls Sie den Computer nicht bereits mit dem Fernseher verkabelt haben, lesen Sie zunächst den vorherigen Kasten „Computer an Fernseher anschließen“ auf der linken Seite und stellen eine geeignete Verbindung her. Klicken Sie dann auf Start, Programme und auf TVTool 6.8.

2 Klicken Sie anschließend auf den Eintrag TVTool.

3 Beim ersten Start von TV Tool wird ein Hinweisfenster geöffnet. Schließen Sie es mit einem Klick auf OK. Dann wird das Hauptmenü aufgerufen.



4 Zuerst sollten Sie die Sprache umstellen. Klicken Sie dazu auf ▶ und dann auf Config.

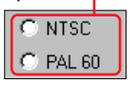
5 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche More Options >>. Klicken Sie unter Language auf ▼, und wählen Sie als Menüsprache Deutsch aus.

6 Setzen Sie danach noch einen Haken vor die Option Mehrzeilige Register, und klicken Sie danach auf OK. Setzen Sie außerdem einen Haken vor die Option Beende bei Cancel+ESC. Klicken Sie links in das Hauptmenü. Beenden Sie das Programm kurz, indem Sie Esc drücken. Weiter geht's mit den Schritten 1 und 2.

7 Sie sehen jetzt, dass die Karteireiter alle auf einen Blick erreichbar sind. Das ist wesentlich komfortabler als in der Grundeinstellung. Drücken Sie aber auf keinen Fall Esc, und klicken Sie auch nicht auf Abbrechen, während das Hauptmenü von TV Tool im Vordergrund ist. Sie würden es damit versehentlich beenden. Im Folgenden wird zwischen Monitor-Modus und TV-Modus unterschieden. Damit ist die Bildausgabe am PC-Monitor und am Fernseher gemeint. Wichtig ist dies deshalb, weil einige Funktionen nur im TV-Modus aktiv sind. In den TV-Modus schalten Sie per Klick auf



um – oder, indem Sie gleichzeitig Strg und F1 drücken. Mit erneutem Klick auf den grünen Knopf oder gleichzeitigem Drücken von Strg und F2 schalten Sie zum Monitor-Modus zurück. Nehmen Sie aber davon zunächst noch Abstand, um erst die wichtigsten Grundeinstellungen festzulegen. Zunächst müssen Sie den TV-Standard festlegen. In Europa ist das PAL. Wählen Sie ihn aus. Die beiden anderen Optionen



sind nur für die Wiedergabe von Filmen interessant und werden daher hier nicht berücksichtigt.

8 Wenn Sie **PAL** S.164 ausgewählt haben, werden Sie feststellen, dass unter der Auflösung die **Bildauflösung** S.164 720 x 480 grau gezeigt wird. Diese Auflösung steht nämlich nur für **NTSC** S.164 zur Verfügung. Die beiden besten Auflösungen für den TV-Modus sind 800 x 600 und 768 x 576. Letztere entspricht sogar genau dem PAL-Standard, erfordert allerdings nach einem Klick auf OK den Neustart des Computers. Wenn Sie sich für diese Auflösung entscheiden, starten Sie danach das Programm neu, wie in Schritt 1 gezeigt.

9 Sie können anschließend noch die Bild Grösse festlegen. Bis zu drei Optionen

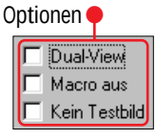


stehen je nach Auflösung zur Auswahl. Sie sehen in einem Vorschaubild, wie sich die jeweilige Option auf dem Fernseher auswirkt.



Um während des Spiels störende große Balken rings um den sichtbaren Bereich, den so genannten „Trauerrand“ (bei Standard), zu vermeiden, sollten Sie eine der Optionen Desktop oder Vollbild wählen. Letztere „bläst“ das Bild am Fernseher auf den gesamten sichtbaren Bereich auf. In der Auflösung 768 x 576 **Bildpunkte** S.164 steht nur die Option Vollbild zur Verfügung. Dieser Modus funktionierte im Test unter Windows 98 allerdings nicht mit jeder Nvidia-Grafikkarte. Möglicherweise arbeitet das Programm hier noch nicht perfekt.

10 Die Optionen



bleiben unberührt, wichtig vor allem bei Dual-View. Wenn Sie später in den TV-Modus schalten (siehe Schritt 13), können Sie noch mit Hilfe des Feldes



per Klick auf ▲ oder ▼ Farben, Kontrast, Lautstärke und Flimmerfilter auswählen und diese Einstellungen per Klick auf ▲ oder auch am Fernseher anpassen. Vor allem die Funktion „Flimmerfilter“ ist sinnvoll, falls das Bild stark flimmern sollte.

11 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Adjust. Auf der rechten Seite können Sie die Anschlussart festlegen.



Comp. steht für **Composite** S.164 und Y/C für **S-Video** S.164. Das betrifft aber nur die Anschlüsse an der Grafikkarte.

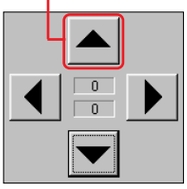
12 Nach einem Klick auf die Schaltfläche Suchen sucht TV Tool an den Anschlüssen automatisch nach einem etwa vorhandenen Fernsehgerät. Die Erfolgsmeldung ist ein roter Punkt.



In diesem Fall hat TV Tool die S-Video-Variante gefunden. Setzen Sie also per Klick einen Haken vor die Option, bei der sich der rote Punkt befindet, hier also Y/C.

13 Drücken Sie gleichzeitig Strg und F1, um in den TV-Modus zu schalten und die Einstellung zu überprüfen. Die Verzögerungszeit, bis ein Bild auf dem Fernseher gezeigt wird, kann bis zu zehn Sekunden betragen. Sehen Sie anschließend das Bild in Farbe, so ist alles in Ordnung. Regeln Sie eventuell die Bildeinstellungen nach, wie in Schritt 10 beschrieben. Ist das TV-Bild dagegen schwarzweiß, dann kann das Fernsehgerät an der gewählten Buchse möglicherweise kein S-Video-Signal verarbeiten. Klicken Sie in diesem Fall auf Comp., wie in Schritt 11 gezeigt. Eventuell müssen Sie aber auch im Einstellungsmenü des Fernsehers erst noch diesen Anschluss auf S-Video schalten, um ein farbiges Bild zu erhalten.

14 Wenn Sie mit der Position des Bildes unzufrieden sind, können Sie es per Klicks auf die entsprechenden Schaltflächen



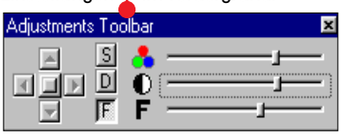
anpassen (nur im TV-Modus möglich). Die unteren Optionen entsprechen denen in Schritt 10.

15 Schalten Sie anschließend mit gleichzeitigem Druck auf Strg und F2 in den Monitor-Modus zurück.

16 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Mehr Optionen. Damit wird ein zusätzliches Menü geöffnet.



17 Wenn Sie hier die Option Toolfenster anzeigen aktivieren, ist immer ein Menü mit den wichtigsten Einstellungen im Vordergrund.



Wenn Sie oft Einstellungen, wie Farbe oder Kontrast, ändern wollen, dann ist diese Einstellung sinnvoll für Sie.

18 Aktivieren Sie unbedingt die Option Screensaver abschalten. Andernfalls macht Ihnen ein eventuell aktiver Bildschirmschoner während des Spiels einen Strich durch die Rechnung. Sie können den Bildschirmschoner natürlich auch in den Anzeige-Eigenschaften von Windows deaktivieren, dann braucht er nicht unterdrückt zu werden.

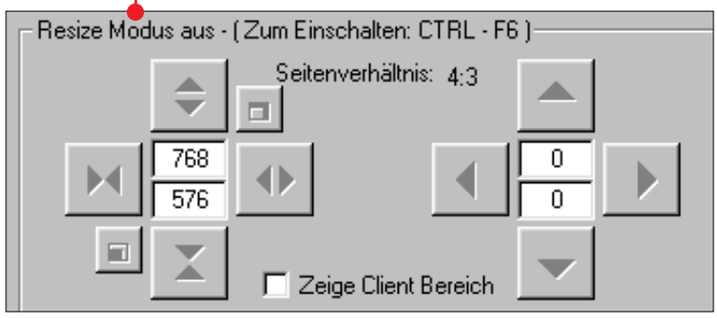
19 Nur unter Windows XP steht die Funktion Vorhang öffnen zur Verfügung. Beim Umschalten in den TV-Modus haben Sie dann den witzigen Effekt, dass sich das Bild so aufbaut, als wenn der Vorhang im Kino oder Theater aufgezogen wird.

20 Einige Grafikkarten bieten die Option Text verbessern an. Damit wird die Textschärfe auf dem Fernsehbildschirm erheblich verbessert.

21 Klicken Sie auf den Karteireiter Resize. Hier können Sie die

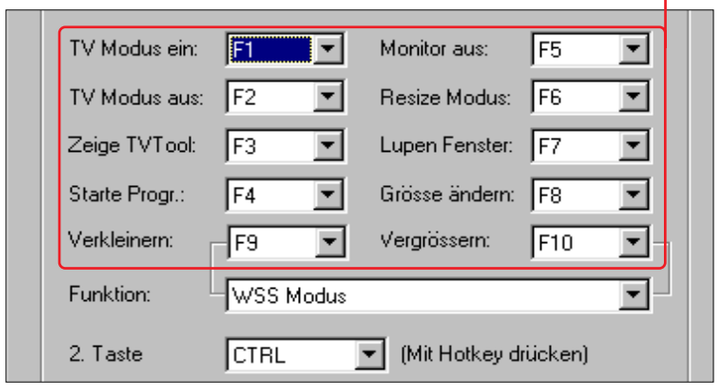
TV Tool einrichten | Fortsetzung

Bildauflösung manuell in Einzelschritten ändern.



Das wird aber in den wenigsten Fällen notwendig sein. Um die Auflösung ändern zu können, müssen Sie zunächst ein beliebiges Fenster öffnen. Drücken Sie danach Strg und F6. Jetzt können Sie per Klicks auf die entsprechenden Schaltflächen links die Auflösung und rechts die Position des Bildes ändern.

22 Klicken Sie schließlich noch auf Config. Hier sehen Sie die gängigsten Tastenkombinationen,



mit denen Sie im Programm TV Tool arbeiten können.

23 Damit haben Sie die wichtigsten Einstellungen vorgenommen. Starten Sie jetzt ein Spiel. Schalten Sie dazu erst in den TV-Modus. **Kleiner Tipp:** Aufgrund der geringeren Auflösung ist es sinnvoll, sich auf der Windows-Oberfläche Datei-Verknüpfungen zu den Spielen anzulegen, die man am Fernseher spielen möchte. Die meisten Installationsprogramme erledigen das von selbst. Ist das nicht der Fall, so wählen Sie im Startmenü von Windows das Spiel aus, das Sie spielen möchten, klicken es aber mit der *rechten* Maustaste an. Wählen Sie dan per Klick Senden an aus.

24 Klicken Sie danach auf den Eintrag Desktop (Verknüpfung erstellen).

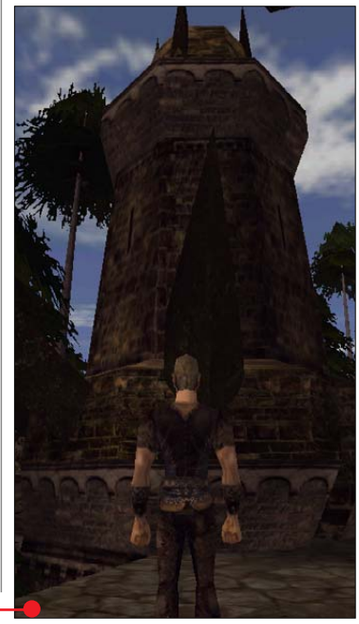
25 In diesem Beispiel wird „Gothic 2" gestartet. Klicken Sie doppelt auf das Symbol



auf der Windows-Oberfläche.

26 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Nun können Sie wieder auf Monsterjagd gehen, aber vor einem wesentlich größeren Bildschirm.

27 Im Spiel können Sie übrigens nicht zwischen den verschiedenen Modi umschalten. Wenn Sie wieder den Monitor-Modus aktivieren möchten, beenden Sie das Spiel, holen das TV-Tool-Menü in den Vordergrund und drücken gleichzeitig Strg und F2.



