www.computerbildspiele.de
5/2003
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,25 €
4 195072 202905 05

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

12 Spiele und Demos auf CD-ROM im Heft

Der Autobahn-Kracher

Rennspiel

- Von der Polizei verfolgt
- In der Mitte durch oder rechts vorbei
- Mit Karacho über Serpentinen
- Vorsicht: Blondine am Steuer
- Holländische Wohnwagen abdrängen
- Irre: Lassen Sie andere Fahrer zu Eis erstarren

Vollversion 1
Für Windows 95, 98, ME und XP

Urlaubs Raser

Gut gemischt 2

Kartenspiele

Spiele 2-7

Skat
Geben, reizen, stechen – wie in der Kneipe

Mau Mau
Tricks mit 7, 8 und Buben

Solitär
Richtig ablegen und gewinnen

17+4
Alles auf eine Karte setzen

Rommé
Entscheidung mit dem Joker

Mogeln (Schummeln)
Volles Risiko: Den PC austricksen

KEINE JUGENDBEEINTRÄCHTIGUNG

Rayman 3 – Hoodlum Havoc
Demo 1
Geschicklichkeit
Zickzack im Paradies

DTM Race Driver
Demo 2
Rennspiel
Heiße Reifen

Spiel 8
Geschicklichkeit
Wettmelken

Spiel 9
Geschicklichkeit
Paletten

Spiel 10
Denk-/Knobelspiel
Gekko Mah Jongg Oster-Edition

PLUS: 10 Seiten Tricks. Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles ausführlich erklärt

SPIELETESTS

PC

Spiel des Monats:
Aufbauspiel Jurassic Park: Operation Genesis

Saurier-Manager: Planen, bauen, jagen

Hinter feindlichen Linien
Action I.G.I.-2 – Covert Strike

PLAYSTATION 2

Primal
Action

Die Hexe des Guten

XBOX

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Sport

Ball-Saison

GAMEBOY

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Frieden mit dem Schwert
Abenteuerspiel

GAMECUBE

Resident Evil Zero
Action

Agentin ohne Angst

SPIELETRICKS

Ihr Gesicht im Spiel
Simulation Die Sims Deluxe

SUPER: 28 Seiten Tricks und Cheats zu 32 Spielen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

In immer mehr deutschen Haushalten wird nicht nur am PC gespielt, sondern zusätzlich auch an Konsolen. So wächst auch die Zahl der Spiele, die speziell für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy entwickelt werden. Das bedeutet für COMPUTERBILD-SPIELE, Europas führendes Spielemagazin: Die Redaktion testet noch mehr Konsolenspiele, damit Sie, liebe Leser, wirklich umfassend über alle wichtigen Neuerscheinungen informiert werden. Im Heft sind die Teststrecken für die jeweiligen Konsolen durch verschiedenfarbige Balken am Seitenrand gekennzeichnet. Um auf den vorhandenen Seiten eine möglichst hohe Anzahl von Spiele-Tests gewährleisten zu können, fasst die Redaktion bei einigen Spielen das Testergebnis kurz zusammen: auf den Punkt gebracht und mit Preis-/Leistungsbenotung. Die ausführliche Tabelle mit allen Einzelpunkten finden Sie im Internet unter www.computerbildspiele.de. Bei den PC-Spielen ändert sich nichts. Die aufwendigen Tests werden so umfangreich wie bisher abgedruckt. Viel Spaß beim Lesen und beim Spielen – ob an der Konsole oder am PC!

Computer Bild Spiele INTERN

● Die neuen Seiten der Konsolenspiele-Tests in diesem Heft tragen die Handschrift des Layouters Jan Famira (34). Er hat sich schon während seines Studiums zum Diplom-Designer der Kunst der Typographie verschrieben und eigene Schriften entwickelt. Die grafische Erfahrung brachte er in Zeitungen und Zeitschriften ein, und er gestaltete mit Hingabe Bücher. Sein so geschärftes Auge begleitet ihn auch durch die Freizeit – in Museen oder, wie im Augenblick, der Picasso-Ausstellung in Hamburg. Dort, in einem Bootshaus auf einem Alsterkanal, wuchs Famira auf. „Beschaulich", sagt er. Auch seine Arbeit kann sich sehen lassen.



Seiten entwickelt: Famira mit lauter neuen Entwürfen.

● In Augenschein nahm Testredakteur Markus Fiedler (36) jetzt bereits das PC-Spiel „Rise of Nations", das Microsoft im Mai in den Handel bringen will. Chefentwickler Brian Reynolds (35) flog aus den USA ein und ließ Fiedler in München schon mal Probe spielen. Beim Italiener saßen sie dann zu dritt am Tisch – mit dem Deutschen Jörg Neumann (36), der für Microsoft in Amerika nach vier Jahren ausgefeilter Arbeit gerade den Weltraum-Knüller „Freelancer" fertiggestellt hat. Alle drei entdeckten eine Gemeinsamkeit. „Wir spielen", so Fiedler, „für unser Leben gern das bekannte Brettspiel ‚Die Siedler von Catan'."



Spiele entwickelt: Reynolds, Neumann und Fiedler (v.l.) in der Schwabinger „Osteria".

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele	4
	Neue Hardware	8
	Test: Brandneue Grafikkarte mit „ATI Radeon 9800 Pro"	10
	Bunt gemischt	12
	Neue Handy-Spiele	14
	Hitliste	16
	Kommende Spiele-Hits: Breed	20
	Commandos 3	22
	Dragon's Lair 3D	23
	Spellforce – The Order of Dawn	24
	Starcraft: Ghost	26
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele	27
	Vorserientests:	
GBA	**Castlevania – Aria of Sorrow** Action (ab 9. Mai 2003)	19
PC	**F1 Challenge 1999 – 2002** Rennspiel (ab 31. Mai 2003)	18
Cube	**The Legend of Zelda – The Wind Waker** Abenteuer (ab 3. Mai 2003)	19
PC	**Wildlife Park** Aufbauspiel (ab 26. April 2003)	18

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE	30
	Die Testtabelle verständlich erklärt	32
Xbox	**Capcom vs. SNK 2 EO** Prügelspiel (im Handel)	80
PS 2	**Casper – Spirit Dimensions** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)	72
GBA	**Contra Advance – The Alien Wars Ex** Action (im Handel)	86
Xbox	**Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** Sportspiel (im Handel) TITELTHEMA	76
GBA	**Der Herr der Ringe – Die zwei Türme** Rollenspiel (im Handel)	86
PS 2	**Devil May Cry 2** Action (im Handel)	70
PC	**Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze** Aufbauspiel (Zusatz-CD-ROM, im Handel)	50
PC	**Die Sims Deluxe** Simulation (im Handel)	42
GBA	**FIFA Football** Fußballspiel (im Handel)	86
PS	**Final Fantasy Origins** Rollenspiel (im Handel)	72
PC	**Gefeuert! Dein letzter Tag** Denk-/Knobelspiel (im Handel)	48
PC	**I.G.I.-2 – Covert Strike** Action (im Handel) TITELTHEMA	58
PC	**Jurassic Park – Operation Genesis** Aufbauspiel (im Handel) TITELTHEMA	34
PC	**Master of Orion 3** Managerspiel (im Handel)	56
Xbox	**Metal Gear Solid 2 – Substance** Action (im Handel)	78
Cube	**Metroid Prime** (im Handel)	96
PC	**Nascar Racing 2003 Season** Rennspiel (im Handel)	52
PC	**NHL 2003** Sport (im Handel)	46
PS 2	**NHL 2K3** Sport (im Handel)	68
Xbox	**Outlaw Golf** Sport (im Handel)	80
Xbox	**Panzer Dragoon Orta** Action (im Handel)	80
Cube	**Phantasy Star Online Episode 1 & 2** Online-Spiel (im Handel)	94
PS 2	**Primal** Action (ab 9. April 2003) TITELTHEMA	64
GBA	**Rayman 3** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)	86
Cube	**Resident Evil Zero** Action (im Handel) TITELTHEMA	88
PS 2	**Star Wars – Clone Wars** Action (im Handel)	72
Cube	**Super Monkey Ball 2** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)	94
PS 2	**Sword of the Samurai** Prügelspiel (im Handel)	72
PS 2	**Tenchu – Wrath of Heaven** Prügelspiel (im Handel)	74
GBA	**The Legend of Zelda – A Link to the Past** Abenteuer (im Handel) TITELTHEMA	84
Xbox	**Toejam & Earl 3 – Mission to Earth** Action (im Handel)	80
PC	**Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield** Action (im Handel)	60
PS 2	**Wild Arms 3** Rollenspiel (im Handel)	68

GÜNSTIGE SPIELE

PC	**Heli Heroes** Action (im Handel)	98
PS 2	**Tokyo Xtreme Racer** Rennspiel (im Handel)	100

SPIELETRICKS

PC	**Die Sims Deluxe** TITELTHEMA	120
PC	**Jurassic Park – Operation Genesis**	114
PC	**Master of Orion 3**	124
Cube	**Phantasy Star Online Episode 1 & 2**	126
PC	**Urlaubs Raser** TITELTHEMA	106
	Geheime Tricks (Cheats)	128

MAGAZIN

	Erwischt: Raubkopierer	134
	Vertragsrecht: Spiele-Lizenzen	136
	Gewinnspiel	138

HARDWARE

	Vergleichstest: Acht DVD-ROM-Laufwerke	140
	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE	141
	Testergebnisse im Detail	142
	Die getesteten Produkte kurz vorgestellt	144

RATGEBER

	Sims/Sim City: So fügen Sie neue Figuren hinzu	146
	So installieren Sie ein Spiel	150

PROFI-ECKE

PC	**Test: Dark Age of Camelot – Shrouded Isles** Online-Rollenspiel (Zusatzprogramm, im Handel)	154
	So machen Sie Windows XP schneller	156
	ATI Radeon 9500 per Softpatch übertakten	160

SERVICE

	Pressespiegel – Für Sie gelesen	162
	Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften	164
	Briefe an die Redaktion	166
	Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)	168
	Spielebücher-Kritiken	170
	Marktübersicht	172
	Fachbegriffe einfach erklärt	176
	Telefonnummern der Spielehersteller	180

DIE LETZTE SEITE

	Vorschau	182
	So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE	182
	Impressum	182

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

CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„Urlaubs Raser"** TITELTHEMA, **„Gekko Mah Jongg Oster-Edition"** TITELTHEMA, **„Gut gemischt 2"** TITELTHEMA, **„Paletten"** TITELTHEMA **„Wettmelken"** TITELTHEMA.

Probierversionen (Demos): **„Rayman 3 – Hoodlum Havoc"** TITELTHEMA, **„DTM Race Driver"** TITELTHEMA.

Sonstiges: **„Acrobat Reader 4.0"** (Anzeigeprogramm), **„Direct-X8.0A"** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	32 - 33
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	152 - 153
Spieletricks zur Vollversion „Urlaubs Raser" TITELTHEMA	106
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM sowie Tricks zu folgenden Spielen und Probierversionen: „Gekko Mah Jongg Oster-Edition", „Gut gemischt 2", „Paletten", „Wettmelken", „Rayman 3 – Hoodlum Havoc", „DTM Race Driver"	102

Titel: Foto: Sven Krieger, Ullstein, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Kurz vorgestellt

Schach-Stelle

„‚Shredder' ist einfach cool", sagt Vize-Schachweltmeisterin Alexandra Kosteniuk (18). Jetzt ist Folge sieben des Lieblings-Schachprogramms der Russin im Handel: „Shredder 7 Edition 2003". Im Preis von 29,95 Euro ist ein Jahr kostenloser Zugang zur Internet-Seite www.schach.de enthalten.



Am Zug: Schachgröße Alexandra Kosteniuk (18).

Hier treffen sich Schachspieler aus aller Welt, um im Internet live gegeneinander anzutreten. Selbstverständlich können Sie mit Shredder 7 auch allein gegen den Computer spielen oder sich zur Entspannung die zehn berühmtesten Schachpartien als Video anschauen.
Infos bei: Koch Media GmbH, Tel. 01801-185795
www.kochmedia.de

Preis-Renner

Die PC-Version des Motorradrennspiels „Moto GP" ist jetzt für nur 14,95 Euro im Handel erhältlich. Das Spiel enthält zehn Strecken sowie alle 500-Kubikzentimeter-Maschinen und ihre Fahrer aus der Moto-GP-Serie 2001.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805-605511,
www.thq.de

Licht-Spiel

Am 16. Oktober 2003 soll „Bad Boys 2" in deutschen Kinos anlaufen. In den Hauptrollen des Action-Knallers: Will Smith und Martin Lawrence. Die Rechte für ein Actionspiel zu beiden Filmen hat sich Empire Interactive gesichert. Der erste Teil soll schon zu Weihnachten für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube erscheinen. Inhalt und Preise sind noch nicht bekannt.
Infos bei: Empire Interactive, Tel. 01801-185795,
www.empireinteractive.de

1 sprich: „Se Halk" 2 sprich: „Spläschdaun"



Grün wirkt: Wenn Dr. Banner zum Hulk wird, zittert seine Umwelt.

The Hulk[1]

Dr. Banner und Mr. Hulk

Action-Abenteuer für PC, Playstation 2, Xbox und Gamecube | Am 3. Juli startet „The Hulk" in deutschen Kinos. Einige Tage zuvor soll das Spiel zum Film auf den Markt kommen. Hulk, das grüne Comic-Monster, darf sich dann in 30 Spielumgebungen austoben, die laut Ankündigung den Filmszenarien täuschend ähnlich sehen. In der Rolle des Wissenschaftlers Dr. Bruce Banner – beziehungsweise dessen zweiten Ichs Hulk – ziehen Sie gegen einen Bösewicht zu Felde, der es auf Ihre Gamma-Energie abgesehen hat, um mit deren Hilfe bösartige Kreaturen zu erschaffen. Seine Armee von Finsterlingen strebt die Weltherrschaft an. Was sonst? Aber diese Pläne können Sie mit mutigem Einsatz vereiteln. Denn wozu beherrschen Sie 25 (h)ulkige Killer-Attacken, etwa den fürchterlichen Händeklatscher?



Wissen schafft: Der zum Monster mutierte Doktor haut rein.

Angekündigt für: 26. Juni 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 06103-9940106,
www.universalinteractive.de

Splashdown[2] 2

Wasser, Stoff, Gas

Rennspiel für Playstation 2 | Welcher Wassersportfan träumt nicht davon, mit dem Jetski durch die Wellen zu pflügen? Hier können Sie auf acht Freiluft- und zwölf Hallenkursen zu Wasser Stoff geben, Ihr Verfolgerfeld so richtig nass machen und dabei auch noch 75 verwegene Tricks vorführen. Wer sein Meeres-Moped gut beherrscht und weit in Führung liegt, kann zwischendurch mal aus dem Augenwinkel die schöne Landschaft genießen. Palmenstrände, Wasserfälle, sogar Dinosaurier auf einer Urwaldinsel sind allemal einen Blick wert. Aber bleiben Sie bitte auf Kurs, ohne die Viecher zu rammen!



Wasser-Lauf: spritzige Rennen im Feuchtbiotop.

Angekündigt für: Mitte Juni 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511,
www.thq.de

Böse Nachbarn – Rache ist ein süßes Spiel

Von Mensch zu Mensch

Strategiespiel für PC | Woody ist nicht nett, aber das hat auch nie jemand behauptet. Er sägt Sessel an, verstopft Toiletten oder mischt Erde ins Kaffeepulver – alles vor laufender Kamera in einer Reality-Show. Ziel der boshaften Attacken ist sein Nachbar. Den mag der gute Woody nämlich ganz und gar nicht. Allein seine Existenz reicht völlig aus, um Woody auf die Palme zu bringen. Und in der Rolle dieses durchgeknallten Zeitgenossen dürfen Sie deshalb tun, was Sie schon immer wollten, sich aber bisher nie trauten: böse Streiche aushecken, gegen die das Treiben von Max und Moritz Kinderkram ist.





Woody wacht: Da kann der Frömmste nicht in Frieden leben …

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

RTX Red Rock

Marsch zum Mars

Actionspiel für Playstation 2 | Zukunft mal anders: Auf der Erde steht alles zum besten, aber ihre Kolonie auf dem Mars wurde von gefährlichen Aliens heimgesucht. Mit einem riesigen Truppenaufmarsch käme man den Invasoren nicht bei, da muss ein einsamer Spezialist ran: Sie, der Taktikexperte Eugene Zeno Wheeler. Was wäre ein Einzelkämpfer ohne einzigartige Ausstattung? Alles da: Bionischer Arm und synthetisches Auge können eben mehr als Ihre angeborenen „Instrumente". Der Arm lässt sich mit zahlreichen Aufsätzen zum multifunktionalen Werkzeug ausbauen. Vom Haken über Laser bis zum Granatwerfer bleibt kein Wunsch unerfüllt. Das synthetische Auge blickt durch Wände und macht die fiesen Fremdlinge per Fadenkreuz zum leichten Ziel. Gut so, denn die Ruinen der Kolonie, ihre unterirdischen Kanäle und ewigen Eiswüsten sind voll von Eindringlingen.



Allein gegen Aliens: Da war es nur noch einer.

Angekündigt für: Mai 2003
Preis laut Hersteller: 60 Euro
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221-975820,
www.electronicarts.de

Heaven & Hell[1]

Gottes Dienst schieben

Strategiespiel für PC und Xbox | Leiden Sie auch unter Allmachtsfantasien? Dann spielen Sie doch mal Gott. Aber sorgen Sie zuerst für eine ergebene Fangemeinde auf Ihrem Planeten. Vier Völker sind von Ihrem Herrschaftsanspruch zu überzeugen. Mit Zuckerbrot und Peitsche. Konkret: Froschplagen gehören ebenso zu Ihrem Repertoire wie Kettenblitze – aber auch gute Engel. Außerdem können Sie sieben Propheten durchs Land schicken, um die Bewohner zu bekehren. Und wenn Ihnen der Computer als Rivale zu langweilig wird, können Sie mit einem Gegenspieler um die göttliche Macht ringen.



Gott ist auch nur ein Mensch: mitunter nicht gut drauf, …



… doch wenn seine Stimmung steigt, winkt das Paradies.

Angekündigt für: 2. Quartal 2003 (PC-Version) Der Termin für die Xbox-Variante sowie die Preise stehen noch nicht fest.
Infos bei: CDV AG, Neureuther Str. 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. 0721-972240, www.gottsimulator.de

Vultures[2]

Zeit für Freiheitskämpfe

Prügelspiel für Xbox | Schöne Aussichten: In ferner Zukunft wird Europa von einer Seuche heimgesucht. Die Überlebenden flüchten nach Amerika, werden dort aber von Indianern versklavt und zu deren Erbauung in Gladiatorenkämpfe geschickt. Die laufen ähnlich wie im alten Rom: durchhalten oder sterben. Wer das ganze Turnier übersteht, wird in die Freiheit entlassen. 16 verwegene Spielfiguren steigen mit Schwert oder Kriegshammer in den Ring. Die Austragungsorte sind 25 mit tödlichen Fallen gespickte Arenen, in denen Sie sich allein oder einen menschlichen Kontrahenten bewähren können.



Schneider angesagt: Herr der Klinge.

Angekündigt für: 2. Halbjahr 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: CDV AG, Neureuther Str. 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. 0721-972240, www.vulturesgame.de



Stimmung im Keller: Wer hier kämpft, fühlt sich unterirdisch schlecht.



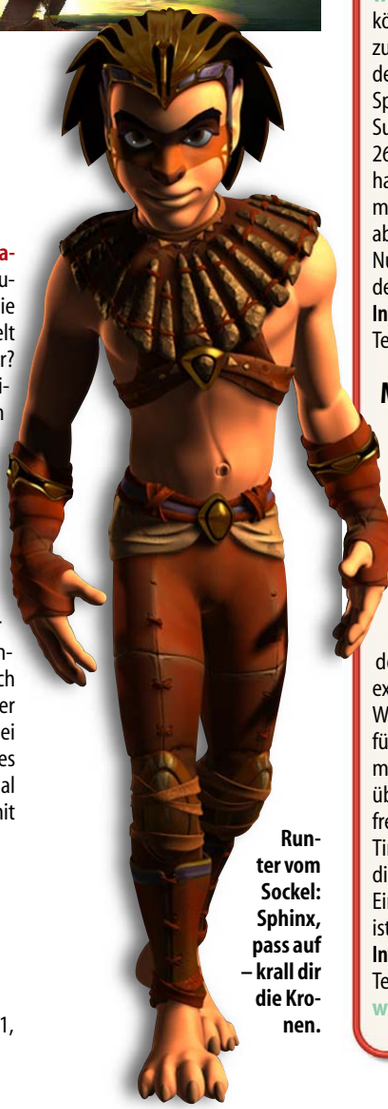
Zoologen wissen: Die Wüste lebt.

Sphinx

Durch die Wüste

Action-Abenteuer für Playstation 2 und Gamecube | Schauplatz Ägypten: Leben ist in die Sphinx gefahren. Und wer spielt die Rolle der mythischen Figur? Sie! Natürlich vertraut man einem derart legendären Wesen Jobs an, die kein normal Sterblicher jemals bewältigen könnte. Folglich ziehen Sie durch eine magische Nebenwelt, um die verschollenen „mystischen Kronen" aufzutreiben. Keine leichte Aufgabe, denn ganze Völkerscharen merkwürdiger und aggressiver Kreaturen gönnen Ihnen die Kronen nicht. Doch zum Glück stehen Ihnen außer katzenartigen Instinkten allerlei Zaubersprüche, ein magisches Schwert und ein ganzes Arsenal von Pfeilen zur Verfügung, um mit dem Gezücht aufzuräumen.

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



Runter vom Sockel: Sphinx, pass auf – krall dir die Kronen.

Meldungen

Spiel-Hölle

Mitten in der Wüste liegt das berühmteste Spielerparadies der Welt: Diesen „Spielplatz" können Sie demnächst nachbauen. Mit komplett eingerichteten Kasinos, Hotels und Frühstückskneipen. Sie entscheiden, wo einarmige Banditen und



Bunt und glamourös: Vegas.

Black-Jack-Tische stehen. Und um die zahlenden Kunden bei Laune zu halten, fahren Sie die Top-Entertainer der Welt auf. Erscheinungstermin: 3. Quartal 2003, Preis: 40 Euro.
Infos bei: Empire Interactive, Tel. 01801-185795, www.empireinteractive.de

Wirtschafts-Wachstum

Im Internet gibt's Nachschub für das PC-Spiel „Industrie Gigant 2". Von der Seite www.Industriegigant2.de können Sie eine Erweiterung zum Hauptspiel herunterladen – kostenlos. Die neue Spielstufe heißt „Northern Sund – Endloslevel" und ist 260 **Kilobyte** S. 176 groß. Inhalt: Sie haben viele Inseln mit reichlich Rohstoffen, aber kaum Abnehmer dafür. Nur gute Planung hilft aus der Wirtschaftsflaute.
Infos bei: Jowood AG, Tel. 06102-8168168

Märchen-Prinz

Die Macher des derzeit schwer angesagten Actionspiels „Splinter Cell" basteln schon wieder ein neues Stück Spielgeschichte. „Prince of Persia: The Sands of Time"[3] für PC, PS 2, Xbox und Gamecube wird Sie ab dem 4. Quartal 2003 in die exotische, geheimnisvolle Welt des alten Persien entführen. Dessen Prinz setzt mit seinem magischen Dolch überaus gefährliche Mächte frei – eben die „Sands of Time". Und Ihre Aufgabe ist, diesem Treiben rechtzeitig Einhalt zu gebieten. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

[1] spricht: „Hewwen änd Helf" [2] spricht: „Waltschers" [3] spricht: „Prinz off Pörscha: Se Sänds off Taim"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt



Tor zur Welt: Gamecube-NTSC-Decoder.

Reine Normsache

„Action Replay[1] GCN" von Big Ben Interactive sieht fast so aus wie eine Speicherkarte. Und gehört auch in deren Steckplatz am Nintendo Gamecube. Die Funktion ist aber eine ganz andere: Mithilfe des Gerätes laufen laut Hersteller importierte Spiele, beispielsweise solche in **NTSC** S.176 -Norm aus den USA oder Japan, auf der europäischen, für **PAL** S.176 ausgelegten Konsole. Eine beigelegte Gamecube-CD soll 1000 geheime Tricks (Cheats) für PAL- und 2500 weitere für NTSC-Spiele enthalten. Im Handel ist Action Replay GCN ab sofort für 44,99 Euro.
www.bigben-interactive.de

Nimm zwei

Wer bis zum 3. Mai einen „Gameboy Advance[2] SP" kauft, bekommt laut Nintendo einen Gutschein über 50 Euro – zweckgebunden als Zuschuss zum Kauf der Spielekonsole Gamecube.
www.nintendo.de



Taschengeld: Zum „GBA SP" gibt's 50 Euro Guthaben.

Das weißeste Weiß

„Wireless Optical Ice"[3] heißt ein neues Tastatur-Maus-Set von Microsoft. Maus und Tastatur übertragen alle Befehle drahtlos, per Funk. Die Tastatur hat diverse Zusatzknöpfe, beispielsweise zur Steuerung der CD-Spieler-Funktionen. Die Maus erfasst Bewegungen per Minikamera, arbeitet also präzise und ohne zu verschmutzen. Für 99 Euro ist Wireless Optical Ice ab sofort im Handel. www.microsoft.de



Glanz in Weiß: Tastatur und Maus von Microsoft.

1 sprich: „Äckschen Riplai" 2 sprich: „Gämboi Ädwahnz" 3 sprich: „Maikrosoft Wairless Optikel Ais" 4 sprich: „Pörl Mod-it Akrühl Tauer" 5 sprich: „Maikrolink"

Pearl Mod-it Acryl-Tower[4]

Wer im Glashaus sitzt

Gehäuse für PC | Der Versandhandel Pearl bietet das durchsichtige Computer-Gehäuse „Mod-it Acryl-Tower" an. Es besteht aus acht Millimeter dickem Acrylglas, das freien Einblick ins Innere des Rechners gewährt. **Hauptplatine** S.176 , Netzteil und Laufwerke werden mit Schrauben (im Lieferumfang, wahlweise Gold- oder Silberglanz) in Metallgewinden befestigt. Wer noch mehr Effekte wünscht, kann eine „Mod-it Laser LED-PC-Innenbeleuchtung" einbauen. Damit strahlt der PC dann im schönsten Blau. Übrigens: Fachleute bezweifeln, dass sich mit dem Kunststoffgehäuse die aktuellen Strahlungsnormen erfüllen lassen, doch das müsste in einem ausführlichen Test geklärt werden. Das Gehäuse Mod-it Acryl-Tower kostet 169,90 Euro und ist ab sofort zu haben. Aufpreis für die Innenbeleuchtung: 9,90 Euro.

Infos bei: Pearl GmbH, Pearlstr. 1, 79426 Buggingen, Tel. 07631-360200, www.pearl.de



Durchsichtiges Angebot: Computer-Gehäuse aus Acrylglas.

Devolo Microlink[5] d Lan USB

Datenstrom aus der Steckdose

USB-Netzwerk für PC | Zwei Computer miteinander vernetzen – mit dem „Microlink d Lan USB" von Devolo angeblich einfach wie nie zuvor. Denn die Verbindung der Rechner erfolgt über das Stromnetz. Beispiel: Sie wollen zwei Computer zum Spielen miteinander verknüpfen. Dazu stecken Sie zwei dieser Geräte einfach in je eine freie Steckdose in Reichweite des Computers. Dann jeweils das mitgelieferte Anschlusskabel mit der **USB** S.176 -Buchse am PC verbinden und das ebenfalls serienmäßige Programm installieren. Das ist laut Devolo alles. Um zu vermeiden, dass Sie versehentlich Kontakt mit dem PC Ihres Nachbarn aufnehmen, begrenzt der haus- oder wohnungseigene Stromzähler das Netzwerk. Die Verbindung soll stabiler und schneller arbeiten als etwa ein kabelloses Funknetzwerk. Bis zu 1,75 **Megabyte** S.176 Daten pro Sekunde können über das Stromnetz transportiert werden. Zu haben ist Microlink d Lan USB von Devolo ab Mitte April für 129,90 Euro (Einzelpreis für jeweils ein Gerät).

Infos bei: Devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Tel. 01805-338656, www.devolo.de



Spannende Unterhaltung: Mit „Microlink d Lan USB" können zwei Computer über das vorhandene Stromnetz miteinander Kontakt aufnehmen.

Traxdata RW 1300

Auf einen Brenner gebracht

DVD-Brenner für PC | Die Firma Traxdata zeigte auf der CeBIT einen DVD-Brenner für alle gängigen DVD-Rohlinge. Der „RW 1300" soll laut Hersteller **DVD+Rs** S.176 , **DVD-Rs** S.176 (jeweils mit vierfachem Tempo), **DVD+RWs** S.176 (mit 2,4-facher Geschindigkeit und **DVD-RWs** S.176 mit dem doppelten Wert der Abspielgeschwindigkeit einer Video-DVD beschreiben können. Natürlich kann der RW 1300 auch CD-Rohlinge beschreiben: **CD-Rs** S.176 mit 16-fachem Tempo, wiederbeschreibbare CD-RWs mit zehnfacher Geschwindigkeit (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit von Musik-CDs). Der vielseitige DVD-Brenner soll ab Ende April für etwa 400 Euro im Handel sein.

Infos bei: E+K Data AG, Industriering 50, 41751 Viersen, Tel. 02162-951661, www.ekdata.com



Verblüffende Offenheit: DVD-Brenner für alle üblichen Formate.

Nokia 6800

Weiter im Text

Mobiltelefon | Mit dem „6800" präsentierte die Firma Nokia auf der CeBIT ein **Triband** S.176 -Handy, das sich optimal zum Schreiben von Kurznachrichten (SMS) und elektronischer Post (E-Mails) eignet. Dafür hat es eine aufklappbare, vollständige Tastatur. Auch die bereits installierten Spiele „Triple Pop" und „Bounce" haben Sie laut Nokia mit dem kompletten Tastenfeld besser im Griff. Der Bildschirm soll 4096 Farben darstellen können und sich damit bestens zur Wiedergabe über Mobilfunk versandter Fotos (MMS) eignen. Der Lautsprecher des 6800 kann mehrstimmige Töne, so genannte Polyphone wiedergeben. Folgerichtig ist denn auch ein Radio an Bord des kleinen Multitalents. Das 122 Gramm leichte Gerät ist ab sofort für 539 Euro (ohne Kartenvertrag) im Handel.

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



Richtiger Tipp: Nokia-Handy „6800" mit kompletter, ausklappbarer Schreibtastatur.

Logitech USB Headset[1] (für PS 2)

Auf Kopf gesetzt

Kopfhörer mit Mikrofon für Playstation 2 | Ab Juni soll's laut Sony endlich losgehen – das Internet-Spielen mit der PS 2. Pünktlich zu diesem Termin will die Firma Logitech einen Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) in den Handel bringen. Das „USB Headset (für PS 2)" wird mit der **USB-** S.176 Buchse der Konsole verbunden. Das Gerät hat nur einen Ohrhörer – Tonwiedergabe ist damit leider nur in **Mono** S.176 möglich. Ein im Headset eingebauter **Soundprozessor** S.176 soll Störgeräusche unterdrücken und so eine qualitativ hochwertige Sprachübertragung durch das Mikrofon sicherstellen, so der Hersteller. Die Länge des Anschlusskabels beträgt zehn Meter, erlaubt also viel Bewegungsfreiheit. Im Lieferumfang ist eines der ersten internetfähigen Spiele für die Playstation 2, „Socom: U.S. Navy Seals". Empfohlenener Verkaufspreis: 49,99 Euro.

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



Offenes Ohr: Mono-Headset für PS 2.

Archos Arcdisk

Ein Ass im Ärmel

Transportable Festplatte für PC | Archos zeigte die nach eigenen Angaben kleinste und leichteste externe Festplatte der Welt. Mit 7,5 mal 7,5 Zentimetern ist die „Arcdisk" in der Tat kleiner als die gute, alte Diskette – sofern man die Höhe des Gehäuses, immer noch sensationelle zwei Zentimeter, außer Acht lässt. Mit 75 Gramm ist der kleine Speicher zudem leichter als so manches Mobiltelefon. Die Platte, die Sie locker in den Ärmel stecken können, soll bis zu 40 **Gigabyte** S.176 Daten archivieren. Deren Übertragung zum PC erfolgt per **USB-** S.176 2.0-Bus, die Arcdisk kann auch an Computern mit USB-1.1-Bus betrieben werden. Verkaufspreis und Termin der Markteinführung sind noch nicht bekannt.

Infos bei: Archos GmbH, Bredelaer Str. 63, 40474 Düsseldorf, Tel. 0211-1520058, www.archos.com



Traumhafte Maße: winzige mobile Festplatte „Arcdisk" von Archos.

Logitech Cordless Controller[2] für Xbox

Von der Leine gelassen

Spieletastatur für Xbox | Die Firma Logitech präsentierte auf der CeBIT Ihre erste Spieletastatur (Gamepad) für die Xbox, den „Cordless Controller für Xbox". Das Gamepad überträgt die Signale drahtlos per Funk zu einem Empfänger an der Spielekonsole. Die Ausstattung: acht Bedientasten, Steuerkreuz, zwei **Mini-Steuerknüppel (Ministicks)** S.176 und Rütteleffekt. Das Gamepad benötigt zum Betrieb zwei Batterien, die laut Hersteller mitgeliefert werden und selbst bei eingeschaltetem Rütteleffekt mehr als 50 Stunden Spieldauer garantieren sollen. Im Handel ist der Cordless Controller für Xbox ab sofort. Empfohlener Verkaufspreis: 79,99 Euro.

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



Gekappter Draht: Die erste Logitech-Spieletastatur für Xbox arbeitet ohne Kabel.

Sony Eye Toy[3]

Kamera läuft – und Action!

Zubehör für Playstation 2 | Die Firma Sony präsentierte auf der CeBIT brandneues Zubehör für ihre Erfolgskonsole PS 2: „Eye Toy" soll es ermöglichen, ohne Spieletastatur (Gamepad) oder Steuerknüppel (Joystick) Spielfiguren zu steuern. Beispiel: Beim Prügelspiel genügt ein heftiger Hieb ins Leere – Eye Toy erfasst Ihre Armbewegungen und setzt sie sofort im Spiel um. Sie teilen also kräftig aus, ohne dazu Fingerakrobatik auf dem Gamepad vollführen zu müssen. Und Fußball spielen Sie völlig frei von Handspiel: Einen Pass zum Mitspieler legen Sie gekonnt auf dem Wohnzimmerteppich vor – wie auf echtem Rasen. Eye Toy erledigt den Rest, so Sony. Das funktioniert jedoch nur mit speziell dafür programmierten Spielen. Laut Sony werden zur Zeit 15 Titel entwickelt, die mit Eye Toy gespielt werden können. Die Markteinführung in Deutschland hat der Konzern für Juli vorgesehen. Ein Verkaufspreis steht noch nicht fest.

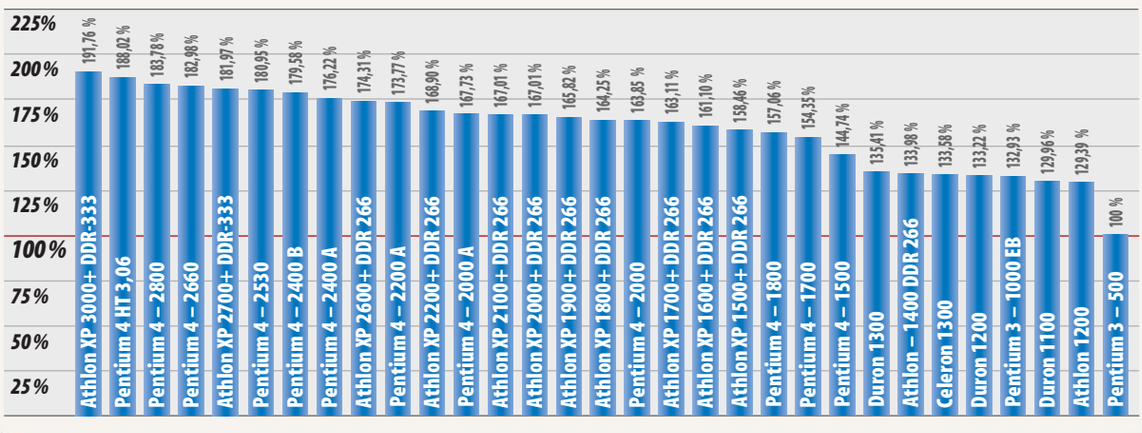
Infos bei: Sony GmbH, Triforum Haus C, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805-252586, www.playstation.de



Magisches Auge: Die Kamera „Eye Toy" erfasst Ihre Bewegungen und überträgt sie zur PS 2.

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.



Kurz vorgestellt



Platz für Vier: USB-„Sammelbuchse" von Belkin.

Vier geschwind

Mit dem „2.0 4-fach-Hub[4]" von Belkin können Sie aus einer **USB-** S.176 Buchse des Computers vier machen. Dazu wird das Gerät einfach per Kabel mit einem USB-Anschluss verbunden. Das Gerät arbeitet nach dem neuen Übertragungsstandard USB 2.0. Das heißt: Die Daten werden mit einer Geschwindigkeit von maximal 5,5 **Megabyte** S.176 pro Sekunde übertragen. Zum Vergleich: USB 1.1 arbeitet mit maximal 0,138 Megabyte pro Sekunde. Wenn Sie einen älteren PC haben, der nicht mit USB 2.0 arbeiten kann, benötigen Sie eine zusätzliche Einbaukarte, um in den Genuss des höheren Datentempos zu kommen (ab 35 Euro im Handel). Der 2.0 4-fach-Hub ist ab sofort für 59 Euro im Handel.
www.belkin.de

Kleinbild-Kamerad

Der Gameboy Advance (GBA) ist im Prinzip ein reines Spielgerät. Schieben Sie jedoch den „TV Tuner for Gameboy Advance"[5] in den Steckplatz für Spielmodule, so können Sie mit dem kleinen Taschenspieler fernsehen. Das Empfangsgerät bringt Zusatzlautsprecher und eine Teleskopantenne mit. Achtung: Es passt nur zum bekannten GBA, nicht zum brandneuen-neuen Gameboy Advance SP. Der Hersteller Blaze veranschlagt 99,99 Euro für den TV Tuner for Gameboy Advance. Im Handel ist das Gerät ab sofort.
www.xploder.net

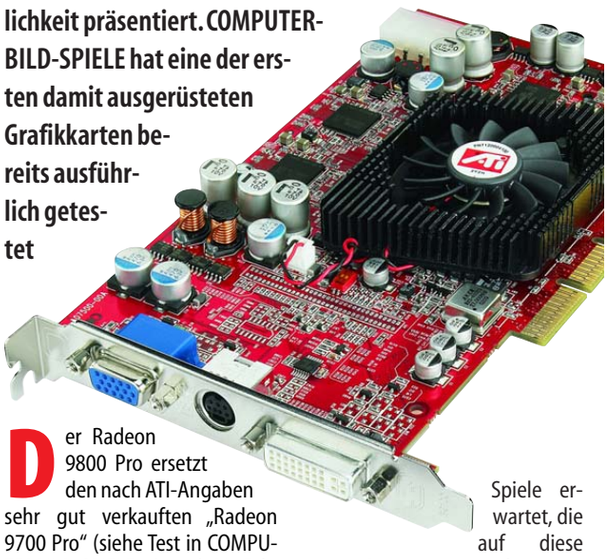


Spiel-Film-Premiere: TV-Empfänger für Gameboy.

[1]sprich: „Lodschiteck Ju Es Bi Hedd-Sset" [2]sprich: „Lodschiteck Kordless Kontroller" [3]sprich: „Ssoni AI Toi" [4]sprich: „Habb" [5]sprich: „Tiwi Tjuhner for Gämboi Ädwahnz"

Codename: R350

Unter dem Tarnnamen „R 350“ hat ATI, der kanadische Hersteller von Grafikprozessoren S.176, sein neuestes Modell entwickelt: „Radeon 9800 Pro“. Auf der CeBIT in Hannover wurde der Neue der Öffentlichkeit präsentiert. COMPUTER BILD SPIELE hat eine der ersten damit ausgerüsteten Grafikkarten bereits ausführlich getestet



Der Radeon 9800 Pro ersetzt den nach ATI-Angaben sehr gut verkauften „Radeon 9700 Pro“ (siehe Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2003). Die Eckdaten des Thronfolgers (Werte für 9700 Pro in Klammern): **Taktfrequenz** S.176 380 **Megahertz** S.176 (325), Datentransport zwischen **Grafikspeicher** S.176 und Grafikprozessor mit 340 Megahertz (325). Der Radeon 9800 Pro soll es Grafikkarten-Herstellern erstmals ermöglichen, bis zu 256 **Megabyte** S.176 Grafikspeicher auf einer Karte unterzubringen.

Die Erhöhung der Taktfrequenz des Grafikprozessors und des Grafikspeichers schlagen sich in den Ergebnissen der Geschwindigkeitsmessung nieder: Verglichen mit den ohnehin schon „guten“ Resultaten der „Guillemot Hercules 3D Prophet Radeon 9700 Pro“ aus Heft 2/2003, ist das neue ATI-Modell nochmals um 10 bis 15 Prozent schneller (abhängig von der Ausstattung des Computers, siehe Tabelle rechts).

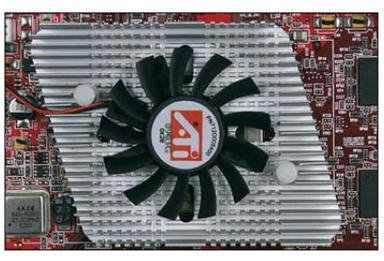
Wie das Vorgängermodell „versteht“ sich natürlich auch die Radeon 9800 Pro mit **Direct-X** S.176 9.0. Nicht unwichtig, denn schon zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft werden erste Spiele erwartet, die auf diese neue Programmsammlung zur verbesserten Wiedergabe von grafischen Effekten und Klängen angewiesen sind.

Bei den Anschlüssen hat sich nicht viel geändert: **DVI** S.176 und **S-Video** S.176-Ausgang sind unverändert Standard. Der getesteten Referenzkarte lag jedoch kein DVI-VGA-Adapter bei. Der ermöglicht es, einen zweiten **VGA-Monitor** S.176 anzuschließen und wird wohl bei den meisten fertigen Grafikkarten im Lieferumfang enthalten sein.

Fazit: ATI hat mit dem Radeon 9800 Pro die technischen Finessen des Vorgängers behutsam, aber gezielt weiterentwickelt. Zudem sorgt die Erhöhung der Taktfrequenzen von Grafikprozessor und -speicher für deutlich mehr Tempo.

Gespannt wartet die Redaktion jetzt auf eine Grafikkarte, die 256 Megabyte Grafikspeicher aufweist. Eine solche Neuheit ist im Hinblick auf technisch anspruchsvolle Spiele der nächsten Generation hoch interessant.

Erste Serien-Grafikkarten mit dem Radeon 9800 Pro werden übrigens ab Ende April im Handel sein – zu stolzen Preisen: je nach Ausstattung 400 bis 500 Euro.



Unter diesem Lüfter steckt der neue ATI-Grafikprozessor „Radeon 9800 Pro“.

Testergebnisse im Detail

MODELL		RADEON 9800 PRO	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	**ATI**	Note
INSTALLATION			
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (36,9623 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,59**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	nicht vorhanden	**6,00**
BILDQUALITÄT			
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.176, **Open GL** S.176 überprüft)	2%	beide	1,00
Neueste unterstützte Direct-X-Version (überprüft)	1,6%	Version 9.0	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 **Bildpunkten** S.176 und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	2%	sehr hoch (160 **Hertz** S.176)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	2%	sehr hoch (120 Hertz)	1,00
Unterstützte **Bildauflösungen** S.176 (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)	4%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf TV-Gerät ohne schwarzen Rand möglich	1%	nein	6,00
Anzeige des Windows-Bildes auf TV-Gerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung)	1%	ja	1,00
DVD S.176-Video-Wiedergabe auf TV-Gerät und Anzeige des Windows-Bildes auf dem PC-Monitor gleichzeitig möglich	1%	ja	1,00
Bildqualität insgesamt	**14,6%**		**1,34**
GESCHWINDIGKEIT			
Spielen mit Pentium 3 1000 MHz (**Hauptplatine** S.176 mit Intel-**Chipsatz** S.176, Windows 98, gemessen)	14%	hoch (46 Bilder pro Sekunde)	2,28
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	14%	hoch (49 Bilder pro Sekunde)	1,97
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	14%	sehr hoch (74 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 1800 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	14%	sehr hoch (59 Bilder pro Sekunde)	1,05
Büroprogramme mit Pentium 3 1000 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	9%	sehr hoch (234,88 %)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**65%**		**1,50**
ANSCHLÜSSE			
Composite S.176 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
S-Video (überprüft)	2%	vorhanden (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%	nicht vorhanden	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (DVI, überprüft)	3%	vorhanden (Ausgang)	1,00
Anschlüsse insgesamt	**11%**		**4,09**
SONSTIGES			
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja	1,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Radeon 9800 Pro	
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	128 Megabyte DDR	
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Rage Theater	
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden	
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	7.84-03021400-007968	
Mitgelieferte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	0%	Windows 95, 98, ME, 2000, XP	
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Y-Kabel für zusätzliche Stromversorgung	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	keine	
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**1,95**
AUF-/ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		gut	**1,95**

ATI Radeon 9800 Pro





Die Grafikkarte muss zusätzlich mit Strom versorgt werden. Das mitgelieferte Kabel wird dazu mit dem passenden Anschluss auf der Grafikkarte und den Stromanschlüssen im Innern des Computers verbunden.

Testergebnis: gut

- **Hohes Spieltempo**
- **Sehr hohes Arbeitstempo**
- **Neueste Direct-X-Version (9.0) wird unterstützt**

- **Zusätzliche Stromversorgung notwendig**
- **Kein Composite-Ausgang vorhanden**

Infos bei: ATI Technologies GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Wanadoo

Rollenspiele können beim Kassensturz eine wichtige Rolle spielen. Weil der französische Spiele-Hersteller Wanadoo sich zunehmend im Internet breit macht und für das Online-Werk „Dark Age of Camelot[1]“ (Test der Zusatz-CD-ROM „Shrouded Isles[2]“ in diesem Heft) in Deutschland schon gut 50 000 Teilnehmer fand, rollte im gerade abgelaufenen Geschäftsjahr der Rubel: 30 Millionen Euro Nettogewinn. Und das, nachdem die Firma nach einem Vorjahrs-Nettoverlust von 193 Millionen Euro schon fast von der Rolle war.

Verlierer

IBM

Puff! Peng! Schluss! Wer einen gewissen IBM-Monitor hat, muss wissen: Das Spiel ist aus! Der Elektronik-Hersteller IBM ruft nämlich 117 000 Monitore wegen Überhitzungsgefahr zurück – der Ruf ist dahin. Nichts wie hin also zur nächsten IBM-Servicestelle, falls man Eigner der 15-Zoll-Modelle „G51 CRT“ oder „G51t Touch Screen“ ist. Denn einige Computer-Nutzer hatten von qualmenden IBM-Bildschirmen berichtet, und rauchende Monitore gefährden bekanntlich Gesundheit und Langlebigkeit von Spielern und Zubehör.

IN

- Auf Partys eine Spielecke mit Konsole und Fernseher einrichten – die Gäste wird's freuen
- Eine Runde Skat auch ohne „dritten Mann“ kloppen – die Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE macht's möglich
- Kranken Freunden den Gameboy vorbeibringen – mit dem kann man prima im Liegen spielen

OUT

- CD-ROMs brennen, aber nicht beschriften – wer soll da etwas wiederfinden?
- Keine aufladbaren Batterien für den Gameboy benutzen – aufladbare sind umweltfreundlicher und auf Dauer günstiger
- Alte Spiele in nur leicht geänderter Form als neu auf den Markt werfen – wie, liebe Entwickler und Hersteller, wär's mit neuen Ideen?

[1]sprich: „Dark Kirdsch off Kämelott“ [2]sprich: „Schraudid Ails“

Kai Böcking unterhält sich mit einem Affen



Foto: Brill

Kai Böcking (38) vertreibt sich auch auf Reisen gern die Zeit mit Spielen aus den „guten, alten Zeiten“.

Ausdrucksvolles Gesicht, ansprechende Stimme – Unterhaltung in Person: Kai Böcking (38) ist einer der beliebtesten Moderatoren in Deutschland. Er ist nicht nur dauernd auf dem Fernsehschirm (wie jetzt auch mit der Quizshow „NRW Champion“ im WDR), er sitzt auch viel davor – und spielt.

Schönster Zeitvertreib in seiner Münchner Wohnung sind Uralt-Spiele: „Donkey Kong Eins bis Vier, die besten Hit- and Run-Spiele aller Zeiten. Würde gern mal Harry Potter ausprobieren, geht aber auf meiner Nintendo-Kiste nicht.“ Nintendo-Kiste, Herr Böcking? „Ja, ich habe ein Super-Nintendo, brauche wohl jetzt aber mal eine Sony-Playstation.“

Beim Spielen möchte er gefordert werden: „Keine Ballerei oder Gewalt, lieber viele Aufgaben.“ Und welcher Computerspiel-Figur schenkt er, der Sympathieträger im deutschen Fernsehen, seine Sympathie? „Na wem wohl: Donkey Kong, dem großen Affen.“

Neue Altersfreigaben für Computerspiele

Seit dem 1. April – mit Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes – gelten für den Verkauf von Computer- und Videospielen an Minderjährige neue Regelungen.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vergibt zu



In Berlin stellte VUD-Geschäftsführer Hermann Achilles (48) die neuen Logos für Altersfreigaben vor.

diesem Zweck ab sofort rechtsverbindliche Alterseinstufungen für Spiele, die in Deutschland verkauft werden. Diese Altersfreigaben müssen gut sichtbar auf den Spiele-Verpackungen und den Datenträgern angebracht werden. Wer Spiele an Kinder oder Jugendliche verkauft, die das auf der Packung vermerkte Alter noch nicht erreicht haben, macht sich strafbar.

Bisher konnte die USK nur Altersempfehlungen für Spiele aussprechen, ohne dass sich der Handel danach richten musste. Einzige Ausnahme: Spiele, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) „indiziert“ wurden, durften auch bisher schon nicht an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden.

Bei Spielen, die bereits vor dem 1. April im Handel waren, werden die bisherigen freiwilligen Empfehlungen der USK übernommen und sind ab sofort ebenfalls rechtlich bindend.

Auf einer Pressekonferenz in Berlin stellte der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) die neuen Logos für die Altersfreigaben vor. Die Einteilungen lauten: „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Frei ab 6 Jahren“, „Frei ab 12 Jahren“, „Frei ab 16 Jahren“ und „Keine Jugendfreigabe“. Nicht betroffen von dieser Regelung sind Lern- und Informationsprogramme sowie Betriebssysteme, die kleinere Pausenspiele enthalten. Die benötigen auch weiterhin keine Altersfreigabe.



Ab sofort gibt es neue Logos für die Altersfreigabe von Computerspielen. Die Logos auf älteren Spielen gelten weiterhin.

Schweiger redet über Lara Croft



Der Bösewicht im neuen Tomb-Raider-Film: Til Schweiger (39).

Kann denn Spielen Sünde sein? Natürlich. Denn am 14. August soll Angelina Jolie (27) als Lara Croft wieder im Kino die Männer verführen. Und die Frauen? Die kriegen in „Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life“ Til Schweiger (39) hautnah zu spüren. Er ist, schwer bewaffnet im Tarnanzug, Laras ärgster Feind. Der Reporterin Ilka Peemöller gestand er: „Ich spiele den Bösewicht Sean und soll Lara Croft umlegen.“ Deren Darstellerin Angelina Jolie findet der deutsche Hollywood-Star eigentlich ganz in Ordnung: „Sie ist reizend, wir haben uns über Kinder unterhalten.“ Aber dann kamen die Dreharbeiten. „Sie hat im Film zugelangt, mir mit der Pistole eins rübergezogen.“



Nahm sich kurz den Deutschen vor: Super-Heldin Angelina Jolie (27) als Lara Croft.

Fotos: Cinetext, InterTopics

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE FÜRS HANDY

Spielend unterwegs

Große Spiele-Helden erobern das kleine Handy. Egal ob James Bond, Tony Hawk oder die Besatzung des Raumschiffs Enterprise – zwischen zwei Anrufen gibt's Action jeder Art



007 Ice Racer[1]

Actionspiel für Nokia 7650 und Sharp GX-10 | James Bond lädt zur Schlitterpartie. In seinem Aston Martin V12 jagt er die Bösewichte sogar über einen zugefrorenen See. Dabei geht es um jede Sekunde. Denn er muss die schöne Jinx retten, bevor der Eispalast schmilzt. Nach jeder Spielstufe versorgt Q ihn mit neuen Waffensystemen, um das Rennen noch spannender zu gestalten. Wer möchte, kann auch die Rolle des Bösewichts Zao übernehmen und im Jaguar XKR hinter dem britischen Agenten herjagen. Vodafone-Kunden können das Spiel für 3,49 Euro beziehen.

Infos bei: Vodafone D2 GmbH, 40875 Ratingen, Tel. 0800-1721212, www.vodafone.de



Star Trek: Nemesis

Strategiespiel für Nokia 7650 und Sharp GX10 | Ein übermächtiger Gegner für die Enterprise-Besatzung: Captain Picard muss sich mit seinem Klon Shinzon auf Seiten der Romulaner messen. Übernehmen Sie das Kommando in der Schlacht zwischen der Enterprise und der Scimitar. Vier Waffensysteme stehen zur Wahl: Phaser, Photonen-Torpedos, Quanten-Torpedos und der Traktorstrahl. Als Captain müssen Sie blitzschnell die richtigen Entscheidungen treffen. Der Weltraumkampf ist für 3,49 Euro erhältlich.

Infos bei: Vodafone D2 GmbH, 40875 Ratingen, Tel. 0800-1721212, www.vodafone.de



Noch ein Mix aus Handy und Spielekonsole: „B'ngo" zaubert knallbunte Spielwelten auf den kleinen Bildschirm.

B'ngo[2]

Spiele-Handy | Nach Nokia hat nun auch der britische Mobilfunk-Konzern TTPCom ein Handy angekündigt, das dem Gameboy Advance Konkurrenz machen soll. Das B'ngo hat einen etwas besseren Farbbildschirm als Nokias N-Gage (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 4/2003). Mit einer **Bildauflösung** S.176 von 176 mal 220 Punkten bei rund 65 000 Farben erscheinen die Spiele knallbunt. Bereits 100 Titel sind für das neue Gerät zu haben, die meisten davon Eigenentwicklungen der Briten – darunter vornehmlich Sport- und Actionspiele. Außer vier Tasten zum Spielen hat B'ngo links neben dem Bildschirm einen Drehknopf, mit dem Sie etwa in Rennspielen Gas geben können. Was das Gerät kostet und wann es in Deutschland erhältlich sein wird, steht bisher noch nicht fest.

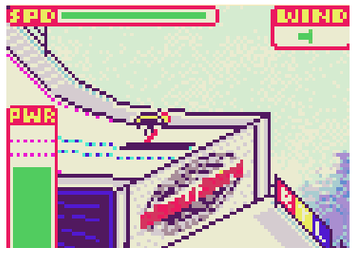
Weitere Informationen gibt es unter: www.ttpcom.com



Tony Hawk's Pro Skater[3] 4

Sportspiel für Sony Ericsson T310 | Der beste Skateboarder der Welt trickst wieder. Egal, ob Schulhof, Park oder Fabrikgelände – Tony Hawk findet überall Gelegenheiten, seine halsbrecherischen Stunts auszuprobieren. Dank des im T310 eingebauten kleinen Steuerknüppels (Joystick) ist eine Vielzahl verschiedenster Tricks möglich. Das Spiel ist auf jedem Exemplar des Sony Ericsson T310 installiert, das ab April 2003 für 230 Euro (ohne Vertrag) im Handel erhältlich ist.

Infos bei: Sony Ericsson, Hugo-Eckener-Str., 50829 Köln, Tel. 0221-5370, www.sonyericsson.com/de



RTL Skispringen

Sportspiel für Siemens S55 | Während die Skisprung-Saison gerade zu Ende gegangen ist, geht der Kampf um Haltungsnoten und Rekordweiten auf dem Handy erst richtig los. In einer Trainingseinheit machen Sie sich in aller Ruhe mit der Steuerung vertraut. Danach geht es im Weltcup auf die großen Schanzen dieser Welt – alle mit unterschiedlicher Anlauflänge. Achten Sie auf Windverhältnisse und Landetechnik, nur dann gibt es auch eine gute Wertung. Das Spiel ist für rund drei Euro zu haben.

Infos bei: Mobile Scope AG, Am Meerkamp 19, 40667 Meerbusch, Tel. 02132-1370, www.mobilescope.com



Crash Bandicoot[4]

Geschicklichkeitsspiel für Panasonic GD 87 | Ein Nasenbeutler rettet die Welt. Wie schon bei seinen zahllosen Konsolen-Abenteuern legt sich Crash mal wieder mit dem größenwahnsinnigen Dr. Neo Cortex an. Hüpfend durchquert er farbenfrohe Spielstufen und sammelt dabei Energie spendende Äpfel ein. Gegner werden mit einer Wirbelattacke vom Bildschirm gefegt. Crash hat die Aufgabe, mächtige Kristalle zu finden, um die ruchlosen Pläne des verrückten Wissenschaftlers zu durchkreuzen. Der Preis des Spiels liegt bei 3,49 Euro.

Infos bei: Vodafone D2 GmbH, 40875 Ratingen, Tel. 0800-1721212, www.vodafone.de



Ice Age[5]

Geschicklichkeitsspiel für Nokia 3510i, 6610, 7210, 7650 und Sharp GX-10 | Die Eiszeit bedeutete auch für Eichhörnchen Dauerfrust. Auch Scrat macht eine Menge durch, obwohl er nur Eicheln für den Wintervorrat sammeln will. In zehn Spielstufen begleiten Sie den putzigen Kinohelden bei seinen ebenso witzigen wie gefährlichen Abenteuern. Scrat muss über Eisberge springen und herabfallenden Eiszapfen ausweichen. Der Preis für das eiskalte Abenteuer liegt bei zirka drei Euro.

Infos bei: Mobile Scope AG, Am Meerkamp 19, 40667 Meerbusch, Tel. 02132-1370, www.mobilescope.com

[1]sprich: „Eis Räißer" [2]sprich: „Bingo" [3]sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter" [4]sprich: „Kräsch Bändikuht" [5]sprich: „Eis Äidsch"

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	 Unreal 2 – The Awakening	Action	gut	3/2003	Infogrames	16 Jahren
2	Tom Clancy's Splinter Cell	Action	gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
3	Sim City 4	Aufbauspiel	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
4	Die Sims – Deluxe	Simulation	–		Electronic Arts	3 Jahren
5	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
6	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
7	Master of Orion 3	Strategie	befriedigend	5/2003	Infogrames	12 Jahren
8	Project I.G.I. 2 – Covert Strike	Action	befriedigend	5/2003	Codemasters	16 Jahren
9	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
10	Fußball Manager 2003	Managerspiel	gut	2/2003	Electronic Arts	3 Jahren
11	RTL Skispringen 2003	Sport	gut	1/2003	THQ	3 Jahren
12	Stronghold Crusader	Strategie	gut	11/2002	Take 2 Interactive	12 Jahren
13	Age of Mythology	Strategie	gut	12/2002	Microsoft	12 Jahren
14	Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	9/2002	Vivendi Universal	12 Jahren
15	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
16	Runaway – A Road Adventure	Abenteuer	gut	2/2003	DTP	12 Jahren
17	Medal of Honor: Allied Assault	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
18	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	gut	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
19	Empire Earth: Universe	Strategie	–		Vivendi Universal	12 Jahren
20	Hitman 2 – Silent Assassin	Action	–		Eidos Interactive	⚠ 18 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	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Infogrames	6 Jahren
6	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Infogrames	6 Jahren
7	Digimon World 2003	Abenteuer	–		Infogrames	3 Jahren
8	Digimon Rumble Arena	Prügelspiel	–		Infogrames	6 Jahren
9	NBA Live 2003 –	Sportspiel	–		Electronic Arts	3 Jahren
10	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Quizspiel	PC-Version getestet	1/2003	Eidos Interactive	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Die Sims	Simulation	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
2	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren
3	The Getaway	Action	befriedigend	2/2003	Sony	16 Jahren
4	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	gut	1/2003	Electronic Arts	16 Jahren
6	Kingdom Hearts	Rollenspiel	gut	2/2003	Sony	6 Jahren
7	Medal of Honor Frontline	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
8	Tekken 4	Prügelspiel	befriedigend	12/2002	Sony	16 Jahren
9	RTL Skispringen 2003	Sport	PC-Version getestet	1/2003	THQ	3 Jahren
10	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	gut	1/2003	Activision	6 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	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Action	befriedigend	1/2003	Infogrames	3 Jahren
4	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
5	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	befriedigend	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
6	Golden Sun	Rollenspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
7	Metroid Fusion	Abenteuer	gut	2/2003	Nintendo	3 Jahren
8	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	7/2001	Nintendo	3 Jahren
9	FIFA Football 2003	Sport	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
10	Star Wars: Episode 1 Jedi Power Battles	Action	–		THQ	6 Jahren

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Pikmin	Strategie	gut	8/2002	Nintendo	3 Jahren
2	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Abenteuer	sehr gut	12/2002	Nintendo	16 Jahren
3	Starfox Adventures	Abenteuer	sehr gut	1/2003	Nintendo	6 Jahren
4	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren
5	Mario Party 4	Brettspiel	gut	3/2003	Nintendo	3 Jahren
6	Super Smash Bros. Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
7	Rayman 3 Hoodlum Havoc	Geschicklichkeitsspiel	gut	4/2003	Ubi Soft	6 Jahren
8	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	11/2002	Nintendo	6 Jahren
9	Wave Race – Blue Storm	Rennspiel	gut	9/2002	Nintendo	3 Jahren
10	Luigi's Mansion	Geschicklichkeitsspiel	gut		Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Goldene Edition[1,2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Silberne Edition[1,2]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
3	Harry Potter und die Kammer des Schreckens[2]	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
4	Hamtaro: Ham-Hams Unite![2]	Abenteuer	befriedigend		Nintendo	3 Jahren
5	Dragon Ball Z – Legendäre Superkämpfer[1,2]	Kartenspiel	–		Infogrames	6 Jahren
6	Super Mario Bros. Deluxe[2]	Rollenspiel	–		Nintendo	3 Jahren
7	Bibi und Tina: Fohlen Felix in Gefahr[1,2]	Abenteuer	–		Kiddinx	3 Jahren
8	The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
9	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
10	Pokémon – Gelbe Edition[2]	Abenteuer	gut	8/2000	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren
2	Racing Evoluzione	Rennspiel	gut	4/2003	Infogrames	3 Jahren
3	Splinter Cell	Action	sehr gut	1/2003	Ubi Soft	16 Jahren
4	Medal of Honor Frontline	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
5	Dead or Alive 3 Pro Skater 4	Prügelspiel	gut	5/2002	Activision	6 Jahren
6	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
7	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
8	Mercedes Benz World Racing	Rennspiel	gut	3/2003	TDK mediactive	6 Jahren
9	Blinx – The Time Sweeper	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2003	Microsoft	6 Jahren
10	The Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel	PC-Version getestet	11/2002	Ubi Soft	12 Jahren

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

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

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".

F1 Challenge[1] 1999 – 2002

[1] sprich: „Tschallensch"

Rennspiel für PC | Blick in den Rückspiegel: die vergangenen vier Jahre der Formel 1

INHALT

Die aktuelle Formel-1-Saison bleibt vorerst den Profis vorbehalten. In diesem Spiel können Sie nur die letzten vier gelaufenen Meisterschaften nachvollziehen. Mit 14 Teams, 44 Wagen und 34 Fahrern. Alle Stars, also auch die Schumi-Brüder und David Coulthard, sind dabei. Gefahren wird auf 17 Strecken weltweit – von Hockenheim bis Australien. Wie realistisch es dabei zugehen soll, dürfen Sie selbst bestimmen. Wenn Sie wollen, herrschen dieselben Wetterverhältnisse wie damals beim Rennen. Wie stark sich Karambolagen auf die Fahreigenschaften Ihres Rennwagens auswirken, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Echte Schumi-Fans sind also eingeladen, den 99er-Titel nachträglich für ihren Helden zu gewinnen und Mikka Häkkinen vom Treppchen zu schubsen.

BEDIENUNG

Nur mit einem Lenkrad spielt sich die Formel 1 wirklich realistisch, aber auch besonders schwierig. Zum Glück können Anfänger auf diverse Fahrhilfen zurückgreifen, die etwa das Lenken oder Bremsen zum richtigen Zeitpunkt vereinfachen. So kann jeder um den Sieg mitfahren.



URTEIL

Hier liegt eine Zeitreise in die Vergangenheit vor – auch technisch. Die Grafik hält das Niveau von „F1 2002", das im Juni vergangenen Jahres in den Handel kam. Das reißt niemanden mehr vom Hocker, ist aber durchaus noch sehenswert. Am Spiel selbst gibt es nichts auszusetzen. Die Vielfalt an Spielvarianten und Einstellungsmöglichkeiten wird jeden Formel-1-Fan begeistern – „gut."



Mercedes gegen BMW. Das beliebte Autobahn-Duell nun auf dem Hochgeschwindigkeitskurs in Indianapolis.

F1 Challenge 1999-2002

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	Ende Mai 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	49,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Wildlife[2] Park

[2] sprich: „Waildlaif"

Aufbauspiel für PC | Die Wildnis ruft – und zwar nach einem Zoodirektor

INHALT

Giraffen, Pfauen, Eisbären oder Krokodile – es liegt bei Ihnen, welche Tiere Sie in Ihrem ganz persönlichen Tierpark ansiedeln. Und damit die es auch richtig gut haben, sorgen Sie nicht nur für ausreichend Wasser, Heu, Früchte, Körner und Blätter, sondern gestalten auch die Gehege nach eigenen Wünschen und den Bedürfnissen Ihrer Schützlinge. Hügeliges Gelände, Statuen, Holzzäune oder lieber natürliche Begrenzungen aus dichten Hecken – kein Problem.

Für die artgerechte Haltung brauchen Sie natürlich Pflegepersonal. Jemanden, der sich um regelmäßigen Futternachschub kümmert, die Frischwasserversorgung gewährleistet und die Gehege sauber hält. Auch Tierärzte müssen für den Fall der Fälle verfügbar sein, und Ihr Sicherheitspersonal überwacht nicht nur das (eigentlich ausbruchsichere) Löwenhaus, sondern auch die Zoobesucher. Damit die Gäste sich bei Ihnen genauso wohl fühlen wie die Viecher, brauchen Sie auch Sanitäranlagen, Imbissbuden und Spielplätze. Und wenn am Ende auch noch die Kasse stimmt, sind Sie König im Tierreich.



Stimmt – Längsstreifen machen schlank.

BEDIENUNG

Als Attraktion im Wildpark völlig ungeeignet, aber zum Steuern ideal: die Maus. Damit haben Sie alles perfekt im Griff. Zudem sind die Menüs übersichtlich, die Symbolsprache der Schaltflächen eingängig, die zusätzlichen Hilfetexte bestens verständlich.

URTEIL

„Wildlife Park" hält angehende Zoodirektoren ganz schön auf Trab und bietet viel Abwechslung. Dafür sorgen 45 Tierarten mit Nachwuchs und den typischen Eigenheiten ihres Sozial- und Paarungsverhaltens. Die vielen Bauelemente garantieren Ihnen Gestaltungsfreiheit. Und wenn alles fertig ist, macht es einfach Spaß, dem bunten Treiben Ihrer Tierwelt zuzusehen. Das findet die Redaktion tierisch „gut."



Eine Menge Grün, große Gehege, Höhlen, Wasserstellen – so fühlen sich exotische Tiere wohl. Und einheimische Besucher auch.

Wildlife Park

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Koch Media GmbH
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	Ende April
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch nicht geprüft
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 1000/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

The Legend of Zelda: The Wind Waker [1]

[1] spricht: „Se Leddschend off Selda: Se Wind Waker"

Abenteuerspiel für Gamecube |
Die Legende lebt: Retten Sie mit dem Held Link Ihre kleine Schwester



Kleiner Held ganz groß. Link nimmt erneut den Kampf gegen eine dunkle Macht auf. Keine leichte Aufgabe für das aufgeweckte Spitzohr, aber mit Sicherheit ein großer Spaß für die ganze Familie.

INHALT

Erstmals präsentiert sich ein Spiel der „Zelda"-Serie im Zeichentrick-Stil (Fachbegriff: „Cell Shading"). Der haucht Figuren und Umgebung die Atmosphäre eines Fantasy-Abenteuers ein. Klar, schließlich können die Macher ihrer Kreativität freien Lauf lassen, wenn sie ihre Ideen nicht in das Korsett einer realistischen Präsentation pressen müssen. Andererseits erlaubt dieser Grafikstil, allen Figuren aufwendige, höchst lebendig wirkende Mimik und Gestik zu verpassen.

Ausgangspunkt des neuen Abenteuers ist ein kleines Eiland. Doch dann lässt ein riesiger Greifvogel ein kleines Mädchen über den Wäldern der Insel fallen. Link macht sich ohne Federlesen auf die Suche. Auch der Vogel fahndet nach seiner verlorenen Beute. Link ist schneller, doch schnappt sich der fliegende Räuber die kleine Schwester des Helden als Ersatz und schwebt mit ihr davon. Nur mit einem kleinen Schwert und einem Fernrohr ausgerüstet, verabschiedet sich Link von seiner Großmutter und verlässt die Insel als Passagier auf einem Piratenschiff, um seine Schwester zu retten.

Die Handlung lässt dem Spieler viel Freiraum. Müssen Sie anfangs noch vorgegebene Aufgaben abarbeiten, um sich mit den Grundlagen vertraut zu machen, so können Sie im weiteren Verlauf selbstständig auf Erkundungstour gehen. Haben Sie etwa ein kleines Boot nebst Segel und den zauberhaften Taktstock des Windes an Land gezogen, dann können Sie die Windrichtung beeinflussen und zu jeder beliebigen Insel auf der Weltkarte von Zelda segeln. Ein Enterhaken macht Ihnen fast jeden Weg frei und mit diversen Waffen bieten Sie den vielen Bösewichten im Spiel Paroli. Auch Rätsel fürs Gehirntraining gibt's reichlich.

BEDIENUNG

Laufen, kriechen, schleichen, springen, Gegenstände benutzen – dank präziser Steuerung alles kein Problem. Die Karte hilft bei der Orientierung, und die Kameraführung lässt sich nahezu beliebig nachjustieren.

URTEIL

„The Legend of Zelda: The Wind Waker" sieht nicht nur wie ein Zeichentrickfilm aus, sondern kann sich dank nahezu perfekter Technik mit den besten Vertretern dieser Art messen. Enormer Umfang und viele frische Ideen runden den „sehr guten" ersten Eindruck ab.



Wenn die Windrichtung stimmt, segelt Link am Blatt eines Deku-Baumes in ferne Regionen.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Nintendo
Telefon	01805/005806
Im Handel ab	3. Mai 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/zwei
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Gamecube
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

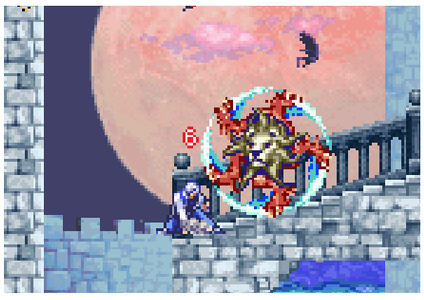
Castlevania – Aria of Sorrow [2]

[2] spricht: „Kahßelwänia – Äria off Ssorroh"

Actionspiel für Gameboy |
Happy Hour für Vampire: Dracula greift bei Sonnenfinsternis an



Soma und Mina (liegend) sind das Ziel streitlustiger Skelette in Draculas Schloss. Ein Knochenjob.



Gegenverkehr auf der Treppe. Soma kullert ein fünfbeiniger Löwenkopf entgegen, der es brandeilig hat.

INHALT

Im Jahr 2035 verdunkelt eine Sonnenfinsternis Japan. Ein Spektakel, das sich auch die beiden Schüler Soma und Mina nicht entgehen lassen. Sie treffen sich am Hakuba-Schrein, um dem Naturschauspiel beizuwohnen. Keine so gute Idee, wie sich schnell herausstellt. Denn die Dunkelheit bei Tage lockt die Geschöpfe der Nacht hervor: Vampire greifen an.

Ein Fremder eilt den Schülern zu Hilfe und schlägt die Blutsauger in die Flucht. Er erklärt, dass sie in der Sonnenfinsternis gefangen seien und ihnen ein langer Weg zurück in ihre Welt bevorstehe. Des Rätsels Lösung liegt in Draculas Schloss, das mit der Sonnenfinsternis plötzlich aufgetaucht ist. Soma muss mit einem Dolch bewaffnet den Kampf gegen die Armee der Finsternis aufnehmen und ihren Herrscher besiegen. Seine Fähigkeit, die Seelen und damit die Macht besiegter Gegner zu übernehmen, hilft ihm dabei. Hat er beispielsweise ein Flügelskelett besiegt, so kann er, wie zuvor sein Gegner, Speere schleudern.

BEDIENUNG

Der Monsterjäger bewegt sich leichtfüßig durch das Schloss. Sie werden keine Probleme mit den ersten Gegnern haben. Später sollten Sie allerdings die verschiedenen erlernten Fähigkeiten richtig nutzen. Dafür müssen Sie Tastenkombinationen üben und das Ausrüstungsmenü beherrschen.

URTEIL

Ein gruseliges Abenteuer. Draculas Schloss ist riesengroß und birgt unzählige Gefahren. Blutrünstige Fledermäuse, Skelette und Killerfische bevölkern die düsteren Flure. Die schaurigschöne Grafik garantiert Gänsehaut. Da Soma ständig neue Fähigkeiten lernt und stärkere Waffen findet, wird die Monsterjagd auch nicht so schnell langweilig, sondern verspricht „gute" Unterhaltung.



Das Skelett ist unter der Last seiner Jahre zusammengebrochen, schlägt aber trotzdem hart zu.

Caslevania – Aria of Sorrow

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	9. Mai 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/zwei
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
System	Gameboy Advance
Wahrscheinlicher Preis	56,22 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Breed[1]

Was wird ausgebrütet?

Menschen kämpfen gegen Außerirdische. Nichts besonderes? Vielleicht doch, denn „Breed" verspricht einige Überraschungen

[1] sprich: „Brihd"

Schon im Mai will die Karlsruher Firma CDV Breed auf der Spielemesse E3 in Los Angeles der Öffentlichkeit vorstellen. Die Geschichte des Actionspiels ist vergleichsweise simpel: Im Jahr 2602 überfallen Aliens, Breed genannt, die außerirdischen Kolonien der Menschen. Und Sie werfen sich als gentechnisch konstruierter, bei Bedarf austauschbarer Soldat in den Kampf. Zusammen mit computergesteuerten Kämpfern starten Sie vom Kommandoschiff USC Darwin aus in Ihr Einsatzgebiet.

Zuvor müssen Sie das Landungsschiff mit den notwendigen Einheiten beladen und dann entscheiden, welche Einheit und welches Fahrzeug Sie selbst übernehmen. Zur Wahl stehen Scharfschützen, Sprengstoffexperten und Piloten sowie diverse Vehikel, darunter Hochgeschwindigkeits-Motorräder und Kampfjets.

Sie können entweder aus der Ich-Perspektive mitkämpfen oder aber Ihrer Spielfigur beim Ballern über die Schulter schauen. Außer Scharmützeln am Boden wird es auch Schlachten im Weltraum geben.

Als besonderer Leckerbissen gilt die Möglichkeit, direkt vom Weltraum aus punktgenau im Einsatzgebiet zu landen. Auch wird geradezu gigantischer Weitblick versprochen. In der Tat versprechen erste Bilder vom Spiel eine tolle Optik. Die fremden Landschaften sind wirklich riesig und offenbaren doch viel Liebe zum Detail. Die Entwicklerfirma Brat Designs aus dem Nordosten Englands hat eigens dafür ein Programm geschrieben. Dennoch sollen sich die Hardware-Anforderungen durchaus im Rahmen halten: Schon mit einem 800-**Megahertz-Prozessor** S.176, 128 **Megabyte** S.176 **Arbeitsspeicher** S.176 und einer GeForce-2-Grafikkarte soll flüssiges Spielen möglich sein.

