www.computerbildspiele.de
6/2003
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube

2,90 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €
4 195072 202905 06

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

10 Spiele Vollversionen und Demo auf CD-ROM im Heft

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk



Strategie

Ground Control

Feuersturm im All

Vollversion 1
Für Windows 95, 98, ME und XP

Spiel 2
Geschicklichkeit
Beat Ball



Spiel 3
Rennspiel
Karting Race



Spiel 4
Action
Hornado

Spiel 5
Action
Tunnel of the Underworld

Café International
Demo
Kartenspiel



Spiel 6
Action
Duell 2

Spiel 7
Denk-/Knobelspiel
Quarry

Spiel 8
Action
Alien Blitz

Spiel 9
Geschicklichkeit
C-Break

PLUS: 11 Seiten Tricks. Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles ausführlich erklärt

SPIELETESTS



Spiel des Monats
Tropico 2
Die Pirateninsel
Aufbauspiel
Seeräuber auf Kaperfahrt



Kartenspiel
Yu-Gi-Oh!
Monster-Duell
Mehr als 10000 Karten-Kombinationen

BRANDAKTUELL

Enter the Matrix



Cossacks 2



Große Spielberichte

SPIELETRICKS



Abenteuer
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
So finden Sie das „Herz des Drachen"
CHEATS zu 11 Spielen

RATGEBER

Sicher spielen: PC vor Viren schützen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

● Neuer Auflagenrekord für COMPUTERBILD-SPIELE: Im ersten Quartal des Jahres steigerte COMPUTERBILD-SPIELE seine Auflage um 11,2 Prozent auf 700 029 Exemplare. Ein Erfolg, den wir als Redaktion Ihnen, liebe Leser, zu verdanken haben. Dafür möchten wir uns bei Ihnen bedanken. Er ist uns Ansporn und Verpflichtung zugleich.

● Eine Verpflichtung ist auch das neue Jugendschutzgesetz: Es schreibt eine Alterskennzeichnung auch der Vollversionen auf Spielezeitschriften-CDs vor. Deshalb sehen Sie auf diesem Titel und unserer CD zum ersten Mal ein Logo mit Altersfreigabe: Es richtet sich nach dem Spiel, das die höchste Alterseinstufung erhält. Es soll künftig auch im Handel auf allen Spielen zu finden sein und ist juristisch ähnlich einzustufen wie die Altersfreigabe von Kinofilmen. Bislang waren die Altersangaben auf Computerspielen freiwillige Einstufungen, die letztlich keine rechtliche Bedeutung hatten. COMPUTERBILD-SPIELE war hier vorbildlich: Wir hatten immer schon Altersangaben für unsere Spiele auf der CD-Hülle, um alle Leser, vor allem auch Eltern, korrekt zu informieren.

Computer Bild Spiele INTERN

● Den großen Erfolg des COMPUTERBILD-SPIELE-Infobriefes (Newsletter) verdankt die Redaktion auch Peer Pubben (35): Der Programmierer der Internet-Seiten von COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE sorgt für die Versendung der monatlichen E-Mail an alle Interessierten. Was Redakteurin Sandra Alter (35) vorher mit kundiger Hand schrieb, verwandelt er in ein Internet-Format und lässt es allen Abonnenten zukommen. Damit auch in letzter Sekunde nichts schief geht, kontrolliert er sogar zu Hause die Technik. „Da ich eine kabellose Internet-Verbindung habe, kann ich dabei auch im Garten sitzen", erzählt Pubben. Wer den Newsletter kostenlos per E-Mail erhalten will, findet die Anmeldung unter www.computerbildspiele.de und klickt dann links einfach den Eintrag „Infobrief" an.



Hände unten: Peer Pubben (35) an seinem Computer.

● Hektischer ging es bei Redakteur Boris Connemann (28) zu: Der erhielt von Sony exklusiv das so genannte „Eye Toy". Das ist eine kleine Kamera, die an die Playstation 2 angestöpselt wird und auf dem Fernseher steht. Sie „erkennt" dann den Spieler, registriert sogar dessen Handbewegungen, mit denen sich Spiele steuern lassen (S. 124). Nicht eingeweihte Kollegen staunten: Warum fuchtelte Connemann so wild vor dem Fernseher?



Hände hoch: Boris Connemann (28) vor dem Fernseher mit dem Eye Toy.