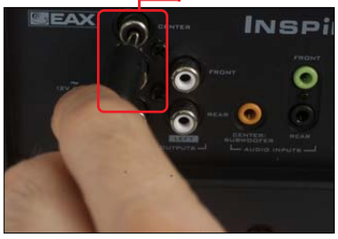
Dolby-Digital-Surroundset anschließen

Lesen Sie schließlich noch, wie Sie ein Dolby-Digital-5.1-Lautsprecherset einrichten. Als Beispiel dient hier das „Creative Inspire 5.1 5100". Für die Klangwiedergabe ist der „Creative Audigy Player" zuständig

1 Sorgen Sie zunächst für Stromversorgung. Stecken Sie dazu den Netzstecker des Netzteils in eine Steckdose, und verbinden Sie das andere Ende mit dem Stromanschluss am **Subwoofer** S.XXX.



2 Schließen Sie dann die übrigen Lautsprecher dort an.



Verfahren Sie bei der Aufstellung der Boxen so, wie es in der Grafik auf der ersten Seite dieses Artikels dargestellt ist.

3 Jetzt kommen die Klinkenkabel für die Soundkarte dran. Verbinden Sie am Subwoofer die Kabel mit den entsprechend farbig gekennzeichneten Eingängen.



4 Danach schließen Sie noch die mit dem Lautsprecherset mitgelieferte Lautstärkeregelung an.



5 Stellen Sie danach unter Windows die Anzahl der Lautsprecher und das Raumklangsystem ein. Klicken Sie dazu erst auf Start, dann auf Einstellungen und anschließend noch auf den Menüeintrag Systemsteuerung.

6 Klicken Sie anschließend doppelt auf das Symbol



7 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



8 Dann geht es mit einem Klick auf neben Lautsprecher weiter. Wählen Sie hier 5.1 Lautsprecher aus.

9 Klicken Sie anschließend noch auf Einstellungen.

10 Setzen Sie hier einen Haken vor die Option,



um den **Decoder** S.164 für Dolby-Digital-5.1-Klang zu aktivieren.

11 Klicken Sie dann auf den Eintrag Schließen.

12 Per Klick auf Test überprüfen Sie die Einstellungen. Aus jedem Lautsprecher sollte jetzt eine kurze Ansage zu hören sein. Sollte das nicht der Fall sein, überprüfen Sie, ob die Lautsprecher richtig angeschlossen sind.

13 Klicken Sie danach auf oben rechts.

14 Schließen Sie die restlichen Fenster mit Klicks auf.

15 Vergessen Sie nicht, im Spiel ebenfalls die Einstellung „Raumklang" zu wählen – sofern das Spiel dafür programmiert ist. Lesen Sie am Beispiel von „Gothic 2", wie Sie in dessen Hauptmenü den Raumklang aktivieren. Starten Sie zunächst das Spiel, wie gewohnt.

16 Wählen Sie im Hauptmenü Einstellungen und dann Audio aus.

17 Wählen Sie anschließend neben Soundprovider die Einstellung EAX ? aus.

18 Jetzt wählen Sie neben dem Eintrag Lautsprecher die Einstellung Surround aus.

19 Danach klicken Sie zwei Mal auf Zurück, um wieder das Hauptmenü aufzurufen.

20 Beenden Sie dann das Spiel, und starten Sie es anschließend neu. Nur so werden die gewählten Änderungen wirksam.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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:
Resident Evil Zero: Der Horror geht weiter

Inhalt:
18 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Dead to Rights, Whirl Tour, Contra Advance

Weiteres Thema:
Der Gamecube geht endlich online

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 03/2003

Titelthema:
Test, Tipps, Video zu Unreal 2

Inhalt:
19 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: 3D Dragon Castle, Cold Zero, Scenery Germany 1, Scrabble 2003

Weitere Themen:
Geforce FX: Ein dickes Ding?, Raven Shield, Matrix

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 01/2003

Titelthema:
Dragonball Z total: Alle Spiele, Kämpfer, Secrets

Inhalt:
Tipps und Tricks auf 64 Seiten, unter anderem zu: Tony Hawk's Pro Skater 4, Ape Escape 2, Sly Racoon

Weiteres Thema:
Komplettlösung: Harry Potter & die Kammer des Schreckens

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 03/2003

Titelthema:
Grand Theft Auto Vice City: Alle Geheimnisse im Heft

Inhalt:
11 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: ATV Quad Power Racing 2, Rayman 3: Hoodlum Havoc

Weitere Themen:
Xbox live, Animes, Gameboy Advance SP

CD-ROM: keine
Preis: 2,50 Euro



Ausgabe: 02/2003

Titelthema:
Vorschau auf Battle Engine Aquila

Inhalt:
Cheats und Codes für mehr als 1250 Playstation-Spiele

Weitere Themen:
Aktuelle PS-2-Spiele, wie: Ghost Recon, Minority Report und PS-Spiele, wie: Armored Core 3, Ruff & Tumble

CD-ROM: keine
Preis: 4 Euro



Ausgabe: 03/2003

Titelthema:
Unreal 2: The Awakening – Wahnsinnsgrafik

Inhalt:
26 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Ape Escape 2, Mortal Kombat: Deadly Alliance

Weitere Themen:
Spielkonsolen gehen online, Schnäppchenführer

CD-ROM: keine
Preis: 2,35 Euro



Ausgabe: 03/2003

Titelthema:
Burnout 2: Testfahrt in London

Inhalt:
36 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Black & Bruised, Ikaruga

Weitere Themen:
Defender, Frogger Beyond, Rayman 3, Super Bubble Bobble

CD-ROM: keine
Preis: 3,50Euro



Ausgabe: 3-4/2003

Titelthema:
Digimon World 2003 auf zwölf Seiten komplett gelöst

Inhalt:
6 Spiele in ausführlichen Tests, darunter: Austin Powers Pinball

Weitere Themen:
Vier Jahre OPM, PS 2: Die Videospielzukunft, FIFA Football 2003 Einsteigertipps

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 02/2003

Titelthema:
Tom Clancy's Rainbow Six – Raven Shield

Inhalt:
Cheats und Tipps zu mehr als 1000 PC-Spielen, darunter: Warcraft 3, Divine Divinity, Hostile Waters

Weiteres Thema:
So benutzen sie den Cheat Checker

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe: 02/2003

Titelthema:
Panzer Dragoon im Test

Inhalt:
38 Xbox-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: BMX XXX, Fireblade, Shenmue 2, World Racing

Weitere Themen:
Tipps zu James Bond 007 Nightmare, NHL 2003, Vorschau auf Yager

DVD-ROM: 1
Preis: 6,99 Euro



Ausgabe: 04/2003

Topthema:
Devil May Cry 2

Inhalt:
Tomb Raider – Angel of Darkness, Enter the Matrix, Rayman 3 – Hoodlum Havoc

Weiteres Thema:
Neue Informationen zu Splinter Cell

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 04/2003

Topthema:
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Inhalt:
NBA Street 2, Evil Dead 2, Dark Cloud 2

Weitere Themen:
Devil May Cry 2, Primal, Rayman 3, Z.O.E. 2

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 04/2003

Topthema:
Freelancer startet zum Testflug

Inhalt:
Praetorians, Metal Gear Solid 2: Substance

Weitere Themen:
Rome: Total War, Neues Jugendschutzgesetz

CD-ROM: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 04/2003

Topthema:
Indiana Jones auf Expedition in die Xbox-Kaisergruft

Inhalt:
Matrix für alle Plattformen, Devil May Cry 2

Weitere Themen:
Silent Hill 3, Splinter Cell, Metal Gear Solid 2: Substance

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro



Ausgabe: 04/2003

Topthema:
Praetorians: 3D-Taktikspiel der Commandos-Schöpfer

Inhalt:
Raven Shield, Freelancer, DTM Race Driver

Weitere Themen:
Tipps für Unreal 2, Black & White 2, Halo Breed

CD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 04/2003

Topthema:
Metroid Prime im Test und auf Video

Inhalt:
Yager nähert sich – Zündet der Nachbrenner?

Weiteres Thema:
Devil May Cry 2: Testversion der Action-Orgie

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 3/2003

Topthema:
DOAX Beach Volleyball im ersten Test

Inhalt:
Yager, Metal Gear Solid 2: Substance

Weitere Themen:
Panzer Dragoon Orta, Shenmue 2, Vexx

DVD-ROM: 1
Preis: 7,99 Euro



Ausgabe: 03/2003

Topthema:
FS Traffic 2002: Echte Airlines, Echter Traffic

Inhalt:
Flugsimulationen für den PC, darunter Captain Sims Legendary Boeing 727

Weiteres Thema:
Flightsim Commander 6.0

CD-ROM: keine
Preis: 5 Euro

FÜR SIE GELESEN

FOCUS

Das Nachrichtenmagazin **FOCUS** interviewte Maic Masuch (36), der als erster deutscher Professor für Computerspiele an der Universität Magdeburg lehrt:



Foto: punctum

Der vergnügte Professor: Maic Masuch (36), Experte für Spiele.

FOCUS: Vergibt die Uni jetzt Daddel-Diplome?
Masuch: Aber nein. Ich unterrichte angewandte Informatik mit dem Schwerpunkt Computerspiel-Entwicklung.
FOCUS: Was vermitteln Sie?
Masuch: In erster Linie, wie Spiele programmiert und interaktive Welten erschaffen werden. Aber wir diskutieren auch, warum Menschen spielen und wie man als Entwickler mit Gewalt umgehen sollte. In einem Projekt wollen wir herausfinden, ob actionreiche Spiele auch ohne Ballern und Blutvergießen Spaß machen.

Ebenfalls im **FOCUS** entdeckte die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion folgende Neuigkeit:

„US-Forscher arbeiten an einer Technologie, die unendliche Computerspiele ermöglichen soll. Statt auf festgelegten Bahnen eine Geschichte zu erzählen, reagiert die Software auf alle Aktionen des Spieles und gestaltet, wenn nötig, die komplette virtuelle Welt um."

Süddeutsche Zeitung

Nach dem Grund für die große Beliebtheit so genannter „Ego-Shooter" fahndet die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG**:



Gut in Schuss: Ballerspiele erzählen große Geschichten.

„Wieso steuern Halbwüchsige oder Erwachsene, die sich gerne wie Halbwüchsige benehmen, monströs aussehende virtuelle Krieger durch Pixel-Arenen, um möglichst viele andere monströs aussehende Pixel-Krieger umzubringen? Manche halten die Spieler für zivilisationsgeschädigte Nerds, die ihre latente Mordlust nur mühsam unterdrücken. Eine ganz andere Erklärung könnte aber auch sein: Wenige andere Videospiel-Genres haben eine so große erzählerische Kraft wie Multiplayer-Ego-Shooter, bei denen man seinen Charakter aus der Ich-Perspektive steuert und mehrere Spieler online gegeneinander antreten können. Das klingt paradox, denn gerade Ego-Shooter haben keine Hintergrundgeschichte, so wie andere Videospiele, bei denen man mindestens die Menschheit vor Außerirdischen retten muss. Es geht einfach darum, die Gegner zu besiegen. Aber das ist bei einem Fußball-Match genauso – Fans wissen, dass jedes Spiel voller Geschichten steckt, über die man stundenlang reden kann."

DIE WELT

Oliver Kahn steht vor dem Sieg gegen einen PC-Spielehersteller. Das berichtet die Tageszeitung **DIE WELT**:



Streit um „FIFA"-Namensrechte: Kahn sah und siegte?

„Nationaltorwart Oliver Kahn steht im Streit mit dem Computer-Spielehersteller Electronic Arts (siehe COMPUTERBILD-SPIELE Ausgabe 12/ 2002, Anm. d. Red.) vor einem Sieg. Die Kammer des Hamburger Landgerichts folgte den Argumenten seines Anwalts Matthias Prinz, der die Verbreitung des Spiels FIFA 2002 verbieten lassen will. Kahn wehrt sich gegen die Verwendung seines Namens im Spiel und will Schadensersatz. Bei Erfolg wollen sich weitere Nationalspieler anschließen."

HAMBURGER MORGEN POST

Die Sony-Spielekonsole Playstation 2 erfreue sich derzeit größter Beliebtheit und habe der britischen Pop-Ikone Britney Spears bereits den Rang abgelaufen. Das berichtet die Tageszeitung **HAMBURGER MORGENPOST**:



Foto: AP

Wie das Leben so spielt: Britney Spears ist hübscher als die PS 2, aber nicht so populär.

„Jüngster Schock für Miss Spears: Im Internet ist sie bei jungen Leuten nicht einmal halb so beliebt wie die in die Jahre gekommene Spielekonsole Playstation 2 von Sony. Zwar behält die Diva ihren Titel als ‚meistgefragte Pop-Sängerin' im Internet, doch der am meisten eingegebene Suchbegriff weltweit ist – man höre und staune – ein flacher schwarzer Block aus Plastik namens PS 2, mit dem sich der Spielefreak die Nächte vertreibt. Der am dritthäufigsten eingetippte Suchbegriff ist Dragonball Z, eine japanische Serie, die mit Büchern, Comics und Videospielen eine globale Fangemeinschaft hinter sich versammelt hat."