Besonders am Herzen lag den Programmierern von Breed der Mehr-Spieler-Modus. So werden mehrere Spieler zusammenarbeiten können, um ihre Ziele zu erreichen. Ein Spieler steuert dann etwa das Raumschiff, während andere die Geschütze bedienen und auf die Breed feuern. Selbstverständlich können mehrere Teilnehmer auch gegeneinander kämpfen.

Für jede Aufgaben wird es nicht nur einen Lösungsweg geben. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er seinen Angriff lange plant oder sich Hals über Kopf ins Gefecht stürzt.

Dank grandioser Optik, der vielen Fahrzeug- und Waffentypen sowie reicher Figurenauswahl wird Breed in Fachkreisen als ernst zu nehmende Konkurrenz für den ebenfalls bevorstehenden Action-Kracher „Halo 2" gehandelt. ■



Was macht ein stählerner Koloss mit dem großkalibrigen Werfer im Anschlag? Vermutlich schmiedet er finstere Pläne.



Wenn die Gegner ins Schwärmen geraten und sich aus der Luft auf Sie stürzen, hilft nur noch eins: Feuer aus allen Rohren.



Suchen Sie die Nähe des Feindes: Kurz bevor die Invasoren mit ihrem Landungsboot aufsetzen wollen, geben sie das beste Ziel ab.



Die Aggressoren sind zu blauäugig: Dank guten Trainings und bester Ausrüstung werden Sie mit diesem Blechkameraden fertig.



Auch Frauen rücken den außerirdischen Kerlen auf den Pelz. Ob weibliche Reize den Gegner verwirren?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Commandos 3

Wo bitte geht's zur Front?

Sergeant Jack „Butcher" O'Hara kommt mit seinen Leuten wieder, um Europa zu befreien

Europa im Krieg: Es rummst und knallt an allen Ecken und Enden, ein schwerer Bomber fliegt durchs Bild, eine Straßenbahn explodiert und verglüht. Aufgeschreckt rennen ein paar Soldaten über den Platz und suchen Deckung in einem zerstörten Haus. Was sich wie der Auszug aus einem Actionfilm in bester Hollywood-Tradition liest, ist eine Szene aus dem Spiel „Commandos 3". Auf den ersten Blick begeistert die unglaublich detaillierte, fast schon fotorealistische Grafik des dritten Teils dieser Erfolgsserie.

Spielten die beiden ersten Commandos-Folgen zu Beginn des Zweiten Weltkriegs weit hinter der Front auf feindlichem Terrain, so muss sich Sergeant O'Hara diesmal mit seinen Soldaten mitten im Kampfgebiet bewähren und knifflige Aufgaben lösen. Doch nicht nur der Frontverlauf ist ein anderer als in „Commandos 2 – Men of Courage". Auch so einiges am Spiel selbst hat sich geändert. Unverändert blieben glücklicherweise die durchdachten Spielregeln und die übersichtliche Perspektive von schräg oben. Ausnahme: Betritt einer Ihrer Soldaten ein Haus oder einen Zug, so wird von der Vogelperspektive in eine dreidimensionale Ansicht umgeschaltet.

Insgesamt erwarten den Spieler 23 Aufgaben in drei voneinander völlig unabhängigen Feldzügen, deren Namen schon unmissverständlich klarmachen, worum es geht: „Stalingrad", „Zentral-Europa" und „Normandie". Die Karten sind zwar im Vergleich zu Teil 2 deutlich geschrumpft, doch dafür entschädigen eindeutig definierte Jobs. Die Aufträge sind kürzer, weniger kompliziert und stärker kampfbetont.

Darüber hinaus genießt der Spieler wesentlich mehr Entscheidungsfreiheit und kann häufig zwischen verschiedenen Lösungswegen wählen. Folglich machten die ausführlichen Einsatzbesprechungen kurzen Einweisungen Platz, die während des Spiels fortlaufend aktualisiert werden. Auch den einzelnen Spielfiguren wurde mehr „Handlungsvollmacht" erteilt. Gab es früher für jeden kleinen Job einen Spezialisten, so können jetzt alle Soldaten zum Beispiel mit Sprengstoff umgehen. Das heißt auch: Ihr Trupp ist kleiner, meist werden Sie kaum mehr als drei Leute gleichzeitig kommandieren. Ohnehin wurde die Steuerung deutlich verbessert. So können Sie jetzt jeden Befehl direkt per Maus erteilen, die Schnelltasten stehen aber weiterhin als Alternative zur Verfügung. Außerdem gibt's einen Mehr-Spieler-Modus für maximal acht Teilnehmer im **Netzwerk** S.176.

Commandos-Fans werden sich noch ein wenig in Geduld üben müssen, bis das Spiel zu haben ist. Hersteller Eidos will im Sommer die Programmierung abgeschlossen haben, um den fertigen Knaller im Weihnachtsgeschäft zünden zu können.



Wenn Sie das Innere von Gebäuden erkunden, wechselt die Kamera von der Vogelperspektive zu einer detaillierten räumlichen Ansicht.



Im Bombenhagel wurde auch die Tram getroffen. Das schreckliche Chaos in der Stadt kommt Ihren verdeckten Operationen entgegen.



Auf dem Weg zu Ihren Einsatzzielen nehmen Sie auch schon mal die Eisenbahn, solange sie noch fährt.



Achtung, still gestanden! Vor dem Hauptquartier der Deutschen lässt ein Wehrmachtsoffizier seine Soldaten zum Appell antreten.



Nach dem Fliegerangriff ist ein Großteil der Gebäude in Stalingrad zerstört. Die Ruinen bieten Ihrer Elitetruppe gute Verstecke.



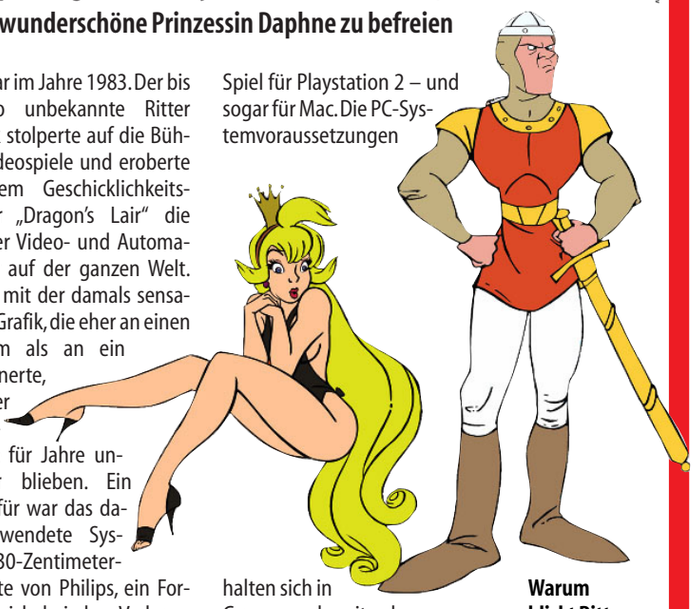
Eiskalt und von unschätzbarem Wert für Ihre Elite-Einheit: der Scharfschütze mit dem Adlerblick.

Dragon's Lair[1] 3D

Ritter Furchtlos

[1] sprich: „Draggens Lähr"

Tollpatschig wie eh und je: Ritter Dirk ist zurück, um die wunderschöne Prinzessin Daphne zu befreien



Es war im Jahre 1983. Der bis dato unbekannte Ritter Dirk stolperte auf die Bühne der Videospiele und eroberte mit seinem Geschicklichkeitsabenteuer „Dragon's Lair" die Herzen der Video- und Automatenspieler auf der ganzen Welt. Vor allem mit der damals sensationellen Grafik, die eher an einen Comic-Film als an ein Spiel erinnerte, setzte der Titel Maßstäbe, die für Jahre unerreichbar blieben. Ein Grund dafür war das damals verwendete System der 30-Zentimeter-Videoplatte von Philips, ein Format, das sich bei den Verbrauchern aber nie wirklich durchsetzen konnte.

Heute, gut 20 Jahre später, ist der tollpatschige Ritter Dirk mit „Dragon's Lair 3D" zurück, und wieder muss er die schöne Prinzessin Daphne aus einem Schloss befreien. Und wie bereits beim Original ist kein geringerer als der bekannte Disney-Zeichner Don Bluth („Robin Hood", „In einem Land vor unser Zeit", „Rock-A-Doodle") für die Figurenzeichnungen verantwortlich. Es gibt spannende Gegner, wie Ritter, Augenmonster und das einäugige Schwein, dazu jede Menge bisher unbekannter Orte. Und wie es sich für ein modernes Spiel gehört, kann sich Dirk jetzt frei im Schloss bewegen.

Erscheinen wird Dragon's Lair 3D zuerst für PC, Xbox und Gamecube. Etwas später erscheint das Spiel für Playstation 2 – und sogar für Mac. Die PC-Systemvoraussetzungen halten sich in Grenzen – bereits ab einem Pentium 2 mit 300 **Megahertz** S.176 können Sie Ritter Dirks Abenteuer nach spielen. Wenn Dirk jetzt nichts mehr dazwischen kommt – was ihm eigentlich häufiger passiert –, finden Sie im nächsten Heft einen ausführlichen Test.

Warum blickt Ritter Dirk so finster drein? Findet Daphne nichts zum Anziehen?



Leiter oder Tür – welcher Weg führt den edlen Ritter Dirk zur gefangenen Prinzessin Daphne?



Was ein ordentliches Schloss ist, geizt nicht mit Rätseln, Fallen und Gespenstern.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Ein weiblicher Avatar darf getrost aussehen wie ein gelungener Michael Jackson .

Einst beherrschten 13 Magier gemeinsam die Welt, ehe sie über den Einsatz einer gottähnlichen Macht in Streit gerieten. Der Streit wurde zum Krieg – und den hat das Fantasy-Reich teuer bezahlt: Nur noch kleine Inseln, die im Raum schweben, sind von ganzen Kontinenten übriggeblieben.

Jetzt kommen Sie ins Spiel: Wie bei einem Rollenspiel erschaffen Sie sich Ihre Spielfigur – den oder die Avatar. Mit diesem Charakter geht es dann auf Wanderschaft durch die Reste der Welt. Sie sammeln Erfahrung durch Kämpfe und das Erledigen einiger Aufträge – und entdecken irgendwann Runen, mit denen Sie an so genannten Monumenten weitere Einheiten rufen können. Hier wird das Rollenspiel dann zum Strategietitel. Denn Sie lassen nun Gebäude bauen, Rohstoffe sammeln und Truppen rekrutieren, um den Bösewichten auf der Insel die Leviten zu lesen. Mit einem kleinen oder größeren Heer ziehen Sie durch die Lande und sorgen wieder für Ordnung im chaotischen Überbleibsel der Welt. Dafür stehen Ihnen sechs Völker zur Verfügung: die helle Seite mit Menschen, Elfen und Zwergen – und die dunkle Seite mit Trollen, Orks und Dunkelelfen. Sie können als Avatar sogar auf einer Insel mit mehreren Völkern arbeiten. Allerdings sollte Ihnen klar sein, dass jeder Zwerg sofort einen Ork attackieren wird. Wollen Sie also Hell und Dunkel mischen, so halten Sie die Truppen möglichst weit voneinander entfernt.

Dennoch: Zusammenarbeit bringt in „Spellforce“ viel: So ist

Spellforce[1]

[1]spricht: „Spellforß"

Zauberhafter Feldherr

Strategie- und Rollenspiel – das passt einfach nicht zusammen, oder? Spellforce soll im Herbst das Gegenteil beweisen

beispielsweise die beste Einheit des Elfenvolkes auf das Metall Mithril angewiesen – einen Rohstoff, den die Elfen selbst gar nicht sammeln können. Die Zwerge sind dazu aber in der Lage. So können Sie durch Zwergenarbeiter Mithril holen lassen, es den Elfen geben und dann mit den Elitekriegern der Spitzohren ins Feld ziehen.

Natürlich hat jedes Volk Stärken und Schwächen und daher auch verschiedene Truppen. Elfen sind sehr gute Fernkämpfer, Zwerge schlagen lieber mit der Axt zu, und Trolle erzielen verheerende Wirkung mit ihren riesigen Keulen. Auch Zauberei wird als Waffe verwendet – hauptsächlich aber von Ihrem Avatar, wenn Sie ihn oder sie denn so erschaffen haben. Zahlreiche Zaubersprüche stehen zur Verfügung, die immer stärker werden, je mehr Erfahrung die Figur im Zaubern hat. Der Name Spellforce (auf Deutsch etwa: „Spruchstärke") hat also durchaus seine Berechtigung.

In Sachen Grafik können sich Fans von Rollen- und Strategiespielen auf ein ganz großes Kaliber freuen. Die Optik von Spellforce steht Hits wie „Dungeon Siege" oder „Neverwinter Nights" in nichts nach und bietet dank vieler unterschiedlicher Kamera- und Blickwinkel jede Menge zu sehen: Landschaften, wie Tundren, Wälder, Eiswüsten und Monster wie Beastmen, Oger und Riesen. Dazu Zaubersprüche, als da wären: Feuerbälle, Eisstürme und die Beschwörung von Untoten.

Wer also gern Strategiespiele spielt, die auch starken Rollenspiel-Einschlag aufweisen, dürfte an Spellforce absolut nicht vorbeikommen – wenn es denn erschienen ist. Das soll Ende des dritten Quartals soweit sein.

Mit Spellforce könnte der Spielgemeinde jedenfalls wieder einmal ein Hit aus deutschen Landen bevorstehen. ■



Aus der Vogelperspektive haben Sie gute Sicht auf das gesamte Schlachtfeld.



Gut aussehende Elfen gegen kleine, hässliche Goblins: Im Reich von Spellforce ein fast alltäglicher Anblick.



Als Avatar kämpfen Sie mit Zaubersprüchen und blankem Stahl gegen Ihre Gegner. Und die sind zahlenmäßig meist überlegen.



Keine Monsterkrabbe, sondern ein Dämon: ein schwerer Gegner im Kampf.



Mit Menschenkriegern verprügelt der Avatar ein paar Orks, die – wieder einmal – in der Überzahl sind.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Starcraft Ghost[1]

[1]sprich: „Sstarkrahft Gohst"

Mein Name ist Nova

Als superharte Agentin Nova greifen Sie in den Kampf um die Zukunft der Menschheit ein. Ende des Jahres soll das Spiel für mehrere Konsolen fertig sein



Eine Super-Nova: die blonde Agentin.

Bislang ist die kalifornische Firma Blizzard eher als Entwickler von weltweit erfolgreichen PC-Titeln, wie „Warcraft" oder „Diablo", bekannt. „Starcraft Ghost", der erste große Konsolentitel aus dem Hause Blizzard, wird daher mit großer Spannung erwartet.

In den Tiefen des Starcraft-Universums kämpfen die Menschen in einer fernen Zukunft am Rande der Galaxis ums nackte Überleben. Außerirdische machen ihnen Bodenschätze streitig. In dieser Situation greift die ebenso blonde wie harte Agentin Nova ein. Die ist ein so genannter „Ghost". Und das heißt: Bei einer Eliteeinheit musste sie 20 Jahre lang gnadenloses körperliches Training absolvieren, das sie zu einer gefährlichen Kampfmaschine gemacht hat.

In Novas Rolle stellen Sie sich gemeinsam mit einer Gruppe Verbündeter diversen kniffligen Aufgaben. Es wird gemeinsame Kämpfe und Solo-Einsätze geben. Blizzard selber nennt Starcraft Ghost ein „taktisches Actionspiel". Die Gegner stammen zwar aus dem Starcraft-Universum, das von früheren Spielen bekannt ist, sollen aber auch für Kenner so manche Überraschung bereithalten. Beim Kämpfen blicken Sie Ihrer persönlichen Heldin über die Schulter. Außer der kühlen Blonden kommandieren Sie auch riesige Weltraum-Schlachtschiffe und Kampfpanzer, müssen neben Einzelkämpfen Schlachten von wahrhaft galaktischen Ausmaßen überstehen.

Starcraft-Fans werden viele aus dem Original-Spiel bekannte Schauplätze jetzt mit Nova „selber" besuchen können. Dabei muss die Agentin das ganze Repertoire ihres antrainierten akrobatischen Geschicks anwenden.

Die bis jetzt veröffentlichten Bilder aus dem Spiel versprechen einiges: Der „weibliche James Bond" der Zukunft sieht nicht nur klasse aus, auch die Gegner machen einen im wahrsten Sinne des Wortes monstermäßigen Eindruck. Vorläufiges Fazit: Super, Nova!



Feuer und Flamme: Nova geht in ihren Einsätzen immer aufs Ganze und entfacht ein wahres Feuerwerk an Spezialeffekten.



Finsterer Blick, Arme mit blauen Strahlwaffen, riesige Ausmaße: Das kann nur einer von Novas Gegnern sein.



Noch so ein Koloss: Dieser hat statt Händen riesige Sicheln, mit denen er blonde Agentinnen ernten will. Aber Nova ist dagegen.



Immer auf dem Sprung: Die gefährliche Blonde will hoch hinaus.



Optisch soll „Starcraft Ghost" neue Maßstäbe setzen. Abwarten – das hier sieht schon mal gut aus.

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (lt. Hersteller)
ABENTEUER		
Castlevania – Aria of Sorrow	GBA	Mai 2003
Futurama	Cube	2. Quartal 2003
Silent Hill 3	PS 2	Ende Mai 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PC PS 2	2. Quartal 2003
ACTION		
Battlebots	GBA	30. Mai 2003
Crusaders	PC	4. Juni 2003
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Cube	2. Juni 2003
Dragon's Lair 3D	PS 2 Cube	Mitte Mai 2003
Enter the Matrix	Xbox	14. Mai 2003
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	PS 2 Xbox	Mitte Juni 2003
G.I. Combat	PC	Mai 2003
Gremlins	PS 2	Mai 2003
Harpoon 4	PC	5. Juni 2003
Ice Nine	PS 2 GBA	Juni 2003
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	PS 2	Mai 2003
Iridion 3D 2	GBA	6. Juni 2003
Mace Griffin Bounty Hunter	PS 2 Xbox Cube	13. Juni 2003
Megaman Battle Network 3 Blue	GBA	Mai 2003
Megaman Battle Network 3 White	GBA	Mai 2003
One Piece – Grand Battle	PS	12. Juni 2003
RTX Red Rock	PS 2	Mai 2003
Starsky & Hutch	PS 2	2. Mai 2003
Starsky & Hutch	PC	Juni 2003
Star Trek Elite Force 2	PC	2. Quartal 2003
The Great Escape	Cube	2. Quartal 2003
The Hulk	PC PS 2 Xbox Cube GBA	Juni 2003
Tom Clancy's Splinter Cell	PS 2 GBA Cube	2. Quartal 2003
Tom & Jerry Infurnal Escape	GBA	8. Mai 2003
Tom & Jerry – Krieg der Schnurrhaare	Xbox	2. Quartal 2003
VIP	Cube	2. Mai 2003
Will Rock	PC	5. Juni 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Frogger Beyond	PS 2 Cube	Mai 2003
Inspector Gadget – Mad Robots Invasion	PS 2	2. Quartal 2003
Shrek Super Party	Cube	Mai 2003
Wario World	Cube	Juni 2003
KARTENSPIEL		
Ogallala	PC	Mai 2003
MUSIKSPIELE		
Bratz Dolls	PC	2. Quartal 2003
Dancing Stage Mega Mix	PS 2	Mai 2003
PRÜGELSPIELE		
Def Jam Vendetta	Cube	16. Mai 2003
RENNSPIELE		
F1 Career Challenge	PS 2 Xbox Cube	23. Mai 2003
F1 Challenge 99 – 02	PC	23. Mai 2003
Group S Challenge	Xbox	Mai 2003
GT Advance 3 Pro Concept Racing	GBA	Mitte Mai 2003
Lotus Challenge	PC Cube	Mitte Juni 2003
Midnight Club 2	PC Xbox	Mai 2003
Need for Speed	GBA	13. Mai 2003
Racing Simulation 3	PS 2	22. Mai 2003
ROLLENSPIELE		
Gladius	Cube	Mai 2003
Knights Of The Old Republic	Xbox	Juni 2003
Lost Kingdoms 2	Cube	15. Mai 2003
Skies of Arcadia	Cube	22. Mai 2003
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Cube	3. Mai 2003
SIMULATIONEN		
Die Sims Megastar	PC	23. Mai 2003
Rails Cross America	PC	Mai 2003
Reel Fishing 3	PS 2	26. Juni 2003
SPORTSPIELE		
Black & Bruised	PS 2 Cube	23. Mai 2003
ISS 3	Cube	Mai 2003
Freestyle MX	PS 2 Xbox Cube	Juni 2003
NBA Street 2	PS 2 Xbox Cube	2. Mai 2003
NGT/US Open/Roland Garros 2003	PC PS 2	14. Mai 2003
Splashdown 2	PS 2	Mitte Juni 2003
Wakeboarding Unleashed	PS 2 Xbox GBA	2. Quartal 2003
STRATEGIESPIELE		
Galactic Civilizations	PC	Mai 2003
Ghostmaster	PC	Mai 2003
Medieval: Total War – Viking Invasion	PC	2. Mai 2003
O.R.B.	PC	Mai 2003
Warlords 4	PC	2. Quartal 2003
Waterloo	PC	Mai 2003

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE beschreibt hier, wie aufwendig die Redaktion neue Spiele testet

Test-Computer

Spielspaß, der diesen Namen verdient, stellt sich nur dann ein, wenn der Computer genügend leistungsfähig für das Spiel ist. Die Spielehersteller geben deshalb zu jedem Titel Mindestanforderungen für die Hardware an. Werden die nicht erfüllt, kann das bedeuten: Das Spiel läuft zwar, vielleicht aber nur langsam oder ruckelig. COMPUTERBILD-SPIELE verlässt sich ohnehin nicht auf die Herstellerangaben, sondern ermittelt die Hardware-Anforderungen in eigenen Testreihen.

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 176, 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. 176. 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

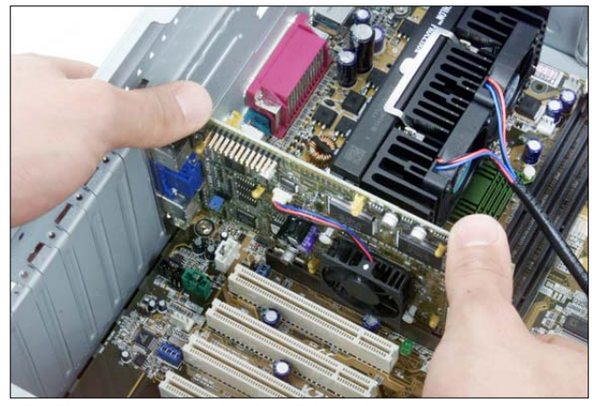
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

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. 176 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. 176 bei einer **Farbtiefe** S. 176 von 32 **Bit** S. 176. 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.

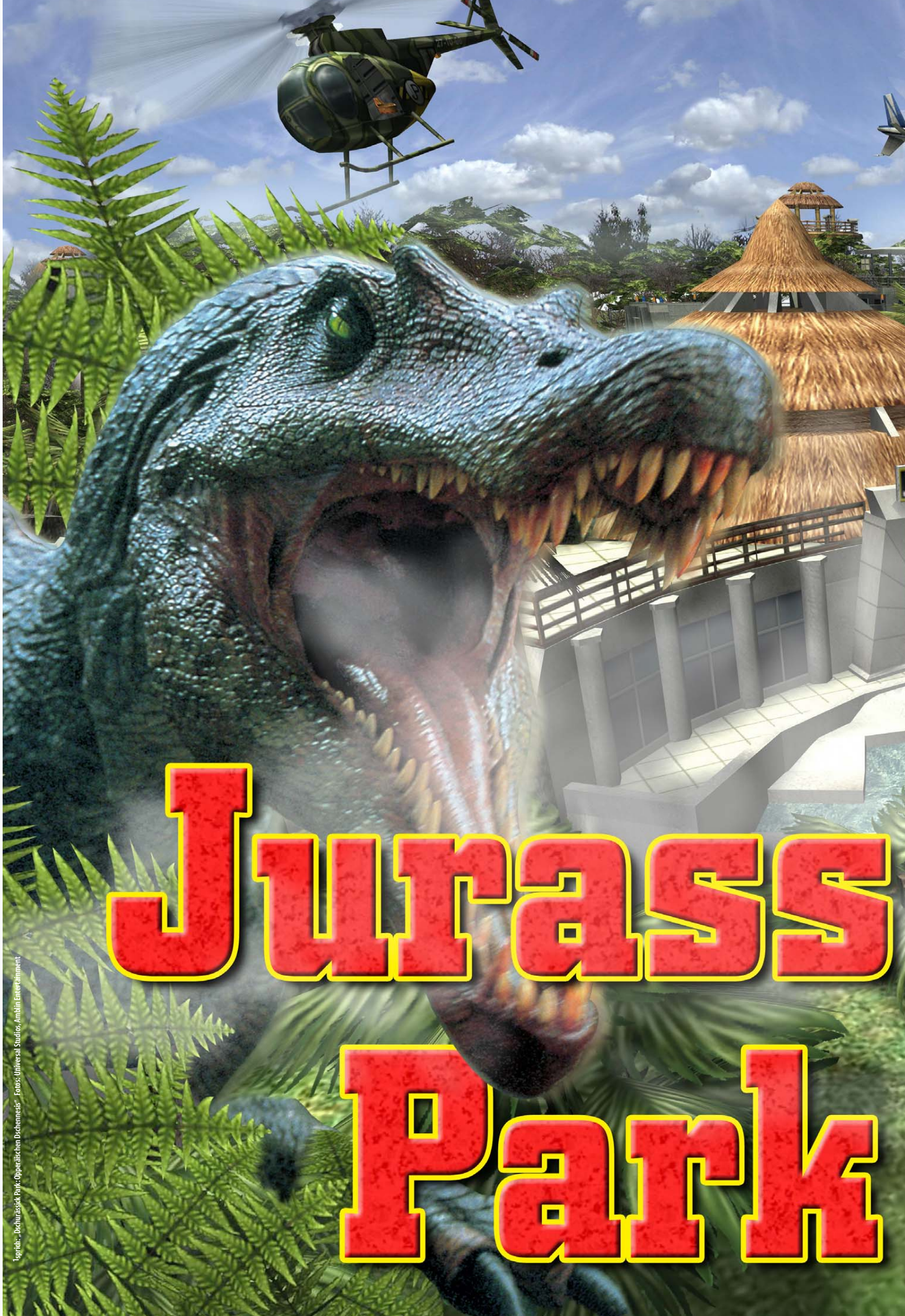
㉑ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

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.



Jurass Park

Sprich: „Dschurässick Park: Opperäischen Dschennesis“ Fotos: Universal Studios, Amblin Entertainment



Operation Genesis[1]

Managerspielspiel für PC | Machen Sie sich auf eine Echsen-Tour gefasst – als Chef des berühmtesten Vergnügungsparks der Kinogeschichte

INSTALLATION

Eigentlich müsste so ein Park mit vielen Riesensauriern auch ziemlich viel Platz auf der Festplatte beanspruchen. Aber das Spiel ist im Gegensatz zu seinen urzeitlichen Hauptdarstellern genügsam und kommt mit einer flotten Installation aus. Tipps auf Seite 150

INHALT

Die Filme der Reihe „Jurassic Park" gehören zu den größten Kinoerfolgen aller Zeiten. Was aber in allen drei Teilen bisher nie klappte, sollen Sie im Spiel schaffen: einen reibungslos funktionierenden Dino-Zoo. Ohne die von der Leinwand gewohnten Schlampereien und Katastrophen. Einen Vorteil haben Sie schon: Sie dürfen Ihrem Echsentanzplatz buchstäblich selbst den Boden bereiten. Das heißt, Sie gestalten die tropische

Jurassic Park FORTSETZUNG

Insel, auf der Sie die Saurier auslassen wollen, aktiv mit, bestimmen die Größe der Wasserfläche, die Höhe der Berge und die Dichte des Waldes.

Stimmt die Landschaft? Dann leiten Sie das gigantische Projekt in die Wege. Nicht auf eigene Rechnung, sondern als Angestellter der Firma „Ingen", die regelmäßige Geschäftsberichte von Ihnen verlangt. Produzieren Sie mit Ihrer Attraktion Miese, dann müssen Sie mit Abmahnungen rechnen. Wirtschaften Sie auf Dauer schlecht, so droht Ihnen gar die Entlassung – und das Spiel ist aus.

Aber der Reihe nach, noch hat es ja gar nicht begonnen. Ihre Firma stattet Sie zu Beginn mit einem fünfstelligen Dollarsümmchen zur Finanzierung der ersten Anschaffungen aus. Dazu gehören vor allem eine Brutstation, Sicherheitszäune, Wege und ein Eingangsgebäude mit Hubschrauberlandeplatz. Da Ihr künftiges Wunderland auf einer Insel entsteht, erreichen die Gäste es nur auf dem Luftweg. Und die wollen etwas sehen. Also muss Ihre Aufzuchtstation mindestens einen Dino ausgebrütet haben, bevor Sie den Park eröffnen können. Zu Beginn steht Ihnen nur wenig Erbmaterial zweier Dino-Arten zur Verfügung. Sie können beispielsweise den Pflanzen fressenden Dryosaurus und die Raubechse Ceratosaurus aufpäppeln.

Den Fleischliebhabern sollten Sie Hochsicherheitsgehege mit Elektrozäunen, Wasserstelle und Futterspender gönnen. Bauen Sie Wege und Aussichtspunkte, die den Besuchern freien Blick durch den Zaun auf die spektakulären Schuppenmonster gewähren. Und denken Sie daran: Wer Saurier bei der Nahrungsaufnahme beobachtet, bekommt vielleicht selber Appetit. Stellen Sie also Kioske auf, die den Besuchern Speisen, etwa leckere „Dino-Burger", und Getränke verkaufen. Die Preise der kulinarischen Köstlichkeiten kalkulieren Sie selbst. Wer seine Gäste so gut bewirtet, sollte auch Toilettenanlagen einplanen, damit der Vergnügungsnicht zum Entsorgungspark wird. Apropos: Wo Menschen sind, fällt Müll an. Sie brauchen folglich eine schnelle Eingreiftruppe von „Putzteufeln", die mit großen Staubsaugern hinter den Gästen her rennen wie ein T. Rex hinter seiner Beute.

Wer die Filme kennt, weiß: Dinosaurier machen Ärger. Sie brechen aus, erschrecken Besucher oder verspeisen sie sogar. Damit dieser Ernstfall möglichst nicht eintritt, leisten Sie sich eine Rangerstation mit Hubschrauber, der jede Unglücksstelle schnell erreicht. Der Scharfschütze an Bord kann „wild gewordene" Dinos mit dem Betäubungsgewehr oder, wenn's denn sein muss, auch endgültig außer Gefecht setzen. Vorausgesetzt, Sie haben die entsprechend schlagkräftige Waffe bereits erforscht.



Die zwei Raptoren wirken sehr hungrig. Was mag auf dem Speiseplan stehen?



1 Ihr erster Tag als Parkdirektor im Dino-Zoo. Sie errichten zunächst einen Zaun und eine Brutstation, in der Dinos heranwachsen sollen.



2 Schon bald haben Sie den ersten Dino aufgepäppelt. Es ist ein kleiner, harmloser und Pflanzen fressender Dryosaurus.



6 Sobald Sie die Forschung abgeschlossen haben, können Sie einen Andenkenladen bauen. Der erfreut die Besucher und bringt etwas Geld.



7 Erforschen müssen Sie auch Impfstoffe, damit Ihre Saurier nicht zu schnell erkranken und früh sterben. Denn das wird auf die Dauer teuer.



11 Auch ein neuer Pflanzenfresser bereichert den Park: Sie konnten das Erbmaterial des Stegosaurus finden und ein Exemplar züchten.



12 Um die Sicherheit Ihrer Besucher auf die Spitze zu treiben, lassen sie einen Bunker bauen, der bei Gefahr als Unterschlupf dient.



16 Willkommen: Tyrannosaurus Rex, der gefürchtetste Jäger der Urzeit. Unter seinen donnernden Schritten bebt der Boden. Mit seinem riesigen Maul verschlingt er eine Ziege im Stück. Die anderen Dinos in seinem Gehege müssen immer wieder nachgezüchtet werden, weil er sie verspeist …



3 Jetzt können Sie ein Empfangsgebäude bauen und Ihren Park eröffnen. Sobald sich die Kunde vom ersten Dino herumgesprochen hat, kommen Gäste.



4 Weil Sie um die Sicherheit der Besucher besorgt sind, geben Sie eine Ranger-Station in Auftrag. Der dort stationierte Hubschrauber wacht über den Park.



5 Zahlende Gäste fühlen sich nur wohl, wenn der Park sauber bleibt. In einer Reinigungsstation können Sie Putz-Personal beschäftigen, das die Wege fegt.



8 Damit die Leute auch versteckte Dinos zu sehen bekommen, bauen Sie einen Aussichtsturm. Von da oben genießen die Gäste einen tollen Ausblick.



9 Manchmal geht es auf Ihrem tropischen Eiland nicht eben paradiesisch zu. Starke Stürme und ergiebiger Regen ziehen häufig über die Südseeinsel.



10 Ihren Saurier geht es dennoch blendend. Hier zerlegen ein paar Ceratosaurier ihre tägliche Kuh. In Gesellschaft schmeckt es eben besser.



13 Aus der Flugsaurier-Perspektive wirkt Ihr Park beeindruckend. Die neueste Attraktion ist eine Ballonfahrt über das ganze Gelände.



14 Auf dem internationalen Fossilien-Markt können Sie Erbmaterial für die Zucht neuer Urzeit-Echsen erstehen. Aber das Zeug ist meist ziemlich teuer.



15 Da Sie Ihren Besuchern bald einen sensationellen Neuzugang präsentieren wollen, müssen Sie einen extrem stabilen Zaun der Sicherheitsstufe 3 bauen.



17 Plötzlich nimmt in Ihrem mittlerweile weltberühmten Park das Unheil seinen Lauf. Einigen Sauriern aus dem Gehege des T. Rex ist es gelungen, den angeblich so sicheren Zaun zu zerstören und auszubrechen. Der Besucher ahnt noch nichts.



18 T. Rex ist frei und verschlingt einen Zaungast. Der Vorfall trägt Ihnen eine Menge Ärger ein.



19 Sie müssen Ihren Scharfschützen im Hubschrauber losschicken, um die gefährlichen Ausbrecher zu erlegen.



20 Sobald wieder wieder Ruhe herrscht, züchten Sie ein sanftes „Streicheltier" – den Brachiosaurus.



21 Ein Wirbelsturm zerstört das Hochsicherheitsgehege. Der T. Rex ist wieder frei. Was nun, Herr Direktor?

Jurassic Park FORTSETZUNG



Bitte recht freundlich: Tyrannosaurus Rex sieht immer so aus, als ob er sich über irgendwas lustig macht. Wahrscheinlich über ein Opfer …

Überhaupt können Sie in Ihrer Forschungsabteilung vieles austüfteln lassen, das Ihren Park sicherer und attraktiver macht. Bessere Zäune etwa, die auch den gewaltigen Tyrannosaurus Rex im Zaum halten. Oder eine Saurier-Safari im Geländewagen mit der Durchfahrt zwischen den Beinen eines Brachiosaurus als Höhepunkt. Wenn Sie Ihre Arbeit aus der Flugsaurier-Perspektive betrachten möchten, sollten Sie einen Ballon in Auftrag geben, der über den Park schwebt und zahlende Besucher mitnimmt.

Vernchlässigen Sie aber Ihre Hauptattraktion nicht. Um in der Lage zu sein, immer mehr und andere Saurier zu züchten, müssen Sie versuchen, an deren Erbmaterial zu kommen. Das kaufen Sie entweder auf dem internationalen Gen-Markt, oder Sie schicken selber Erkundungstrupps zu Dino-Fundstellen. Der Einkauf ist meist kostspielig, verlassen Sie sich also besser auf die „Beutestücke" Ihrer hauseigenen Wissenschaftler. Aus deren Mitbringseln „destilliert" das Labor Erbmaterial. 50 Prozent der Gene einer Rasse reichen aus, um daraus einen „Nachwuchs-Saurier" zu züchten. Allerdings haben alle mit weniger als 100 Prozent des Erbmaterials erzeugten Dinos eine geringe Lebenserwartung und müssen relativ frühzeitig für viel Geld ersetzt werden.

Ausgrabungsteams schleppen übrigens nicht nur Saurierknochen an, sondern gelegentlich auch Gold, Silber und Edelsteine. All diese Fundstücke können Sie verkaufen, um mit dem Erlös Löcher im Parkhaushalt zu stopfen. Wer erfolgreich wirtschaftet, erwirbt Sterne – wie ein guter Hotelier. Jeder neue Orden, den Sie sich an die Brust heften dürfen, macht den Weg frei in ein zuvor unerschlossenes Ausgrabungsgebiet.

Um Ihre Riesenechsen müssen Sie sich kümmern wie ein liebevoller Zoodirektor. Die Tierchen wollen eben rundum versorgt sein – auch medizinisch. Krankheiten, wie Dino-Grippe oder Zeckenbefall, raffen schnell eine ganze Herde hinweg. Damit es nicht dazu kommt, muss wieder der Scharfschütze im Hubschrauber ran – diesmal mit der Impfpistole im Anschlag. Die richtigen Seren müssen Sie natürlich erst erforschen lassen. Und das kostet.

Hin und wieder sollten Sie die Besucher per Mausklick nach ihrer Meinung fragen. In Einzelfällen lässt sich die Angebotsqualität mit einfachen Mitteln verbessern: Kostenlos am Eingang verteilte Schirme machen den tropischen Regen, der Ihr Paradies regelmäßig heimsucht, erträglich.

So ist das in der Tourismusbranche: Wer fünf Sterne erreicht hat, ist am Ziel seiner Träume. Fast, denn gegen verheerende Naturkatastrophen helfen die Auszeichnungen auch nicht. Fegt ein Wirbelsturm durch den Park, dann

SPIELDETAILS



Trübe Finanzen (oben), aber eine gute Bewertung (Sterne).



69 Besucher für 26 Dinos – das lässt sich noch verbessern.



Wie geht es dem Dino? Prüfen Sie die Gesundheit der Tiere.



Alles im Griff: Über dieses Menü steuern Sie das ganze Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W: Bildausschnitt nach vorne verschieben
- S: Bildausschnitt nach hinten verschieben
- A: Bildausschnitt nach links verschieben
- D: Bildausschnitt nach rechts verschieben
- M: Nachricht lesen
- Ü: Zu bauendes Gebäude drehen
- B: Bau-Menü aufrufen
- E, Q: Bildausschnitt drehen
- ⇄: Karte zeigen



Der riesige, gutmütige Brachiosaurus, eine der großen Attraktionen in Ihrem Park.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Jurassic Park FORTSETZUNG

müssen Sie ihn von Null wieder aufbauen. Dagegen sind die 5000 Dollar Abzug für jeden Gast, der gefressen wird, Peanuts. Aber Vorsicht: Solche Unfälle beschädigen den guten Ruf. Also lieber gleich ordentlich in die Sicherheit investieren, sonst artet das Spiel wirklich in Arbeit aus.

BEDIENUNG

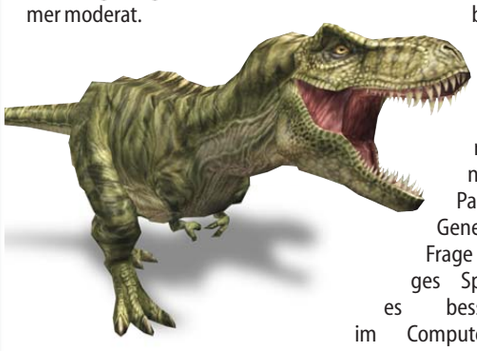
Die Bedienung ist gut und einfach. Wie in einem Actionspiel steuern Sie mit den Tasten W (vor), S (zurück), A (links) und D (rechts) jeden Punkt des Parks an und betrachten ihn nach Belieben aus großer Entfernung oder visieren ihn durchs „Tele" direkt an. Alle anderen Befehle geben Sie am besten mit der Maus, es gibt aber auch viele Tasten, die Ihnen Klicks ersparen. Selten kam die Redaktion mit einem vergleichbar komplexen Spiel besser und schneller zurecht. Die Menüs selber sind leicht verständlich und erklären sich selbst. Übungsaufgaben machen Sie mit dem Knochenjob des Parkchefs vertraut, der Schwierigkeitsgrad bleibt immer moderat.

URTEIL

Vorteil Vivendi Universal: Die Firma hält Filmrechte und stellt Computerspiele her. Langwierige Lizenzverhandlungen entfallen, und die Spielmacher können ihre Welt haargenau so gestalten, wie sie Fans aus den Filmen bekannt ist. Das Spiel Jurassic Park: Operation Genesis sieht so aus wie der Film, es hört sich so an und vermittelt dieselbe Stimmung. Mehr Atmosphäre geht nicht.

Die Saurier-Szenen sind der helle Wahnsinn. Wie der T. Rex ein Beutetier wittert, stellt und verschlingt, oder wie friedliche Pflanzenfresser miteinander spielen oder der riesige Brachiosaurus gemächlich seinen langen Hals auf den Boden legt, um ein Nickerchen zu halten – das ist ganz klar „Urzeit live", einfach fantastisch.

Wer einen leistungsfähigen Computer hat, kommt in den Genuss zahlreicher optischer Effekte, ohne die dem Spiel indes nichts Wesentliches fehlt. Was dagegen vermisst wird, ist Abwechslung. Irgendwann ist alles erforscht, was der Park braucht, und dann steht der Spieler-Ehrgeiz ohne Herausforderung da. Dennoch: Jurassic Park: Operation Genesis ist ohne Frage ein großartiges Spiel. Nie hat es bessere Dinos im Computer gegeben. Note: „gut"



Mit Affenzahn: T. Rex greift an.



Das ist der berühmte Saurierforscher Dr. Grant, hier ein wenig in der Klemme zwischen drei Raptoren. Er wird den bissigen Viechern aber entkommen. Gut für Sie, denn Dr. Grant hilft Ihnen mit Rat und Tat.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Jurassic Park: Operation Genesis

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 06103-9940106 (0,123 €/Min.) Fax 06103-9940935 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0.0.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Xbox, PS 2

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank der Übungsaufgaben kein Problem.	1,50
Langzeitspaß	5%	Der Aufbau des Parks und die vielen „Nebenjobs" machen richtig lange Spaß.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Dinos, Besucher, Gebäude, Pflanzen – alles klasse.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Saurier laufen, rennen und schleichen wie im Kino.	1,00
Musik	2%	Die Original-Filmmusik schafft viel Atmosphäre.	1,00
Geräusche	3%	Dino-Schreie wie im Film verpassen dem Spiel Gänsehaut-Potenzial.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle Sprecher, die nie nerven.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Gute, verständliche Texte.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie perfekt klar.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Bild und Ton schaffen eine dichte Filmatmosphäre, der Spaß kommt nicht zu kurz.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,20**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vup-interactive.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (474 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0781 Megabyte	2,04
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,94**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	19 bestanden, 6 nicht bestanden[1]	**2,20**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,08**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,14**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	viele Saurier, Einzelaufgaben, unendlich viele Inseln		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	Securom neu		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,97**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut 1,97
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	35,25 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,97 x 44,95 = 88,55 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Terratec Integra 1, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Turtle B Montego A 3D, Yamaha Wave Force 192XG PCI, Genius Sound Maker 64 : Funktion nur nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Simulation für PC | **Kleine Computermenschen auf dem Weg zum großen Erfolg** Spieletricks siehe Seite 120

INSTALLATION

Bevor die Sims auf Ihrem Computer hausen, müssen Sie das Spiel erst einmal installieren. Wie das funktioniert, steht auf Seite 150.

INHALT

Frankie Mashuga ist von Beruf Bungeejumping-Lehrer und auch ansonsten ziemlich ausgeflippt. Zu seinen grünen Hosen trägt er gerne lila Hemden. Und seine Wohnung sieht aus, als hätte ein Dreijähriger sich als Innenarchitekt versucht. Frankie stört das alles nicht. Denn er ist ein Sim. Und als solcher hat er keinen echten Geschmack und kein echtes Schamgefühl. Er existiert nur im Innern des Computers.

Mit der Maus bestimmen Sie, in welche Richtung Frankie sich entwickeln soll. Sie ermutigen ihn, zur Arbeit zu fahren, wenn die Fahrgemeinschaft wartet. Sie zwingen ihn, seine Muskeln zu trainieren, wenn er sich faul auf dem Sofa räkelt. Und Sie befehlen ihm, sich ein gesundes Essen zu kochen, wenn er mal wieder nach der Chipstüte greifen will.

Frankies Ehefrau wohnt mit ihm zusammen in der schräg eingerichteten Zweiraum-Wohnung. Sie heißt Sylvia und geht nachts ihrer Beschäftigung als Verschwörungs-Theoretikerin nach. Weil die beiden deshalb einen so unterschiedlichen Lebensrhythmus haben, sehen sie sich nur wenige Stunden am Tag.

Als Spieler sorgen Sie dafür, dass das Ehepaar das bisschen Zeit sinnvoll verbringt. Quatschen, Kuscheln, Knutschen – so wird Langeweile vermieden und soziales Leben gefördert. Denn das ist eines der acht Sims-Grundbedürfnisse. Auch auf Sauberkeit, Nahrungsaufnahme oder Energie müssen Sie akribisch achten. Denn fällt einer der Werte in den kritischen Bereich, dann pinkeln die Computerwesen ins Wohnzimmer, schlafen auf dem Fußboden oder ernähren sich nur noch von Süßigkeiten. Und ist das Leben erst einmal verpfuscht, dann klappt's auch bei der Arbeit nicht mehr richtig.

Sylvia und Frankie allerdings machen alles mustergültig: Um soziale Kontakte zu knüpfen, laden sie per Telefon die Nachbarn ein und veranstalten



[1] spricht: „Delux"

SPIELVERLAUF



1 Bevor das Spiel beginnt, können Sie das Aussehen der Figuren nach Ihren Wünschen verändern. Glatze und Bart gefällig? Kein Problem!



2 Anschließend bestimmen Sie auch noch, welche Kleidung Ihr Sim tragen soll. Hosen, Röcke, Uhren, Ketten: Ihrer Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt.



3 Bauen Sie im Anschluss daran ein Traumhaus für Ihre Computermenschen. Oder kaufen Sie eines der vielen vorhandenen Domizile.



4 Ein eigener Pool verbessert die Laune. Gleich nach dem Einzug vergnügen sich die Sims beim Schwimmen – und trainieren so auch ihre Fitness.



5 Der bunte Teppichboden war in diesem Wohnhaus bereits verlegt. Nur für die Inneneinrichtung müssen Sie selbst sorgen. Da Ihnen sehr wenig Geld zur Verfügung steht, werden nur die nötigsten Dinge angeschafft. Zu Beginn sind Ihre Sims aber auch damit zufrieden – und bereiten gut gelaunt das erste Mittagessen zu.



6 Schicken Sie die Hausbesitzer frühzeitig schlafen. Denn nur dann sind sie am nächsten Morgen fit genug, um den ersten Arbeitstag zu bestehen.



7 Neun Uhr: Die Rostlaube der Fahrgemeinschaft ist da. Beide Sims arbeiten als Angestellte in einem Restaurant – mit garantierten Aufstiegschancen.

Die Sims Deluxe

FORTSETZUNG

Grillfeste am Pool. Für den beruflichen Aufstieg sorgen sie durch ständiges Training von Körper und Geist. So schafft Sylvia schnell den Aufstieg zur Tarotkarten-Legerin, und auch mit Frankie geht's langsam bergauf.

Erfolg im Berufsleben, das bedeutet in erster Linie: mehr Geld auf dem Konto. Und die Sims haben vielfältige Möglichkeiten, es wieder auszugeben. Für den Hausbau beispielsweise. Oder zum Bezahlen einer Putzfrau. Und die Auswahl an schicken Einrichtungsgegenständen ist schier unerschöpflich …

BEDIENUNG

„Die Sims Deluxe" wird wie alle anderen Teile der Reihe mit der Maus gesteuert. Übersichtliche Kontrollleisten sorgen für eine kinderleichte Bedienung. Nur manchmal haben die kleinen Computermenschen leichte Probleme, den kürzesten Weg von A nach B zu finden. Besonders ärgerlich kann das sein, wenn Sims die eigene Toilette nicht finden und sich deshalb irgendwann die Hose ruinieren.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

URTEIL

Die Sims feiern ihren dritten Geburtstag. Und sie können auf eine erfolgreiche Karriere zurückblicken: 24 Millionen Sims-Spiele wurden bisher weltweit verkauft, Tendenz steigend. Denn noch immer erscheinen in regelmäßigen Abständen Zusatz-CD-ROMs.

Schade ist aber, dass auch die Deluxe-Edition noch an den Kinderkrankheiten des Originals leidet. Besonders nach längerer Spielzeit ruckelt das Geschehen auch auf schnellen Computern. Wegfindungsprobleme und andere kleinere Mängel sorgen gemeinsam für zusätzlichen Frust.

Wie zur Entschädigung liegt dem Spiel ein Programm namens „Creator" bei. Damit bestimmen Sie das Aussehen der simulierten Wesen bis ins kleinste Detail. Auf Wunsch „pflanzen" Sie denen sogar Ihr eigenes Gesicht auf (Siehe Tricks auf Seite 121).

Doch auch der Creator kann dem inzwischen stark abgenutzten Spielprinzip kein neues Leben einhauchen. Wer das Originalspiel hat, kann diese Luxus-Variante getrost links liegen lassen. Zumal der unveränderten Grafik nach drei Jahren ihr Alter deutlich anzusehen ist. Sollten Sie jedoch zu den wenigen Menschen gehören, die noch nie einen Sim auf ihrem Computer beherbergt haben, so sollten Sie ruhig einmal einen Blick riskieren. Urteil: „xxxx". ■

SPIELDETAILS





Da legst' dich nieder: Zwei neue Betten sorgen für höchsten Komfort. Das mit den Herzen hat sogar eingebauten „Rütteleffekt".



Kopf hoch! Schinden Sie Eindruck mit dem Nashornimitat. Vor allem an Wohnzimmerwänden macht es sich gut.



Tierisch bequem kuschelt es sich auf dem künstlichen Tigerfell. Jetzt fehlt nur noch ein Kamin, und Sie kriegen jeden Damenbesuch 'rum.



Mit dem Chemie-Baukasten trainieren Ihre Sims nicht nur das logische Denken. Sie brauen sich damit auch Zaubertränke, die die seelische Verfassung auf einen Spitzenwert liften.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Sims Deluxe

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.6
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Mitttlere Eingewöhnungszeit für Neulinge.	3,00
Langzeitspaß	5%	Obwohl man mit den Sims nur den Alltag nachspielt, kann das längere Zeit fesseln.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nach heutigen Maßstäben etwas zu kantig.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Teilweise unnatürlich und etwas ruckhaft.	3,50
Musik	2%	Ist nur in den Spielmenüs zu hören.	5,00
Geräusche	3%	Die Geräuschkulisse passt zum Geschehen und drängt sich nicht in den Vordergrund.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Sims reden nur Kauderwelsch.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Witzig, informativ und professionell.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Dank der übersichtlichen Spielmenüs haben Sie die Sims mit der Maus leicht im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Spielwelt besteht aus einem Wohnhaus voller Alltagsgegenstände. Etwas dürftig.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,33**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.diesims.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1278 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	488,8398 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,46**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl** voreingestellt	**Bildpunktezahl** mit 1024x768x32
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet			
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,42**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	keine Aufgaben, kein Spielziel	6,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc 2	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,30**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,30
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	51,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	45,12 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,30 x 51,99 = 171,57 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein Blick auf das Stadion (Corel Centre in Ottawa) und ein zweiter auf die Statistiken der Mannschaften stimmen auf die Partie ein.



2 Einmarsch der Gladiatoren: Die Ottawa Senators sind heiß auf die Partie gegen den Rivalen aus der US-Hauptstadt Washington.



3 Die Mannschaften laufen sich warm: Vor vollem Haus wollen sich die hochkarätigen Klubs der NHL ein heißes Duell liefern.



4 Und los geht's: Zwei Sekunden sind gespielt, die dunkel gekleideten Spieler aus Washington sichern noch die rote Linie.



5 Mal wieder Endstation für den Klub aus Kanada. Die Capitals aus Washington haben ein wahres Monster im Tor, den deutschen Nationaltorhüter Olaf Kölzig. Er wird die Senators im Verlaufe der Begegnung noch des Öfteren zur Weißglut treiben.



6 Der beste Spielers des Tages, der „First Star", heißt Jaromir Jagr, ist tatsächlich der beste Eishockeyer der Welt und spielt in Washington.



7 Die Fans der Heim-Mannschaft aus Ottawa gehen mit hängenden Köpfen nach Hause – Jagr hat ihr Team aus der Halle geschossen.

NHL 2003

Sportspiel für PC | Hart, schwarz, flach: Der Puck fliegt durch die Stadien der nordamerikanischen Eishockeyliga

INSTALLATION

Vor dem ersten Bully müssen Sie die Spieldaten auf der Festplatte installieren. Wie das funktioniert, steht auf Seite 150.

INHALT

Für Eishockey-Fans ist der Frühling die schönste Zeit des Jahres: Die entscheidenden Spiele, die Play-Offs, sind in vollem Gange, sowohl in der „Deutschen Eishockey-Liga (DEL)" als auch beim nordamerikanischen Vorbild „National Hockey League (NHL)". Was liegt also näher, als NHL 2003, die zehnte PC-Auflage der renommierten Eishockey-Serie, zu spielen? Krachende Bodychecks, knallharte Schlagschüsse oder spektakuläre Torwartparaden können Sie in Einzelspielen, Play-Offs oder im internationalen Turnier nachspielen. Oder Sie versuchen sich gleich als Manager und arbeiten im zehnjährigen Klubvorsitz an der so genannten „Franchise-Karrierre" – suchen sich also ein Team aus 31 originalen NHL-Mannschaften und 22 internationalen Teams aus und bringen Sie es an die Spitze der Eishockey-Welt.

BEDIENUNG

NHL 2001 funktioniert zwar auch mit der PC-Tastatur, aber viel



Mit Saku Koivu, dem wertvollsten Spieler des Traditionsklubs Montreal Canadiens, können Sie versuchen, in die Play-Offs zu kommen.



SPIELDETAILS



Der farbige Balken zeigt Ihnen, wie hart Sie schießen: Je länger, desto doller.



Nach dem Schuss, wird in Kilometern pro Stunde gemeldet, wie schnell der Puck fliegt.

mehr Spaß macht's mit der Spieletastatur (Gamepad). Denn nur damit können Sie die Kufenflitzer auch wirklich so steuern, dass Ihnen riskante Rückhandschüsse oder aufopferungsvolle Verteidigungsaktionen perfekt gelingen. Für Eishockey-Anfänger heißt es zudem: Üben, was das Zeug hält, denn eine zusätzliche Trainings-Spielvariante fehlt.

URTEIL

NHL 2003 ist genau wie die Vorgänger (Test „NHL 2001" in COMPUTERBILD-SPIELE Ausgabe 12/2000) ein mehr als gutes PC-Eishockey-Spiel. Die Torhüter verfügen über hohe künstliche Intelligenz. So fallen die Tore nicht gerade wie reife Früchte, abgesehen von der leichtesten Spielstufe. Die Spieler bewegen sich fließend und realitätsnah, die Gesichter haben Wiedererkennungswert, wirken aber ein wenig wie die von Porzellan-Puppen.

Eine der wenigen Neuheiten macht riesigen Spaß: Die „Dynamic Deke Control", normalerweise per Druck auf X ausgelöst. Nach dem Zufallsprinzip wird dann ein besonderer Trick ausgewählt, mit dem Sie ihrem Gegenspieler Knoten in die Beine spielen können. Die Kommentatoren gehen ihrem Job mit großem Enthusiasmus nach, wiederholen sich allerdings recht bald. Die Zuschauer verwandeln die Originalstadien in wahre Hexenkessel, und die Geräusche kommen denen eines echten Spiels sehr nahe. Ein wenig übertrieben erscheint lediglich das „Rumms", wenn der Puck nach schlappem Schuss beim Keeper oder an der Bande aufschlägt. Das aber sind Kleinigkeiten, die das tolle, „gute" Eishockey-Spiel nur unwesentlich stören.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Den größten Spielspaß haben Sie mit dem Gamepad.



Steuerkreuz: Aktivierten Spieler bewegen

- **A: Schießen/Halten**
- **B: Passen, Bully/Wechsel**
- **C: Beschleunigen/Checken**
- **X: Trick/Stark Checken**



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



NHL 2003

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 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2, Xbox, Gamecube

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Wenn Sie die Menüs verstehen, geht's ab.		3,00
Langzeitspaß	5%	Enorm, egal ob schnelles Spiel zwischendurch oder im langjährigen „Franchise-Modus".		1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Erkennbare Gesichter, detailreiche Stadien.		1,00
Bewegungsabläufe	3%	Fließende Bewegungen und tolle Tricks.		1,00
Musik	2%	Harter Rock für harte Cracks.		1,00
Geräusche	3%	Wie im nordamerikanischen Stadion: Sogar die Tor-Sirene und die Orgel fehlen nicht.		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sinnvoll, fehlerfrei, emotional.		1,00
Texte/Untertitel	2%	Abkürzungen machen es Anfängern schwer.		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastur kommt der eiskalte Kufensport am PC optimal ins Gleiten.		1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Der Traum, ein NHL-Spiel live zu sehen, geht mit NHL 2003 fast in Erfüllung.		1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**			**1,32**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicsarts.de)		6,00
Service insgesamt	**3%**			**5,66**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	hoch		5,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (588 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,668 Megabyte		1,82
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**3,62**
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%	unspielbar	nicht möglich	5,50
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%	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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%	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%	ruckelt	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%**			**4,14**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein		3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**1,29**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Spielstufen, 57 Mannschaften		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel		2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Kopierschutz	0%	Safe Cast		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	sechs/zwölf		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,99**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut 1,99
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	46,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,99 x 46,00 = 91,54 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Der letzte Tag! Da kann man doch nicht einfach so abtreten. Das denkt sich auch Jo und tritt erst einmal den Getränke-Automaten um.



2 Der Chef kommt zwar um die Ecke, hat aber nicht mitbekommen, dass Jo der Schuldige ist. Der wendet sich derweil dem Waschraum zu.



3 Eine Klorolle nehmen und damit die Toilette zum Überlaufen bringen? Eigentlich keine schlechte Idee, um Boss und Kollegen zu ärgern. Also nimmt der Gefeuerte die Sache schnell in die Hand und in kurzer Zeit entsteht ein kleiner See, der den Raum flutet und die Toilette unbrauchbar macht.



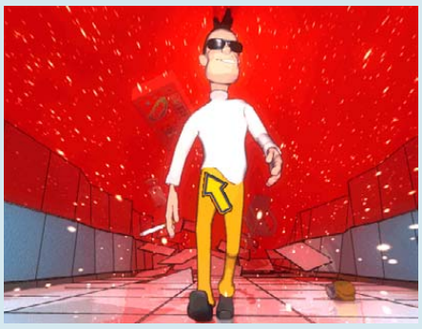
4 Erwischt! Der Boss pöbelt gleich mächtig los, doch mit den richtigen Antworten gelingt es Jo, den Verdacht von sich abzulenken.



5 In der Küche gibt's Kaffee – aber nicht mehr lange: Mit sicherem Griff schnappt sich Jo die Kanne und kippt den Inhalt in den Ausguss.



6 Und nun die Krönung: Da die Toilette außer Gefecht ist, erleichtert sich Jo auf des Chefs Teppich. Das gibt Ärger – und reichlich Punkte.



7 Geschafft! Jo hat genug Unsinn und Schaden angerichtet, um bei der nächsten Firma anzuheuern, die ihn feuert. Und das heißt: Rache!



Gefe
Dein letzter

Denk-/Knobelspiel für PC | Sie haben heute Ihren letzten Arbeitstag. Sorgen Sie dafür, dass er für alle Kollegen unvergesslich wird

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 150.

INHALT

Jo Bless wurde entlassen, natürlich zu Unrecht, und verbringt jetzt die letzten gemeinsamen Stunden mit dem ungeliebten Boss und den zukünftigen Ex-Kollegen. Wäre es da nicht toll, sich einen Abgang mit Knalleffekt zu verschaffen? Wenn Sie das auch so sehen, können Sie in Jos Rolle schlüpfen und das Büro nach Strich und Faden verwüsten. Verseuchen Sie doch die Computer abwesender Kollegen mit ein paar Viren – das bringt Spaß und Punkte.



Der Hausmeister hütet 1a-Spielzeug – etwa den Generalschlüssel.

Oder ist es nicht lustig, den Münzschlitz des Kaffeeautomaten mit Klebstoff zu versiegeln? Den Server umzuwerfen? Den Liebesbrief des Chefs an seine Sekretärin zu klauen und ans schwarze Brett zu heften? Das Aquarium des großen Meisters mit Druckerfarbe zu verschönern? 50 Kopien des eigenen Hintern anzufertigen? Die Toiletten zu verstopfen?

Wie Sie sehen, haben Sie eine Menge Möglichkeiten, sich auf anderer Leute Kosten zu amüsieren. Später im Spiel müssen Sie sogar extrem kreativ werden. Denn nur die „schönsten" Ideen bringen richtig viele Punkte, die Sie zum Weiterkommen in höheren Spielstufen brauchen. Warum also einfach nur Poster von der Wand reißen, wenn Sie mit dem geklauten Generalschlüssel des Hausmeisters viel mehr Spaß haben können?

So manche Kür der gehobenen Zerstörungswut finden Sie auch erst im Lauf des Spiels heraus: So können Sie etwa Papierkörbe erst dann wirkungsvoll einsetzen, wenn Sie über ein Feuerzeug verfügen. Mit fremden Getränken die Blase zu füllen und sie im Büro des Bosses zu erleichtern, füllt Ihr Punktekonto rapide. Extrapunkte gibt es übrigens, wenn Chef oder Kollegen die von Ihnen angerichteten Sauereien entdecken und sich ordentlich ärgern. Deshalb machen Sie es ja schließlich. Apropos: Was würden Sie an Ihrem letzten Arbeitstag tun, wenn Sie geheime Firmen-



uert!

Tag...

akten in der Hand hätten und neben einem Faxgerät stünden?

Und falls Sie mal erwischt werden sollten: Im Minispiel, das den Namen „nach dem Mund reden" tragen könnte, können Sie sich durch Erwiderung der richtigen, symbolisch dargestellten Kraftausdrücke auch herausreden und ungestört mit Ihrem Vernichtungsfeldzug fortfahren.

BEDIENUNG

Sie steuern das Spiel komplett mit der Maus –leider ab und zu recht hakelig. Sie bewegen Jo, indem Sie den Mauszeiger zum Ziel ziehen und dann die rechte Maustaste halten. Leider bleibt die Figur gern an Stellen hängen, die Sie nicht oder nur schlecht einsehen können, so dass Sie manchmal wertvolle Sekunden verlieren, bis Sie Ihren Racheengel wieder auf Kurs haben. Das trübt den eigentlichen guten Eindruck des Spiels ein wenig. Sonst ist das Spiel aber leicht zu beherrschen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

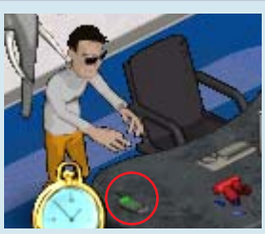


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

URTEIL

Böse sein kann Spaß machen! Diese Erkenntnis werden vielleicht auch Sie haben, wenn Sie „Gefeuert – Dein letzter Tag" ausprobieren. Denn als rasender Rächer durch die Bürogänge zu laufen und Unfug anzustellen, ist wirklich witzig. Natürlich ist der Titel im Vergleich zu Strategie- oder Actionkrachern auch grafisch eher leichte Kost, aber gerade in späteren Aufgaben ist der Schwierigkeitsgrad durchaus anständig. Und der Zwang, Möglichkeiten für noch fiesere Streiche erst entdecken zu müssen, motiviert zum Weiterspielen. Der niedrige Preis rundet den insgesamt „befriedigenden" Eindruck perfekt ab, den diese witzige, ordentlich ins Szene gesetzte Spielidee hinterließ. Aber Vorsicht: Nicht im Büro spielen – Sie könnten gefeuert werden!

SPIELDETAILS



Mit dem Handy (Kreis) vom Boss lässt sich hervorragend reichlich Unfug anstellen.



Einen Spiegel (Kreis) zu zerbrechen, bringt sieben Jahre Pech – und etliche Punkte.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gefeuert! – Dein letzter Tag

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

Hersteller: Blackstar Interactive
Info: Tel. 06241-934940 (0,123 €/Min.) Fax 06241-/934941 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Etwas mehr Hilfe hätte nicht geschadet.		3,50
Langzeitspaß	5%	Zahlreiche Streiche reizen zum Weiterforschen.		1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Im Comic-Stil verfasst, daher nicht realistisch.		2,50
Bewegungsabläufe	3%	Jo läuft wie eine Comicfigur.		3,00
Musik	2%	Unauffällig: Weder störend noch großartig.		3,00
Geräusche	3%	Witzig gemachte Klänge, wenn Jo das Büro zu Kleinholz macht.		1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht vorhanden.		6,00
Texte/Untertitel	2%	Kurze, prägnante Aufgaben-Erklärungen.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus lässt sich Jo akzeptabel durchs selbst angerichtete Chaos leiten.		3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Schräge Idee, die aber schon nach wenigen Minuten jede Menge Spaß macht: gut.		1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**			**2,37**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-88025 (1,86 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.blackstar.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 (248 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft		5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,082 Megabyte		1,29
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**1,81**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp		**5,00**
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%	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%**			**4,90**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,86**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Hauptakteure, mehr als 20 Spielstufen		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,75**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,75**
PREIS/LEISTUNG	**gut**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,75 x 19,99 = 54,97 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern



Erweiterungs-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Wer im finsteren Mittelalter Karriere machen will, muss nicht nur früh auftstehen. Taugen Sie zum Intrigenkönig?

INSTALLATION

Um dieses Spiel zu installieren, benötigen Sie die Vollversion des Spiels „Die Gilde – Handel, Habsucht und Intrigen“, dass auf Ihrem PC installiert sein muss – sonst funktioniert die Erweiterung nicht. Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 150.

INHALT

Wären Sie gern einmal ein Handwerker in einer mittelalterlichen deutschen Stadt? Vielleicht ein Tischlermeister? Oder gar ein Dieb? Dann sind Sie mit der Zusatz-CD-ROM „Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze“ sicher gut bedient, wenn Sie bereits das Hauptspiel besitzen. Denn das Erweiterungsspiel sorgt für mehr von allem. Es gibt neue Berufe, unter denen der des Friedhofswärters ganz besonders auffällt, weil er extrem viele Neuerungen bietet. Es gibt neue Titel: Nun können clevere Spieler bis zum Reichskanzler aufsteigen, ein Posten, über dem nur noch Kaiser und Papst stehen. Und natürlich, bedingt durch die Berufe, gibt es jede Menge neuer Waren, die auf den Märkten der alten Städte gehandelt werden.

Auch viele Ärgernisse der Vollversion wurden ausgemerzt. So stimmt nun höchstwahrscheinlich Ihre eigene Gattin in einer wichtigen Stadtratssitzung nicht mehr gegen Sie, wenn es um die Erhebung in einen neuen Stand geht. Insgesamt läuft das Spiel mit der Erweiterung deutlich besser und vor allem sehr viel logischer ab als früher.

Eines ist allerdings gleich geblieben: Um Karriere zu machen, müssen Sie immer noch Geld verdienen. Und das tun Sie in der Regel durch den Verkauf der Waren, die Sie von Ihren Lehrlingen herstellen lassen. Mit diesem Geld statten Sie dann den Betrieb besser aus, bauen Ihr Häuschen ein wenig aus und sorgen durch den Besuch von Lehrgängen dafür, dass sich Ihre Angebotspalette erweitert. Nebenbei bewerben Sie sich um das eine oder andere Amt in Ihrer Stadt und nehmen auch vorher schon einmal Einfluss auf die Leute, die über die Vergabe des Postens zu entscheiden haben.

Langsam aber sicher arbeiten Sie sich in der Hierarchie Ihrer Gemeinde nach oben, erwerben neue Fähigkeiten und Gebäude – und bringen es mit etwas Glück zu einem großen Handelsimperium, dass Sie Ihrem Kind hinterlassen können. Denn unsterblich sind Sie auch hier nicht.

BEDIENUNG

Sie steuern die Erweiterung, wie das Hauptspiel, komplett mit der Maus. Per Klick lassen Sie Waren herstellen, schicken Marktkarren auf die Reise und sehen Sie sich in der Stadt um. Das ist wirklich kinderleicht.

URTEIL

Wer das Hauptspiel mochte, kann sorglos auch zur Ergänzungs-CD-ROM greifen: Das Programm ist zwar nicht überragend ausgestattet, aber es gibt viel Neues zu entdecken. Fast noch wichtiger ist aber die überfällige Behebung alter Fehler. Viele ärgerliche Situationen werden mit der Erweiterung schlicht nicht mehr auftreten. Und so kann sich der Fan auf ein „gutes“ Zusatzpaket freuen, mit dem er noch tiefer in die vergangene Zeit eintauchen kann.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze

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

Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801-185795 (0,123 €/Min.) Fax 089-824245425 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Das Tutorial ist defekt, daher recht schwierig.	4,50
Langzeitspaß	5%	Karriere zu machen, bringt Spaß – auch über längere Zeit.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Grafik ist kein großer Wurf.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Auch bewegte Bilder sind nicht umwerfend schön.	3,50
Musik	2%	Passend zur Zeit gewählt, durchaus hörenswert.	2,00
Geräusche	3%	Unauffällig, aber passend und gut in Szene gesetzt.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Guten Stimmen sprechen gescheite Texte.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Teilweise überflüssig, aber nie zu kurz.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Problemlos: Mit der Maus haben Sie die die alten Zeiten voll unter Kontrolle.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Das späte Mittelalter erwacht hier zum Leben, als wär's gestern gewesen – klasse!	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,23**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.koch-media.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (473 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,4727 Megabyte	2,21
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,61**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	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%	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%	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%**			**4,44**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/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%	Mehr als 70 Waren, über 20 Amtstitel		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,27**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut	2,27
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	27,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,27 x 29,99 = 68,08 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Bei Spielbeginn suchen Sie sich ein Auto aus. Sie können es sogar nach Ihren eigenen Vorstellungen gestalten und verschönern.



2 Dann geht es ab auf die Rennstrecke: In der Qualifikation haben Sie zwei Runden Zeit, sich eine gute Startplatzierung zu erfahren.



3 Jetzt wird's ernst. Das Rennen beginnt, sobald das Pace Car (Kreis) die Rennstrecke verlässt und die grünen Lampen aufleuchten. Es ist wichtig, dass Sie während der Einführungsrunde auf Ihrem zugeteilten Startplatz bleiben. Andernfalls droht Ihnen die schwarze Flagge – Disqualifikation!



4 Ab der Startlinie dürfen Sie Vollgas geben. Auch die Motoren Ihrer Konkurrenten heulen aggressiv auf. Jetzt geht es um alles oder nichts.



5 Tempo neu erlebt: Wenn Sie bei 180 Meilen pro Stunde die Lücke im Feld suchen, bekommen Sie schnell feuchte Hände.



6 Oft zeugen Reifenspuren auf der Strecke von heftigen Unfällen: Hier hat sich in der vorherigen Runde ein Konkurrent gedreht.



7 Geschafft! Ihren ersten Sieg haben Sie in der Tasche, und die Zeitungen berichten begeistert darüber. Können Sie die Klasse halten?

NAS Racing

1 spricht: „Näskahr Räßing Sihsen"

Rennspiel für PC |
Sie glauben, im Kreis zu fahren sei langweilig? Nicht mit 750 PS!

INSTALLATION

Bevor Sie Gas geben dürfen, legen Sie die Spiel-CD-ROM ein und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei Problemen schlagen Sie im Bordbuch auf Seite 150 nach.

INHALT

Die amerikanische Rennserie Nascar erfreut sich hier zu Lande nicht allzu großer Beliebtheit. Trotz beeindruckender Fahrzeugdaten, spektakulärer „Stunts" und spannender Rennen scheint der Funke nicht so recht auf das deutsche Publikum überzuspringen. Auch Sie schätzen nur die „Königsklasse" und sonst gar nichts? Dann räumen Sie mit Ihren Vorbehalten auf, geben Sie „Nascar Racing Season 2003" eine Chance, und wecken Sie die 750 PS des V8-Motors. In der aktuellen Meisterschaft bekommen Sie es mit 22 brandgefährlichen Gegnern und sensationellen Szenen zu tun. In der wirklichen Rennserie gab es kürzlich das knappste Finale ihrer Geschichte: In der letzten Steilkurve, kurz vor der Ziellinie, rasten Jamie McMurray und Jim Bodine Kopf an Kopf. Dann rammte McMurray seinen schärfsten Konkurrenten und verschenkte, weniger Meter vor dem Ziel, den sicheren Sieg. Bodine konnte den ersten Platz gemächlich nach Hause fahren.

Bevor Sie sich in die aufreibenden Meisterschaftsläufe stürzen, sollten Sie sich ein bisschen mit der Materie vertraut machen – und auf jeden Fall Ihr Englisch auffrischen. Sonst verstehen Sie nämlich kein Wort. Zum Üben eignet sich am besten der Testmodus, in dem Sie mit einem Wagen Ihrer Wahl alle 23 Strecken ausprobieren können. Fit? Dann nichts wie rein in den Wettbewerb. Rundenzahl, Wetter und Realismusgrad dürfen Sie auch dann Ihren Vorlieben und Fähig-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel sollten Sie mit einem Lenkrad fahren, sonst macht es keinen Spaß.



CAR Season 2003[1]

keiten anpassen. Vor jedem Meisterschaftslauf steht ein Qualifikationsrennen. Nach zwei Einführungsrunden kommt die freundliche Aufforderung „Gentlemen, start your engines". Los geht's im gemächlichen Gänsemarsch hinter dem Pace Car her, das eine Runde dem Feld voranfährt, und dann übergangslos per fliegendem Start ins Rennen.

Was dann im Fernsehen wie eine rasende Kolonne magnetisch auf die Strecke „genagelter" Sonntagsfahrer aussieht, entpuppt sich als erbitterter Kampf mit der Fahrphysik. Nur wenn Sie den richtigen Winkel treffen, können Sie mit Vollgas durch die Steilkurven donnern und sich vom Feld lösen. Auch das Überholen aus dem Windschatten will gelernt sein.

Spätesten nach Ihrem ersten hart erkämpften Sieg werden Sie bestätigen: Wer Autos mag, wird Nascar lieben.

BEDIENUNG

Nur wer hinter einem Lenkrad mit Kraftrückkopplung (Force Feedback) sitzt, hat Spaß. Mit der Tastatur schreiben Sie besser Briefe.

URTEIL

Das dritte und wohl beste Nascar-Spiel überzeugt auf der ganzen Linie. Fans in aller Welt können sich nicht irren. Die drücken schon längst im Internet auf die Tube, freuen sich an realistischen Fahreigenschaften und ohrenbetäubend grollenden Motoren. Da wird eine Menge anderer Rennspiele locker überrundet. Autos und Rennstrecken entsprechen ihren Vorbildern bis ins kleinste Detail. Nach ein paar Rennen wollen Sie nicht mehr aussteigen – zu perfekt ist die Illusion. Anfänger sollten vor dem Kauf allerdings ein paar Proberunden drehen, denn ohne etwas Übung werden sie nie erfahren, wie „gut" dieses Spiel im Rennen liegt.

SPIELDETAILS



Dreher sind im Rennen an der Tagesordnung.