Titel-Montage: Martina Langner

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele		4
	Neue Hardware		8
	Bunt gemischt		10
	80er-Jahre-Konsole: Wiedersehen mit Atari		12
	Hitliste		14
	Kommende Spiele-Hits:		
	Enter the Matrix	TITELTHEMA	16
	Cossacks 2 – Napoleonic Wars	TITELTHEMA	20
	Vorsorientests:		
PC	Breed Action (ab Mitte Juni 2003)		23
PC	Die Sims – Megastar Simulation (ab 23. Mai 2003)		24
PS 2	Silent Hill 3 Action (ab 25. Mai 2003)		24
PC	Star Trek – Elite Force 2 Action (ab Juni 2003)		26
PC	Tour de France – Centenary Edition Sport (ab Juli 2003)		26
PS 2	Zone of the Enders – The 2nd Runner Action (ab September 2003)		22
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		27

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		30
	Die Testtabelle verständlich erklärt		32
PC	Amenophis (im Handel)		48
Xbox	Baldur's Gate – Dark Alliance Rollenspiel (im Handel)		72
PC	Cold Zero – The last Stand Abenteuer (im Handel)		50
GBA	Crash Bandicoot 2 N-Tranced Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		80
Cube	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme Action (im Handel)		85
PC	Devastation Action (im Handel)		40
PC	DTM Race Driver – Director's Cut Rennspiel (im Handel)		54
Xbox	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft Abenteuer (im Handel)		68
PS 2	International Superstar Soccer 3 Sport (im Handel)		66
PC	Metal Gear Solid 2 – Substance Action (im Handel)		44
PS 2	Metal Gear Solid 2 – Substance Action (im Handel)		66
PS 2	Minority Report Action (im Handel)		62
PC	Pro Train 3 Simulation (im Handel)		58
GBA	Sonic Advance 2 Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		78
Cube	Star Wars – Bounty Hunter Action (im Handel)		84
Cube	The Legend of Zelda – The Wind Waker Abenteuer (im Handel)		82
PC	Tropico 2 Aufbauspiel (im Handel)	TITELTHEMA	34
Xbox	V-Rally 3 Rennspiel (im Handel)		72
PS 2	X-Men 2 – Wolverine's Revenge Action (im Handel)		60
Xbox	Yager Action (im Handel)		74
GBC	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell Kartenspiel (im Handel)	TITELTHEMA	80
PS	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories Kartenspiel (im Handel)	TITELTHEMA	64
GBA	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway to the Destined Duel Kartenspiel (im Handel)	TITELTHEMA	80

GÜNSTIGE SPIELE

PC	Serious Sam – The Second Encounter Action (im Handel)		88

SPIELETRICKS

PC	Alien Blitz	TITELTHEMA	91
PC	Beat Ball	TITELTHEMA	91
PC	C-Break	TITELTHEMA	92
PC	Café International	TITELTHEMA	96
PC	Duel 2	TITELTHEMA	92
PC	Ground Control	TITELTHEMA	100
PC	Hornado	TITELTHEMA	94
Xbox	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	TITELTHEMA	112
PC	Karting Race	TITELTHEMA	94
PC	Quarry	TITELTHEMA	92
PC	Tropico 2	TITELTHEMA	106
PC	Tunnels of the Underworld	TITELTHEMA	96
PS	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories		116
	Geheime Tricks (Cheats) zu 11 Spielen		118

MAGAZIN

Guck mal, wer da spielt: PS-2-Kamera „Eye Toy"		124
Gewinnspiel		126

HARDWARE

Vergleichstest: Je fünf externe ISDN- und DSL-Modems		128
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		129
Testergebnisse im Detail		130
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt		134

RATGEBER

PC-Schutz vor Viren, Trojanern und Würmern	TITELTHEMA	136
So installieren Sie ein Spiel		142

PROFI-ECKE

Wenn der PC nicht mehr startet: Boot-CD-ROM erstellen		146

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen		150
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften		152
Briefe an die Redaktion		154
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)		156
Spielebücher-Kritiken		158
Marktübersicht		160
Fachbegriffe einfach erklärt		164
Telefonnummern der Spielehersteller		168
Inserentenverzeichnis		169

DIE LETZTE SEITE

Vorschau		170
Impressum		170
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE		170

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

CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„Ground Control"** TITELTHEMA, **„Beat Ball"** TITELTHEMA, **„Karting Race"** TITELTHEMA, **„Hornado"** TITELTHEMA, **„Tunnel of the Underworld"** TITELTHEMA, **„Duell 2"** TITELTHEMA, **„Quarry"** TITELTHEMA, **„Alien Blitz"** TITELTHEMA, **„C-Break"** TITELTHEMA.