Hamburger Abendblatt

Computer „leiden" mächtig unter ihren Benutzern, weiß die Tageszeitung **HAMBURGER ABENDBLATT**:

„Wenn Fehler an der Computer-Software auftreten, sehen die meisten Rot. Jeder zweite ‚User' schlägt seinen PC, ergab eine spanische Umfrage. Am meisten zu leiden hat die Maus, die meisten hauen sie wütend auf den Tisch. 14,98 Prozent schlagen auf den Monitor ein, 11,1 Prozent auf die Tastatur oder andere Teile."

TESTSPIEGEL

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit ausgewählten Bewertungen anderer Fachzeitschriften.

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				87 % Spielspaß	
Autobahn Raser 4	2,68						
Biathlon 2003	4,50					17 % Spielspaß	
Civilization 3 – Expansion Set	2,09	90 % Spielspaß	85 %				
Command & Conquer Generals	2,41	91 % Spielspaß	90 %	Note 1-		88 % Spielspaß	
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						
Elixir	2,84	58 % Spielspaß				51 % Spielspaß	
Empire Earth Expansion – Zeitalter der Eroberungen	1,95	86 % Spielspaß					
FIFA Football 2003	1,92	88 % Spielspaß	90 %			89 % Spielspaß	
Fußball Manager 2003	1,76	84 % Spielspaß	86 %	Note 1-		88 % Spielspaß	
Gothic 2	2,10	88 % Spielspaß		Note 1		91 % Spielspaß	
Grom	2,32		55 %			53 % Spielspaß	
Haegemonia – Legions of Iron	3,55		84 %			84 % Spielspaß	
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	2,33	82 % Spielspaß	70 %			77 % Spielspaß	
Highland Warriors	2,11	78 % Spielspaß	69 %				
Icewind Dale 2	1,96	82 % Spielspaß	84 %				
Impossible Creatures	1,95		70 %	Note 2		79 % Spielspaß	
James Bond 007 Nightfire	2,35	80 % Spielspaß	85 %	Note 3+		85 % Spielspaß	
Microsoft Combat Flight Simulator 3	2,18	81 % Spielspaß	70 %				
Napoleon	3,12	48 % Spielspaß					
Praetorians	1,78						
Ring 2 – Die Götterdämmerung	2,60						
RTL Skispringen 2003	2,45					80 % Spielspaß	
Runaway – A Road Adventure	2,48	84 % Spielspaß				86 % Spielspaß	
Sim City 4	2,38	79 % Spielspaß	80 %	Note 2		82 % Spielspaß	
Soldiers of Anarchy	4,90	81 % Spielspaß	84 %				
Splinter Cell	2,27	91 % Spielspaß	90 %	Note 1		91 % Spielspaß	
The Gladiators	3,07		63 %			65 % Spielspaß	
Total Immersion Racing	2,07	78 % Spielspaß	82 %			82 % Spielspaß	
Unreal 2	1,99	89 % Spielspaß	92 %	Note 1-			
Wer wird Millionär? – 3. Edition	3,33						
PLAYSTATION 2							
Ape Escape 2	2,23		84 %	Note 2	83 % Spielspaß		88 %
Contra: Shattered Soldier	2,07			Note 2-	70 % Spielspaß		81 %
Dark Angel	2,13						65 %
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	91 % Spielspaß		91 %
James Bond 007 Nightfire	1,97			Note 1-	82 % Spielspaß		82 %
Kingdom Hearts	2,22			Note 2+	83 % Spielspaß		83 %
The Getaway	2,84			Note 4+	69 % Spielspaß		69 %
GAMECUBE							
James Bond 007 Nightfire	1,97						
Mario Party 4	2,05			Note 2			
Rayman 3 – Hoodlum Havoc	1,63			Note 1			
Starfox Adventures	1,47			Note 2+			
Tony Hawk's Pro Skater 4	2,10			Note 1-			
XBOX							
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-			
Mercedes Benz World Racing	1,64						
Racing Evoluzione	2,08			Note 2-			
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						
GAMEBOY COLOR							
Hamtaro – Ham-Hams Unite!	2,50						

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.

CD-ROM voller Spielspaß: Platz optimal genutzt

Könnt ihr nicht mal zwei oder drei Vollversionen großer Spiele auf die Heft-CD packen?

Thomas Plogradt, Düsseldorf

Das würde die Redaktion im Prinzip gerne tun. Aber da gibt es ein entscheidendes technisches Problem: Der Speicherplatz einer CD-ROM, 650 Megabyte, reicht leider „nur“ für ein großes Spiel, mehrere komplette kleinere Spiele, meist noch aktuelle Probierversionen (Demos) und nützliche Programme.

Die Redaktion



„Turok 2“: Glanzlicht auf der Heft-CD-ROM.

Tolle „Volle“

Ich lese eure Zeitschrift schon seit mehreren Jahren. Die erste, die ich gekauft habe, war Ausgabe 7/2000. Seit Heft 8/2002 habe ich keine mehr verpasst. Insgesamt besitze ich nun schon 14 Ausgaben. Ich finde eure Zeitschrift gut, weil ihr immer tolle Vollversionen auf der CD-ROM habt.

Denis Lukenich, per E-Mail

Mag neuer Gameboy alte Spiele?

Ich habe in Ausgabe 3/2003 den Bericht über den Gameboy Advance SP gelesen und fand ihn echt super. Aber: Laufen darauf auch Spiele für den älteren Gameboy Color?

Cornelius Booms, Münster

Das Innenleben des Gameboy Advance SP ist nahezu baugleich mit dem des Gameboy Advance (GBA), die Änderungen beschränken sich auf das attraktivere Äußere und mehr Spielkomfort. Spiele für Gameboy Color (GBC) und GBA werden also problemlos auf dem „Neuen“ laufen. Die Redaktion



Foto: Reuters

Schicke Schale: neuer Gameboy.

Atemlose Action? Rasante Rennen? Mehr Management?

Ich wollte wissen, wann mal wieder ein Actionspiel auf der Heft-CD-ROM erscheint. Managerspiele sind auch gut, aber mit der Zeit etwas öde. „Railroad Tycoon“ macht zwar Spaß, aber nach sechs Missionen war es langweilig. Spiele wie „Dark Project“, „Soul Reaver“ und „Shadow Man“ sind am besten.

Stefan Hahn, per E-Mail

Könntet ihr nicht mehr solche Spiele wie „X-Beyond the Frontier“ auf die Heft-CD-ROM tun? Dieses Spiel hat mich sehr lange gefesselt. Titel wie „Suzuki Allstar Extreme Racing“ könnt ihr euch sparen.

Nico Vollpracht, Wessling

Klasse, endlich habt ihr mit dem Suzuki-Titel auf der Heft-CD-ROM ein Motorrad-Rennspiel. Mehr davon!

Reiner Wagener, per E-Mail

Wie man sieht, sind die Geschmäcker der Spieler verschieden. COMPUTERBILD-SPIELE legt Wert darauf, mit der Heft-CD-ROM jeden Monat eine interessante, abwechslungsreiche Mischung anzubieten. So finden die Leser immer wieder tolle Spiele auf der CD-ROM. Gerade Action-Freunde dürften an „Turok 2“ auf der CD-ROM in diesem Heft ihre helle Freude haben.

Die Redaktion



Ideallinie, äußerste Schräglage, Gashahn aufgedreht: Am Lenker einer „Spiel“-Suzuki fühlt sich so mancher Leser in seinem Element.



Lo(c)kruf: Mancher macht gern mit „Railroad Tycoon“ Dampf.

Wo war das drahtlose Gamepad?

Als ich mir letztens den Gamepad-Test angesehen habe, dachte ich: Wo ist denn das „Saitek P3000”? Nur dessen Vorgänger war im Heft, der braucht aber ein Kabel und kann es nicht mit dem „Neuen” aufnehmen.

Marius Hoff, Witten

Als die Spieletastaturen (Gamepads) für den Vergleichstest in Heft 11/2002 ausgesucht wurden, war das Saitek P 3000 noch nicht lieferbar. COMPUTERBILD-SPIELE berücksichtigt das Gerät aber im nächsten Gamepad-Test.

Die Redaktion



Bald im Test: das neue, drahtlose Gamepad von Saitek.

Wo gibt's alte Ausgaben?

Ich habe alle Ausgaben von COMPUTERBILD-SPIELE. Nur eine fehlt mir. Gibt es noch die zweite Ausgabe (1/2000)? Wenn ja, wo bekomme ich sie?

Patrick Bahre, Braunschweig

Die gesuchte Ausgabe ist leider vergriffen. Die Redaktion sendet Ihnen jedoch gerne Kopien gewünschter Artikel zu. Vorrätige Zeitschriften können Sie bestellen. Schauen Sie einfach auf die Seite mit dem Inserentenverzeichnis, in dieser Ausgabe Seite 169. Im unteren Kasten finden Sie alle zur Nachbestellung nötigen Angaben. Die Redaktion

Kratzer auf der Heft-CD-ROM

Ich habe zum ersten Mal Probleme mit der Heft-CD. Ich habe mir die neue Ausgabe 3/2003 gekauft. Als ich dann aber die CD aus dem Heft nahm, sah ich einen kleinen Kratzer. Ich dachte mir: „Wird schon nicht so schlimm sein!“ Da hatte ich falsch gedacht: Mein PC konnte die CD zwar im Explorer erkennen, aber nicht öffnen. Immer wenn ich auf den „CBS“-Button geklickt habe, kam ein Fenster: „CBS now close!“ Ich habe es dann auch auf einem anderen PC versucht, jedoch erfolglos. Meine Frage: Könntet ihr mir die CD umtauschen, wenn ich euch die kaputte zuschicke?

Carsten Diehl, per E-Mail

Natürlich wird die defekte CD-ROM umgetauscht. Senden Sie die kaputte Scheibe einfach an: COMPUTERBILD-SPIELE, Leserservice, Postfach 1940, 20350 Hamburg.

Die Redaktion



Boxenstopp: Wenn „Moorhuhn“ nicht läuft, wird ausgewechselt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier in alphabetische Reihenfolge gebrachte Liste der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

Age of Mythology • Version 1.01 vom 18. November 2002 (2 MB)
download.microsoft.com/download/d/a/7/da74625b-1648-41e4-9d51-8fca129de62a/aom10to101.exe

American Conquest • Version 1.46 vom 30. Januar 2003 (5,1 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 1.02.02 vom 21. Januar 2003 (1 MB)
lsd.newmedia.tiscali-business.com/bb/redirect.lsc?content=download&media=http&stream=sunflowers/anno1503_hotfix_10202.exe

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
download.sunflowers.de/anno1602/anno1602patch5_ger.exe

Anstoß 2 Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Anstoß 3 Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Anstoß 4 • Version 1.03 vom 20. Dezember 2002 (18 MB)
www.ascaron.org/anstoss4/patch/a4_patch_1_03.exe

Battlefield 1942 • Version 1.3 vom 4. Februar 2003 (47 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/bf1942_13.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.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Cossacks – European Wars • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/cossacks.php?g=download&l=d&s=cossacks&gr=Patch

Der Herr der Ringe: Die Gefährten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

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 • Version 1.29 BETA (5,6 MB)
ds1.jowood.at/gothic2/Gothic2_1_29_de.exe

Harry Potter und die Kammer des Schreckens
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Highland Warriors
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

Mafia
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Medal of Honor – Allied Assault • Version 1.11 vom 25. April 2002 (15 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/mohaa_de_patch111v9safedisk.zip

Microsoft Flight Simulator 98 – Slim Box – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn Kart XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Pprogramm verfügbar

Morrowind (deutsche Version) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Napoleon • Version 1 vom 22. November 2002 (0,3 MB)
www.infogrames.de/products/pc/napoleon/downloads/patch1.zip

Need For Speed – Hot Pursuit 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Operation Flashpoint – Game-of-the-Year-Edition • Version 1.91 vom 13. Dezember 2002 (15 MB)
ftp://www.flashpoint1985.com/190/OFPResPatch_1_91.zip

Racing Simulation 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Red Faction • Version 1.20 vom 4. Januar 2002 (0,9 MB)
www.thq.de/html/platforms/pccd/110/downloads/RF_1_20_gr.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 Skispringen 2003
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Runaway
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Silent Hunter 2 • Version 1.1 vom 3. April 2002 (22 MB)
ftp.ubisoft.de/silenthunter2/sh2_patch11_german.zip

Sim City 4
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

Sven Zwo XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tony Hawk's Pro Skater 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal Tournament 2003 • Version 2.186 vom 31. Januar 2003 (12 MB)
ftp.infogrames.net/patches/ut2003/ut2003-winpatch2186release.exe