Auf der Rennstrecke geht es heiß her. Nehmen Sie trotzdem Rücksicht.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Nascar Racing 2003 Season

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

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 06103-9940106 (0,123 €/Min.) Fax 06103-9940935 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0a
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank guter Übungsrennen problemlos.	2,00
Langzeitspaß	5%	Bis Sie eine komplette Saison in der Tasche haben, sind Sie eine ganze Weile beschäftigt.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Alles sieht fast aus wie im Fernsehen.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr gute und einstellbare Fahrphysik.	1,00
Musik	2%	Echte Rennfahrer hören keine Musik.	1,00
Geräusche	3%	So ein realistisches Motorengeräusch haben Sie bis jetzt noch nicht gehört.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Der Boxenfunk hält Sie auf dem Laufenden.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird auch per Textfeld erklärt.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nur ein Lenkrad mit Kraftrückkopplung verschafft Ihnen optimalen Spielspaß.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Diese Rennserie werden Sie nach dem Spiel mit völlig anderen Augen sehen – toll!	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,40**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vup.interactive.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (533 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0508 Megabyte	1,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,28**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**1,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	23 bestanden, 2 nicht bestanden[1]	**1,36**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl** voreingestellt	**Bildpunktezahl** mit 1024x768x32	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet				
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%	leichte Grafikfehler	unspielbar	4,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	leichte Grafikfehler	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	leichte Grafikfehler	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,80**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
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%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Fahrzeuge, 23 Rennstrecken	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Kopierschutz	0%	Safe Disc 2.0	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/42	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,92**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,92**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**29,90 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,92 x 29,90 = 57,41 = gut	

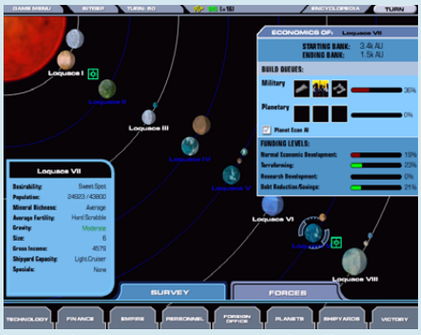
*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Terratec DMX XFire 1024: Funktion nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das ist Ihr Sonnensystem mit den diversen Planeten. Auf denen siedeln Sie zuerst aus, um Ihren Herrschaftsbereich zu erweitern.



2 Was ist auf Ihrem Heimatplaneten los? Wie die Wirtschaft läuft, wie sich Ihre Steuereinnahmen entwickeln – alles ist hier abzulesen.



3 Sie können immer mehr und fernere Planeten erobern. Eine Liste zeigt jene Himmelskörper, die unter Ihrer Kontrolle stehen. Auf manchen läuft die Wirtschaft schon rund (grüne Zahlen, siehe Kreis). Anderswo müssen Sie noch „nachjustieren", damit die Produktion in Gang kommt.



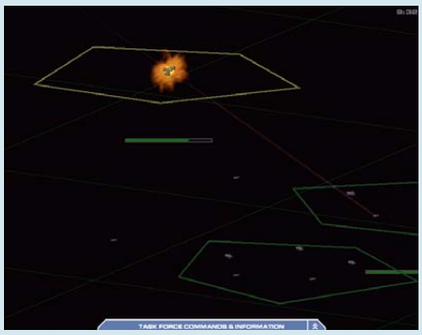
4 Eine fremdartige Maschinenzivilisation nimmt Kontakt mit Ihnen auf. Die Roboter sind an Technologieaustausch interessiert.



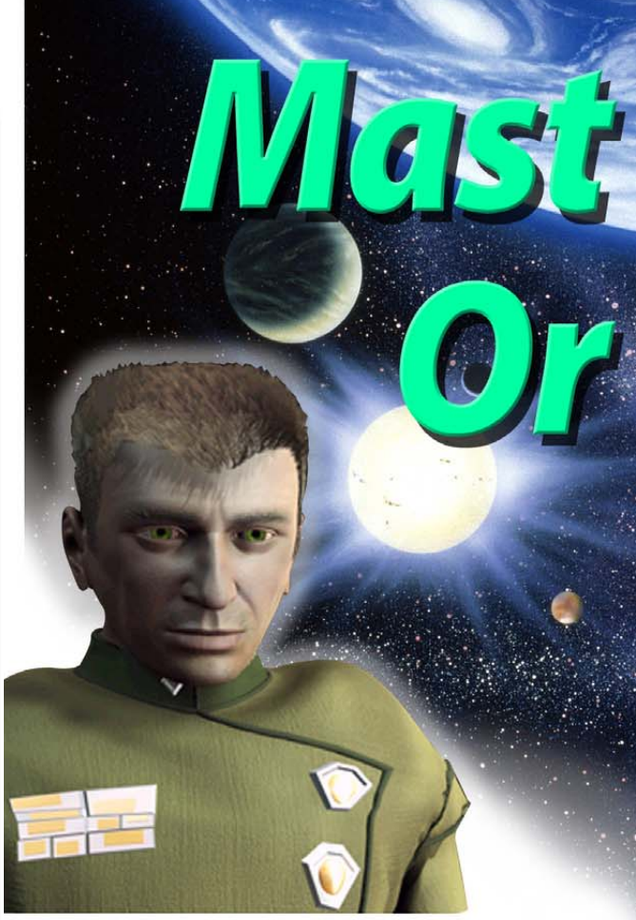
5 Diplomatische Verflechtungen in der Galaxis werden anschaulich gezeigt. Gelbe Linien stehen für Handelskontakte, rote für Krieg.



6 Diese Sternenkarte zeigt Ihren Einflussbereich innerhalb der Galaxis. Sterne mit blauen Namen unterstehen Ihrer Herrschaft.



7 Eine Schlacht. Der Angreifer hat weniger Raumschiffe, Sie sind also überlegen. Bis zur Herrschaft über die ganze Galaxis dauert's noch.



Managerspiel für PC |
Ausnahmsweise geht es mal nicht „nur" um die Weltherrschaft – hier werden Sie Chef der ganzen Galaxis

Spieletricks ab Seite 124

INSTALLATION

Abgesehen davon, dass Installation und Spiel komplett in Englisch ablaufen, sollte es nicht galaktisch schwer sein, das Spiel auf die Festplatte zu „beamen". Tipps auf Seite 150.

INHALT

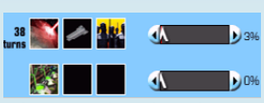
Beim Spielstart wählen Sie unter 16 Rassen diejenige aus, die Ihnen zur Vorherrschaft in der Galaxis verhelfen soll. Außer den Menschen bewerben sich so exotische Völker, wie die Evon, die Sakkra oder die Klackons. Manche der fremdartigen Wesen sehen Menschen durchaus ähnlich, andere erinnern an große Insekten oder bestehen gar aus Silizium. Und verschiedene Qualitäten haben sie auch. Die eine Art kann besser Handel treiben, die andere tapferer kämpfen, eine dritte erfolgreicher forschen. An den Eigenschaften der Rasse Ihrer Wahl können Sie aber noch herumbasteln.

Am Beginn Ihrer Karriere haben Sie nichts außer Ihrem Heimatplaneten und einer kleinen Raumschiff-Flotte. Sie müssen also zügig neue Sternenkreuzer vom Stapel lassen und damit zu anderen Planeten des eigenen und benachbarter Sonnensysteme ausschwärmen, um dort Kolonien zu errichten. Die Siedler bauen in ihrer neuen Heimat Nahrungsmittel an und Rohstoffe ab, etablieren eine Regierung, ziehen militärische Einrichtungen hoch und bauen Vergügungszentren. Je mehr Himmelskörper Sie „eingemeinden", desto stärker wachsen Ihre Einnahmen – die Sie

SPIELDETAILS



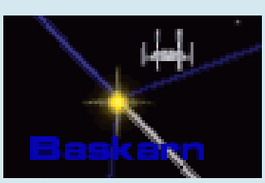
Schiebung: Mit diesen Reglern steuern Sie fast alles im Spiel.



Erbauung: Hier sehen Sie, was Sie aktuell herstellen.



Alles im grünen Bereich: Der Planet wirtschaftet gut.



Taktisches Zeichen: Planeten mit Flotte sind so markiert.



flugs in neue Raumschiffe investieren, um Ihren Machtbereich immer weiter auszudehnen.

Aber geben Sie nicht alles dafür aus. Sie sollten immer Rücklagen bilden und in die Erforschung neuer Technologien stecken, die Ihnen bei der Eroberung der Galaxis von Nutzen sein werden. Wenn Sie nicht alles selbst erfinden möchten, können Sie wissenschaftliche Erkenntnisse auch mit anderen Rassen der Galaxis tauschen. Falls Ihnen das zu bieder erscheint, heuern Sie einfach Agenten an, die per Industriespionage den Geheimnissen der anderen auf die Schliche kommen. Und in Härtefällen greifen Sie durchaus schon mal zur Handelssperre oder gar zur Kriegserklärung.

Militärische Auseinandersetzungen erfordern ein anderes Kaliber von Raumschiffen, als die Reise zu neuen Kolonien. Aber Ihre Schiffswerft hat sich ja mittlerweile zum wahrer Musterbetrieb gemausert, der Fluggeräte für die verschiedensten Einsatzzwecke zusammenschraubt.

Raumschlachten toben übrigens in „Echtzeit“, der Rest des Spiels läuft in Runden ab. Das bedeutet: Sie treffen in Ruhe alle nötigen Entscheidungen, Ihre Kontrahenten tun das ebenfalls –und die nächste Runde präsentiert dann die Resultate dieses „geistigen Wettrüstens“.

BEDIENUNG

Zur Steuerung benötigen Sie zwar vor allem die Maus, doch alle Menüs sind verschachtelt und schwer zu durchschauen. Mit einer längeren Einarbeitungszeit müssen Sie rechnen. Und ohne Englischkenntnisse sind Sie ziemlich aufgeschmissen.

URTEIL

„Master of Orion 3“ macht es dem Spieler schwer: Die Texte „sprechen“ nicht nur Englisch, sondern sind auch noch lang. Öde Tabellen, viele Zahlen, viele Texte strapazieren die Geduld. Und die spärlichen Actionszenen entschädigen dafür auch nicht. Denn die sehen aus wie ein Automatenspiel Mitte der 80er Jahre: Kleine Punkte fliegen durchs Bild und verschießen noch kleinere Punkte. Ab und zu explodiert einer …

Aber wenn Sie dem Spiel und sich etwas Zeit geben, dazu vielleicht noch ein Englisch-Wörterbuch in Reichweite deponieren, kann die Eroberung der Galaxis per Tabellenkalkulation aber doch noch recht kurzweilig werden. Profis haben ihren Spaß, Anfänger sollten lieber nicht nach den Sternen greifen. Note: „befriedigend“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Master of Orion 3

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

Version: 1.0.0.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

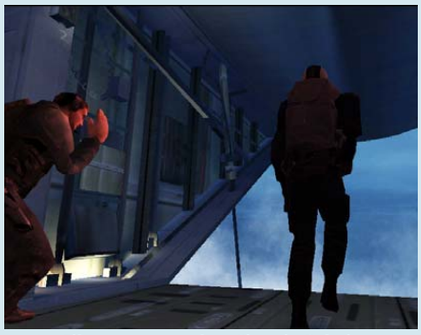
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Es dauert lange, bis Sie den Durchblick haben.	5,00
Langzeitspaß	5%	Nach den ersten Hürden erwartet Sie ein langes Spiel mit immer neuen Wendungen.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	nicht nötig	1,00
Bewegungsabläufe	3%	nicht nötig	1,00
Musik	2%	Einige synthetische Sphärenklänge.	4,50
Geräusche	3%	Bis auf einzelne Piep- und Blubbgeräusche ist nicht viel zu hören.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	nicht nötig	1,00
Texte/Untertitel	2%	Englisch, aber lesbar und verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus plus PC-Tastatur beherrschen Sie Ihre Galaxis perfekt.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Ein mühsamer Einstieg, aber die große Spieltiefe kann Profis eine Menge Spaß machen.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,46**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.infogrames.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**5,33**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (597 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	9,793 Megabyte	4,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,94**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Maus nicht sichtbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Maus nicht sichtbar	nicht möglich	5,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	Maus nicht sichtbar	nicht möglich	5,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,94**
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%	nein		6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**4,57**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Rassen, etliche Planeten		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch		6,00
Kopierschutz	0%	Securom neu		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,88**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,88
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,88 x 49,99 = 143,97 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Im Filmvorspann sehen Sie, wie Geheimagent David Jones über dem Zielgebiet mit seinem Fallschirm aus einem Flugzeug springt .



2 Im Dunkel der Nacht müssen Sie sich am Boden mit dem Gelände vertraut machen.



3 Haben Sie einen brauchbaren Eingang gefunden, der nicht von schwer bewaffneten Wachen blockiert ist, dann sollten Sie leise und vorsichtig in das Gebäude eindringen. Über der Tür hängt jedoch eine Überwachungskamera. Die sollten Sie zuerst mit einem gezielten Schuss ausschalten.



4 Anschließend können Sie unbemerkt und in aller Ruhe das Tor knacken, um sich Zutritt zum Gebäude zu verschaffen.



5 Direkt vor Ihnen versperren zwei Wachen den Weg zum Gebäude auf der rechten Seite. Schleichen oder schießen, das ist jetzt die Frage.



6 Im Gebäude geht's auf der Leiter ins obere Geschoss, von wo aus Sie mit einem Förderband auf die andere Seite des Flusses gelangen.



7 Fast am Ziel – mit dem Fahrstuhl da vorn (gelbes Schild) geht's in die unterirdischen Stockwerke. Vorsicht, dort lauern jede Menge Wachen.

I.G.I.-2

Covert Strike[1]

[1] sprich: „AIDschi Ai tu – Kawwert Ssträik"



Mit Gewehr und Granate: Geheimagent David Jones in Aktion.

Actionspiel für PC | Hier geht's auf knüppelharte Weltreise durch dunkle Terroristen-Schlupfwinkel

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie im „Ratgeber" auf Seite 150.

INHALT

Nach dem Ende des Kalten Krieges hat der (erfundene) republikanische Senator Pat Lenehan in den USA das I.G.I. (Institut for Geotactical Intelligence) gegründet, um gegen Unruheherde und Terroristen überall auf der Welt vorgehen zu können. In „I.G.I.-2 – Covert Strike" tritt Geheimagent David Jones bereits zum zweiten Mal an, schier unlösbare Aufgaben mit Köpfchen und Knarre zu lösen. Sein Kampf gegen Terroristen und sonstige Desperados führt ihn rund um die Welt – besonders, wie könnte es anders sein, nach Russland, China und in den Nahen Osten.



I.G.I.-2 ist ein klassisches Actionspiel aus der Ich-Perspektive (Fachbegriff: „Ego-Shooter"). In 19 Einsätzen erkunden Sie feindliche Stützpunkte, entwenden brisantes Material, halten ganze Heerscharen von Gegnern auf Distanz. Dafür steht Ihnen außer einem Arsenal von gut 30 schlagkräftigen Waffen allerlei hochkarätige Ausrüstung zur Verfügung, zum Beispiel Nachtsicht- oder Laser-Peilgerät. Ohne derlei Gerät wären Sie angesichts höchst ausgeschlafener Widersacher chancenlos. Denn nur wenn Sie sowohl Schleichgang als auch Waffen gleichermaßen gut beherrschen, werden Sie das Spielende als erfolgreicher Geheimagent erleben.

BEDIENUNG

Die Tastaturbelegung lässt sich individuell einstellen. Zum Glück, denn die Standardsteuerung weicht von der für Actionspiele typischen deutlich ab. Ein Übel bleibt allerdings: Ihr Held braucht endlos viel Zeit, um seine Waffen nachzuladen. In hektischen Situationen überlebt er seine Trägheit nicht.

URTEIL

Nichts neues im Terrorkampf. Schalter umlegen, Informationen sammeln und natürlich die bösen Gegner töten – wirklich neues ist in I.G.I.-2 – Covert Strike Fehlanzeige. Der Schwierigkeitsgrad liegt um Klassen höher als der Spielspaß. Ungeübte Spieler sollten die Finger davon lassen. Und Zeitgenossen, die sich – zu Recht – an der mit Propaganda überladenen Geschichte und dem gewaltbetonten Spielprinzip stören, werden ohnehin Abstand nehmen. Alles, was sie verpassen, ist sowieso ein nur „befriedigendes" Actionspiel. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

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

SPIELDETAILS



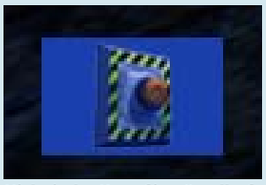
Das Nachtsichtgerät sorgt für Durchblick im Dunkeln.



Die körperliche Verfassung Ihres Agenten als Diagramm.



Das Waffenblatt: Typ und Munitionsvorrat auf einen Blick.



Nicht jeder Knopf ist rätselhaft – oft reicht ein Druck.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



I.G.I.-2 – Covert Strike

Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 01908-7326861 (1,86 €/Min.) Fax 089-49991500 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Ohne Lehrstunde geht's sofort zum Einsatz.		3,00
Langzeitspaß	5%	Wegen hohen Schwierigkeitsgrades benötigen Sie einige Stunden zum Durchspielen.		2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Grafik, leider etwas detailarm.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Patrouillen laufen bedrohlich „echt".		2,00
Musik	2%	Ein guter Song macht noch keine Hit-CD.		2,50
Geräusche	3%	Waffen knallen realistisch, Schrittgeräusche variieren je nach Untergrund.		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sprecher sorgen in den Videos für Stimmung.		2,00
Texte/Untertitel	2%	Mehr Text braucht ein Actionspiel nicht.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus, Tastatur und ein wenig Übung ist die Steuerung in den Griff zu kriegen.		2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die im Prinzip realistische Agentengeschichte wirkt heute wie Propaganda von gestern.		5,00
Spielspaß insgesamt	**50%**			**3,32**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-7326861 (1,86 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.codemasters.com/igi2)		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 (1541 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2383 Megabyte		1,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**1,50**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel		**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl** voreingestellt	**Bildpunktezahl** mit 1024x768x32	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet				
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,12**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	unspielbar	unspielbar	**5,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,14**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	19 Einsätze, Mehr-Spieler-Modus		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc V2		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,07**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend** ← **3,07**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	42,49 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,07 x 49,90 = 153,19 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Raven Sh



ield

1 „Sprich, Tom Clancys Rainbow Six 3 – Raven Shield“

Actionspiel für PC |

Sie sind nicht allein, sondern zu acht. Und dennoch einsam. In einer Anti-Terror-Einheit

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, können Sie auf Seite 150 lesen.

INHALT

Mit dem Regenbogen der Friedens- und Öko-Aktivisten hat die Elite-Eingreiftruppe von Rainbow Six („Regenbogen sechs“) nichts gemein. Denn die Männer dieser Anti-Terror-Spezialeinheit der Vereinten Nationen sind darauf trainiert, überall in der Welt Polit-Desperados, Entführer und sonstige Schwerverbrecher unschädlich zu machen. In „Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield“ übernehmen Sie die Leitung dieser internationalen Sondereinheit – und deren Job. Das heißt, Sie arbeiten praktisch gleichzeitig als Einsatzleiter, Gruppenchef und einzelnes Teammitglied.

Im ersten Einsatz werden Sie nach Venezuela geschickt, um eine Ölraffinerie von Terroristen zu befreien. Anschließend schicken Ihre Vorgesetzten Sie in ein Schweizer Bergdorf, wo ein paar Diplomaten aus Geiselhaft zu retten sind. Sieht diese Entführung anfangs noch nach einem „gewöhnlichen“ Ver-

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie zu Ihrem ersten Einsatz aufbrechen, sollten Sie erst mal „trocken“ auf dem Trainingsgelände und am Schießstand üben.



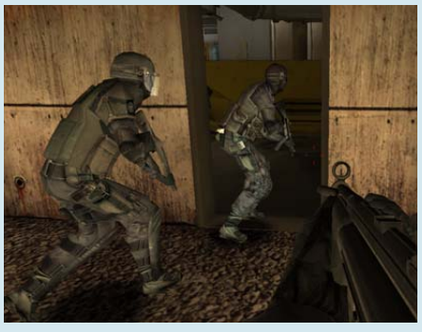
2 Im Besprechungsraum erfahren Sie, dass Ihr erster Job Sie in eine Ölraffinerie in Venezuela führt, die von Terroristen besetzt wurde.



3 Nachdem Ihnen die wichtigsten Fakten bekannt wurden, können Sie daran gehen, eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen. Überlegen Sie gut, welche Spezialisten Sie in Südamerika benötigen, und verteilen Sie die Fachleute dementsprechend auf Ihre drei Teams.



4 Sobald Ihre Jungs in der Ölraffinerie angekommen sind, müssen sie das Gelände sondieren, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten.



5 Schicken Sie Ihre vom Computer gesteuerten Teamkameraden vor, um Türen zu öffnen, während Sie selbst für Rückendeckung sorgen.



6 Haben Sie Ihren Scharfschützen richtig positioniert, dann kann er dem zweiten Team Feuerschutz für den Vormarsch geben.



7 Im Innern der Raffinerie sollten Sie sehr vorsichtig sein, denn hinter jeder Tür, hinter jedem Fenster könnte ein Gegner lauern.

Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield

FORTSETZUNG

brechen aus, so verdichten sich im Laufe der späteren Einsätze Hinweise darauf, dass doch mehr dahinter stecken muss.

Und so führen Sie Ihre Einheit durch 15 knochenharte Jobs, die alle miteinander verflochten sind. Damit Sie den Feldzug gegen das Böse überhaupt erfolgreich abschließen können, müssen Sie sich bereits im Vorfeld als Organisator bewähren, geeignete Teams zusammenstellen, ihnen passende Waffen und Ausrüstung an die Hand zu geben und am „grünen Tisch" einen Ablaufplan für den Einsatz erstellen. Bis zu acht Leute in drei Teams können Sie mitnehmen, individuell ausstatten und mit Sonderaufgaben betrauen.

Im „Ernstfall" steuern Sie jeweils ein Mitglied Ihres Teams, wobei Sie jederzeit zwischen den Teams und den einzelnen Soldaten wechseln können. Die harten Jungs haben Technik vom Feinsten dabei, zum Beispiel Nachtsichtgeräte, Herzschlagsensoren und mehr als 57 Waffen.

Wer lieber im „Verein" auf Terroristenhatz gehen möchte, kann im Mehr-Spieler-Modus an der Seite von maximal 16 Freunden im **Netzwerk** S.176 sechs Einsätze durchspielen – mit- oder gegeneinander.

URTEIL

Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield ist sicherlich kein Spiel für Freunde dumpfer Ballerorgien, vielmehr ist hier Köpfchen und strategisches Vorgehen gefragt. Nur wenn Sie die Abstimmung zwischen Ihren einzelnen Teams hinbekommen, haben Sie überhaupt eine Chance, die ständig schwerer werdenden Aufgaben zu meistern.

Grafisch rangiert das Spiel im Spitzenfeld der PC-Action, ohne jedoch die Qualität aktueller Toptitel ganz zu erreichen. Wer sich nicht an dem brisanten Thema Terrorismus stört, findet hier eines der besten Taktik-Action-Spiele auf dem Markt, eben ein wirklich „gutes".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- W : Vorwärts gehen
- S : Rückwärts gehen
- A : Nach links gehen
- D : Nach rechts gehen
- Y : Waffe nachladen

BEDIENUNG

Bei der Entwicklung der Steuerung haben sich die Programmierer wirklich Gedanken gemacht. Trotz vielfältiger Befehlsmöglichkeiten bleibt die Bedienung stets übersichtlich und unkompliziert. Egal, ob Sie Ihrem aktiven Team den Befehl zum Stürmen eines Gebäudes geben oder Kommandos für die komplette Mannschaft erteilen, stets reichen ein bis zwei Mausklicks oder ein Tastendruck.



Ein starkes Team im Einsatz.

SPIELDETAILS



Das Schnellzugriffs-Menü zeigt alle Befehle, die Sie Ihrem Team in der aktuellen Situation erteilen können.



Mit dem Nachtsichtgerät bewahren Sie auch bei schlechten Lichtverhältnissen stets einen hellen Kopf.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield

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 Gamecube, Playstation 2, Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Wird im Trainingsgelände perfekt geübt.	1,50
Langzeitspaß	5%	Erst wenn Sie das Rätsel aus dem Vorspann gelöst haben, finden Sie Ruhe.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	So sehen Sondereinheiten aus.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Teams bewegen sich professionell.	1,50
Musik	2%	Erinnert an Hollywood-Filmklänge.	1,50
Geräusche	3%	Schritte knarzen, und jede Waffen hat ihren unverwechselbaren „Sound".	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Unbekannte, aber gute Sprecher.	1,50
Texte/Untertitel	2%	In der Einsatzbesprechung gibt's gute Tipps.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Dank nahezu optimaler Bedienung haben Sie alle acht Soldaten bestens im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Glaubwürdige, knifflige Einsätze vermitteln Dauer-Hochspannung.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,28**
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%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1904 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,75 Megabyte	2,32
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,55**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl** voreingestellt	**Bildpunktezahl** mit 1024x768x32	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet				
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%	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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,28**
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%	15 Feldzüge, Solo- und Mehr-Spieler-Modus	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc V2	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,03**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,03
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	43,98 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,03 x 49,95 = 101,40 = 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.

PRIMA



Actionspiel für PS 2 | Retten Sie Ihren Freund aus den Fängen fieser Dämonen – und stellen Sie ganz nebenbei die Weltordnung wieder her

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 150

INHALT

Das EKG zeigt bei der Patientin in Zimmer 23 nur noch eine gerade Linie. Doch was bei anderen das bittere Ende bedeutet, ist für sie ein neuer Anfang. Kurz nach ihrem Ableben wird Jennifer von einem steinernen Gnom ins Herz des Dämonenreiches, den Nexus gebracht. Hier erzählt ihr der steinerne Gnom Scree von einem bedrohlichen Problem: Chaos und Ordnung sind nicht mehr im Gleichgewicht. Avadon, der Gott des Bösen, giert erneut nach grenzenloser Macht. Und die Göttin des Guten, Lady Arella, hat

L[1]

[1]spricht „Praimel"

SPIELVERLAUF



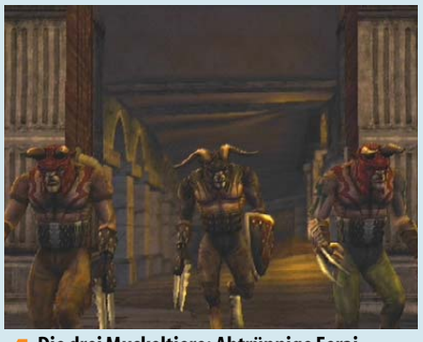
1 Leben nach dem Tod: Der steinerne Gnom Scree macht Jennifer nach ihrem Ableben mit der akut gefährdeten Dämonenwelt vertraut.



2 Kopfüber in die Nacht: Bald erreichen beide das dunkle Reich der Ferai. Deren König will seinen Thron nicht räumen. Und sein Sohn ist weg.



3 Von der Dame zum Dämon: Um es mit den finsteren Mächten aufnehmen zu können, wird das schwächliche Mädchen binnen Sekunden zur kampfwütigen, sprunggewaltigen Ferai-Jägerin. Unbedingt genau hinsehen – die Verwandlung ist ein wirklich packendes Schauspiel!



4 Die drei Muskeltiere: Abtrünnige Ferai-Krieger bewachen den Königssohn. Und sie haben etwas dagegen, dass Jennifer ihn findet.



5 Frauen kommen gewaltig: Jennifer macht kurzen Prozess mit den wütenden Wächtern. Ein paar Schläge und Tritte legen das Trio lahm.



6 Küss mich, ich bin ein verwunschener Prinz: Der Sohn des Königs ist frei. Der Arme sieht etwas mitgenommen aus, ist aber kampfbereit.



7 In Schönheit erben: König Herne übergibt das Zepter an den verlorenen Sohn. Bei den Ferai ist nun alles im Lot. Doch Jenni muss weiter!

PRIMAL

FORTSETZUNG



Es bebe der König: Herne, der Herrscher der Ferai, ist außer sich vor Zorn über das Verschwinden seines Sohnes. Er wittert Verrat. Und hat Recht.

große Mühe, seine ständigen Attacken abzuwehren. Jetzt kommt die auserwählte Jennifer ins Spiel: Mit Hilfe des kleinen Scree soll sie die vier Reiche der Dämonenwelt besuchen und das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wieder herstellen.

So machen Sie sich also in Jennifers Rolle und in friedlicher Mission auf zur ersten Dämonenrasse – den Ferai, die in der ewigen Nacht und Kälte von Solum leben. Eine Rasse voller Stolz und Kampfgeist, doch mit einem seltsamen Ritual: Auf dem Höhepunkt seiner Regentschaft muss der König sich in den Tod stürzen, um Platz für seinen Nachfolger zu machen. Das Problem: Der amtierende König Herne denkt nicht im Traum ans Aufhören – und alles gerät aus dem Gleichgewicht.

Ihre Aufgabe ist nun, den König zu finden und zum Selbstmord zu bewegen. Auf Ihrem Weg durch die ewige Nacht steht Ihnen Scree mit Rat und Tat zur Seite. Stehen Sie etwa vor einem scheinbar unüberwindlichen Tor, so wechseln Sie einfach die Spielfigur. Scree ist nämlich in der Lage, an steinernen Wänden senkrecht hinauf zu kraxeln. Auf der anderen Seite betätigt er dann einen Schalter, und Jennifer kommt durch. Doch auch das Mädel selbst hat einiges auf dem Kasten: Da dämonisches Blut durch ihre Adern fließt, kann sie sich in einen Vertreter der jeweils besuchten Dämonenrasse verwandeln und deren Fähigkeiten nutzen – vor allem in den unzähligen handgreiflichen Auseinandersetzungen ein unschätzbarer Vorteil. Als Ferai verfügt Sie dann zum Beispiel über gigantische Sprungkraft, mit der sie kaum noch Hindernisse kennt.

BEDIENUNG

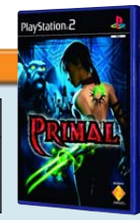
Mit dem linken **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.174 leiten Sie Ihre Spielfigur zügig durch die vier riesengroßen und grafisch abwechslungsreichen Spielstufen. Wollen Sie die Spielfigur wechseln, so genügt ein Druck auf die **SELECT**-Taste.

URTEIL

Selten hat ein Spiel Sie derart perfekt in eine fremde Welt entführt. Auch Sprache und Handlungen der Personen in den Zwischenfilmen setzen klar einen neuen Standard. Oft müssen Sie zwei Mal hinsehen und -hören, um sich zu vergewissern, dass es sich tatsächlich um ein Videospiel und nicht um ein Theaterstück handelt. Auch die Grafik beeindruckt: Äußerst detailliert und fantasievoll gezeichnete Spielfiguren bevölkern jede der vier großen Dämonenwelten. Und wenn sich Jennifer in Echtzeit in ein Dämonenweib verwandelt, wird Ihnen vor Staunen die Kinnlade herunterklappen – einfach grandios! Der mittlerweile doch schon recht betagten PS 2 hätte man eine solche Grafikwiedergabe kaum zugetraut.

Leider gibt es auch einen negativen Aspekt, der dem Spiel eine Menge von seiner Faszination raubt: Das Kämpfen ist geradezu unterirdisch kompliziert und wirkt unausgegoren. Letztlich beenden Sie jeden Kampf, indem Sie wild auf den **L**- und **R**-Tasten herum hämmern, und das geht Ihnen schon am Ende der ersten Spielstufe gehörig auf den Geist. Schade, aber für eine dämonisch „gute“ Vorstellung reicht es allemal.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Primal

Hersteller: Sony

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Einfach und reibungslos.	1,00
Langzeitspaß	5%	Man mag nicht aufhören zu spielen, bevor man die letzte Welt gesehen hat.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Äußerst detailliert und fantasievoll.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Realistisch und nachvollziehbar.	1,00
Musik	2%	Stets perfekt passende Musik.	1,00
Geräusche	3%	Knisterndes Feuer, brüllende Dämonen und unheimliche Geräusche machen Stimmung.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sehr passend und äußerst professionell.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Auf Wunsch eingeblendet, sehr informativ.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur läuft es gut – nur die Kampfmanöver machen Probleme.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die packende Geschichte wird Sie so schnell nicht mehr loslassen – sofern Sie ein Freund des Fantastischen sind.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,43**
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%	vier große Spielstufen, zwei Spielfiguren	2,00
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/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,57**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	1,57
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	56,50 €, Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,57 x 59,90 = 94,04 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Wenn Sie sich verlaufen haben, blenden Sie die Karte ein.



Im Banne der Dämonen: Jennifer als Ferai-Jägerin …



… oder in Gestalt der Volca-Dämonen aus Lava.



Wenn ihre Energie nachlässt, lädt Jennifer bei Scree nach.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L2-Taste: Schlagen

R2-Taste: Treten

R1-Taste: Blocken

✕-Taste: Ziel wechseln

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Neue Western-Welle: Am Ende einer Höhlenpassage wartet ein eher putziger Gegner auf die vier niedlichen Helden. Mit der richtigen Taktik ist er kein Problem.

Wild Arms 3

Rollenspiel für PS 2 | Der wilde Westen ist nur etwas für harte Jungs – oder für die Drifter aus Filgaia

Ein verschlafenes Western-Städtchen ist kein Platz für Weichlinge: Böse Monster und anderes Getier treiben sich in den nahegelegenen Wüsten und Steppen herum. Nur die furchtlosen Drifter haben genug Mut, sich diesen Gegnern zu stellen.

Im Spiel „Wild Arms“ leiten Sie eine vierköpfige Gruppe durch ein haarsträubendes Wild-West-Abenteuer. Wie in einem echten Western sind Ihre Figuren natürlich mit gefährlichen Schusswaffen ausgerüstet, um sich der Bedrohungen zur erwehren: Der coole Anführer Jet benutzt ein Maschinengewehr, die niedliche Virgina verlässt sich auf ihre Doppelrevolver. Scharfschütze Clive und sein Kumpel Gallows, der mit einer Schrotflinte in den Kampf zieht, sind ebenfalls dabei. So durchforsten Sie heiße Wüsten und finstere Höhlen auf der Suche nach Schätzen.

Nebenbei müssen Sie oft kleinere Schalterrätsel lösen, die allerdings nicht sonderlich schwer ausfallen. Treffen Sie mit Ihrer Gruppe auf Gegner, dann wird gekämpft. Abwechselnd schlagen oder schießen Sie dann, bis das Untier erledigt ist. Nach jedem erfolgreichen Kampf sind Ihre Helden etwas besser und können schließlich auch starke Widersacher besiegen. Jeder Spielfigur steht eine Spezialattacke zur Verfügung, die Gegner meist in Blitze oder Feuer hüllt. Mit der Spieletastatur haben Sie die mutigen Kämpfer gut im Griff. Treffen Sie auf Monster, so genügt ein Druck auf die **X**-Taste.

Urteil: Wild Arms 3 richtet sich vornehmlich an Einsteiger. Die Kämpfe sind nicht allzu schwer, und die Geschichte läßt keine Abzweigungen zu. Stur gehen Sie von A nach B, um dann in C einen bestimmten Gegenstand einzusetzen. Da verlieren auch Anfänger nicht den Überblick. Zumindest prinzipiell, denn: Leider „spricht“ das Spiel nur Englisch. Tun Sie das nicht, so bleibt es Ihnen verschlossen. Unterm Strich: ein nettes Rollenspiel für Anfänger mit Englischkenntnissen. Profis werden für die simple Struktur nur ein müdes Lächeln übrig haben. „Befriedigend“.

[1] sprich: „Waild“

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Aktion einleiten
- ■ : Zaubern
- ● : Abblocken
- ▲ : Karte aufrufen

TESTERGEBNIS

Wild Arms 3



Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,123 €/Min.)
Fax 0211-33800115 (0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,78
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	4,15
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	4,57
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,71
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS befriedigend		2,71
PREIS/LEISTUNG ungenügend		

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 53,10 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,71 x 59,90 = 162,33 = ungenügend



Höhepunkt einer jeden Saison: der „Kampf um Kanada“. Die „Montreal Canadians“ in roten Trikots kämpfen gegen die „Toronto Maple Leafs“ um den Puck.

NHL 2K3

Sportspiel für PS 2 | Heiß auf Eis? Dann jagen Sie doch die schwarze Hartgummischeibe in der nordamerikanischen Profi-Liga NHL

Eishockey, die schnellste Mannschaftssportart der Welt, wartet auf Ihre Entscheidung. Ob taktisch kluger Spieler oder strategisch gewiefter Manager – in „NHL 2K3“ dürfen Sie beide Rollen übernehmen.

In der nordamerikanischen Profiliga NHL ist es heute verdammt schwer, den Puck am gegnerischen Torwart („Goalie“) vorbei ins Netz zu befördern. Auch NHL 2K3 macht's Ihnen nicht leichter. Dass trotz niedriger Trefferquote nie Langeweile aufkommt, liegt an der enormen Wirklichkeitsnähe des Spiels und an seinen zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten. Das fängt mit drei vorgegebenen Knopfbelegungen der Spieletastatur (Gamepad) an. Anfänger, Fortgeschrittene und Vollprofis können ihre bevorzugte Variante wählen oder die Tasten ganz nach Wunsch belegen.

Ferner stehen fünf Spieltypen zur Wahl, vom Freundschaftsspiel bis zum selbst organisierten Turnier im Modus „Jeder gegen Jeden“. 32 den Originalen nachempfundene Stadien und die echten NHL-Klubs mit ihren „realen“ Spielern machen den Eishockey-Spaß perfekt. Dass ergänzende Nationalteams, etwa das deutsche, nur hier und da wahre Sportler (Jochen Hecht, Marco Sturm) aufbieten, ist schade. Noch ein Manko: Die schnellen Kufen hinterlassen keine Kratzer auf dem Eis. Doch prima Kommentatoren (allerdings Englisch sprechende) und eine grandiose Stadionatmosphäre machen die Mängel locker wett. Und im so genannten „Franchise-Modus“ können Sie ein Team über Jahre als Manager betreuen. Der Doppel-Puck: rasantes Sport- und anspruchsvolles Managerspiel.

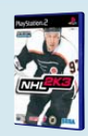
Urteil: So muss es sein: Realistisch, knallhart, auf verdammt glattem Parkett. Die angenehme Steuerung sorgt für Pluspunkte, genau wie viele Einstellungsmöglichkeiten. Nicht ganz so stark geraten ist die Grafik. Manchmal wirken die Spieler ein wenig kantig, und das Eis ist einfach zu sauber. Dennoch: Laufen, Schießen, Checken bringt bärig Bock. Echt heiß und „gut“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Passen/Spieler wechseln
- ■ : Schießen/Haken
- ● : Sprinten/Check
- ▲ : Befreiungsschlag/Blocken

TESTERGEBNIS

NHL 2K3



Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.)
Fax: 06103-334222 (0,12 €/Min.)

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gamecube, Xbox (Xbox-Live)**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,45
SERVICE	3%	3,99
INSTALLATION	5,4%	4,15
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	2,43
SONSTIGES	9%	3,78
ZWISCHENNOTE	100%	1,85
AUF-/ABWERTUNGEN		+0,15
TESTERGEBNIS gut		2,00
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 45,00 €
(Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700-86483773)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,00 x 59,90 = 119,80 = ausreichend

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Devil

Actionspiel für PS 2 | Der Dämonenkiller ist zurück und bringt die Legionen der Hölle wieder zum Weinen

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 150.

INHALT

Das Böse ist wieder erwacht. Nachdem Dante, der legendäre Nachfahre des Dämonenjägers Sparda, sein erstes Abenteuer in „Devil May Cry“ überstanden hat, ereilt ihn ein Hilferuf aus dem Tal der Wächter. Die Priesterin Matier spürt, dass sich das Böse zu einem neuen Angriff rüstet. Daher bittet sie Dante, der Bedrohung auf den Grund zu gehen.

Hilfe bekommt er dabei von Matiers Tochter, einer rothaarigen, flinken Kämpferin mit dem klangvollen Namen Lucia. Sie setzt im Kampf auf zwei Krummsäbel und schnelle Wurfmesser. Schlau wie er ist, kommt Dante schon bald dahinter, dass der Dämon Arius hinter dem erneuten Aufblitzen der höllischen Mächte steckt. Also verliert er keine Zeit und macht sich ohne Furcht auf den Weg in das Hauptquartier der höllischen Ausgeburten. Bei Spielbeginn entscheiden Sie sich zuerst für eine der beiden anfangs zur Verfügung stehenden Spielfiguren – Lucia oder Dante. Schaffen Sie es, das Spiel im „Hard-Mode“ durchzuspielen, winkt sogar noch eine Extra-Spielfigur. Entweder Sie legen auf die geballte Feuer- und Kampfkraft Dantes Wert oder schlagen mit Lucia flinke Haken, um dem Bösen das Handwerk zu legen. Mit ein paar gezielten Manövern ist jedoch auch diese Übermacht für Dante und Lucia kein Problem. Für den Punktestand ist es wichtig, dass Sie die Armeen des Teufels mit geschickten Mehrfachtreffern (Combos) wieder nach Hause schicken. Erst ein paar gezielte Schüsse, dann die Wand hoch laufen



SPIELVERLAUF



1 Die Ruhe vor dem Sturm? Als Dante die Stadt betritt, beschleicht ihn ein ungutes Gefühl. Doch ein Kerl wie er kennt keine Angst.



2 Auf einer Brücke erwarten ihn die ersten Unterweltler. Mit diesen klapprigen Skeletten macht Dante allerdings kurzen Prozess.



3 In einem verlassenen Bahnhof bekommt es Dante mit dem ersten dicken Brocken zu tun: Ein riesiger, mutierter Orang-Utang hat es auf den Dämonenjäger abgesehen. Das wird ein harter Kampf, zumal der Oberaffe immer wieder kleine „Helferlein“ herbeiruft, die Dante zusätzlich nerven.



4 Aber mit ein bisschen Einsatz und Grips lässt sich der durchgeknallte Primat prima abservieren. Leb' wohl, du nachgemachter King Kong.



5 Reichen Schwert und Hirn nicht ganz, so verwandelt sich Dante blitzartig in einen geflügelten Teufel. Der hat noch mehr im Repertoire.



6 Jetzt haben Dantes Gegner wirklich nichts mehr zu lachen: Mit einem furiosen Blitzlichtgewitter schickt er sie zurück ins Inferno.



7 Verdienter Lohn für einen guten Job: Dante ist fortan in der Lage, in Gestalt des Teufels Luftangriffe auf die Höllenbrut zu fliegen.

May Cry 2

[1] sprich: „Dewwil Mäi Krai"

und nach einem rückwärtigen Absprung im Sturzflug erneut auf die Gegner stürzen – das ist ein Kampf nach Dantes Geschmack und wird mit einem wahren Punktehagel quittiert. Während des Spielverlaufs finden Sie nicht nur neue Feuerwaffen und Schwerter, mit denen Sie mehr Schaden bei Ihren Gegnern anrichten können: Auch Dantes Fähigkeit, sich in einen Blitze schleudernden Teufel zu verwandeln, lässt sich verbessern. Haben Sie die 13 Spielstufen gemeistert, können Sie mit der nächsten Spielfigur zu einem fast neuen Abenteuer antreten.

BEDIENUNG

Mit dem linken Ministick steuern Sie die Spielfigur, per ■-Taste wird geschossen. Wollen Sie im Kampf das Schwert benutzen, so halten Sie einfach die **L1**-Taste fest und drücken dann die ■-Taste. Die Gegenstandsübersicht wird mit einem Druck auf **SELECT** aufgerufen.

URTEIL

Fetziger geht's nimmer: Ist schon das Aussehen der Hauptfigur ziemlich gelungen, so setzt der rasante Spielablauf in den Kämpfen noch eins drauf. Selten haben Sie Monster und anderes Gezücht cooler zurück in die heiße Hölle geschickt. Schrille Lichteffekte tauchen die Szenerien in gespenstisch schönen Glimmer.

Und selbst Anfänger haben gegen die Legionen des Bösen eine faire Chance: Erst beim zweiten oder dritten Durchspielen des Abenteuers werden höhere Schwierigkeitsgrade freigeschaltet. Profis probieren sich dann im „Hard-Mode" oder im „Dante-must-die-Mode" und freuen sich über die neuen Extras, die es in sich haben. Note: „gut". ■



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Devil May Cry 2

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

Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info: Tel. keins
Fax: keins

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank ordentlicher Einführung kein Problem.	2,00
Langzeitspaß	5%	Nach dem Durchspielen der 13 Spielstufen warten neue Schwierigkeitsgrade.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Dante sieht super aus, die Umgebung trist.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Keiner kämpft cooler als Dante.	1,00
Musik	2%	Passende, fetzige Rockmusik.	2,00
Geräusche	3%	Krachende Schüsse, klirrende Schwerter, jaulende Feinde. Hört sich gut an.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Verständlich, passend, ultracool.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Textfelder erläutern alles.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Per Spieletastur sind alle Manöver völlig problemlos auszulösen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Als Ein-Mann-Armee gegen die Legionen der Hölle – das hat etwas Himmlisches.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,76**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-88870 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.capcom.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	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%	13 Missionen, 3 Spielfiguren	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,87**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 1,87**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,87 x 59,90 = 112,01 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Mit dem Sternstein frischt Dante Lebensenergie auf.



Noch ein Stein – er spendet der Spielfigur ein Extraleben.



Aufgesammelte Schlüssel machen den Weg frei.



Und wieder ein Stein, diesmal einer, der für Gesundheit sorgt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Springen
■ : Schießen
● : Ausweichen
▲ : Schwert benutzen



Feuerkraft: Da wird es auch auf der dunklen Seite der Macht taghell.

Star Wars: Clone Wars[1]

Actionspiel für PS 2 | Der gnadenlose Kampf um die Freiheit der Galaxie tobt – mit Ihnen als Super-Star

Bieten Sie als Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi oder Mace Windu dem Imperium die Stirn. Das Spiel konzentriert sich auf die effektvollen Kämpfe der Klonkriege, den gesamten Film können Sie nicht nachspielen. Ob zu Fuß, auf dem Speedbike, im Kanonenboot oder Panzer, Ihr rechter Daumen sollte für pausenloses Dauerfeuer auf die Gegnerscharen sorgen. Taktische Finessen sind nicht gefragt, daher nutzt sich der Spaßfaktor im weiteren Spielablauf schnell ab. Daran können auch die verschiedenen Mehr-Spieler-Modi für zwei Personen nicht viel ändern, denn sie sind ebenfalls recht lieblos gestaltet.

Urteil: Die Macht ist nicht mit „Star Wars: Clone Wars". Es fehlt dem Titel eindeutig an Spieltiefe, und auch die Präsentation bewegt sich nur auf mittelmäßigem Niveau. Jede Menge Action bei niedrigem bis anspruchslosem Schwierigkeitsgrad ist jedoch für Anfänger durchaus interessant und sorgt für ein „befriedigendes" Ergebnis.



Casper-Theater: In der Welt der Gespenster gibt's gute und böse Geister.

Casper – Spirit Dimensions[2]

Actionspiel für PS 2 | Als Mini-Gespenst Casper geistern Sie durch die Welt und bekämpfen den bösen Kibosh

In diesem Spiel müssen Sie in der Rolle des aus Film und Fernsehen bekannten Nachwuchs-Gespenstes Casper andere Artgenossen aus den Klauen des bösen Kibosh befreien – einem giftgrünen, gemeinen Geist. Dazu reisen Sie durch vier Welten, zum Beispiel ins Mittelalter oder durch einen Vergnügungspark. Dort sammeln Sie allerlei Gegenstände auf, etwa Edelsteine oder Waffen, kämpfen mit Energiekugeln und Geistergeschossen gegen diverse Gegner und versuchen sich an der Lösung von Rätseln.

Urteil: Optisch ist das Spiel nicht gerade ein Genuss, Figuren und Umgebungen wirken matschiger als „echte" Gespenster. Auch die Musik könnte abwechslungsreicher sein. Rätsel – und Gegner – sind recht einfach zu knacken, so dass auch jüngere Kinder Spaß daran haben, sofern sie die Steuerung packen. Hier weht ein „guter" Geist.



Fliegenplage: Ungeziefer aller Art belagert das Königreich Fynn.

Final Fantasy Origins[3]

Rollenspiel für Playstation | Eine Gruppe furchtloser Helden bietet dem Bösen die Stirn

Nach gut 15 Jahren werden nun leicht überarbeitete Versionen der Klassiker „Final Fantasy 1" und „Final Fantasy 2" für die alte Playstation wiederveröffentlicht. (Das Spiel läuft auch auf Playstation 2, jedoch ohne die hier gewohnte grafische Brillanz). Im ersten Teil der Saga wird eine Gruppe von vier Kriegern ausgesandt, die Welt vom absolut Bösen zu befreien. Im Nachfolger erhebt sich eine Schar von Rebellen gegen die Gewaltherrschaft eines Imperators. In ausgedehnten Kämpfen im Freien und vor allem in den unzähligen Schlössern, Tempeln, Höhlensystemen und Kerkern steigen die Erfahrungswerte der mutigen Truppe. Außer Schwert und Magie setzen die Helden auch ihren Grips ein, denn es gibt viele Rätsel zu knacken.

Urteil: Die grafische Darstellung ist nicht mehr zeitgemäß, und auch die Hintergrundgeschichten sind ziemlich mau. Außerdem: Der Schwierigkeitsgrad ist recht knackig. Nostalgiefans wird das nicht abschrecken, die unvergleichliche „Magie" ist bereits in diesen Frühwerken zu spüren. Im Jahre 2003 geht das aber nur noch als „befriedigendes" Spiel durch.



Trockentraining: Bevor Sie zur Klinge greifen, üben Sie besser mit Knüppeln.

Sword of the Samurai[4]

Prügelspiel für PS 2 | Dem Schwertkämpfer ist nichts zu schwer. Oder doch?

Der Weg eines Samurai zur wahren Bushido-Meisterschaft ist lang und blutig. In „Sword of the Samurai" spielen Sie die Rolle eines japanischen Schwertkämpfers und bilden ihn im Verlauf des kampfbetonten Abenteuers zu einem wahren König der Klinge aus. Immerhin müssen Sie dazu gegen 30 berühmte japanische Schwertkampf-Großmeister mit unterschiedlichen Kampfstilen und Erfahrungen antreten – und selbstverständlich gewinnen. Dabei helfen Ihnen mehr als 100 Schwerter nach Originalvorbildern mit individuellen Eigenschaften, wie Größe, Gewicht oder Handhabung. Neben dem großen Samurai-Abenteuer können Sie auch kurze Turniere bestreiten und dabei Ihre Technik verbessern. Auch „Duelle" gegen einen Mitspieler sind möglich.

Urteil: Prügelspiel-Fans, die eine Vorliebe für asiatische Kamptechniken haben, werden dem Spiel wohl einen gewissen Reiz abgewinnen, doch können die abwechslungsarmen Abenteuer Ihres Samurais nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, dass „Sword of the Samurai" in jeder Hinsicht, auch grafisch, ein durchschnittliches, „befriedigendes" Spiel ist.

TESTERGEBNIS

Star Wars: Clone Wars



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

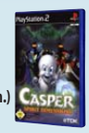
Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Xbox, Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,56
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,63
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,63
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 49,49 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,63 x 59,95 = 157,67 = ungenügend

TESTERGEBNIS

Casper – Spirit Dimensions



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

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,67
SERVICE	3%	2,97
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,44
ZWISCHENNOTE	100%	2,28
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,27
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 29,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,27 x 29,95 = 67,99 = befriedigend

TESTERGEBNIS

Final Fantasy Origins



Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,123 €/Min.)
Fax 0211-33800115(0,123 €/Min.)

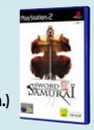
Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich.

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,28
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,56
ZWISCHENNOTE	100%	2,75
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,75
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 29,99 €
Preisempfehlung: 29,42 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,75 x 29,99 = 82,47 = befriedigend

TESTERGEBNIS

Sword of the Samurai



Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,123 €/Min.)
Fax 0211-33800115(0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,84
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,37
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	6,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	6,00
SONSTIGES	9%	3,78
ZWISCHENNOTE	100%	2,64
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,64
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 52,88 € **(, Tel.)**
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,64 x 59,95 = 158,27 = ungenügend

1sprich: „Star Wohrs Klohn Wohrs" 2sprich: „Spirit Daimennschens" 3sprich: „Fainal Fäntäsi Oridschins" 4sprich: „Ssord off se Samurai"

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Rüstzeug: Vor jedem Auftrag wählen Sie jeweils angemessene Waffen und Heilmittel.



2 Luftnummer: Mit dem Kletterhaken ziehen Sie sich auf die Dächer ihres ersten Einsatzziels Echigoya.



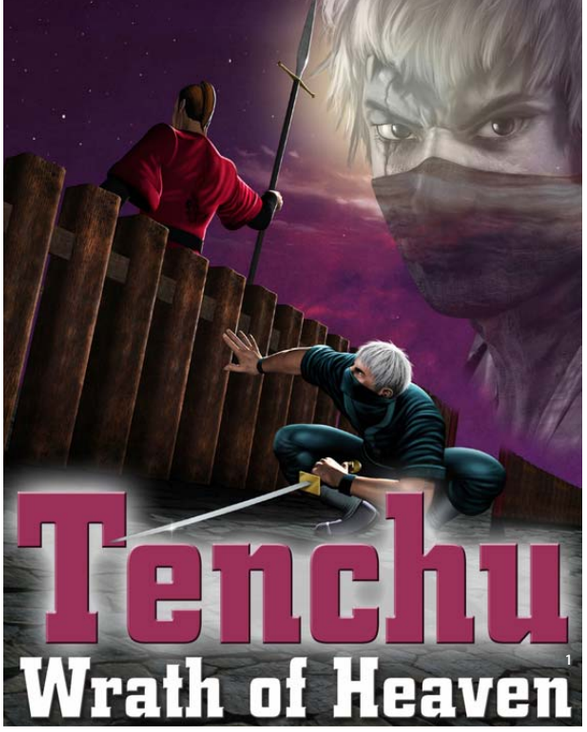
3 Versteckspiel: Bevor Sie den Kaufmann Tokubei für den Mädchenhandel bestrafen, müssen Sie zahlreichen Wachen ausweichen oder sie überwältigen.



4 Fehltritt: Ein Schritt zu früh, und Sie sind entdeckt. Besiegen Sie den Lanzenträger mit Ihrem Schwert.



5 Sprachlos: Als sie Tokubei verhören wollen, wird er getötet. Von einem alten Bekannten ...



Tenchu
Wrath of Heaven

Tsprich.: Tenschu - Räss off Hewven"

Actionspiel für PS 2 | Bewahren Sie in geheimer Mission das alte Japan vor dem machtbesessenen Tenrai

Es gibt Ärger im Japan des 16. Jahrhunderts. Der düstere Tenrai will das Land mit seinen Horden aus Ninja-Schwertkämpfern und Dämonen erobern. Vor allem auf das Reich von Fürst Gohda hat er es abgesehen. Der ruft in seiner Not nach Rikimaru, dem Krieger der Schatten, und der zierlichen, aber gefährlichen Ayame. Sie sollen Tenrai Einhalt gebieten.

Dafür müssen beide getrennt voneinander jeweils neun Einsätze bestehen. Rikimaru vertraut dabei auf sein scharfes Schwert, die Amazone auf zwei flinke Klingen. Außerdem dürfen sich die Kämpfer vor jeder Aufgabe mit bis zu 15 Wurfmessern, Speeren, Flammenpfeilen, Giftreis sowie Rauch- und Sprenggranaten oder Zaubersprüchen und Heiltränken ausrüsten. Die meisten erhalten sie aber erst im Laufe des Spiels.

Die Taktik heißt angesichts der feindlichen Übermacht: tricksen, tarnen, täuschen. Deshalb dringt der gewählte Spielcharakter heimlich in feindliches Gebiet ein oder benutzt versteckte Gänge. Er schleicht durch Feld und Wald, infiltriert Gebäude, beobachtet Gegner und versteckt sich. Um etwa einen Mädchenhändler zu bestrafen, muss er Mauern überwinden, einen Schlüssel stehlen, unterirdische Gänge durchqueren und schwer bewaffnete Leibwächter überwältigen. Dabei hilft auch ein Kletterhaken, mit dem er fast lautlos Dächer und Vorsprünge erklimmt. Von oben lassen sich Wachen einfacher observieren und im richtigen Moment hinterrücks außer Gefecht setzen. Zur Belohnung gibt es dann so genannte Kanji-Symbole. Neun Stück davon, und schon erringt der Held eine neue Kampftechnik. Wer jedoch die Aufgabe nicht nach Vorschrift löst, etwa durch Benutzung von Geheimgängen, riskiert, dass er weniger Waffen sowie Hilfsmittel für den nächsten Auftrag bekommt.

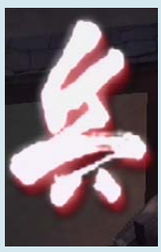
Die Spielesteuerung, ist wegen der vielen Fähigkeiten des Kämpfers ziemlich kompliziert. So sind viele Tasten mehrfach belegt und müssen kombiniert werden.

Urteil: Fans von Agenten-Abenteuern werden an „Tenchu: Wrath of Heaven" Freude haben. Grafik und Ton sind zwar nicht auf höchstem Niveau, vermitteln aber Atmosphäre und Spannung. Vorausgesetzt, der Spieler kommt mit der komplexen und teils hakeligen Bedienung klar. Motivationsfördernd: Für jeden Auftrag lassen sich die Wachen in drei Varianten aufstellen. Außerdem mischt ein versteckter Charakter mit, der freigespielt werden muss. Sehr störend wirkt die teils drastische Gewaltdarstellung. Spielspaß kann man auch ohne Blutfontäne und abgeschlagene Köpfe erzeugen. Deswegen gehört das Spiel auch nicht in Kinderhände. Trotzdem: Spielerisch hinterlässt Tenchu: Wrath of Heaven einen „guten" Eindruck.

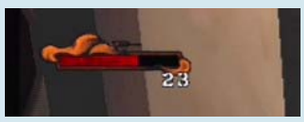


Frauenpower: Amazone Ayane kämpft mit.

SPIELDETAILS



Kanji: Besitzen Sie neun der Symbole, beherrschen Sie eine neue, durchschlagende Kampftechnik.



Lebensanzeige: Verschwindet der rote Balken, ist der Gegner besiegt.





Alarmanlage: Ist die Anzeige grün, sind Sie unentdeckt. Flammt sie auf, wird's brenzlig.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



■ : Angreifen
L2: Umschauen
R1: Ducken
▲ : Zielen

TESTERGEBNIS

Tenchu 3
Wrath of Heaven



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,00
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,74
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,74
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 50,89 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,74 x 59,90 = 104,23 = ausreichend

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Sie wählen Sie eine Spielerin aus. Gucken Sie sich die Vorlieben der 8 eingebildeten Damen genau an – die sind ungemein wichtig.



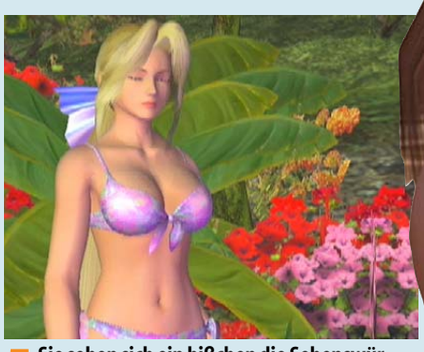
2 Bevor das anstrengende Volleyballspiel beginnt, hüpfen Sie noch ein bisschen am Pool herum. Das entspannt und gibt ein paar Moneten.



3 Jetzt duldet es keinen Aufschub mehr. Das erste Volleyballmatch wartet auf Sie. Im Sonnenuntergang treten Sie am Netz an. Hitomi legt ein gutes Spiel vor und setzt zu einem vernichtenden Schmetterball in Richtung Ihres Spielfeldes an. Da können Sie nur noch blocken und hoffen.



4 Das hat nicht geklappt: Während sich Hitomi kaputt lacht, gucken Sie etwas traurig aus der Wäsche. Beim nächsten Mal klappt´s.



5 Sie sehen sich ein bißchen die Sehenswürdigkeiten der Insel an. Im Dschungel treffen Sie die hochnäsige aber hübsche Helena.



6 Shoppen macht das Herz froh: Im inseleigenen Sportgeschäft finden Sie sicher einen schönen neuen Badeanzug für sich.



7 Bevor Sie abends müde ins Bett fallen, spielen Sie noch eine Partie Black Jack im Hotelkasino. Dann wartet der nächste Tag auf Sie.

DEAD OR ALIVE Xtreme Volley

1sprich: „Dedd or Ähleif

Sportspiel für Xbox | **Mit acht hübschen Mädels am Strand – da hüpfen die Bälle, da lacht das Herz**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Xbox installieren, lesen Sie auf Seite 150. Und schon lösen Sie Ihr Ticket für den spaßigen Kurzurlaub an sonnigen Stränden.

INHALT

Karatekämpfer Zack hat das dritte Dead-or-Alive-Turnier gewonnen und sich von der Siegprämie eine Südseeinsel zugelegt. Nach „Zack Island" lädt er die süßen Mädels vom letzten Turnier ein. Als Spieler(in) sind Sie eins der acht jungen Mädchen. Sie haben die Wahl: Hübsch, sportlich und auch nicht gerade prüde sind sie alle. Haben Sie sich entschieden, geht's direkt an den Hotelpool und mit der Suche nach einer Volleyball-Partnerin los. Auf einer Liege sonnt sich Lisa. Sie bietet an, Ihnen die Insel zu zeigen. Sagen Sie ja, können Sie



Beach ball

nach der Sightseeing-Tour mit ihr als Team den Ball übers Netz befördern. Ansonsten brauchen Sie eine andere Spielpartnerin. Und die will mit netten Geschenken erst einmal geködert werden. Also klappern Sie sämtliche Geschäfte auf der Insel ab. Ein heißer Bikini, eine schicke Sonnenbrillen, Schuhe oder eine schrille Haarspange – welches Mädchen sagt da nein?! Die Läden haben ein super Angebot: Während des Spielverlaufs können Sie sich aus mehr als 500 verschiedenen Badeanzügen und modischen Accessoires was aussuchen. Wobei es unbedingt darauf ankommt, dass Sie den Geschmack Ihrer eventuellen Partnerin treffen. Haben Sie eine Partnerin„überzeugt", mit Ihnen in einem Team zu spielen, geht es auf einen von vier verschiedenen Volleyballplätzen. Dort, im knöcheltiefen Sand, müssen Sie die beiden Gegnerinnen schlagen und können so Geld gewinnen. Mit jedem Sieg wachsen Ihre Partnerin und Sie näher zusammen und sind vielleicht schon bald unzertrennlich. Verlieren Sie aber drei Spiele hintereinander, oder bleiben Ihre Geschenke aus, ist es schnell vorbei mit der Freundschaft. Sie finden sich dann am nächsten Morgen alleine auf der Insel und müssen eine neue Mitstreiterin für die Matches im weißen Sand anbaggern. Nach einem durchspielten Tag landen Sie abends immer im Hotel. Da können Sie noch im Kasino Ihr Glück versuchen, oder Sie legen sich gleich ins Bett (aber nicht, ohne Ihrer Gefährtin noch ein schönes Geschenk in den Spind zu tun). Sind Sie die anstrengenden Volleyball-Spiele mal leid, können Sie den Dschungel im Inselinneren erkunden, am Pool oder in den sanften Wellen am Strand entspannen, ein bisschen planschen, Dehnungsübungen machen. In jedem Fall geben Sie (oder besser: Ihre Spielfigur) ein reizendes Bild ab.





BEDIENUNG

Mit dem linken Mini-Steuerknüppel bewegen Sie Ihre Spielfigur über das Spielfeld. Per **A**-Taste geben Sie Ihrer Mitspielerin eine Vorlage, „stellen" ihr den Ball, wie es unter Volleyballern heißt. Werden Sie angespielt, nehmen Sie die **A**-Taste zum Schmettern. Wollen Sie am Netz antäuschen oder gleich drüber hinweg spielen, genügt ein Druck auf die **B**-Taste.

URTEIL

„Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" ist kein Sportspiel im eigentlichen Sinne. Der Spieler soll sich wie im Urlaub auf einer Trauminsel fühlen. Das locker-leichte Feriengefühl kribbelt die ganze Zeit, zur fast fotorealistischen Grafik erklingen entspannende Reggae-Rhythmen. Und die hübschen Mädchen sind voll praller digitaler Reize. Die Kamera lässt sich von Ihnen so einstellen, dass Sie immer richtig schöne Ein- und Ausblicke haben – echt was fürs Auge. Das Volleyballspielen selbst ist anfangs auch nicht zu schwer, später werden die Matches härter. Gewinnen Sie aber auch solche Begegnungen, machen Sie gutes Geld – und können auch für sich selbst die schicksten Klamotten kaufen. Und auch wenn Sie mal verlieren, das „gute" Spiel macht Laune. Viel Spaß am Strand!

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

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

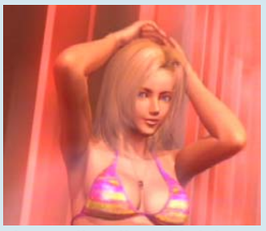
Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,123 €/Min.)
Fax 089-01805/251191 (0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank nur weniger Funktionen sehr einfach.	1,00
Langzeitspaß	5%	Für Jäger und Sammler endet der Spaß wohl nie – andere sind schnell gelangweilt.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr schön und detalliert.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Realistisch und jederzeit nachvollziehbar.	1,00
Musik	2%	Sehr passend. Individuell erweiterbar.	1,00
Geräusche	3%	Sanfte Brise, rauschendes Meer und zickende Mädels. Eine gute Mischung.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Jedes Mädel hat eine andere Stimme.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Alles wird per Textfeld übersetzt/erklärt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastur, auf der nur zwei Tasten benutzt werden, haben Sie gute Kontrolle.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Schon bald kommen Sie sich vor, wie im Urlaub in Karibik oder Südsee. Auch die leichtbekleideten Mädchen sind super.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,73**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0800-1812968 (0 €/Min.)	1,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**2,67**
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%	8 Spielerinnen, über 500 Badeanzüge	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung			

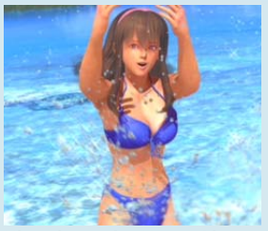
TESTERGEBNIS	gut	1,86
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden.	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,86 x 59,90 = 111,41 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Tina verdient ihr Geld als begehrtes Fotomodell.



Hitomi mag das Meer: „Bitte kein Wasser auf die Linse!"



Ayane ist eine echte„Kunoichi"– eine Ninja-Kämpferin.



Die Mädchen ernähren sich während des Urlaubs gesund.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A-Taste: Stellen/Schmettern
B-Taste: Anttäuschen/Lob
Weiße Taste: nächstes Lied
START-Taste: Spielpause

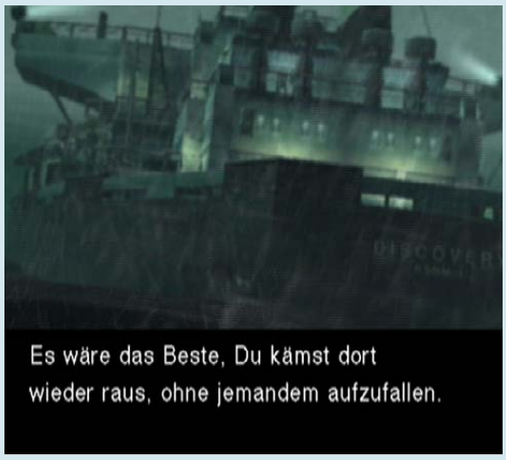
SPIELVERLAUF



1 Film ab: Der Beginn des Spiels hat bestes Hollywood-Filmformat.



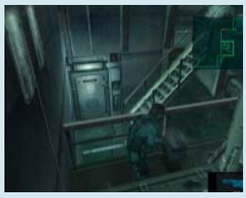
2 Wichtige Durchsage: Via Satellit meldet sich Ihr Kontaktmann zu Wort.



3 Schiff ahoi: Der erste Auftrag führt Sie an Bord eines von Terroristen gekaperten Tankers. Sehen Sie sich gut auf dem Pott um, ohne selbst entdeckt zu werden.



4 Bitte recht freundlich: Sie sind nicht nur ein begnadeter Geheimagent, sondern auch ein talentierter Fotograf, der seine Erzfeinde gekonnt in Szene setzt.



5 Wer sucht, der findet: Im ganzen Tanker sind nützliche Sachen versteckt.



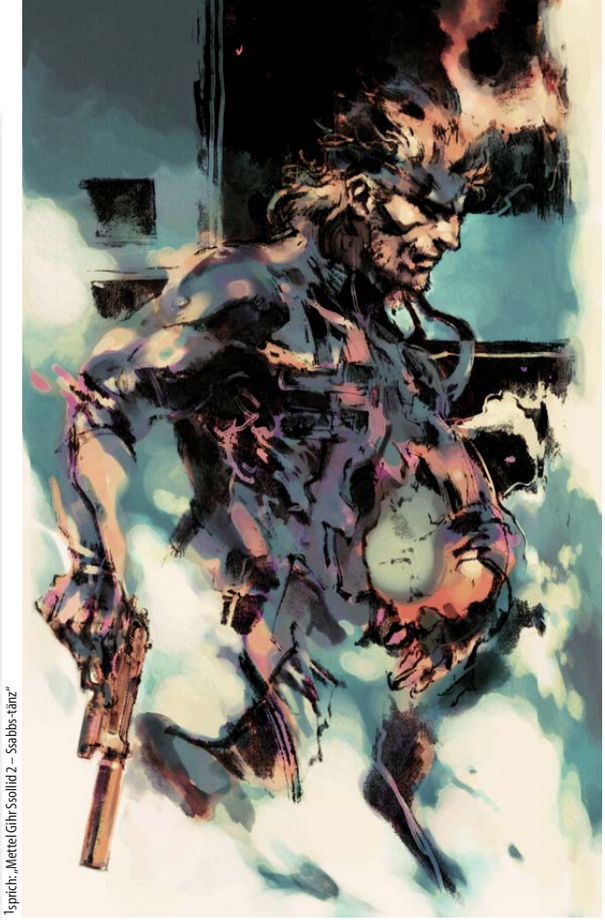
6 Ruhe an Bord: Auf Deck herrscht eine gespenstische, trügerische Stille.



7 Spiel mit Tiefgang: unter Deck gut vor Wachen und Kameras verstecken!



8 Aufgeweckte Kerlchen: Die Wache hat etwas gemerkt – bitte mehr Vorsicht!



1 sprich: „Mettel Gihr Ssollid 2 – Ssabbs-tänz"

Metal Gear Solid 2 – Substance[1]

Actionspiel für Xbox | Gegen Superwaffen in der Hand von Intriganten gibt's ein Mittel: den Agenten Solid Snake

Willkommen in der Spielwelt von Microsoft! Solid Snake, der aus Playstation-2-Spielen bekannte Spezialagent, ist da und arbeitet endlich auch für die Konkurrenz. Jetzt können auch Xbox-Spieler den erprobten Haudegen in „Metal Gear Solid 2 – Substance" auf geheime Schleichmission schicken. Was Sie erwartet, ist eine bis zum Schluss aufregende Geschichte voller Intrigen, in der es wieder nur um das Eine geht: die Welt zu retten. Kenner der Reihe wissen: Snakes Erzfeind Revolver Ocelot steckt hinter der Verschwörung.

Die Handlung: Im Auftrag einer UN-Organisation soll Solid Snake – also Sie – auf einem Tankschiff im New Yorker Hafen einen Kampfroboter von unglaublicher Feuerkraft aufspüren. Russische Terroristen haben den Tanker in ihre Gewalt gebracht. Und sie wären wohl nicht erbaut davon, Sie auf dem Schiff zu entdecken. Daher sollten Sie an Bord möglichst lange unentdeckt bleiben, sich also nicht durch wahl- und zielloses Herumballern verraten. Nur mit Köpfchen und geschickten Bewegungen lassen sich Wachen und Kameras umgehen oder vorübergehend ausschalten.

Auf das Originalspiel „Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty" (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002) setzt Substance noch 350 so genannte VR-Einsätze nebst 150 alternativen Spielaufgaben drauf. Diese Kurzeinsätze verwöhnen zwar weder mit eigenen Filmszenen noch mit einer komplexen Handlung, doch können Sie an diesen Jobs bestens die Spielsteuerung und Ihre Reaktionen trainieren – ohne dass es langweilig wird.

Für alle, die mit der PS-2-Version vertraut sind: Die Steuerung ist grundsätzlich die gleiche. Wegen unterschiedlicher Bauart der Spieletastaturen sind die Knöpfe und ihre Funktionen jedoch etwas anders verteilt. Nach ein paar Übungsaufgaben sollten aber auch weniger erfahrene Spieler kein Problem haben.

Urteil: Das Spiel ist genauso spannend und packend wie die gut zwei Jahre alte Erstauflage für PS 2. Leider wurden mit Xbox-Version die grafischen Möglichkeiten dieser jüngeren Konsole nicht voll ausgenutzt. Die ohnehin fantastische Bilderwelt wäre noch steigerungsfähig gewesen. Dennoch: ein „sehr gutes" Spiel für Actionfans, die nicht nur ballern, sondern auch nachdenken möchten.

SPIELDETAILS



In solchen Kisten finden Sie hilfreiche Gegenstände, etwa Munition oder Erste-Hilfe-Medizin.



Dank Radar haben Sie stets vollen Durchblick. Lichtkegel verraten die Blickrichtung Ihrer Gegner.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



X : Waffe benutzen
A : Hocken und kriechen
Y : Aktionstaste
B : Schlagen

TESTERGEBNIS

Metal Gear Solid 2 – Substance



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

Altersempfehlung **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC, Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,43
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,33
ZWISCHENNOTE	100%	1,45
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,45
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 69,95 €
Preisempfehlung: 52,49 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,45 x 69,95 = 101,43 = ausreichend

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbild-spiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Sattel' den Drachen, und dann auf zu spannenden Abenteuern.

Panzer Dragoon[1] Orta

Actionspiel für Xbox | Ein Drache und ein junges Mädchen in einer Märchenwelt – und trotzdem wird scharf geschossen!

Der mächtige Drache rettet das Mädchen Orta vor einem Angriff des schwarzen Imperiums. Nun nehmen es die beiden mit den dunklen Mächten auf. In Ortas Rolle setzen Sie sich auf den Rücken des Ungeheuers und gleiten durch allerlei Spielstufen, an deren Ende jeweils ein besonders dicker Brocken von Endgegner zu besiegen ist. Und so geht's im Sandsturm durch die Wüste, im Halbdämmer durch spärlich beleuchtete Höhlensysteme, im Sturzflug abwärts auf einen Vulkankrater zu. Der Weg durch jede Spielstufe ist weitgehend vorgegeben, nur an einigen Stellen können Sie verschiedene Abzweigungen wählen und so neue Gebiete kennenlernen.

Urteil: Die insgesamt 30 Spielstufen warten mit einer selten dagewesenen grafischen Qualität auf, die selbst Kenner mächtig staunen lässt. Note: „sehr gut".



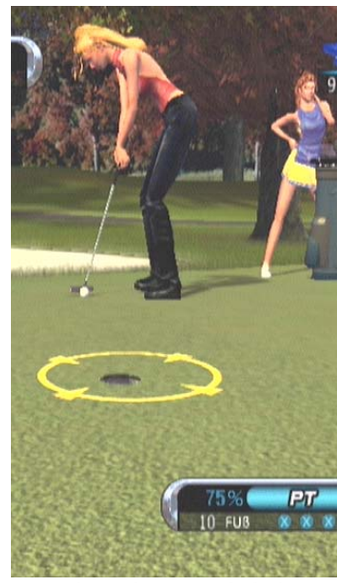
Für den dicken Earl ist jeder Sprung eine federleichte Übung.

Toejam and Earl 3 – Mission to Earth[2]

Actionspiel für Xbox | Bitte zum Tanz: Heiße Scheiben locken

Die Weltraumpolizisten Toejam und Earl haben einen neuen Auftrag: Die Plattensammlung des großen „Demonic" ist auf der Erde verloren gegangen und muss wiederbeschafft werden. Ohne diese heißen Scheiben verliert ihr Heimatplanet Funkotron seine Lebenskraft. Also machen Sie sich mit dem Duo in 60 Spielstufen auf die Suche. Doch tanzmüde Menschen stehen Ihnen buchstäblich im Weg. Erst, wenn die Erdlinge nach Ihrer Pfeife tanzen, können Sie weitersuchen.

Urteil: Ein schräges, völlig abgedrehtes Spiel. Doch wer Rap-, Soul- und Funkmusik schätzt, wird sich damit ganz bestimmt „gut" amüsieren.



Nur noch gut ein Meter – doch ohne ruhige Hand wird es kein Treffer.