Probierversion (Demo): **„Café International"** TITELTHEMA, **„DTM Race Driver"** TITELTHEMA.

Sonstiges: **„Acrobat Reader 5.1"** (Anzeigeprogramm), **„Direct-X8.1b"** (Steuerungsprogramm) **„Microsoft Windows Installer 2.0"**.

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	46 - 47
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	126 - 127
Spieletricks zur Vollversion „Ground Control" TITELTHEMA	100
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM sowie Tricks zu folgenden Spielen und Probierversionen: „Beat Ball", „Cafe International", „Karting Race", „Hornado", „Tunnel of the Underworld", „Duell 2", „Quarry", „Alien Blitz", „C-Break".	90

Meldungen

Tron-Anwärter

Im COMPUTERBILD-SPIELE-Vorserientest (Heft 2/2003) schnitt das Actionspiel „Tron 2.0“ nur „befriedigend“ ab. Auch der Hersteller war offensichtlich nicht wirklich begeistert von seiner Leistung. Die Markteinführung – ursprünglich für Februar geplant – wurde auf den Sommer dieses Jahres verschoben, die so gewonnene Zeit für intensive Modellpflege genutzt. Neuerungen, die in das Serienprodukt einfließen, betreffen vor allem die „Light-Cycle“-Rennen: Motorrad-Wettbewerbe im Internet werden möglich sein, die Zahl der Rennstrecken und Extras im Spiel wird aufgestockt. Der Preis ist noch nicht bekannt.

Infos bei: Disney Interactive, Tel. 089-99340258
www.disney.de/DisneyInteractive

Preis-Gefälle

Unter dem Namen „Xbox Classics“ gibt's jetzt Xbox-Spiele für 29,99 statt bisher 59,95 Euro. Als Klassiker stehen derzeit zum Beispiel „Dead or Alive[1] 3“, „Project Gotham Racing“[2], „Oddworld – Munch's Oddysee“[3], „Crash Bandi-coot“[4] und „Buffy the Vampire Slayer“[5] im Handel.

Infos bei: Microsoft GmbH, Tel. 089-31760,
www.xbox.com/de/spiele

Gack-Feuerwerk

Die Spieleszene wird immer mehr zum Hühnerhof. In „Chicken Shoot“[6] sorgt das Federvieh schreiend, grölend und kreischend für Gelächter – so der Hersteller. Wer diese Aussage überprüfen möchte, findet im Internet eine Spielstufe zum kostenlosen Ausprobieren. Die können Sie von der Seite www.chickenshoot.com herunterladen. Wer Spaß daran findet, kann das komplette Spiel für 9,95 Euro im Handel kaufen.



Der Hahn ist voll aufgedreht.

Infos bei: Zuxxez Entertainment AG, Tel. 06241-26880

[1]sprich: „Dedd or Alaif“ [2]sprich: „Prodschecket Gohßam Räißing“ [3]sprich: „Oddworld – Manks Oddissi“ [4]sprich: „Krásch Bändikuht“ [5]sprich: „Baffi se Wämpaier Slaier“ [6]sprich: „Tschicken Schuht“ [7]sprich: „Mappets – On Wis se Schoh“ [8]sprich: „Se Gräit Is skäip“ [9]sprich: „Next Dschenneräischen“

Muppets – On With the Show[7]

Hier ist der Frosch König

Actionspiel für Gameboy Advance | Die berühmtesten Fernsehpuppen der Welt tanzen demnächst auf dem Gameboy-Advance-Bildschirm. Miss Piggy, Kermit und Fozzy-Bär führen durch acht Mini-Spiele, in denen Sie zum Beispiel Ballons einsammeln oder Riesenschweine betäuben sollen. Zur Belohnung für korrekt gelöste Aufgaben gibt es Bonus-Gegenstände, die den Muppets helfen, ihre Show zur Top-Nummer zu machen. Dank einer bestimmten hinzugewonnenen Note etwa singt Kermit besser als je zuvor. Oder es gibt eine zweite Pfanne, die dem Koch sehr gelegen kommt. Der Hersteller hat sich die Muppets-Lizenz gleich für drei Jahre gesichert und verspricht weitere Spiele für PC und alle Konsolen auf den Markt zu bringen.