Warcraft 3 – Reign of Chaos • Version 1.05 vom 1. Februar 2003 (6,9 MB)
www.blizzard.com/support/?id=mwr0642p

Wer wird Millionär? – Die Pyramide • Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
ftp://ftp.eidos.de/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe

Wer wird Millionär? 3. Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V8200 • Version 31.40h vom 27. Januar 2003 (7,6 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win98ME_3140H.exe

Asus V8440 Ti • Version 31.40h vom 27. Januar 2003 (7,6 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v8xx0/Win98ME_3140H.exe

Asus V7100 • Version 31.40h beta vom 27. Januar 2003 (7,6 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/NVIDIA/v7x00/Win98ME_3140H.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=1847

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 16.055 vom 17. Oktober 2002 (7 MB)
ftp://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 7.81 vom 21. Januar 2003 (7,1 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_781.exe

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

Leadtek WinFast A250 • Version 42.01 beta vom 17. Januar 2003 (21 MB)
ftp1.leadtek.com/entertainment_graphics/Drivers/030117/W9X_ALL_30115.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 41.09 vom Dezember 2002 (13 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nv_w9xme_4109.exe

Videologic Vivid! XS • Version vom 30. September 2002 (8 MB)
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=1831

Creative Sound Blaster Extigy • Version vom 7. April 2002 (9 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=1887

Hercules Gamesurround Fortissimo III 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)
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 SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele hilft Lesern

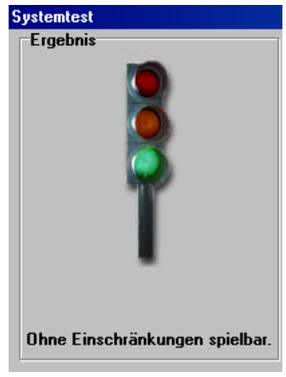
Notebook: Schwierigkeiten mit dem CD-ROM-Systemtest

In Heft 3/2003 gibt es elf Spiele auf der CD-ROM von COMPUTER-BILD-SPIELE. Der Systemtest der Heft-CD-ROM ist jedoch etwas ungenau. Ich habe ihn nämlich mehrmals auf meinem Notebook und bei allen Spielen ausprobiert, und jedes Mal kam etwas anderes dabei heraus. Woran liegen diese sehr ungenauen „Messergebnisse"?

Fabian Eichelbaum, Gechingen

Wenn die Heft-CD-ROM in einem tragbaren Computer (Notebook) verwendet wird, erkennt der Systemtest die Prozessorleistung leider nicht richtig. Das liegt daran, dass Notebooks technisch anders aufgebaut sind als Schreibtisch-Computer. Installieren Sie also das Spiel, und warten Sie ab, ob es läuft. Beschädigen können Sie mit der Installation nichts.

Die Redaktion



Grünes Licht? Auf Notebooks nicht immer, und doch läuft's.



Freie Fahrt für Silberpfeile – bald auch auf dem PC.

„Mercedes Benz World Racing" auch für den PC?

Wird es das Xbox-Spiel „Mercedes Benz World Racing" auch für PC geben?

Tobias Zellner, München

Das Rennspiel von TDK Mediactive wird auch für PC herauskommen, und zwar voraussichtlich schon im April. *Die Redaktion*



Mit Lösungsbuch wär das nicht passiert: Der sonst so tapfere Held flüchtet vor einem aggressiven „Schattenläufer".

Gothic: Wo gibt es Lösungen für Teil eins?

Wo gibt es noch ein Lösungsbuch für „Gothic"? Könnt ihr mir helfen?

Jens Freitag, Wittenberge

Das Buch ist bei Prima Games erschienen und trägt die ISBN-Nummer 3-934783-70-8. COMPUTER-BILD-SPIELE stufte die Anleitung in Ausgabe 7/2001 als „empfehlenswert" ein. Sollte das Buch bei Ihrem Händler nicht mehr vorrätig sein, können Sie es bei Mediagold unter der Telefonnummer 09071-5000780 (0,12 Euro pro Minute) bestellen. *Die Redaktion*

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.

Heft-CD-ROM macht Appetit auf noch mehr Huhn

Das Spiel „Chicken Shoot X-Mas Edition" auf der Heft-CD-ROM hat mir gut gefallen. Ich hätte gerne die Herstelleradresse, um mich nach anderen Editionen zu erkundigen.

Susanne Hansky, Bamberg

Die Adresse lautet: ZUXXEZ Entertainment AG, Schönauer Str. 4a, 67547 Worms. Telefonisch erreichen Sie die Firma unter 06241-26880 und per Fax unter 06241-268888 (jeweils 0,12 Euro pro Minute). *Die Redaktion*



„Chicken Shoot": Das Spiel auf der Heft-CD-ROM 3/2003 hat eine treue Fangemeinde.

Wie geht's weiter mit Mafiosi und Desperados?

Ich habe eine Frage zu zwei Super-Spielen: Sind Fortsetzungen für „Mafia" und „Desperados" geplant? Wenn ja, für wann? Danke schon mal im Voraus.

Daniel Wilde, Kaiserslautern

Eine offizielle Fortsetzung von „Desperados" wurde bislang nicht angekündigt. Bereits im Handel ist aber „Robin Hood – Die Legende von Sherwood" (Test in Heft 12/2002, Urteil „gut") vom selben Entwickler-Team. Es basiert auf einer sehr ähnlichen Spielidee, verlegt das Geschehen aber vom „Wilden Westen" ins historische England. Eine Fortsetzung von „Mafia" ist geplant, der Termin steht aber noch nicht fest. *Die Redaktion*

ÄRGER DES MONATS



Schreiben Sie an:
COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats"

Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg,
Fax: 040/34726749,
E-Mail: aerger@computerbildspiele.de

„Empire Earth": Für diese Hotline seh' ich Schwarz

Peter K.[1] ist genervt. Sein Spiel „Empire Earth" läuft nicht:

„Ich bin stocksauer auf die technische Hotline von Vivendi Universal. Ich habe das Spiel Empire Earth geschenkt bekommen. Leider kriege ich es nicht zum Laufen. Nach dem Programmstart bleibt der Bildschirm schwarz. Meine Versuche, mit dem Hersteller in Verbindung zu treten, hatten lediglich eine automatische Antwort-Mail zur Folge. Ich habe mich sogar online registrieren lassen. Leider gab es bis heute keine Unterstützung."



Davon, seine „Empire-Earth"-Truppen taktisch klug aufbauen zu können, hat Peter K. lange nur geträumt. Aber immerhin: Die Firma Vivendi hat den genervten Spieler angemessen entschädigt.

COMPUTERBILD-SPIELE hakte bei Vivendi-Pressesprecherin Tanja Hohmann nach. „Ich bedauere außerordentlich, dass Herr K. solche Probleme bei der Kontaktaufnahme mit unserer Hotline hatte." Sie informierte umgehend einen Techniker, der sich mit dem unzufriedenen Kunden in Verbindung setzte. Und um den Ärger etwas zu dämpfen, schickte die Firma Peter K. außerdem ein kleines Entschädigungspaket.

Die Redaktion meint: Schnelle und professionelle Hilfe. Noch schöner wäre es allerdings, wenn es gleich von Anfang an geklappt hätte.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

1000 Game Heroes[1]

Lösungsbuch | **„1000 Game Heroes" erzählt die Geschichte der modernen Helden in prächtigen Bildern**

Von Agartha aus „Alone in the Dark" bis zu „Vexx", dem Helden im gleichnamigen Playstation-2-Spiel, reicht diese gedruckte Heldengalerie aus der Welt der Videospiele – Anfang und Ende eines Sammelwerkes, in dem dazwischen knapp 1000 weitere Kollegen zu Ehren kommen. Das Buch beschreibt in einzigartiger Weise den derzeitigen Zustand der Bilderkunst im Videospiel. In elf Kategorien – vom „Helden ohne Angst" bis zum „starken Helden" – gibt's hier die „Bildbiografien" von wichtigen Spielfiguren. Großartige Szenen aus den Spielen, aufwendige Zeichnungen und Illustrationen füllen die mehr als 600 Seiten eindrucksvoll.



Und natürlich begleiten unterhaltsame Texte zu Spielideen und Charaktereigenschaften der Hauptfiguren das Bilderbuch, übrigens auf Deutsch, Englisch und Französisch. Hier gewinnen auch Einsteiger aufschlussreichen Einblick in die Spiele-Szene. Kenner werden sich dem Zauber der erstklassigen Hochglanz-Abbildungen sowieso nicht entziehen können. Und wie schreibt der Autor David Choquet, ein französischer Szenekenner, so treffend in der Einleitung: „Was die Popularität der virtuellen Helden angeht, so werden Mario, Lara Croft, Mac-Man und wie sie alle heißen bald mindestens so populär sein wie die Beatles." Sein Buch wird bei der Karriere helfen.



Tolle Figur: Lara Croft und „Kollegen" wurden in „1000 Games Heroes" prächtig ins Bild gesetzt.

1000 Game Heroes, Taschen Verlag, 610 Seiten, 30 Euro, ISBN: 3-8228-1633-7

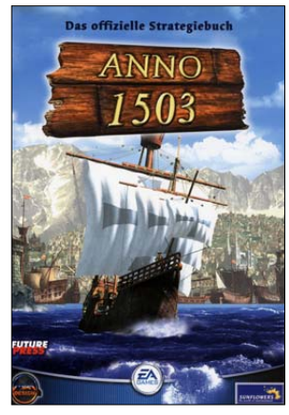
Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Anno 1503

Lösungsbuch | „Prinzipiell gilt: Je kürzer der Weg, den eine Ware zurücklegen muss, desto besser." Was einfach und logisch klingt, ist einer von vielen nützlichen Tipps aus dem vorliegenden Buch. Detaillierte Lösungen aller Aufgaben gibt's genau wie beispielhafte Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Wie Sie die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung erreichen, Baukonzepte erfolgreich umsetzen oder für optimale Warenproduktion sorgen – steht alles drin. Natürlich fehlen präzise Beschreibungen der Spielelemente nicht. Damit Sie das Wissen richtig einsetzen, unterstützt das Buch Sie mit zahlreichen Strategie- und Taktik-Tipps. Beispiel gefällig: „Achtung: Achten Sie darauf, dass Ihre Militäreinheiten nicht in das Gebiet von Masterson eindringen. Er ist zwar ein freundlicher Handelspartner, aber in solchen Dingen ausgesprochen empfindlich. Auf fremde Truppen in seinem Hoheitsgebiet reagiert er sofort mit einer Kriegserklärung." Diese Warnung sollten Sie beherzigen, sonst vergeigen Sie das angepeilte Missionsziel. Für dieses toll aufgemachte DIN-A4-Buch gilt jedenfalls: Ziel erreicht. Ein Lösungsbuch, wie es anno 2003 sein soll.

Anno 1503, Future Press, 196 Seiten, 14,99 Euro, ISBN 3-931676-43-9

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Age of Empires[2] 2: The Age of Kings

Lösungsbuch | Fast schon ein Klassiker ist das offizielle Strategiebuch zu „Age of Empires 2: The Age of Kings" aus dem Hause Microsoft Press. Enthalten sind verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, große, sehr übersichtliche Karten und nicht minder detaillierte Bilder, ausführliche Beschreibungen des umfangreichen Spielinhaltes – kurz: alles, was der Stratege braucht. Und zwar in klarer, schnörkelloser Gestaltung. Das gelungene Lösungsbuch mit der ISBN-Nummer 3-86063-818-1 ist ohne jegliche Einschränkung **Empfehlenswert**.

Mogel Power[3] 2003 für PC

Cheat-Sammlung | Wie gewohnt, hat das renommierte Autorenduo René Meyer/Sven Letzel für den Verlag Markt und Technik wieder eine Mogeltricksammlung von hohem Nutzwert zusammengestellt. Das bereits 18. Buch der Mogel-Power-Reihe hält aber nicht nur Cheats zu mehr als 500 Spielen bereit. Obendrein bekommt der Käufer eine CD-ROM mit der kompletten PC-Datenbank der Mogel-Power-Experten. Und die macht das Paket zum Pflichtprogramm für trickreiche Spielgenossen. Erhältlich ist Mogel Power 2003 für PC unter der ISBN-Nummer 3-8272-9113-5 **Empfehlenswert**.