Outlaw[3] Golf

Sportspiel für Xbox | Golf mal anders: Nicht fein, nicht englisch, sondern auf die fiese Art

Normalerweise geht es beim Golf gesittet zu. In „Outlaw Golf" dagegen können Sie Ihren Caddy, der den Golfwagen zieht, verdreschen, wenn es nicht gut läuft. Es gibt drei Golfplätze und acht verschiedene Spielarten, wie beispielsweise „Casino", wobei jeder Spieler pro Schlag Geld setzt und der Sieger am Loch den Topf gewinnt. Der Abschlag wird mit dem Mini-Steuerknüppel ausgeführt. Eine Leiste mit einer Kraftanzeige hilft bei der richtigen Dosierung des Schwungs.

Urteil: Das Spiel ist wegen der vielen Blödel-Kommentare, Raufszenen und witzigen Figuren eine erfrischende Abwechslung. Die Landschaften sind hervorragend gemacht und wirken wie echte Profiplätze. Die Bedienung ist einfach. Vom Abschlag weg „gut".



Seltsame Geflogenheiten: Kyo weicht Kyosukes Angriff geschickt aus.

Capcom vs.[4] SNK 2 EO

Prügelspiel für Xbox | Jetzt gibt's für jeden etwas – und zwar immer auf die Zwölf

Die seit Jahren bekannten Spielfiguren aus den besten Prügelspielen der Firma Capcom finden sich hier zusammen. Alle Recken der Serie „Street-Fighter" können nun zum Beispiel direkt gegen ihre Konkurrenten aus den Reihen „Art of Fighting" oder „Samurai Showdown" antreten. Aus 44 Spielfiguren können Sie zu Beginn wählen, dann geht's gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler in hübsch gezeichneten Kampfarenen zur Sache – allerdings in einer angestaubt wirkenden zweidimensionalen Spielansicht.

Urteil: Mit verschiedenen Tastenkombinationen und viel Übung entlocken Sie Ihrer Spielfigur Wurfattacken und Superschläge. Wessen Energieleiste zuerst leer ist, der hat verloren. In der neuen Programmversion können Sie sogar per Internet gegen Spieler in aller Welt antreten – sofern Sie Teilnehmer bei Xbox Live sind. Die Online-Gefechte funktionierten im Test bestens. Nicht nur Prügelspiel-Nostalgikern wird dieses „gute" Spiel gefallen.

TESTERGEBNIS

Panzer Dragoon Orta



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,25
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	1,46
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,46
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden.

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,46 x 59,90 = 87,45 = befriedigend

TESTERGEBNIS

Toejam and Earl 3 – Mission to Earth



Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760(0,12 E/Min.)
Fax 01805-251191 (1,23 E/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,80
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,44
ZWISCHENNOTE	100%	1,85
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,85
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 39,90 €
(CCS-Computer, Dortmund, Tel. 0231-7274237)

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,85 x 59,90 = 110,82 = ausreichend

TESTERGEBNIS

Outlaw Golf



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

Altersempfehlung **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,84
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,84
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,84
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden.

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,84 x 59,99 = 110,38 = ausreichend

TESTERGEBNIS

Capcom vs. SNK 2 EO



Hersteller: CEG Interactive
Info: Tel. 0800-1812968 (0,0 €/Min.)
Fax: keine Angabe.

Altersempfehlung **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,71
SERVICE	3%	6,00
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	2,43
SONSTIGES	9%	3,67
ZWISCHENNOTE	100%	1,90
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,90
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden.

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,90 x 59,90 = 113,81 = ausreichend

1sprich: „Drägulhn" 2sprich: „Tohdschäm and Örl 3 – Mischen tu Örl" 3sprich: „Autloh" 4sprich: „Käppkomm wörses"

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse www.computerbild-spiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das Abenteuer beginnt mitten in der Nacht und bei miesem Wetter. Durch einen Brunnen verschafft sich Link Zugang zum Burgverlies.



2 Nachdem er die Prinzessin Zelda befreit hat, führt er sie im Schein einer Lampe durch geheime Gänge in Richtung Freiheit.



3 Während sich die Prinzessin versteckt hält, beginnt das Abenteuer für Link richtig. Truhen verbergen wichtige Gegenstände.



4 Viele Gefahren erwarten den mutigen, kleinen Helden. Vorsicht ist zum Beispiel vor diesem Laserstrahl geboten, der den Raum sichert.



5 Am Ende jedes Spielabschnittes erwartet Sie ein besonders hartnäckiger Gegner. Sie sollten diesen Kerlen nicht in einem offenen Schlagabtausch begegnen, sondern deren Verhaltensweisen beobachten. So können Sie Schwächen erkennen und eine effiziente Kampftaktik anwenden.



6 Die Parallelwelt können Sie anfangs nur in Gestalt eines rosa Hasen bereisen. Doch bald finden Sie eine Mondperle, die diesen Zauber bricht.



7 Ein teurer Spaß – aber wichtig: Investieren Sie 500 Rubine in Schwimmflossen, damit Sie später in neue Regionen vordringen können.



Abenteuerspiel für Gameboy Advance | Seien Sie mal ganz Link – und retten Sie Prinzessin Zelda

INSTALLATION

Sollte die Rettung der Prinzessin schon an der Installation zu scheitern drohen, finden Sie hilfreiche Tipps auf Seite 150.

INHALT

In diesem Spielmodul stecken zwei Spiele. Das erste und namensgebende Spiel „The Legend of Zelda – A Link to the Past" ist die nahezu unveränderte Neuauflage eines Klassikers. Das Spiel erschien bereits 1992 für das Super Nintendo Entertainment System (SNES) und setzte bis heute unerreichte Maßstäbe im Bereich zweidimensionaler Abenteuerspiele.

Sie schlüpfen in die Rolle des kleinen Helden Link. Der wird eines Nachts von Hilferufen der Prinzessin Zelda aus dem Schlaf gerufen. Das Mädchen ist schnell aus dem Kerker eines Palastes befreit, doch damit beginnt das Abenteuer erst so richtig. Der Zauberer Agahnim, der für die Entführung verantwortlich war, führt noch mehr Böses im Schilde – er plant die Herrschaft über das Land Hyrule an sich zu reißen. Und sein Zauber ist so stark, dass nur der Auserwählte Link ihn brechen kann.

Doch der Weg ist für Sie – den kleinen Link – weit und steinig. Anfangs nur mit einem einfachen Schwert ausgestattet, machen Sie sich zu Fuß auf die Reise. Als Spielfeld dient das große Reich von Hyrule, in dem es verschiedene Vegetationen und Eingänge zu Höhlen und anderen Spielwelten gibt. Dort müssen Sie nicht nur den Schergen von Agahnim trotzen, sondern auch versteckte Schalter finden und bedienen. Und da sind noch andere harte Nüsse: Blöcke verschieben, Inschriften übersetzen, bestimmte Fackeln anzünden, all das ist zu leisten, bevor Sie einem der vielen Zwischengegner in den diversen Spielwelten gegenüber stehen. Jeder davon lässt sich nur mit einer bestimmten Taktik bezwingen. Im Spielverlauf werden Sie dank neuer Objekte und Talente immer leistungsfähiger und können dadurch auch in immer weitere Bereiche vordringen. Sogar Reisen in eine Parallelwelt, um geheime Wege zu finden, sind möglich. Da das Spiel sehr umfangreich ist, werden viele Monde über Hyrule aufgehen,



THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST[1]

[1]sprich: „Se Ledschend off Selda – A Link tu se Palst"

bis Sie die Geheimnisse dieses Abenteuers gelöst haben.

Der zweite Teil dieses Doppelspiels – er trägt den Titel „Four Swords"[2] – beschert der Zelda-Reihe ihr erstes Mehr-Spieler-Abenteuer. Zwei bis vier Teilnehmer mit je einem Gameboy Advance und je einem Zelda-Spielmodul können ihre Geräte per **Link-Kabel** S.176 verbinden und sich gemeinsam ins Abenteuer des Helden Link stürzen. Das Raffinierte daran: Die Spielwelten wurden so gestaltet, dass sich die Spieler gegenseitig helfen müssen. Viele Rätsel sind nur durch gemeinsames Vorgehen zu lösen. Schwere Steine zum Beispiel lassen sich nur mit vereinten Kräften verschieben. Kommunikation ist daher oberstes Gebot, denn jede Figur bewegt sich auf ihrem eigenen Bildschirm unabhängig von den anderen. So kann es passieren, das ein Spieler vom Süden in den Norden reisen muss, um einem Kameraden zu Hilfe zu eilen. Die Endgegner einer Spielwelt erfordern übrigens immer Teamarbeit, alleine sind sie nicht zu besiegen.

Ein zusätzlicher Reiz besteht darin, dass die Teilnehmer dennoch auch gegeneinander antreten. Denn derjenige, der sich in einer Welt am besten behauptet hat, bekommt am Ende die Medaille des Mutes verliehen.

[2]sprich: „For Soards"

BEDIENUNG

Ein Held zu sein ist nicht immer leicht, dieses Spiel zu steuern dagegen schon. Sämtliche Manöver wurden sinnvoll auf die wenigen Tasten verteilt, die am Gameboy Advance zur Verfügung stehen. Leider muss man oft das Inventar-Menü bemühen, um Objekte auszuwählen

URTEIL

Freunde von Abenteuerspielen können sich über einen herausragenden Doppelpack freuen. Denn dieser Gameboy-Advance-Titel enthält gleich zwei vollwertige Abenteuerspiele für einen und mehrere Spieler – jedes davon ist zudem eine Klasse für sich. Diese „sehr guten" Spiele sollten Sie sich nicht entgehen lassen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The legend of Zelda – A Link to the Past

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

Hersteller: Nintendo
Info: Tel. 02408-005806 (0,12 €/Min.)
Fax 06026-950308(0,123 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	An Problemstellen bekommen Sie Tipps.	1,00
Langzeitspaß	5%	Viele fesselnde Stunden sind nötig, um alles zu entdecken und freizuschalten.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Comic-Stil aus übersichtlicher Perspektive.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr detailliert und geschmeidig.	1,00
Musik	2%	Die Kompositionen sind mehr als gelungen.	1,00
Geräusche	3%	Ob Bogenschießen oder Anrempeln, jede Aktion hat das passendes Geräusch.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Der Held schreit und ächzt.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Sehr ausführlich wird die Story erzählt.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Sämtliche Manöver und Menüs lassen sich hervorragend bedienen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Thema, Präsentation und Spielverlauf lassen Sie alles um sich herum vergessen. Sie wollen nur noch eins: Hyrule retten.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,28**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**2,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	Zwei eigenständige, komplexe Spiele.	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,56**
Auf-/Abwertung		Guter Mehr-Spieler-Modus	**-0,20**

TESTERGEBNIS	sehr gut ← **1,36**
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,36 x 39,95 = 54,33 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Das Buch (Kreis) fällt herunter, wenn Sie das Regal anstoßen.



Zünden Sie die Fackeln an, um eine Geheimtür zu entdecken.



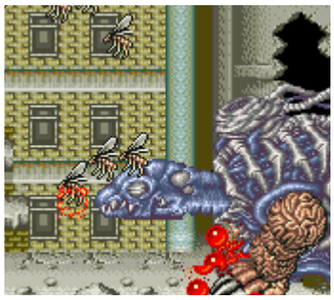
Die Karte von Hyrule verschafft Ihnen einen guten Überblick.



Das Mehr-Spieler-Aebnteuer „Four Swords" fordert vereinte Kräfte. Allein sind Sie zu schwach.



Die Helden können einander auch am Schlafittchen packen und über Abgründe werfen.



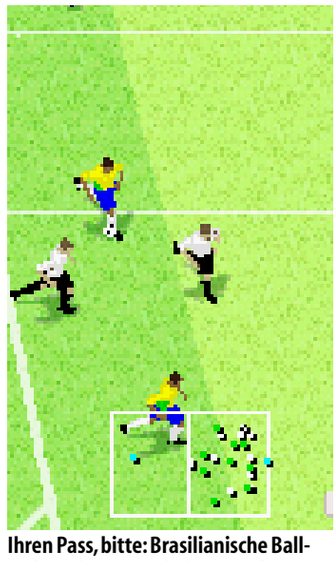
Mit dem Kopf durch die Wand: Angriff einer Mutanten-Schildkröte.

Contra Advance – The Alien Wars Ex[1]

Actionspiel für GBA | Heizen Sie den Außerirdischen mit Laser und Flammenwerfer ein

Invasion aus dem All. Eine Horde Außerirdischer wütet auf der Erde und richtet heillose Zerstörung an. Riesige Mutanten zermalmen ganze Hochhäuser zu Staub, und Kampfroboter machen die Straßen unsicher. Als Ein-Mann-Armee oder zusammen mit einem Mitspieler sorgen Sie wieder für Ordnung auf Ihrem Heimatplaneten. Waffen, wie Zielsuchraketen und Lasergewehre, werden unterwegs eingesammelt. Gelegentlich können Sie auch einen Panzer oder ein Motorrad besteigen, um sicherer oder schneller voranzukommen. Einige der sechs Spielstufen sind nahezu unverändert aus dem elf Jahre alten Super-Nintendo-Spiel „Super Probotecor" übernommen worden.

Urteil: Auch wenn Grafik und Geräuschkulisse etwas altbacken wirken, wird hier höchst unterhaltsame Action geboten, die Ihr spielerisches Können auf eine harte Probe stellt. Das Passwort-System zum Sichern des Spielstandes mit 18-stelligen Codes ist allerdings sehr lästig. Dennoch ein „gutes Spiel".



Ihren Pass, bitte: Brasilianische Ballartisten im gegnerischen Strafraum.

Fifa Football[2]

Fußballspiel für GBA | Fußball im Taschenformat: Mischen Sie bei den Kicker-Stars mit

In diesem Fußballspiel haben Sie die freie Auswahl: 14 Ligen von der Bundesliga bis zur Serie A – und das mit den korrekten Mannschaften der aktuellen Saison. Zudem können Sie in Pokal-Wettbewerben um Ruhm und Ehre kämpfen. Die Nationalmannschaften treten dagegen nur in Freundschaftsspielen gegeneinander an. Taktische Einflussmöglichkeiten des Spielers sind auf wenige Formationen und die Spielweise begrenzt. Auswechslungen können Sie nur vor dem Spiel oder in der Pause vornehmen. Und: Es wird stets bei gutem Wetter gespielt.

Urteil: Auf dem kleinen Bildschirm kommt überraschend gute Stimmung auf. Die Steuerung ist schnell erlernt, so dass der Torjubel nicht lange ausbleibt. Auch an der Grafik und den Spielvarianten gibt es nicht viel auszusetzen. Testurteil: rundum „gut".



Tollkühnes Trio: drei von fünf „Ring-Kämpfern" auf gefährlicher Reise.

Der Herr der Ringe – Die zwei Türme

Rollenspiel für GBA | Krieg in Mittelerde: Ein kleiner Ring bringt die Entscheidung

Von Caradhras bis Helm's Klamm: Spielen Sie die Abenteuer der ersten beiden „Herr-der-Ringe"-Filme nach. Dazu können Sie in eine von fünf Rollen schlüpfen. Hobbit Frodo beherrscht die Macht des Rings. Aragorn kämpft mit dem Schwert, Legolas mit Pfeil und Bogen, Eowyn mit dem Schild, und Gandalf zaubert. Auf dem Weg durch Höhlen und Wälder finden Sie viele neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Rätsel müssen Sie nicht lösen – nur kämpfen

Urteil: Eine spannende Reise, auf der Sie viele Schauplätze und Figuren der Filmvorlagen wiedererkennen. Einfaches, aber fesselndes Spielprinzip mit gelungener Grafik. Testurteil: „gut".



Schnell geschaltet: Oft machen Knöpfe den Weg zu neuen Arealen frei.

Rayman[3] 3

Geschicklichkeitsspiel für GBA | Neues Abenteuer für den erprobten Comic-Helden

Raymans Freund Globox hat ein böses Wesen verschluckt, ein so genanntes schwarzes Lums. Das liegt ihm schwer im Magen und muss schnell entfernt werden. Rayman macht sich sofort auf den Weg durch Wälder, Sümpfe, Lavalandschaften und sogar eine Piratenfestung, um einen Medizinmann um Hilfe zu bitten. Aufregende 50 Spielstufen muss der quirlige Held meistern, bis er am Ziel ist. In gewohnter Tradition läuft, springt, schwebt, hangelt und schwingt sich Rayman über Stock und Stein, überwindet Abgründe und fährt zuweilen gar Wasserski oder Kart.

Bis zu vier Spieler können Ihre Gamboys per Link-Kabel miteinander verbinden und in vier Minispielen gegeneinander antreten. Zu zweit kommen Sie mit einem „Rayman-3"-Spielmodul aus, drei oder vier Spieler brauchen jeweils ein eigenes. In Verbindung mit Rayman 3 für Gamecube und einem Gameboy-Advance-Kabel können Sie zusätzliche Spielstufen freischalten.

Urteil: Gelungene Steuerung, großer Umfang und bemerkenswerter Abwechslungsreichtum bescheren Ihnen trotz hohen Schwierigkeitsgrades ein „gutes" Spielerlebnis.

TESTERGEBNIS

Contra Advance – The Alien Wars Ex



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,56
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	4,56
ZWISCHENNOTE	100%	2,48
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,48
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 56,22 €
Preisempfehlung:
Im März kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,48 x 56,22 = 139,43 = mangelhaft

TESTERGEBNIS

Fifa Football



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,43
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,05
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,05
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung:
Im März kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,05 x 49,99 = 102,48 = ausreichend

TESTERGEBNIS

Der Herr der Ringe – Die zwei Türme



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

Altersempfehlung **ab 8 Jahren**
Geeignet für **Anfänger und Fortgeschrittene**
Auch für **Gamecube, Playstation 2, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,86
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,33
ZWISCHENNOTE	100%	1,70
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,70
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung:
Im März kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,70 x 49,99 = 84,98 = befriedigend

TESTERGEBNIS

Rayman 3



Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,123 E/Min.)
Fax 0211-33800115 (0,123 E/Min.)

Altersempfehlung **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **PC, Playstation 2, Gamecube, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,08
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,02
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,02
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung:
Im März kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,02 x 49,99 = 100,98 = ausreichend

1sprich: „Kontra Åddwahnz – Si Åtti-en Wohrs Ex" 2sprich: „Futtboll" 3sprich: Räimän"

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Resident Evil

Abenteuerspiel für Gamecube| In Raccoon City sind die Toten auf der Jagd nach den Lebenden – wie alles begann, erfahren Sie hier

INSTALLATION

Wie Sie ein Gamecube-Spiel ganz einfach in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 150

INHALT

Die Reihe „Resident Evil" ist für viele Konsolenspieler bereits heute Legende: Die Abenteuer eines Häufchens Überlebender inmitten einer von Monstern verseuchten Kleinstadt gehören in Sachen Horror zum Besten dessen, was ein hartgesottener Gruselfan spielen kann. Doch wie der ganze Wahnsinn eigentlich begann, blieb trotz mehrerer Fortsetzungen im Dunkeln. Bis jetzt ...

Mit „Resident Evil Zero" kommt nun ein wenig Licht in die dubiose Angelegenheit. Die junge Rebecca, Mitglied des Bravo-Teams der Polizei-Organisation S.T.A.R.S., sollte eigentlich mit ihren Kollegen ein altes Herrenhaus nach Spuren absuchen, da es in der Gegend zu rätselhaften Todesfällen gekommen war. Doch schnell wird die junge Frau durch grausige Vorkommnisse von ihrem Team getrennt und findet sich bald in einem Zug wieder, in dem alle Passagiere scheinbar tot in ihren Sitzen hängen. Leider aber nicht tot genug ...

Viel mehr über die Geschichte soll hier gar nicht verraten werden, um die Spannung nicht zu nehmen, aber so viel sei erzählt: Die Fans der Serie können sich auf neue, fiese Monster in großer Zahl einstellen und werden auch einige alte Bekannte wieder treffen. Schließlich spielt Resident Evil Zero noch vor allen anderen Teilen der Spiele-Serie – und

Zero

1

1sprich: „Resident Evel Siro"

SPIELVERLAUF



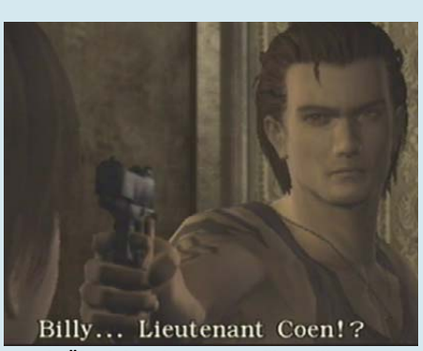
1 Mitten in den Wäldern steht plötzlich ein Zug vor Rebecca, die Sie spielen. Woher kommt der Zug– und was verbirgt sich im Inneren?



2 So genau hätten Sie es vielleicht gar nicht wissen wollen: Untote erheben sich aus ihren Sitzen und greifen Sie sofort gierig an.



3 In jedem Waggon das gleiche Bild: Kaum kommen Sie herein, torkeln Zombies auf Sie zu und wollen Sie fressen. Nur gut, dass die lebenden Toten langsam sind und Sie genug Zeit zum Laden, Zielen und Abfeuern Ihrer Waffe haben. Doch Sie müssen wissen: So einfach bleibt das Überleben nicht.



4 Ein Überlebender: Der Sträfling Billy Coen ist seinen Wächtern entkommen und hier im Zug gelandet. Willkommene Hilfe für Sie!



5 Mit lautem Knall zerspringen Scheiben, und zwei untote Dobermänner fallen über Sie her. Sie haben kaum Zeit, die Waffe zu ziehen.



6 Nach vielen Abenteuern im Zug landen Sie schließlich in einer alten Villa. Die Zentrale der Monster-Erschaffer?



7 Anscheinend ja, denn im Keller werden Sie von mutierten, aggressiven Affen angegriffen. Wird der Albtraum jemals enden?

Resident Evil Zero FORTSETZUNG

damit zu einer Zeit, in der alle bekannten Figuren noch lebten. Dennoch ist das Spiel „voraussetzungsfrei": Auch Anfänger können im niedrigsten der zur Wahl stehenden Schwierigkeitsgrade sofort loslegen und sich halbwegs beherrschbarer Kämpfe erfreuen. In den höheren Schwierigkeitsstufen wird's dagegen verdammt hart, die Monster zu töten – am Spielverlauf ändert sich indes nichts. Und der ähnelt den anderen Spielen der Reihe deutlich. Sie spielen meist einen Helden, hier sogar zwei, müssen Rätsel knacken und Gegenstände finden, um Türen zu öffnen, Dokumente zu entdecken und neue Orte zu erreichen – und so langsam das Puzzle der schrecklichen Ereignisse zu einer Geschichte zusammensetzen. In „Zero" können und müssen Sie sogar im ständigen Wechsel die Rollen zweier Helden, Rebecca und Billy, spielen, weil die Rätsel nur gemeinsam zu lösen sind. So bleibt Rebecca etwa auf einem Kontakt stehen und hält so die Tür für Billy offen. Hin und wieder werden Sie von den abscheulichsten Gestalten am Weiterkommen gehindert und müssen sich Ihren Weg dann freischießen. Um am Ende dem großen Bösewicht in die Augen – oder was er an deren Stelle im „Gesicht" trägt – zu sehen ...



Ist der verurteilte Mörder Billy wirklich schuldig? Rebecca hat bald erste Zweifel.

BEDIENUNG

Die Steuerung von Resident Evil ist bereits seit Teil eins ein Punkt, an dem sich die Geister scheiden: Sie leiten Ihre Spielfigur aus deren Ich-Perspektive. Wenn also etwa Billy so steht, dass er nach rechts blickt, dann müssen Sie den Mini-Steuerknüppel **Ministick** S. 176 nach vorn drücken, damit er auch nach rechts – aus seiner Sicht eben geradeaus nach vorn – läuft. Was schwierig zu erklären ist, ist auch schwer zu spielen: Anfänger dürften mit dieser Steuerung Probleme haben, und auch Kenner der Serie werden feststellen müssen, dass sich die empfindliche, teilweise hakelige Bedienung nicht geändert hat. Schade.

URTEIL

Resident-Evil-Hasser sagen es immer wieder: Die Rätsel seien teils zu einfach, teils unlogisch oder einfach sinnlos. Auch die Story habe deutliche Schwächen, und die Kämpfe seien wegen ungenauer Steuerung mitunter ein echtes Problem. Ganz Unrecht haben die Gegner denn auch nicht. Dass Sie, wenn Sie Horror-Fan sind, dennoch zugreifen sollten, hat einen einzigen Grund, auch diesmal wieder: Atmosphäre. Die allgegenwärtige Bedrohung, die unheimlichen Geräusche, schräge Perspektiven, die manchen Gegner erst in letzter Sekunde zeigen, Schockeffekte, wie plötzlich auftauchende Riesenspinnen oder untote Hunde – all das macht die Qualität und den Spielspaß der Reihe aus. Allerdings gehört auch dieser Ausflug ins Grauen – genau wie alle Vorgänger – auf keinen Fall in Kinderhände! Es ist Stoff für Erwachsene, und selbst die sollten Einiges vertragen können: Wenn vor Ihnen fünf Zombies in einem engen Gang herumwanken und dumpfe Schreie ausstoßen und Sie feststellen, dass Sie nur noch drei Schuss im Magazin Ihrer Waffe haben – wetten, dass Sie Angst bekommen? Nicht zuletzt deshalb verdient dieses auch grafisch perfekte Spiel der Schockerserie eine „gute" Note.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Resident Evil Zero

Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info-Telefon nicht vorhanden
Fax: nicht vorhanden

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nicht ganz leicht, da Einführung fehlt.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die Zombiejagd hält Sie garantiert etliche Stunden auf Trab.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Extrem detailierte Optik im ganzen Spiel.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Zombies wanken, Helden laufen rund – gut.	1,50
Musik	2%	Unterstützt perfekt die Stimmung.	1,00
Geräusche	3%	Schön gruselig und unheimlich.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gute Sprecher - leider Englisch.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Notwendig und gut gemacht.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben gerade Anfänger garantiert Probleme.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die grauenhafte Gegend rund um Raccoon City ist ein Traum für jeden Horror-Fan.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,95**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/88870 1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.capcom.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**5,33**
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%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**2,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Helden, Zusatzspiel erspielbar	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,00**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,00
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,00 x 59,90 = 119,80 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

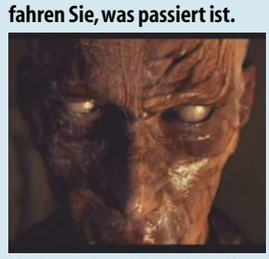
SPIELDETAILS



Aus solchen Dokumenten erfahren Sie, was passiert ist.



Farbbänder brauchen Sie, um Spielstände zu sichern.



Auch aus der Nähe sehen die Untoten nicht gut aus.



Im Partner-Menü stellen Sie ein, was Ihr Helfer tun soll.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R : Mit Waffe zielen
X : Figuren wechseln
A : Aktionen wie Schießen oder Aufsammeln ausführen
Y : Inventar öffnen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rumkugeln mit Affen ist schwieriger, als es auf den ersten Blick aussieht. Weil sich die langen Plattformen ständig bewegen, brauchen Sie viel Fingerspitzengefühl.



Gleich spürt der Herr rechts, wie heiß ein Lichtsäbel ist. Auf dem einst idyllischen Planeten Ragol haben sich reihenweise unangenehme Gesellen eingenistet.

Super Monkey Ball[1] 2

Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | Geben Sie sich die Kugel – und zwar jene mit einem heldenhaften Affen drin

[1] sprich: „Sjüper Manki Bohl"

Diese Affen sind zum Kugeln – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Aiai, Meemee, Baby und Gongon, die vier Hauptfiguren in „Super Monkey Ball 2", stecken nämlich in kleinen Kugeln, die Sie geschickt über verschiedene Spielfelder rollen müssen. Alles, was Sie dazu brauchen, sind der linke Steuerknüppel Ihrer Spieletastatur und ein ruhiger Daumen. Denn um die Kugeln zum Rollen zu bewegen, kippen Sie einfach das Spielfeld, indem Sie den Stick mit der nötigen Auslenkkraft in die gewünschte Richtung drücken. Anfangs ist das auch überhaupt kein Problem. Startpunkt und Zieltor sind auf kürzestem Wege durch einfache Geraden miteinander verbunden. Doch die Aufgaben werden zunehmend schwerer. Wer außer den 100 regulären Aufgaben auch die 50 zusätzlichen freischalten will, muss den Affen-Ball schon sehr geschickt und nahezu fehlerfrei manövrieren. Bewegliche Rampen, Löcher im Boden, Drehscheiben oder auch gezielte Sprünge erfordern präziseste Lenkmanöver.

Für jede gelöste Aufgabe im Hauptspiel gibt's Punkte, die Sie für das Aktivieren von Bonus-Spielen einlösen können. Zwölf davon werden angeboten, darunter Bowling, Tennis, Bootrennen, Flugübungen oder auch Fußball. Die sind zwar keine vollwertigen Spiele, bringen aber überraschend viel Spaß und garantieren fröhliche Mehr-Spieler-Abende. Denn Fußball und Baseball können Sie auch zu zweit, alle anderen Spiele sogar mit bis zu vier Teilnehmern spielen – je nach Modus zugleich am geteilten Bildschirm oder nacheinander oder gleichzeitig am Vollbild.

Urteil: Auf den ersten Blick sorgen das einfache Spielprinzip und die schlichte Präsentation für Skepsis. Doch der Reiz des Spiels liegt im Bewältigen der sehr fein ausgearbeiteten Aufgaben, gerade weil die Bedienung extrem simpel ist. Dieses fesselnde Element und viele Extras für einen und mehrere Spieler sorgen für „gute" Unterhaltung.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A-Knopf: Kartengröße ändern
Linker Steuerknüppel: Neigen der Spielfläche, um die Kugel rollen zu lassen

TESTERGEBNIS

Super Monkey Ball 2



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,48
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,14
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	2,14
AUFWERTUNG		-0,10
TESTERGEBNIS	gut	2,04
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,04 x 59,99 = 122,38 = mangelhaft

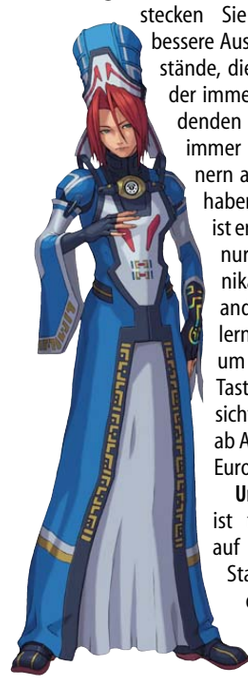
Phantasy Star Online[2] Episode 1&2

Online-Rollenspiel für Gamecube | Auf Ragol ist die Hölle los – retten Sie die Zukunft des Planeten Spieletricks siehe Seite 126

[2] sprich: „Fäntäsi Star Onlain"

Sie befinden sich an Bord des Forschungsraumschiffs „Pioneer 1" und haben nach langer Suche endlich eine neue Heimat für Ihre Kolonialisten gefunden – den paradisischen Planeten Ragol. Die Freude währt aber nur kurz, denn auf Ragol ereignen sich mysteriöse Dinge.

An dieser Stelle greifen Sie in der Rolle eines gestandenen Kämpfers ins Geschehen ein und schließen sich dazu einer Gruppe von anderen Mitspielern an. Oder gründen selbst eine. Bis zu vier Spieler können eine Gruppe bilden. Dann nehmen Sie auf dem Forschungsschiff einen der vielen Aufträge an, für deren Erfüllung oft ein gehöriger Geldbetrag winkt. Den Lohn Ihrer Mühen stecken Sie wiederum in bessere Ausrüstungsgegenstände, die Sie im Verlauf der immer schwerer werdenden Aufgaben mit immer härteren Gegnern auch bitter nötig haben. Die Steuerung ist erfreulich einfach, nur für die Kommunikation mit den anderen Mitspielern kommt man um eine zusätzliche Tastatur (voraussichtlich verfügbar ab April, Preis: um 30 Euro) kaum herum.



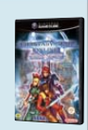
Urteil: Das Spiel ist technisch nicht auf dem neuesten Stand der Dinge, dafür aber bunt und abwechslungsreich. Es macht einfach Spaß, mit anderen menschlichen Mitspielern den Planeten zu erkunden und auf die Jagd nach seltenen Gegenständen zu gehen. Die Registrierung beim Hersteller ist allerdings ein harter Brocken (siehe Seite 126). Ein insgesamt „gutes" Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A-Knopf: Eingabe/Aktion 1
B-Knopf: Abbrechen/Aktion 2
X-Knopf: Aktion 3
Y-Knopf: Tastatur anzeigen

TESTERGEBNIS

Phantasy Star Online Episode 1 & 2



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,08
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,78
ZWISCHENNOTE	100%	1,99
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,99
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 54,99 €
Preisempfehlung: 54,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,99 x 54,99 = 109,43 = ausreichend

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Einem Notruf folgend, landet Samus auf der verlassenen Raumstation.



2 Sogleich macht sie sich auf den Weg ins Innere der riesigen Anlage.



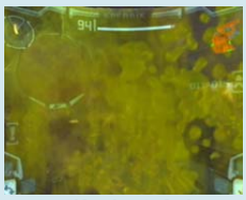
3 Schon nach kurzer Zeit entdeckt Sie den scheinbaren Ursprung des Notsignals: Die Parasiten-Königin ist wach!



4 Wenig später erscheint auch Samus Erzfeind und löst die Selbstzerstörung der Raumstation aus. Nichts wie raus!



5 Unmittelbar nach der Flucht nimmt Samus die Vefolgung des Fieslings auf.



6 Im Eifer des Gefechts spritzt auch schon mal Schleim aufs Visier.



7 Doch Samus muss ihr Ziel im Auge behalten: den Planeten Tallon 4.



8 Der ist voller Sümpfe und Abgründe – auch im übertragenen Sinne …



Metroid Prime[1]

[1]sprich: „Praim"

Abenteuerspiel für Gamecube | **Hier wird die Jägerin zur Gejagten – doch sie weiß sich zu wehren**

Die Kopfgeldjägerin Samus Aran folgt einem Notsignal zu einer scheinbar verlassenen Raumstation. Im Innern des stählernen Kolosses, der lautlos im Weltraum schwebt, wird Samus schnell klar, wer das Signal abgesetzt hat: Ihr alter Erzfeind Ridley hat seine Space-Piraten zusammengetrommelt, um die verhasste „Lumpen-Sammlerin" aus dem Verkehr zu ziehen. Da alle bisherigen Versuche gescheitert waren, bedienen sich die Bösewichter einer neuen, tödlichen Waffe: Auf dem Planeten Tallon 4, unweit der Raumstation, fördern sie das Gas Phazon. Mit diesem Gas können sie ihre Kampfeinheiten deutlich verstärken und neue Supersoldaten erschaffen – mit denen muss es Samus wohl oder übel aufnehmen. Als Spieler schlüpfen Sie in den Kampfanzug von Samus Aran und landen, nachdem Sie in der Raumstation einer höllischen Explosion entkommen sind, auf einem düsteren Sumpfplaneten.

Dort überprüfen Sie am besten zuerst Ihre Instrumente. In den Helm lassen sich etwa eine Umgebungskarte und wichtige Angaben über die eigene Bewaffnung und Ausrüstung einblenden, dazu detaillierte Feindinformationen. Die müssen Sie allerdings erst einmal „sammeln". Und das geht so: Steht Samus einem unbekannten Gegner oder Gegenstand gegenüber, so kann sie den „scannen". Fortan sind alle Daten der Figur oder des Objektes jederzeit abrufbar. Mechanische Apparaturen liefern so ihre Gebrauchsanleitung gleich mit, und Feinde offenbaren Ihnen auf diesem Wege unfreiwillig ihre sämtlichen Schwachstellen.

Damit die mutige Amazone Samus Aran ihren immer stärker werdenden Gegnern halbwegs ebenbürtig bleibt, muss sie herausfinden, wie sich ihr Kampfanzug verbessern lässt. Eine Erweiterung des „Waffenarmes" ist immer willkommen, aber die Garderobe hält auch ganz neue Objekte bereit, etwa einen Greifhaken, mit dessen Hilfe sie tiefe Abgründe überwinden kann. Ohne diese Extras gelingt es Samus bestimmt nicht, ihren Erzfeind Ridley zu finden – und die Auseinandersetzung mit dem Bösen ein für allemal zu beenden.

Mit dem linken Mini-Steuerknüppel bewegen Sie die Spielfigur, per Druck auf die **R**-Taste richten Sie den Blick nach oben oder unten. Gefeuert wird mit der **A**-Taste. Nach kurzen Anfangsschwierigkeiten passt das alles wie „angegossen".

Urteil: Selten bekommt man ein so gut durchdachtes Spiel vorgesetzt. Der Aufbau der riesigen Welt, das ausgefeilte Waffen-Verbesserungssystem, die großartigen und anspruchsvollen Rätsel motivieren kräftig zum Weiterspielen. Zudem wird die geschickt gesponnene Geschichte um die Herkunft Samus Arans Sie faszinieren. „Metroid Prime" ist keine dumpfe 08/15-Ballerei, sondern eine actionbetonte Forschungsreise. Wer sich der Herausforderung stellt, erlebt ein ebenso komplexes wie schwieriges, aber auch „sehr gutes" Abenteuer.

SPIELDETAILS



Der Scan-Visor vermittelt Ihnen detaillierte Informationen über Lebewesen und Gegenstände.



Als „Morph-Ball" meistert Samus auf ihrer abenteuerlichen Reise auch durch die engsten Passagen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A-Taste: **Feuern**

R-Taste: **Ziel feststellen**

Steuerkreuz: **Visor umstellen**

TESTERGEBNIS

Metroid Prime
Hersteller: Nintendo
Info: Tel. 02408-005806 (0,12 €/Min.)
Fax 06026-950308 (0,123 €/Min.)



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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,32
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,41
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,41
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 50,99 €
Insercom, Lindlar (Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,41 x 59,90 = 84,46 = befriedigend

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



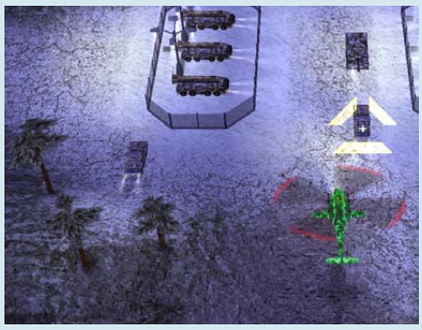
1 Die Ruhe vor dem Flug: Bevor Sie abheben, holen Sie tief Luft – und konzentrieren Sie sich. Denn am Himmel geht die Post ab.



2 Der Gegner ist eingekreist: Die gelben, zum Dreieck formierten Balken weisen Sie deutlich auf feindliche Ziele hin.



3 Und los geht die wilde Jagd: Es kracht, blitzt und strahlt an allen Ecken und Enden, ganz wie bei einem Feuerwerk. Doch bei aller Freude über die tollen optischen Effekte ist Vorsicht geboten, denn der Feind schläft nicht. Wie sollte er auch, bei dem Donnerwetter …



4 Doch die Gegner sehen Sie nicht: Fliegen Sie über den richtigen Gegenstand, dann wird der Hubschrauber vorübergehend unsichtbar.



5 Aufgeräumte Gegend: Kein Feind mehr in Sicht, der Auftrag geht dem Ende entgegen. Schnell noch ein paar Bonus-Punkte sammeln.



6 Glückwunsch: Die Aufgabe ist erledigt. Jetzt können Sie die verkrampfte „Feuerhand" lockern und sich auf den nächsten Einsatz freuen.



7 Abgerechnet wird zum Schluss: Was Ihre Leistungen in Punkten wert sind, zeigt Ihnen die Statistik nach jedem erfüllten Auftrag.



Actionspiel für PC | **Der Traum vom Fliegen: rein in den „Quirl", und feuern, was das Zeug hält**

INSTALLATION

Bevor Sie den Hubschrauber starten, schauen Sie in die „Checkliste" auf Seite 150. Mit deren Hilfe kommt die Kiste ins Rotieren.

INHALT

Die Geschichte von „Heli Heroes"? Ballern und Gewinnen. Punkt. Hintergrund: Die Welt ist komplett vernetzt, ehemalige Krisengebiete, wie die Sowjetunion oder der Nahe Osten, sind friedlich. Gute Zeiten also, wäre da nicht eine böse Truppe namens „Revolution Now". Die hat sich zum Ziel gesetzt, sämtliche Computersysteme zu knacken und so den Weltfrieden zu gefährden. Das ist deshalb besonders brisant, weil Computer die Landesverteidigung leiten und die Waffensysteme kontrollieren.

Es gibt nur eine Chance, die finsteren Hacker aufzuhalten: Als Befehlshaber der „International Special Forces" fliegen Sie Hubschraubereinsätze gegen die üblen Jungs. Am Steuerknüppel eines von zwei Helikoptern.

Der AH 64 Apache Longbow hat mehr Feuerkraft, der KA 50 Hokum die stärkere Panzerung. Egal, welchen Sie wählen – Ihr Job ist, abzuheben, die verwegensten Manöver zu fliegen und dabei aus allen Rohren zu ballern. An Bord sind durchschlagsstarke Maschinengewehre und diverse Raketentypen.

Die Luft ist nicht nur eisenhaltig, sondern auch voller nützlicher Gegenstände: Zusatzwaffen, Punkte, Verstärkung für die Schutzschilde und so weiter – alles was man so braucht, liegt buchstäblich in der Schwebe. Also: Schießen und sammeln Sie, so viel Sie können. Besonderen Spaß macht die Zwei-Spieler-Variante, bei der Sie zusammen mit einem Freund vor dem PC sitzen und ihre Hubschrauber in Formation fliegen.

BEDIENUNG

Zur Steuerung genügen die vier Pfeiltasten, mit weiteren vier Knöpfen bedienen Sie die Waffen. Sie können Heli Heroes aber auch mit der Spieletastatur (Gamepad) fliegen. Auf jeden Fall brauchen Sie keinen Pilotenschein – es ist wirklich kinderleicht.

URTEIL

Heli Heroes versprüht den liebenswerten Charme eines Spielhallenklassikers: Münze einwerfen, und ab geht die Post. Auf wen oder was Sie schießen, ist völlig zweitrangig. Einfach nur ballern, bis der Stabsarzt kommt. Nur das Lesen der Aufträge vor den Einsätzen ist weniger spaßig: Ihre Ziele heißen Irak oder Russland. Das muss nicht sein, Phantasienamen hätten es



sicher auch getan. Die Optik von Heli Heroes stimmt. Schon das Überfliegen der vielen nützlichen Zutaten löst atemberaubende Lichteffekte aus, und wenn Sie erst ein gegnerisches Ziel getroffen haben, gibt's gepfefferte Explosionen, die eher an riesiges Feuerwerk als an kriegerische Auseinandersetzungen erinnern.

Die erfreuliche Bilanz: Vier Übungsflüge, 20 reguläre Aufträge, fünf Bonus-Missionen und ein grandioses Finale, jeweils in drei Schwierigkeitsgraden, garantieren Abwechslung und „guten" Flug.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- : Nach rechts fliegen
- : Nach links fliegen
- : Vorwärts fliegen
- : Zurück fliegen
- Strg : Feuern
- : Raketen abschießen



Bei „Heli Heroes" brennt die Luft.

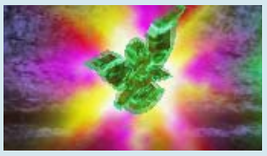
SPIELDETAILS



Beim Flug durch die goldenen Zahlen regnet's Punkte.



Das Überfliegen dieses Symbols verbessert die Panzerung.



Der grüne Engel macht ihren Hubschrauber 30 Sekunden lang für Gegner unsichtbar.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Heli Heroes

Hersteller: Zuxxez Entertainment AG
Info: Tel. 06241-26880 (0,123 €/Min.) Fax 06241-268888 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0.0.0.
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ein, zwei Klicks, und schon geht's los.	1,50
Langzeitspaß	5%	Drei Schwierigkeitsgrade und die ewige Jagd nach Punkten fördern „Suchtgefahr".	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Ein Feuerwerk optischer Genüsse.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Spiel läuft glatt, aber unrealistisch.	3,00
Musik	2%	Zum Glück nur dezent im Hintergrund.	2,00
Geräusche	3%	Es knallt und kracht, was das Zeug hält. So vertont man Action.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Verständlich, aber zu viele Wiederholungen.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Teilweise geschmacklos.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Prima klappt's mit der PC-Tastatur (Sie brauchen nur acht Tasten zum Spielen).	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Riesen-Spaß für Profis und Einsteiger: ballern, bis der Arzt kommt.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,23**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06241-26880 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.heliheroes.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (345 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,76**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,76**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	30 Aufträge mit 2 Hubschraubern, in 2 Modi	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	defekte Sektoren	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,20**
Auf-/Abwertung			

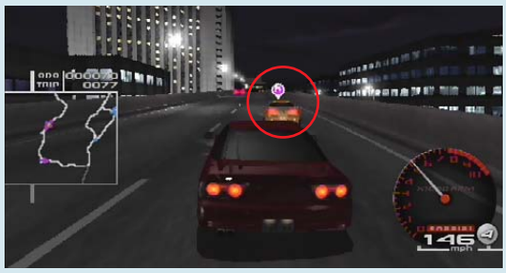
TESTERGEBNIS	gut	2,20
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	14,90 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	Bislang nicht im Handel erhältlich	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,20 x 14,90 = 32,78 = gut	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



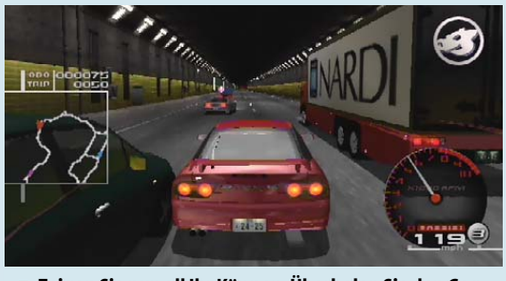
1 Auf der Suche nach einem Gleichgesinnten befahren Sie die Autobahn anfangs noch relativ gesittet.



2 Bereitwillige Temposünder werden Ihnen durch ein „R" wie „Rivale" präsentiert (Kreis). Fahren Sie dicht heran.



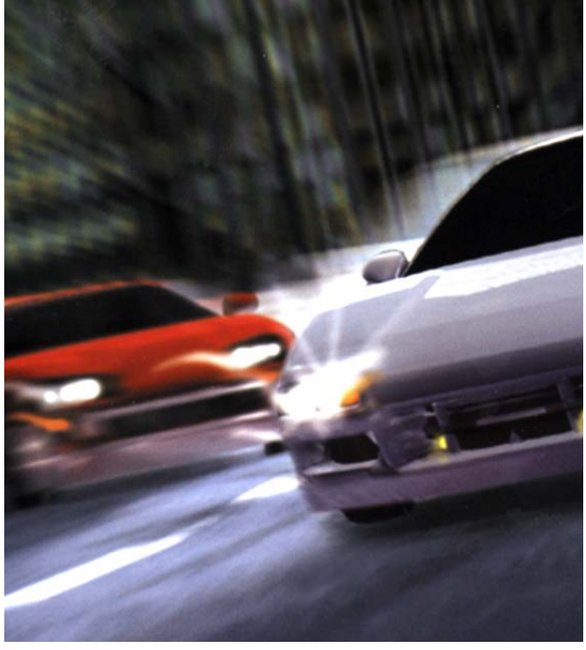
3 Forden Sie Rivalen per Lichthupen-Attacke zu einem Rennen heraus. Das Spiel zeigt Ihnen eine kurze Film-Sequenz der Provokation, bevor das Rennen startet.



4 Zeigen Sie nun all Ihr Können. Überholen Sie den Gegner im dichten Verkehr, und hängen Sie ihn dann ab.



5 Wenn der Rivale Sie überholen will, werfen Sie einen Blick in den Rückspiegel (Kreis), um ihn zu blocken.



[1]spricht: „Tokio Extrihm Räßer"

Tokyo Xtreme Racer[1]

Rennspiel für PS 2 | **Cool: Heiße Stadtrennen auf den Straßen von Tokio erfordern volle Konzentration**

Mit 270 km/h treiben Sie unter penetrantem Einsatz der Lichthupe einen Sportwagen vor sich her, doch der Fahrer will Sie einfach nicht vorbeilassen. Dann müssen Sie halt in die Trickkiste greifen. Bleiben Sie beim Überholen gleichauf mit ihm, und drängen Sie ihn dann an den Rand, so dass der Kontrahent abbremsen und Sie vorbeilassen muss, um nicht in die Leitplanke oder einen unbeteiligten Verkehrsteilnehmer zu rasen.

Was Sie im real existierenden Straßenverkehr auf Lebenszeit den „Lappen" kosten würde, ist in „Tokyo Xtreme Racer" oberstes Gebot. Mit Vollgas über Tokios Stadtautobahn, immer auf der Suche nach Gleichgesinnten, die sich ein Wettrennen mit Ihnen liefern wollen. Sie erkennen die Heißsporne am „R" über dem Wagen, was so viel bedeutet wie „Rivale". Rücken Sie dem Straßenrowdy nun dicht auf die Pelle, und fordern Sie ihn mit der Lichthupe zu einem Rennen heraus. Mitunter werden auch Sie auf diese Art „angeworben". Dann müssen Sie beweisen, dass Sie Ihren Wagen auch mit Bleifuß voll unter Kontrolle haben.

Ihr Ziel ist, die gesamte Konkurrenz zu versägen. Das geht nur mit Fahrkunst und einem kräftig motorisierten Gefährt. Für jedes gewonnene Rennen gibt's Geld, das Sie in bessere Motoren und Getriebe, aber auch in Kleinigkeiten, wie Rückspiegel mit geringerem Luftwiderstand, investieren können. Daneben gibt es zahlreiche Möglichkeiten, am Auto zu schrauben und etwa Lenkempfindlichkeit oder die Bremskraftverteilung zu ändern oder die Kiste tieferzulegen.

Um mit den Strecken der Stadtautobahn von Tokio vertraut zu werden oder in aller Ruhe Bestzeiten aufzustellen, können Sie auch ohne den Druck eines Wettrennens fahren. Zudem besteht die Möglichkeit, am geteilten Bildschirm gegen einen Freund anzutreten.

Mit der Spieletastatur (Gamepad) wählen Sie die Perspektive, geben Gas, bremsen und lenken. Darüber hinaus können Sie in den Rückspiegel schauen, Lichthupe, Blinker oder Hupe betätigen. Leider wurde auf eine Handbremse verzichtet und damit auf die Chance zum spektakulären Kurvendrift. Viel schlimmer ist aber, dass die Steuerung überaus indirekt und träge arbeitet. Präzise Lenkmanöver sind kaum möglich.

Urteil: Wenn Sie sich für Tokyo Xtreme Racer entscheiden, bekommen Sie kein schlechtes Spiel – aber es fehlt klar an spielerischer Abwechslung. Die Rennen verlaufen immer nach dem gleichen Muster im immer gleichen Nachtszenario auf Tokios Autobahnen. Die wilden Rasereien vermitteln zwar kurzfristig einen gewissen Reiz. Doch nur ganz harte Autofanatiker dürften auf längere Sicht Spaß daran haben. Wer von Tunen und Rasen keine Ahnung hat, sollte die Finger vom Spiel lassen. Fahrprüfung knapp bestanden – „ausreichend".

SPIELDETAILS



Im Teile-Shop können Sie gewonnenes Geld ausgeben, um Ihr Fahrzeug leistungsfähiger zu machen.



Auf der DVD befinden sich Ausschnitte aus der Straßenrennen-Dokumentation „Night Warriors".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



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

TESTERGEBNIS

Tokio Xtreme Racer



Hersteller: ak tronic – Die Pyramide
Info-Tel.: keins
Fax: keins

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	4,13
SERVICE	3%	6,00
INSTALLATION	5,4%	4,15
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	6,00
SONSTIGES	9%	3,89
ZWISCHENNOTE	100%	3,56
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**ausreichend**	**3,56**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 20,00 €
Originalpreis bei Markteinführung: 119,00 DM

Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,56 x 20,00 = 71,20 = befriedigend

Die ausführlichen Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbild-spiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HEFT-CD AUSFÜHRLICH ERKLÄRT

Los geht´s

Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Inhalte der Heft-CD richtig installieren und spielen. Alle Erklärungen zum Spiel „Urlaubsraser“ in der Rubrik „Spieletricks“ im Anschluss



ALLGEMEINES

So starten Sie

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

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

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

.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM 

, die dann sofort startet.

Direct-X 8.1b

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

Direct-X 8.1b .

Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

Achtung: Wenn Sie Windows 95 verwenden, sollten Sie Direct-X 8.1b **nicht** installieren. Andernfalls sind Probleme mit Windows nicht auszuschließen. Installieren Sie in diesem Fall „Direct-X 8.0a“, das Sie auf der Heft-CD-ROM 1/2002 finden. Die aktuelle Direct-X-Version ist in Windows XP bereits enthalten.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen, danach zwei Mal auf Ja und 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 den Eintrag Windows Installer 2.0 .

2 Klicken Sie dann auf Überspielen. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

3 Nach einem Klick auf Ja startet der Computer neu.

PC-Mindestanforderungen

1 Um die Installation eines Spiels vorzubereiten, klicken Sie links auf den jeweiligen Spielnamen.

2 Jedes 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 
. Neben der Ampel finden Sie Einzelheiten zum Ergebnis.

	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

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

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 erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. So läuft das Spiel vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert es wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

4 Schließen Sie das Resultate-Fenster per Klick auf OK. Nun können Sie das jeweilige Spiel installieren, wie auf den folgenden Seiten beschrieben.

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 auf den Eintrag Uninstall Acrobat Reader. Folgen Sie dann den Anweisungen.

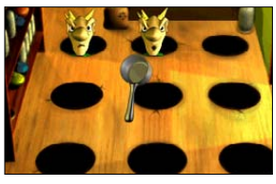
2 Klicken Sie auf dem Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf die Einträge Acrobat Reader und Überspielen. Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter. Sollte das Fenster Versionskonflikt erscheinen, so klicken Sie darin auf Ja und auf OK.

SPIELE AUF DER CD-ROM

Anleitung

Paletten

Geschicklichkeitsspiel | Hau das Teufelchen!



Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf Paletten und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf Weiter >.

3 Das Spiel schlägt dann ein Zielverzeichnis vor. Klicken Sie auf Weiter >.

4 Klicken Sie anschließend auf Fertigstellen. Fertig!

Spiel starten und spielen

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf 

.

2 Drücken Sie, sobald Sie das Startbild sehen, eine der beiden Maustasten, um eine Partie zu starten.

3 Spielziel ist, mit dem Mauszeiger, der wie ein Schlagwerkzeug geformt ist, kleinen Teufeln auf den Kopf zu hauen, die aus einem von neun Löchern herausschauen. Für jeden Treffer kassieren Sie Punkte. Sie schlagen zu, indem Sie den Mauszeiger auf ein Loch ziehen und dann die linke Maustaste drücken. Rechts im Bild sehen Sie dazu zwei Anzeigen. Die linke nimmt im Spiel ab, sie zeigt die Menge der Teufelchen an, die noch auftauchen. Die rechte Anzeige meldet Ihre Erfolge, sollte also im Lauf einer Spielstufe steigen. Etwa auf der Mitte dieser Anzeige sehen Sie einen kleinen Strich. Er zeigt, wie viele Treffer Sie landen müssen, um die Spielstufe zu bestehen und in die nächste zu kommen. In jeder Spielstufe ändert sich Ihr Schlagwerkzeug. So lange Sie genug Teufelchen erwischen, geht es weiter. Aber das wird von Stufe zu Stufe schwerer, weil Sie immer mehr treffen müssen.

4 Am Ende verlangt das Spiel eine E-Mail-Adresse für die Online-Speicherung. Sollten Sie darauf keinen Wert legen, so klicken Sie auf Abbrechen.

Spiel beenden

1 Um ein Spiel zu beenden, klicken Sie einfach auf ☒ oben rechts im Bild.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel wieder zu löschen, klicken Sie zuerst auf Start, dann auf Programme.

2 Klicken Sie danach auf Paletten und dann auf Paletten entfernen.

3 Klicken Sie schließlich auf Ja – damit ist das Spiel von der Festplatte entfernt.

Anleitung

Gekko Mah Jongg Oster-Edition

Denk-/Knobelspiel | Pärchensuche einmal anders: Räumen Sie den Spielsteinhaufen komplett ab

Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf Gekko Mah Jongg und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach auf das Feld Weiter >.

3 Das Programm macht nun einen Vorschlag für das Zielverzeichnis. Klicken Sie einfach auf Weiter >, um den Vorschlag anzunehmen.

4 Daraufhin sehen Sie ein Bild, in dem die Zeile ☑ zusätzlich eine Verknüpfung auf steht, davor ein Kästchen mit einem Häkchen darin. Wenn Sie ein Symbol auf dem Bildschirm haben möchten, mit dem Sie das Spiel schnell per Doppelklick starten können, belassen Sie alles so und klicken lediglich auf Weiter >.

5 Das Spiel meldet jetzt Installationsbereitschaft. Klicken Sie auf Weiter >.

6 Nur wenige Sekunden später ist die Installation bereits abgeschlossen. Klicken Sie auf Beenden, um das Menü zu schließen.

Spiel starten und spielen

1 Sobald das Spiel erfolgreich installiert wurde, starten Sie es mit einem Doppelklick auf das Symbol



.

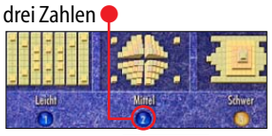
2 Beim ersten Start werden Sie aufgefordert, einen Spielernamen einzutippen. Danach sehen Sie folgendes Bild



Um zu beginnen, klicken Sie auf Starten. Im daraufhin geöffneten Haupt-Menü



müssen Sie nochmals auf Spiel starten klicken. Daraufhin möchte das Programm von Ihnen wissen, welchen Schwierigkeitsgrad Sie spielen möchten. Klicken Sie dazu auf eine der drei Zahlen



und dann auf Starten.

3 Auf dem Spielbrett sehen Sie nun die Spielsteine, die teils aufeinander gestapelt, teils nebeneinander ausgelegt wurden. Spielziel ist, zwei gleiche Steine anzuklicken und sie so aus dem Spiel zu nehmen. Dazu muss aber mindestens eine linke oder rechte Kante der Steine frei liegen, darf also nicht von einem anderen Stein blockiert sein. Oben links im Bild sehen Sie, wie viel Zeit Sie bereits verbraucht haben, oben rechts werden die Menge der wählbaren Pärchen sowie die noch verbleibende Gesamtzahl von Steinen gezeigt. Per Klick auf das Symbol



können Sie sich freie Pärchen zeigen lassen, wenn Sie nicht mehr weiterwissen. So können Sie zum Ziel kommen.



Spiel beenden

1 Wenn Sie auf das Symbol



klicken, wird ein Menü geöffnet, von dem aus Sie durch Anklicken der Zeile Spiel abbrechen wieder ins Hauptmenü schalten können. Darin klicken Sie auf Programm beenden. Sie sehen dann das Startfenster, in dem Sie nochmals auf Beenden klicken. Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie erneut auf den Eintrag Beenden. Das Spiel ist aus!

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, dann auf Programme und auf Gekko Mahjongg (Oster-Edition).

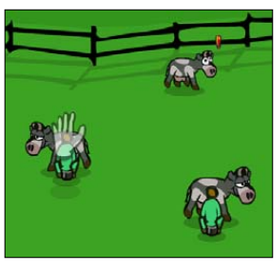
2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Gekko Mahjongg (Oster-Edition) deinstallieren.

3 Bestätigen Sie mit einem Klick auf Weiter >, und klicken Sie dann auf Beenden..., um das Spiel zu entfernen.

Anleitung

Wettmelken

Geschicklichkeitsspiel | Hier geht's um die Milch – packen Sie's an



Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf Wettmelken und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

3 Nun schlägt das Programm ein Zielverzeichnis vor. Ist Ihnen das recht, so klicken Sie auf Weiter >.

4 Klicken Sie danach auf Fertigstellen.

Spiel starten und spielen

1 Sie starten das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



.

2 Klicken Sie dann auf menü.

3 In diesem Menü können Sie per Mausklick auf wettmelken starten das Spiel starten. Warten Sie aber nicht zu lange, sonst kehrt das Spiel zum vorherigen Menü zurück.

4 Im Spiel müssen Sie die beiden Landwirte möglichst rechtzeitig bei einer Kuh absetzen, damit die gemolken wird. Sie haben insgesamt 90 Sekunden Zeit, um möglichst viele Punkte zu sammeln. Punkte gibt es für erfolgreiches Melken. Um einen Landwirt zu bewegen, müssen Sie ihn mit dem Mauszeiger ansteuern und dann die linke Maustaste gedrückt halten. Achten Sie dazu auf die Schatten von Mauszeiger und Landwirt, die müssen sich überlappen, damit Sie den Bauern wirklich greifen können.



Jetzt haben Sie den Bauern am Schlafittchen und müssen ihn per Mausbewegung nun nahe genug an einer Kuh absetzen, damit er melken kann. Sehen Sie sich dazu wieder den Schatten der Figuren genau an. Wenn sich die Schatten von Landwirt und Kuh überlappen, ist es richtig, falls nicht, wird der Bauer nicht melken. Ist die Position Ihrer Meinung nach gut so, dann lassen Sie die Maustaste einfach los. Hatten Sie Recht, wird losgemolken. Wenn eine Kuh lange nicht gemolken wurde, erscheint ein roter Warnpfeil über dem Rindvieh. Reagieren Sie dann noch immer nicht, schwirren bald seltsame Zeichen um die Kuh herum, kurze Zeit später fällt sie um. Das sollten Sie nach Möglichkeit vermeiden, denn es gibt Punktabzug. Unten im Bild können Sie farbige Balken sehen, die von links nach rechts von Grün auf Rot wechseln. Diese Balken zeigen, wie viel Erleichterung der Bauer durch sein Melken der Kuh bereits verschafft hat. Ist die Anzeige im grünen Bereich, so können Sie den Landwirt bedenkenlos anderweitig einsetzen. Ist die Anzeige noch rot oder gelb, sollten Sie den Mann dort weiterarbeiten lassen.

Spiel beenden

1 Sie beenden das Spiel ganz einfach, in dem Sie auf ☒ oben rechts klicken.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zuerst auf Start, dann auf Programme.

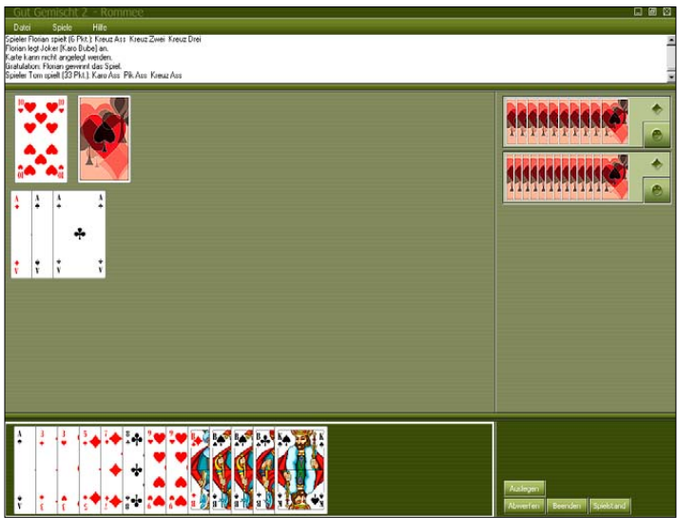
2 Klicken Sie dann auf Wettmelken und danach auf Wettmelken entfernen.

3 Klicken Sie anschließend auf Ja. Damit ist das Spiel von der Festplatte gelöscht.

Anleitung

Gut gemischt 2

Kartenspiel | Ob Skat dreschen oder Mau-Mau spielen – zeigen Sie Ihrem PC, was Trumpf ist!



Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf Gut Gemischt 2, dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie anschließend auf Weiter >. Der folgenden Lizenzvereinbarung müssen Sie zustimmen.

3 Dann schlägt das Programm ein Zielverzeichnis vor. Wenn Sie mit dem Angebot zufrieden sind, klicken Sie auf Weiter >.

4 Klicken Sie danach erneut auf Weiter >. Daraufhin beginnt die Installation.

5 Am Ende fragt das Spiel nach, ob Sie ein Symbol auf der Windows-Oberfläche wünschen und gleich spielen wollen. Die Häkchen, die beides auslösen, können Sie per Mausklick löschen und wieder setzen. Klicken Sie dann auf Fertigstellen.

Spiel starten und spielen

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf



.

2 Jetzt können Sie „die Karten auf den Tisch legen" – für sechs verschiedene Spiele.



Dazu klicken Sie einfach auf Spiele und wählen dann per Mausklick eines aus. Die Regeln zu allen Spielen finden Sie unter Hilfe. Bei einigen Spielen werden Sie nach einer Partie über den aktuellen Punktestand informiert. Dieses Fenster schließen Sie per Klick auf ☒. Karten werden je nach Spiel entweder per Doppelklick ausgespielt oder bei gehaltener Maustaste auf den Zielpunkt verschoben.

Spiel beenden

1 Um ein Kartenspiel zu beenden, klicken Sie auf Beenden.

2 Um das gesamte Spiel zu beenden, klicken Sie auf ☒ oben rechts im Bild. Die darauf folgenden Frage, ob Sie das Spiel wirklich beenden wollen, beantworten Sie mit einem Mausklick auf Ja.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Programme.

2 Klicken Sie danach auf Eidos, auf Gut Gemischt 2 und schließlich auf den Eintrag Gut Gemischt 2 - Deinstallieren.

3 Klicken Sie anschließend auf Ja.

4 Nun beginnt das Programm mit der Deinstallation. Jetzt müssen Sie nur noch auf die Meldung warten, dass das Spiel erfolgreich von der Festplatte gelöscht wurde.

Anleitung

Rayman[1] 3 (Demo)

Geschicklichkeitsspiel | Rennen, springen, kämpfen: Retten Sie Ihre Comic-Welt!



Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf Rayman 3, dann auf Überspielen.

2 Wählen Sie eine Sprache aus, bereits eingestellt ist Deutsch. Klicken Sie auf OK.

3 Klicken Sie auf Weiter >, anschließend in das runde weiße Feld vor der Zeile

Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung

und dann auf Weiter >.

4 Im nächsten Fenster können Sie einen Namen eintippen, es folgt ein Klick auf Weiter >.

5 Nun müssen Sie wählen, welche Art der Installation Sie wünschen: vollständig oder individuell. Mit einem Klick auf Weiter > nehmen Sie die empfohlene vollständige Variante. Klicken Sie dann auf Installieren, um zu beginnen.

6 Die Installation beginnt. Mit einem Klick auf Fertigstellen und einem weiteren auf Fertigstellen wird sie beendet.

Spiel starten und spielen

1 Sie starten die Demo mit einem Doppelklick auf



.

2 Der Ladevorgang dauert ein wenig, anschließend sehen Sie dieses Menü.



3 Sie wählen per Druck auf die Tasten → und ← aus, welche der drei Aufgaben Sie spielen möchten:



,

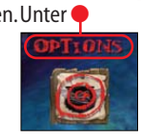


,



.

Einfach anwählen und ↵-Taste drücken. Unter



können Sie die Tastenbelegung für die Steuerung ansehen, für Spieletastaturen den Rütteleffekt aktivieren, zum Spiel zurückkehren oder es beenden.

4 Sie bewegen Rayman mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓, seitlich bewegt sich der Held, wenn sie außer der Richtungstaste noch die rechte Strg-Taste drücken. Rayman schießt per Druck auf die linke Maustaste und feuert kräftiger, wenn Sie die Taste ein wenig länger halten. Per Klick mit der *rechten* Maustaste lassen Sie Rayman springen, ein Doppelklick bringt sogar seine Ohren zum Rotieren, so dass er wie ein Hubschrauber kurz in der Luft bleibt. Mit der Taste 4 auf dem Ziffernblock rechts zentrieren Sie die Kamera wieder hinter Rayman. Mit Esc können Sie ins Options-Menü wechseln, wo Sie die Steuerung kontrollieren können.

5 In den verschiedenen Aufgaben sollen Sie meist entweder Gegenstände einsammeln oder mit Schüssen Gegner besiegen. Mit ein wenig Übung werden Sie alle Anforderungen sicher meistern.

Spiel beenden

1 Sie beenden das Spiel, indem Sie das Options-Menü öffnen und LEVEL BEENDEN auswählen. Damit geht's zurück ins Startmenü, wo Sie erneut unter „Options" SPIEL BEENDEN wählen. Im nächsten Bildschirm wieder SPIEL BEENDEN anwählen, und Sie sind draußen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Programme.

2 Klicken Sie anschließend auf Ubi Soft-Spiele, danach auf Rayman 3 und dann auf Rayman 3 deinstallieren.

3 Die Frage, ob Sie Rayman wirklich deinstallieren wollen, beantworten Sie per Klick auf Ja. Das war's.

[1] sprich: „Räimän"

DTM Race Driver[1] (Demo)

Rennspiel | Zeigen Sie Ihren Konkurrenten den Auspuff – bei der Deutschen Tourenwagen-Meisterschaft



Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf DTM Race Driver und dann auf Überspielen.

2 Daraufhin wird die Installation vorbereitet. Klicken Sie auf Weiter >.

3 Die folgende Lizenzvereinbarung müssen Sie per Klick auf Ja anerkennen. Danach schlägt das Programm ein Zielverzeichnis vor. Klicken Sie auf Weiter >.

4 Jetzt wird die Demo installiert. Per Klick auf Fertigstellen beschließen Sie den Vorgang.

Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Programme.

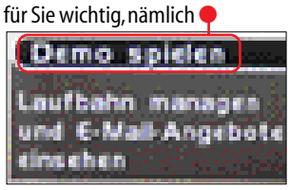
2 Klicken Sie anschließend auf Codemasters, dann auf Race Driver Demo und danach auf Race Driver Demo. Das Spiel startet.

3 Die folgenden aufklärenden Worte über Raubkopien können Sie mit Esc wegdrücken. Im daraufhin geöffneten Sprachenmenü ist

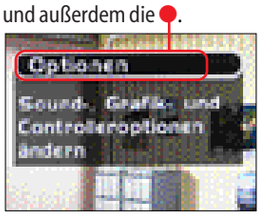


bereits voreingestellt. Sie brauchen also nur ↵ zu drücken.

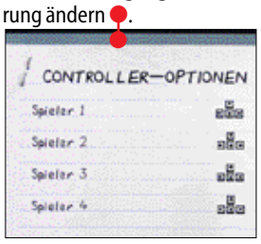
4 Damit schalten Sie zum Startmenü. Hier sind zwei Punkte für Sie wichtig, nämlich



und außerdem die

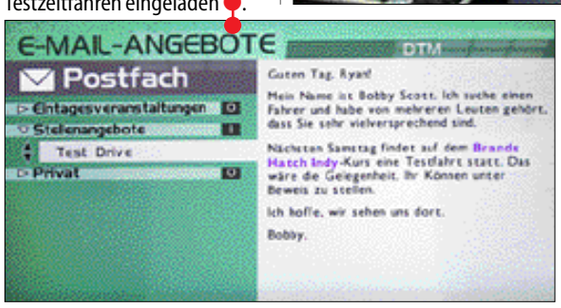


Hier können Sie beispielsweise die Tastenbelegung der Steuerung ändern.



Angewählt werden die Menüpunkte mit →, ←, ↑ und ↓.

5 Sie beginnen das Spiel, in dem Sie „Demo spielen" anwählen und mit ↵ bestätigen. Nun werden Sie zu einem Testzeitfahren eingeladen.



Nehmen Sie das Angebot mit ↵ an.

6 Das nächste Bild nennt Ihnen die Anforderungen an Ihr Fahrkönnen. Drücken Sie ↵, um weiterzuspielen.

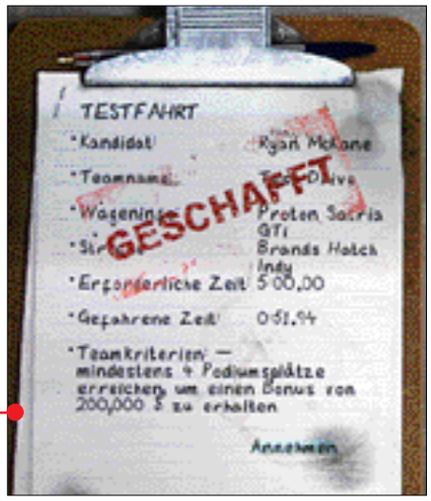
7 Ein Rennstallboss will Sie testen und sagt Ihnen das auch



Mit Esc können Sie den Dialog unterbrechen, falls es Ihnen zu lange dauert. Dann übernehmen Sie einen Wagen, der bereits in voller Fahrt auf der Strecke ist. Sie steuern ihn mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓.

Mit ↑ geben Sie Gas, mit ↓ wird gebremst, mit ← und → gelenkt. Die Zeitvorgabe, die Sie einhalten müssen, ist kein großes Problem. Nach dem Rennen kommen Sie mit Esc weiter.

8 Jetzt folgt ein kleiner Film, in dem Ihr neuer Boss zufrieden Ihre Zeit kommentiert. Wie immer, können Sie das mit Esc abbrechen.



9 Das nächste Fenster meldet: Sie dürfen Rennen fahren.

10 Das Rennmenü wird geöffnet.



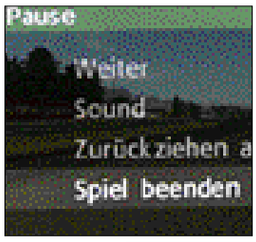
Hier gibt es zwei wichtige Punkte: Rennen starten und Wageneinstellung. In diesem Untermenü können Sie Andruck, Reifen und weitere Details an Ihrem Auto einstellen. Wählen Sie „Rennen starten" aus und drücken dann ↵, so geht es los. Zunächst wird die Startaufstellung eingeblendet.



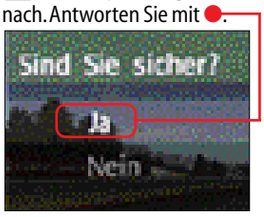
11 Ein Film beginnt, den Sie mit Esc wieder beenden können. Dann erfolgt der Start. Dieses Rennen sollten Sie so fahren, dass Sie auf dem Siegertreppchen landen. Tatsächlich ist der Ausgang aber egal, da Sie in dieser Demo ohnehin nicht mehr Rennen fahren können. Um trotzdem gut über die zwei Runden zu kommen, müssen Sie zwei Schlüsselstellen beachten: Die Spitzkehre kurz nach dem Start und eine langgezogene Kurve in Zielnähe. Wenn Sie dort rechtzeitig bremsen, können Sie gut überholen und Plätze gutmachen. Bis zum Sieg werden Sie als Anfänger aber ein paar Versuche brauchen.

Spiel beenden

1 Um mitten im Rennen auszusteigen, drücken Sie Esc. Im so geöffneten Menü



wählen Sie Spiel beenden und bestätigen per Druck auf ↵. Das Spiel fragt einmal nach. Antworten Sie mit



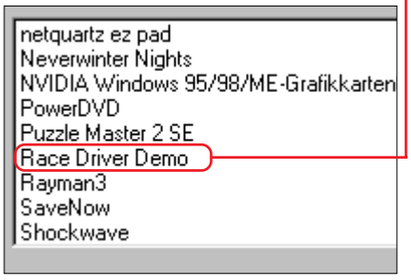
2 Im Start- oder Rennmenü beenden Sie das Spiel, in dem Sie das Menü „Spiel beenden" anwählen und bestätigen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Einstellungen.

2 Wählen Sie anschließend Systemsteuerung aus. Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf Software.

3 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf



4 Das Programm fragt noch einmal nach, ob Sie das Spiel Race Driver Demo wirklich enfernen wollen. Bekräftigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf OK. Daraufhin wird der Löschvorgang eingeleitet. Noch ein letzter Klick auf Fertigstellen, und das Spiel ist „von der Platte geputzt".

[1] sprich: „Rälf Drawer"

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Urlaubs Raser



Rennspiel für PC | Sagen Sie dem regnerischen Wetter in Deutschland „adieu“, und machen Sie sich auf den Weg ins Urlaubsparadies Südfrankreich. Der Weg ist schon das halbe Ziel: Wer mit Bleifuß reist, hat viel mehr Ferienspaß . . .

Sind Sie schon wieder urlaubsreif? Und freuen sich vielleicht jetzt auf den für diesen Sommer geplanten Trip an die französische Mittelmeerküste?