Angekündigt für: 2. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro
Infos bei: TDK mediactive, Halskestr. 38, 40880 Ratingen, Tel. 00352-50501277,
www.tdk-mediactive.com



Mit Sicherheit schrill: die Muppets.



Sei kein Frosch, dann hast du Schwein: Kermit und Miss Piggy, die unangefochtenen Superstars der Muppets-Show.



Verführung zum Rasen: Hier hat der Platzwart ganze Arbeit geleistet.

Next Generation[9] Tennis 2003

Jetzt hat der Ball Saison

Sportspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Marat Safin, Justine Hénin, Alex Corretja gehören – für Sportfans kein Geheimnis – zu den besten Tennisspielern der Welt. Gegen diese Stars sollen Sie antreten, im sonnigen Melbourne oder im (manchmal) verregneten Paris. Auf Asche, Sand oder Rasen. Der Hersteller verspricht, dass die Computerspiel-Figuren nicht nur äußerlich ihren realen Vorbildern gleichen, sondern auch mit deren sportlichen Stärken und Schwächen aufschlagen.

Sie können entscheiden, ob Sie ein kurzes Match oder die längere Variante, den Karriere-Modus, wählen. In diesem Fall sollen Sie Ihren persönlichen Champion an die Spitze des weißen Sports führen. Mit jedem gewonnenen Spiel schalten Sie neue Plätze oder Gegner frei. Außerdem winken beachtliche Preisgelder, von denen Sie sich neue Geräte für Wettbewerb oder Training kaufen können.

Angekündigt für: Mai 2003
Preis laut Hersteller: 34,95 Euro
Infos bei: Wanadoo, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060,
www.wanadoo-edition.com



Der Kameramann ist ein Ass: Die Perspektive lässt sich nach Wunsch verändern.

The Great Escape[8] – Gesprengte Ketten

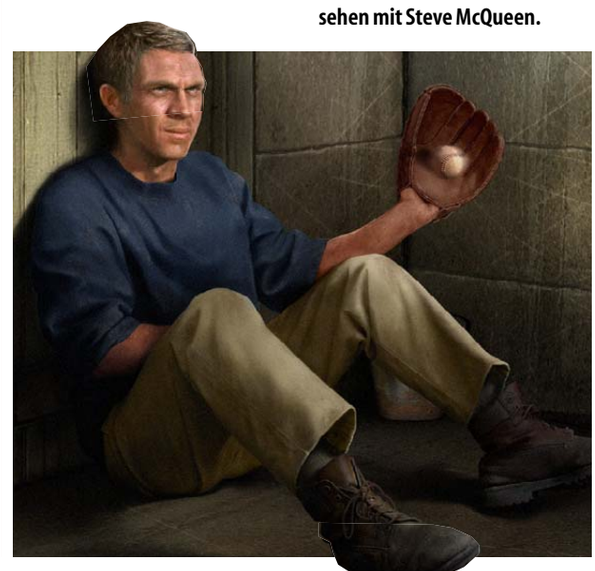
Da zeigt McQueen Mumm

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | 40 Jahre hat er bereits auf dem Buckel – der Kinofilm „Gesprengte Ketten“, ein Dauerbrenner mit Kultstatus. Seine Helden sind Hilts, MacDonald, Sedgwick und Hendley, die nach genialer Planung aus einem deutschen Gefangenenlager im Zweiten Weltkrieg ausbrechen. Endlich dürfen sich Spieler aktiv an der Flucht beteiligen, indem sie die unterschiedlichen Fähigkeiten der Vier geschickt nutzen. Sie müssen Waffen klauen? Da sind Hendleys flinke Finger gefragt. Um komplizierte Maschinen zu reparieren, machen Sie von Sedgwicks technischen Fähigkeiten Gebrauch. Wachmänner führt MacDonald aufs Glatteis, denn er spricht perfekt Deutsch. Hilts schließlich hat den perfekten Ausbruchsplan in der Tasche und weiß, wie man immer schön in Deckung bleibt.

Angekündigt für: Sommer 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Take 2 GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089-278220,
www.take2.de



Freude bricht aus: ein Wiedersehen mit Steve McQueen.