Spielkonsolen und Heim-Computer

Nachschlagewerk | „Von wegen Kinderkram! Nicht Jugendliche auf der Suche nach dem Kick, sondern Atomforscher und Computer-Genies basteln die ersten Computer-Spiele" heißt es auf Seite 6 des Buches. 256 Spielgeräte (1972 bis 2002) hat Winnie Forster, ausgewiesener Fachmann der deutschen Videospielbranche, versammelt. Erinnern Sie sich noch an eine der ersten Spielekonsolen, „Odyssey" (1972), an den „Apple 2" (1977) oder den „Atari 5200"? Nein? Dann lesen Sie heute nach, was Sie damals verpasst haben. Fachleute finden einen amüsanten Ausflug in die Historie. Die jüngste Entwicklung Xbox bildet den krönenden Abschluss: „Vier Kilo High-Tech: Die erste Spielkonsole von Microsoft übertrumpft Sony und Nintendo", heißt es. Stimmt's? Egal, auf jeden Fall hat Gameplan mit diesem Werk ein As im Ärmel.



Spielkonsolen und Heim-Computer, Gameplan, 146 Seiten, 24 Euro, ISBN: 3-00-010658-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Anno 1503

Lösungsbuch | „Das inoffizielle Entdeckerbuch zu Anno 1503" stammt aus der X-Games-Reihe des Markt-und-Technik-Verlags. Das Buch enthält aber nicht nur Lösungen für den neuen Anno-Hit, sondern auch Antworten auf offene Fragen zum Klassiker „Anno 1602". Recht umfassende Beschreibungen aller Gebäude gibt's ebenso wie nützliche Taktik-Tipps und geheime Tricks. Allerdings hat das Buch auch entscheidende Nachteile. Es präsentiert sich langweilig schwarzweiß, Bilder aus dem Spiel fehlen völlig, die stattdessen gebotenen Zeichnungen sind schlicht und ergreifend überflüssig. Auch wer auf nützliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen hofft, blättert hier leider vergebens. Kurz: Das Lösungsbuch mit der ISBN-Nummer 3-8272-9116-X **Geht so**.

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Anno 1503	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X	9,95 Euro
2	Grand Theft Auto: Vice City	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9808-5660-7	14,95 Euro
3	Age Of Mythology	–	
	Microsoft Press	3-8155-5077-7	9,90 Euro
4	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
5	Die Siedler 4: Mission CD	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5202-8	9,90 Euro
6	Final Fantasy 10: Das offizielle Lösungsbuch	Empfehlenswert	
	Squaresoft Piggyback	1-9035-1134-8	17,30 Euro
7	Flight Simulator 2002	–	
	Data Becker	3-8158-2244-0	9,95 Euro
8	Age of Empires 2: The Age of Kings	Empfehlenswert	
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1	9,90 Euro
9	Tomb Raider: Die Chronik plus 4	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9101-1	12,95 Euro
10	Dungeon Siege	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5170-6	12,80 Euro

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

1sprich: „Gäim Hirohs" 2sprich: „Äidsch off Empaiers" 3sprich: „Pauer"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer und Marktpreise

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	46,99 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
2	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	46,99 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580
3	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	39,78 €	2/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
4	Largo Winch - Empire under threat	Ubi Soft	PC	2,27	39,21 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	38,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
6	Runaway - A Road Adventure	DTP Digital Tainment Pool	PC	2,48	30,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Lara Croft Tomb Raider - The Prophecy	Ubi Soft	GBA	2,48	43,40 €	2/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
8	Ring 2 - Die Götterdämmerung	Bigben	PC	2,60	45,99 €[1]	4/2003	Bigben	Bergheim/Erft	0700-22787767
9	Syberia	Vivendi	PC	2,94	38,67 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	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	25,99 €	4/2002	Todin	Werl	02922-878580
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS2	1,38	23,18 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Halo	Microsoft	Xbox	1,41	49,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
4	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	59,12 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	49,99 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
7	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi	PS2	1,67	18,49 €	12/2001	Todin	Werl	02922-878580
8	Soul Reaver 2	Eidos	PS2	1,70	35,64 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Star Wars: Jedi Knight 2 - Jedi Outcast	Activision	Xbox	1,73	57,44 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Grand Theft Auto - Vice City	Take 2	PS2	1,74	52,49 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
10	Drakan 2 - The Ancient Gates	Sony	PS2	1,74	54,20 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	43,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	34,54 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	No One Lives Forever 2	Vivendi	PC	1,80	42,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Der Herr der Ringe - Die zwei Türme	Electronic Arts	PS2	1,80	51,99 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
16	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	36,29 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	54,39 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Der Herr der Ringe - Die Gefährten	Vivendi	Xbox	1,88	48,79 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Codename: Outbreak	Virgin	PC	1,90	8,31 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	ICO	Sony	PS2	1,90	51,49 €	5/2002	Todin	Werl	02922-878580
21	Mafia	Take 2	PC	1,91	42,42 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Spiderman - The Movie	Activision	PS2	1,92	29,79 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Unreal Tournament 2003	Infogrames	PC	1,92	43,78 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Star Wars - Rogue Leader - Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	52,42 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Maximo	Electronic Arts	PS2	1,95	25,99 €	5/2002	Todin	Werl	02922-878580
26	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	45,23 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS2	1,97	47,99 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	48,49 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	54,80 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	Unreal 2	Infogrames	PC	1,99	45,88 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	29,99 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
32	Mechwarrior 4 - Blackknight	Microsoft	PC	2,02	18,32 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
33	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2	PC	2,04	9,99 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
34	Contra: Shattered Soldier	Konami	PS2	2,07	56,22 €[1]	4/2003	Konami	Frankfurt/M.	069-98557320
35	Time Crisis 2	Sony	PS2	2,08	35,99 €	12/2001	Todin	Werl	02922-878580
36	Das Ding	Vivendi	PC	2,10	38,41 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Delta Force - Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,67 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Doom	Activision	GBA	2,13	47,43 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
37	Dark Angel	Vivendi	PS2	2,13	49,78 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Ace Combat - Distant Thunder	Sony	PS2	2,13	54,14 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
41	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	51,16 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
42	007 - Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS2	2,21	26,79 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
43	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	32,49 €	1/2002	Todin	Werl	02922-878580
44	Project Nomads	CDV	PC	2,23	44,44 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	44,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
46	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	38,17 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
47	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	41,20 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
48	Grom	CDV	PC	2,32	42,75 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
49	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	44,74 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	42,76 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
51	Command & Conquer - Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	27,38 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
52	Doom 2	Activision	GBA	2,38	43,90 €	3/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
53	Castlevania - Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	35,95 €	11/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
54	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	30,66 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
54	Project Zero	Wanadoo	PS2	2,43	38,49 €	10/2002	Todin	Werl	02922-878580
56	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	29,90 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
57	Hamtaro - Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	29,00 €	4/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
58	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	47,29 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
59	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS2	2,54	50,89 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
60	Der Herr der Ringe - Die Gefährten	Vivendi	PC	2,60	40,79 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
61	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	41,66 €	11/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
62	Shadowman 2 - The Second Coming	Acclaim	PS2	2,62	21,99 €	4/2002	Todin	Werl	02922-878580
63	Planet der Affen	Ubi Soft	GBA	2,63	54,90 €	12/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
64	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	48,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
65	Stirb Langsam - Nakatomi Plaza	Vivendi	PC	2,69	11,84 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
66	Scan Command: Jurassic Park	Vivendi	PC	2,70	38,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
67	Batman Vengeance	Ubi Soft	Cube	2,72	47,85 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
68	Aquanox	Fishtank	PC	2,75	13,72 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
68	Frank Herbert¥s Dune	Modern Games	PC	2,75	37,50 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
68	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	47,85 €	2/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
71	Men in Black 2 - Alien Escape	Infogrames	PS2	2,76	42,49 €	9/2002	Todin	Werl	02922-878580
72	Medicopter 117 - Jedes Leben zählt (Vol.2)	THQ	PC	2,84	21,83 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
72	The Getaway	Sony	PS2	2,84	51,99 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
74	Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	PS2	2,85	54,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
75	Knight Rider	Davilex	PS2	2,90	34,49 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580
76	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	42,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
77	Turok Evolution	Acclaim	PS2	3,05	28,49 €	11/2002	Todin	Werl	02922-878580
78	Moorhuhn 3 - Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,75 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
79	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	40,82 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
80	Moorhuhn 3 - Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	46,90 €	9/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
81	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	43,18 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Anno 1503	Sunflowers	PC	1,49	43,37 €	12/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
2	Der Erste Kaiser - Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi	PC	1,74	41,69 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Die Siedler 4 - Die Trojaner und das Elixier ...	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	15,69 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	18,43 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	49,99 €	3/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
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	41,69 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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

BRETTSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	59,00 €	12/2001	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Elfenwelt	Vivendi	PC	4,34	25,50 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

DENK-/KNOBELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	53,00 €	2/2002	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
2	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	18,82 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	E.T. - Der Auflerirdische	Ubi Soft	GBA	2,90	43,40 €	6/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639

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	42,79 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS2	1,94	25,49 €	1/2002	Todin	Werl	02922-878580
3	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	14,79 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	This is Football 2002	Sony	PS2	2,05	28,67 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS2	2,05	53,14 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	FIFA Fuflball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	20,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PS2	2,13	47,49 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
8	FIFA Fuflball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS2	2,16	26,92 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,17	25,99 €	1/2002	Todin	Werl	02922-878580
10	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2	2,31	25,99 €	6/2002	Todin	Werl	02922-878580
11	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	11,49 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
12	International Superstar Soccer 2	Konami	PS2	2,48	25,99 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
13	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	52,49 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
14	UEFA Champions League 2001/2002	Take 2	PC	2,69	13,82 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	47,85 €	2/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
16	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	27,86 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	46,99 €	11/2002	Todin	Werl	02922-878580
3	The Legend of Zelda - Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	32,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	The Legend of Zelda - Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	32,90 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Super Mario World - Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	41,19 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Rayman 3 - Hoodlum Havoc	Ubi Soft	Cube	1,63	54,39 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	53,50 €	1/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
8	Oddworld - Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	29,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
9	Tetris Worlds	THQ	GBA	1,84	24,06 €	2/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
10	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	46,99 €	3/2003	Todin	Werl	02922-878580
11	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	21,30 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
12	Yoshi's Island - Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	39,78 €	1/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
13	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	27,99 €	11/2002	Todin	Werl	02922-878580
13	Spyro 2 - Season of Flame	Vivendi	GBA	2,16	36,51 €	1/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
15	Luigis Mansion	Nintendo	Cube	2,21	39,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630

[1] Preis laut Hersteller

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation2, Xbox

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
16	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	59,99 €[1]	4/2003	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
17	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	39,78 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
18	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	8,43 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Disney's Atlantis	THQ	GBA	2,33	34,99 €	2/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
20	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	54,90 €	2/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
21	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,38	8,43 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	46,80 €	5/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
23	Spyro: Season of Ice	Vivendi	GBA	2,42	26,66 €	2/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
23	Earthworm Jim	THQ	GBA	2,42	36,51 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
25	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	45,45 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
26	Monster AG	THQ	GBC	2,47	36,80 €	4/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
27	Crash Bandicoot - Der Zorn des Cortex	Vivendi	PS 2	2,49	26,16 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	Monster AG	Sony	PS 2	2,54	27,94 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
29	Pitfall - The Mayan Adventure	THQ	GBA	2,55	13,34 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
29	Crash Bandicoot XS	Vivendi	GBA	2,55	26,66 €	5/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
31	Britney's Dance Beat	THQ	PS 2	2,58	35,49 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
32	Blinx - The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	34,49 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
33	Herdy Gerdy	Eidos	PS 2	2,77	21,49 €	5/2002	Todin	Werl	02922-878580
34	Monster AG	Disney	PC	3,13	13,88 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

KARTENSPIEL

1	Dollhouse Private Dancer	Infogrames	PC	3,70	26,70 €	3/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639

MANAGERSPIELE

1	Fuflball 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	Fuflball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	26,44 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Hotelgigant	Jowood	PC	2,52	19,82 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Anstofl 4	Ascaron	PC	3,68	39,68 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Ski Park Manager	Virgin	PC	4,71	36,01 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MUSIKSPIELE

1	Frequency	Sony	PS 2	1,69	51,99 €	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	8,84 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

PRÜGELSPIELE

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	29,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Virtua Fighter 4	Sony	PS 2	1,96	50,99 €	6/2002	Todin	Werl	02922-878580
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	46,99 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
5	Tekken 4	Sony	PS 2	2,61	44,49 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580
6	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	49,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
7	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	28,49 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
8	Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	Infogrames	PS	3,82	28,49 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580

QUIZSPIELE

1	Der grofle IQ Test	Koch Media	PC	2,63	17,75 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Wer wird Millionär? - Junior	Eidos	PC	2,66	15,89 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Wer wird Millionär? - 2. Edition	Eidos	PC	2,93	32,82 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Wer wird Millionär? - 3. Edition	Eidos	PC	3,33	29,16 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Galileo - The Game	Blackstar	PC	3,81	7,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