Dann nehmen Sie sich auf Ihrem Weg dorthin besser kein Beispiel an den fünf Hauptpersonen im Rennspektakel „Urlaubs Raser“, die allesamt Benzin statt Blut in den Adern haben und vom Ehrgeiz getrieben sind, als Erster den letzten freien Camping-Stellplatz an der Côte d’Azur zu erreichen. Das Auto bis unters Dach vollgepackt oder mit garantiert nicht TÜV-tauglichem Anhänger schlingern die alltagsmüden Hobby-Rennfahrer von Aachen über Paris, Lyon und Marseille ans Ziel. Verkehrsregeln? Sind etwas für Anfänger. Lieber in der Mitte durch oder rechts vorbei, holländische Wohnwagen abdrängen, Blondinen am Steuer erschrecken, über enge Serpentinen rasen und, auch das ist drin, andere Fahrer einfrieren.

Geschwindigkeitsbegrenzungen? Haben Sie etwa zu viel Zeit? Auch die geballte Macht der französischen Polizei kann verrückte Sonnenanbeter auf dem Weg ins Paradies nicht stoppen. Dabei schrammen die Kamikazefahrer an allerlei Sehenswürdigkeiten vorbei. Auf der Flucht vor der Staatsmacht können Sie im Rückspiegel unter anderem den Eiffelturm, den Triumphbogen, den Louvre oder den Hafen von Marseille bewundern. Nehmen Sie also am Steuer Platz, wenn Sie sich für eine der Spielfiguren entschieden haben – und rasen Sie los.

Damit Sie nicht nur halbwegs heile ankommen, sondern eben als Erster, hat COMPUTERBILD-SPIELE für Sie tief in die Trickkiste gegriffen. Die Redaktion zeigt Ihnen auf den nächsten Seiten versteckte Schleichwege, die Ihnen Vorsprung verschaffen. Ferner erfahren Sie alles über geheime Extras. Verborgene Münzen zum Beispiel bessern Ihre Urlaubskasse auf. Außerdem gibt es gezielte Hinweise auf gefährliche Stellen im Spiel und auf Stolperfallen, denen Sie besser ausweichen. Ihre Konkurrenz wird blass aussehen, wenn Sie schon am Ziel in der Sonne schmoren.

ANLEITUNG

Installieren, starten und entfernen



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 166 MHz
- 16 **Megabyte** S.176 **Arbeitsspeicher** S.176
- Windows 95/98/ME/XP
- **Direct-X** S.176 Version 7.0
- Einfach-CD-ROM-Laufwerk
- 50 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Spiel installieren

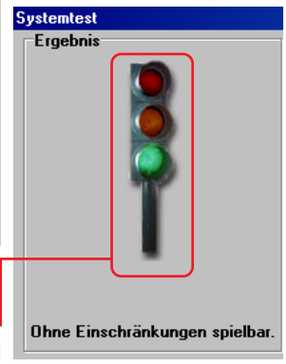
1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Urlaubs Raser“ vorzubereiten, klicken Sie auf den Eintrag ●.



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 Urlaubs Raser 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 mögliche Probleme an. Das Spiel Urlaubs Raser 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	1X	17X
Speicherplatz	50 MB	C: 3344 MB frei D: 4450 MB frei E: 4784 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.

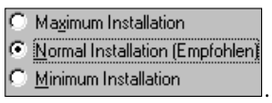
Ein Klick auf Überspielen, um das Spiel auf den Computer zu überspielen.

Installieren, starten und entfernen/Fortsetzung

6 Klicken Sie danach auf Weiter >.

7 Im Fenster Registrierung können Sie irgendeinen Namen eintippen oder es beim vorgegebenen Namen belassen. Für den weiteren Verlauf ist ein korrekter Eintrag nicht notwendig. Klicken Sie dann auf Weiter >. Klicken Sie auch in den zwei darauf folgenden Fenstern auf Weiter >.

8 Jetzt können Sie eine Installationsgröße wählen. Zur Auswahl stehen



. Wenn Sie über genügend freien Festplattenspeicher verfügen (der freie Speicherplatz wird unter diesen Optionen angezeigt), so wählen Sie die Variante Maximum Installation aus. Das Spiel läuft dann am flüssigsten. Andernfalls sollten Sie es mindestens bei der Voreinstellung Normal Installation (Empfohlen) belassen, um Ruckeln im Spiel zu vermeiden. Es folgt ein Klick auf Weiter >.

9 Wählen Sie danach unbedingt die untere Option 3D-Karte (Computer mit 3D-Beschleuniger) aus, sofern eine 3D-Grafikkarte in Ihrem PC arbeitet, was bei jüngeren Computern in der Regel der Fall ist. Klicken Sie dann auf Weiter >. Es folgt ein Klick auf Start Installation. Daraufhin wird das Spiel installiert. Klicken Sie auf Beenden, sobald die Installation erfolgt ist.

Anleitung lesen

1 Damit Sie die Anleitung lesen können, muss der „Acrobat Reader" installiert sein. Hinweise zur Installation lesen Sie in der regelmäßigen Rubrik „CD-ROM im Heft" im Kasten „Acrobat Reader 5.0". 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 lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf das Symbol.

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

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden, um die Menü-Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auszublenden. Klicken Sie danach doppelt auf



.

2 Tippen Sie Ihren Spielernamen ein, etwa Orlando, und klicken Sie danach auf OK.

3 Wenn Sie über einen schnellen PC mit einer leistungsfähigen Grafikkarte verfügen, können Sie vorab noch die **Bildauflösung** S.XXX erhöhen. Lesen Sie in diesem Fall bitte im Abschnitt „Bildauflösung ändern" weiter. Wenn Sie direkt loslegen wollen, lesen Sie dagegen hier weiter. Klicken Sie entweder auf Urlaubsrennen oder auf Quick Race (siehe dazu auch den Kasten „Spielvarianten" unten). Im Folgenden wird die weitere Vorgehensweise für den Spielmodus Urlaubsrennen beschrieben.

4 Wählen Sie danach per Klick auf Einfach, Normal oder Schwer den gewünschten Schwierigkeitsgrad aus.

5 Mit Klicks auf Nächster wechseln Sie die Spielfigur. Klicken Sie danach auf Weiter. Nach zwei erneuten Klicks auf Weiter und einem Klick auf Weiter geht das irre Rennen los.



Bildauflösung ändern

1 Klicken Sie im Hauptmenü auf Optionen. Danach klicken Sie auf Erweitert.

2 Jetzt geht es weiter, indem Sie unter Grafikkarte einstellen auf ▼ klicken und anschließend Primärer Anzeigetreiber mit einem Klick auswählen.

3 Klicken Sie danach unter Sonstige Auflösung auf ▼, und wählen Sie per Mausklick eine höhere Auflösung, etwa 1024 x 768. Klicken Sie danach auf OK und dann auf OK, um die Änderung zu übernehmen.

Spiel beenden

Drücken Sie im laufenden Spiel Esc und anschließend J. Drücken Sie dann – je nach Spielmodus – zwei beziehungsweise drei Mal Esc.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Programme, dann auf Davilex und danach auf Davi-Service.

2 Anschließend klicken Sie auf ▼ und wählen dann per Klick den Eintrag Urlaubs Raser (1.00) aus.

3 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol.



Es folgen Klicks auf Weiter > und Ende.

4 Sollte daraufhin das Fenster Entfernen von gemeinsamen Komponenten geöffnet werden, so klicken Sie darin auf die Schaltfläche Ja für alle. Klicken Sie zum Schluss rechts oben auf ✕, um das Fenster wieder zu schließen.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielvarianten

Urlaubsrennen

Wenn Sie sich für die Spielvariante „Urlaubsrennen" entscheiden, dann spielen Sie das komplette Rennen. Sie treten dabei gegen vier weitere Mitstreiter an und müssen auf insgesamt sechs Strecken, von Aachen bis an die Cote d'Azur, jeweils eine bestimmte Platzierung erreichen, um weiterzukommen.

Quick Race

Im Spielmodus „Quick Race" können Sie sich schon einmal auf das große Rennen vorbereiten, und jede Strecke einzeln fahren. So haben Sie mit viel Übung später beim großen „Urlaubsrennen" bessere Chancen auf eine gute Platzierung. Wählen Sie einen Wagen, eine Strecke – und los geht's.

Steuerung



Die Lenkung ist einfach: Mit ← und → steuern Sie den Wagen.



Mit ↑ geben Sie Gas. Wenn Sie ↑ loslassen, wird das Auto wieder langsamer.



In manchen Situationen kann ein Tritt auf die Bremse (mit ↓) notwendig sein.



Bei schnellen Abbiegemanövern hilft die Handbremse, die mit Alt bedient wird.



Turbo-Öl wird mit Strg aktiviert. Damit reizen Sie den Tiger im Tank.



Brenzlige Situationen meistern Sie mit der Hupe, die mit [ ] ausgelöst wird.

Urlaubs Raser

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

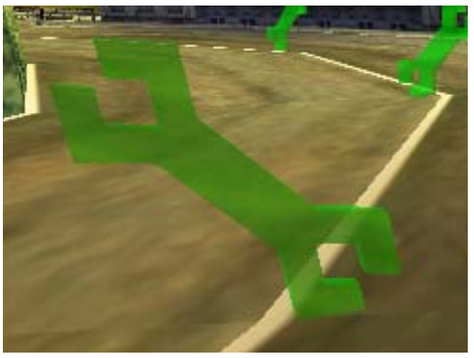
Extras



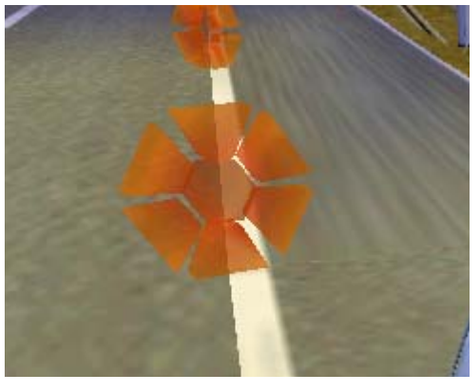
Dieses Symbol „friert“ alle gegnerischen Autos für wenige Sekunden ein. In dieser wertvollen Zeit können Sie Ihren Vorsprung weiter ausbauen.



Raketenantrieb gefällig? Mit diesem Extra können Sie Ihr Fahrzeug einige Sekunden lang enorm beschleunigen. Vorsicht: Der Wagen ist schwerer zu kontrollieren.



Mit einem einfachen Schraubenschlüssel reparieren Sie zehn Prozent eines Schadens am Wagen. Gekreuzte Schlüssel verringern den Schaden gar um 30 Prozent.



Der „Sunnie“ ist die Währung im Spiel. Ein orangefarbenes Symbol ist einen Sunnie wert, ein blaues bringt fünf Sunnies und orange-gelbe Symbole stolze zehn Sunnies.

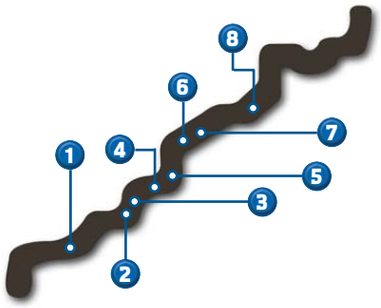


Durch Aufsammeln eines blauen T-Symbols füllen Sie Ihren Turbo-Öltank um 10 Prozent. Ein gelbes Symbol bringt sogar satte 50 Prozent.



Für 20 Sekunden können Ihnen beim Aufsammeln dieses Blitzes die Gegner und Hindernisse nichts mehr anhaben – Ihr Wagen ist in dieser Zeit unzerstörbar.

Aachen-Paris





Fahren Sie bei erster Gelegenheit nach der Straßensperre auf die andere Autobahnseite. Dort erwartet Sie eine Reihe von T-Symbolen, die Ihren Turbo-Öltank kräftig auffüllen.



Schlagen Sie kurz vor der belgischen Grenze nach rechts ein, und fahren Sie auf die Abfahrt. Dort bekommen Sie eine Reihe von Fünfer-Sunnies, die Ihre Urlaubskasse aufbessern.



Ergattern Sie auf der Ausfahrt noch das Beschleunigungs-Symbol. Damit können Sie per Raketenantrieb über die Grenze jagen – geben Sie den Zöllnern mal was zum Staunen.



Fahren Sie anschließend direkt hinter der Waldpassage links am Schild und an den zwei Bäumen vorbei. Dort liegt versteckt ein geheimer Fünfer-Sunnie für Sie zur Abholung bereit.



Brettern Sie anschließend sofort nach rechts auf das gegenüberliegende Rasenstück. Dort sind weitere Sunnies verborgen, die Sie für eine spätere Aufrüstung gebrauchen können.



Fahren Sie auf der Rennstrecke nicht den normalen Weg, sondern steuern Sie rechts durch die Boxengasse. Hier sind verschiedene Extras versteckt, die Sie sich holen sollten.



Direkt hinter der Boxengasse ist ein Blitz-Symbol unter einem Baum versteckt. Sie sind dann 20 Sekunden unverwundbar – Zeit, in der Sie Ihre Gegner von der Piste fegen können.



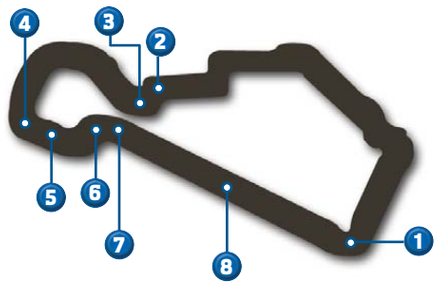
Sammeln Sie an der französischen Grenze rechts das blaue Symbol auf, und frieren Sie Ihre Konkurrenten für wenige Sekunden ein. Achten Sie auf die Polizei hinter der Grenze.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Urlaubs Raser

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

Paris





Fahren Sie an den Bussen vorbei und dann direkt durch den Triumphbogen hindurch. Hier finden Sie gut versteckt im Schatten ein blaues Einfrier-Symbol. Biegen Sie dann links ab.



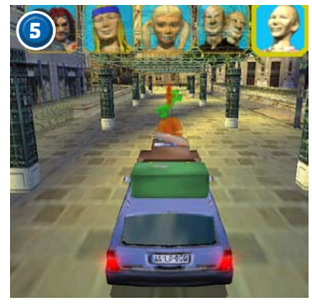
Kurz vor der Kirche Notre Dame kommen Sie an einem großen Platz vorbei. Mit einem eleganten Balanceakt auf dem Bordstein nehmen Sie das gelbe T-Symbol an sich.



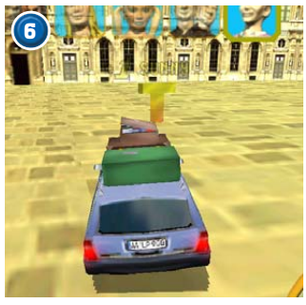
Nehmen Sie die Abkürzung entlang der Seine. Ihre Konkurrenz kann diesen Weg nicht benutzen. Genießen Sie den Blick auf den Fluss. Außerdem warten hier einige Sunnies auf Sie.



Nach einer Litfasssäule kommt auf der linken Seite ein Platz mit einer weiteren Litfasssäule. Sie müssen hart links einschlagen, um ihn nicht zu verfehlen. Dort liegt ein Zehner-Sunnie.



Fahren Sie an dieser Stelle nicht den normalen Weg, sondern düsen Sie durch die überdachte Passage, um verschiedene Extras, wie Sunnies und T-Symbole, aufzusammeln.



Sobald Sie auf den großen Schlossplatz gelangen, machen Sie einen Schlenker nach rechts, um das T-Symbol aufzusammeln. Brettern Sie anschließend weiter geradeaus.

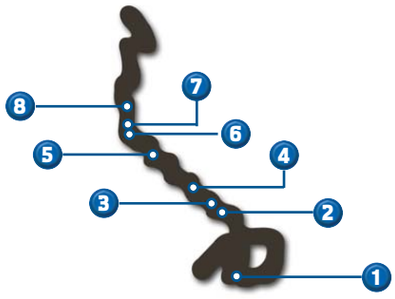


Vorsicht, Kunst: Umfahren Sie den Louvre unbedingt links. Sie können zwar auch den anderen Weg nehmen, aber auf der linken Seite liegen die attraktiveren Extras für Sie bereit.



Ihre Schanze zum Glück: Fahren Sie die Steigung aufwärts, und nehmen Sie an deren Ende das Beschleunigungs-Extra mit, um die letzten Meter zum Ziel fast zu fliegen. Guten Flug!

Paris-Lyon





Wenn Sie reaktionsschnell genug sind, ziehen Sie direkt nach dem Tunnel auf die andere Fahrbahnseite. Diverse Sunnies entschädigen für das halsbrecherische Manöver.



Danach heißt es: Schadensbegrenzung. Nehmen Sie die Ausfahrt zur Tankstelle, und greifen Sie sich den gekreuzten Schraubenschlüssel, der sich zwischen den Zapfsäulen befindet.



Hinter der Tankstelle befindet sich ein geheimer Feldweg. Dieser Weg führt Sie später auf die reguläre Strecke zurück. Hier können Sie besonders viele Extras einsammeln. Auf gehts!



Sobald Sie wieder auf die Autobahn treffen, ziehen Sie den Wagen sofort nach links auf die Fahrbahn der Gegenrichtung. Hier bleiben Sie von den lästigen Polizeistreifen verschont.



Bei der zweiten Tankstelle fahren Sie ganz rechts an den Zapfsäulen vorbei. Dort finden Sie einen gekreuzten Schraubenschlüssel, der von der Straße aus nicht zu sehen war.



Anschließend sammeln Sie direkt hinter der Tankstelle die T-Symbole ein. Lassen Sie das letzte Symbol aus, damit Sie Ihren Wagen noch so gerade eben auf die Gegenfahrbahn ziehen können.

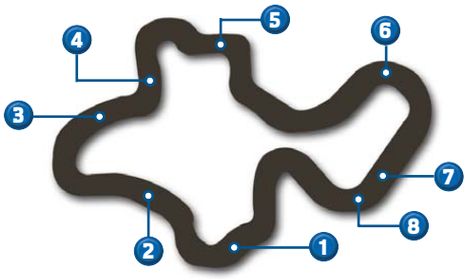


Als Belohnung für den geglückten Fahrbahnwechsel warten zwei Zehner-Sunnies auf Sie. Halten Sie sich aber bereit, gleich wieder die Fahrbahn zu wechseln. Sie nähern sich einer Mautstation.



Fahren Sie an der Mautstation ganz rechts, um das Einfrier-Symbol einzusacken. Auf dem Rest dieser Strecke sind keine erwähnenswerten Extras mehr zu holen. Brausen Sie also mit Vollgas auf das Ziel zu.

Lyon-Marseille





Nehmen Sie zu Beginn des Rennens die Schraubenschlüssel unter dem Torbogen an sich. Mit etwas Glück können Sie hier bereits die gesamte Konkurrenz abhängen.



An diesem Abschnitt geht es links einen steilen Hügel hinauf, den Sie mit Vollgas bewältigen. Hier befinden sich geheime Extras, wie T-Symbole und Sunnies.



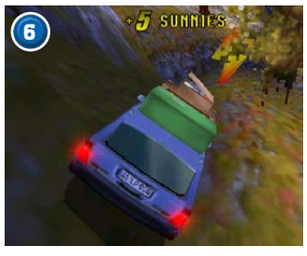
Kurz hinter der Brücke können Sie zwischen den ersten beiden Bäumen auf den Gehweg fahren. Der ist frei von Fußgängern, dafür aber gespickt mit Extras.



Hinter der zweiten Brücke liegt versteckt ein Hügel, auf dem geheime Extras versammelt sind. Die Auffahrt zum Hügel befindet sich zwischen den beiden Bäumen.



Sobald am Horizont die Burg erscheint, ziehen Sie den Wagen scharf nach rechts auf den Feldweg. Die Abkürzung bietet einige nette Extras, zum Beispiel Zehner-Sunnies.



Kurz hinter dem Haus am Straßenrand müssen Sie sich noch einmal links ins Gebüsch schlagen. Die Belohnung: ein Blitz-Symbol und drei Fünfer-Sunnies.



Und noch ein Ausflug in Wald und Flur: Hinter dem Aquädukt liegen links auf einer Hügelkette versteckt drei Zehner-Sunnies, die das Konto aufbessern.



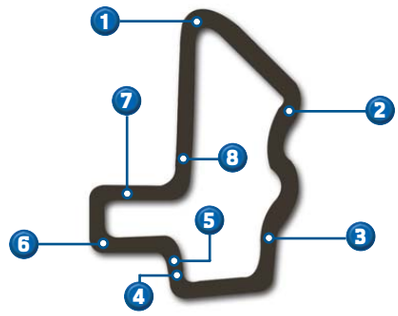
Nehmen Sie an diesem Streckenabschnitt die Abkürzung nach links. Sie bauen so Ihren Vorsprung aus und erhalten hier einen Haufen Extras.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Urlaubs Raser

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

Marseille





Das haben wohl die Bauarbeiter hier vergessen: Hoch oben auf diesem Sandhügel thront ein T-Symbol. Wenn Sie den Hügel von rechts anfahren, kommen Sie nicht ins Schlingern.



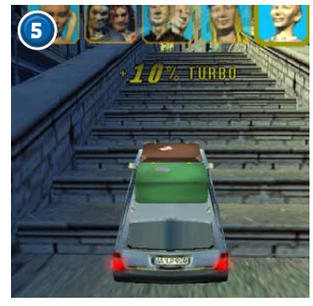
Mit Schaufelbaggern sollten Sie sich lieber nicht anlegen. Fahren Sie hier möglichst weit links auf der Straße, damit Sie nicht von dem stählernen Schaufelarm erwischt werden.



Nur Fliegen ist schöner. Hier geht es im Steilflug Richtung Straße – bewahren Sie Ruhe. Verreißen Sie bloß nicht das Steuer, um das Fahrzeug nicht unnötig zu beschädigen.



In dieser Sackgasse gibt's so verlockende Extras, wie ein Einfrier-Symbol und zwei Zehner-Sunnies. Also schnell rein und rückwärts wieder raus. Aber nur bei genügend Vorsprung nehmen!



Viele Stufen führen zum Erfolg. Hier geht es mit Karacho die lange Treppe hinauf. Durch den verstärkten Einsatz von Turbo-Öl meistern Sie auch diese Hürde mit Bravour.



Da rauscht es im Blätterwald: Wenn Sie in diesem Streckenabschnitt die Kartons rammen, versperren die umherfliegenden Zeitungen Ihren Gegnern kurz die Sicht.

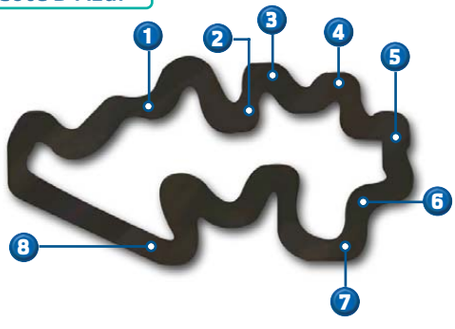


Für einen Blick auf den schönen Hafen von Marseille haben Sie nur kurz Zeit, denn auf diesem Sandhügel befindet sich ein Blitz-Symbol. Vorsicht: Nicht die Absperrung links rammen.



Nutzen Sie auf der letzten langen Gerade vor dem Ziel die Gelegenheit, diverse Sunnies einzusacken. Mit ordentlichem Einsatz von Turbo-Öl setzen Sie sich klar von allen Konkurrenten ab.

Cote D'Azur





Der schmale Grat: Auf der Fahrbahnbegrenzung im Tunnel kommen Sie am besten voran, ohne den Gegenverkehr zu streifen. So überholen Sie Ihre Konkurrenz absolut mühelos.



Fahren sie bei der ersten Streckenteilung unten herum lang. Hier stocken 15 Sunnies den Kontostand auf, und ein Raketenantrieb macht die steilen Serpentinen zum Rennkurs.



Bei der zweiten Verzweigung der Strecke läuft es umgekehrt: Hier nehmen Sie die rechte Fahrbahn, die den Berg hinauf führt. Dieser Abschnitt ist reichlich mit Extras gepflastert.



Achten Sie oben am Berg auf einen Baum am Straßenrand. Kurz davor geht es rechts in eine Höhle. Fahren Sie hindurch. Versierte „Höhlenforscher" finden hier geheime Extras.



Kurz vor der Strandpromenade kommen Sie an einer großen Baustelle vorbei. Fahren Sie mit Vollgas mitten über die Sandhügel. Mit ein wenig Geschick räumen Sie alle Extras ab.



Ein Tag am Meer: Für einen ausgiebigen Strandspaziergang bleibt keine Zeit, doch um einen Zehner-Sunnie abzuräumen, allemal. An der Einfahrt zur Promenade kommen Sie links auf den Strand.



Sobald Sie wieder halbwegs asphaltierten Boden unter den Rädern haben, geht es gleich wieder rechts auf den Rasen und dort ins Dickicht der Bäume. Hier ist ein geheimer Zehner-Sunnie versteckt.



Während Ihre Konkurrenz den normalen Weg nimmt, heißt es für Sie: Ab durch die Mitte. Über die ersten zwei Brunnen kommen Sie mit Schwung hinweg, dem dritten weichen Sie rechts aus.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Managerspiel für PC | **Wenn Sie den Job als Dino-Zoodirektor übernehmen, bekommen Sie es mit unzufriedenen Besuchern und scharfzahnigen Riesen-Echsen zu tun. Wie Sie trotzdem klarkommen, verrät Ihnen die Redaktion auf den folgenden Seiten** Spielverlauf siehe Test Seite 34

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung des Blickwinkels



Um den Bildausschnitt nach vorne zu verschieben, drücken Sie die Taste W.



Um den Bildausschnitt nach hinten zu verschieben, müssen Sie S drücken.



Drücken Sie D, um den Bildausschnitt nach rechts zu verschieben.



Nach links verschieben Sie den Bildausschnitt per Druck auf A.



Oder: Bewegen Sie zum Verschieben des Ausschnittes den Mauszeiger an den Rand.



Mit den Tasten E und Q können Sie den Bildausschnitt drehen.



Um den Ausschnitt zu vergrößern und zu verkleinern, drehen Sie am Mausrad.



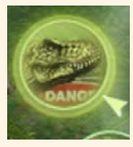
Oder: Halten Sie zum Zoomen die *rechte* Maustaste fest, und bewegen Sie die Maus.

Gebäude bauen

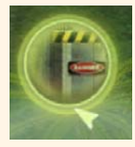
1 Um ein Gebäude zu errichten, klicken Sie zunächst auf den Bauhelm. Dadurch wird das Baumenü geöffnet.



2 Dann klicken Sie auf die Art des Gebäuds, das errichtet werden soll, zum Beispiel auf Dino-Bauten.



3 Jetzt klicken Sie auf das Symbol des gewünschten Gebäudes, hier auf das Zeichen für die Brutstation.





4 Sie sehen einen blauen Umriss. Mit U können Sie das Gebäude drehen.

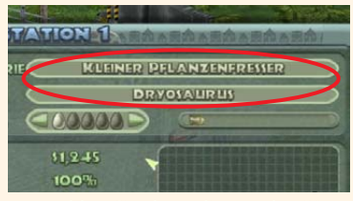


5 Klicken Sie auf den gewünschten Bauplatz, und das Gebäude steht.

Dino ausbrüten



1 Um einen Dino auszubrüten, klicken Sie auf die Brutstation.



2 Wählen Sie dann die Art des Dinosauriers (Kreis) aus.



3 Bestimmen Sie die Anzahl der Dinos. Maximal können Sie fünf „bestellen".



4 Daraufhin werden Dinos in „bestellter" Anzahl ausgebrütet.

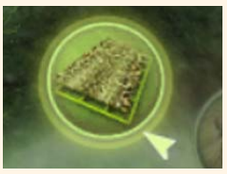
Weg bauen



1 Klicken Sie auf den Bauen-Knopf.



2 Klicken Sie dann auf den Wege-Knopf.



3 Klicken Sie nochmals auf den Wege-Knopf.



4 Klicken Sie auf den Startpunkt, und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

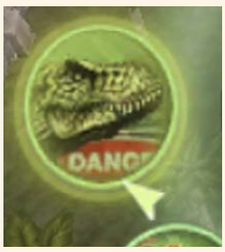


5 Klicken Sie am Endpunkt noch einmal. Der neue Weg wird daraufhin sofort gebaut.

Zaun bauen



1 Klicken Sie auf den Bauen-Knopf.



2 Klicken Sie dann auf den Dino-Knopf.



3 Klicken Sie danach auf den Zaun-Knopf.



4 Klicken Sie auf den gewünschten Startpunkt des Zaunes.



5 Ziehen Sie die Maus in die von Ihnen gewünschte Richtung.

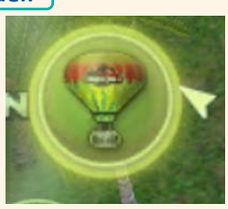


6 Klicken Sie auf den Endpunkt des Zaunes. Er wird sofort gebaut.

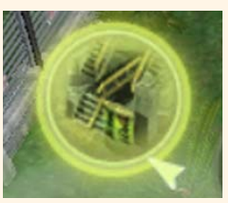
Ausssichtspunkt bauen



1 Klicken Sie auf den Bauen-Knopf.



2 Klicken Sie auf den Attraktionen-Knopf.



3 Klicken Sie auf den Aussichtspunkt-Knopf.

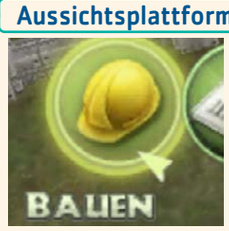


4 Klicken Sie auf den gewünschten Platz am Zaun.

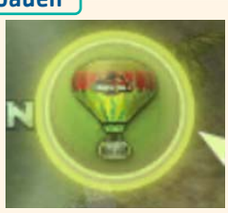


5 Mit U den Punkt in die korrekte Richtung drehen und erneut klicken.

Aussichtsplattform bauen



1 Klicken Sie auf den Bauen-Knopf.



2 Klicken Sie auf den Attraktionen-Knopf.



3 Es folgt ein Klick auf denPlattform-Knopf.



4 Wählen Sie einen Platz am Zaun. Mit U drehen Sie den Grundriss.

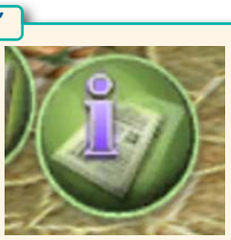


5 Nach einem weiteren Klick auf die Stelle steht die Aussichtsplattform.

Besucher „befragen"



1 Klicken Sie auf einen Ihrer Besucher.



2 Klicken Sie dann auf das Info-Zeichen.



3 Sie sehen Informationen über den Besucher, etwa über sein Sicherheitsgefühl. Klicken Sie auf den Pfeil (Kreis).



4 Daraufhin gibt's weitere interessante Infos über den Besucher, etwa: wie viele der Dinos welcher Arten hat er gesehen?



Um die Stimmung und die Namen aller Gäste zu sehen, drücken Sie C.

Hubschrauber steuern



1 Suchen Sie die Ranger-Station im Park.



2 Klicken Sie dann auf die Station.



3 Klicken Sie auf den Fliegen-Knopf.



4 Wenn der Hubschrauber gestartet ist, können Sie ihn mit den Tasten W (vor), S (zurück), A (links) und D (rechts) lenken. Der Helikopter reagiert auch auf Mausbewegungen in die jeweilige Richtung.



5 Drücken Sie zwei Mal Esc, und der Hubschrauber landet automatisch.

Jurassic Park

Ihr erster Dino-Park



1 Stellen Sie mit den Schiebereglern (Kreis) die Landschaftsform Ihrer Insel ein. Wenn Sie auf „Nächste Insel" klicken, wird jeweils ein neues Eiland erschaffen.



2 Schicken Sie dann Ihr vorhandenes Team auf die Fossilien-Suche. Welche Fundstätte Sie auswählen, spielt momentan noch keine Rolle.



3 Errichten Sie auf einem ebenen Gelände ein abgeschlossenes Gehege mit einem normalen Zaun, möglichst mit einem Gewässer.



4 Bauen Sie in der Nähe des Zauns eine Brutstation. Errichten Sie das Gebäude so, dass Besucher später seinen Eingang sehen können.



5 Bauen Sie neben die Station einen Futterspender. Pflanzenfresser brauchen einen Spender für Grünzeug, Fleischfresser einen für „Viehzeug".



6 Errichten Sie nun in einiger Entfernung ein Eingangsgebäude zu Ihrem Park. Hier werden die Hubschrauber mit den Besuchern landen.



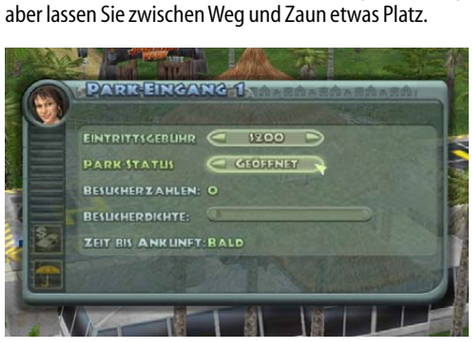
7 Bauen Sie einen Weg vom Eingangsgebäude zum Zaun. Bauen Sie auch am Zaun entlang einen Weg, aber lassen Sie zwischen Weg und Zaun etwas Platz.



8 Jetzt können Sie Ihren ersten Dino ausbrüten. Am Anfang sollten sie nur Pflanzenfresser „herstellen" – und mischen Sie Pflanzen- und Fleischfresser noch nicht.



9 Der erste Saurier verlässt Ihre Brutstation. Zu Beginn sollten Sie nur einige wenige Dinos halten. Die Besucher kommen in jedem Fall und lassen Geld da.



10 Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, Ihren Park zu öffnen. Sie können auch den Eintrittspreis beliebig festsetzen – 220 Dollar sind immer drin.



11 Wenn die ersten Besucher kommen, wollen sie sich sicher fühlen. Bauen Sie also in der Nähe des Geheges eine Ranger-Station.



12 Damit Ihr Park nicht sofort zugemüllt wird, brauchen Sie eine Putztruppe. Geben Sie daher eine Putzstation in Auftrag.



13 Damit Ihre Gäste sich wohl fühlen, bauen Sie einen Kiosk und eine Toilette – am besten einander gegenüber. Auch hier können Sie Geld verlangen.



14 Vergessen Sie nicht, in der Putzstation auch das entsprechende Personal zu beschäftigen, aber nicht mehr Leute, als Sie locker bezahlen können.



15 Jetzt, da der Park offen ist, sollten Sie ein weiteres Team einstellen, das nach Fossilien sucht. Das ist zwar teuer, bringt aber eine ganze Menge.



16 Jetzt müssen Sie mit der Erforschung von Impfstoffen beginnen, denn die Dinos werden oft krank und sterben. Das belastet Ihre Kasse.



17 Zwischendurch sollten Sie auch immer wieder neue Saurier-Arten ausbrüten. Denn je mehr Rassen Ihren Park bevölkern, desto attraktiver ist der.



18 Bauen Sie dann an die Zäune des Geheges in regelmäßigen Abständen Aussichtspunkte, die vom Weg aus zu erreichen sind.



19 Der kurz zuvor „bestellte" Dino verlässt die Brutstation. Ihre Besucher können sich nun über einen Torosaurus freuen.



20 Wenn Ihre Fossilien-Teams fündig werden, sollten Sie zunächst die Mitbringsel nach Genmaterial untersuchen. Verkaufen sollten Sie Funde erst später.



21 Kontrollieren sollten Sie gelegentlich die Stimmung sowohl Ihrer Dinos, als auch die der Besucher, um herauszufinden, ob es Probleme gibt.



22 Ebenso wie das lebende „Inventar" sollten Sie auch Ihre Zäune ab und zu kontrollieren und nötigenfalls auch reparieren.



23 Einmal pro Vierteljahr bekommen Sie einen Bericht Ihres Arbeitgebers, der Firma Ingen, in dem Ihre Leistungen bewertet werden.



24 Wenn Sie gut arbeiten und die Attraktivität Ihres Parks fleißig steigern, werden Ihnen Sterne verliehen. Maximal fünf Sterne sind drin.



25 Was Ihre Teams jetzt an Fossilien finden, können Sie gelegentlich auch verkaufen, um weiteres Geld in die Park-Kasse zu spülen.



26 Vergessen Sie aber nicht, stets weitere Dinos auszubrüten. Denn Ihre Echsen haben eine begrenzte Lebensdauer und sterben nach einigen Jahren.



27 Wenn die Attraktivität Ihres Parks steigt, werden Ihnen weitere Ausgrabungsstätten zugewiesen, an denen Fossilienfunde auf Sie warten.



28 Achten Sie darauf, Ihre Teams zu einer neuen Ausgrabungsstätte zu schicken, wenn eine frühere erschöpft ist. Das wird Ihnen rechtzeitig gezeigt.



29 Manchmal finden Ihre Ausgrabungsteams Bernstein. Meistens lohnt es sich nicht, den zu untersuchen, aber der Verkauf bringt viel Geld.



30 Mit dem Erlös können Sie beispielsweise einen Aussichtsturm bauen, der den Besuchern neue Ausblicke auf die Saurier gestattet.

Jurassic Park

Die wichtigsten Saurier



Brachiosaurus: Dieser Riese wird 25 Meter hoch, stammt aus dem späten Jura und ist ein Pflanzenfresser. Er verträgt sich gut mit dem Camarasaurus. Die Sicherheitsanforderungen sind niedrig, aber der Brachiosaurus hat einen Riesen-Appetit. Sie finden seine Gene in der Morrison-Formation B und im Tendaguru-Flussbett.



Acrocanthosaurus: Der Fleischfresser aus der Kreidezeit wird 13 Meter hoch. Für hohe Sicherheit sorgen! Fundstelle: Höllenschlucht A. Lieblingsbeute: Parasaurolophus.



Ankylosaurus: Die Gene dieses Pflanzenfressers finden Sie in der Judith-Fluss-Gruppe A. Er wird sieben Meter groß und verträgt sich nur mit eigenen Artgenossen gut.



Camarasaurus: Der Camarasaurus ist ein Pflanzenfresser aus dem späten Jura. Er wird 19 Meter groß und verträgt sich mit dem Brachiosaurus. Fundstelle: Morrison B.



Ceratosaurus: Dieser Fleischfresser aus dem späten Jura jagt am liebsten den Dryosarus. Er wird sechs Meter groß und erfordert mittlere Sicherheit. Fundort: Morrison A.



Dilophosaurus: Der Dilophosaurus jagt gerne den Dryosaurus. Der Fleischfresser wird sieben Meter groß, mittlere Sicherheit ist nötig. Fundstelle: Morrison B.



Dryosaurus: Der kleine Dryosaurus wird nur drei Meter groß. Er ist ein Pflanzenfresser, daher sind die Sicherheitsanforderungen niedrig. Fundort: Morrison A.



Edmontosaurus: Fundstelle für diese Dino-Gene ist die Höllenschlucht B. Der Pflanzenfresser verträgt sich mit dem Parasaurolophus und stammt aus der Kreidezeit.



Pachycephalosaurus: Der Pflanzenfresser, dessen Gene Sie in der Höllenschlucht B finden, wird acht Meter groß und reagiert aggressiv auf Fleischfresser.

Die wichtigsten Saurier | Fortsetzung



Parasaurolophus: Der Pflanzenfresser aus der späten Kreidezeit wird zehn Meter groß und verträgt sich gut mit dem Edmontosaurus. Er kann sich nicht verteidigen. Sie finden seine Gene in der Höllenschlucht A.



Torosaurus: Dieser Pflanzenfresser stammt aus der späten Kreidezeit, wird acht Meter groß und verträgt sich gut mit dem Triceratops. Fossilien finden Sie in der Höllenschlucht A. Die Sicherheitsanforderungen sind niedrig.



Styracosaurus: Fossilien des Styracosaurus finden Sie in der Judith-Fluss-Gruppe B. Der Pflanzenfresser wird fünf Meter groß und verträgt sich gut mit dem Torosaurus. Seine Stacheln sind eine wirkungsvolle Abwehrwaffe.



Triceratops: Der Pflanzenfresser aus der Kreidezeit kann sich mit seinen Hörnern gut gegen Angriffe verteidigen. Er wird neun Meter groß, und Fossilien finden Sie in der Höllenschlucht-Formation B.



Stegosaurus: Der Pflanzenfresser verträgt sich mit dem Kentrosaurus. Der Stegosaurus wird neun Meter groß und verteidigt sich mit seinem Stachelschwanz. Seine Fossilien finden Sie in Morrison A.



Tyrannosaurus: T. Rex ist die größte Attraktion in Ihrem Dino-Park. Der Fleischfresser wird 13 Meter groß und jagt am liebsten den Edmontosaurus. Sie finden Fossilien in der Judith-Fluss-Gruppe B. Extrem hohe Sicherheitsvorkehrungen sind erforderlich.

Die Sims Deluxe





Simulation für PC | Schon seit drei Jahren begeistern „Die Sims“ Spieler in aller Welt. Die „Deluxe“-Edition des Klassikers erlaubt Ihnen, eigene Computer-Menschen zu erschaffen. Wie es geht, zeigt Ihnen die Redaktion auf den folgenden Seiten.

Spielverlauf siehe Test Seite 42

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



„Die Sims Creator“ ist ein kleines Programm, mit dem Sie eigene Sims gestalten können. Sie haben die freie Wahl zwischen Kindern oder Erwachsenen, Frauen oder Männern. Eine besondere Zugabe ist die Möglichkeit, Porträtfotos ins Spiel einzubauen. So können Sie entweder Ihr eigenes Gesicht oder das eines Freundes auf den Körper eines Sims setzen und die fertige ins Hauptspiel importieren. Aber wundern Sie sich beim Bearbeiten nicht über die schlechte Bildqualität. Der Creator vergrößert die Sims im Interesse einer leichteren Bearbeitung um ein Vielfaches. Dadurch werden die Fotos unscharf. Im Sims-Spiel ist davon später nichts mehr zu sehen.

Den Creator starten

1 Legen Sie zum Starten des Creators die erste CD-ROM des Spiels „Die Sims Deluxe“ ins CD-ROM-Laufwerk ein. Warten Sie einige Sekunden. Wird das Sims-Startmenü geöffnet, so lesen Sie bei Schritt 3 weiter. Andernfalls klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Arbeitsplatz.

2 Suchen Sie in der daraufhin geöffneten Auswahlliste den Eintrag The Sims Deluxe. Klicken Sie anschließend diese Zeile doppelt an, um das Sims-Startmenü aufzurufen.

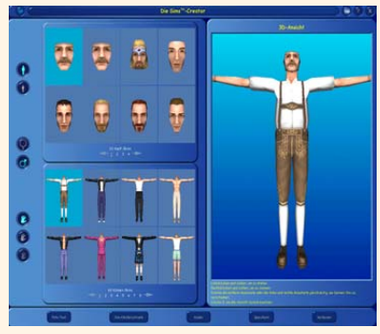


3 Im Startbild klicken Sie dann auf den ersten Eintrag (Kreis).



4 Im damit geöffneten Menü klicken Sie auf den unteren Eintrag (Kreis).

Die wichtigsten Menü-Befehle



Mit einem Mausklick auf diese Schaltfläche bestimmen Sie, dass ein männlicher Sim erstellt werden soll. Diese Einstellung gilt sowohl für Erwachsene als auch für Kinder.



Möchten Sie eine Sims-Frau oder ein Sims-Mädchen schaffen, dann haben Sie dazu ebenfalls die Möglichkeit: Klicken Sie auf das Symbol für weibliche Sims.



Oben links befindet sich das Symbol für Kinder. Wollen Sie also ein Mädchen oder einen Jungen ins Spiel bringen, so klicken Sie zuvor darauf.

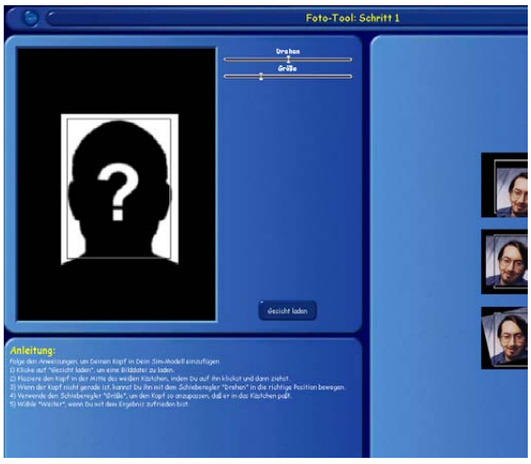


Mit den drei Hand-Symbolen links unten wird die Hautfarbe bestimmt. Sie haben die Wahl zwischen weißer, brauner oder schwarzer Hautfarbe.

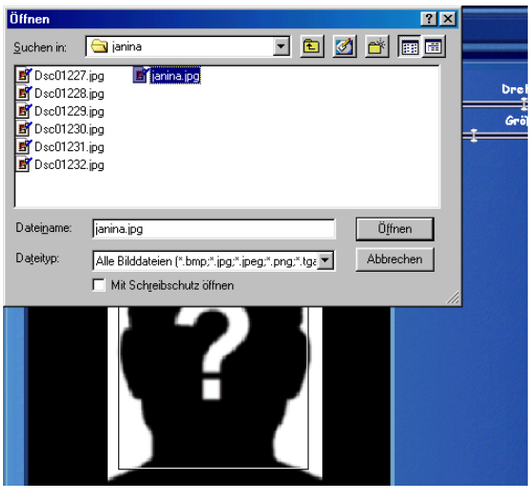
Einen Sim erstellen



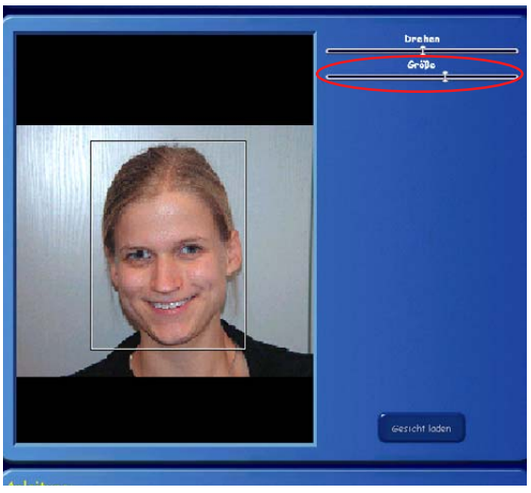
1 Entscheiden Sie sich, ob Sie ein Mädchen, einen Jungen, eine Frau oder einen Mann erstellen wollen, und wählen Sie einen Kopf aus der Auswahlliste. Möchten Sie Ihr eigenes Foto verwenden, so klicken Sie auf Foto-Tool. Wenn nicht, lesen Sie bei Schritt 11 weiter.



2 Legen Sie zur Vorbereitung zuerst ein Porträt-Foto im **JPG** S.176 -Dateiformat auf der Festplatte ab. Merken Sie sich, in welchem Ordner und auf welcher Festplatte Sie das Foto speichern. Klicken Sie anschließend im Creator auf die Schaltfläche Gesicht laden.



3 Im daraufhin geöffneten Auswahlmenü zum Laden der Foto-Datei wählen Sie per Klick auf ▼ das Verzeichnis, in dem Sie das Bild abgespeichert haben. Klicken Sie danach auf die Foto-Datei, so dass die blau unterlegt wird. Zum Schluss folgt ein Mausklick auf Öffnen.

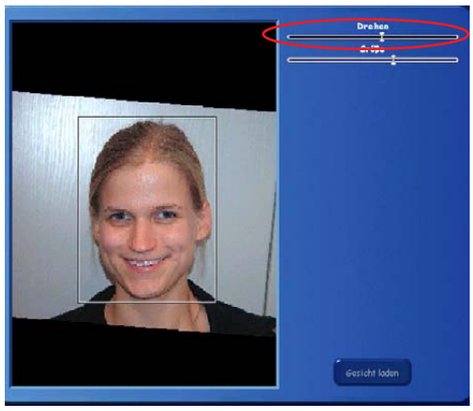


4 Im Normalfall stimmen die Größe und der Ausschnitt des geladenen Bildes nicht mit den Vorgaben überein. Sollte das auch bei Ihrem Foto so sein, dann verändern Sie mit dem Regler (Kreis) die Größe des Fotos, so dass der Kopf genau in den vorgesehenen Rahmen passt.

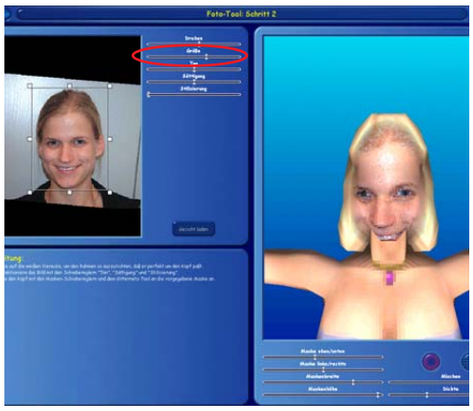
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sims Deluxe

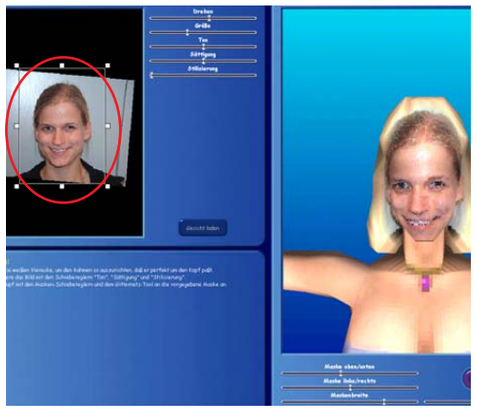
Einen Sim erstellen | Fortsetzung



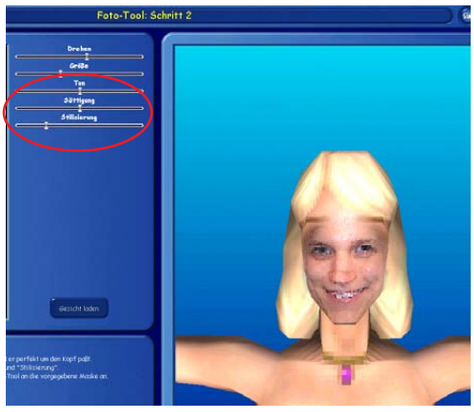
5 Im Anschluss daran muss das Bild eventuell gedreht werden. Verstellen Sie dazu per Mauszeiger den Regler (Kreis). Klicken Sie danach auf Weiter >.



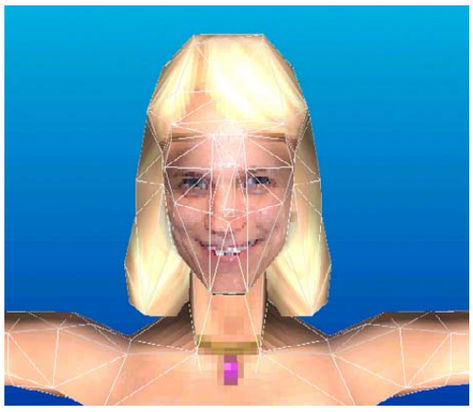
6 Je nachdem, welches Gesicht Sie in Schritt 1 gewählt haben, müssen Sie jetzt durch Hin- und Herschieben des Größenreglers (Kreis) das Format nachjustieren.



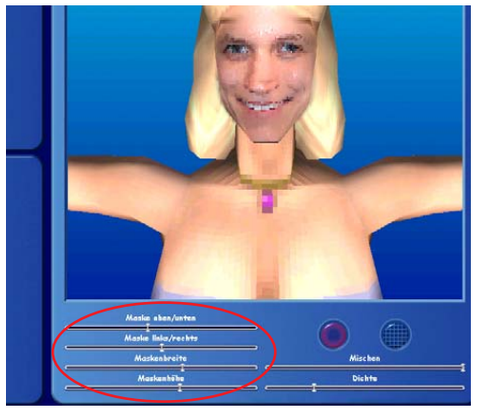
7 Jetzt kann man schon etwas erkennen. In diesem Beispiel müssen Sie das Gesicht noch geraderücken. Bewegen Sie dazu per Maus den Bildkasten (Kreis).



8 Nun muss noch die Gesichtsfarbe Ihres Fotos mit den drei Farbreglern (Kreis) auf die Farbe des gewählten Körpers abgestimmt werden.



9 Mit dem Raster überprüfen Sie noch einmal, ob alles richtig ausgerichtet ist. Per Klick auf  können Sie es ein- und wieder ausblenden.



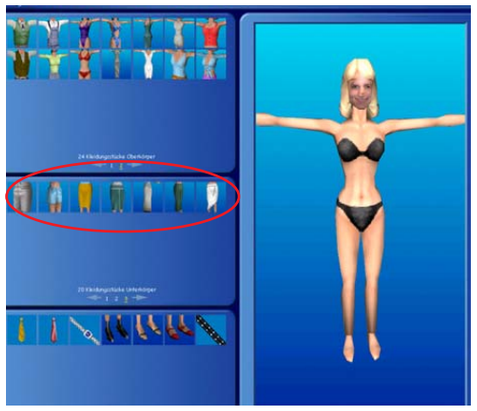
10 Falls nötig, passen Sie mit diesen Reglern (Kreis) Größe und Position der Maske an, die das Gesicht des Original-Sims verdeckt. Klicken Sie dann auf Fertig.



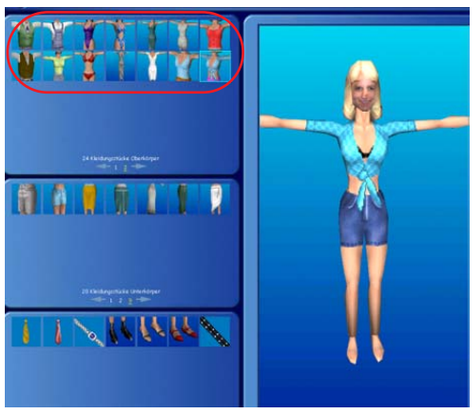
11 Suchen Sie sich jetzt die Kleidung aus. Entweder Sie entscheiden sich für ein vorgefertigtes Outfit, oder Sie klicken auf den Sim-Kleiderschrank.



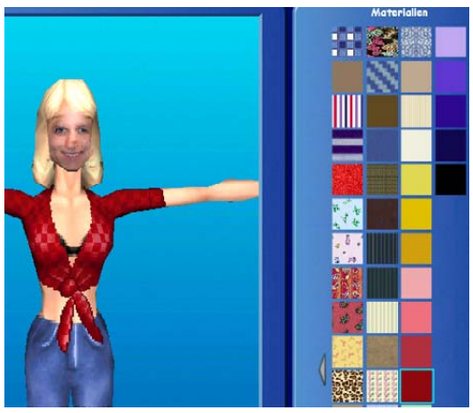
12 Darin können Sie Kleidungsstücke für Ober- und Unterkörper sowie weitere Klamotten getrennt auswählen. Zur Vorbereitung klicken Sie auf Ausziehen.



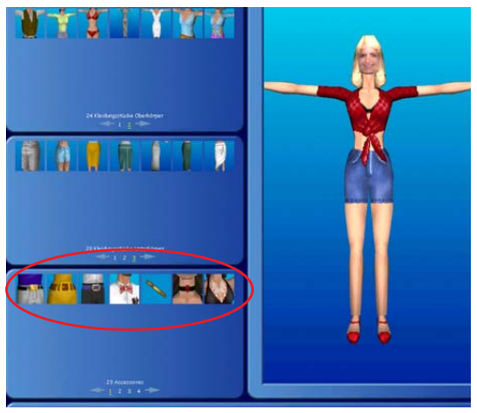
13 Erst jetzt können Sie dem Sim neue Kleidungsstücke anlegen. Wenn das Oberteil die Hose verdecken soll, wählen Sie zuerst unter (Kreis) eine Hose aus.



14 Danach wählen Sie unter (Kreis) ein Oberteil. Wollen Sie etwas anderes probieren, klicken Sie erst auf Rückgängig. Sonst überlagern sich mehrere Kleidungsstücke.



15 Auch bei den Farben haben Sie die freie Auswahl. Klicken Sie auf einen der angebotenen Stoffe, um das Aussehen des Kleidungsstücks zu verändern.



16 Zuletzt wählen Sie „Zutaten", wie Schuhe, Gürtel oder Ringe aus der unteren Leiste (Kreis). Sind Sie mit dem Dress zufrieden, so klicken Sie auf Fertig.

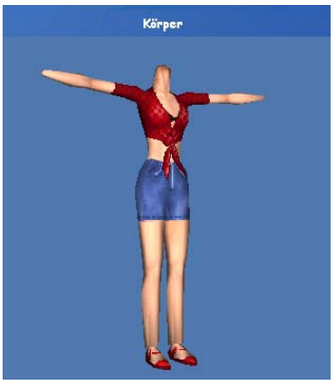
Einen Sim erstellen | Fortsetzung



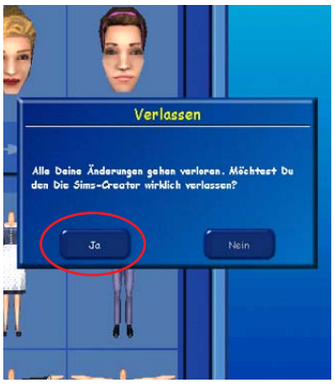
17 Im folgenden Fenster können Sie alles noch einmal begutachten und den Sim mit der Maus drehen. Ist alles okay, klicken Sie auf Speichern.



18 Tippen Sie nun einen Dateinamen für den Kopf ein (zum Beispiel Ihren Namen), und klicken Sie anschließend auf Speichern.



19 Danach muss auch der Körper abgespeichert werden. Auch ihm geben Sie einen Namen und klicken dann auf Speichern.



20 Damit sind alle erforderlichen Schritte getan. Klicken Sie zum Beenden des Programms erst auf Verlassen und danach auf Ja (Kreis).

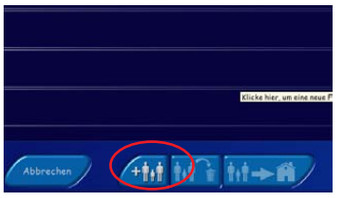
Eigene Sims im Spiel verwenden



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Auf der Landkarte klicken Sie die Schaltfläche (Kreis) an.



2 Wählen Sie nun per Mausklick ein unbelegtes Feld aus der Familienliste, zum Beispiel (Kreis).



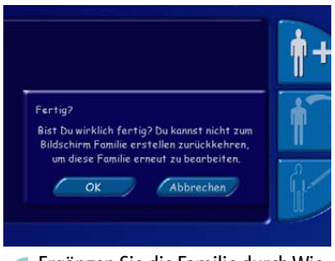
3 Wählen Sie dann mit einem weiteren Mausklick das Symbol zum Erstellen einer neuen Familie (Kreis).



4 Tippen Sie den Nachnamen der Familie ein, und klicken Sie danach auf die Schaltfläche (Kreis).



5 Suchen Sie per Klicks auf ◀ und ▶ die gespeicherten Kopf- und Körper-Dateien. Klicken Sie auf Fertig.



6 Ergänzen Sie die Familie durch Wiederholung der Schritte 3 bis 5. Klicken Sie danach auf Fertig und auf OK.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Master of Orion 3

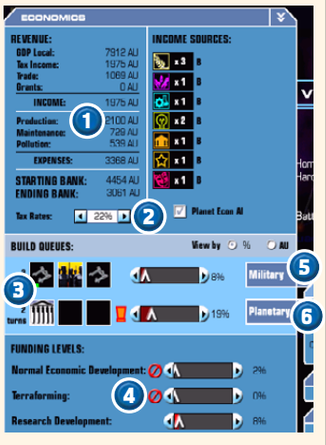


Managerspiel für PC | Master of Orion 3 hat es in sich: Viele Tabellen und die englische Sprache erschweren den Einstieg. Die Redaktion erklärt auf diesen Seiten das Planeten-Menü. Es ist das zentrale Menü, mit dessen Hilfe Sie Wirtschaft und Militär verwalten Spielverlauf siehe Test Seite 56

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Das Planeten-Menü

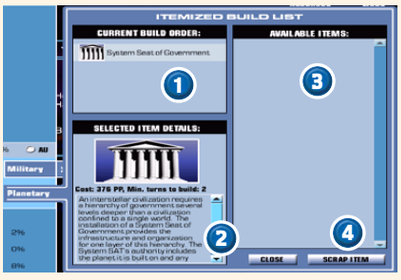
Die Wirtschaft



Investitionen: Wenn Sie auf 1 im großen Bild auf der rechten Seite klicken, öffnen Sie das Menü „Economics". Darin sehen Sie Einnahmen und Ausgaben 1 und können die Steuerrate ändern 2. Bei 3 sehen Sie, was Sie gerade bauen. Der obere Balken steht für die militärische, der untere für die zivile Produktion. Mit den Schiebereglern rechts legen Sie fest, wie viel Sie jeweils ausgeben. Mit den Reglern 4 bestimmen Sie, wie viel Sie für die wirtschaftliche Entwicklung, den Umbau des Planeten zur Erde und die Forschung ausgeben. Wenn Sie auf 5 klicken, rufen Sie die „Militärische Produktionsliste" auf, wenn Sie auf 6 klicken, die „Zivile Produktionsliste".



Militärische Produktionsliste: Hier lesen Sie unter 1 ab, welche drei militärischen Einheiten Sie produzieren. Im Feld 2 gibt es weitere Informationen über diese Einheit und ihren Verwendungszweck. Bei 3 sehen Sie die Liste aller verfügbaren Einheiten. Per Doppelklick können Sie eine Einheit in Auftrag geben. Wenn Sie eine Einheit aus 1 auswählen und dann auf die Schaltfläche unter 4 klicken, wird die Einheit aus der Produktionsliste entfernt.

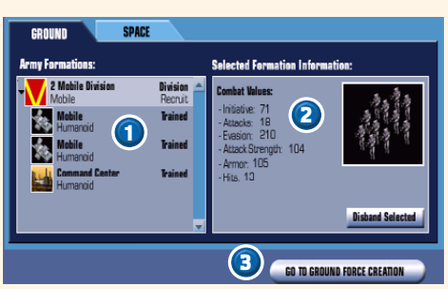


Zivile Produktionsliste: Im Feld 1 sind wieder die Einrichtungen aufgeführt, die aktuell hergestellt werden. 2 informiert über Einzelheiten dazu. Unter 3 finden Sie eine Liste mit allen verfügbaren Einrichtungen, per Klick auf die Zeile unter 4 lässt sich eine Einrichtung aus der Produktionsliste entfernen.

Das Militär



Militär-Infos/Weltraum-Streitkräfte: Klicken Sie auf 2 im großen Bild auf der rechten Seite, so öffnen Sie das Menü „Military Info". Es versorgt Sie mit Informationen über Ihre Weltraum- und Bodenstreitkräfte. 1 vermittelt Einzelheiten über Ihre Streitkräfte. In der Standardeinstellung finden Sie in der Liste 2 Details über Ihre Raumstreitkräfte. Bei 3 finden Sie wiederum Einzelheiten zu der in 2 ausgewählten Einheit. Wenn Sie auf „Ground" unter 4 klicken, rufen Sie das Menü „Bodenstreitkräfte" auf.

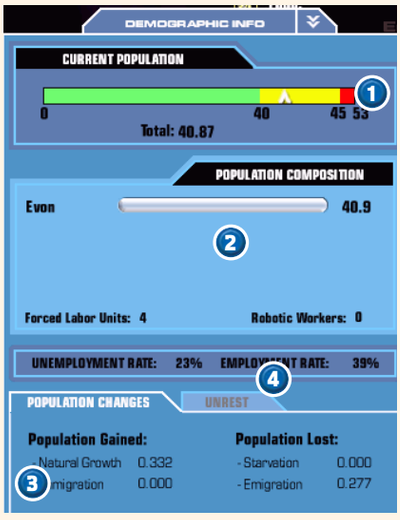


Bodenstreitkräfte: In diesem Menü können Sie Informationen über Ihre Bodenstreitkräfte abrufen. Unter 1 sehen Sie eine Liste mit allen Bodentruppen. 2 informiert wiederum über Einzelheiten der gewählten Einheit. Und wenn Sie auf die Schaltfläche unter 3 klicken, öffnen Sie das Menü „Bodentruppen erstellen".



Bodentruppen erstellen: In diesem Menü lassen sich Bodentruppen zusammenstellen. In den Aufklapplisten unter 1 können Sie die Art der Truppen bestimmen, 2 unterrichtet über Bedingungen, die Sie für die Truppenerstellung beachten müssen, und bei 3 können Sie die schon zusammengestellten Truppen begutachten. 4 offenbart Einzelheiten zu den unter 3 gewählten Truppen. Die Liste 5 zeigt die zur Verfügung stehenden Truppen, und wenn Sie auf den Schalter „Accept" unter 6 klicken, dann stellen Sie die Truppe zusammen.

Die Bevölkerung



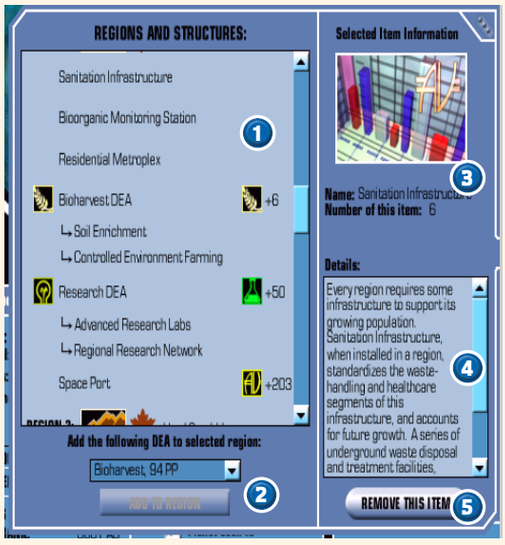
Bevölkerungszusammensetzung/-wechsel: Klicken Sie auf 3 im großen Bild unten, so öffnen Sie das Menü „Demographic Info". Es vermittelt wichtige Informationen über die Bevölkerung auf Ihrem Planeten. Unter 1 sehen Sie, wie stark Ihr Planet bevölkert ist. Punkt 2 stellt die Zusammensetzung der Bevölkerung nach Rassen dar, und 3 informiert über die Zu- und Abwanderungsbewegung. Wenn Sie auf „Unrest" unter 4 klicken, sehen Sie das Menü „Unruhen".

Unruhen: Aus diesem Untermenü beziehen Sie Informationen über Unzufriedenheit und Unruhen in Ihrer Bevölkerung. Gezeigt werden die Zahl der Unruhen und deren Ursachen. Hier sehen Sie beispielsweise „High Tax", also zu hohe Steuern als möglichen Grund für die Unzufriedenheit der Bevölkerung.



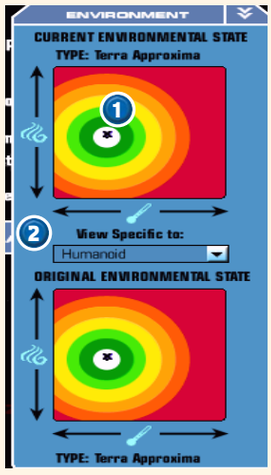
Die Regionen-Planung

Regionen auf Ihrem Planeten: Klicken Sie auf 4 im großen Bild unten, so klappt das Menü „Regions and Structures" auf. Unter 1 sehen Sie die Planungen und Einrichtungen in bestimmtem Regionen auf Ihrem Planeten. Bei 2 können Sie weitere Einrichtungen hinzufügen, und Punkt 3 versorgt Sie mit Informationen zu der unter 1 jeweils ausgewählten Einrichtung. Noch mehr Details zur gewählten Einrichtung sehen Sie im Feld 4. Wenn Sie auf die Schaltfläche unter 5 klicken, dann können Sie eine Einrichtung aus einer Region entfernen.



Die Ökologie

Umwelt: Klicken Sie auf 5 im großen Bild unten, so sehen Sie das Menü „Environment". Es enthält Informationen über die Umweltbedingungen auf Ihrem Planeten. Je weiter sich das Kreuz dem Mittelpunkt nähert 1, desto besser ist die Umwelt des Planeten für Ihre Siedler geeignet. Bei 2 können Sie wählen, unter Bezug auf welche Rasse Sie die Umweltbedingungen betrachten möchten.







Phantasy Star Online Episode 1 & 2



Online-Rollenspiel für Gamecube | COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie sich für das Spiel „Phantasy Star Online – Episode 1 & 2“ registrieren Spielverlauf siehe Test Seite 94

TIPPS ZUR ONLINE-REGISTRIERUNG

Anmeldung bei „Play Sega“

1 Wichtig: Alle genannten Eingaben erfolgen mit der **A**-Taste, sofern nicht anders beschrieben. Wählen Sie Einverstanden aus, um die Lizenzbestimmungen anzunehmen. Danach nehmen Sie die Kalendereinstellungen an, indem Sie NEIN auswählen – aber nur, wenn die Angaben korrekt sind. Wenn das dort angegebene Datum oder die Uhrzeit falsch sind, wählen Sie JA, um die Einstellungen zu korrigieren.

2 Drücken Sie im Hauptmenü des Spiels **START**. Wählen Sie danach ONLINE-SPIEL.

3 Nun muss der Steckplatz der **Speicherkarte** S.176 ausgewählt werden, also entweder Steckplatz A für den linken oder Steckplatz B für den rechten Steckplatz.

4 Wählen Sie danach vier Mal hintereinander Ja aus, um fortzufahren.

5 Danach sehen Sie das MENÜ ZUR NETZWERK-EINSTELLUNG. Wählen Sie hier die Option Netzwerk-Einstellung aus.

6 Wählen Sie im nächsten Bild Bearbeiten und danach ISP 1 aus.

7 Hier können Sie den Namen Ihres Internet-Zugangsanbieters eingeben. Nutzen Sie zur Eingabe die auf dem Bildschirm gezeigte Tastatur. Löschen Sie dazu erst den vorgegebenen Namen, indem Sie so lange BS auswählen, bis der Eintrag gelöscht ist. Geben Sie dann als neuen Namen beispielsweise T-Online ein. Sobald Sie fertig sind, wählen Sie END aus. Wählen Sie anschließend →| Weiter aus.

8 Im nächsten Bild müssen Sie in der Regel nur entscheiden, ob Ihr Telefonanschluss mit Tonwahl oder Pulswahl arbeitet. Bei Tonwahl müssen Sie über eine digitale Vermittlungsstelle der Deutschen Telekom AG an das Telefonnetz angeschlossen sein. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie zunächst Ton aus. Sollte es damit nicht funktionierten, wählen Sie Puls. Wählen Sie danach Weiter aus.

9 Wählen Sie danach das Feld neben Benutzer-ID aus, und geben Sie den Benutzer-

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anmeldung bei „Play Sega" | Fortsetzung

namen ein. Bei T-Online setzt sich der Benutzername aus der zwölfstelligen Anschlusskennung (also zum Beispiel 012345678901), der T-Online-Nummer (zum Beispiel 3200123456), einem „#"-Zeichen, wenn die T-Online-Nummer weniger als zwölf Stellen hat, der Mitbenutzernummer (etwa 0001) und dem Anhang „@t-online.de" zusammen. Die Angaben finden Sie in Ihren T-Online-Unterlagen. Der komplette Benutzername könnte dann etwa so aussehen: 012345678901320#0001@t-online.de. Wählen Sie am Schluss END aus.

10 Jetzt wählen Sie das Feld neben Passwort aus und geben das Passwort ein. Sie finden es ebenfalls in Ihren T-Online-Unterlagen. Wählen Sie danach END aus.

11 Schließlich muss noch eine Telefonnummer angegeben werden. Wählen Sie daher das Feld neben dem Eintrag Telefonnummer 1 aus, und geben Sie hier die Telefonnummer Ihres Internet-Zugangsanbieters ein, für T-Online ist es 0191011. Wählen Sie danach END aus. Damit sind alle Eingaben in diesem Bild vollständig.

12 Mit Weiter geht es zum nächsten Schritt.

13 Im darauf folgenden Fenster DNS-Serveradresse muss in der Regel nichts eingetragen werden. Wählen Sie daher Weiter aus, um mit der Anmeldung fortzufahren.

14 Auch im nächsten Schritt Proxyserver-Adresse können die Felder in der Regel frei bleiben. Wählen Sie Weiter aus.

15 Damit haben Sie die wichtigsten Einstellungen bereits vorgenommen. Wählen Sie Speichern aus, um alles auf der Speicherkarte zu sichern.

16 Um Phantasy Star Online Episode 1 & 2 spielen zu können, müssen Sie sich beim Hersteller registrieren lassen und außerdem eine Lizenz erwerben. Die Teilnahme ist in den ersten 30 Tagen kostenlos. Und so geht es weiter: Wählen Sie zunächst Hunter-Lizenz kaufen und anschließend Ja aus. Daraufhin wird eine Verbindung mit dem Internet hergestellt. Es wird gegebenenfalls noch ein Fenster geöffnet. Wählen Sie einfach OK aus.

17 Nun sind Sie mit dem „Play-Sega"-**Server** S.176 verbunden. Stellen Sie zunächst die Sprache um, indem Sie Deutsch auswählen. Ab jetzt gilt für die Auswahl einer Option: Haben Sie Geduld, bis das jeweils nächste Bild gezeigt wird. Die Übertragungszeiten vom und zum Server können schon mal bis zu 30 Sekunden betragen. Wildes Drücken der Taste **A** bringt daher nichts.

18 Mit ▼ unten rechts können Sie die Internet-Seite bis zum Ende durchblättern. Wählen Sie dann Registrieren.

19 Es folgt erneut eine Länderwahl. Wählen Sie hier wiederum Deutschland.

20 Wählen Sie danach Weiter aus.

21 Geben Sie anschließend die Seriennummer: und den Zugangsschlüssel: ein. Dazu müssen Sie jedes Feld getrennt auswählen. Sie finden die nötigen Angaben auf der Rückseite des Phantasy-Star-Online-Handbuchs.

22 Wählen Sie danach Weiter aus, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

23 Es folgen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Lesen Sie die sorgfältig durch (mit ▲ und ▼ blättern Sie durch die Seite), und wählen Sie am Ende der Seite Ich akzeptiere aus.

24 Denken Sie sich einen Benutzername: und ein Passwort aus. Es muss mindestens sechs Zeichen lang sein und im untersten Feld wiederholt werden. Nach erfolgreicher Eingabe wählen Sie Weiter.

25 Füllen Sie anschließend noch die entsprechenden Felder im Schritt Registrierung aus, und wählen Sie danach Weiter. Die Registrierung ist damit abgeschlossen.

26 Es fehlt dann noch eine gültige Spiellizenz: Sie müssen eine Hunter-Lizenz kaufen. Die erhalten Sie wie folgt: Wählen Sie zunächst Neues Abonnement aus.

27 Darauf folgt das Bild Hunter-Lizenz abonnieren. Wählen Sie mit ▼ das Ende der Seite an, und wählen Sie hier Weiter, um mit dem Lizenzerwerb fortzufahren.

28 Es folgen erneut die Lizenzbestimmungen. Gehen Sie auch hier mittels ▼ zum Seitenende, und wählen Sie danach Ich akzeptiere aus.

29 Wählen Sie jetzt noch SPIEL und anschließend Ja aus. Die Internet-Verbindung wird automatisch getrennt, und Sie sind damit auf dem Server „Play Sega" für das Spiel Phantasy Star Online – Episode 1 & 2 registriert.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

1sprich: „Tschihts"

The Simpsons Skateboarding[2] für Playstation 2

2sprich: „Skäitbording"

Anderes Outfit und viel Geld auf dem Spielkonto, mit diesen Tricks zeigen die Simpsons neue Seiten

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Im Menü für die Auswahl des Fahrers müssen Sie die Tasten **L1**, **L2**, **R1** und **R2** gleichzeitig gedrückt halten und währenddessen eine der rechts aufgeführten Tastenkombinationen eingeben.

3 Falls Sie den Schummeltrick für ein alternatives Outfit gewählt haben, müssen Sie dieses nach der Wahl des Fahrers mit ● aktivieren.



Abgefahrene Kleidung.

Eingabe	Wirkung	Eingabe	Wirkung	Eingabe	Wirkung
▲,✕,■,●	Alle Spielstufen anwählbar	▲,●,✕,■	Homer in Unterwäsche	▲,■,✕,●	Nelson als Ballerina
●,▲,✕,■	Alle Fahrer auswählbar	✕,■,●,▲	Bart mit großem Kopf	■,✕,●,▲	Otto mit Sonnenbrille
✕,▲,●,■	Alle Skateboards auswählbar	●,✕,■,▲	Bart als Gangster	■,✕,▲,●	Frink mit großem Kopf
▲,✕,●,■	99 Dollar aufs Konto	✕,■,▲,●	Marge als Dämon	✕,●,▲,■	Frink in buntem Anzug
✕,▲,■,●	Verschwommene Fahrer	■,▲,✕,●	Lisa mit großem Kopf	●,▲,■,✕	Krusty im Anzug
●,✕,▲,■	Homer mit großem Kopf	■,▲,●,✕	Lisa als Gangster	✕,●,■,▲	Wiggum mit großem Kopf
		▲,■,●,✕	Nelson mit großem Kopf	▲,●,■,✕	Wiggum als Kannibale

Star Wars: Clone Wars[3] für Playstation 2

3sprich: „Star Wors: Klon Wors"

Kämpfe gegen die böse Macht sind nicht einfach. Doch unbegrenzte Waffen und Unsichtbarkeit verschaffen Ihnen einen enormen Vorteil

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü OPTIONEN, und drücken Sie ✕.