Blitz, komm raus: Hier ist eindeutig kein fauler Zauberer am Werk.

Neverwinter Nights – Shadow of Undrentide[1]

So bringt Magie Würze

Ergänzungs-CD-ROM zum Rollenspiel für PC | Das hoch gelobte Spiel „Neverwinter Nights" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2002, Note „gut") wird erweitert. 20 Spielstunden, vollgestopft mit neuen Monstern, Umgebungen, Zaubersprüchen und Charakterklassen, verspricht der Hersteller. Alles spielt sich in den Ruinen von Netheril ab – einst eine schwebende Stadt, beherrscht von mächtigen Magiern, mittlerweile auf eine Wüste gestürzt. Doch Vorsicht: Die Ruinen sind noch immer mit gefährlichen Zaubern behaftet. Wer im Internet spielt, kann gegen 64 Spieler gleichzeitig antreten. Dann lässt sich ein so genannter Dungeon-Master bestimmen, der die Leitung des Spiels übernimmt.

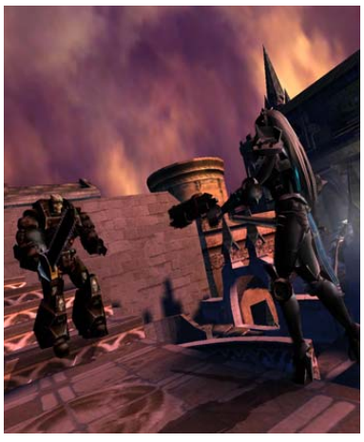
Angekündigt für: 30. Juni 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882,
www.infogrames.de

Apocalyptica – Die dunkle Seite der Zukunft

Sie sind Teufels Zeuge

Actionspiel für PC und Xbox | Kämpfen Sie mutig auf Teufel komm raus. In „Apocalyptica" (und in ferner Zukunft) treten Sie gegen keinen Geringeren an als Satan persönlich, den „Fürsten der Dunkelheit". Der eh schon mächtige Höllenboss will mit seinem „Düsteren Heer" die Galaxis durchdringen, um Herrschaft über das Universum zu erlangen. Verhindern Sie das – in der Rolle eines von 16 Kämpfern, von denen einige auch reichlich magische Fähigkeiten haben. Ihr Ziel sind die Festungen auf dem Planeten Nu-Hades, der Heimat des Fürsten der Dunkelheit. Aus der Ich-Perspektive dürfen Sie dort auf alle Unterwelt-Kreaturen ballern, die Sie finden können – Action bis zum Umfallen. Wer die Schlacht allein geschlagen hat, kann sich dann noch mit bis zu 31 weiteren Spielern per Internet oder **Netzwerk** S. 164 höllische Gefechte liefern.

Angekündigt für: September 2003 (PC), der Termin für Xbox ist noch nicht bekannt
Preis laut Hersteller:
39,95 Euro (PC), der Preis für Xbox ist noch nicht bekannt
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320,
www.konami-europe.com



Einmal Satansbraten bitte, aber gut durch: Machen Sie dem Teufel die Hölle heiß!



Die Großen lässt man laufen: Monster mit Riesen-Watschkraft.

Godzilla – Destroy All Monsters Melee[3]

Schaffen Sie mit Größen Ordnung

Actionspiel für Xbox | Sie können zum „König der Monster" werden – wenn Sie als Godzilla, Anguirus, King Ghidorah oder Mechagodzilla die außerirdische Macht Vorttak besiegen. Die hat eine Maschine zur Gedankenkontrolle entwickelt und will mit deren Hilfe nach und nach die Erde zerstören. In neun riesigen Städten sollen Sie's krachen lassen – und zwar richtig! Einen Wolkenkratzer etwa kann Ihr Supermonster nicht nur zur Deckung, sondern auch als Wurfgeschoss einsetzen. Dazu haben die Ungeheuer Spezialattacken drauf. Eins schlägt zirkusreife Salti, ein anderes kann sich zu einer Kugel zusammenrollen und Gegner platt walzen.