RENNSPIELE

1	DTM Race Driver	Codemasters	PS 2	1,44	51,99 €	10/2002	Todin	Werl	02922-878580
2	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	29,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Need for Speed - Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS 2	1,59	51,99 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580
4	Mercedes World Racing	TDK	Xbox	1,64	53,37 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS 2	1,65	51,99 €	12/2002	Todin	Werl	02922-878580
5	Stuntman	Infogrames	PS 2	1,65	51,99 €	10/2002	Todin	Werl	02922-878580
7	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	27,42 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	37,79 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	28,99 €	12/2001	Todin	Werl	02922-878580
14	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	18,22 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Total Immersion Racing	Empire	PC	2,07	36,66 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	54,89 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	29,99 €	5/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
18	Wave Race - Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	37,99 €	9/2002	Todin	Werl	02922-878580
19	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	45,40 €	7/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
20	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	47,45 €	2/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
21	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	18,15 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Carrera Grand Prix	Take 2	PC	2,77	10,00 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	USA Raser	Davilex	PC	2,88	9,89 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ROLLENSPIELE

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	42,72 €	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	39,78 €	6/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
10	Kingdom Hearts	Sony	PS 2	2,22	51,99 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
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	60,99 €	7/2002	Todin	Werl	02922-878580
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	40,00 €	3/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
15	Dragon Ball Z - Das Erbe des Goku	Infogrames	GBA	2,57	49,99 €	1/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
16	Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	15,79 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Elixir	Eidos	PC	2,84	31,78 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SIMULATIONEN

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	51,99 €	3/2003	Todin	Werl	02922-878580
4	Microsoft 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	45,23 €	1/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
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	45,71 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Die Sims - Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	21,55 €	7/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
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	21,08 €	12/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
16	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	30,82 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORT

1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS 2	1,41	26,20 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	12,84 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	25,37 €	7/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
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	48,71 €	1/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
6	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	48,49 €	4/2002	Todin	Werl	02922-878580
7	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	51,99 €	2/2002	Todin	Werl	02922-878580
8	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	51,99 €	6/2002	Todin	Werl	02922-878580
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	49,99 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
12	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	25,37 €	2/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
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	26,14 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Biathlon 2003	Infogrames	PC	4,50	29,99 €[1]	3/2003	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882

STRATEGIE

1	Stronghold	Take 2	PC	1,30	26,78 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Cossacks - The Art of War	CDV	PC	1,31	13,83 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	39,78 €	3/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
6	Empire Earth	Vivendi	PC	1,53	17,18 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	30,79 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Praetorians	Eidos	PC	1,78	44,95 €[1]	4/2003	Eidos	Hamburg	01908-39572
9	Medieval: Total War	Activision	PC	1,82	36,78 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Robin Hood - Die Legende von Sherwood	Wanadoo	PC	1,83	42,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	American Conquest	CDV	PC	1,86	43,84 €	1/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
12	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	23,99 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
13	Age of Mythology	Microsoft	PC	1,91	46,02 €	12/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
14	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	13,29 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Empire Earth Expansion - Zeitalter der Eroberungen	Vivendi	PC	1,95	26,69 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	41,79 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Impossible Creatures	Microsoft	PC	1,95	45,31 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	44,67 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Cossacks - Back to War	CDV	PC	2,03	29,42 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Etherlords	Fishtank	PC	2,04	9,80 €	1/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	42,11 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	13,83 €	3/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	Civilization 3 - Expansion Set	Infogrames	PC	2,09	29,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Highland Warriors	Data Becker	PC	2,11	39,64 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	6,70 €	9/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
26	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	24,41 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Der Schatzplanet	Disney	PC	2,31	26,77 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	Command & Conquer Generals	Electronic Arts	PC	2,41	49,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
29	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	18,82 €	2/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	Star Trek: Deep Space Nine - Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	13,82 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	1914 - The Great War	Jowood	PC	2,52	32,60 €	10/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
32	S.W.I.N.E.	Fishtank	PC	2,54	13,45 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
33	Warrior Kings	Virgin	PC	2,57	18,81 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
33	Zone of the Enders - The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	35,95 €	8/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
35	Catan - Das Kartenspiel	United Soft	PC	2,81	21,75 €	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
36	The Gladiators	Bigben	PC	3,07	35,80 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Napoleon	Infogrames	PC	3,12	28,81 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
38	Haegemonia - Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	39,37 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
39	Soldiers of Anarchy	Bigben	PC	4,90	36,40 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Cube = Gamecube, DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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	45,00 €	4/2002	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	DRD-8160B	LG Electronics	2,04	43,00 €	4/2002	Lion Electronic	Polch	02654-4030
3	DVD-A06SW	Pioneer	2,13	59,90 €	4/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	WD2000JB-00DUA0	Western Digital	1,34	379,00 €	4/2003	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094-984226
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	335,20 €	4/2003	Ziegner	Crailsheim	07951-469604
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	359,00 €[1]	4/2003	Maxtor	Frankfurt/Main	01801/629867
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	169,00 €	4/2003	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094-984226
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	175,00 €	4/2003	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094-984226
6	Deskstar 180 GXP 180 GB	Hitachi	2,26	299,00 €	4/2003	Computer 6000	Hamburg	040-53931943
7	WD800JB-00CRA1	Western Digital	2,41	125,00 €	4/2003	Computer 6000	Hamburg	040-53931943
7	ST 3120024 A Barracuda ATA V	Seagate	2,41	189,00 €[1]	4/2003	Seagate	München	0800-1826831
9	Diamond Max 16	Maxtor	2,54	169,00 €[1]	4/2003	Maxtor	Frankfurt/Main	01801/629867
10	Deskstar 180 GXP 60 GB	Hitachi	2,72	103,00 €	4/2003	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094-984226

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

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	Gieflen	06403-702870

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	.Audio 80	Plantronics	2,76	34,00 €	10/2002	Lion Electronic	Polch	02654-4030
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	46,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,79 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	37,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	28,88 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

LAUTSPRECHER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	XS-545 Krypton (5.1)	X-Tensions	3,27	119,00 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
2	Inspire 5.1 5300	Creative Labs	3,41	104,00 €	9/2002	Lion Electronic	Polch	02654-4030
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	74,00 €	9/2002	Avitos	Linden	01805-606065
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-3275 Cube Racing Wheel	Jöllenbeck	2,38	79,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	Top Drive Wheel	Logic 3	2,39	43,00 €	1/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
3	GTZ 500 Wheel	Saitek	2,62	28,00 €	1/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Thrustmaster Challenge 2	Guillemot	3,06	33,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Brooklyn Booster 5000	Vidis	3,35	49,00 €	1/2003	Ziegner	Crailsheim	07951-469604

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	2,09	105,83 €	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	78,29 €	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	39,41 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MC 2 Racing Wheel (Xbox)	Mad Catz	2,06	68,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel (Xbox)	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

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	39,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
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

SCHNURLOSE NETZWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	335,49 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	222,00 €	6/2002	Quintrox 24	Hamburg	040-76755836
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	179,95 €	6/2002	Quintrox 24	Hamburg	040-76755836
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	129,00 €	6/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	80,50 €	6/2002	Lion Electronic	Polch	02654-4030
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	161,50 €	6/2002	Lion Electronic	Polch	02654-4030

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
●	Thrustm. 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
●	Thrustm. 2002 FIFA World Cup Football Stadium	Guillemot	2,63	59,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580

SPIELEKONSOLEN[2]

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
●	Gameboy Advance SP	Nintendo	2,78	129,00 €[1]	4/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
●	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	96,54 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	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

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	16,79 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Gamecube Pad	Saitek	2,48	21,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Wingman Cordless Gamepad	Logitech	1,44	59,00 €	11/2002	Avitos	Linden	01805-606065
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	32,00 €	11/2002	Avitos	Linden	01805-606065
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

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	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Dual Force 2 Controller	Mad Catz	1,63	29,99 €[1]	11/2002	Mad Catz	Burglengenfeld	09471-70170
3	Brooklyn PS2 Pro Pad	Vidis	1,76	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
4	VR 12 Analog Pad	Logic 3	1,90	23,80 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
5	4 Gamers Jaguar Analog Controller	Big Ben	2,40	14,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox Controller	Microsoft	1,76	37,35 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Adrenalin Pad	Saitek	1,88	26,80 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Firestorm Programmable Gamepad	Guillemot	2,27	26,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	SV-2220 Powerpad Pro	Jöllenbeck	2,28	34,99 €[1]	11/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
5	Gamepad	Logic 3	2,30	26,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-6629 Rocketeer	Jöllenbeck	1,55	34,99 €[1]	12/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
2	Cyborg 3D Force Stick	Saitek	1,63	68,85 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	2,07	67,49 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Typhoon Cyber Knight	Anubis	2,17	37,76 €	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	29,79 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Predator SV 85	Trust	2,40	10,00 €[1]	12/2002	Trust	Kleve	02821-58810
8	Typhoon Hunter	Anubis	2,45	7,95 €[1]	12/2002	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
9	Predator TH 400	Trust	2,75	15,00 €[1]	12/2002	Trust	Kleve	02821-58810

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro (PS2)	Guillemot	2,39	36,70 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,99 €[1]	12/2002	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	41,40 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	48,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1])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.

Analog
Analoge Signale, wie etwa Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen, kontinuierlichen Verlauf. An analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten, zum Beispiel mit den „AUX“-Ein- und Ausgängen einer Stereoanlage oder eines Fernsehers, verbunden werden.

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 der Betriebssysteme 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, mithilfe der Maus steuern.

Bildpunkt
Siehe **Pixel**.

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[2]
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-Tastaturen oder PC-Mäuse.

Byte[4]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Cache[5]
Der Cache ist ein schneller Zwischenspeicher, ein Puffer. Diese Technik wird immer dort angewendet, wo ein besonders schnelles System an ein sehr langsames angebunden ist. Es gibt beispielsweise Caches für den Hauptprozessor oder auch für Festplatten. Bei Letzterem benutzt der Computer einen Teil des Arbeitsspeichers als Cache. Hier legt er alle Daten ab, die von der Festplatte gelesen werden. Werden diese Daten erneut benötigt, holt sie der Computer nicht von der langsamen Festplatte, sondern aus dem erheblich schnelleren Cache. Beim Schreiben von Daten auf die Festplatte landen die Daten zuerst im Cache, das jeweilige Programm kann sofort weiterarbeiten. Erst wenn der Computer wenig zu tun hat oder der Cache voll ist, schreibt er die Daten auf die Festplatte.

CD-Rs
Abkürzung für „Compact Disc Recordable“[6]. 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.

CD-RWs
RW steht für „rewritable“[7]. Lösch- und wiederbespielbare CD.

Chip
Allgemeine Bezeichnung und Bauform für komplexe elektronische Schaltungen, wie etwa Prozessoren. Als TV-Chip bezeichnet man umgangssprachlich einen Baustein auf der Grafikkarte, der die Bildausgabe an einem TV-Gerät ermöglicht.

Composite
Composite ist ein Video-Standard, mit einem gemeinsamen Kabel für alle Bildinformationen. Fast alle Fernseher und Spiele-Konsolen haben Composite-Anschlüsse. Das per Composite-Verbindung übertragene Signal ist allerdings schlechter als ein per **Scart**-Kabel übertragenes Bildsignal, das die einzelnen Bildinhalte über getrennte Kanäle führt und so ein sehr viel besseres Bild liefert.

Decoder
Als Decoder bezeichnet man allgemein Programme oder Geräte, die verschlüsselte, ineinander verschachtelte oder aus übertragungstechnischen Gründen umgeformte Signale oder Daten wieder in die ursprüngliche Form zurück wandeln (dekodieren). So kommt man beispielsweise nur in den klanglichen Genuss des Heimkinotons Dolby Digital, wenn der angeschlossene Verstärker einen Dolby-Digital-Dekoder enthält.

Digital
Das Gegenstück zu analog. Digitale Informationen oder Signale liegen in einem genau definierten Rahmen, nämlich in den beiden Grundwerten „1“ oder „0“, vor - Zwischenwerte sind nicht möglich. Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen also Informationen, etwa Musik, digital in Form von aneinandergereihten Nullen und Einsen (**Bit**).

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 bereits im Internet erhältlich. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Darstellung zuständig.

Dolby Digital
Dolby Digital ist ein Heimkinoton-Standard, bei dem der Ton über bis zu sieben Tonkanäle wiedergegeben wird. Bei sieben Kanälen heißt der Standard „Dolby Digital EX“ oder „Dolby Digital 6.1“. Bei „Dolby Digital 5.1“ werden die Töne über fünf im Raum verteilte Lautsprecher und einen Tieftöner wiedergegeben.