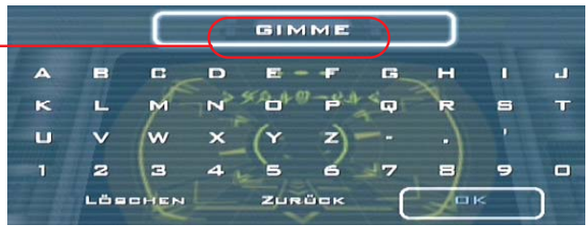
3 Wählen Sie dann die Menüpunkte BONI und CODES jeweils mit ✕ aus.

4 Nun können Sie rechts aufgeführte Schummeltricks eingeben. Markieren Sie hierfür das gewünschte Zeichen ● mit dem Steuerkreuz, und wählen Sie es mit ✕ aus.

5 Nach der kompletten Eingabe markieren Sie „OK". Haben Sie alles richtig gemacht, bestätigt ein kurzer Text die Aktivierung des Schummeltricks.



Im Klonkrieg überfordert? Helfen Sie mit effektiven Cheats nach, damit das Gute am Ende siegt.



Eingabetext	Wirkung
GIMME	Bonusziele der zuletzt gespielten Spielstufe freischalten
DARKSIDE	Spieler ist unsichtbar für den Gegner
SUPERLASER	Unbegrenzte Munition
12 PARSECS	Alle Filme freischalten
JORG SACUL	Mehrspieler-Karten freischalten
TRADEFED	Kampfdroide der Akademie freischalten

Heli Heroes[4] (Version 1. 0. 0. 0) für PC

4sprich: „Hieroos"

Falls Ihnen während des Hubschrauberfluges der Treibstoff oder die Waffen ausgehen, nutzen Sie einen der hilfreichen Schummeltricks

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Drücken Sie während eines laufenden Spiels ^.

3 Nun blinkt unten links auf dem Bildschirm eine Eingabemarke, und Sie können die folgenden Schummeltricks eingeben.

4 Schließen Sie die Eingabe der Schummeltricks dann mit ↵ ab.



Konzentrieren Sie sich dank Tricks voll und ganz auf Ihren Einsatz.

Eingabetext	Wirkung
Givemeall	Alle Tricks aktivieren
Givemefuel	Mehr Treibstoff
Morelives	Zusätzliche Leben
Healthme	Energie auffrischen
Givemeinvulnerable	Für 30 Sekunden Unverwundbarkeit
Givemeinvisibility	Für 30 Sekunden unsichtbar für die Gegner
Givemeallammo	Alle Waffen und volle Munition

Need for Speed 3: Hot Pursuit (Version 3.0) für PC

Erschummeln Sie sich neue Herausforderungen, damit die spannenden Verfolgungsjagden noch abwechslungsreicher werden



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf den Eintrag Ein Spieler.

3 Wählen Sie im nun erscheinenden Menü einen Rennmodus, zum Beispiel Einzelrennen.

4 Im jetzt sichtbaren Spielmenü geben Sie einen der nebenstehenden Schummeltricks ein. Der Eingabetext ist dabei auf dem Bildschirm nicht zu sehen.

5 Haben Sie alles richtig gemacht, hören Sie zur Bestätigung ganz leise ein Geräusch.

6 Klicken Sie nun auf RENNEN, um das Rennen mit dem aktivierten Schummeltrick zu starten.

Mit diesen Schummeltricks werden Sie Taxifahrer.

Eingabetext	Wirkung
empire	Rennen auf Empire-City-Strecke.
gofast	Höhere Spielgeschwindigkeit.
allcars	Alle Wagen werden freigeschaltet.
go00	Alle fahren grauen Sportwagen.
go01	Alle fahren Miata-Wagen.
go02	Alle fahren Toyota Landcruiser.
go03	Alle fahren Transportwagen.
go04	Alle fahren 5er BMW.
go05	Alle fahren 71 Plymouth Cuda.
go06	Alle fahren Ford Pickup.
go07	Alle fahren Cherokee Jeep.
go08	Alle fahren Ford Van.
go09	Alle fahren Mustang.
go11	Alle fahren Range Rover.
go13	Alle fahren Taxi.

Highland Warriors (Version 1.0.0.1) für PC

Im Jahre 1240 führen Sie eine tapfere Armee in den Krieg um die Freiheit Schottlands. Wie Sie Ihre Gegner austricksen, verrät Ihnen COMPUTER-BILD-SPIELE

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Spielmenü klicken Sie auf den Eintrag Einzelspieler.

3 Im nächsten Menübildschirm wählen Sie einen Spieler und klicken anschließend auf OK. Alternativ können Sie auch einen neuen Spieler anlegen, indem Sie auf Spieler anlegen klicken.

4 Anschließend gelangen Sie ins Einzelspieler-Menü, wo Sie auf Kampagnen klicken.

5 Entscheiden Sie sich nun per Mausklick für eine der vier zur Auswahl stehenden Kampagnen, zum Beispiel für Kampagne 1.

6 Übernehmen Sie nun die vom Spiel vorgeschlagenen Einstellungen, oder wählen Sie einen Auftrag Ihrer Wahl. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Spiel starten.

7 Nachdem Sie sich die Auftragsbeschreibung durchgelesen haben, klicken Sie erneut auf Spiel starten.

8 Im laufenden Spiel haben Sie jederzeit die Möglichkeit, Schummeltricks einzugeben, indem Sie die ^-Taste betätigen.

9 Tippen Sie nun einen der nebenstehenden Schummeltricks in die Eingabezeile links oben, zum Beispiel [] befat.

10 Drücken Sie zur Bestätigung die ↵-Taste. Um das Eingabefeld zu schließen, drücken Sie zuletzt auf ^.

Eingabetext	Wirkung
kingeddieismyfriend	Alle Ihre Einheiten werden unsterblich.
iamrich	Sie erhalten eine Ladung Gold.
allthestones	Sie erhalten eine Ladung Steine.
bethestone	Sie erhalten eine Ladung Erz.
tiimmbbeerr	Sie erhalten eine Ladung Holz.
befat	Sie erhalten eine Ladung Lebensmittel.
serules	Sie gewinnen die aktuelle Spielstufe.

NBA Live 2003 (Version 1.0.0.1) für PC

Ballspielen für Fortgeschrittene: Wenn Sie schon alle Siege errungen haben, schicken Sie doch einfach ein paar ganz besondere Spieler aufs Feld

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf die Zeile TEAM-MANAGEMENT.

3 Im folgenden Untermenü wählen Sie den Eintrag KADERMANAGEMENT.

4 Wieder erscheint ein Menü, klicken Sie in diesem auf folgendes Eingabefeld: SPIELER ERSTELLEN.

5 Klicken Sie im neuen Fenster auf die oberste Zeile, BIOGRAFIE.

6 Mit einem weiteren Klick aktivieren Sie jetzt das Eingabefeld für den Nachnamen des Spielers. Hier geben Sie nun einen der in der nebenstehenden Tabelle aufgeführten Schummeltricks ein, zum Beispiel



7 Bestätigen Sie die Eingabe, indem Sie einmal auf ↵ drücken.

8 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint eine entsprechende Meldung auf dem Bildschirm, die Sie per Klick auf OK wieder schließen.



9 Sie haben es geschafft. Der neue Spieler kann von Ihnen auf die gewohnte Art und Weise verpflichtet werden.

Eingabetext	Wirkung
MIXTAPES	Schaltet DJ Clue frei.
DOLLABILLS	Schaltet B. Rich frei.
GHETTOFAB	Schaltet Fabolous frei.
GOODBEATS	Schaltet Just Blaze frei.
CALIFORNIA	Schaltet Hot Karl frei.
FLIPMODE	Schaltet Busta Rhymes frei.



Schicken Sie den bekannten Rap-Sänger Busta Rhymes aufs Basketball-Feld. Hier steht, wie's geht.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

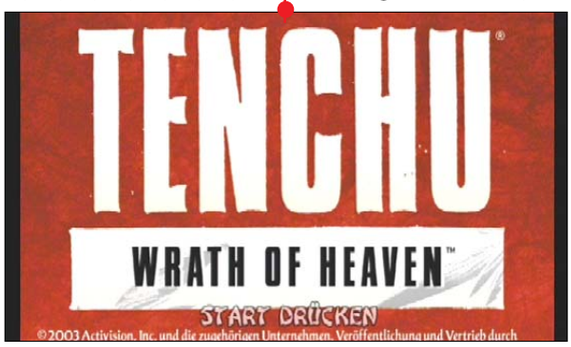
Tenchu: Wrath of Heaven[1] für Playstation 2

[1]sprich: „Tenschu: Räss off Hewwen"

Ein Ninja hat kein einfaches Leben. Er kann es sich aber sehr erleichtern

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Möchten Sie alle Figuren im Spiel einsetzen, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Schalten Sie zum Startbild, das zu Beginn des Spiels gezeigt wird, und drücken Sie die Tastenfolge **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, ➡, ⬅, **L3**, **R3**.



Daraufhin stehen Ihnen alle Spielfiguren zur Verfügung.

3 Möchten Sie bessere Ausrüstung mit in den Einsatz nehmen, so schalten Sie um ins Ausrüstungsbild



und drücken, während Sie **R1** und **L1** gedrückt halten, die Tastenfolge ⬆, ■, ■, ⬅, ■, ■, ⬇, ■, ■, ➡, ■, ■.

Nun müssen Sie noch die Bestände auffüllen: **R2** und **L2** gedrückt halten und drei Mal die Tastenfolge ■, ⬆, ⬅, ⬇, ➡ drücken. Fortan können Sie aus allen Gegenständen wählen.

4 Wer alle Einsätze ohne Vorbedingungen spielen will, schaltet um zum Missionsauswahlbild



und drückt die Tastenfolge **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, ➡, ■, **L3**, **R3**. Daraufhin stehen Ihnen alle Einsätze sofort zur Wahl.

5 Es besteht sogar die Möglichkeit, einen völlig neuen Einsatz in einem hochmodernen Bürogebäude zu bestreiten. Hier müssen Sie einem korrupten Schreibtischhengst das Handwerk legen. Ihre Gegner sind zahlreiche Wachen, die das Gebäude sichern. Um die Spielstufe herbeizuzaubern, drücken Sie die Tastenfolge **L1**, ⬆, **R1**, ⬇, **L2**, ➡, **R2**, ⬅. Anschließend können Sie die Zusatzmission spielen.

6 Wollen Sie während des Spiels Ihre Energie auffrischen, so drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt die **START**-Taste, um auf Pause zu schalten. Drücken Sie dann die Tastenfolge ⬆, ⬇, ➡, ⬅, ■, ■, ■. Dadurch gewinnen Sie wieder volle Energie und können sich beruhigt jedem Gegner stellen.



Godzilla: Destroy all Monsters Melee[2] für Gamecube

[2]sprich: „Godsilla: Distroi ohl Monsters Mellih"

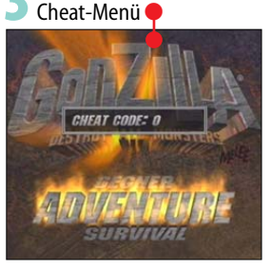
Alle Monster sind schon da. Mit ein paar Tricks werden es noch mehr

1 Legen Sie die kleine Spiel-CD-ROM ins Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel geladen ist, wenden Sie im Hauptmenü ein wenig Fingerakrobatik an: Halten Sie die **L**-Taste gedrückt, drücken Sie dann nacheinander **B**- und **R**-Taste, und halten Sie beide ebenfalls gedrückt. Dann die **B**-Taste wieder loslassen, danach die **R**-Taste und schließlich die **L**-Taste (Reihenfolge unbedingt einhalten!).



3 Im daraufhin geöffneten Cheat-Menü



geben Sie die jeweils gewünschte Zahlenkombination aus der unten stehenden Tabelle ein und drücken dann die **A**-Taste. Hat alles geklappt, so hören Sie Godzilla brüllen. Der Trick ist steht für den weiteren Spielverlauf zur Verfügung.



Der bunte Technicolor-Modus.

Eingabetext	Wirkung
567980	Spiel in Schwarzweiß.
661334	Spiel in Technicolor-Farben.
760611	Sie erhalten elf Continues.
986875	Spieler 1 ist klein.
174204	Alle Spieler sind klein.
843901	Ihr Monster wird unverwundbar.
511012	Ihr Monster hat vierfache Kraft.
492877	Gesundheitswert wird aufgefüllt.
756287	Alle Gebäude lassen sich zerstören.
316022	Alle Monster werden unsichtbar.
649640	Ihr Monster ist immer im Rage-Modus.
677251	Ihr Monster hat immer volle Energie.
225133	Godzilla 2000 als Figur verfügbar.
616233	Gigan als Figur verfügbar.
877464	King Gidorah als Figur verfügbar.
104332	Rodan als Figur verfügbar.
537084	Destroyer als Figur verfügbar.

Stronghold 1.0b für PC

Ist Ihnen das mittelalterliche Leben zu hart? So wird's erträglich:

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel geladen ist, wählen Sie die Option



3 Im nächsten Bild wählen Sie die Option



4 Um alle Missionen freizuschalten, tippen Sie in der Missionsauswahl folgende Tastenkombinationen ein: Halten Sie die ⇧ gedrückt, drücken Sie zusätzlich Alt und A. Lassen Sie die Tasten wieder los. Halten Sie dann Alt gedrückt, und drücken Sie zusätzlich C. Daraufhin stehen Ihnen alle Missionen der laufenden Kampagne zur Verfügung.

5 Möchten Sie mitten im Spiel Geld herbeizaubern, so drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt gleichzeitig Alt und X. Dann gibt's mehr Kohle.

6 Möchten Sie kostenlos Gebäude errichten, so drücken Sie gleichzeitig Alt und K.



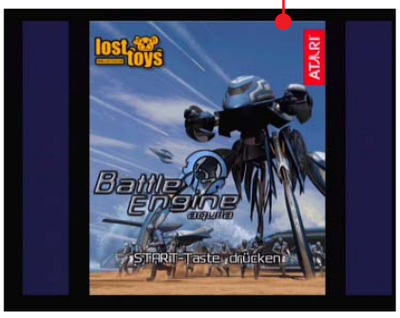
Battle Engine Aquila[1] für Playstation 2

Mit diesen Tricks dürfte Ihnen der Sieg gegen feindliche Panzer und Fluggeräte fast schon zu leicht fallen …

1 Stecken Sie eine Playstation-2-Speicherkarte in die Konsole.

2 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

3 Warten Sie ab, bis Sie den Start-Bildschirm sehen, und drücken Sie **Start**.



4 Drücken Sie im folgenden Hauptmenü so oft ↑ oder ↓, bis Neues Spiel gelb markiert ist, und dann ✕.

5 Drücken Sie im daraufhin geöffneten neuen Fenster NEUES SPIEL SPEICHERN die Taste ✕.

6 Im nächsten Fenster geben Sie eine der im Kasten rechts stehenden Zeichenkombinationen ein. Um zum Beispiel den oberen Code einzugeben, markieren Sie zunächst Symbole und drücken dann ✕.

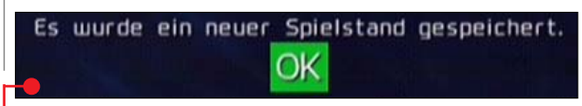


7 Markieren Sie und drücken Sie dann ✕.

8 Markieren Sie danach den Eintrag Alphabet, und drücken Sie erneut ✕.

9 Um Großbuchstaben einzugeben, markieren Sie Feststelltaste und drücken ✕.

10 Geben Sie dann die weiteren Zeichen ein. Ist die Kombination komplett, markieren Sie Fertig und drücken ✕. Sehen Sie dann den Hinweis,



so drücken Sie noch ein Mal die Taste ✕. Die Cheats lassen sich übrigens leider nicht miteinander kombinieren.

11 Haben Sie den oberen Code eingegeben, so können Sie im folgenden Fenster zwischen sämtlichen Spielstufen wählen. Um eine Spielstufe zu aktivieren, markieren Sie die und drücken ✕.

12 Der Unverwundbarkeits-Cheat muss nach der Eingabe noch eingeschaltet werden. Beginnen Sie dazu ein Spiel, drücken Sie dann **Start**, und markieren Sie im Pausen-Menü Optionen. Dann drücken Sie zwei Mal ✕, markieren Zurück und drücken ▲, um das Spiel wieder aufzunehmen.

13 Um nach Eingabe des unteren Cheats die Extras aufzurufen, markieren Sie im Hauptmenü Goodies und drücken ✕. Im folgenden Fenster sind die Extras freigeschaltet. Um Sie anzusehen oder gegebenenfalls zu spielen, markieren Sie das gewünschte Extra und drücken ✕.

Eingabetext	Wirkung
!EVAH!	Alle Spielstufen stehen zur Wahl.
!B4K42	Das Fahrzeug der Spielfigur ist unzerstörbar.
105770Y2	Sämtliche Extras, etwa Videos oder zusätzliche Wettrennen, sind freigeschaltet.

[1]sprich: „Battel Enschinn Akila"

Mat Hoffman's Pro BMX 2 für Xbox

Auf alle Konsolenradler, die im Spiel schon jeden normalen Biker durchprobiert haben, warten ein paar neue Pedaltreter

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie ab, bis Sie das Fenster sehen.

3 Bevor Sie **Start** drücken, geben Sie eine oder nacheinander mehrere der rechts aufgeführten Tastenfolgen ein. Hat alles geklappt, so hören Sie zur Bestätigung ein Geräusch.



4 Anschließend haben Sie die Wahl zwischen den schon bekannten sowie fünf zusätzlichen Spielfiguren.



Ein wenig Tastenakrobatik, und es gibt neue Fahrer.

Eingabe	Wirkung
B,→,↑,→,↑,Y	Big Foot als neue Spielfigur.
B,↑,↓,↑,↓,Y	Day Smith als neue Spielfigur.
B,←,→,←,→,←	The Mime als neue Spielfigur.
B,↓,←,←,↓,Y	Vanessa als neue Spielfigur.
B,↑,↑,A,↑,↑,A	Volcano als neue Spielfigur.

X-Men Next Dimension[2] für Playstation 2

Das mühsame Freispielen der Extras können Sie sich sparen. Ein paar Tastenfolgen tun's auch

1 Entfernen Sie gegebenenfalls eingesetzte Playstation-2-Speicherkarten aus der Konsole.

2 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

3 Warten Sie ab, bis Sie das Fenster sehen. Drücken Sie anschließend ✕.



4 Im daraufhin geöffneten Fenster START DRÜCKEN drücken Sie Start.

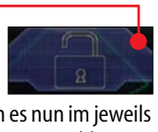
5 Wenn Sie das Hauptmenü des Spiels sehen, halten Sie die **L1**-Taste gedrückt, und geben Sie die rechts aufgeführte Tastenfolge ein.

6 Hat die Eingabe geklappt, so wird eine Liste mit Extras eingeblendet. Drücken Sie ✕. Anschließend können Sie wieder eine Speicherkarte einsetzen.

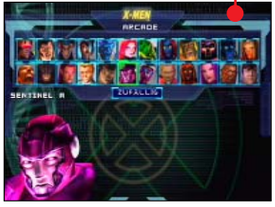


Eingabe	Wirkung
→,→,←,←,↓,↑,●	Sämtliche Extras sind freigeschaltet.

7 Wenn Sie anschließend im Hauptmenü den Eintrag OPTIONEN markieren, ✕ drücken, im daraufhin geöffneten Fenster den Eintrag EXTRAS markieren und erneut ✕ drücken, erkennen Sie am Symbol, dass jedes Extra freigeschaltet ist. Sie können es nun im jeweils passenden Menü anwählen.



Möchten Sie etwa mit einer neuen Spielfigur antreten, so drücken Sie zwei Mal ▲, markieren dann im Hauptmenü ARCADE-MODUS und drücken ✕. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie nun zwischen sämtlichen Spielfiguren wählen.



[2]sprich: „Ex-Men Next Deimenschen"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

RAUBKOPIEN

Falsches Spiel



Zwei jugendliche Raubkopierer mussten sich vor Gericht für ihre Taten verantworten

Es ist ein kalter, sonniger Mittwochmorgen, kurz vor neun Uhr, als die Beamten der Kriminalpolizei sich auf den Weg machen. Ihr Ziel: ein verschlafener Ort nahe Bremen. Rund tausend Menschen wohnen hier, und jeder kennt jeden. In so einem Dorf fällt es auf, wenn sich plötzlich sieben Ermittler vor einem Haus versammeln. Es ist das Haus von Familie Münch*. Die Beamten sind auf der Jagd nach professionellen Raubkopierern. Und sie haben einen Durchsuchungsbefehl.

Frau Münch öffnet die Tür und fällt aus allen Wolken, als sie das Aufgebot sieht. Ihr Sohn Benjamin* (18) betreibe einen illegalen Versandhandel, wird ihr gesagt. „Jagen Sie doch lieber mal richtige Verbrecher", verteidigt sie ihren Sohn vor den ungeladenen Besuchern. Die bleiben ruhig und routiniert – auch als sie erfahren, dass der Verdächtige nicht zu Hause ist. Zwei Beamte fahren zu seiner Lehrstelle und holen ihn ab. Anschließend geht alles ganz schnell: Im Beisein von Benjamin wird sein „Reich", der nobel ausgebaute Dachboden, durchsucht. Die Beamten stellen Benjamins Computer sicher, beschlagnahmen rund 600 Raubkopien. Gleichzeitig nutzen die Ermittler die hektische Situation, um dem aufgewühlten jungen Mann Details zu entlocken: Wie lauten die Passwörter zu seinen E-Mail-Konten? An wie viele Kunden wurden kopierte Spiele verkauft? Wer ist noch beteiligt? Denn schon im Vorfeld war klar: Irgendwo in Thüringen gibt es einen Komplizen. Unter dem großen Druck packt Benjamin aus. Er teilt den Fahndern die gesuchte Adresse mit. Und nur wenige Minuten später rückt in der Nähe von Erfurt ein zweites Einsatzteam aus. Auch für Kai Gieseke* (16) kommt die Hausdurchsuchung überraschend. Als die Strafverfolger sein Zimmer betreten, ist der Schüler gerade mit dem Kopieren des Computerspiels „Anstoß 3" beschäftigt. Geistesgegenwärtig will Kai sofort Beweise vernichten, greift nach einer Diskette auf seinem Schreibtisch. Doch ein Fahnder bemerkt die hastige Reaktion. „Die bleibt hier", fährt er den Jungen an und stellt den Datenträger sicher. Von diesem Moment an, so der Ermittler, sitzt Kai nur noch resigniert in der Ecke und lässt die Durchsuchung über sich ergehen. Am Ende nimmt die Polizei etwa 2000 kopierte Spiele, einen Computer und die Diskette mit. Auf der hatte Kai 189 Kundenadressen gespeichert. Um im Notfall schnellstens alle brisanten Daten vernichten zu können, lag die Datenscheibe immer griffbereit.

Überhaupt hatten die beiden Jungs viele Sicherheitsmaßnahmen ergriffen, um ihr illegales Werk nicht auffliegen zu lassen. Erstbesteller durfte nur werden, wer sich von einem Stammkunden werben ließ. Wer zum Käuferkreis gehörte, erhielt ein Mal pro Monat per E-Mail eine Liste mit verfügbaren Spielen und Programmen zugeschickt. Fünf Euro kostete eine Raubkopie – postlagernd mussten die Besteller den Gesamtbetrag nach Niedersachsen schicken. Dort wurde er von Benjamin in Empfang genommen. Der 18-Jährige sammelte das Geld aller Bestellun-



Hartwig Dreyer (44) arbeitet als technischer Gutachter. Er durchsucht beschlagnahmte Computer nach Beweisen. Verraten die Täter ihre Passwörter nicht, so benutzt der Experte spezielle Knackprogramme.



Ermittler Boris Komma* (44) schnappte die beiden jungen Täter. In der GVU-Zentrale begutachtet er Kopien von Computerspielen.

*Namen von der Redaktion geändert.



Beschlagnahmte Raubkopien kurz vor der Zerstörung.



Die Asservatenkammer der GVU ist voll von Beweismaterial: Jeder Karton ist bis zum Rand mit beschlagnahmten Raubkopien gefüllt.



Fotos: ddp, dpa, TG2

Medienwirksame Vernichtung von illegalen CD-ROMs. In der Regel werden solche Datenträger von einer Maschine zerhäckselt.

gen, entnahm seinen Anteil und schickte den Rest weiter nach Thüringen, wo Kai die Kopien anfertigte und den Versand organisierte. Um nicht erwischt zu werden, wechselten die beiden anschließend ihre E-Mail-Adressen und begannen das falsche Spiel von vorn.

Einige Monate vor der Hausdurchsuchung wird Boris Komma* (44) auf die illegalen Geschäfte aufmerksam. Der ehemalige Polizist arbeitet für die Gesellschaft zur Verhinderung von Urheberrechtsverletzungen (GVU). Sein Job ist das Aufspüren von Raubkopierern. Um das Vertrauen der beiden Jugendlichen zu gewinnen, achtet er darauf, ihnen nur abends und am Wochenende E-Mails zu schreiben – dann nämlich, wenn Ämter und Behörden geschlossen haben. Anschließend setzt er mehrere Probebestellungen ab und überprüft, ob es sich wirklich um illegale Kopien handelt. Über eine Mitarbeiterin der Deutschen Post bringt der Ermittler die Adresse von Benjamin in Erfahrung und leitet zusammen mit der Polizei die Durchsuchung in die Wege.

Für die neun in ganz Deutschland verteilten GVU-Ermittler ist dieser ein Fall wie jeder andere. In Zusammenarbeit mit Polizei, Zoll und Staatsanwaltschaften wurden im letzten Jahr fast 2100 Strafverfahren gegen Raubkopierer eingeleitet (siehe Interview). Und das, obwohl das Aufspüren der Täter immer komplizierter wird. Denn in Zeiten schneller DSL-Verbindungen erreicht die verbotene Ware ihre Empfänger nur noch selten per Post. Nahezu anonym wird sie heutzutage durch das Internet geschickt. Trotzdem ist die knapp 400 Quadratmeter große Asservatenkammer der GVU vollgepackt mit beschlagnahmten Programmen, Spielen und Filmen – Raubkopien, die vom Original fast nicht mehr zu unterscheiden sind. In Kartons verpackt und nach Tätern sortiert, warten sie auf ihre Vernichtung.

Doch nicht nur professionelle Raubkopierer machen sich strafbar. Auch das Vervielfältigen eigener Spiele für den Freundeskreis ist illegal. Dieser Tage verschärft das Bundesjustizministerium das Urheberrechts-Gesetz und stellt damit das Umgehen von Kopierschutz-Systemen unter Strafe. Selbst Sicherheitskopien für den Privatgebrauch werden dann – voraussichtlich ab Mitte dieses Jahres – nicht mehr erlaubt sein.

Vergehen im privaten Bereich werden aber nur selten geahndet. Es gibt einfach nicht genug Personal, um jedem noch so kleinen Hinweis nachzugehen. So konzentriert sich die von der Software- und Videobranche finanzierte GVU auf Fälle wie den von Benjamin und Kai. Ein halbes Jahr nach der Hausdurchsuchung müssen die sich vor einem Jugendrichter in Niedersachsen verantworten. Bei der Verhandlung wirkt Benjamin eingeschüchtert. Kleinlaut, aber offen beantwortet er alle Fragen, beteuert aber, ihn treffe als Geldboten nur eine Teilschuld. Zumal er als Sohn aus reichem Hause auf das Geld nicht angewiesen war. Kai hingegen wurde der Wohlstand nicht in die Wiege gelegt: Mit seinen Eltern arbeitet er in der familieneigenen Gaststätte, die momentan alles andere als gut läuft. Trotzdem bleibt er gelassen, als der Richter das Urteil verkündet: Zwischen 80 und 100 Arbeitsstunden in einer gemeinnützigen Organisation und 3500 Euro Strafe werden jedem der beiden aufgebrummt. Auch die Beschwerde von Benjamin gegen das in seinen Augen viel zu harte Urteil kann an der Bestrafung nichts mehr ändern. Zumal die Täter damit noch recht glimpflich davongekommen sind. Immerhin beträgt die Höchststrafe in solchen Fällen fünf Jahre Gefängnis.

Während Benjamin und Kai noch ihren Sozialdienst ableisten, arbeitet Fahnder Boris Komma bereits an einem neuen, großen Fall. Die Ermittlungen gehen jedoch nur schleppend voran, denn die Täter verwischen immer wieder ihre Spuren. Trotzdem ist Komma zuversichtlich: „Irgendwann müssen sie auftauchen. Und dann sind wir da!“



Professionelle Fälschungen sind heutzutage kaum noch vom Originalspiel zu unterscheiden. Die Raubkopie (links im Bild) ist in diesem Fall nur durch den Farbunterschied auf dem CD-Etikett zu erkennen.

INTERVIEW

„Ein kleines Stück vom großen Kuchen.“



Joachim Tielke (47) ist seit 1992 GVU-Geschäftsführer.

Herr Tielke, warum wird Raubkopieren noch immer als Bagatelldelikt angesehen?
Es ist eine verbreitete Meinung, dass große Spielehersteller sich geradezu schwindelig verdienen. Bei Raubkopierern ist deshalb kaum Unrechtsbewußtsein vorhanden. Sie zahlen kein Geld für Originale und schneiden sich so ein kleines Stück vom großen Kuchen ab – sozusagen als Ausgleich für die Ungerechtigkeiten des Lebens.

Können Sie denn gegen diese Einstellung etwas ausrichten?
Durch die Arbeit der GVU wurden im letzten Jahr rund 2100 Strafverfahren eingeleitet. Es muss sich herumsprechen, dass es sich beim Anfertigen von illegalen Kopien um eine Straftat handelt. Besonders die so genannten „kleinen Fische“ können so abgeschreckt werden. Und die stellen immerhin 90 Prozent der Täter.

Wie gelingt es Ihnen, in Deutschland mit nur neun Ermittlern eine solche Masse an Fällen aufzudecken?
Fast alle Fahnder waren zuvor Kriminalbeamte und wissen genau, was sie tun. Natürlich stehen jedem Ermittler Informanten zur Verfügung, die wichtige Hinweise auf etwaige Straftaten liefern. Zollämter, Staatsanwaltschaften und die Polizei kooperieren ebenfalls mit der GVU.

Immer mehr Täter stellen geklaute Spiele auf ausländische Internet-Seiten. Können Sie dagegen etwas ausrichten?
Die GVU hat Partnerorganisationen in 107 Ländern, nicht nur in Europa, sondern zum Beispiel auch in Südost-Asien. Diese Zweigstellen tauschen sich untereinander aus. So wird auch diesen Tätern schnell das Handwerk gelegt.

Lizenz zum Spielen

Alles, was Recht ist: Bei der Installation von Spielen schließen Sie einen Vertrag mit dem Hersteller – per Mausklick. Geht das überhaupt so einfach?

Sie kennen das: Bei der Installation eines Spieles wird irgendwann ein Fenster mit viel Text geöffnet. Dessen Schlusssatz lautet meist „Ja, ich erkläre mich mit den Lizenzbestimmungen einverstanden." Und ohne Klick auf „Ja" ist die Installation unmöglich. Aber sind Sie wirklich mit dem in diesem Fenster wiedergegebenen Lizenzvertrag einverstanden? Haben Sie die Bestimmungen schon einmal bis zum Ende gelesen?

Laut einer Umfrage des Meinungsforschungsinstitutes Emnid lesen nur 26 Prozent aller Software-Nutzer den Lizenzvertrag überhaupt und gerade einmal 12 Prozent komplett von vorn bis hinten. Diese Minderheit stößt auf recht abenteuerliche Formulierungen der Hersteller. Kostprobe: „Die Anfertigung von Sicherungskopien ist nicht erlaubt". Auch gern genommen: „Der Hersteller gewährleistet, dass das Softwareprodukt für einen Zeitraum von 90 Tagen funktioniert." Reicht überhaupt ein simpler Mausklick, um das gesetzlich garantierte Recht des Kunden auf Sicherungskopien oder auf die vorgeschriebene Gewährleistung von zwei Jahren auszuhebeln?

„Diesen Vertragstyp bezeichnet man als Click-wrap-Vertrag", so Maritta Strasser, Pressesprecherin des Bundesjustizministeriums. Wer auf „Ja" klickt, erklärt sich grundsätzlich mit den Einschränkungen seiner Rechte als Käufer einverstanden. Aber deshalb ist nicht jede im Vertrag enthaltene Klausel unbedingt gültig: „Die Wirksamkeit solcher Klauseln kann nur im Einzelfall überprüft werden", so Strasser.

Eindeutig ist die Rechtslage bei privaten Sicherheitskopien. Zwar würden viele Hersteller ihren Kunden die Anfertigung solcher Duplikate gerne verbieten, doch das dürfen sie gar nicht. Denn Paragraph 69d des Urheberrechtsgesetzes (UrhG) bestimmt: „Die Erstellung einer Sicherungskopie … darf nicht vertraglich untersagt werden, wenn sie für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich ist."

Auch die gesetzlich festgelegte Gewährleistungsdauer von zwei Jahren darf nicht einfach durch eine versteckte Klausel verkürzt werden. Eine 90-Tage-Frist könne zwar vereinbart werden, so Strasser, muss dem Kunden dann aber schon beim Kauf mitgeteilt werden: „Klar wäre dies beispielsweise, wenn auf der Spiele-CD ein unübersehbarer Aufkleber mit einem entsprechenden Hinweis aufgebracht wird. Fehlt es daran, wäre die Software von Rechts wegen mangelhaft, der Kunde hat dann die üblichen kaufrechtlichen Gewährleistungsansprüche."

Die meisten Lizenzverträge schließen außerdem eine Haftung des Spieleherstellers für Folgeschäden aus, etwa für die Beschädigung anderer Programme durch das gerade installierte Spiel. Dazu Stefani Bär, Rechtsanwältin des Spieleherstellers Koch Media: „Es liegt in unserem eigenen Interesse, dass bei den Anwendern unserer Software kein Schaden entsteht. Beachtet der Kunde die technischen Anforderungen und die Hinweise, die den Produkten beiliegen, dürften in der Regel keine Probleme auftreten. Liegen ganz klar unsachgemäße Handhabung oder Missachtung unserer Hinweise seitens des Anwenders vor, können wir in der Regel nicht haften." Im Klartext: Zerstört ein Spiel wichtige Daten, so muss der Käufer das beweisen – und das dürfte im Einzelfall schwierig werden.

Wer also ein neues Spiel installiert, sollte sich genau durchlesen, was er da per Klick akzeptiert, und im Zweifelsfall vor dem Kauf beim Händler nachfragen. Denn der ist bei Problemen auch für die Gewährleistung zuständig – egal, was dazu im Lizenzvertrag steht.

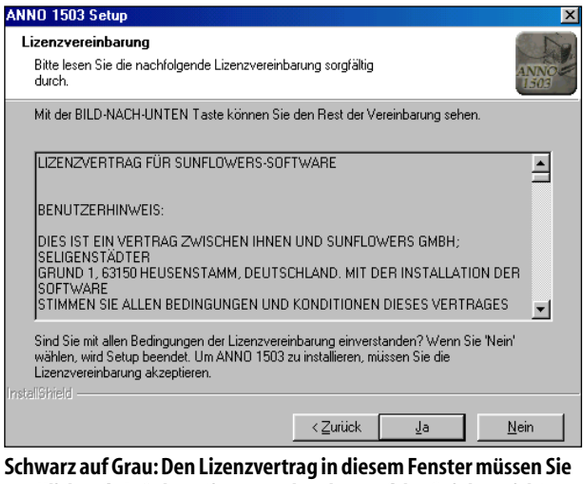


Foto: L.Kreis

Maritta Strasser (38), Pressesprecherin beim Bundesjustizministerium in Berlin.



Wer die Verpackung von „Age of Empires 2" genau unter die Lupe nimmt, findet dort jede Menge Kleingedrucktes.



Schwarz auf Grau: Den Lizenzvertrag in diesem Fenster müssen Sie per Klick auf „Ja" akzeptieren – oder eben auf das Spiel verzichten.

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: DVD-ROM-LAUFWERKE



Spielplatz

Computerspiele brauchen Platz. Viel Platz. Die DVD-ROM hat davon genug: Auf einer solchen Scheibe lässt sich das Siebenfache jener Datenmenge speichern, mit der eine herkömmliche CD-ROM ausgereizt ist. Um den Super-Silberling ins Spiel zu bringen, benötigen Sie allerdings auch ein DVD-ROM-Laufwerk. COMPUTER-BILD-SPIELE hat acht aktuelle Geräte dieses Typs aufwendig getestet

Das große Fassungsvermögen einer **DVD** S. 174 bedeutet für Spieleheresteller: Raum (fast) ohne Ende für noch mehr Finessen und Details in ihren Produkten. Filmreife Videoszenen zwischen den Spielstufen sind nur ein Beispiel dafür. Kein Wunder also, dass immer mehr Spiele die Platzreserven der DVD nutzen. Immerhin fasst dieses zierliche Scheibchen beachtliche 4,7 **Gigabyte** S. 174 Daten. Dagegen nehmen sich die 650 **Megabyte** S. 174 der äußerlich gleich großen CD-ROM bescheiden aus. Dank der um den Faktor Sieben erweiterten Speicherkapazität wird der Ton zum Spiel nun häufiger im Mehrkanalverfahren **Dolby-Digital 5.1** S. 174 aufgenommen und gespeichert. Mit der passenden Soundkarte und einem Raumklang-Lautsprechersystem werden Sie am Bildschirm vom Zaungast zum Hauptdarsteller. Ein Beispiel: Am Steuer eines PC-Rennwagens nehmen Sie das Grollen und Kreischen der Konkurrenzautos nicht mehr als schwer zu ortende Geräuschkulisse wahr, sondern aus der Richtung, in der es sich tatsächlich abspielt. Wer Sie überholt, kommt dann auch akustisch von hinten links, um, immer noch links, an Ihnen vorbeizuziehen und sich dann geräuschvoll direkt vor Ihre Nase zu setzen und mit langsam abschwellendem Motorlärm davonzuziehen – oder Ihren Ehrgeiz zu wecken dranzubleiben. Kurz: Sie sind mitten im (akustischen) Zentrum des Geschehens.

Die DVD-ROM hat aber noch weitere Vorzüge. Ganze Spielfilme passen drauf. Das Wiedersehen mit den großen Kinohits am PC-Monitor oder – sofern Ihre Grafikkarte einen **S-Video**- S. 174 oder **Composite**- S. 174 Ausgang hat – per Fernseher (mit S-Video- oder Composite-Eingang) wird zum Erlebnis in Bestform. Allerdings brauchen Sie dazu ein DVD-Video-Abspielprogramm, das zum Lieferumfang jedes DVD-Laufwerks zählen sollte. Alle getesteten Geräte haben solche Software im Kasten (welche genau, steht in den „Testergebnissen im Detail" auf der folgenden Doppelseite).

Die zum Einbau benötigten Teile gehören ebenfalls in den Karton: Schrauben, **EIDE**- S. 174 Anschlusskabel und die zur Tonwiedergabe erforderliche Verbindungsschnur zwischen DVD-ROM-Laufwerk und Soundkarte. Leider setzen nur die Hersteller Teac und Toshiba auf Vollständigkeit des Zubehörs. Toshiba packt zum Laufwerk „SD-M1712" sogar noch einen Metallstift, mit dem sich die Schublade im Notfall öffnen lässt, und eine Zange zum leichteren Umsetzen der Steckverbindungen (**Jumper** S. 174) an der Rückseite des Geräts.

Teile sind gut, Tempo ist besser: Den Lesestoff „Daten" sollten DVD-Laufwerke schnell bewältigen. Während sich Videofilme noch im gemächlichen Trott wiedergeben lassen, erfordert häufiges Laden von Programmdaten eine zügige Gangart. Auch in dieser Disziplin setzten sich die Laufwerke von Teac und Toshiba an die Spitze des Testfeldes. Das Teac-Gerät ging mit dem einzigen „guten" Spurt in Führung, das Toshiba SD-M1712 blieb mit messbarem Abstand dahinter. Der langsamste Teilnehmer im Test, das Laufwerk von MSI, legte immerhin noch ein „ausreichendes" Marschtempo hin. Kein schlechter Lauf also.

Aber ein lauter. Den Geräuschpegel ihrer Apparate sollten alle Hersteller noch kräftig dämpfen – durchweg gab's Note „mangelhaft" für zu viel Krach. Doch von Gleichklang keine Spur. Wer genau hinhört, vernimmt erhebliche Unterschiede: Das Toshiba SD-M1712 war mit 5,5 Sone das leiseste Gerät im Test (Note: 5,0). Um fast fünfzig Prozentpunkte lauter – 8,1 Sone – rotierte das NEC-Laufwerk (Note: 5,49).

Fazit: Mit vollständiger Ausstattung, akzeptablem Tempo und guter Qualität spielte das Toshiba SD-M1712 den ersten Platz ein. Fast ein Start-Ziel-Sieg, denn dieses DVD-ROM-Laufwerk leistete sich außer der etwas vorlauten Arbeitsweise keine gravierenden Schwächen.

WAS IST EIN DVD-ROM-LAUFWERK?

Ein DVD-ROM-Laufwerk für den PC spielt sowohl DVD-ROMs als auch CD-ROMs und Musik-CDs ab. Das heißt auch: Es kann die Scheiben nur lesen, jedoch nicht beschreiben. Eine DVD-ROM sieht aus wie eine CD-ROM, hat also auch zwölf Zentimeter Durchmesser, aber den siebenfachen Speicherplatz. Auf einer DVD-ROM lassen sich umfangreiche Programme und Datensammlungen speichern, etwa große Spiele und Spielfilme. Vorn am DVD-ROM-Laufwerk finden Sie die gewohnte Schublade (1) zum Einlegen und Einfahren der Speicherscheibe. Mitunter gibt's hier auch ein Loch (2), hinter dem sich der Notöffner verbirgt, immer die Taste (3) für das normale Aus- und Einfahren, oft einen Kopfhöreranschluss (4) nebst Lautstärkeregler (5). Die Geräterückseite (die nach dem Einbau im PC-Gehäuse verschwindet) teilen sich Stromversorgungs- (6) und **EIDE**- S. 174 Anschluss (7), Steckbrücken (**Jumper** S. 174) (8) sowie Tonausgang – die **analoge** S. 174 (9) Variante immer, dazu oft der **digitale** S. 174 Anschluss (10).



Übliche Punktzahl: die Hauptmerkmale an der Front …



… und auf der verdeckten Rückseite eines DVD-Laufwerks.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht aktuelle DVD-ROM-Laufwerke im redaktionseigenen Labor getestet. Hier eine Auswahl der wichtigsten Prüfkriterien:

SERVICE

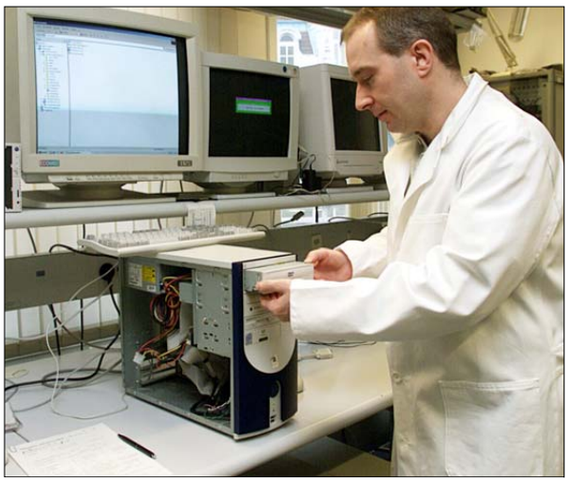
COMPUTERBILD-SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer DVD-ROM-Laufwerke umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiterführende Informationen im Internet. Besonders wichtig ist die Kundenfreundlichkeit im Reparaturfall. Schließlich ist es sehr viel aufwendiger, das Gerät zum Hersteller zu schicken, als es beim Händler austauschen zu lassen.

HANDBUCH

Die Bedienungsanleitung muss verständlich und ausführlich sein. Wichtige Aspekte, wie der Einbau des DVD-ROM-Laufwerks und die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) sowie der übrigen Programme, müssen anschaulich erklärt sein, und zwar durchgehend in deutscher Sprache.



Lauschiges Plätzchen: Die Geräuschentwicklung der DVD-ROM-Laufwerke wird in einer schallisolierten „Lautheitsbox" gemessen.



Vorbildlicher Einsatz: Jedes DVD-ROM-Laufwerk wird gemäß beiliegender Montageanleitung in den Computer eingebaut.



Natürliche Auslese: An diesem Laborarbeitsplatz misst COMPUTERBILD-SPIELE die Lesegeschwindigkeit der DVD-ROM-Laufwerke.

GESCHWINDIGKEIT

In der Werbung geben die Hersteller der DVD-ROM-Laufwerke häufig nur die maximale Geschwindigkeit an, mit der sich DVDs im Gerät drehen. Sie wird als Vielfaches der Geschwindigkeit eines Musik-CD-Spielers angegeben.

Aus diesem Wert lässt sich aber nicht ablesen, wie schnell das Gerät die Daten tatsächlich in den Computer überträgt. COMPUTERBILD-SPIELE misst deshalb, wie viel Zeit die DVD-Laufwerke benötigen, um den Inhalt zweier CD-ROMs mit je 650 **Megabyte** S. 174 Daten, einer Musik-CD und zweier DVDs mit je 4,7 **Gigabyte** S. 174 Daten auf die Festplatte zu überspielen. Dabei verwendet das Testlabor je eine CD-ROM beziehungsweise DVD mit sehr vielen kleinen und eine mit wenigen großen Dateien. In der Tabelle finden Sie den Mittelwert aus beiden Messungen. Der ist sehr viel anschaulicher und praxisnäher als die Herstellerangaben. Gute Noten gibt es nur für Laufwerke, die sowohl kleine als auch große Dateien schnell übertragen.

Auf Musik-CDs sind Daten anders gespeichert als auf CD-ROMs. Wenn Sie Musik auf den Computer überspielen, muss das DVD-ROM-Laufwerk also ein anderes Leseverfahren anwenden. Fachleute nennen dieses Verfahren „Grabben"[1]. COMPUTERBILD-SPIELE misst deshalb auch, wie schnell die Laufwerke den Inhalt von Musik-CDs zum Computer übertragen. Außerdem messen die Testingenieure die durchschnittliche Suchzeit – also jene Spanne, die das Laufwerk benötigt, um Daten auf einer CD-ROM oder DVD-ROM zu finden. Eine kurze Suchzeit wirkt sich besonders bei Programmen vorteilhaft aus, die häufig auf verschiedene Stellen einer CD oder DVD zugreifen müssen, etwa bei einem Lexikon. Ebenfalls wichtig: Wie schnell stehen Ihnen Daten von einer CD-ROM oder DVD zur Verfügung, nachdem Sie die Scheibe ins Laufwerk eingelegt haben?



Stimmige Summen: Dieses Gerät stellt die in der Lautheitsbox (siehe Bild ganz oben) gemessenen Geräusche als Zahlenwerte dar.

GERÄUSCHENTWICKLUNG

Ein laut surrendes und ratterndes DVD-ROM-Laufwerk nervt auf die Dauer. Deshalb unterzieht die Redaktion die Laufwerke einer sehr genauen „Lautheits"-Messung. COMPUTERBILD-SPIELE benutzt dafür ein Lautheitsmessgerät im Wert von 25 000 Euro. Dieses Gerät misst die Lautstärke der Laufgeräusche nach einem besonderen Verfahren, das Aufschluss über die vom Menschen „gefühlte" Belastung am PC-Arbeitsplatz gibt.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-/Leistungsnote in Tests von COMPUTERBILD-SPIELE ergibt sich wie folgt: Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Den so erzielten Ergebnissen werden Preis-/Leistungsnoten zugeordnet. Beispiel: ein DVD-ROM-Laufwerk mit dem Testergebnis 2,00 kostet 80 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 160. Aus der folgenden Tabelle können Sie die Preis-/Leistungsnote ablesen. In diesem Beispiel wäre sie „gut".

bis 100	**sehr gut**
100,01 bis 200	**gut**
200,01 bis 300	**befriedigend**
300,01 bis 400	**ausreichend**
400,01 bis 500	**mangelhaft**
über 500	**ungenügend**

Ausnahme: Mit „mangelhaftem" Ergebnis getestete Geräte wertet COMPUTERBILD-SPIELE um zwei, „ungenügende" um drei Noten ab. So wird vermieden, dass billige, aber unbrauchbare Geräte eine ordentliche Preis-/Leistungsnote erhalten können.

[1] spricht: „Grabben"

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1 SD-M1712		Platz 2 DV-516E		Platz 3 DM168D	
HERSTELLER	Gewichtung	Toshiba[2]	Note	Teac	Note	Cyber Drive[3]	Note
SERVICE							
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3,00%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,00%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten ,überprüft)	2,00%	0800-1829471 (kostenlos)	1,00	01805-999588 (0,12 €/Min.)	1,96	02102-380010 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (www.toshiba.de/speichermedien)	1,00	Deutsch (www.teac.de)	1,00	Deutsch (www.cyberdrive.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	01805-834373 (0,12 €/Min.)		0611-7158654 (0,123 €/Min.)		089-608070 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	02131-158583 (0,123 €/Min.)		0611-7158666 (0,123 €/Min.)		089-60807199 (0,123 €/Min.)	
Service **insgesamt**	**7,00%**		**2,00**		**2,27**		**2,42**
INSTALLATION							
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	3,40%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Alle zum Anschluss benötigten Teile im Lieferumfang (überprüft)	2,00%	ja	1,00	ja	1,00	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,50
Installation **insgesamt**	**5,40%**		**2,89**		**2,89**		**3,81**
BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2,00%**	akzeptabel	**3,00**	etwas knapp	**4,00**	akzeptabel	**3,00**
GESCHWINDIGKEIT							
Daten von CD-ROM auf Festplatte überspielen (700 **Megabyte** S.174 , gemessen)	13,60%	etwas niedrig (3 Minuten 44 Sekunden)	2,92	etwas niedrig (3 Minuten 46 Sekunden)	2,95	etwas niedrig (4 Minuten 12 Sekunden)	3,47
Daten von DVD-ROM auf Festplatte überspielen (4,38 **Gigabyte** S.174 , gemessen)	9,00%	etwas niedrig (45 Minuten 10 Sekunden)	3,26	etwas niedrig (40 Minuten 30 Sekunden)	2,71	niedrig (53 Minuten 23 Sekunden)	4,22
Musik-CD auf Festplatte überspielen (78 Minuten, gemessen)	9,00%	sehr hoch (3 Minuten 26 Sekunden)	1,10	sehr hoch (2 Minuten 39 Sekunden)	1,00	sehr hoch (2 Minuten 32 Sekunden)	1,00
Datei auf CD finden (durchschnittliche Suchzeit, gemessen)	2,00%	niedrig (164,0 Millisekunden)	4,05	sehr hoch (84,0 Millisekunden)	1,00	sehr hoch (81,0 Millisekunden)	1,00
Zeit vom Einlegen bis zur Bereitschaft (CD-/DVD-ROM/**CD-R** S.174 , gemessen)	2,00%	etwas lang (7,00 Sekunden)/ etwas lang (7,00 Sekunden)/ etwas lang (7,00 Sekunden)	3,00	lang (10,00 Sekunden)/ sehr lang (17,00 Sekunden)/ lang (10,00 Sekunden)	4,63	sehr lang (11,64 Sekunden)/ lang (9,88 Sekunden)/ sehr lang (14,10 Sekunden)	4,83
Titel und Interpreten von Musik-CDs lesen (CD-Text, überprüft)	2,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Geschwindigkeit **insgesamt**	**37,60%**		**2,53**		**2,31**		**2,87**
QUALITÄT							
Nicht lesbare CD- und DVD-Typen (überprüft)	6,00%	keine (alle lesbar)	1,00	einer (**DVD-RAM** S.174)	1,71	einer (DVD-RAM)	1,71
Kopiergeschützte CD-ROM auf Festplatte überspielen (RAW-Modus, überprüft)	8,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
Lesen von verkratzten oder schlecht gefertigten CD-ROMs (Fehlerkorrektur)	10,00%	unzuverlässig (69%)	4,10	sehr unzuverlässig (28%)	5,49	unzuverlässig (70%)	4,00
Lesen von verkratzten oder schlecht gefertigten Musik-CDs (Fehlerkorrektur)	5,00%	unzuverlässig (75%)	3,50	sehr zuverlässig (100%)	1,00	unzuverlässig (75%)	3,50
Lesen von verkratzten oder schlecht gefertigten DVD-ROMs (Fehlerkorrektur)	5,00%	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
Klangtreue (**Frequenzgang**- S.XXX Genauigkeit)	1,00%	sehr groß (99,86%)	1,06	sehr groß (99,03%)	1,39	etwas wenig Bass und Höhen (98,11%)	1,76
Tonstörungen (Klirrfaktor/Quantisierungsverzerrungen/Geräuschspannungsabstand, gemessen)	1,00%	gering (0,05% / 0,0003% / 85,6dB)	1,98	etwas stark (0,07% / 0,0032% / 82,0dB)	3,19	etwas stark (0,09% / 0,0050% / 73,9dB)	3,42
Qualität **insgesamt**	**36,00%**		**2,24**		**2,44**		**2,39**
UMWELT/GESUNDHEIT (BETRIEBSGERÄUSCH, GEMESSEN)	**4,00%**	lästig (5,5 **Sone** S.174)	**5,00**	lästig (5,8 Sone)	**5,27**	lästig (6,3 Sone)	**5,49**
SONSTIGES							
Abspielen von Musik-CDs mit Kopierschutz (überprüft)	4,00%	bei 40% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	3,00	bei 70% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,50	bei 30% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	2,50
Aktualisierung des Steuerungsprogramms per Internet (Adresse, überprüft)	1,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
Abspielbare Ländercodes (überprüft)	1,00%	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00
Wechsel des Ländercodes möglich (maximale Anzahl, überprüft)	1,00%	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00
Notauswurf möglich (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Digitaler S.174 Tonausgang vorhanden (überprüft)	0,00%	ja	0,00	nein	0,00	ja	0,00
Analoger S.174 Tonausgang vorhanden (überprüft)	0,00%	ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00
Tonnormen des mitgelieferten DVD-Abspielprogramms am digitalen Ausgang der Soundkarte: **Dolby Digital** S.174 /**DTS** S.XXX	0,00%	ja/ja	0,00	ja/ja	0,00	ja/ja	0,00
Tonnormen des mitgelieferten DVD-Abspielprogramms am sechskanaligen Kinoton-Ausgang der Soundkarte: Dolby Digital/DTS	0,00%	nein/nein	0,00	nein/nein	0,00	nein/nein	0,00
Steuerungsprogramm (Firmware, überprüft)	0,00%	Version 1004	0,00	Version 2.01	0,00	Version 110J	0,00
Lesegeschwindigkeit DVD-/CD-ROM (Herstellerangabe)	0,00%	16-fach/48-fach	0,00	16-fach/48-fach	0,00	16-fach/48-fach	0,00
Bauart/Anschlussart (überprüft)	0,00%	intern/**EIDE** S.174 (**UDMA 33** S.174)	0,00	intern/EIDE (UDMA 33)	0,00	intern/EIDE (UDMA 33)	0,00
Betrieb hochkant möglich (überprüft)	0,00%	ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00
Einzugmechanismus (überprüft)	0,00%	Schublade	0,00	Schublade	0,00	Schublade	0,00
Zwischenspeicher (Datenpuffer, überprüft)	0,00%	192 **Kilobyte** S.174	0,00	512 Kilobyte	0,00	512 Kilobyte	0,00
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0,00%	Intervideo Win DVD 4.0	0,00	Intervideo Win DVD 4.0	0,00	Intervideo Win DVD 3.1	0,00
Sonstiges **insgesamt**	**8,00%**		**2,25**		**3,00**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100,00%**		**2,49**		**2,59**		**2,75**
AUF/ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,49**	**befriedigend**	**2,59**	**befriedigend**	**2,75**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**80,00 €**		**59,00 €**		**49,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat März fand*)		**44,90 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**		**49,60 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,49 x 80,00 = 199,20 = gut		2,59 x 59,00 = 152,81 = gut		2,75 x 49,00 = 134,75 = gut	

[2] sprich: „Toschiba" [3] sprich: „Ssalber Draif"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8	
GDR-8161B		**XJ-HD166S**		**DHM-G48**		**DV-5800B**		**Starspeed[3] D16 (MS-8216)**	
LG Electronics[1]	Note	Lite-On[2]	Note	Artec	Note	NEC	Note	MSI	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Reparatur beim Händler	4,00
01805-47378423 (0,12 €/Min.)	1,96	0031-402957523 (0,123 €/Min.)	1,98	06105-289018 (0,123 €/Min.)	1,98	01805-969699 (0,12 €/Min.)	1,96	069-40893191 (0,123 €/Min.)	1,98
Deutsch (de.lgservice.com)	1,00	Englisch (www.liteonit.com)	5,00	Englisch (www.artec.com.tw)	5,00	Deutsch (www.necd.de)	1,00	keine (www.msi-technology.de)	6,00
02154-492101 (0,123 €/Min.)		keins		keins		01805-242521 (0,12 €/Min.)		069-408930 (0,123 €/Min.)	
02154-492111 (0,123 €/Min.)		keins		keins		keins		keins	
	2,42		**2,85**		**2,85**		**2,27**		**3,28**
schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,50	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,50	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,50	nein (EIDE-Kabel und Schrauben fehlen)	5,00	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,50
	3,81		**3,81**		**3,81**		**4,37**		**3,81**
ausführlich	**2,00**	etwas knapp	**4,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**4,00**
niedrig (4 Minuten 23 Sekunden)	3,69	etwas niedrig (3 Minuten 45 Sekunden)	2,94	etwas niedrig (4 Minuten 8 Sekunden)	3,39	niedrig (4 Minuten 35 Sekunden)	3,93	sehr niedrig (6 Minuten 56 Sekunden)	5,49
niedrig (55 Minuten 1 Sekunde)	4,41	sehr niedrig (55 Minuten 53 Sekunden)	4,52	sehr niedrig (57 Minuten 34 Sekunden)	4,71	sehr niedrig (61 Minuten 50 Sekunden)	5,21	sehr niedrig (55 Minuten 56 Sekunden)	4,52
sehr hoch (2 Minuten 36 Sekunden)	1,00	sehr hoch (2 Minuten 54 Sekunden)	1,00	sehr hoch (3 Minuten 14 Sekunden)	1,05	hoch (6 Minuten 25 Sekunden)	1,80	hoch (6 Minuten 51 Sekunden)	1,91
hoch (101,0 Millisekunden)	1,53	sehr hoch (76,0 Millisekunden)	1,00	sehr hoch (77,0 Millisekunden)	1,00	niedrig (157,0 Millisekunden)	3,77	sehr hoch (80,0 Millisekunden)	1,00
sehr lang (11,80 Sekunden)/ sehr lang (13,22 Sekunden)/ sehr lang (11,19 Sekunden)	5,03	sehr lang (13,00 Sekunden)/ sehr lang (14,00 Sekunden)/ sehr lang (13,00 Sekunden)	5,43	sehr lang (16,60 Sekunden)/ sehr lang (14,60 Sekunden)/ sehr lang (17,00 Sekunden)	5,49	sehr lang (11,58 Sekunden)/ sehr lang (13,80 Sekunden)/ sehr lang (11,80 Sekunden)	5,08	lang (9,00 Sekunden)/ sehr lang (15,00 Sekunden)/ lang (9,00 Sekunden)	4,36
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	3,03		**2,78**		**3,00**		**3,62**		**3,86**
keine (alle lesbar)	1,00	einer (DVD-RAM)	1,71	einer (DVD-RAM)	1,71	keine (alle lesbar)	1,00	einige (DVD+R, DVD+RW, DVD-RAM)	3,14
möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
unzuverlässig (74%)	3,60	sehr unzuverlässig (28%)	5,49	sehr unzuverlässig (42%)	5,49	sehr unzuverlässig (55%)	5,49	sehr unzuverlässig (29%)	5,49
etwas unzuverlässig (83%)	2,67	sehr zuverlässig (100%)	1,00	etwas unzuverlässig (83%)	2,67	unzuverlässig (75%)	3,50	sehr zuverlässig (100%)	1,00
zuverlässig (93%)	1,70	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
sehr groß (99,60%)	1,16	sehr groß (99,70%)	1,12	sehr groß (99,46%)	1,22	sehr groß (98,83%)	1,47	sehr groß (98,95%)	1,42
stark (0,48% / 0,0050% / 74,4dB)	3,86	etwas stark (0,22% / 0,0045% / 76,9dB)	3,49	etwas stark (0,12% / 0,0032% / 75,2dB)	3,42	etwas stark (0,08% / 0,0040% / 75,6dB)	3,36	etwas viele (0,09% / 0,0050% / 76,9dB)	3,34
	2,14		**2,44**		**2,67**		**2,67**		**2,68**
lästig (6,7 Sone)	**5,49**	lästig (6,6 Sone)	**5,49**	lästig (7,0 Sone)	**5,49**	lästig (8,1 Sone)	**5,49**	lästig (5,6 Sone)	**5,09**
bei 60% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,00	bei 20% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	2,00	bei 50% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	3,50	bei 70% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,50	bei 70% der überprüften Musik-CDs nicht möglich	4,50
möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00	alle (einstellbar)	1,00
bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00	bis zu 5 Mal möglich	3,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00	nein	0,00
ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00
ja/ja	0,00	ja/ja	0,00	ja/ja	0,00	ja/ja	0,00	ja/ja	0,00
nein/nein	0,00	nein/nein	0,00	nein/nein	0,00	nein/nein	0,00	nein/nein	0,00
Version 0100	0,00	Version DS0B	0,00	Version 2.21	0,00	Version G9H3	0,00	Version 1.07	0,00
16-fach/48-fach	0,00	16-fach/48-fach	0,00	16-fach/48-fach	0,00	16-fach/48-fach	0,00	16-fach/48-fach	0,00
intern/EIDE (UDMA 33)	0,00	intern/EIDE (UDMA 33)	0,00	intern/EIDE (UDMA 33)	0,00	intern/EIDE (UDMA 33)	0,00	intern/EIDE (UDMA 33)	0,00
ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00	ja	0,00
Schublade	0,00	Schublade	0,00	Schublade	0,00	Schublade	0,00	Schublade	0,00
256 Kilobyte	0,00	512 Kilobyte	0,00	512 Kilobyte	0,00	512 Kilobyte	0,00	512 Kilobyte	0,00
Cyberlink Power DVD XP 4.0	0,00	Cyberlink Power DVD XP 4.0	0,00	Cyberlink Power DVD XP 4.0	0,00	Cyberlink Power DVD 3.0	0,00	Intervideo Win DVD 3.1	0,00
	2,75		**1,75**		**2,50**		**3,00**		**3,00**
	2,76		**2,77**		**3,02**		**3,23**		**3,38**
befriedigend	**2,76**	**befriedigend**	**2,77**	**befriedigend**	**3,02**	**befriedigend**	**3,23**	**befriedigend**	**3,38**
gut		**gut**		**gut**		**gut**		**gut**	
59,00 €		**47,00 €**		**49,00 €**		**59,00 €**		**57,00 €**	
44,90 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)		**42,80 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**		**45,00 € (Sperl, Ingolstadt, Tel. 0841-95199291)**		**51,00€ (Checkpoint, Wernigerode, Tel. 03943-906208)**		**43,00€ (Checkpoint, Wernigerode, Tel. 03943-906208)**	
2,76 x 59,00 = 162,84 = gut		2,77 x 47,00 = 130,19 = gut		3,02 x 49,00 = 147,98 = gut		3,23 x 59,00 = 190,57 = gut		3,38 x 57,00 = 192,66 = gut	

[1]sprich: „ELDschillecktronnicks" [2]sprich: „Lait-On" [3]sprich: „Sstar-Sspihd"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht DVD-ROM-Laufwerke aus dem aktuellen Angebot einem harten, ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle DVD-ROM-Laufwerke sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion testete ausschließlich Laufwerke zum Einbau in den Computer. Modelle in separaten Gehäusen wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt.
- Keines der getesteten DVD-ROM-Laufwerke durfte mehr als 150 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 DVD-ROM-Laufwerke nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Bunt Illustrierte: Von Verpackungskünstlern lässt sich die Redaktion nicht blenden.

Platz 1 – Toshiba SD-M1712 – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	80,00 €

- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- Liest alle CD- und DVD-Typen
- Kostenlose Hotline
- Alle notwendigen Teile zum Einbau im Lieferumfang
- Wenige Tonstörungen
- Akzeptables Handbuch

- Betriebsgeräusch nervt
- Schlechte Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs und Musik-CDs



Zum Lieferumfang jedes DVD-ROM-Laufwerks sollten die zur Befestigung benötigten Schrauben gehören. Das ist hier der Fall. Auch finden Sie im Paket des „SD-M1712" einen Stift für den Notauswurf der DVD und eine Zange (im Bild schwarz) zum Ziehen und Einsetzen der Verbindungsstecker (Jumper) an der Geräterückseite.

Infos bei: Toshiba Europe GmbH, Hammfelddamm 8, 41460 Neuss

Platz 2 – Teac DV-516E



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,00 €

- Hohe Geschwindigkeit
- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- Alle notwendigen Teile zum Einbau im Lieferumfang
- Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs

- Betriebsgeräusch nervt
- DVD-RAMs nicht lesbar
- Digitaler Tonausgang fehlt



Um DVD-Videos abspielen zu können, müssen Sie ein entsprechendes Programm auf dem Computer installieren. Solche Software sollte mit dem Laufwerk geliefert werden. Dem DVD-ROM-Laufwerk „Teac DV-516E" liegt das Programm „Win DVD 4.0" aus dem Hause Intervideo bei.

Infos bei: Teac Deutschland GmbH, Bahnstr. 12, 65205 Wiesbaden

Platz 3 – Cyber Drive DM168D



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,00 €

- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- 70 Prozent der kopiergeschützten Musik-CDs lesbar
- Akzeptables Handbuch

- Betriebsgeräusch nervt
- DVD-RAMs nicht lesbar
- EIDE-Anschlusskabel fehlt
- Schlechte Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs und Musik-CDs



Für die Tonwiedergabe müssen Sie diesen analogen Tonausgang an der Geräterückseite per Anschlusskabel (im Lieferumfang) mit dem entsprechenden Eingang der im Computer eingebauten Soundkarte verbinden. Erst dann hören Sie Sprache und Geräusche – vorausgesetzt, die Lautsprecher sind angeschlossen und eingeschaltet.

Infos bei: Cyber Drive GmbH, Christinenstr. 21, 40880 Ratingen

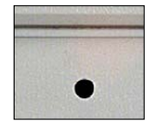
Platz 4 – LG Electronics GDR-8161B



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,00 €

- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- Liest alle CD- und DVD-Typen
- Ausführliches Handbuch

- Betriebsgeräusch nervt
- EIDE-Anschlusskabel fehlt
- Schlechte Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs und Musik-CDs



Unter der Schublade befindet sich ein kleine runde Öffnung. Damit bekommen Sie die Schublade im Notfall auf: Bei Funktionsstörungen des Computers können Sie mithilfe eines dünnen Metallstiftes die Schublade von Hand öffnen und die CD oder DVD aus dem Laufwerk entfernen.

Infos bei: LG Electronics GmbH, Jakob-Kaiser-Str. 12, 47877 Willich

Platz 5 – Lite On XJ-HD 166S

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	47,00 €



Spielgeräusche, Sprache und Musik von DVDs oder CDs werden erst dann hörbar, wenn Sie mithilfe des abgebildeten Anschlusskabels das DVD-ROM-Laufwerk mit der im Computer eingebauten Soundkarte verbinden. Natürlich müssen die Lautsprecher angeschlossen und eingeschaltet sein.

- Sehr günstiger Preis
- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs
- 80 Prozent der kopiergeschützten Musik-CDs lesbar

- Betriebsgeräusch nervt
- EIDE-Anschlusskabel fehlt
- DVD-RAMs nicht lesbar
- Englische Internet-Hilfe
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Lite On Technology B.V., Hastelweg 232, NL-5652 CM Eindhoven

Platz 6 – Artec DHM-G48



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,00 €



Ist die Steckbrücke (Jumper) an der Rückseite in der hier gezeigten Position, so wird das Gerät als „zweites" Laufwerk (**Slave** S.174) erkannt. Falls nicht mehrere Laufwerke (zweite Festplatte oder **CD-Brenner** S.174) im PC sind, können Sie das DVD-ROM-Laufwerk in dieser Einstellung am selben **EIDE-** S.174 Anschluss betreiben wie die „erste" Festplatte (**Master** S.174).

- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

- Betriebsgeräusch nervt
- EIDE-Anschlusskabel fehlt
- Schlechte Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs und Musik-CDs
- DVD-RAMs nicht lesbar
- Englische Internet-Hilfe
- Englisches Handbuch

Infos bei: Ultima Electronics B.V., Nieuweweg 271, NL-6603 BN Wijchen

Platz 7 – NEC DV-5800B



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,00 €



Das „DV-5800B" von NEC hat neben dem **analogen** S.174 auch einen **digitalen** S.174 Tonausgang. Verbindet man diese Buchse mithilfe eines speziellen Anschlusskabels (nicht im Lieferumfang) mit der im PC eingebauten Soundkarte (die einen digitaler Eingang haben muss), so werden alle Klänge deutlich störungsärmer und klarer übertragen.

- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- Liest alle CDs und DVDs
- Akzeptables Handbuch

- Niedrige Geschwindigkeit
- Betriebsgeräusch nervt
- EIDE-Anschlusskabel und Schrauben fehlen
- Schlechte Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten CD-ROMs und Musik-CDs

Infos bei: NEC Deutschland GmbH, Reichenbachstr. 1, 85737 Ismaning

Platz 8 – MSI Starspeed D16 (MS-8216)



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	57,00 €



Wer ungestört und ohne andere zu stören Spiele, Videofilme oder Musik abspielen möchte, braucht einen Kopfhörer. MSI hat am DVD-ROM-Laufwerk „Starspeed D16 (MS-8216)" den dafür benötigten Anschluss nebst Lautstärkeregler dort angebracht, wo Sie ihn ohne Verrenkungen erreichen: vorn.

- DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- Sehr gute Fehlerkorrektur beim Lesen von verkratzten Musik-CDs

- Niedrige Geschwindigkeit
- Betriebsgeräusch nervt
- DVD+R, DVD+RW und DVD-RAM nicht lesbar
- Digitaler Tonausgang fehlt
- EIDE-Anschlusskabel fehlt
- Keine Hilfe im Internet

Infos bei: MSI GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main

1. Nicht getestet, weil . . .

So genannte DVD-Brenner wurden für diesen Vergleich nicht getestet. Ein interessantes neues Gerät dieser Art präsentierte Philips auf der Computermesse CeBIT 2003 (12. - 19. März) in Hannover (siehe auch „Brandaktuell" in Heft 4/2003). In weniger als 15 Minuten soll der „Philips DVDRW424" einen **DVD-Rohling** S.174 mit Spielen, Arbeitsprogrammen und sonstigen Daten von maximal 4,7 **Gigabyte** S.174 Gesamtumfang beschreiben können. Der DVD-Brenner bespielt **DVD+Rs** S.174 und mehrmals beschreibbare **DVD+RWs** S.174 mit vierfachem, **CD-Rs** S.174 mit 24-fachem und **CD-RWs** S.174 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 laut Philips in jedem DVD-Spieler laufen. Der DVDRW424 soll ab Mai für 399 Euro im Handel sein.



Schneller Renner: DVD-Brenner „Philips DVDRW424".

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

2. Nicht getestet, weil . . .

Die Firma Samsung präsentierte kürzlich das DVD-Laufwerk „SM-348". Es ist ein so genanntes Combo-Laufwerk, das heißt, es fasst CD-ROM- und DVD-ROM-Abspielgerät sowie **CD-Brenner** S.174 zusammen. Kombinationen dieses Typs sind nichts Neues, doch unterscheidet sich das SM-348 laut Samsung von der Konkurrenz in Sachen Geschwindigkeit. Die Daten (Werksangaben): Das Laufwerk liest CD-ROMs mit 48-, DVD-ROMs mit 16-fachem Tempo. **CD-Rohlinge** S.174 werden mit 48-facher, wiederbeschreibbare **CD-RWs** S.174 mit 24-facher Geschwindigkeit bespielt. Mit dem acht **Megabyte** S.174 großen Zwischenspeicher (**Cache** S.174) will Samsung Ladezeiten bei der Wiedergabe von Spiele-CD- und DVD-ROMs verkürzen. Das SM-348 ist ab sofort im Handel und kostet 119 Euro. Für diesen Test kam das Gerät nicht Frage, weil COMPUTERBILD-SPIELE nur reine DVD-ROM-Abspielgeräte verglichen hat.

Infos bei: Samsung Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65825 Bad Schwalbach, Tel.01805-512213, www.samsung.de



Flotter Dreier: „Samsung SM-348", CD-Brenner plus CD-/DVD-Laufwerk.

NEUE OBJEKTE EINFÜGEN

Sie möchten für „Die Sims“ andere Spielfiguren, Tiere und Möbel haben? Oder für „Sim City 4“ neue Städte? Kein Problem – die „zaubern“ Sie ganz einfach aus dem Internet ins Spiel



Foto: Image Bank

Sims – alabim

Sie sind der Meinung, dass Ihr Leben ein wenig spannender sein könnte? Und Ihre Heimatstadt etwas weniger provinziell? Dann fliehen Sie doch per PC-Spiel aus dem grauen Alltag. Wozu gibt es „Die Sims“ und „Sim City 4“?

Mit den beiden Spielen von Electronic Arts kann jeder nachholen, was er im richtigen Leben zu versäumen glaubt, und die Metropole seiner Träume hochziehen. Auch wenn's nicht „echt“ ist, so macht's doch vielen Menschen viel Spaß: In nur drei Jahren hat alleine das Basisspiel der Reihe „Die Sims“ acht Millionen zahlende Fans gefunden.

Der große Verkaufserfolg spiegelt sich auch in einer kaum überschaubaren Zahl von Internet-Seiten wider, die sich mit den Sims beschäftigen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen den einfachsten Weg in die Online-Welt der Sims. Er beginnt auf der deutschen Internet-Seite des Herstellers Electronic Arts. Dort gibt es zu den meisten (Unter-)Titeln der Sim-Reihe Querverweise (so genannte Links) auf andere Sim-Seiten. Ein Klick, und Sie haben dort Einblick.

Die Internet-Angebote zum Thema Sims dienen dem Meinungsaustausch der Fans, halten Tipps und Tricks bereit oder helfen bei Installationsproblemen.



Popstars, wie Christina Aguilera, peppen „Die Sims“ mächtig auf.

Der besondere Pfiff: Hier gibt's oft auch zusätzliche, von Fans beigesteuerte Objekte und Figuren, also Personen, Tiere, Möbel, sogar ganze Städte oder Regionen zum Herunterladen (Englisch: Download), die jeder ohne Hexerei ins Spiel bringen kann.

Das ist schnell erledigt, wenn Sie ein paar Punkte beachten. Nicht jede Figur, nicht jeder Gegenstand passt zu jedem Sim-Thema. Ein Beispiel: Mit einem Hund können Sie nur dann etwas anfangen, wenn Sie außer der obligatorischen Basis „Die Sims“ auch das Zusatzspiel „Die Sims: Tierisch gut drauf“ auf der Festplatte haben. Zudem sind die meisten Objektdateien im Internet nicht „gebrauchsfertig“, sondern **komprimiert** S.XXX und müssen zunächst entpackt (also wieder auf volle Größe gebracht) werden. Außerdem gehören unterschiedliche Kategorien von Gegenständen auch in verschiedene, genau definierte Ordner auf der Festplatte. Landen die Daten am falschen Platz, dann sind die Objekte für das Spiel gewissermaßen „verschollen“ – und es stürzt ab.