Angekündigt für: 8. Mai 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882,
www.infogrames.de

Baphomets[2] Fluch 3

Leisten Sie dem Fluch Gesellschaft

Abenteuerspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Ein Abenteuerspiel, das Erwartungen weckt: „Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der Finsternis" erhielt von COMPUTERBILD-SPIELE die Testnote „gut". Im dritten Teil der Spiel-Serie hat sich optisch eine Menge getan: Die Abenteuerwelt präsentiert sich nun dreidimensional. Bewährtes wurde erhalten, etwa die Hauptakteure: der verwegene George und die hübsche Journalistin Nico. Die beiden sollen die Menschheit vor der Vernichtung retten. Am Spielbeginn steht Georges Leben auf der Kippe. Sein Flugzeug ist abgestürzt und auf einer Klippe über einem Abgrund hängen geblieben. Die erste Aufgabe des Spielers ist also, George unversehrt aus dieser wackligen Situation zu befreien. Es folgt eine Reise rund um den Globus, vom Kongo über Paris nach Glastonbury – alles mit dem Ziel, das Geheimnis um Baphomets Fluch zu enthüllen.

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



Nicht die Hoffnung aufgeben: Der Aufschwung kommt bestimmt.

Kurz vorgestellt

Auto-Quartett

Leiden Sie unter nervösem Gasfuß? Hier ist Ihre wirksame Stoßtherapie: der „Autobahnraser Mega Pack 1". Das Spielepaket für 19,99 Euro enthält die bekannten und beliebten Vollgas-Werke „Autobahn Raser 1", „Autobahn Raser 3", „USA Raser" sowie „Urlaubs Raser". Ab 21. Mai können sich alle Spieler, in deren Adern Benzin fließt, die Fuhre im Handel abholen.
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795,
www.kochmedia.de

Abschuss-Liste

Wer des sturen Ballerns auf Hühner müde ist, findet vielleicht auf der Internet-Seite www.waldmeister-sause.de sein Jagdglück. Im kostenlosen Spiel „Waldmeister Sause" sind außer Federvieh Vertreter aller möglichen Arten zum Abschuss freigegeben: Olli Osterhasi, Brumm-Bär, Rotz-Rabe oder die gemeine Wildsau. Neben der 7,96 **Megabyte** S. 164 großen Gratisversion gibt's noch eine etwa doppelt so große XXL-Ausgabe mit weiteren Waffen und Spielstufen. Die können Sie zum Preis von 12,90 Euro entweder herunterladen oder im Handel erwerben.
Infos bei: media Verlagsgesellschaft mbH, Tel: 08387-922222

Geschichts-Lifting

„Anno 1503" steht mittlerweile als grundlegend überarbeitete Neuauflage im Handel. Alle alten Exemplare wurden eingezogen. Der Grund für die Tauschaktion waren keineswegs Fehler im Spiel, sondern Kundenwünsche, die in der Neufassung berücksichtigt wurden. So gibt es jetzt etwa ein sehr leichtes Endlosspiel für Einsteiger. Wer Anno 1503 hat, kann sich von der Internet-Seite www.anno1503.com ein 32 **Megabyte** S. 164 großes Spielverbesserungs-Programm nebst allen Erweiterungen kopieren und sein Spiel so auf den neuesten Stand bringen.
Infos bei: Sunflowers Interactive GmbH, Tel. 06104/948-20

[1] spricht: „Newwerwinter Nahts – Schaddoh off Andrentaid" [2] spricht: Baffomehs" [3] spricht: „Godsilla – Distroi ohl Monsters Mehh"

Kurz vorgestellt

Goldpreis gesunken

Die Spielesammlung „Gold Games 6" ist jetzt günstiger zu haben. Für 19,95 Euro (bisher 34,95 Euro) gibt's 15 PC-Spiele in einem Paket. Sechs davon wurden im großen Test in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002 als „gut" eingestuft, der Rest immerhin als „befriedigend". Solide Action garantiert beispielsweise „Starlancer", Rollenspiel-Fans werden an „Gothic" ihre Freude haben, und „Battle Realms" ist etwas für Strategen.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Blutleer

Das Playstation-2-Spiel „Grand Theft Auto – Vice City"[1] (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/03, Urteil: „gut") landete auf dem Index, durfte nicht mehr an Jugendliche verkauft werden. Grund: Wer seine Playstation 2 auf Englisch umstellte, hatte blutige Szenen im Spiel. Der Hersteller reagierte mit einer Version, die sich nicht mehr auf Englisch umstellen lässt (Verkauf vom 15. Mai an). Ab 16 Jahren darf also wieder gespielt werden. Preis: 59,95 Euro.
Infos bei: Take 2 GmbH , Tel. 089-278220, www.take2.de