Dolby-Digital-Decoder
Siehe **Decoder** und **Dolby Digital**.

Dolby Surround
Das vom Amerikaner Ray Dolby fürs Heimkino entwickelte Raumklang-Verfahren arbeitet mit fünf Lautsprechern: zwei Frontlautsprechern links und rechts, einem zentralen Center-Lautsprecher und zwei Effektboxen, die seitlich oder hinter dem Hörplatz positioniert sind.

Domain[8]
Das Internet ist in viele Gebiete, die so genannten Domains, eingeteilt. Maßgeblich für die Einteilung sind das Land, in dem ein Internet-Rechner steht, und die Organisationsform des Betreibers, dem er gehört, also zum Beispiel eine Firma oder eine Universität.

DSL
DSL steht für „Digital Subscriber Line“[9], auf Deutsch: „digitale Teilnehmer-Anschlussleitung“. Diese Internet-Verbindung ist bis zu zwölf Mal schneller als **ISDN**. Bis zu 96 000 Zeichen pro Sekunde können empfangen werden. Bei DSL wird während einer Internet-Verbindung die Telefonleitung nicht blockiert. T-DSL ist der Markenname für das DSL-Produkt der Deutschen Telekom. Manche Geräte, wie die Xbox, können Internet-Verbindungen nur per DSL-Anschluss und ein DSL-taugliches **Modem**, nicht aber über ein normales Modem oder ISDN aufbauen.

DSL-Anschluss
Siehe **DSL**

DSL-Modem
Siehe **DSL**

DVD
Die Abkürzung DVD steht für „Digital Versatile Disc“[10]. Eine DVD-ROM fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, eine Video-DVD sogar ganze Spielfilme. Die DVD-Audio ist ein möglicher Nachfolger der Musik-CD. Das neue Tonaufzeichnungsverfahren liefert bessere Klangqualität. Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs (DVD-Rohlinge), die Sie mit einem DVD-Brenner selbst beschreiben können. DVD-R und DVD+R lassen sich nur ein Mal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmen. Um Video-DVDs per Fernseher wiederzugeben, benötigt man einen DVD-Spieler. Auch der Computer muss ein DVD-ROM- Laufwerk haben, um DVDs lesen zu können.

DVD+R
Siehe **DVD**

DVD+RW
Siehe **DVD**

DVD-Rohling
Siehe **DVD**

Joystick[3] (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: „Äckßelleräitid Graffiks Port“ 2sprich: „Bluhtuhß“ 3sprich: „Dschoi-Stick“ 4sprich: „Bait“ 5sprich: „Käsch“ 6sprich: „Kommpäkt Disk Rikordebel“ 7sprich: Rihraitebel“ 8sprich: „Domäin“ 9sprich: „Didschitel Ssabbskraiber Lain“ 10sprich: „Didschitel Wörsetall Disk“

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.

DVD-ROM

Siehe **DVD**.

EIDE

„Enhanced Integrated Drive Electronics“[1] (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse des Computers. Die meisten Rechner besitzen zwei (einige auch vier) EIDE-Anschlüsse, an die jeweils bis zu zwei Geräte, beispielsweise Festplatten oder DVD-Laufwerke, angeschlossen werden können. Der EIDE-Anschluss kann Daten mit einer Geschwindigkeit von bis zu 133 Megabyte pro Sekunde befördern.

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.

FAT

FAT steht für „File Allocation Table“[2], auf Deutsch: „Dateizuordnungstabelle“. Die FAT ist eine Art Inhaltsverzeichnis der Festplatte. Dort steht, wo genau die Dateien auf der Festplatte gespeichert sind. FAT16 (MS-DOS und Windows 95 A) verwaltet maximal 65.536 Zuordnungseinheiten, die FAT32-Variante (ab Windows 95 B) kann mehr als 268 Millionen (2 hoch 28) Einheiten verwalten. Das FAT-Dateisystem ist schon etwa 15 Jahre alt. Es gilt heute als überholt, weil es zum Beispiel nur mit Tricks dazu zu bewegen ist, Dateinamen mit mehr als acht Buchstaben Länge zu verwenden.

Fire-Wire[3]

In der Unterhaltungsindustrie weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Daten-Übertragungsraten von bis zu 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

Formatierung

Bevor eine Festplatte benutzt werden kann, muss sie mit einigen Grundinformationen versehen werden. Dazu gehören ein Inhaltsverzeichnis und ein „Belegungsplan“, anhand dessen Windows „weiß“, wie und wo Daten gespeichert oder gelesen werden können. Der Vorgang des Schreibens dieser Grundinformationen wird Formatieren genannt. Auf dem Datenträger bereits vorhandene Dateien werden dabei gelöscht.

Gigabyte

1024 **Megabyte**.

Gigahertz

1000 **Megahertz**.

GPRS

„General Packet Radio Service“[4] (kurz GPRS), auf Deutsch: „allgemeiner Datenpaket-Funkdienst“, ist ein schnelles Datenübertragungssystem für Mobilfunknetze. Die Verbindung wird nicht mehr wie in herkömmlichen Systemen nach Zeit, sondern nach übertragener Datenmenge abgerechnet. Bei GPRS teilen sich mehrere Nutzer einen Funkkanal, auf dem in Pakete aufgetrennte Daten (etwa Sprache) **digital** übertragen werden. Mit GPRS lassen sich Daten schneller als bisher übertragen, aber nur dann, wenn Sie der einzige Nutzer des Funkkanals sind.

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.

Hauptplatine

Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Hier werden 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 meist nicht sehr leistungsfähig sind und nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten benutzen.

Hauptprozessor

Das Kernstück und zentrales Steuerorgan im Computer. Dazu siehe auch Stichwort **Prozessor**.

HSCSD

Spezielle Technik im Mobilfunkbereich. Mit HSCD („High Speed Circuit Switched Data“[5]) können Sie Daten bis zu viermal so schnell wie mit einem herkömmlichen Handy im Mobilnetz übertragen.

Hertz (Hz)

Einheit für die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Hub[6]

Siehe **USB-Hub**.

IDE-Port/-Anschluss

IDE steht für „Integrated Drive Electronics“[7]. 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 vier.

ISDN

Das digitale Telefonnetz ISDN („Integrated Services Digital Network“[8]) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) auf einer ISDN-Leitung, zum Beispiel beim Internet-Surfen.

Kilobit

Ein Kilobit entspricht 1024 **Bit**.

Kilobyte

Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Kilohertz

Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

Koaxial

Zum Übertragen von hochfrequenten Signalen, wie digitalen Signalen oder Radioprogrammen im Kabelnetz, werden koaxiale Kabel verwendet, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind.

LCD-Fernseher

„LCD“ ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display“[9]. Mittels dieser Flüssigkristall-Anzeige ist der Bau von sehr flachen Bildschirmen auch für Fernseher möglich. Zwischen zwei Folien wird eine Schicht mit Flüssigkristallen eingefügt, die bei angelegter Spannung die Lichtbrechung ändern und unterschiedliche Farben darstellen können

Line-Out[10]

Line-Out ist die Bezeichnung für den analogen Tonausgang, etwa von CD-Spielern. Bei HiFi-Geräten wird das Signal meist über Cinch-, beim PC über Klinken-Buchsen geleitet.

Lithium-Ionen-Akku

Spezielle aufladbare Batterie. Wird vorzugsweise bei Handys und bei tragbaren Computern verwendet.

MB

Abkürzung für **Megabyte**.

Megabit

1 048 576 **Bit**.

Megabyte

Ein Megabyte entspricht 1024 **Kilobyte**.

Megahertz

Eine Million **Hertz**.

MMS-Format

MMS ist die Abkürzung für „Multimedia Messaging Service“[11], auf Deutsch etwa: „Dienst für Nachrichten mit Bildern und Tönen“. Damit lassen sich kurze Videos oder Bilder und Musik per Handy versenden.

Modem

Ein Modem ist ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der Computer in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder ganzen **Netzwerken** Daten austauschen. Digitale Daten aus dem PC werden mit diesem Gerät in elektrische Signale „übersetzt“.

1 sprich: „Enhanzt Intigrätitd Draif Ilecktronicks“ 2 sprich: „Fail Allokalschn Tätbl“ 3 sprich: „Faierwaier“ 4 sprich: „Dschenerell Packet Rädio Sörwiss“ 5 sprich: „Hai Sspihd Ssörkit sswitscht dahta“ 6 sprich: „Habb“ 7 sprich: „Intigrätitd Draif Ilecktronicks“ 8 sprich: „Intigrätitd Sörwiss Dihsitahl Network“ 9 sprich: „Likkwidd Kristell Dissplai“ 10 sprich: „Lain Aut“ 11 sprich: „Maltimihdia Messidsching Sörwiss“

Mono
Im Gegensatz zum zweikanaligen Stereo erfolgt die Klangwiedergabe in Mono über nur einen Kanal. Ein räumlicher Höreindruck ist damit nicht möglich.

MP3
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.

MPEG-Videos
MPEG steht für „Motion Picture Experts Group“[1]. Dieses Fachgremium hat Verfahren festgelegt, mit denen Video- und Tondaten Platz sparend gespeichert werden können. Zur Zeit gibt es die Verfahren MPEG-1 bis MPEG-4. Je höher die Zahl, desto neuer und besser ist das Verfahren. Spielfilme sind beispielsweise im MPEG-2-Format auf **DVD** s gespeichert.

Netzwerk
Verbund von mehreren Computern oder Konsolen, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkkarte
Eine Netzwerkkarte wird in den Computer eingebaut, um ihn mit einem **Netzwerk** zu verbinden. An die Karte wird entweder ein Netzwerkkabel angeschlossen, oder die Verbindung wird drahtlos über Funkwellen hergestellt.

NTSC
Siehe **PAL** .

Optisch
Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

PAL
PAL ist die Fernsehnorm in Deutschland, NTSC die in den USA und Japan. NTSC-Geräte können keine PAL-Programme darstellen und umgekehrt. Deshalb müssen Spiele für den deutschen Markt und vom Hersteller dem PAL-System angepasst werden. Dabei gibt es ein Problem: NTSC übertragt Fernseh- und Videosignale mit einer geringeren **Bildauflösung** (weniger Bildschirmzeilen). Bei der Umsetzung für PAL reichen die im Spiel enthaltenen Bildinformationen nicht ohne Nachbearbeitung für eine den Bildschirm füllende Darstellung aus. Das Bild von NTSC-Spielen wird dann auf dem PAL-Fernseher „gestaucht“, am oberen und unteren Rand sind schwarze Balken, die so genannten PAL-Balken, zu sehen.

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“.

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.

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.

RGB
Das RGB-Signal überträgt Bildinformationen getrennt für die Farben Rot, Grün und Blau. Diese Übertragungsart (zum Beispiel zwischen DVD-Spieler und Fernsehgerät) liefert in der Regel die beste Bildqualität.

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** .

SCSI
Abkürzung für „Small Computer Systems Interface“[2]. An diesen Anschluss kann man spezielle Festplatten oder Laufwerke anstöpseln.

Serial[3] ATA
Der neueste Übertragungsstandard zwischen **Hauptplatine** und Festplatten mit bis zu 150 Megabyte pro Sekunde. Weiterer Vorteil: Das S-ATA-Kabel ist rund und sehr dünn und beeinflusst so den Wärmefluss im PC nicht so stark wie bisher verwendete Flachbandkabel.

Skalieren
Mit Skalierung wird die Vergrößerung oder Verkleinerung eines Objekts bezeichnet, also das Verändern des Darstellungs-Maßstabes beispielsweise in einem Bild-, oder Grafikprogramm. Bei der Ausgabe eines Grafikkartensignals auf einem TV-Gerät ist damit die Technik gemeint, mit Hilfe derer man das TV-Bild von einer kleinen Darstellung mit großen schwarzen Rändern bis zur Vollbildausgabe ohne Ränder beliebig einstellen kann.

Stereo
Eine Stereoanlage gibt Musik oder Sprache mit zwei Kanälen (links und rechts) über die Lautsprecher wieder. Damit ist ein räumlicher Höreindruck möglich.

Subwoofer[4]
Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also tiefe Töne, wiedergeben.

S-Video
S-Video überträgt Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander, die Anteile von S(uper)-VHS-Signalen werden auf getrennten Kabeln 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 **Herz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist die Prozessorgeschwindigkeit.

Triband
Mit einem Triband-Handy können Sie außer in den beiden deutschen Mobilfunknetzen, dem D-Netz und dem E-Netz, auch im Mobilfunknetz der USA telefonieren.