Damit das nicht passiert, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE auf den nächsten Seiten an einigen Beispielen für „Die Sims“ und „Sim City 4“, wie Sie Objektdateien herunterladen, entpacken und in die passenden Ordner sortieren. Dabei hilft auch der unten stehende Kasten „Der richtige Pfad“, der die Ordneradressen für verschiedene Objektkategorien zeigt. Es kann also fast nichts schief gehen. Fast nichts – einige Dateien, die im Internet angeboten werden, sind offenbar fehlerhaft und lassen sich beim besten Willen nicht installieren. In solchen Härtefällen nützt Ihnen auch diese Anleitung nichts.

Für Sims-Fans ohne Englischkenntnisse ist so manche Internet-Seite ein Buch mit sieben Siegeln. Deshalb hier ein paar wichtige Übersetzungen. Dateien heißen auf Englisch „files“. So genannte „skins“ sind Dateien für Sims-Personen oder -Tiere. „Walls“ und „floors“ stehen für Wände und Bodenbeläge. „Cities“ sind Städte, „buildings“ Gebäude und „regions“ – natürlich – Regionen für „Sim City 4“.

Übrigens: Auch Besitzer von Spielekonsolen können jetzt „simsen“. Vom Erfolg seiner Reihe angespornt, bringt Electronic Arts „Die Sims“ jetzt für Playstation 2, Xbox und Gamecube heraus. Die Playstation-2-Version von „Die Sims“ hat in COMPUTERBILD-SPIELE, Heft 3/2003, beim ausführlichen Test mit „gut“ abgeschnitten.

RATGEBER-THEMEN

Xbox vernetzen	Heft	4/2003
Die Sims/Sim City: Neue Objekte 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

DER RICHTIGE PFAD

Für „Die Sims“	
Skins	C:\Programme\Maxis\DieSims\GameData\Skins
Wände	C:\Programme\Maxis\DieSims\GameData\Walls
Bodenbeläge	C:\Programme\Maxis\DieSims\GameData\Floors
Gegenstände	C:\Programme\Maxis\DieSims\Downloads
Für „Sim City 4“	
Gebäude	C:\Eigene Dateien
Städte	C:\Eigene Dateien\SimCity4\Regions\Downloads
Regionen	C:\Eigene Dateien\SimCity4\Regions\Regions

Internet-Seiten zu „Die Sims“ und „Sim City“ über Herstellerseite finden

Bei der Fülle von Internet-Seiten zu „Die Sims“ und „Sim City“ ist es nicht leicht, das Gesuchte zu finden. Als gute Einstiegshilfe empfiehlt sich die deutsche Seite des Spieleherstellers Electronic Arts

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

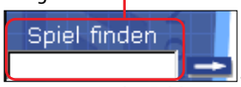
2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.electronicarts.de ein.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, damit die gewählte Internet-Seite geöffnet wird.

4 Warten Sie ab, bis die deutsche Internet-Seite von Electronic Arts vollständig geladen ist.

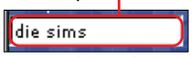


Links in der dunkelblauen Leiste sehen Sie ein Eingabefeld. Klicken Sie mit der



linken Maustaste in das Feld.

5 Tippen Sie den Namen eines Spiels aus der Reihe „Die Sims“ oder „Sim City“ ein, zum Beispiel



und klicken Sie auf den Pfeil



rechts neben dem Eingabefeld.

6 Daraufhin wird eine neue Seite geöffnet, auf der in Kästen alle Spiele präsentiert werden, die im deutschen Internet-Angebot der Firma Electronic Arts zum eingetippten Begriff passen. Zeigt der Bildausschnitt nicht das gewünschte Spiel, dann klicken Sie so oft auf ▼ unten rechts, bis es zu sehen ist. Ist es nicht aufgeführt, klicken Sie am unteren Rand der Seite auf ... Nächste »», um die nächste Seite zu öffnen. Achten Sie darauf, dass im Kasten mit dem Spiel Ihrer Wahl unter Plattform: der Eintrag PC steht, denn Sie können nur PC-Spiele um neue Objekte ergänzen, nicht jedoch Versionen für Playstation 2, Xbox oder Gamecube. Klicken Sie dann auf den Pfeil ▶ neben dem Titel des gewünschten Spiels.



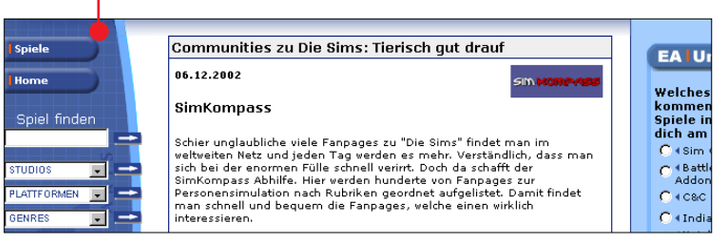
7 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie in der weißen Spalte auf den Eintrag



Zeigt der Bildausschnitt den nicht, dann klicken Sie so oft auf ▼ unten rechts, bis er zu sehen ist, und lesen ab Schritt 8 weiter. Sollte „Communities“ ganz fehlen, so wählen Sie einfach ein anderes Spiel der Reihe aus, das den Eintrag aufweist. Klicken Sie dazu auf jene Schaltfläche Ihres Internet-Zugangsprogramms, die zurück zur vorher geöffneten Seite führt, im Internet-Explorer von Microsoft (Bestandteil von Windows 98) also auf das Symbol



8 Auf der daraufhin geöffneten Seite finden Sie Erläuterungen und Links zu mehreren Internet-Seiten über das gewählte Spiel. Zeigt der Bildausschnitt nicht alle Seiten, dann klicken Sie so oft auf ▼ unten rechts, bis Sie alle gesehen haben. Die Seiten stammen von Fans, die auf Deutsch Neuigkeiten oder Zubehör zu den Spielen sammeln und im Internet veröffentlichen. Oft gehören dazu auch selbstgemachte neue Objekte, die sich andere Sims-Spieler auf ihre Computer herunterladen können. Außerdem gibt es weiterführende Links zu Seiten mit ähnlichen Angeboten. Um eine der bei Electronic Arts aufgelisteten Seiten aufzurufen, klicken Sie jeweils auf den passenden Link. Möchten Sie etwa, dass die Seite FILE ZONE geöffnet wird, so klicken Sie auf den Eintrag Weiter zu FileZone>>. Wie Sie auf der Seite mit den Links zusätzliche Objekte finden, lesen Sie Schritt für Schritt im nächsten Kapitel.



„Die-Sims“-Objekte aus dem Internet laden

Manchmal können Sie von einer Seite Objekte nicht direkt laden, sondern nur auf dem „Umweg“ über den Link zu einer anderen Seite. Wie Sie zum Beispiel mithilfe der Seite von „File Zone“ zu einem neuen Schlafzimmerschrank für „Die Sims“ kommen, lesen Sie hier

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, und wählen Sie die gewünschte Seite mit „Sims“-Inhalten. Folgen Sie dazu gegebenenfalls der Anleitung im Kasten „Internet-Seiten zu ‚Die Sims‘ und ‚Sim City‘ über Herstellerseite finden“ oben. Oder Sie tippen eine Ihnen bereits bekannte Internet-Adresse direkt in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms ein, also zum Beispiel www.filezone.simszone.de.

2 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist. Möchten Sie einen neuen Schrank für das Sims-Schlafzimmer aussuchen, so klicken Sie oben in der linken Spalte auf Schlafzimmer (152).

3 Die daraufhin geöffnete Seite Schlafzimmer präsentiert Ihnen mehrere Möbel-Objekte für Schlafzimmer. Falls der Bildausschnitt nicht alle Objekte zeigt, klicken Sie so oft auf ▼, bis der untere Rand der Seite zu sehen ist. Dort steht zum Beispiel der Eintrag Seite 1 von 17. Das bedeutet, dass die erste von nicht weniger als 17 Seiten voller Schlafzimmer-Objekte geöffnet ist. Damit die jeweils nächste Seite geöffnet wird, klicken Sie unten rechts auf nächste Seite >>. Möchten Sie von dort zurückblättern, klicken Sie unten links auf << vorige Seite. Haben Sie ein Objekt gefunden, das Ihnen gefällt, zum Beispiel



so klicken Sie darunter auf die Link-Schaltfläche zur Downloadseite.

4 Daraufhin wird die Verbindung zu jener Internet-Seite hergestellt, von der Sie das Objekt auf Ihren Computer herunterladen können. Ist die Seite vollständig aufgebaut, in diesem Fall, so suchen Sie darin nach dem gewünschten Objekt. Zeigt der Bildausschnitt den Schrank nicht, dann klicken Sie so oft auf ▼, bis er zu sehen ist.



Klicken Sie auf das Bild des Schranks.



„Die-Sims"-Objekte aus dem Internet laden | Fortsetzung

5 Sehen Sie im daraufhin geöffneten neuen Fenster **Dateidownload** vor dem Eintrag Datei auf Datenträger speichern einen Kreis mit Punkt, so klicken Sie auf OK. Andernfalls klicken Sie zunächst auf Datei auf Datenträger speichern und erst dann auf OK.

6 Anschließend sehen Sie das Fenster **Speichern unter**. Mithilfe dieses Fensters können Sie die Schrank-Datei in einem Ordner auf der Festplatte speichern, zum Beispiel in Speichern in: Eigene Dateien. Am unteren Rand des Fensters zeigt ein Feld den Namen der Datei, in diesem Fall Dateiname: bnjxjapanxbookcases2. Merken Sie sich Ordner- und Dateinamen, damit Sie beide später wiederfinden. Zum Speichern der Datei klicken Sie auf Speichern.

7 Schließen Sie alle noch geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕.

8 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



.

9 Das Fenster **Eigene Dateien** wird geöffnet. Klicken Sie darin doppelt auf den Namen der heruntergeladenen Datei, in diesem Beispiel also auf



.

An dem Schraubzwingen-Symbol sehen Sie, dass es sich um eine komprimierte Datei im Winzip-Format handelt. Nahezu alle Dateien mit zusätzlichen Objekten für „Die Sims" und „Sim City" liegen in diesem Format vor. Um sie zu entpacken, brauchen Sie das Programm Winzip. Wie Sie eine kostenlose Version dieser Software aus dem Internet bekommen, steht im Ratgeber der COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe 9/2002 ab Seite 131.

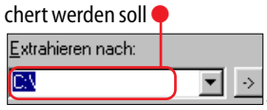
10 Klicken Sie im folgenden Fenster auf die Schaltfläche Ist mir bekannt.

11 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster **WinZip - bnjxjapanxbookcases2.zip** klicken Sie auf



.

12 Im folgenden Fenster **Extrahieren** bestimmen Sie den Ordner, in dem die von Winzip entpackte Datei gespeichert werden soll



. Damit die Datei in dem Ordner abgelegt werden kann, müssen Sie ihr einen Pfad vorgeben. Der hängt von der Art des Objektes ab, das sie dem Spiel hinzufügen möchten. Für Möbel gilt ein anderer Pfad als etwa für Tapeten oder Städte. Eine Übersicht der passenden Pfade finden Sie im Kasten „Der richtige Pfad" auf der ersten Seite dieses Ratgebers. Im Folgenden lesen Sie, wie Sie den richtigen Pfad für die Möbel-Datei mit dem Schrank anlegen. Die „Pfadfindung" für andere Dateien funktioniert nach dem gleichen Schema. Der Pfad beginnt mit dem Buchstaben der Festplatte, auf der das Spiel installiert ist. In diesem Beispielfall lautet der Pfad für die Schrank-Datei: C:\Programme\Maxis\Die Sims\Downloads. Tippen Sie den Pfad einfach ein. Das Zeichen \ tippen Sie, indem Sie die Taste Alt Gr gedrückt halten und dann ß drücken. Ist der Pfad komplett, dann klicken Sie auf Extrahieren, um die Schrank-Datei im richtigen Ordner abzulegen. Alle geöffneten Fenster schließen Sie jeweils mit einem Klick auf ✕.

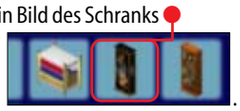
13 Wenn Sie nun ein Spiel starten, finden Sie unter



in der Auswahlleiste für „Verschiedenes"



ein Bild des Schranks



. Sie können das Möbel jetzt per Klick ins Spiel bringen.

Städte für „Sim City 4" aus dem Internet laden

Neue Städte, sogar riesige Regionen lassen sich per Internet in Sim City 4 einbauen. Zum Beispiel das bayerische Bamberg

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, und wählen Sie die gewünschte Seite mit „Sim-City-4"-Inhalten. Folgen Sie dazu gegebenenfalls der Anleitung im Kasten „Internet-Seiten zu ‚Die Sims' und ‚Sim City' über Herstellerseite finden". Oder Sie tippen eine Ihnen bereits bekannte Internet-Adresse direkt in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms ein, also zum Beispiel www.spnetwork.info, und drücken ↵.

2 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist.



Möchten Sie eine neue Stadt aussuchen, so klicken Sie im Kasten oben links auf SimCity 4.

3 Auf der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie links im Kasten SimCity 4 unter der Rubrik » Downloads auf den Eintrag » Städte.

4 Auf der nächsten Seite suchen Sie sich eine Stadt aus, zum Beispiel.



Achten Sie unbedingt auf die Angabe Größe: Mittel, damit Sie wissen, wie groß später das Areal sein muss, auf dem Sie die Stadt im Spiel errichten können. Klicken Sie dann auf den Namen der Stadt, in diesem Beispielfall also auf Bamberg.

5 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Download starten, um mit dem Herunterladen der Bamberg-Datei zu beginnen.

6 Folgen Sie nun prinzipiell den Schritten 5 bis 12 im Kasten „Die-Sims'-Objekte aus dem Internet laden". Tippen Sie in Schritt 12 den Pfad ein, der zum Ordner „Eigene Dateien" auf der Festplatte Ihres Computers führt, etwa C:\Eigene Dateien\SimCity 4\Regions\Downloads. Pfade für weitere Sim-City-Dateien finden Sie im Kasten „Der richtige Pfad" auf der ersten Seite dieses Ratgebers.

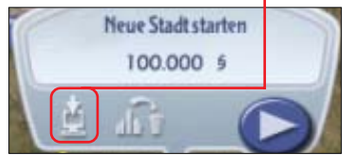
7 Um die neue Stadt ins Spiel zu übertragen, beginnen Sie eine Partie „Sim City 4", wie gewohnt.

8 Wählen Sie dann auf einer Karte einen passenden – in diesem Beispiel mittelgroßen – Rahmen.



Klicken Sie anschließend in den Rahmen.

9 Im daraufhin geöffneten kleinen Fenster klicken Sie auf.



10 Im nächsten kleinen Fenster klicken Sie auf Weiter.

11 Daraufhin wird ein Fenster mit einer Ordnerliste geöffnet. Klicken Sie darin doppelt auf



.

12 Klicken Sie darunter zunächst doppelt auf den Eintrag Bamberg und dann ein Mal auf Stadt importieren. Einige Augenblicke später sehen Sie auf der Karte die Stadt Bamberg,



die Sie nun wie jede andere Stadt im Spiel weiterbauen können.

Gebäude für „Sim City 4" aus dem Internet laden

Auch neue Gebäude können Sie ins Spiel einfügen. Das ist ebenfalls schnell gemacht

1 Folgen Sie den Schritten 1 und 2 im Kasten „Städte für ‚Sim City 4' aus dem Internet laden".

2 Auf der nächsten Seite klicken Sie links im Kasten SimCity 4 unter der Rubrik » Downloads auf den Eintrag » Gebäude.

3 Auf der nächsten Seite suchen Sie sich ein Gebäude aus, zum Beispiel Seoul World Cup Stadium - Korea. Klicken Sie auf den Namen des Gebäudes.

4 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Download starten, um die Gebäude-Datei herunterzuladen.

5 Folgen Sie nun prinzipiell den Schritten 5 bis 12 im Kasten „Städte für ‚Sim City 4' aus dem Internet laden". Tippen Sie in Schritt 12 den Pfad C:\Eigene Dateien ein, und schließen Sie das Fenster **Extrahieren** per Klick auf ✕.

6 Klicken Sie im Fenster **Eigene Dateien** doppelt auf



.

7 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Ja. Anschließend wird die Gebäude-Datei automatisch im richtigen Ordner abgelegt.

8 Klicken Sie dann auf OK. Starten Sie das Spiel, so finden Sie das neue Gebäude der passenden Kategorie, im Beispiel unter



in der Auswahlleiste „Wahrzeichen bauen".



Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

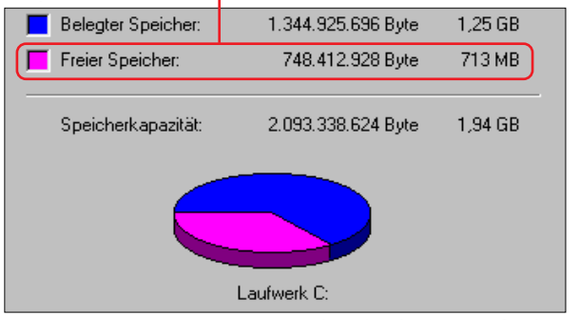
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

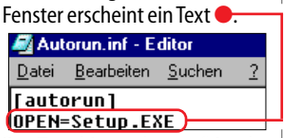


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

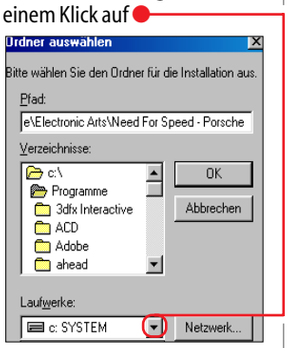
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

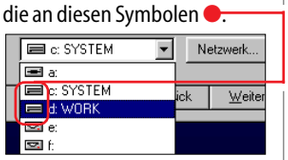
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



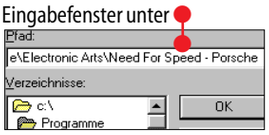
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.176 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



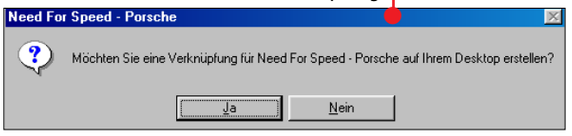
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.



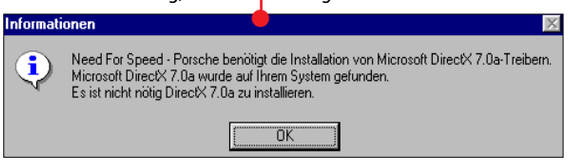
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

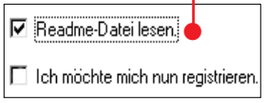
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

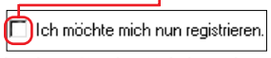


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

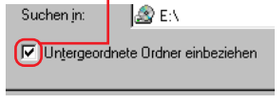
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

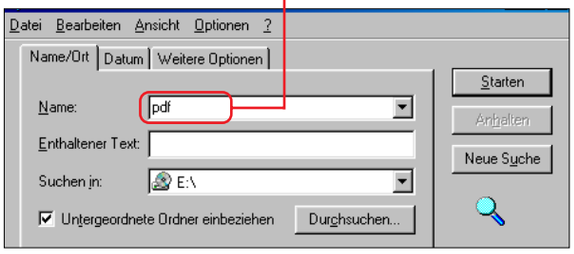
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf , und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

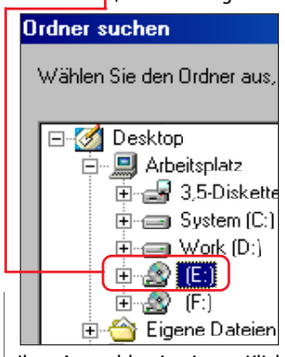
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein . Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





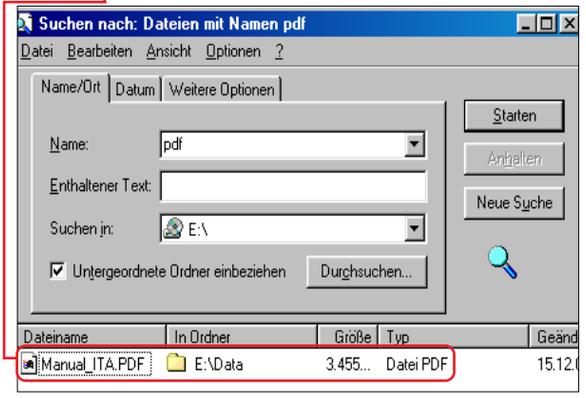
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet , und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld .



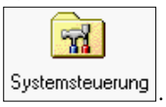
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

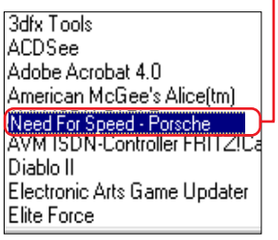


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel .



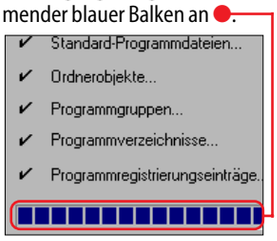
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an .

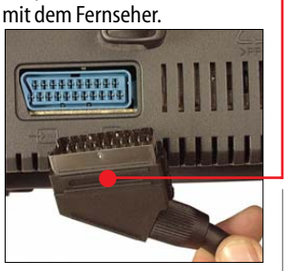


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.176 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

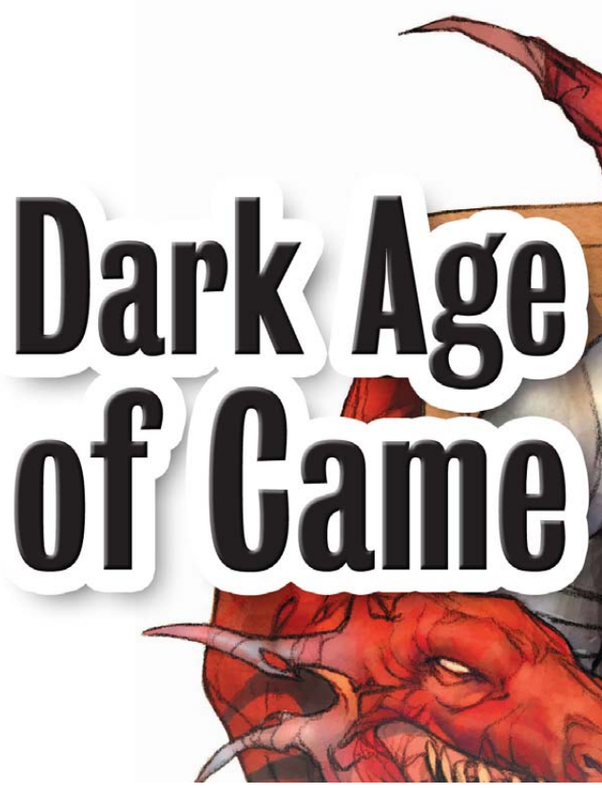


1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

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.

Dark Age of Came



Zusatzprogramm zu Online-Rollenspiel für PC | Kämpfen Sie auf verschwundenen Inseln um die Zukunft

SPIELVERLAUF



1 Die Geburt: Der Valkyn Ossobuko erblickt das Licht der Welt in der Stadt Aegirhamm. Später will er mal ein großer Zauberer sein.



2 Aller Anfang ist schwer. Zuerst gilt es, viele kleine Übungsmonster per Zauberspruch auszuschalten. Damit sammelt Ossobuko Erfahrung.



3 Zusammen mit dem Valkyn-Mädchen Fastbeast bekämpft Ossobuko an einem Strand merkwürdige Wesen, die „naiven Sjoras". Auch Fastbeast hat sich der Zauberei verschrieben. Zusammen macht das „Leveln", wie die Spieler das Erfahrung-Sammeln nennen, viel mehr Spaß.



4 Mit einem Schutzzauber, den der Valkyn Ossobuko gelernt hat, stattet er sich vor dem nächsten Kampf aus.



5 Diesmal sind etwas größere Raubkatzen sein Ziel. Auch hier setzt Ossobuko seine Zauberkräfte erfolgreich gegen die Monster ein.



6 Jetzt hat Ossobuko genug Erfahrung, um Hilfskrieger herbeizurufen. Zusammen mit dem Zauberer Faragorn geht er auf die Jagd.



7 Nach einem anstrengenden Tag kehrt Ossobuko nach Aegirhamm zurück. Noch liegen viele Kämpfe vor dem jungen Zauberer.

INSTALLATION

Um „Dark Age of Camelot – Shrouded Isles" spielen zu können, benötigen Sie das Hauptspiel „Dark Age of Camelot".

Nach der Installation des Spiels ist erst einmal eine Aktualisierung des Programms aus dem Internet herunterzuladen. Danach muss der Spieler das Zusatzspiel auf der Internet-Seite des Herstellers freischalten. Der Aufwand dafür ist je nach verwendetem Computer und Internet-Zugang zwischen erträglich (20 Minuten bei Internet-Zugang per **DSL** 176) und extrem lästig (bis zu einem Tag per Modem).

INHALT

Seit gut einem Jahr kämpfen im Online-Rollenspiel „Dark Age of Camelot" die Reiche Albion, Hibernia und Midgard um die Vorherrschaft in der Welt. Mit dem Zusatzspiel „Shrouded Isles" wird das Abenteuer um drei Inseln, neue Rassen und viele neue Monster-Gegner erweitert.

Wenn Sie beispielsweise für das Reich Midgard in den Kampf ziehen wollen, lässt sich jetzt beim Spielstart ein Valkyn erschaffen. Das ist ein katzenartiges Wesen mit unruhigem Gang. Sie können das Wesen verschiedene Berufe ergreifen lassen, interessant ist der des Knochentänzers. Dieser Zauberer ist ab Erfahrungsstufe sechs in der Lage, andere Wesen zu beschwören, die ihn im Kampf unterstützen. Je mehr Erfahrungsstufen Sie erreichen, desto mehr Kämpfer können Sie herbeirufen.

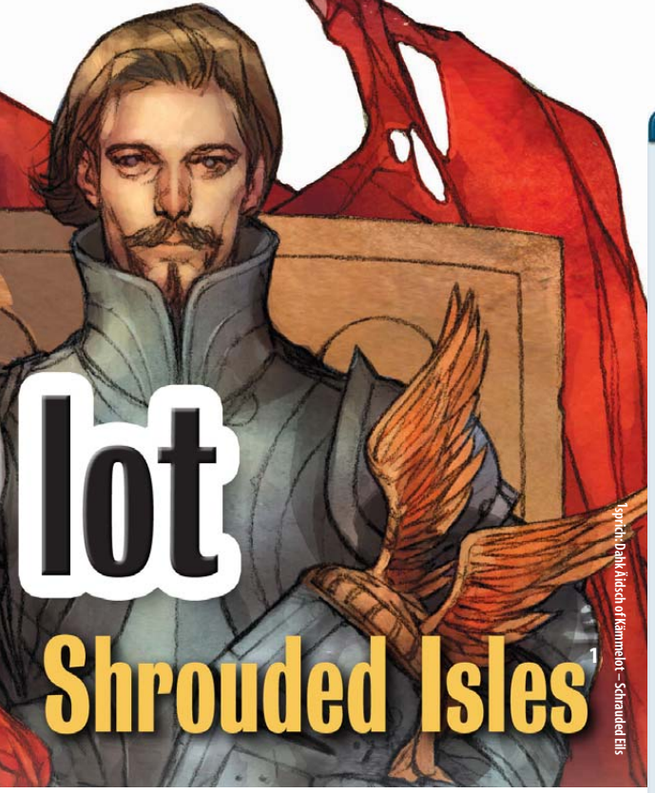
Aber aller Anfang ist mühsam. In der Nähe der Stadt Aegirhamm gilt es, einfache Gegner en masse zu besiegen, um die ersten Erfahrungspunkte zu ergattern. Zu Beginn ist der Sprung auf die jeweils nächste Stufe schnell geschafft, später wird das immer langwieriger. Nach jedem Sprung auf eine neue Stufe können Sie bestimmte Fähigkeiten Ihrer Figur trainieren. Dabei gibt es verschiedene Wege, so dass am Ende Figuren mit unterschiedlichsten Fähigkeiten und Eigenschaften entstehen.

Die ersten Gegner sind „kleine Skelette", „naive Sjoras" oder kleine Säbelzahntiger. Daneben gibt es allerlei Insekten zu bekämpfen und später auch Mammuts und Riesenvögel. Haben Sie einen Kampf siegreich beendet, „hinterlässt" Ihnen der unterlegene Gegner neben einigen Erfahrungspunkten oft auch Gegenstände, die Sie später verkaufen oder selbst benutzen können. Haben Sie genug Geld in Form von Kupfer, Silber, Gold oder sogar Platinmünzen beisammen, können Sie sich Waffen, Rüstungen und andere nützliche oder hübsche Dinge wie etwa Farbe zum Färben Ihrer Kleidung kaufen.

Ob ein Gegner besiegbar ist oder nicht, lässt sich an einem Farbsystem erkennen. Grüne Namen stehen für Monster, die Ihre Spielfigur problemlos schafft,

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ↑ : Vorwärts laufen
- ↓ : Zurück laufen
- Q : Schritt nach links
- W : Schritt nach rechts



während Sie sich von Feinden mit violetten Namen besser fernhalten sollten.

Während des Spiels bekommen Sie meist schnell Kontakt mit Mitspielern. Mit anderen Helden können Sie per eingetippter Nachricht über die Tastatur „reden". So ist es jederzeit möglich, anderen Spielern Fragen zum Spiel zu stellen. Häufig werden Sie auch in eine Gruppe eingeladen. Gruppen gehen auf Monsterjagd, was den Vorteil hat, gemeinsam stärkere Gegner bezwingen zu können, die mehr Erfahrungspunkte bringen. Wollen Sie sich fest an eine Gruppe von Spielern binden, sollten Sie einer Gilde beitreten. Da gibt es welche mit fantasievollen Namen wie „Odins Traenen" oder „Wasserbüffel".

Ist Ihre Figur richtig stark, können Sie ab der Erfahrungsstufe 20 auch in den Kampf der Reiche eingreifen. Da sind dann keine computergesteuerten Monster Ihre Kontrahenten, sondern andere Spieler aus einem der beiden gegnerischen Reiche. Das Ende des Erfahrungsgewinns ist übrigens bei Stufe 50 erreicht – das galt auch schon bei Dark Age.

BEDIENUNG

Die Bedienung wurde deutlich vereinfacht. Ein Menü für oft gebrauchte Befehle, die früher umständlich eingetippt werden mussten, ist hinzugekommen. Auch lassen sich die Tastatureinstellungen jetzt schnell während des Spielens abrufen.

URTEIL

Das Zusatzspiel „Dark Age of Camelot – Shroudes Isles" hat gegenüber dem Grundspiel eine verbesserte Optik. Es sieht alles etwas weniger grob und feiner gezeichnet aus. Einige Gegner haben ein neues Aussehen bekommen, und Wasser wird mit Spiegelungen gezeigt. In den vollen Genuss von Wassereffekten kommen allerdings nur Spieler, die eine Geforce-3TI- oder 4TI-Grafikkarte haben. Die neuen Landschaften und zusätzlichen Monster sind fantasievoll gestaltet, die Qualität der deutschen Übersetzung ist gegenüber dem Spielstart vor einem Jahr wesentlich besser.

Shrouded Isles gibt es in zwei Versionen: Wer bereits Dark Age of Camelot besitzt, kann das Zusatzprogramm für 24,99 Euro kaufen. Dark Age und Shrouded Isle gibt's darüber hinaus auch im Paket für zusammen 49,95 Euro.

Das Spiel ist so populär, dass die Server immer voll sind und Sie stets problemlos Mitspieler finden. Note: „gut".

SPIELDETAILS



Wenn Sie die richtige Grafikkarte haben, spiegelt Wasser.



Ohne entsprechende Hardware sieht es langweiliger aus.

GETESTET MIT

PC mit Win 98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dark Age of Camelot – Shrouded Isles

Hersteller: Wanadoo
Info: Tel. 040-710060 (0,12 €/Min.) Fax 040-71006280 (0,12 €/Min.)
Version: 1.57
Spielverbesserungs-Programme (Patches) werden beim Spielstart automatisch installiert.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Der Start ist etwas kompliziert.	3,00
Langzeitspaß	5%	Riesige Welt mit sehr vielen Gegnern, Kämpfe mit Mitspielern, viele Aufgaben.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Landschaften, fantasievolle Figuren.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Rennen, kämpfen, küssen - alles dabei.	2,00
Musik	2%	Stilvolle Mittealter-Klänge passen gut.	2,00
Geräusche	3%	Unheimliche Monsterschreie, Aufstöhnen bei Treffern.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht nötig.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Viele gelungene und verständliche Texte.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommen Sie in der Fantasie-Welt problemlos klar.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Wer einmal in die Camelot-Welt eingetaucht ist, kommt nicht wieder von ihr los.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,46**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01908-46026 (1,86 €/Min.)	0,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.camelot-europe.com)	1,00
Hilfe während des Spiels	1%	nein	6,00
Service insgesamt	**3%**		**2,33**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	hoch	5,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (848 MB)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,6383 Megabyte	1,80
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,61**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG NACHMITTAGS Mit Pentium 4 2,53 GHz			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung nachmittags insgesamt	**9%**		**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG ABENDS Mit Pentium 4 2,53 GHz			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**9%**		**1,00**
KOMMUNIKATION IM SPIEL			
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	ja	1,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	ja	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	ja	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	nein	6,00
Kommunikation im Spiel insgesamt	**8%**		**2,88**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**4%**		**1,50**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2,6%	3 Reiche, 3 neue Inseln, 3 neue Rassen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Art der Spielstandabspeicherung	1%	auf Internet-Server des Anbieters	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	2%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler	0%	3500	0,00
Sonstiges insgesamt	**9,6%**		**1,83**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,70**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 1,70**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
PREIS OHNE VERBINDUNGSKOSTEN (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	24,99
PREISEMPFEHLUNG (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
6-MONATS-PREIS	84,99 €
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note mal 6-Monats-Preis)	1,70 x 84,99 = 144,48 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	24,99 €
+ einmalige Anmeldegebühr	0 €
+ Grundgebühr für insgesamt 6 Monate	60 €
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	84,99 €[2]

[2] Im Abonnement verringert sich der Preis. Drei Monate kosten 27 Euro, sechs Monate 50 Euro.

XP OPTIMIEREN

Tuning bringt's

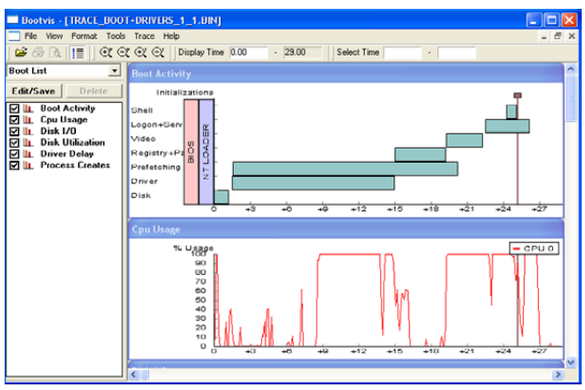


Foto: Sven Simon, XP8; Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Verwandeln Sie mit Bordmitteln den schwerfälligen Koloss Windows XP in eine schnelle Rennmaschine

Windows XP hat nicht nur ein „neues Gesicht", die Oberfläche „Luna". Das neue Microsoft-Betriebssystem arbeitet, anders als Windows 98 oder Windows ME, im Grunde mit der Technik des Profi-Ablegers Windows NT, der als äußerst verlässlich und absturzsicher gilt. Ein weiterer Vorteil von Windows XP liegt darin, dass Sie viele Einstellungen für Ihre individuellen Bedürfnisse maßschneidern können. Allerdings liegt darin auch ein Nachteil: Nicht alle Einstellungen des Betriebssystems sind optimal auf PC-Spiele getrimmt, so manche Bremse in XP müssen Sie von Hand lösen.

Das fängt beim Startvorgang an. Programme, die sich im so genannten „Autostart" von Windows einnisten, werden bei jedem Windows-Start mitgeladen. Wenn Sie jetzt den Alltagsstress abschütteln und mit einem PC-Spiel auf die Reise durch Traumwelten gehen wollen, dann laufen diese Programme wie träger Ballast im Hintergrund weiter. Das kann sich durch unangenehmes Ruckeln oder gar Spielabstürze bemerkbar machen. Besser ist daher, Sie entfernen die Programm-Verknüpfungen im Autostart gleich. Die Programme bleiben Ihnen trotzdem erhalten. Nur entscheiden Sie jetzt selbst, ob und wann Sie eines davon starten möchten. Falls Ihnen übrigens der Windows-Start zu lange dauert, so können Sie mit einem kleinen Programm namens „Bootvis" die Startdateien analysieren und deren Reihenfolge so ändern, dass es merklich schneller geht.



Mit „Bootvis" können Sie die Dauer des Startvorgangs verkürzen.

Die schon erwähnte neue Oberfläche von Windows XP ist hübsch anzusehen, doch belasten die vielen optischen Effekte das Betriebssystem enorm. Älteren Computern geht damit schnell die Puste aus. Zum Glück können Sie den überflüssigen Schnickschnack weitestgehend abschalten und die freigewordenen Reserven für das nutzen, was Sie wirklich wollen – nämlich für schnelle und actionreiche PC-Spiele.

Apropos schnell: Haben Sie sich schon einmal darüber gewundert, dass Spiele im Kriechgang über den Bildschirm flimmern? Dann arbeitet die Festplatte möglicherweise mit angezogener Handbremse – etwa, weil der so genannte **DMA-Modus** S.176 nicht aktiviert oder der **virtuelle Arbeitsspeicher** S.176 zu gering dimensioniert ist beziehungsweise von Windows nicht optimal verwaltet wird.

Ein echter Fehler in Windows ist die auf flimmernde 60 **Hertz** S.176 beschränkte **Bildwiederholfrequenz** S.176 in Spielen. Da tränen Ihnen die Augen, aber sicher nicht vor Freude am Spiel. Microsoft hat diesen Fehler zwar mittlerweile in einem Verbesserungsprogramm für Windows XP behoben. Dieses „Service Pack 1" bekommen Sie im Internet unter www.microsoft.de. Leider kostet der Ladevorgang reichlich Zeit – das Programm ist knapp 140 **Megabyte** S.176 groß.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen daher einen anderen Weg, auf dem Sie flimmerfreien Spielspaß erreichen. Ferner gibt's die wichtigsten Tipps, mit deren Hilfe Sie sich in der Schaltzentrale Windows XP zurechtfinden und die richtigen „Knöpfe" drücken, um dem Betriebssystem für PC-Spiele Beine zu machen. Dafür benötigen Sie nur in wenigen Fällen Zusatzprogramme – fast alle Einstellungen lassen sich direkt in Windows erledigen.

Wenn Sie echter Profi sind und ganz tief in die Geheimnisse des Betriebssystems eintauchen wollen, dann können Sie noch in der so genannten Windows-Registrierung, einer riesigen Datenbank, an der Tempschraube drehen.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auch dazu einige hilfreiche Tricks.

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

„Wohnzimmer-PC": Mit dem PC am Fernseher spielen	Heft	4/2003
So machen Sie Windows XP schneller	**Heft**	**5/2003**
Bootfähige CD-ROMs erstellen	Heft	6/2003
Spielkonfigurationsdateien bearbeiten	Heft	7/2003
So vermeiden Sie Spielabstürze	Heft	8/2003

Windows schneller starten

Lesen Sie hier, wie Sie einem langsamen Windows-Start auf die Sprünge helfen

Programme aus Autostart entfernen

Manches Programm legt in einem speziellen Bereich von Windows Einträge an, damit es sich später automatisch mit Windows starten lässt. Unabhängig davon, ob Sie es wirklich nutzen, verbraucht es wertvolle Systemressourcen, die Ihnen beim PC-Spiel später fehlen. Doch so werden Sie unerwünschte „Trittbrettfahrer" beim Windows-Start los:

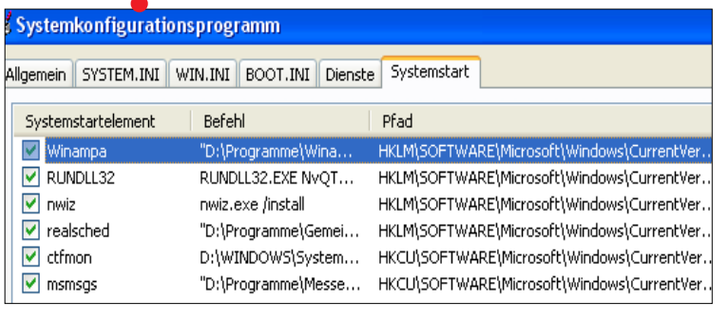
1 Klicken Sie zunächst auf Start. Klicken Sie danach auf Ausführen...

2 Weiter geht's mit einem Klick in das Feld neben Öffnen:. Tippen Sie dort msconfig ein.

3 Klicken Sie jetzt auf die Schaltfläche OK. Damit schalten Sie zum Systemkonfigurationsprogramm.

4 Klicken Sie darin auf den Karteireiter Systemstart.

5 Hier sehen Sie in einer Liste, jeweils mit Haken versehen, alle Programme, die bei jedem Start von Windows mitgestartet werden.



6 Entfernen Sie jetzt vor jedem Programm, das nicht automatisch mit Windows geladen werden soll, per Klick den Haken. Achten Sie darauf, dabei nicht versehentlich wichtige Software stillzulegen, zum Beispiel ein **Virensuchprogramm** S. 176.

7 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Übernehmen.

8 Wenn Sie jetzt auf Dienste klicken, dann sehen Sie eine Übersicht verschiedener Programme, die im Hintergrund laufen, so genannte Systemdienste. Mehr über Systemdienste lesen Sie im Kasten „Systemleistung verbessern".

9 Das Windows-Startlogo, das bei jedem Start von Windows erscheint, ist zwar nett anzusehen, aber überflüssig. Schalten Sie es daher einfach ab. Klicken sie zu diesem Zweck auf den Karteireiter BOOT.INI.

10 Setzen Sie einen Haken vor die Option /NOGUIBOOT.

11 Klicken Sie auf Übernehmen und dann auf Schließen.

12 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Neu starten, um den Computer neu zu starten, damit die Änderung wirksam wird.

13 Nach dem Neustart von Windows sehen Sie ein bis dahin unbekanntes Fenster. Setzen Sie darin einen Haken vor Meldung nicht mehr anzeigen, und klicken Sie auf OK, damit dieses Fenster künftig nicht mehr gezeigt wird.

Ordnersuche im Netzwerk abschalten

Bei jedem Windows-Start sucht das Betriebssystem in eher gemächlicher Gangart nach Freigaben für Dateien und Ordner in einem Netzwerk. Ist Ihr Computer aber an kein Netzwerk angeschlossen, so ist dieser Vorgang unnötig.

1 Klicken Sie auf Start und danach auf Arbeitsplatz.

2 Weiter geht's mit einem Klick auf Extras in der Menüleiste.

3 Klicken Sie anschließend auf Ordneroptionen... und dann auf Ansicht.

4 Entfernen Sie hier den Haken vor der in der Liste angebotenen Option Automatisch nach Netzwerkordnern und Druckern suchen. Klicken Sie zum Schluss auf OK und danach auf ✕.

Startdateien ordnen

Mit dem Programm „Bootvis" lassen sich die Start- und Steuerungsprogrammdateien so ordnen, dass der Windows-Start spürbar schneller wird. Sie bekommen das Programm im Internet unter www.microsoft.com.

1 Sobald Sie das Programm aus dem Internet heruntergeladen haben, starten Sie die Datei mit einem Doppelklick.



2 Tippen Sie jetzt einen Speicherort für die Datei ein, etwa c:\bootvis, und klicken Sie anschließend auf Unzip. Nach dem Entpackvorgang klicken Sie auf Close.

3 Öffnen Sie jetzt über den „Arbeitsplatz" oder den „Windows Explorer" das Verzeichnis, in das Sie die Datei entpackt haben, und starten Sie dann mit einem Doppelklick das Programm.



4 Daraufhin wird dessen Hauptbild geöffnet. Klicken Sie darin auf Trace.

5 Danach geht es mit einem Klick auf Next Boot + Driver Delays weiter. Es folgt ein Klick auf OK.

6 Klicken Sie anschließend auf Reboot Now, um den Computer neu zu starten und dabei die Zeit des Startvorgangs zu messen. Nach dem Neustart des Computers warten Sie so lange, bis wieder das Hauptmenü von „Bootvis" geöffnet wird. Dann sehen Sie das Messergebnis.

7 Klicken Sie wieder auf Trace und danach auf Optimize System. Mit einem Klick auf Reboot Now wird der Computer wieder neu gestartet. Diesmal wird das System optimiert. Sobald nach dem Neustart der Hinweis **Please WAIT for Bootvis to launch!** aus der Bildmitte verschwunden ist, wird nach einiger Zeit das Fenster Bootvis: Optimizing... geöffnet. Warten Sie jetzt einfach ab, bis das Fenster wieder geschlossen wird. Wenn Sie jetzt den PC ein weiteres Mal neu starten, werden Sie feststellen, dass der Startvorgang deutlich beschleunigt wurde. Im Test verkürzte sich die Ladezeit von Windows von 38 auf 30 Sekunden.

Windows-Oberfläche optimieren

Die schicke Oberfläche von Windows XP zehrt deutlich an den Leistungsreserven des Betriebssystems. So schalten Sie unnötige Optik und Effekte ab:

Alte Oberfläche wiederherstellen

Stellen Sie das Aussehen der Betriebssystem-Oberfläche her, das Sie von älteren Windows-Versionen, etwa von Windows 98, gewohnt sind. Die alte Oberfläche verbraucht weniger Systemleistung.

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, danach mit der linken Maustaste auf Eigenschaften.

2 Daraufhin wird das Fenster Eigenschaften von Anzeige geöffnet. Klicken sie darin unter Design: auf ▾, und wählen Sie Windows - klassisch aus. Klicken Sie danach auf OK, um die Änderungen zu übernehmen.

3 Wenn Sie jetzt noch die Menüstruktur des Startmenüs an Windows 98 anpassen wollen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Start, dann jeweils mit der linken auf Eigenschaften und Klassisches Startmenü. Klicken Sie zum Abschluss auf OK.

Effekte abschalten

Schalten Sie auch grafische Effekte ab, etwa Schatten und bewegte Bilder.

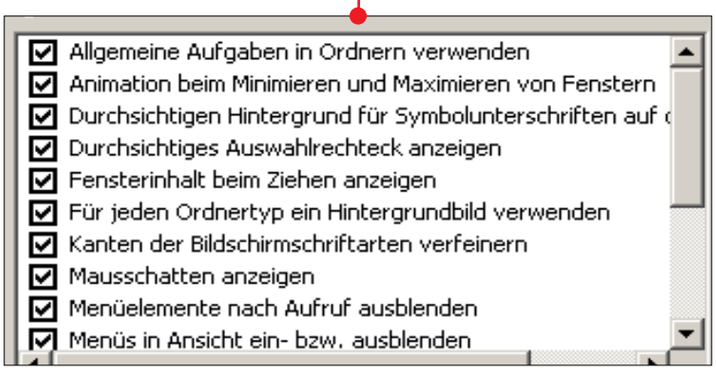
1 Klicken Sie zunächst auf Start, dann auf Systemsteuerung, danach auf Zur klassischen Ansicht wechseln.

2 Anschließend geht es per Doppelklick auf weiter.



3 Klicken Sie dann auf Erweitert und danach neben der Rubrik Systemleistung auf Einstellungen.

4 Es folgt ein Klick auf den Karteireiter Visuelle Effekte. Schalten Sie dort Effekte ab, die Sie nicht brauchen, indem Sie den Haken vor dem jeweiligen Eintrag entfernen. Vor allem Schatteneffekte nagen an der Leistung des gesamten Systems – also weg damit. Wenn Sie gleich „kurzen Prozess" machen wollen: Mit einem Klick auf die Option Für optimale Leistung anpassen schalten Sie gleich alle Effekte ab.



5 Klicken Sie anschließend zwei Mal hintereinander auf die Schaltfläche OK, und schließen Sie das letzte Fenster per Klick auf ✕.

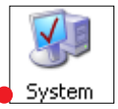
Festplatten-Tuning

Lassen Sie PC-Spiele von optimalen Einstellungen der Festplatte profitieren

DMA-Modus aktivieren

Bei aktiviertem **DMA-Modus** S.176 nehmen die Daten keinen Umweg über den **Hauptprozessor** S.176 mehr – Spiele können so beschleunigt werden.

1 Klicken Sie auf **Start** und anschließend auf Systemsteuerung. Klicken Sie dann doppelt auf



2 Es folgen Klicks auf Hardware und auf Geräte-Manager. Hier sehen Sie alle an Ihrem Computer angeschlossenen Geräte. Klicken Sie auf das ⊞ vor der Zeile IDE ATA/ATAPI-Controller.

3 Klicken Sie zunächst mit der *rechten* Maustaste auf Primärer IDE-Kanal, dann mit der linken auf **Eigenschaften**.

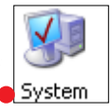
4 Klicken Sie anschließend auf Erweiterte Einstellungen. Wählen Sie dann für beide Geräte neben dem Eintrag Übertragungsmodus: den DMA-Modus aus.
Klicken Sie auf OK, und wiederholen Sie das Gleiche für den unteren Eintrag Sekundärer IDE-Kanal. Schließen Sie danach alle offenen Fenster mit Klicks auf ✕ rechts oben.

Virtuellen Arbeitsspeicher festlegen

Vermeiden Sie eine unnötige **Fragmentierung** S.176 der Festplatte und entlasten Sie Hauptprozessor und **Arbeitsspeicher** S.176 (RAM), indem Sie dem **virtuellen Arbeitsspeicher** S.176 eine feste Größe zuweisen.

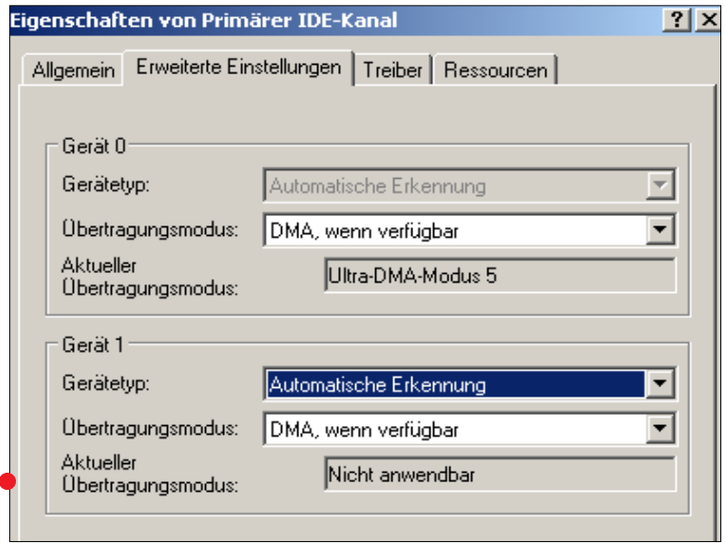
1 Klicken Sie auf **Start** und dann auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



3 Weiter geht es mit einem Klick auf Erweitert.

4 Klicken Sie anschließend neben Systemleistung auf Einstellungen. Danach folgt ein Klick auf den nächsten Karteireiter, der die Bezeichnung Erweitert trägt.



5 Klicken Sie unter dem Eintrag Virtueller Arbeitsspeicher auf Ändern. Daraufhin wird das Fenster **Virtueller Arbeitsspeicher** geöffnet.

6 Wählen Sie die Festplatte aus, auf der das Betriebssystem installiert ist, im Beispielfall ist es D: [WINXP].

7 Wählen Sie danach die Option Benutzerdefinierte Größe: aus. Als Faustregel gilt: Wählen Sie als Größe des virtuellen Arbeitsspeichers das Dreifache des tatsächlich vorhandenen Arbeitsspeichers (RAM). Tragen Sie bei den Einträgen Anfangsgröße und Maximale Größe (MB): jeweils den gleichen Wert ein, bei 512 **Megabyte** S.176 RAM sind es 1536.

8 Klicken Sie anschließend auf Festlegen.

9 Klicken Sie danach drei Mal auf die Schaltfläche OK.

10 Anschließend sollten Sie die Festplatte defragmentieren. Dieser Vorgang ist im Ratgeber in Heft 1/2003 auf Seite 193 ausführlich und Schritt für Schritt beschrieben.

DSL-Verbindung optimieren

Stellen Sie den Netzwerkdienst „Quality of Service" richtig ein, und gewinnen Sie so bis zu 20 Prozent mehr Bandbreite S.176**. Dieser Trick funktioniert nur mit Windows XP Professional**

1 Klicken Sie zunächst auf **Start**. Dann geht es mit einem Klick auf Ausführen... weiter.

2 Tippen Sie gpedit.msc ins Eingabefeld, und klicken Sie auf OK.

3 Danach wird das Fenster **Gruppenrichtlinie** geöffnet. Klicken Sie darin unter dem Eintrag Computerkonfiguration jeweils auf das ⊞ vor Administrative Vorlagen und vor Netzwerk.

4 Jetzt folgt ein Klick auf den Ordner QoS-Paketplaner. Klicken Sie danach in der rechten Spalte mit der *rechten* Maustaste auf den Eintrag Reservierbare Bandbreite einschränken, anschließend mit der linken auf **Eigenschaften**.

5 Setzen Sie hier die Einstellung auf ◉ Aktiviert, und setzen Sie dann das Bandbreitenlimit [%]: auf 0.

6 Klicken Sie anschließend auf OK, und schließen Sie noch geöffnete Fenster mit Klicks auf ✕.

60-Hertz-Fehler beheben

Windows XP schaltet bei Spielen automatisch auf eine niedrige Bildwiederholfrequenz S.176**. Im Internet kursieren daher speziellen Grafikkarten angepasste Programme, die diesen Fehler ausbügeln. Hier lesen Sie, wie sich der Missstand beheben lässt, sofern Sie eine Nvidia-Grafikkarte haben. Besitzer anderer Karten werden beispielsweise unter www.3dcenter.de fündig**

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, und laden Sie von der Internet-Seite www.sheep-design.de das Programm „Nvidia Refresh Rate Fix MKII" herunter.

2 Öffnen Sie anschließend per Doppelklick die soeben heruntergeladene Datei



3 Klicken Sie danach auf OK und anschließend auf . Es folgen Klicks auf Continue und auf OK.

4 Starten Sie dann das Programm, indem Sie zunächst auf **Start**, auf Alle Programme, dann rechts auf nVidia Refresh Rate Fix MKII v2.10 E und, ebenfalls rechts, auf den Eintrag nVidia Refresh Rate Fix MKII v2.10 E klicken.

5 Klicken Sie im Hauptmenü zunächst auf Settings und dann auf Make backup of internal settings, um eine Sicherungskopie der Einstellungen zu erstellen. Dann folgen Klicks auf Ja und auf OK. Sie können diese in der Kopie gespeicherten Einstellungen nun jederzeit per Klick auf Load backup of internal settings und zwei anschließenden Klicks auf Ja wieder aufrufen.

6 Stellen Sie jetzt die Bildwiederholfrequenz auf den gewünschten Wert ein. Lesen Sie dazu im Handbuch zum Monitor, mit welchen Bildwiederholfrequenzen der arbeiten kann. Achtung: Eine zu hohe Frequenz kann den Bildschirm beschädigen! Sie müssen die Frequenz nicht für jede **Bildauflösung** S.176 festlegen. Für die Arbeit unter Windows reicht in der Regel die Einstellung für 640x480, 800x600, 1024x768 und, falls Sie einen 19-Zoll-Monitor betreiben, zusätzlich 1280x1024.
Wenn Sie in Spielen andere Auflösungen nutzen, dann legen Sie auch die fest. Nach einem Klick auf ▼ werden verschiedene Auswahlmöglichkeiten gezeigt, die das Programm anbietet.

7 Auf Monitoren, die nicht älter als zwei Jahre sind, und auf Markenmodellen sollten 85 **Hertz** S.176 mindestens erreichbar sein, um beim Arbeiten und Spielen die Augen zu schonen. Die optimale – praktisch flimmerfreie – Einstellung 100 Hertz quittiert das Programm mit einem Warnhinweis. Auch wenn der Monitor mit dieser Bildwiederholfrequenz für die gewählte Bildauflösung zurechtkommt, können nach Aussage des Programmautors bei der Zusammenarbeit mit einigen Nvidia-Steuerungsprogrammen (Treibern) Probleme auftreten. So könnte das Spiel grafisch fehlerhaft wiedergegeben werden, oder bestimmte Auflösungen im Spiel lassen sich nicht mehr wählen. Bei Verwendung jüngerer Nvidia-Treiber war im Test aber davon nichts zu sehen. Falls dennoch Probleme auftreten, so installieren Sie die aktuellen Nvidia-Treiber, die Sie im Internet unter www.nvidia.de bekommen. Wählen Sie jetzt etwa für die in Schritt 6 genannten Auflösungen jeweils den Wert 100 aus, und klicken Sie auf Apply.

8 Klicken Sie danach zwei Mal auf die Schaltfläche Ja und dann im letzten Fenster **Completion** erneut auf Ja, um den Computer mit den geänderten Einstellungen neu zu starten. Sie werden Augen machen: Das Flimmern hat ein Ende.

Systemleistung verbessern

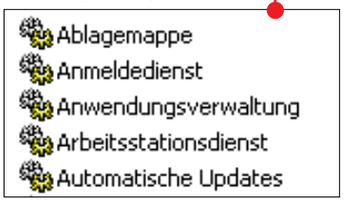
So schalten Sie unnötige Funktionen ab und erhöhen dadurch die Systemleistung:

Überflüssige Dienste deaktivieren

Systemdienste sind Bestandteile des Betriebssystems. Einige davon werden automatisch gestartet. Aber nicht jeder von denen ist wirklich wichtig.

1 Klicken Sie auf **Start** und danach auf Ausführen... Ins Eingabefeld tippen Sie services.msc, und danach klicken Sie auf OK.

2 Dann sehen Sie eine Übersicht der verfügbaren Systemdienste.



Unter Autostarttyp wird gezeigt, ob der Dienst automatisch mit Windows gestartet wird. Einige dieser automatischen Dienste können Sie deaktivieren. Eine Erklärung zur Funktion des jeweiligen Dienstes finden Sie auf der linken Seite im Fenster, so dass Sie selbst entscheiden können, welcher Dienst für Sie wichtig ist. Nicht unbedingt notwendig sind beispielsweise Automatische Updates, Designs, der für Privatleute völlig nutzlose Fehlerberichterstattungsdienst, Remote-Registrierung, Seriennummer und, wenn Sie keinen Drucker betreiben, die Druckwarteschlange. Um einen Dienst abzuschalten, klicken Sie ihn mit der *rechten* Maustaste an und klicken danach mit der linken auf **Eigenschaften**.

3 Klicken Sie dann neben Starttyp: auf ▼, und wählen Sie Deaktiviert aus. Klicken Sie anschließend auf OK. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind, klicken Sie auf ✕, um das Fenster zu schließen.

Index-Funktion abschalten

Um Suchvorgänge schneller starten zu können, protokolliert Windows XP auf Laufwerken, die in **NTFS** S.176 formatiert sind, jede Aktion des Computers. Darunter leidet aber die Systemgeschwindigkeit – schalten Sie die so genannte Indizierung daher ab.

1 Klicken Sie auf **Start** und danach auf **Arbeitsplatz**.

2 Wählen Sie per *Rechts*klick eine Festplatte oder **Partition** S.176 aus, etwa WINXP (D:). Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf Eigenschaften.



3 Überprüfen Sie, ob die Festplatte beziehungsweise Partition in NTFS oder in **FAT32** S.176 formatiert ist. Diese Information finden Sie hier:



Wenn sie in NTFS formatiert ist, entfernen Sie den Haken vor der Option ☐ Laufwerk für schnelle Dateisuche indizieren. Liegt dagegen das FAT32-Format vor, so gibt es diese Option nicht – Windows führt auf derart formatierten Laufwerken keine Protokolle.

4 Klicken Sie danach auf OK, um die Änderung zu übernehmen, und schließen Sie noch offene Fenster mit Klicks auf ✕ oben rechts.

Interne ZIP-Funktion abschalten

Wenn Sie wegen dessen größeren Funktionsumfangs ein Entpackprogramm wie „Winzip" verwenden, dann schalten Sie die in Windows XP eingebaute entsprechende Funktion ab – die läuft nämlich weiterhin im Hintergrund mit und bremst so das System aus.

1 Klicken Sie auf **Start** und danach auf Ausführen...

2 Ins daraufhin sichtbare Eingabefeld tippen Sie regsvr32 /u zipfldr.dll ein und klicken dann auf OK. Starten Sie danach den Computer neu, um die Änderung wirksam werden zu lassen.

3 Möchten Sie später wieder auf das Entpackprogramm von Windows zugreifen – kein Problem. Entfernen Sie in diesem Fall das installierte Entpackprogramm, und wiederholen Sie Schritt 1. Tippen Sie dieses Mal aber Folgendes ein: regsvr32 zipfldr.dll.

4 Klicken Sie danach auf OK, und starten Sie den Computer neu.

Windows-Registrierung

Für echte Profis gibt es noch mehr zu entdecken. Vor allem in der Windows-Registrierung sind viele „Tuning"-Maßnahmen möglich. Diese Einstellungen betreffen teils auf den vorherigen Seiten behandelte Kategorien. Sie werden der Einfachheit halber hier zusammengefasst

Registrierdatenbank sichern

Wenn Sie Änderungen an der Windows-Registrierung vornehmen, sollten Sie sich jeden Schritt notieren, um gegebenenfalls den Originalzustand wiederherstellen zu können. Es gibt zwar die Möglichkeit, die komplette Registrierdatenbank zu sichern, doch tritt dann bei der Wiederherstellung oft das Problem auf, dass einzelne Daten nicht wiederhergestellt werden können. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie vorab von der Festplatte, auf der das Betriebssystem installiert ist, ein so genanntes **Image** S.176 erstellen. Wie Sie dabei vorgehen, ist in der Profi-Ecke in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2002 auf Seite 147 ausführlich beschrieben.

Registrierung öffnen

1 Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche **Start** und danach auf Ausführen...

2 Tippen Sie regedit ein, und klicken Sie auf OK. Daraufhin wird das Fenster geöffnet.



Speichermanagement

Holen Sie das Letzte aus dem **Arbeitsspeicher** S.XXX (RAM) Ihres Computers heraus – wenige Änderungen genügen.

1 Klicken Sie jeweils auf das ⊞ vor HKEY_LOCAL_MACHINE, SYSTEM, CurrentControlSet, Control und Session Manager.

2 Klicken Sie anschließend auf den Ordner Memory Management. Dann sehen Sie in der rechten Spalte verschiedene Einträge.

3 Öffnen Sie mit einem Doppelklick auf den Eintrag LargeSystemCache das zugehörige Fenster.

4 Tragen Sie hier den Wert ein. Damit vergrößern Sie den System-Zwischenspeicher, den so genannten „Cache". Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK, um diese Änderung abzuschließen.

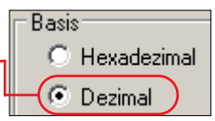


5 Klicken Sie dann doppelt auf DisablePagingExecutive. Wenn Sie hier ebenfalls den Wert 1 eintragen, verhindern Sie, dass der **Kernel** S.XXX ausgelagert wird. Dies lohnt sich vor allem dann, wenn Ihr PC mindestens 128 Megabyte RAM hat. So ersparen Sie sich unnötige Geschwindigkeitseinbußen. Klicken Sie danach auf OK.

6 Um die allgemeine Systemgeschwindigkeit zu steigern, können Sie noch eine weitere Maßnahme in diesem Ordner treffen. Klicken Sie in der rechten Spalte mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche, dann mit der linken auf Neu und DWORD-Wert.

7 Benennen Sie anschließend den Eintrag Neuer Wert #1 durch einfaches Überschreiben in IoPageLockLimit um, und klicken Sie dann doppelt darauf.

8 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie dann die Option aus. Welchen Wert Sie eintragen, hängt vom vorhandenen Arbeitsspeicher (RAM) ab. Beträgt er 64 **Megabyte** S.176, so tragen Sie 8192 ein, bei 128 Megabyte 16384, bei 256 65536 und bei 512 Megabyte wählen Sie den Wert 131072.



9 Klicken Sie zum Abschluss auf die Schaltfläche OK.

10 In diesem Abschnitt ist noch eine letzte Optimierung möglich. Klicken Sie dazu in der linken Spalte auf das ⊟ vor SYSTEM, um die Unterordner zu schließen.

11 Klicken Sie dann auf das ⊞ vor SOFTWARE.

12 Klicken Sie jeweils auf das ⊞ vor Microsoft, Windows und CurrentVersion.

13 Dann folgt ein Klick auf den Ordner Explorer.

14 Klicken Sie danach in der rechten Spalte des Fensters mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle, und dann mit der linken Maustaste auf Neu und auf Zeichenfolge.

15 Benennen Sie den Eintrag Neuer Wert #1 durch einfaches Überschreiben in AlwaysUnloadDLL um. Einen Wert müssen Sie an dieser Stelle nicht angeben. Mit dem neuen Namen erreichen Sie, dass nicht mehr benötigte Programmbibliotheks-Dateien, so genannte **DLLs** S.176, wirklich komplett aus dem Arbeitsspeicher entfernt werden und der dann frei für andere Aufgaben ist.

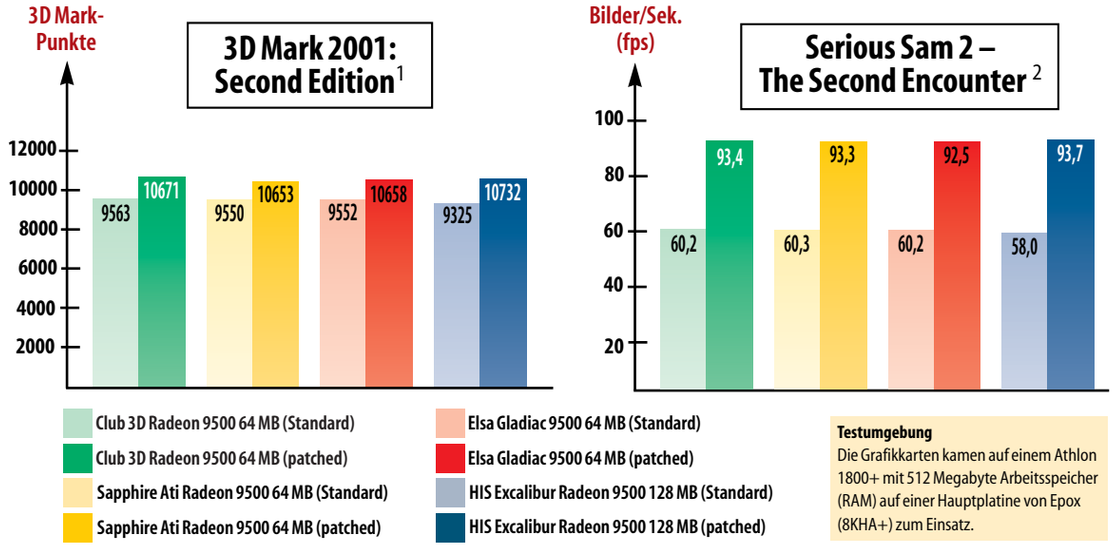
16 Schließen Sie die Windows-Registrierung, indem Sie auf ✕ rechts oben klicken. Starten Sie anschließend den Computer neu, um die Änderungen wirksam werden zu lassen.

GRAFIKKARTE VERBESSERN

Mach' schneller, Radeon!

Mehr Power für ATI Radeon 9500 Grafikkarten – ohne Übertakten, ohne Rumschrauben, ohne Löten

Mit einem einfachen so genannten Verbesserungsprogramm (Patch), dem „SoftR9700"-Patch, soll es möglich sein, aus einer 200 Euro teuren ATI Radeon 9500 mit 64 Megabyte Speicher die Leistung einer Radeon 9500 Pro (Kostenpunkt etwa 240 Euro) herauszuholen. Bei einer Radeon 9500 mit 128 Megabyte Speicher soll gar eine höherwertige Radeon 9700 dabei herausspringen, die im normalen Handel gut und gerne 100 Euro mehr kostet. Das Beste an der Sache ist – es funktioniert tatsächlich. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie es geht. Als Testmuster standen Grafikkarten von Club 3D, Sapphire, Elsa und HIS zur Verfügung.



Testumgebung
Die Grafikkarten kamen auf einem Athlon 1800+ mit 512 Megabyte Arbeitsspeicher (RAM) auf einer Hauptplatine von Epox (8KHA+) zum Einsatz.

[1] in Standard-Einstellung getestet [2] In Einstellung „Qualität" bei Bildschirmauflösung von 1024x768 und 32-Bit Farbtiefe getestet; Test-Demo: Elefanten-Atrium

So müssen Sie vorgehen

Treiber-Installation

Damit der Patch ausgeführt werden kann, muss zunächst ein bestimmtes Steuerungsprogramm (Treiber), ein so genannter „Catalyst"-Treiber, installiert werden. Wichtig: Bei Redaktionsschluss funktionierten für Windows 98 nur Treiber mit den Versionen 9069 und 9076 und für Windows XP nur die Versionen 6200, 6218, 6255 und 6275. Sie bekommen diese beispielsweise bequem im Internet unter der Adresse www.hardtecs4u.com. Laden Sie sich den passenden Treiber für Ihr Betriebssystem herunter, und installieren Sie diesen. Kenntnisse, wie Sie einen Treiber installieren, werden vorausgesetzt. Lesen Sie dann in dem für Sie zutreffenden Abschnitt weiter.

Windows 98

Windows-98-Besitzer können direkt im Abschnitt „Rivatuner" weiterlesen.

Windows XP ohne Service Pack 1

Sie müssen zunächst einen Eingriff in die Windows Registrierung vornehmen, bevor Sie das Programm „Rivatuner" anwenden können.

1 Klicken Sie auf Start und danach auf Ausführen. Tippen Sie Folgendes ein: regedit, und klicken Sie danach auf OK.

2 Dann wird die Windows-Registrierung geöffnet – ein sensibler Bereich. Sie sollten bei Problemen in der Lage sein, Ihr System komplett wiederherzustellen. Am besten geschieht dies durch das vorherige Erstellen eines Festplatten-**Images** S.176. Wie Sie ein Image erstellen, ist in der Profi-Ecke in Heft 6/2002 auf Seite 147 ausführlich beschrieben. Klicken Sie jetzt jeweils auf das ⊞ vor HKEY_LOCAL_MACHINE, SOFTWARE, Microsoft, Windows und CurrentVersion.

3 Dann folgt ein Klick auf den Ordner Winlogon. Suchen Sie hier auf der rechten Seite den Eintrag SFCDisable. Klicken Sie ihn doppelt an.

4 Ändern Sie den Wert 0 in folgenden Wert um: FFFFFF9D. Klicken Sie anschließend auf OK, um die Änderung zu übernehmen. Schließen Sie die Windows-Registrierung, und starten Sie den Computer neu.

Windows XP mit Service Pack 1

Wenn Sie bereits das offizielle Verbesserungsprogramm für Windows XP, das so genannte „Service Pack 1" installiert haben, erfolgt der Weg etwas anders.

1 Legen Sie die Windows-XP-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk. Starten Sie den Computer neu. Stellen Sie sicher, dass die Start-Reihenfolge im **BIOS** S.176 so eingestellt ist, dass Sie zuerst von CD-ROM starten. Wie Sie diese Änderung im BIOS vornehmen, ist in der Profi-Ecke in Heft 3/2003 auf Seite 142 ausführlich erklärt.

2 Sobald auf dem Bildschirm Boot from Cd... angezeigt wird, drücken Sie ␣. Im Hauptmenü der CD-ROM drücken Sie R, um die so genannte „Wiederherstellungskonsole" aufzurufen.

3 Dann müssen Sie sich bei Ihrer Windows-Installation anmelden. In diesem Fall ist das 1: D:\WINDOWS. Drücken Sie daher 1 und danach ↵. Wenn Sie ein Administratorkennwort verwenden, geben Sie es jetzt ein. Ansonsten drücken Sie einfach ↵. Sie befinden sich dann im Verzeichnis D:\WINDOWS>.

4 Geben Sie jetzt Folgendes ein cd system32, und drücken Sie ↵.

5 Benennen Sie die alte „Sfc.dll"-Datei um, indem Sie ren sfc.dll sfc.old eingeben und ↵ drücken.

6 Installieren Sie die Original-Datei von der CD-ROM, indem Sie Folgendes eingeben: expand g:\i386\sfc.dl_. Der Buchstabe g: nach dem Befehl expand steht in diesem Fall für das hier verwendete CD-ROM-Laufwerk. Drücken Sie erneut ↵.

7 Die Datei muss noch in einem zweiten Verzeichnis ersetzt werden. Tippen Sie daher cd dllcache ein, und drücken Sie ↵. Befolgen Sie dann die Schritte **5** und **6**. Entfernen Sie danach die CD-ROM aus dem CD-ROM-Laufwerk, und tippen Sie exit ein, um den Computer neu zu starten. Befolgen Sie danach die Anweisungen in dem Abschnitt „Windows XP ohne Service Pack 1".

Rivatuner

1 Laden Sie sich das Programm „Rivatuner" von der Internet-Seite www.guru3d.com/files herunter. Dieses Programm enthält den „SoftR9700"-Patch. Nach erfolgreichem Ladevorgang muss die Datei mit einem Programm wie „Winzip" entpackt werden. Die Kenntnis vom Umgang mit Winzip wird an dieser Stelle vorausgesetzt. Es folgt jetzt die Beschreibung, wie Sie im weiteren Verlauf unter Windows XP vorgehen. Die Unterschiede bei Windows 98 werden entsprechend kommentiert. Der Einheitlichkeit halber wird der Weg über Winzip beschrieben.

2 Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick, und klicken Sie dann doppelt auf RivaTuner20RC122.exe. Installieren Sie dann Rivatuner nach den Vorgaben des Programms. Beenden Sie anschließend Winzip.



3 Klicken Sie jetzt auf Start, Alle Programme, RivaTuner und auf RivaTuner. Klicken Sie dann einmalig auf OK. Dann wird das Hauptmenü von Rivatuner geöffnet. Klicken Sie hier auf Power user. Setzen Sie dann einen Haken bei der Option I'm a power user. Bestätigen Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche OK. Dann folgt ein Klick auf .

4 Klicken Sie hier nacheinander doppelt auf PatchScripts, ATI und auf SoftR9x00. Wählen Sie jetzt SoftR9x00 w2k.rts (Windows-98-Benutzer wählen SoftR9x00 w9x.rts) per Doppelklick aus.

5 Klicken Sie anschließend auf Continue. Im nächsten Fenster klicken Sie neben Suchen in: auf ▾ und wählen dann die Festplatte aus, auf der Sie Windows installiert haben, etwa WINXP (D:).

6 Klicken Sie danach nacheinander doppelt auf WINDOWS, system32 und auf drivers (bei Windows 98: Windows und System). Klicken Sie jetzt doppelt auf den Eintrag ati2mtag.sys (bei Windows 98 lautet der Eintrag: ati2vxag.vxd). Danach folgen Klicks auf OK, Close und auf OK. Nach einem Neustart des Computers ist das Patch aktiviert – und die Grafikkarte auf den neuen Stand gebracht. Die Redaktion wünscht rasanten Spielspaß.

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: 4/2003

Titelthema:
Prime-Time auf dem Gamecube: Metroid Prime

Inhalt:
30 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Dakar 2, Bomberman Max 2, Vexx, Zapper

Weiteres Thema:
Der große Gamecube-Report: Top oder Flop?

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 4/2003

Titelthema:
Metroid Prime: Riesentest, Lösung, Gewinnspiel

Inhalt:
26 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: All-Star-Baseball 2004, Dakar 2, Whirl Tour

Weitere Themen:
Gameboy Advance SP, Neueste Hardware im Dauereinsatz

DVD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 4/2003

Titelthema:
Exklusive Information zu Medal of Honor: Rising Sun

Inhalt:
17 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Everblue 2, ISS 3, War of the Monsters

Weiteres Thema:
Komplettlösung zu Tenchu: Wrath of Heaven

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 2/2003

Titelthema:
Action-Hit Unreal 2 komplett gelöst

Inhalt:
Komplettlösungen zu sechs Spielen, darunter: Age of Mythology, Runaway, Gothic 2

Weitere Themen:
Allgemeine Tipps, Kurztipps, Schummeltricks

CD-ROM: vier
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 1/2003

Titelthema:
Lösungen, Karten, Cheats für PS2-Spiele

Inhalt:
Lösungen zu elf PS-2-Spielen, darunter: The Getaway, Dragon Ball Z: Budokai

Weitere Themen:
Tipps und Tricks im Cheat-Lexikon, Action-Replay-2-Codes

CD-ROM: keine
Preis: 9,80 Euro



Ausgabe: 4/2003

Titelthema:
Vietcong: Neues aus dem Dschungelbuch

Inhalt:
19 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Cruncher, Böse Nachbarn, Sniper, Vandell

Weitere Themen:
Online-Spiele im Überblick, Grafikkarten für PC-Spiele

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 2/2003

Titelthema:
Geheim-Tipps auf acht Seiten: Splinter Cell

Inhalt:
Komplettlösungen zu vier PS-2-Spielen, darunter: Star Wars: The Clone Wars

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu neun weiteren Spielen, darunter: Ape Escape 2, Cheats

CD-ROM: keine
Preis: 2,90 Euro



Ausgabe: 2/2003

Titelthema:
Space-Abenteuer der Superlative: Metroid Prime

Inhalt:
13 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Mystic Heroes, Whirl Tour

Weitere Themen:
Erste Hilfe bei Medal of Honor: Frontline, Vorschau auf Lotus Challenge

CD-ROM: keine
Preis: 3,90 Euro



Ausgabe: 4/2003

Titelthema:
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

Inhalt:
31 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Anstoss 3, Boulder Dash Ex, Splinter Cell

Weiteres Thema:
Von Null auf DSL für PC- und Konsolenspieler

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 2/2003

Titelthema:
Mortal Kombat: Deadly Alliance

Inhalt:
19 Xbox-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Defender, Fireblade

Weitere Themen:
MOD-Chips für die Xbox, Xbox Live, Doom 3: Trailershow

DVD-ROM: keine
Preis: 5,90 Euro

Ausgabe: 5/2003

Topthema:
Xenosaga Episode 1,
die Rollenspiel-Parade

Inhalt:
Breath of Fire 5, Star Ocean 3,
Chaos Legion

Weiteres Thema:
Schulbank drücken in der
Games Academy

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro

Ausgabe: 5/2003

Topthema:
Splinter Cell
im ausführlichen Test

Inhalt:
Tenchu: Wrath of Heaven,
NBA Street Vol. 2

Weitere Themen:
Midnight Club 2, Primal,
Z.O.E. Second Runner

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

Ausgabe: 5/2003

Topthema:
Tenchu: Wrath of Heaven
im Test

Inhalt:
Run Like Hell, Dakar 2,
Def Jam Vendetta

Weitere Themen:
Alter Echo, Everquest Online,
Rygar

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro

Ausgabe: 5/2003

Topthema:
Splinter Cell für PS 2:
Test und Video

Inhalt:
Dead or Alive Xtreme
Beach Volleyball

Weiteres Thema:
Vorschau auf Winning
Eleven 6: Final Evolution

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

Ausgabe: 5/2003

Topthema:
Dead of Alive Xtreme
Beach Volleyball

Inhalt:
True Crime: Streets of L.A.,
Racing Evoluzione

Weitere Themen:
MX Superfly,
Panzer Dragoon Orta, Dr. Muto

DVD-ROM: 1
Preis: 7,99 Euro

Ausgabe: 4/2003

Topthema:
Microsoft Flight Simulator:
A Century of Flight

Inhalt:
French Airports, England
VFR 2+3

Weiteres Thema:
CFS 3: Austrian Airports
von Microsoft

CD-ROM: keine
Preis: 5 Euro

Ausgabe: 5/2003

Topthema:
Halo: Endlich Details
zur PC-Version

Inhalt:
Commandos 3,
World of Warcraft

Weitere Themen:
Black Hawk Down, Rise of
Nations, Indiana Jones 6

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro

Ausgabe: 5/2003

Topthema:
Ab in den Dschungel:
Vietcong

Inhalt:
Vorschau auf Rise of Nations,
Black & White 2,
Counterstrike: Condition Zero

Weiteres Thema:
Tropico 2

CD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro

FÜR SIE GELESEN

DER SPIEGEL

Beim Besuch der Computermesse CeBIT kam die Redaktion des Nachrichtenmagazins **DER SPIEGEL** zu überraschenden Erkenntnissen:

„Die erstaunlichsten Neuheiten indes lassen sich nicht ins Wohnzimmer stellen und nicht einmal anfassen, denn sie bestehen nur aus Pixeln und Phantasie: Computer- und Videospiele sind ein ernst zu nehmender Wirtschaftsfaktor geworden. Schon heute geben die Deutschen mehr Geld für Spiele



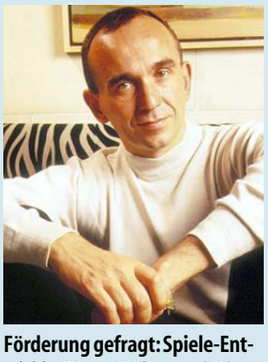
Reifere Jugend: Der durchschnittliche PC-Spieler ist 28.

aus als an der Kinokasse. Die Spieleschmiede Electronic Arts zum Beispiel konnte von April bis Dezember 2002 fast eine Versechsfachung des Gewinns im Vergleich zum Vorjahreszeitraum erzielen. Seit die Gameboy-Generation erwachsen geworden ist, gelten Spiele nicht mehr als Kinderkram – der durchschnittliche Gamer ist heute 28 Jahre alt, das belegen Zahlen des amerikanischen Branchenverbandes Idsa. Immer mehr Geräte werden deshalb zu Konsolen aufgewertet: etwa der mobile CD-Player Exp521 von Philips oder das Nokia-Handy ‚N-Gage', das mit den Knöpfen und dem großen Display aussieht wie ein Gameboy."

MCV

Die britische Regierung soll Spiele-Entwicklern unter die Arme greifen, meint Peter Molyneux, selbst berühmter Chefdenker des Spieleherstellers Lionhead. So steht's in einem Bericht von **MCV**, Fachmagazin für den Spielehandel:

„Peter Molyneux, Managing Director Lionhead Studios, hat in einem Interview die britische Regierung um finanzielle Unterstützung für Spiele-Entwickler gebeten. Nachdem die Kosten für die Entwicklung eines Spieles immens angestiegen seien, würde ein Fonds, ähnlich dem, der Filmproduzenten in England zur Verfügung steht, dazu beitragen, Talente und kleinere, unabhängige Entwicklerstudios vor dem Ruin zu bewahren. ‚Ein Computerspiel herzustellen, ist unglaublich teuer', so Peter Molyneux. ‚Wir sprechen hier von Millionen und Abermillionen Pfund, die zur Produktion eines Triple-A-Titels benötigt werden.' Kleinere Studios könnten diese Summen kaum vorfinanzieren und würden deswegen hart um ihre Existenz kämpfen, so Molyneux."



Förderung gefragt: Spiele-Entwickler Peter Molyneux (43).

DIE WELT

Eine kleine amerikanische Firma will mit einem chinesischen Basketballer die Handy-Welt erobern. Das fand die Tageszeitung **DIE WELT** heraus:

„Sorrent, ein kleines Start-Up-Unternehmen aus dem Silicon Valley, das Spiele für Handys entwickelt, hat vielleicht das große Los gezogen: Die Firma begeisterte Chinas Basketball-

Foto: AP



Große Telefonaktion: Handy-Basketball mit Yao Ming (22).

Star Yao Ming für die gemeinsame Entwicklung eines Handyspiels. Der 2,35 Meter große Yao Min spielt bei den Houston Rockets, ist aber vor allem in China ein Star. Bereits jetzt hat kein Land der Erde mehr Handynutzer als China, die Zahl wird auf 180 Millionen geschätzt. Sorrent würde in China ein Marktanteil von einem Prozent genügen, um dort mehr Kunden zu haben als in den gesamten Vereinigten Staaten."

Süddeutsche Zeitung

Die Moorhuhnjagd per PC hat mit dem echten Leben herzlich wenig zu tun. Das stellte die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** fest:

„Des beliebten Abschießens in Büro oder freier Wildbahn ungeachtet, nimmt die Zahl der Moorhühner in England und Schottland regelmäßig zu und ab. Als Ursache für die Schwankungen werden Nahrungsangebot, Parasiten und Fressfeinde diskutiert. Jetzt zeigt eine Studie, dass auch die Aggressivität der männlichen Moorhühner die Zahl der Tiere beeinflussen kann. Moorhuhn-Männchen verteidigen ihr Herrschaftsgebiet eifrig gegen andere Männchen, und zwar umso aggressiver, je mehr Artgenossen in der Nähe sind."



University of Sussex

Kinder nehmen Schaden und vereinsamen, wenn sie sich zu früh mit Computern oder digitalem Spielzeug beschäftigen – so die Lehrmeinung vieler Pädagogen und anderer Experten. Doch eine Studie der renommierten britischen **University of Sussex** belegt jetzt das Gegenteil:

„Schon Vorschulkinder können ihre sozialen Fähigkeiten steigern, wenn sie sich mit digitalen Puppen mit PC-Anschluss beschäftigen. Die Puppen bilden offenbar die Brücke zwischen Bildschirm und Menschenwelt. ‚Unsere Ergebnisse waren ziemlich unerwartet', sagt Rosemary Luckin, Dozentin für Computerwissenschaft und Künstliche Intelligenz an der University of Sussex: ‚Wir wollten beobachten, wie die Kinder im Computer nach Hilfe suchten. Stattdessen fanden wir eine deutliche Steigerung ihrer sozialen Fähigkeiten.'"



Foto: BilderBox, Wodicka Erwin

Wissenschaftlich bewiesen: PC-Spiel fördert soziale Kontakte.

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)							
Asherons Call 2	2,55	83 % Spielspaß	75 %			85 % Spielspaß	
Biathlon 2003	4,50	18 % Spielspaß	7 %			17 % Spielspaß	
Command & Conquer Generals	2,41	91 % Spielspaß	90 %	Note 1-		88 % Spielspaß	
Dark Age of Camelot – Shrouded Isles	1,70	87 % Spielspaß				83 % Spielspaß	
Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	2,27	65 % Spielspaß	87 %			86 % Spielspaß	
Die Sims – Deluxe	3,30						
Dollhouse Private Dancer	3,70						
Elixir	2,84	58 % Spielspaß	60 %	Note 4-		51 % Spielspaß	
Gefeuert! Dein letzter Tag	2,75						
Grom	2,32	68 % Spielspaß	55 %			53 % Spielspaß	
Highland Warriors	2,11	78 % Spielspaß	69 %	Note 2-		68 % Spielspaß	
I. G. I.-2 – Covert Strike	3,07	78 % Spielspaß	81 %	Note 2		80 % Spielspaß	
Impossible Creatures	1,95	79 % Spielspaß	70 %	Note 2		79 % Spielspaß	
Jurassic Park – Operation Genesis	1,97						
Master of Orion 3	2,88					54 % Spielspaß	
Nascar Racing Season 2003	1,92	89 % Spielspaß	78 %			76 % Spielspaß	
NHL 2003	1,99	89 % Spielspaß	89 %	Note 1		91 % Spielspaß	
Praetorians	1,78	84 % Spielspaß	85 %	Note 2		86 % Spielspaß	
Ring 2 – Die Götterdämmerung	2,60	22 % 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	
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	2,03	83 % Spielspaß	86 %	Note 2+		88 % Spielspaß	
Total Immersion Racing	2,07	78 % Spielspaß	82 %			82 % Spielspaß	
Unreal 2	1,99	89 % Spielspaß	92 %	Note 2+			
PLAYSTATION							
Final Fantasy Origins	2,75			Note 1-			
PLAYSTATION 2							
Ape Escape 2	2,23			Note 2	83 % Spielspaß		88 %
Casper – Spirit Dimensions	2,27						
Contra – Shattered Soldier	2,07			Note 2-	70 % Spielspaß		81 %
Dark Angel	2,13				53 % Spielspaß		65 %
Devil May Cry 2	1,87			Note 2	78 % Spielspaß		77 %
Die Herrschaft des Feuers	2,54			Note 3+	70 % Spielspaß		
Die Sims	2,07			Note 2	83 % Spielspaß		80 %
NHL 2K3	2,00			Note 2	88 % Spielspaß		86 %
Primal	1,57						
Star Wars – Clone Wars	2,63				73 % Spielspaß		63 %
Sword of the Samurai	2,64				71 % Spielspaß		77 %
Tenchu – Wrath of Heaven	1,74			Note 2+			
Wild Arms 3	2,71				73 % Spielspaß		76 %
GAMECUBE							
Mario Party 4	2,05			Note 2			
Metroid Prime	1,41						
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	1,99			Note 2+			
Rayman 3 – Hoodlum Havoc	1,63			Note 1			
Resident Evil Zero	2,00			Note 1-			
Super Monkey Ball 2	2,04						
XBOX							
Capcom vs. SNK 2 EO	1,90						
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	1,86			Note 2			
Mercedes Benz World Racing	1,64						
Metal Gear Solid 2 – Substance	1,45			Note 1-			
Outlaw Golf	1,84						
Panzer Dragoon Orta	1,46			Note 1-			
Racing Evoluzione	2,08			Note 2-			
Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	1,85						
GAMEBOY ADVANCE							
Contra Advance – The Alien Wars Ex	2,48			Note 3+			
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	1,70			Note 3-			
Doom 2	2,38			Note 1			
FIFA Football	2,05						
Rayman 3	2,02			Note 1			
The Legend of Zelda – A Link to the Past	1,36			Note 1			
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
Ärger des Monats: **E-Mail: aerger@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.

Ohne „Kredit“ kein Xbox-Live

Ich habe euren Artikel zum Thema „Xbox vernetzen“ in Ausgabe 4/2003 gelesen. Da steht, dass man dafür eine Kreditkarte braucht. Was ist denn, wenn man keine hat? Und kann man „Xbox-Live“ für ein Jahr gratis testen?

Robert Daser, per E-Mail

Für die Bestellung und Nutzung des Dienstes ist eine Kreditkarte leider zwingend notwendig. Microsoft will damit sicherstellen, dass alle gemeldeten Teilnehmer auch tatsächlich existieren und solche, die gegen die Nutzungsregeln verstoßen, ermittelt werden können. Jugendliche, die keine Kreditkarte haben, müssen sich mit ihren Eltern über die Bestellung einigen. Im Preis von 59,99 Euro für das „Xbox-Live-Kit“ sind die Gebühren für ein Jahr Teilnahme an Xbox-Live (also bis März 2004) bereits enthalten.

Die Redaktion



Mit der Xbox ins Netz geht's nur per Abo – und zwar nicht ohne Kreditkarte.

Mit dem Gameboy auf Reisen

Als Geschäftsmann fahre ich häufig Bahn. Und ich spiele dabei gerne Gameboy (GBA). Ich bin schon ganz versessen auf den neuen GBA SP. Doch jetzt habe ich gehört, dass dem neuen Kleinen ausgerechnet eine simple Kopfhörerbuchse fehlt. Da ich aber nicht allein im Zugabteil sitzen möchte, müsste ich meinen Edel-Gameboy auf „stumm“ stellen. Das fetzt aber nicht. Was nun?

Martin Listing, Bad Schwalbach

Nintendo bietet zur Markteinführung des Gameboy Advance SP einen Adapter an, mit dem Sie einen Kopfhörer anschließen können. Der Preis ist noch nicht bekannt.



Das Zubehörteil wird voraussichtlich nur über den Nintendo-Service unter Tel. 01805-005806 zu bestellen sein (montags bis freitags 13 bis 17 Uhr, 0,12 Cent pro Minute).

Die Redaktion

Neu und Alt

Mich hat in Heft 3/2003 besonders der Test des neuen „Gameboy Advance SP“ interessiert. Ich möchte gerne wissen, ob auch die älteren Spielmodulen danit laufen. Oder muss ich dann meine vorhandenen Gameboy-Spiele ausmustern und verkaufen?

Tom Fiege, per E-Mail

Auf gar keinen Fall sollten Sie sich von Ihren Spielen trennen. Alle Gameboy-, Gameboy-Color- und Gameboy-Advance-Spiele laufen auch auf dem neuen Modell.

Die Redaktion

Buch gesucht

Ich bin begeisterter Konsolen-Fan und habe mich sehr über die Kritik des Buches „Spielkonsolen und Heim-Computer“ gefreut. Ich möchte mir das Buch gerne bestellen, hier in der Nähe gibt es aber keine Buchhandlung. Wie komme ich an das Buch?

Gerd Heintze, per E-Mail



„Apple 2“, eines der Museumsstücke aus dem gesuchten Buch.

Das Buch können Sie im Internet bestellen. Die Adresse lautet: **www.gameplan.de/bestellung.php**

Die Redaktion

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Kommt „Ferrari“ in die Gänge?

Ich habe eine Frage zum „Thrustmaster Ferrari 360 Modena Pro“ für PC. In verschiedenen Zeitschriften ist angegeben, dass das Lenkrad über keinen Schaltknüppel verfüge. Auf dem Foto ist aber einer zu erkennen (oder ist es keiner? Was stimmt nun?

Alexander Heil, per E-Mail

Zum Lenkrad „Thrustmaster Ferrari 360 Modena Pro“ gehört sehr wohl ein Schaltknüppel. Es gibt aber auch noch eine vereinfachte Ausführung gleichen Namens, jedoch ohne den Zusatz „Pro“. Diesem Modell fehlt dann auch der Schalthebel.

Die Redaktion



Das Lenkrad „Thrustmaster Ferrari 360 Modena“ gibt's ohne und mit Schaltung.

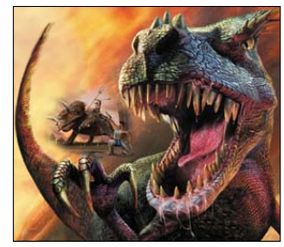
Wie kommt „Turok“ voran?

Super-Spiel auf der CD-ROM in Heft 4/2003. Aber könnt ihr mir eventuell sagen, wie ich in „Turok 2: Seeds of Evil“ weiterkomme? Gibt es vielleicht ein Lösungsbuch?

Martin Buß, per E-Mail

Ein solches Buch ist bei Acclaim (www.acclaim.de) erschienen und trägt die ISBN-Nummer 3-934283-00-4. Falls Sie das Buch nicht mehr im Handel bekommen, schauen Sie im Internet unter www.amazon.de nach. Dort finden Sie das Buch mit etwas Glück als Gebrauchtexemplar zu einem günstigen Preis.

Die Redaktion



Manchmal hat's der Saurierjäger wirklich sauschwer.

„Sehr gute Heft-CD-ROM“



Macht Dampf und Spaß: „Railroad Tycoon 2“ auf der Heft-CD-ROM.

Ich kaufe Ihre Zeitschrift regelmäßig und muss sagen, dass sie gut gestaltet ist und die Spiele auf CD-ROM meistens sehr gut sind. Über das Spiel in Ausgabe 3/2003, „Railroad Tycoon 2“, habe ich mich sehr gefreut, da ich solche Simulationen gern spiele.

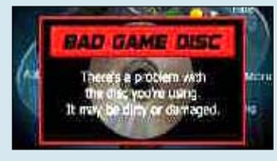
Thomas Wesemeier, per E-Mail

ÄRGER DES MONATS

Wenn die Xbox nicht will

Thomas M[1]. (22) aus Berlin ist sauer: „Ich habe mir das neue ‚Outlaw Golf‘ gekauft“, schimpft er am Lesertelefon, „aber es bricht mitten im Spielstart mit einer Fehlermeldung ab“. Seine Xbox teilt dem Berliner Bankkaufmann in sattem Rot mit, dass die CD-ROM „schmutzig oder beschädigt“ sei. „Das kann aber eigentlich nicht sein“, so Thomas M., „denn die CD-Oberfläche ist fehlerfrei, außerdem funktioniert das Spiel bei einem Freund.“

COMPUTERBILD-SPIELE hat beim Xbox-Hersteller Microsoft nachgefragt, wo die Ursache des Problems liegen könnte. Boris Schneider-Johne, Pressesprecher Microsoft Deutschland: „Es handelt sich um Toleranzen der DVD-Laufwerke in den Xboxen.



Eine Box sieht Rot: So verabschiedet sich „Outlaw Golf“.

Wer das Problem beobachtet, sollte bei unserem kostenlosen Hilfetelefon (0800-1812968) anrufen. Der Kunde kann nach Klärung der Lage mit einem unserer Mitarbeiter seine Xbox einschicken und bekommt sie nach vier bis fünf Tagen repariert zurück.“

Wer nicht solange warten will, kann diesen Tipp der Redaktion ausprobieren: Löschen Sie alle Spielstände des Spiels, das nicht starten will. Bei Thomas M. führte diese Methode zum Erfolg, und er kann nun nach Feierabend TV-Golf spielen.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionsnummern der Steuerungsprogramme von Grafik- und Soundkarten herauszufinden, gehen Sie so vor: Unter Windows 95, 98 und ME klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf 

, danach mit der linken auf Eigenschaften und Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Symbol  vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen, beispielsweise 3D Blaster GeForce3 Ti 500, wird ein Fenster mit der Registerkarte Treiber geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche Treiber-Info... zeigt die Version des Steuerungsprogramms Dateiversion: 4.12.01.0666. Wer mit der Windows XP Home Edition arbeitet, geht wie folgt vor: Klicken Sie auf Start. Nachdem Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, dann mit der linken auf Eigenschaften geklickt haben, klicken Sie auf Hardware. Klicken Sie dann auf Geräte-Manager und auf das [+]-Zeichen vor dem Gerätetyp, beispielsweise Grafikkarte, und klicken Sie diese Zeile doppelt an. Sobald Sie dann die Zeile Treiber angeklickt haben, sehen Sie dessen Versionsnummer, zum Beispiel: Treiberversion: 2.1.8.5.

Die hier in alphabetische Reihenfolge gebrachte Liste der meistverkauften Spiele wurde von Media Control ermittelt.

Spiele für PC

Age of Mythology • Version 1.04 vom 12. Februar 2003 (7 MB)
download.microsoft.com/download/d/f/8/df8ab2e9-725a-4cda-a467-1376b1ade3a7/aom104s.exe

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)
lsd.newmedia.tiscali-business.com/bb/redirect.lsc?content=download&media=http&stream=sunflowers/anno1602patch5_ger.exe

Anstoß 2 Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Battlefield 1942 • Version 1.31 vom 7. März 2003 (48 MB)
www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/gamedemo.jsp

Biathlon 2003 • Version 1 vom 24. Februar 2003 (5,7 MB)
www.infogrames.de/products/pc/biathlon_2003/downloads/biathlon2003patch01.zip

Civilization 3 • Version 1.29f (8,9 MB)
www.infogrames.de/products/pc/civilization_3_deutsche_version/downloads/civ3v129fg.exe

Command & Conquer 3: Tiberian Sun – Die Pyramide • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Cossacks – European Wars – Die Pyramide • 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 • Version 1.09 vom 16. Mai 2001 (1,5 MB)
ftp.blizzard.com/Pub/diablo/patches/pc/drtl109.exe

Diablo 2 – Bestseller Series • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (4,9 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_109d.exe

Die Siedler 4 • Version 2.50.1508 vom 27. November 2002 (12,5 MB)
ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_1508.exe

Die Sims Deluxe • Version vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

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 1.30 (8 MB)
ds1.jowood.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

GTA 3 • Version 1.1 vom 28. Juni 2002 (1,1 MB)
ftp.take2.de/patches/GTA_3_Patch_1.1.zip

Half-Life – Back to Games (deutsche Version) • Version 1.1.1.0 vom 16. Juni 2002 (77 MB)
ftp://sierra.de/half-life.de/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Harry Potter und die Kammer des Schreckens
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Highland Warriors • Version 1a vom 26. Februar 2003 (6,1 MB)
www.data-welt.de/supportforum/db/446716/solution9/SP_446716_R1_R1a.exe

Hitman 2 – Silent Assassin • Version 1.01 vom 1. November 2002 (1,9 MB)
ftp.eidos.de/pub/de/hitman2/patch/Hitman2_101_ge.exe

Mafia
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Master of Orion 3
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-Programm verfügbar

Need for Speed – Hot Pursuit 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Project I.G.I. 2 – Covert Strike
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Red Faction
www.thq.de/html/platforms/pccd/110/downloads/RF_1_20_gr.exe

Robin Hood – Die Legende von Sherwood • Version 1.1 vom 3. Dezember 2002 (2,9 MB)
www.robinhood-game.com/files/update/RH_Update_1.1.exe

Rollercoaster Tycoon 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rollercoaster - BILD-Hit-Games
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

Sim City 4 • Version 1 Build 242 vom 17.2.2003 (2,6 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/simcity4_patch1_build242_euro.exe

Stronghold • Version 1.2 vom 5. April 2002 (8,8 MB)
ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe

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

Tom Clancy's Splinter Cell • Version 1.1 vom 28. Februar 2003 (6 MB)
ftp.ubisoft.de/splintercell/SCEMEA_Patch_1_1.exe

Tony Hawk's Pro Skater 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal 2 – The Awakening • Version vom 14.2.2003 (0,1 MB)
ftp.infogrames.net/patches/unreal2/DefOpenAL32.exe

Warcraft 3 – Reign of Chaos • Version 1.05 vom 1. Februar 2003 (6,9 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3Patches_105_Deutsch.exe

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? Junior-Edition – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win98ME3140H.exe

Asus V8440 Ti • Version 31.40h vom 27. Januar 2003 (7,6 MB)
ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win98ME3140H.exe

ATI Radeon-Serie • Version 4.14.01.9082 vom 10. Februar 2003 (6,5 MB)
pdownload.mii.instacontent.net/ati/drivers/wme-radeon-7-83-030120a1-007447c-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

Gainward GeForce4 Ultra/650-8X XP • Version 42.30 vom 26. Februar 2003 (14 MB)
ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v42.30/winme_42.30.exe

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 16.055 vom 17. Oktober 2002 (7 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPKS_9X_16055.exe

Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie • Version 30.82 vom 18. September 2002 (8,4 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DPNS_9x_3082.exe

Hercules 3D Prophet Radeon-Serie • Version 7.83 vom 19. Februar 2003 (7,3 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_783.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 • Version 3.02.52 vom 28. Februar 2003 (10 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 3 7.1 • Version 6.07 vom 24. Dezember 2002 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv607.exe

Hercules Game Theater XP • Version 6.07 vom 24. Dezember 2002 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv607.exe

Hercules Gamesurround Muse XL / LT / 5.1 • Version 6.39 vom 4. November 2002 (3,2 MB)
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 5.1.2600.11 vom 10. Februar 2003 (4,7 MB)
ftp.terratec.net/Audio/Aureon/Aureon5.1Sky/Update/Aureon_Sky_Space_App_Drv_02_2003.exe

Terratec Aureon 7.1 Space • Version 5.1.2600.11 vom 10. Februar 2003 (4,7 MB)
ftp.terratec.net/Audio/Aureon/Aureon7.1Space/Update/Aureon_Sky_Space_App_Drv_02_2003.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

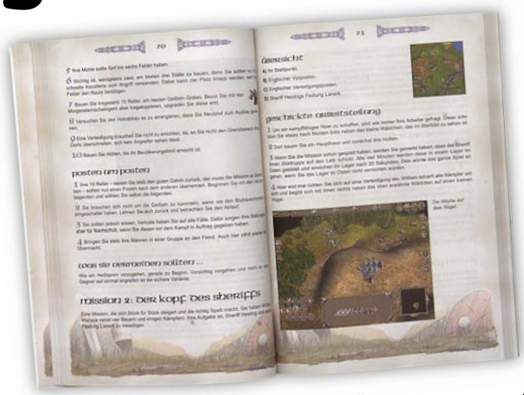
Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Highland Warriors[1]

Lösungsbuch | So kämpfen Sie als tapferer Schotte glorreich, dass es rockt





Wie Sie im schottischen Hochland den Überblick nicht verlieren, lesen Sie im Highland-Warriors-Lösungsbuch.

Wenn Sie in die Haut eines wahren Haudegens von Highlander schlüpfen wollen, dann sollten Sie nicht so geizig sein wie ein Schotte aus dem Witzblatt, sondern sich dieses Buch anschaffen. Es versorgt Sie mit den Königswegen zum Sieg, stellt Ihnen die Wesenszüge aller Kampfeinheiten vor und geizt nicht mit nützlichen Ratschlägen für die richtige Taktik.

Umfangreiche Tabellen informieren über Baukosten und -zeiten für diverse Gebäudetypen sowie nahezu alle wichtigen Werte, die sich statistisch erfassen lassen. Das Buch aus dem Hause Data Becker greift Ihnen beim Entwurf eigener Karten unter die Arme, gibt kompetente Antworten auf häufig gestellte Fragen und verschweigt auch die geheimen Tricks (Cheats) nicht. Das Ganze von vorne bis hinten in Farbe und bestens lesbarer Schrift. Eine wirklich lohnende Anschaffung selbst für den sparsamsten Zeitgenossen.

Highland Warriors – Das offizielle Strategiebuch, Data Becker, 194 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-8158-2283-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

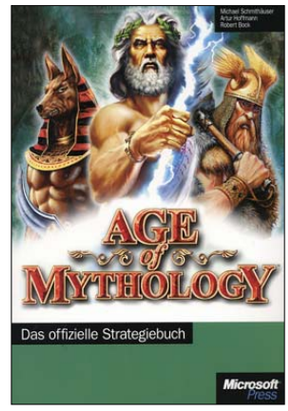
Age of Mythology[2]

Lösungsbuch | „Die ideale Armee für die Mission besteht aus wehrhaften Kriegselefanten und Petsuchus-Krokodilen" – so lautet ein wertvoller Tipp zu Spielstufe 18. Beachten Sie diesen und die vielen anderen der Ratschläge aus der Microsoft-Press-Veröffentlichung, dann kann Ihnen eigentlich nichts passieren. Außer detaillierten Lösungswegen bietet das Buch auch übersichtliche Abbildungen und Karten, dazu genaue Beschreibungen der im Spiel vertretenen Götter und Mächte sowie der Gebäude. Ferner gibt's ausführliche Porträts der drei Völker (Griechen, Ägypter und Wikinger).

Der dickste Pluspunkt: Das Buch beginnt mit einer leicht verständlichen Erklärung der Grundlagen des Spiels. Wie Sie beispielsweise bauen oder Einheiten formieren, das dürfte Ihnen nach der Lektüre in Fleisch und Blut übergegangen sein. Ein Mythos ist dieses Buch sicher nicht, aber unbedingt empfehlenswert. Eigentlich müsste Microsoft es dem Spiel als Anleitung beifügen.

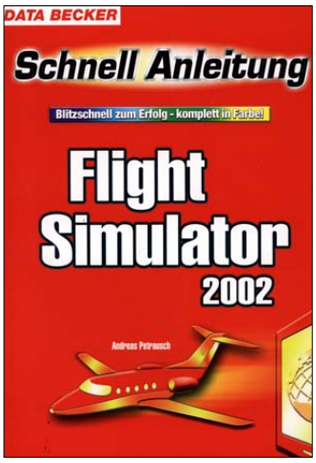
Age of Mythology – Das offizielle Strategiebuch, Microsoft Press, 162 Seiten, 9,90 Euro, ISBN 3-86063-836-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Flight Simulator[3] 2002

Lösungsbuch | Damit Computerpiloten mit dem Microsoft Flugsimulator 2002 keine Bruchlandung erleiden, müssten sie die mitgelieferten Handbücher studieren: Die liegen aber nur elektronisch vor, und kaum einer druckt mehrere hundert Seiten aus oder liest sie gar am Bildschirm. Lösungs- und Hilfebücher für diese Simulation sind daher begehrt. Data Becker verspricht mit dem neuen Titel „Blitzschnell zum Erfolg – komplett in Farbe" viel und hält es auch: Das Buch enthält für Anfänger und Fortgeschrittene alles zum Abheben, Fliegen, Navigieren und, vor allem, Landen. Tastatur und Cockpit, Einstellungen und Flugzeugtypen werden anschaulich in Farbe vorgestellt und auch für Neulinge verständlich erläutert. Anhand zweier Beispielflüge und vieler Bildschirmfotos zeigt der Autor detailliert Flugvorbereitung, Start, Instrumenten-Bedienung einschließlich Navigationssystem (Global Positioning System, GPS) und die Landung. Ein Kapitel widmet sich der Anpassung des Flugsimulators an langsame Computer. Zwischendurch lernt der Leser auch Tricks, die ihm den Umgang mit dem Spiel erleichtern: Mit der Taste W etwa kann man schnell verschiedene Cockpitansichten durchschalten, in schwierigen Flugsituationen speichert man einfach mit der Taste U ab und kann nach einem Absturz genau von der gespeicherten Position aus weiter fliegen. Hals und Beinbruch!



Flight Simulator 2002, Data Becker, 160 Seiten, 9,95 Euro, ISBN 3-8158-2244-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

1sprich: Hailand Worri-ers 2sprich: „Äidsch off Mühßolledschi" 3sprich: „Fleit Simmjulåtor"

Spieleprogrammierung mit DirectX in C/C++

Sachbuch | Der zweite Band dieser Reihe von Stefan Zerbst behandelt ausschließlich Techniken zur 3D-Spieleprogrammierung für Fortgeschrittene. Vertieft werden dabei Themen wie **Texturen** S.174 für Spezialeffekte", „Komplexe 3D-Modelle" oder **Terrain-Rendering** S.174. Das Buch aus dem ZFX-Verlag mit der ISBN-Nummer 3-8311-3878-8 und dem stolzen Preis von 52,90 Euro ist aber wirklich nur denjenigen anzuraten, die schon den ersten Band gelesen haben. Prädikat Empfehlenswert.

Computerspiele – Design und Programmierung

Sachbuch | Sie wollen ein Computerspiel programmieren, also entwerfen und entwickeln? Das geht mit einer guten Anleitung und mithilfe so genannter **Game-Engines** S.174. Diesem Buch, das sich an Anfänger wie an „Programmierer" mit ersten Erfahrungen wendet, ist eine CD-ROM beigelegt. Sie enthält Game-Engines, Erläuterungen, auch zu Abbildungen im Buch, sowie weitere Software. Die ISBN-Nummer der Veröffentlichung aus dem Haus Markt und Technik lautet 3-8266-0920-4, der Preis beträgt 38 Euro. Empfehlenswert.

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
2	Anno 1503	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X	9,95 Euro
3	Highland Warriors	Empfehlenswert	
	Data Becker	3-8158-2283-1	9,90 Euro
4	Age Of Mythology	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5077-7	9,80 Euro
5	Summoner	Empfehlenswert	
	Prima Games	3-933841-99-2	12,76 Euro
6	Tomb Raider: Die Chronik plus 4	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9101-1	12,95 Euro
7	Die Siedler 4: Mission CD	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5202-8	9,90 Euro
8	Diablo 2: Herr der Zerstörung	–	
	Markt und Technik	3-8272-9108-9	12,95 Euro
9	Dungeon Siege	Empfehlenswert	
	Markt und Technik	3-8272-9111-9	12,95 Euro
10	Age of Empires 2: The Age of Kings	Empfehlenswert	
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1	9,90 Euro

Die meist verkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer

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	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	39,00 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	49,79 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	48,71 €	12/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
4	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	39,78 €	2/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
5	Largo Winch – Empire under Threat	Ubi Soft	PC	2,27	38,98 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Runaway – A Road Adventure	DTP	PC	2,48	30,29 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	35,36 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Syberia	Vivendi	PC	2,94	17,38 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	Xbox	1,45	52,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Panzer Dragoon Orta	Infogrames	Xbox	1,46	51,38 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	59,12 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors' Pack	Ubi Soft	PC	1,50	42,79 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Primal	Sony	PS 2	1,57	56,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	51,18 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Star Wars Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	57,44 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS 2	1,74	54,12 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PS 2	1,74	57,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	29,90 €	6/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
11	No One Lives Forever 2	Vivendi	PC	1,80	42,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	PS 2	1,80	51,88 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	49,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Devil May Cry 2	CEG	PS 2	1,87	50,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	54,32 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	Xbox	1,88	25,91 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	ICO	Sony	PS 2	1,90	52,81 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Mafia	Take 2	PC	1,91	25,37 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Spiderman – The Movie	Activision	PS 2	1,92	29,73 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Unreal Tournament 2003	Infogrames	PC	1,92	45,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
21	Star Wars – Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	52,42 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Maximo	Electronic Arts	PS 2	1,95	27,41 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	29,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
23	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	51,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	54,78 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Unreal 2	Infogrames	PC	1,99	45,83 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Resident Evil Zero	Capcom	Cube	2,00	53,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Ubi Soft	PC	2,03	43,98 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
29	Contra – Shattered Soldier	Konami	PS 2	2,07	53,78 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	Das Ding	Vivendi	PC	2,10	25,57 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,67 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Dark Angel	Vivendi	PS 2	2,13	51,99 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
33	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	51,16 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
34	Project Nomads	CDV	PC	2,23	14,84 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
35	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	44,36 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	41,37 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Grom	CDV	PC	2,32	14,83 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
38	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	39,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
39	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	29,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
40	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	27,38 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
41	Doom 2	Activision	GBA	2,38	44,90 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
42	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	35,95 €	11/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
43	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	13,90 €	10/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
43	Project Zero	Wanadoo	PS 2	2,43	47,74 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Contra Advance – The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,56 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	45,56 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
47	Hamtaro - Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	29,90 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
48	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS 2	2,54	50,79 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
49	Der Herr der Ringe - Die Gefährten	Vivendi	PC	2,60	25,76 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	41,66 €	11/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
51	Star Wars - Clone Wars	Electronic Arts	PS 2	2,63	49,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
52	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	48,47 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
53	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi	PC	2,69	11,84 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
54	Scan Command – Jurassic Park	Vivendi	PC	2,70	38,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
55	Men in Black 2 – Alien Escape	Infogrames	PS 2	2,76	43,79 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	54,42 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
57	Terminator – Dawn of Fate	Infogrames	PS 2	2,85	54,79 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
58	Knight Rider	Davilex	PS 2	2,90	35,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
59	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	42,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
60	Turok Evolution	Acclaim	PS 2	3,05	29,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
61	I.G.I.-2 – Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	42,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
62	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	40,82 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
63	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	49,00 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
64	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	29,90 €	12/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Anno 1503	Sunflowers	PC	1,49	39,90 €	12/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
2	Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi	PC	1,74	41,69 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Jurassic Park – Operation Genesis	Vivendi	PC	1,97	35,25 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Die Siedler 4 – Die neue Welt	Ubi Soft	PC	2,08	14,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
5	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	18,43 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	27,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	45,67 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Beach Life	Eidos	PC	2,64	41,69 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	14,90 €	8/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237

DENK-/KNOBELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gefeuert! Dein letzter Tag	Blackstar	PC	2,75	17,41 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	GBA	2,90	43,40 €	6/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639

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	Electronic Arts	GBA	2,05	47,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS 2	2,05	53,10 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PC	2,12	20,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PS 2	2,13	47,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	PS 2	2,16	26,92 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,31	25,78 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	International Superstar Soccer 2	Konami	PS 2	2,48	27,90 €	7/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,79 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	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	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	47,55 €	11/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
2	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	41,89 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Ubi Soft	PC	1,63	26,42 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Oddworld – Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	1,79	27,99 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
5	Rayman 3	Ubi Soft	GBA	2,02	43,11 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Super Monkey Ball 2	Infogrames	Cube	2,04	54,12 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	48,71 €	3/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
8	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	39,78 €	1/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
9	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	28,74 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi	GBA	2,16	30,78 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Luigis Mansion	Nintendo	Cube	2,21	39,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
12	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	55,97 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Casper – Spirit Dimensions	TDK mediactive	PS 2	2,27	34,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	48,08 €	5/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
15	Crash Bandicoot XS	Vivendi	GBA	2,55	26,66 €	5/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
16	Britney's Dance Beat	THQ	PS 2	2,58	19,00 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
17	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	36,78 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Herdy Gerdy	Eidos	PS 2	2,77	32,90 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

KARTENSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Dollhouse Private Dancer	Infogrames	PC	3,70	26,70 €	3/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Fußball Manager 2003	Electronic Arts	PC	1,76	42,64 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox



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.



Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
2	Der Industriegigant 2	Jowood	PC	2,03	19,90 €	8/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
3	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	9,75 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Hotelgigant	Jowood	PC	2,52	18,83 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Master of Orion 3	Infogrames	PC	2,88	42,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Anstoß 4	Ascaron	PC	3,68	29,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
7	Ski Park Manager	Virgin	PC	4,71	34,98 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MUSIKSPIELE

1	Frequency	Sony	PS 2	1,69	54,91 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Parappa The Rapper 2	Sony	PS 2	2,28	52,89 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ONLINE-ACTIONSPIEL

1	Neocron	CDV	PC	2,08	44,95 €[1,2]	11/2002	CDV	Karlsruhe	0721-972240

ONLINE-ROLLENSPIEL

1	Asheron's Call 2	Microsoft	PC	2,55	39,00 €[1,2]	3/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760

PRÜGELSPIELE

1	Tenchu – Wrath of Heaven	Activision	PS 2	1,74	50,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Dead or Alive 3	Microsoft	Xbox	1,83	27,99 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Capcom vs. SNK 2 EO		Xbox	1,90	50,11 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Virtua Fighter 4	Sony	PS 2	1,96	54,44 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	48,71 €	8/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
6	Tekken 4	Sony	PS 2	2,61	46,79 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Sword of the Samurai	Ubi Soft	PS 2	2,64	52,88 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Tekken Advance	Infogrames	GBA	2,68	49,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
9	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	29,41 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Infogrames	PS	3,82	28,83 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

QUIZSPIELE

1	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Eidos	PC	3,33	19,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
2	Galileo – The Game	Blackstar	PC	3,81	7,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

RENNSPIELE

1	DTM Race Driver	Codemasters	PC	1,44	42,46 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	27,99 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS 2	1,59	54,17 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Mercedes Benz World Racing	TDK mediactive	Xbox	1,64	53,37 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Stuntman	Infogrames	PS 2	1,65	51,94 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS 2	1,65	54,13 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi	PC	1,79	26,15 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	19,90 €	8/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
9	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi	PC	1,92	26,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Michael Schumacher Racing World Kart 2002	Jowood	PC	1,94	29,26 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva	Sony	PS 2	2,02	37,74 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Total Immersion Racing	Empire	PC	2,07	36,18 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	53,78 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	27,99 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
15	Wave Race – Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	48,71 €	9/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
16	V-Rally 3	Infogrames	GBA	2,21	45,40 €	7/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
17	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	14,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237

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	45,09 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	GBA	1,70	49,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubi Soft	PC	1,86	42,70 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Icewind Dale 2	Virgin	PC	1,96	21,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	29,38 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Gothic 2	Jowood	PC	2,10	19,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
8	Arx Fatalis	Fishtank	PC	2,17	18,77 €	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	55,35 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	62,81 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Infogrames	GBA	2,57	44,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Wild Arms 3	Ubi Soft	PS 2	2,71	53,10 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Final Fantasy Origins	Infogrames	PS	2,75	29,42 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Elixir	Eidos	PC	2,84	36,90 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

SIMULATIONEN

1	Face Factory – „The Sims" Edition	X Media	PC	1,98	12,90 €	9/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Die Sims	Electronic Arts	PS 2	2,07	55,39 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Microsoft Combat Flight Simulator 3	Microsoft	PC	2,18	49,68 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,08 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	PC	2,49	29,90 €	11/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
6	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	19,90 €	7/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
7	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Take 2	PC	2,74	25,12 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Die Sims Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	45,12 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	19,90 €	12/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
10	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	23,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

SPORTSPIELE

1	Outlaw Golf	TDK mediactive	Xbox	1,84	53,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA	1,85	25,37 €	7/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
3	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Microsoft	Xbox	1,86	29,90 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	NHL 2003	Electronic Arts	PC	1,99	42,87 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	NHL 2K3	Infogrames	PS 2	2,00	45,00 €	5/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
6	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Cube	2,10	48,71 €	1/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
7	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS 2	2,23	52,80 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Virtua Tennis	Koch Media	PC	2,38	34,17 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	RTL Skispringen 2003	THQ	PC	2,45	19,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
10	Tour de France	Konami	PS 2	2,47	27,90 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
11	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,14 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Biathlon 2003	Infogrames	PC	4,50	29,46 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STRATEGIE

1	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Vivendi	PC	1,44	28,69 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	PC	1,62	13,42 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Praetorians	Eidos	PC	1,78	29,90 €	4/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
4	Medieval – Total War	Activision	PC	1,82	36,78 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Robin Hood – Die Legende von Sherwood	Wanadoo	PC	1,83	42,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	American Conquest	CDV	PC	1,86	43,84 €	1/2003	Stadtlander	Zetel	04453-3639
7	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	39,99 €	8/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
8	Age of Mythology	Microsoft	PC	1,91	29,90 €	12/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
9	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	19,90 €	7/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
9	Empire Earth Expansion – Zeitalter der Eroberungen	Vivendi	PC	1,95	26,69 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Impossible Creatures	Microsoft	PC	1,95	44,94 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	19,90 €	7/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
13	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	29,42 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	42,11 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Civilization 3 – Expansion Set	Infogrames	PC	2,09	29,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Highland Warriors	Data Becker	PC	2,11	39,64 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	6,70 €	9/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
18	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	24,41 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Der Schatzplanet	Disney	PC	2,31	26,77 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Command & Conquer Generals	Electronic Arts	PC	2,41	49,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	1914 – The Great War	Jowood	PC	2,52	32,60 €	10/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
22	Warrior Kings	Virgin	PC	2,57	18,90 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
22	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	35,95 €	8/2002	Stadtlander	Zetel	04453-3639
24	The Gladiators	Bigben	PC	3,07	35,80 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Napoleon	Infogrames	PC	3,12	28,81 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Haegemonia – Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	39,37 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Soldiers of Anarchy	Bigben	PC	4,90	36,40 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ONLINE-SPIELE

1	Dark Age of Camelot – Shrouded Isles	Wanadoo	PC	1,70	24,99 €[1,2]	5/2003	Wanadoo	Glinde	040-710060
2	Phantasy Star Online Episode 1 & 2	Infogrames	Cube	1,99	54,50 €[2]	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

[2]Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem natürlich die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

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

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	44,90 €	5/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	49,60 €	5/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	49,00 €[1]	5/2003	Cyber Drive Europe	Ratingen	089-608070
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	44,90 €	5/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
5	XJ-HD166S	Lite-On Technology	2,77	42,80 €	5/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
6	DHM-G48	Artec Electronics	3,02	45,00 €	5/2003	Sperl	Ingolstadt	0841-95199291
7	DV-5800B	NEC	3,23	51,00 €	5/2003	Checkpoint	Wernigerode	03943-906208
8	Starspeed D16 (MS-8216)	MSI Technology	3,38	43,00 €	5/2003	Checkpoint	Wernigerode	03943-906208

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

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	Ingolstadt	0841-95199291
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

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Audio 80	Plantronics	2,76	33,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
2	Audio 90	Plantronics	2,81	38,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,79 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Audio 70	Plantronics	2,93	30,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
5	Audio 40	Plantronics	2,96	23,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
6	Multi Function Headset 410 Bass	Trust	2,97	25,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065
7	Multi Function Headset 210	Trust	3,04	12,00 €	10/2002	Avitos	Linden	01805-606065

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	99,95 €	9/2002	Avitos	Linden	01805-606065
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	73,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808
6	Z-340	Logitech	3,54	52,79 €	9/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
7	Typhoon Acoustic 5.1	Anubis	3,63	65,00 €	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	77,89 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Top Drive Wheel	Logic 3	2,39	34,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
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	102,73 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	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	78,11 €	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	Thunder Force Racing Wheel	Jöllenbeck	2,33	99,00 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Thrustmaster 360 Modena Force GT	Guillemot	2,35	59,69 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Challenge Racing Wheel	Guillemot	2,57	29,78 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,57	39,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
5	RX 500 Racing Wheel	Saitek	3,25	39,37 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MC 2 Racing Wheel	Mad Catz	2,06	68,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	2,57	30,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Adrenalin Wheel	Saitek	2,75	44,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Lotus Pro Racer	Gamester	3,80	35,00 €	1/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	89,99 €[1]	3/2003	Logitech	Germering	069-92032166
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	43,00 €	3/2003	Sperl	Ingolstadt	0841-95199291
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

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	38,79 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	79,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	43,96 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

PLAYSTATION-BILDSCHIRME

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	PS One 5,6"Flatscreen	Brooklyn	3,18	193,78 €[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040-51484048
2	Display One 5"	Big Ben	3,40	153,36 €[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271-498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	183,55 €[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580

SCHNURLOSES NETZWERK

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	335,49 €	12/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	147,00 €	6/2002	Musikhaus Thomann	Burgebrach	09546-92230
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	189,00 €	6/2002	Complep	Erkrath	02104-171601
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	135,00 €	6/2002	Musikhaus Thomann	Burgebrach	09546-92230
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	71,50 €	6/2002	CSK Computer	Drensteinfurt	01805-122930
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	159,89 €	6/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	74,98 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	68,99 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	79,90 €	7/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
●	Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick	Guillemot	2,10	45,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	108,14 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Nostromo Speedpad N50	Belkin	2,28	34,80 €	3/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
●	Thrustmaster 2002 Fifa World Cup Football Stadium	Guillemot	2,63	59,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580

SPIELEKONSOLEN[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox	Microsoft	1,93	249,00 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Playstation 2	Sony	2,21	229,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Gamecube	Nintendo	2,89	179,00 €	4/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
●	Gameboy Advance SP	Nintendo	2,78	129,00 €[1]	6/2002	Nintendo	Großostheim	01805-005806
●	Gameboy Advance	Nintendo	2,94	96,54 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Pokémon Mini	Nintendo	3,65	19,99 €	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

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,61	34,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
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	57,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	31,88 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2	Guillemot	2,10	21,18 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	P880 Dual Analog Pad	Saitek	2,61	24,45 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	26,99 €	11/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Dual Force 2 Controller	Mad Catz	1,63	29,89 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
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	14,89 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox Controller	Microsoft	1,76	35,00 €	11/2002	Avitos	Linden	01805-606065
2	Adrenalin Pad	Saitek	1,88	26,79 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	Thrustmaster Firestorm Programmable Gamepad	Guillemot	2,27	26,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	SV-2220 Powerpad Pro	Jöllenbeck	2,28	34,89 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
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	34,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Cyborg 3D Force Stick	Saitek	1,63	39,00 €	12/2002	Avitos	Linden	01805-606065
3	Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	2,07	66,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
4	Typhoon Cyber Knight	Anubis	2,17	37,68 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Top Fighter	Logic 3	2,31	14,95 €[1]	12/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	36,70 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	34,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	48,34 €	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.

Auflösung
Siehe **Bildauflösung**.

Bandbreite
Eine Datenleitung kann aufgrund physikalischer Einschränkungen nicht unbegrenzt schnell Daten übertragen. Der begrenzende Faktor ist die so genannte Bandbreite, bildlich vergleichbar mit einem Wasserrohr. Der Durchmesser des Rohrs entspricht der Bandbreite. Je größer der Durchmesser, desto mehr Wasser kann fließen. Auf die Datenleitung übertragen: Je größer die Bandbreite, desto schneller und in größerer Zahl können Daten übertragen werden. Videofilme über das Internet oder Videokonferenzen sind Anwendungen, die für eine ruckelfreie Übertragung besonders viel Bandbreite benötigen.

Betriebssystem
Betriebssysteme sind die wichtigsten PC-Programme. Ohne Betriebssystem läuft kein Computer. Es verarbeitet vom Benutzer eingegebene 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 den Unterbau des Betriebssystems nicht laufen können. Mit der Entwicklung von MS-DOS und Windows gelang Microsoft der Durchbruch auf dem Markt. Während DOS sich noch weitgehend auf die Eingabe von Programmbefehlen über die Tastatur beschränkte, kann der Nutzer bei Windows den Computer über eine graphische Oberfläche mit Hilfe der Maus steuern.

Bildpunkt
Siehe **Pixel**.

Bildwiederholfrequenz
Gibt in der Einheit **Hertz** an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computerbildschirme gelten Werte ab 85 Hertz als gut.

BIOS[3]
BIOS2 steht für „Basic Input/Output System“[4], auf Deutsch: „grundlegendes Ein- und Ausgabeprogramm“. Dabei handelt es sich um das Grundprogramm des Computers, das in einem Baustein auf der **Hauptplatine** gespeichert ist. Es startet gleich nach dem Einschalten des Rechners das **Betriebssystem**.

Bit
Bit ist die kleinste im Computer verarbeitete Informationseinheit. Elektronische Rechenmaschinen sind im Prinzip eine Anordnung von Schaltern, die entweder ein- oder ausgeschaltet sind, also Strom durchlassen oder nicht. „Ein“ heißt in der Fachsprache „1“, „aus“ heißt „0“. Mit der Kombination sehr vieler unterschiedlich gestellter Schalter, also langer Ketten von „Nullen“ und „Einsen“, lassen sich beliebige verschiedene Zahlenwerte darstellen. Mit zwei Schaltern (also zwei Bit) sind bereits vier Kombinationen denkbar, die vier verschiedenen Werten entsprechen: „00“, „01“, „10“ und „11“. Heutige Mikroelektronik ermöglicht, auf einem winzigen **Prozessor** Millionen elektronischer Schaltungen unterzubringen, damit also Milliarden mathematischer Werte zu berechnen, und das mit unvorstellbarer Geschwindigkeit. Diese riesige Zahl schneller Rechenvorgänge ermöglicht die Darstellung kompliziertester Zusammenhänge, wie bewegter Bilder auf dem Monitor.

Breitbandzugang
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

Byte[5]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Cache[6]
Der Cache ist ein schneller Zwischenspeicher, ein Puffer. Diese Technik wird immer dort angewendet, wo ein besonders schnelles System mit einem sehr langsamen verbunden ist. Es gibt beispielsweise Caches für den **Hauptprozessor** oder auch für Festplatten. In diesem Fall 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 der Computer sie 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 weiter arbeiten. Erst wenn der Computer wenig zu tun hat oder der Cache voll ist, schreibt er die Daten auf die Festplatte.

CD-Brenner
CD-ROM-Recorder, auch „Brenner“ genannt, sind Laufwerke, mit denen CD-ROMs und Musik-CDs produziert („gebrannt“) und gelesen werden können.

CD-Rs
Abkürzung für „Compact Disc Recordable“[7]. Eine CD-R, auch „Rohling“ genannt, kann nur ein Mal beschrieben werden. Löschen oder Ändern des Inhaltes einer CD-R ist nach Abschluss des Beschreibens nicht mehr möglich.

CD-Rohling
Eine beschreibbare CD wird CD-Rohling, Leer-CD oder CD-R genannt.

CD-RWs
Lösch- und wiederbespielbare CD. RW steht für „rewritable“[8].

Chipsatz
Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von PC-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors** mit Erweiterungskarten.

Composite[9]
Composite ist ein Video-Standard mit einem gemeinsamen Kabel für alle Bildinformationen. Fast alle Fernseher und Konsolen haben Composite-Anschlüsse. Das per Composite-Verbindung übertragene Signal ist allerdings schlechter als ein per **Scart**-Kabel übertragenes Bildsignal, das die einzelnen Bildinhalte über getrennte Kanäle führt und so ein sehr viel besseres Bild liefert.

Digital
Gegenstück zu **analog**. Digitale Informationen oder Signale sind exakt definiert, nämlich als die beiden Grundwerte „1“ oder „0“, – Zwischenwerte sind nicht möglich. Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen also Informationen, etwa Musik, digital in Form von aneinandergereihten Nullen und Einsen (**Bits**).

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.

DLL
Abkürzung für „Dynamic Link Library“[10], eine Sammlung von Programmen, die von anderen auf dem Computer ausgeführten Programmen aufgerufen werden können. Die werden erst dann geladen, wenn sie benötigt werden. Dieses Verfahren spart Platz im **Arbeitsspeicher**.

DMA
Über die so genannten DMA-Kanäle wickelt ein Zusatzgerät, beispielsweise eine Festplatte, den Datenaustausch mit dem **Arbeitsspeicher** des Computers ab. „DMA“ ist die Abkürzung für „Direct Memory Access“[11] (auf Deutsch: „direkter Speicherzugriff“). Weil dabei der Datenaustausch ohne Umweg über den **Prozessor** stattfindet, lassen sich Daten so wesentlich schneller übermitteln.

Dolby Digital 5.1
Dolby Digital ist ein Heimkinoton-Standard, bei dem der Ton über bis zu sieben Tonkanäle wiedergegeben wird. Mit sieben Kanälen heißt der Standard „Dolby Digital EX“ oder „Dolby Digital 6.1“. Mit „Dolby Digital 5.1“ werden die Töne über fünf im Raum verteilte Lautsprecher und einen Tieftöner wiedergegeben.

Domain[12]
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“[13], 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 über ein normales Modem oder ISDN aufbauen.

DSL-Anschluss
Siehe **DSL**

DTS
Das „Digital Theatre System“[14] ist ein Heimkinoton-Standard, bei dem der Ton über bis zu acht Kanäle wiedergegeben kann. Auf

Joystick[2] (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 Gräffick Port“ 2sprich: „Dschoi-Stick“ 3sprich: „Baios“ 4sprich: „Bäißick Input/Output Sisstem“ 5sprich: „Bait“ 6sprich: „Käsch“ 7sprich: „Kompäkt Disk Rikordebel“ 8sprich: „Rihraitebel“ 9sprich: „Komposit“ 10sprich: „Dainämik Link Laibrari“ 11sprich: „Dairekt Memmeri Äckßess“ 12sprich: „Domäin“ 13sprich: „Didschitel Ssabbskraiber Lain“ 14sprich: „Didschitel Ssüster Ssisstem“

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 gegeben: 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.

Video-**DVDs** findet man DTS meist mit 5.1- und 6.1-Ton. DTS für sieben Kanäle (also als 6.1) heißt „DTS ES" oder „DTS ES 6.1 discrete". DTS wird bei DVDs nicht so häufig verwendet wie **Dolby Digital**.

DVD

DVD steht für „Digital Versatile Disc"[1]. Eine DVD-ROM fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, eine Video-DVD 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. Eine DVD-R lässt sich nur ein Mal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und 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. Die DVD-RAM ist eine silberfarbene Scheibe, die wie eine Diskette in einer Plastikhülle steckt, beschreibbar ist und mit DVD-R sowie DVD+R konkurriert.

DVD+R

Siehe **DVD**.

DVD-RAM

Siehe **DVD**.

DVD+RW

Siehe **DVD**.

DVD-Rohling

Siehe **DVD**.

DVD-ROM

Siehe **DVD**.

DVI-Ausgang

Am digitalen DVI-Ausgang kann man einen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface"[3].

EIDE

„Enhanced Integrated Drive Electronics"[4] (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse des Computers. Die meisten Rechner haben 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 weiterleiten.

Farbtiefe

Siehe **Bildauflösung**.

FAT

FAT steht für „File Allocation Table"[5], auf Deutsch: „Datei-Zuordnungstabelle". 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, FAT32 (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 sich zum Beispiel nur mit Tricks dazu bewegen lässt, Dateinamen mit mehr als acht Buchstaben/Ziffern Länge anzuerkennen.

Fragmentierung

Sinngemäß übersetzt bedeutet Fragmentierung nichts anderes als Zerstückelung. Gemeint ist damit in der Computertechnik, dass eine Datei auf der Festplatte nicht zusammenhängend abgespeichert, sondern auf mehrere Bereiche verteilt wird. Die Datei ist damit fragmentiert. Wer mit dem PC arbeitet, merkt davon jedoch nichts, die Datei wird ihm immer wie „in einem Stück" präsentiert. Vorteil: Durch Fragmentierung können auch Dateien gespeichert werden, die größer sind als der größte freie Bereich auf der Festplatte. Nachteil: Das Abspeichern und Einlesen der Datei dauert länger. Der freie Speicher auf einer Festplatte kann ebenfalls fragmentiert sein. Deshalb sollte man unter Windows in regelmäßigen Abständen die Festplatten „defragmentieren". Dieser Vorgang sorgt dafür, dass alle kleinen freien Speicherbereiche wieder zu einem großen Block zusammengefasst und Dateien zusammenhängend (also *nicht* fragmentiert) gespeichert werden. Der Zugriffe auf einzelne Daten erfolgt dann wesentlich schneller.

Frequenzgang

Der Frequenzgang zeigt in Form eines Diagramms, ob ein Gerät oder eine Musik-Software alle Töne eines Testsignals unverfälscht wiedergibt. Dann erscheint im Frequenzgang-Diagramm eine gerade Linie.

Gigabyte

1024 **Megabyte**.

Gigahertz

1000 **Megahertz**.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet einen Teil der Spielgrafiken, so zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen Arbeiten.

Grafikspeicher

Da der Weg zwischen Hauptspeicher und Grafikkarte im PC lang ist, und Daten viel Zeit benötigen, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen **Arbeitsspeicher**. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Vorteil: Computergrafiken werden auf diese Weise ohne Umweg, also viel schneller berechnet.

Hauptplatine

Auf der Hauptplatine (auch „Mainboard"[6] oder „Motherboard"[7] genannt) befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa **Prozessor**, **Arbeitsspeicher** und Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten.

Hauptprozessor

Der Hauptprozessor ist das Kernstück und zentrale Steuerorgan im Computer. Dazu siehe auch Stichwort **Prozessor**.

Hertz (Hz)

Hertz ist die Einheit für die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde, Fachbegriff: **Frequenz**.

Image[8]

Das englische Wort für „Abbild" steht im Computer-Sprachgebrauch für die Kopie des Inhalts eines kompletten Datenträgers, etwa einer CD-ROM. Der ganze Inhalt dieser CD-ROM ist dann in einer Datei, dem so genannten Image, auf der Festplatte abgespeichert.

ISDN

Das digitale Telefonnetz ISDN („Integrated Services Digital Network"[9]) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung aus dem Internet (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) mit nur einer (ISDN)-Leitung.

JPG/JPEG[10]

Abkürzung für „Joint Photographic Expert Group"[11]. JPG (auch JPEG) ist ein spezielles Dateiformat für Bilder. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, also „geschrumpft", so dass sie nur wenig Platz auf der Festplatte benötigen. Je mehr sie kompri-

Gamepad[2] (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".

[1]sprich: „Didschitel Wörsetail Disk" [2]sprich: „Gämpad" [3]sprich: „Didschitel Wischju-el INterfäis" [4]sprich: „Enhanzt Intögrätid Draif Illectronicks" [5]sprich: „Fail Allokäischen Täibel" [6]sprich: „Mäinbohrd" [7]sprich: „Masebohrd" [8]sprich: „Immidsch" [9]sprich: „Intögrätid Ssörwisis Didschitel Netwörk" [10]sprich: „Dschäipegg" [11]sprich: „Dschoint fotografick Export Gruhp"

miert werden, desto mehr leidet allerdings die Qualität der Bilder.

Jumper[1]
Steckbrücken, mit denen man auf der **Hauptplatine** oder anderen Geräten Einstellungen durch das Kurzschließen zweier Pins (Metallstifte) vornehmen kann.

Kernel
Eine für die Funktion eines **Betriebssystems** extrem wichtige Sammlung von geschützten Programmroutinen, auf die Sie am PC normalerweise keinen Zugriff haben und die Sie nicht beeinflussen können.

Kilobit
Ein Kilobit entspricht 1024 **Bit**.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Kilohertz
Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

Komprimieren
Um Dateien Platz sparend zu speichern, werden sie mit speziellen Programmen komprimiert (gepackt). Es gibt Komprimierung ohne Verlust für Computerdaten (Beispiel: Winzip) oder Komprimierung mit Verlust, etwa bei Bildern (**JPG**). Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter aber auch die Bildqualität.

Link-Kabel
Mit einem Link-Kabel werden zwei Videospielgeräte (Playstations oder Gameboys) verbunden. So ist ein Datenaustausch oder gemeinsames Spielen, wie im **Netzwerk**, möglich.

Master
In heutigen Computern können Sie zwei Laufwerke (zum Beispiel Festplatte und CD-ROM-Laufwerk) an einen (**EIDE**)-Controller anschließen. Eines der beiden Laufwerke muss dabei als „Haupt"-Laufwerk („Master"), das zweite als nachgeordnetes angeschlossen sein („Slave"[2], auf Deutsch: „Sklave").

Megabit
1 048 576 **Bit**.

Megabyte
Entspricht 1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel
Siehe **Gamepad**.

Mono
Im Gegensatz zum zweikanaligen **Stereo** erfolgt die Tonwiedergabe in Mono über nur einen Kanal. Ein räumlicher Höreindruck ist damit nicht möglich.

Netzwerk
Verbund von mehreren Computern oder Konsolen, die untereinander Daten austauschen.

NTFS
Abkürzung für „NT File System"[3]. Dieses Dateisystem wurde für „Windows NT" entwickelt, kann aber auch von „Windows XP" verwendet werden. Unter Windows XP lassen sich Dateien auf der Festplatte nur mit NTFS vor dem Zugriff Unbefugter schützen. „Windows 98" und „Windows ME" erkennen NTFS nicht.

NTSC
Siehe **PAL**.

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 Konsolenspiele für den deutschen Markt ab Werk dem PAL-System angepasst werden. Dabei gibt es ein Problem: NTSC übertragt Fernseh- und Videosignale mit einer geringeren **Bildauflösung** (weniger Bildzeilen). Bei der Umsetzung für PAL reichen die im Spiel enthaltenen Bildinformationen nicht ohne Nachbearbeitung für eine den Bildschirm füllende Darstellung aus. Das Bild von NTSC-Spielen wird dann auf dem PAL-Fernseher „gestaucht", am oberen und unteren Rand sind schwarze Balken, die so genannten PAL-Balken, zu sehen.

Partition
Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet jedem einen Laufwerksbuchstaben zu (beispielsweise D, E, F und so weiter).

Pixel
Siehe **Bildauflösung**.

Prozessor
Kleines Bauelement in Computern, das die eigentliche Rechenarbeit erledigt.

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**.

Server[4]
In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** gibt es zwei Arten von Computern – die Clients[5] (auf Deutsch: „Kunden", zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"), die den Clients arbeitsintensive Berechnungen abnehmen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (z.B. Datenbanken), das Angebot von Spielen im Internet sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten innerhalb eines Netzwerks.

Slave
Siehe **Master**.

Sone[6]
Maßeinheit für den Lärmpegel, wie ihn der Mensch empfindet (Lautheit). Dabei werden Lautstärke, Art und Intensität des Geräuschs berücksichtigt. 1 Sone entspricht ungefähr dem leisen Ticken eines Weckers. Doppelter Sone-Wert heißt: doppelt so laut.

Soundprozessor
Prozessor auf der Soundkarte, wandelt beispielsweise Tondaten in hörbare Klänge um.

Speicherkarte
Auf Speicherkarten werden die Daten gespeichert, zum Beispiel Bilder in digitalen Fotoapparaten. Es gibt unterschiedliche Arten von Speicherkarten, der bekannteste Typ nennt sich Compact-Flash.

Stereo
Eine Stereoanlage gibt Musik oder Sprache mit zwei Kanälen (links und rechts) über die Lautsprecher wieder. Damit ist ein räumlicher Höreindruck möglich.

S-Video
S(uper)-Video überträgt Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt voneinander, die Anteile von S-VHS-Signalen werden auf getrennten Kabel-Adern übertragen, es kommt zu weniger Signal-Überlagerungen. Das führt zu einer verbesserten Bildqualität. Das S-VHS-Kabel verbindet S-VHS-Ein- und Ausgänge mit anderen Geräten.

Taktfrequenz
Gibt an, wie schnell ein **Prozessor** arbeitet. Je höher die in **Hertz** angegebene Taktfrequenz ist, desto höher ist die Arbeitsgeschwindigkeit.

Triband
Mit einem Triband-Handy können Sie außer in den beiden deutschen Mobilfunknetzen (D- und E-Netz) auch im Mobilfunknetz der USA telefonieren.

UDMA
UDMA ist die Abkürzung für Ultra-DMA-Modus. Dieser Modus ermöglicht es der Festplatte, über den **DMA**-Controller ohne eine Beteiligung des **Prozessors** Daten direkt in den **Arbeitsspeicher** zu leiten.

USB-Anschluss
Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[7]) ist eine komfortable Möglichkeit, Zusatzgeräte mit dem Computer zu verbinden: Windows XP beispielsweise erkennt angeschlossene USB-Geräte automatisch. Die maximale Datenübertragungsrate beträgt für die USB-Version 1.1 bis zu 138 **Kilobyte** pro Sekunde, für die neue Version 2.0 5,5 **Megabyte** pro Sekunde.

VGA
VGA („Video Graphic Array"[8]) ist ein älterer Grafikstandard, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer **Bildauflösung** von 640 x 480 **Bildpunkten** ermöglicht – allerdings nur mit 50 bis 60 Bildern pro Sekunde, was sich durch starkes Flimmern des Bildschirms bemerkbar macht. Mit 320 x 200 Bildpunkten können gleichzeitig 256 Farben (64 Graustufen) aus 262 x 144 möglichen Farben dargestellt werden. Moderne Grafikkarten leisten mehr: Sie können mehr Farben und höhere Auflösungen darstellen und liefern deutlich bessere (augenfreundliche) **Bildwiederholfrequenzen** von mehr als 70 **Hertz**. Dennoch sind auch alle modernen Grafikkarten in der Lage, die VGA-Auflösung darzustellen. Der VGA-Standard wird automatisch bei der Installation von „Windows 95" verwendet, unabhängig davon, welche Grafikkarte bereits in Ihrem PC eingebaut ist. Der VGA-Anschluss dient der **analogen** Übertragung von Bildsignalen, etwa vom PC zum Bildschirm.

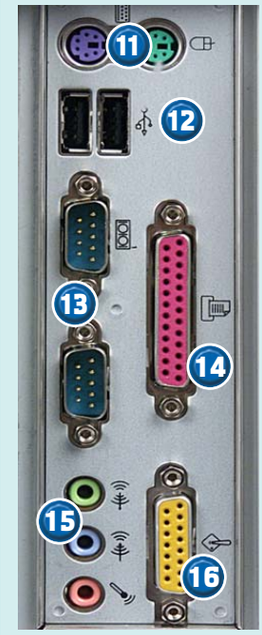
Virensuchprogramm
Viren sind Programme, die sich, einmal geladen, beliebig vervielfältigen können und den Zweck verfolgen, den Betriebsablauf eines Computers zu stören oder Daten auszuspionieren. Ein Virensuchprogramm ist ein Programm zum Auffinden und Vernichten von Computerviren.

Virtueller Arbeitsspeicher
Der in Computern vorhandene Arbeitsspeicher reicht für die Arbeit mit Windows oft nicht aus. Dann speichert Windows den gerade nicht benötigten Teil von Programmen oder Daten vorübergehend auf einem speziellen Abschnitt der Festplatte, dem so genannten virtuellen Arbeitsspeicher. So wird Platz im eigentlichen **Arbeitsspeicher** frei.

Xbox Live[9]
Xbox Live ist ein Online-Service, der es Teilnehmern in aller Welt ermöglicht, sich an Xbox-Spielen zu beteiligen. Voraussetzung: eine **Breitband**-Internetverbindung, etwa per **DSL**.

Die Anschlüsse des Computers
An der Rückseite jedes Computers befinden sich diverse Buchsen. Hier werden die Kabel zur Stromversorgung, und die des Monitors, der Tastatur, der Maus und jeglichen Zubehörs angeschlossen. Die Form der Buchsen ist bei jedem PC gleich, nur die Anordnung kann unterschiedlich sein.

11 PS2*-Anschlüsse für Maus und Tastatur
12 **USB**-Buchsen
13 Serielle Anschlüsse, etwa für Modem
14 Paralleler Anschluss, etwa für Drucker
15 Anschlüsse für Lautsprecher (grün), Mikrofon (rot) und Aufnahme (blau). Die Farben können je nach Hersteller unterschiedlich sein.
16 Gameport zum Anschluss eines **Joysticks**



*Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2" zu tun

[1] sprich: „Dschamper" [2] sprich: „Släif" [3] sprich: „Enn Ti Fall Ssisstem" [4] sprich: „Sörwer" [5] sprich: „Klaients" [6] sprich: „Sohn" [7] sprich: „Juniwörßel Ssirri-el Bass" [8] sprich: „Widio Gräffick Ärräi" [9] sprich: „Laif"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Image Bank

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	■ 040-89703355	◆ 01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	■ 01805-225155	◆ 01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96660	05241-966610	■ 05241-96690	■ 05241-96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-966610	www.ascaron.com
Blackstar Interactive	67547	Worms	06241-934940	06241-934941	◆ 01908-88025	◆ 01908-88025	Werktags 14-17 Uhr	keins	www.black-star.de
Blue Byte Software	45468	Mülheim/Ruhr	0208-450880	0208-4508899	■ 0208-4502929	■ 0208-4502929	Mo-Do 15-19, Fr 15.30-19 Uhr	0208-4502999	www.bluebyte.net
CDV	76185	Karlsruhe	0721-972240	0721-9722424	■ 01805-299266	■ 0721-97224670	Mo-Fr 9-17 Uhr	0721-9722424	www.cdv.de
Codemasters	81671	München	01908-7326861	089-49991500	◆ 01908-7326861	◆ 01908-24644	Mo-Fr 8-22 Uhr	0044-1926814132	www.codemasters.com
Cryo Interactive[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
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	■ 01805-83542637	■ 01805-83542637	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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

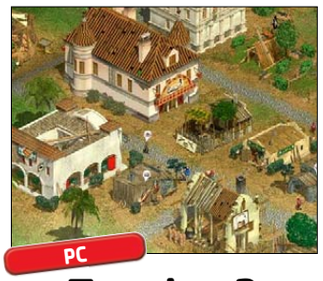
Ab 7. Mai im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Freelancer

Auch in ferner Zukunft muss man Geld verdienen. Vielleicht als Kopfgeldjäger, Händler oder Pirat? Sie haben die Wahl. Kaufen Sie ein Raumschiff, und dann ab ins All. Ob die Jagd nach Krediten, bösen Jungs und einer üblen Verschwörung Spaß macht? Das steht in der nächsten Ausgabe.



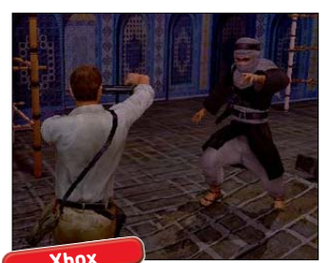
Tropico 2

Wer „Südsee" nur mit weißen Stränden und Faulenzen verbindet, liegt hier falsch. Als Gouverneur einer kleinen Insel müssen Sie dauernd Entscheidungen treffen und sich mit Problemen herumärgern. Ob Sie dennoch per PC ins tropische Paradies reisen sollten, lesen Sie in Heft 6.



Minority Report

Verbrecher werden in Zukunft bestraft, bevor sie aktiv werden. Doch Sie sind unschuldig – und bekommen trotzdem jede Menge Probleme. Wie Sie Ihren Hals aus der Schlinge ziehen, steht im nächsten Heft.



Indiana Jones

… und die Legende der Kaisergruft. Der berühmte Archäologe sucht nach einer riesigen, schwarzen Perle. Mitten in China. Und wieder muss sich „Indy" mit üblen Typen herumprügeln. Ob auch Sie bei diesem Spiel zuschlagen sollten, erfahren Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2003.



Zelda – The Wind Waker

Link lässt nicht locker: Weil jemand seine Schwester entführt hat, wächst der kleine Held wieder einmal über sich hinaus und startet zum Rettungseinsatz. Warum Sie ihn begleiten sollten, steht im nächsten Heft.



Sonic Advanced 2

Stachelige Action mit dem bekanntesten Igel der Spielewelt: „Sonic" ist zurück. Was der kleine Nager und seine Freunde so alles erleben und ob Sie dabei sein sollten, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

PROFI-ECKE

Rettungsanker

Wenn der PC gar nicht mehr will, ist eine so genannte Boot-CD oft die letzte Rettung. Was sich dahinter verbirgt, was die CD enthalten sollte und was man mit ihr machen kann, lesen Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2003.

RATGEBER

Plagegeister

Viren, Würmer, Trojaner: Was ist das eigentlich? Wie schaden die Ihrem Computer? Und wie kann man sie wieder loswerden oder gleich abwehren? Tipps und Tricks für einen „gesunden" PC lesen Sie im nächsten Heft.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer 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. Dazu bekomme ich als Dankeschön die „Touchscreen-Datenbank". Der Versand erfolgt mit separater Post. Das Angebot gilt nur im Inland.

Meine Anschrift lautet:

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

❑ **Ich zahle einfach und bequem per Bankeinzug und bekomme dafür ein Heft gratis!** 10000900

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 10000901

Datum, Unterschrift

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 €.

Gratis zum Abo eine „Touchscreen-Datenbank"



- **Bequem programmieren und abrufen per Bildschirmberührung**
- **Modernes Aluminiumgehäuse**
- **Taschenrechner und „Schnellfinder"-Telefonbuch**
- **Praktischer Kalender mit Weltzeit**