Triple Buffer[5]
Begriff aus der Grafikkartentechnik. Normalerweise wird ein fertiges Bild in einen bestimmten Speicherbereich geschoben (dem Pufferspeicher) und von dort aus auf dem Bildschirm ausgegeben, während die Grafikkarte bereits das nächste Bild in einem anderem Speicherbereich zeichnet (so genanntes Double-Buffering). Ist das zweite Bild fertig, so wird auf diesen Puffer umgeschaltet und das neue Bild angezeigt. Beim Triple Buffering wird ein weiterer Puffer eingesetzt, um etwa eine noch weichere Bildwiedergabe zu erreichen. Dafür benötigt man allerdings sehr viel Arbeitsspeicher auf der Grafikkarte.

Ultra ATA/ 100
Übertragungsstandard zwischen Hauptplatine und beispielsweise Festplatte mit 100 Megabyte/Sekunde.

Ultra ATA/ 133
Übertragungsstandard zwischen Hauptplatine und beispielsweise Festplatte mit 133 Megabyte/Sekunde.

USB
Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus“[6]) 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.

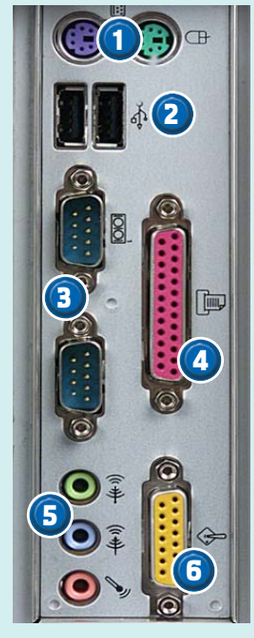
USB-Hub[7]
Hub heißt übersetzt: „(Rad-) Nabe“, „Mittelpunkt“ oder auch „Angelpunkt“. Ein **USB** -HUB ist ein kleines Gerät, das aus einem **USB** -Anschluss mehrere Anschlüsse macht, normalerweise vier. So kann man noch mehr **USB** -Geräte an den Computer anschließen.

Videoprojektor
Mit einem Videoprojektor kann ein Fernseh- oder Computer-Bild auf eine Leinwand projiziert werden. Dabei sind Bildgrößen bis zum Kinoformat möglich. Deswegen eignen sich Videoprojektoren besonders dann zur Vorführung, wenn viele Zuschauer das Bild betrachten sollen.

Wireless[8]-LAN
Ein LAN (für „Local Area Network“[9]), auf Deutsch: „lokales Netzwerk“, verbindet PCs in einem begrenzten Gebiet miteinander - etwa in einem Gebäude. „Wireless“ heißt auf Deutsch „drahtlos“. Die Daten werden per Funk übertragen. In diesem Zusammenhang gemeint: drahtlose Übertragungstechnik für PCs und Notebooks.

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.

1. PS2[5]-Anschlüsse für Maus und Tastatur
2. **USB** -Buchsen
3. Serielle Anschlüsse, etwa für **Modem**
4. Paralleler Anschluss, etwa für Drucker
5. Anschlüsse für Lautsprecher (grün), Mikrofon (rot) und Aufnahme (blau). Die Farben können je nach Hersteller unterschiedlich sein.
6. Gameport zum Anschluss eines **Joysticks**



1sprich: „Mohschn Picktscher Expörts Gruhp“ 2sprich: „Snoahl Kommputer Sistemms Intafeiß“ 3sprich: „Ssiri-el“ 4sprich: „Ssabbwuhfer“ 5sprich: „Trippel Baffer“ 6sprich: „Juniwörßel Ssiri-el Bass“ 7sprich: „Habb“ 8sprich: „Weierläss“ 9sprich: „Lohkel Åria Nettwörk“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: IFA

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

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[1]	52078	Aachen	02408-959209	02408-959125	02408-959209	02408-959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12 Uhr	02408-959135	www.cryo-interactive.de
Data Becker	40223	Düsseldorf	0211-9334900	0211-9334999	0211-9331666	0211-9331666	Mo-Fr 12-16 Uhr	0211-9334999	www.databecker.de
Disney Interactive	81677	München	089-99340258	089-99340249	06102-8168168	06102-8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805-216699	05207-995500	01805-258383	01805-258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	ehapa.funonline.de
Eidos	22767	Hamburg	01908-39572	01907-71885	01908-39572	01908-39582	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01907-71880	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	0221-975820	0221-97582111	01907-76633	01907-54464	Mo-Sa 11 bis 20 Uhr	0221-97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	82152	Planegg	01801-185795	089-24245160	01805-252006	01805-252006	täglich 7-24 Uhr	089-24245160	www.empireinteractive.de
Fishtank Interactive	81373	München	0751-861944	0751-861472	0751-861944	0751-861944	Mo-Fr 16-19 Uhr	keins	www.fishtankgames.de
Hasbro Interactive[2]	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	089-824245425	01805-656008	089-24245425	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	keins	www.kochmedia.de
Konami	60437	Frankfurt/Main	069-98557320	069-98557377	01908-24694	01908-24694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069-98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241-701871	05241-701875	05241-701874	05241-701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-701875	www.fun-and-magic.de
Microprose	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	01805-672255	01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	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/deutsch/home.php
Simaviator	32825	Blomberg	05236-888671	05236-888670	05236-888671	05236-888669	Mo, Mi, Fr 14-16 Uhr	05236-888670	www.simaviator.de
Softgold Computerspiele	41564	Kaarst	02131-607-0	02131-607-111	01805-605511	01905-05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905-05512 (Abruf)	www.thq.de
Sony	63263	Neu-Isenburg	06102-4330	06102-433555	01805-766977	01905-78578	Mo-Fr 10-20 Uhr	01905-85255 (Abruf)	www.playstation.de
Sunflowers Interactive	63150	Heusenstamm	06104/948-20	06104/948-217	01907-45547	01907-45547	Mo-Fr 11-19 Uhr	keins	www.sunflowers.de
Swing! Entertainment (Media AG)	41564	Kaarst	02131-40660	02131-4066440	02131-4066499	02131-40660	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131-4066440	www.swing-games.de
Take 2	80798	München	089-278220	089-27822111	01805-217316	01908-7326836	Mo-Fr S:8-24 Uhr, T:12-20 Uhr[3]	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	06103-9940106	06103-9940935	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 Modern Games [2]siehe auch Infogrames [3]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	119
123 Multimedia	25
Ak Tronik	139
AMS	86, 87
AOL	Beilagen
AS Interactive	169
AVM	127
Bayer	17
Beiersdorf	105
Bertelsmann Medien Schweiz	Beilagen
Capcom	13, 157
CDV	37
Codemasters	47
COMPUTERBILD-SPIELE	161, 167, Beilagen
D&W	111
Data Becker	23, 159
debitel	21
Dell Computer	44, 45
Deutsche Expert	172
Dtis	97
Eidos	49
E-Plus	75
Ernst Klett Verlag	171
Infogrames	7, 109, 149
Koch Media	19
Konami	2, 77, 151
L.o.g.o.	163
Levis	27, 29, 31
O2	39
Otto	107
RTL	52, 53
Samsung	59
SMS Online	121
Sonera Zed	103
Sony	43
Stepuack	Beilagen
Strack	153
Strato	137
Terra Tec	145
Terre des hommes	111
Ubi Soft	15, 155
Victoria Versicherung	67
VNR	Beilagen
Vodafone	65

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgaben können Sie nachbestellen. Jedes Heft kostet 2,40 Euro (bis 3/2002), 2,70 Euro (ab 4/2002) bzw. 2,90 Euro (ab 4/2003) 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

Neu und kostenlos: Der Infobrief



COMPUTERBILD-SPIELE bietet Ihnen einen neuen, kostenlosen Service an: den Infobrief. Per E-Mail informiert die Redaktion jeden Monat über das neue Heft und alles rund ums Thema Spiele. Sie suchen Tricks (Cheats), Spielverbesserungs-Programme (Patches), Probierversionen (Demos) oder Komplettlösungen? Der Infobrief bringt Sie direkt zum Ziel – ein Klick in der entsprechenden Rubrik genügt. Außerdem: Die Redaktion hat mehrere hundert kostenlose Spiele für Sie zusammengetragen. Jeden Monat kommen neue hinzu. Ein Mausklick, und schon können Sie diese Titel auf Ihren PC herunterladen. Also: schnell im Internet anmelden unter: **www.computerbildspiele.de**.



Von COMPUTERBILD-SPIELE gibt es jetzt auch eine Jahres-CD-ROM, die alle 24 Ausgaben der Jahrgänge 2001 und 2002 enthält. Jede Seite, jeden gewünschten Artikel finden Sie darauf ganz einfach per Mausklick. Dem Paket liegt außerdem eine CD-ROM mit 77 Spielen bei. Der Doppelpack ist für 14,95 Euro im Handel.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 2. April im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Jurassic Park

Operation Genesis: Ob die Experten Unrecht hatten und ein Park mit lebenden Dinosauriern möglich ist? Den Beweis dafür sollen Sie antreten und einen Zoo mit den putzmunteren Fossilien führen. Wie die Tierchen auf Käfig- oder Freilandhaltung reagieren, lesen Sie im nächsten Heft.



Enclave

Rein oder raus? Ihre Entscheidung! Ob Sie als Held einen Weg in die geheimnisvolle Stadt suchen oder lieber aus ihr entkommen wollen, bleibt in diesem Spiel Ihnen überlassen. Actionreich wird es auf jeden Fall. Mehr über Gegner, Waffen und Kämpfe lesen Sie in Heft 5.



NHL 2K3

Zwei-Linien-Pass, Icing, Hoher Stock: Das sagt Ihnen etwas? Dann sollten Sie als Eishockey-Fan vielleicht mal einen Blick auf dieses Spiel riskieren. Realistische Action auf scharfen Kufen verspricht der Hersteller. COMPUTERBILD-SPIELE macht den Test: Schlag- oder Schlappschuss?



Panzer Dragoon Orta

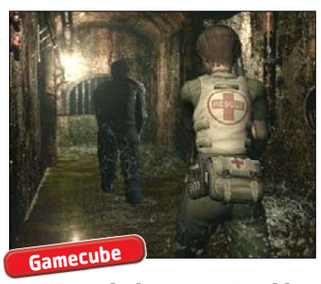
Mögen Sie Drachen? Hier sollen Sie eines der schuppigen Biester reiten und gegen eine finstere Bedrohung kämpfen. Mehr über halsbrecherische Flugmanöver und traumhaft schöne Grafik im nächsten Heft.

S.164



Zelda

The Legend of Zelda - A Link to the Past: Im Land Hyrule ist der Wurm drin. Held Link verliert Verwandtschaft – und will nun mit einem Zauberschwert das Böse bekämpfen. Ein großer Spaß auf der kleinsten Konsole oder nur Langeweile in der Hand? Einsichten im nächsten Heft.



Resident Evil Zero

Wollen Sie wirklich wissen, was da aus der Dunkelheit auf Sie zugewankt kommt? Dann haben Sie die richtige Einstellung für dieses Spiel! Alles über die neueste Zombiejagd steht in der nächsten Ausgabe.

HARDWARE

Für Silberlinge

Acht neue, schnelle DVD-Laufwerke hat die Redatkion in ausführlichen Tests geprüft. Welches ist das schnellste? Und welches hat die beste Ausstattung? Zahlen, Daten, Fakten: in der kommenden Ausgabe.

RATGEBER

Für SIM-ulanten

Die Sims gehören ebenso zu den Erfolgsspielen wie Namensvetter Sim City. Für beide gibt es jede Menge Zusatzmaterial im Internet: Gebäude, Möbel, Kleidung und vieles mehr. Wo genau? Das steht 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: Tel. 040/34729352.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

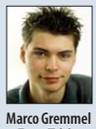

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


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, Sengül Efeoglu, 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@computerbildspiele.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.

Ja, ich bestelle COMPUTERBILD-SPIELE zum günstigen Jahresabo-Preis von 34,80 € inklusive Zustellung. Auslandspreise auf Anfrage.

Meine Anschrift lautet:

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

❑ Ich zahle einfach und bequem per Bankeinzug

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!)

Datum, Unterschrift

10000460

Coupon ausgefüllt abschicken an COMPUTERBILD-SPIELE Abonnenten-Service, Brieffach 7663, 20350 Hamburg.

Oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Oder faxen: 01805-63 66 33 (0,12 €/Min).

Computer Bild Spiele

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Sichern Sie sich COMPUTERBILD-SPIELE im Jahresabo für nur 34,80 €.

Immer mit kompletten Spielen auf CD-ROM in jeder Ausgabe – frei Haus.

Jetzt bestellen!

Schnell und einfach per E-Mail:

abo@computerbildspiele.de

Oder anrufen: 01805-63 66 63*

Per Fax: 01805-63 66 33* **(*0,12/€ Min.)**