Viel Phantasy

Gleich drei Rollenspiel-Abenteuer im Paket: „Phantasy Star Collection"[2] für Gameboy Advance. In „Phantasy Star 1" sollen Sie das Algo-Sternensystem aus den Klauen des bösen Lassic retten, im zweiten Teil den Planeten Mota vor dem Untergang bewahren und in Teil drei schließlich die finale Schlacht gegen das Böse gewinnen. Es gibt also viel zu tun. Packen Sie's ein – für 49,99 Euro.
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Tel. 01907-71882 (1,24 Euro pro Min.), Fax 06103-334222, www.infogrames.de



Eins, zwei, drei: „Phantasy Star" für GBA im Trio.

[1]sprich: „Grand Sseft Ohto: Waiß SsTeit" [2]sprich: „Fantasi Star Kollecktschen" [3]sprich: „Graund Kontrohl 2 – Opperäischen Exodus" [4]sprich: „Splinter Ssell" [5]sprich: „Frih-Stall Mettel Ex"



Rote Armee: Im Jahr 2741 ist die Tarnfarbe für Panzer ausgegangen.

Ground Control 2 – Operation Exodus[3]

Der willige Jacob

Strategiespiel für PC | Einsatz für Demokratie und Frieden: Im Jahr 2741 sollen Sie sich in der Rolle des Captains Jacob Angelus gegen das gewalttätige Terran Empire durchsetzen. Als Befehlshaber der Northern Star Alliance kontrollieren Sie maximal 60 Einheiten. Während der Gegner Sie mit supermodernen Energiewaffen beschießt, müssen Sie auf ein konventionelles Arsenal zurückgreifen: Panzer, Artillerie und Infanterie. Wichtig ist, die Taktik auf den jeweiligen Kampfschauplatz abzustimmen. Gefechte in Eislandschaften stellen andere Anforderungen als solche in Wüstenschluchten oder Wäldern. Nicht zuletzt kann Ihnen auch das Wetter einen Strich durch die strategische Planung machen. Ein erster Blick ins Spiel zeigt exzellente Optik und Detailreichtum. In Sachen Perspektive genießt der Spieler nahezu alle Freiheiten. Sie können die Kamera so nah ans Schlachtfeld heranfahren, dass einzelne Gebäude oder Soldaten formatfüllend dargestellt werden. Hier entsteht offenbar ein prima Nachfolger des begeisternden „Ground Control", das Sie in diesem Heft auf der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM finden.

Angekündigt für: 4. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 06103-9940106, www.groundcontrol2.com



Bewährtes Strickmuster: Manchmal seilt sich Agent Sam Fisher ab.

Splinter Cell[4]

Verbindungsmann Sam

Actionspiel für Gamecube und Gameboy Advance | Während „Splinter Cell" bereits Hobby-Agenten an PC, Playstation und Xbox begeistert, sind die Versionen für Nintendos kleine und große Konsolen noch in der Mache. Die Geschichte bleibt: Als Agent Sam Fisher sind Sie für die National Security Agency unterwegs von einer knifflichen Mission zur nächsten. Neu ist, dass sich Gamecube und Gameboy per Link-Kabel verbinden lassen. So kann der Gameboy beim Spielen mit dem Gamecube als Fernbedienung für spezielle Menüs verwendet werden. Umgekehrt lassen sich durch diese Verbindung im Gameboy-Spiel zu den vorhandenen zehn Missionen fünf weitere freischalten. Lesen Sie dazu auch auf der Seite „Bunt gemischt", was Splinter Cell für Playstation 2 zu bieten hat.

Angekündigt für: 5. Juni 2003
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Ubi Soft, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Freestyle MetalX[5]

Tage des Donners

Rennspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Motocross ist ein derber Sport. Unter lautem Motorengedröhn und mit groben Stollenreifen geht's quer durch die Geröllhalden – meistens. „Freestyle MetalX" setzt auf spielerische Freiheit. Und damit noch einen drauf: Hier nageln die röhrenden Kisten auch durch Schwimmbäder oder gar über Wolkenkratzer. Mit im Spiel sind Fahrerlegenden wie Clifford „the Flyin' Hawaiian" Adoptante oder „Mad" Mike Jones. Die Musik donnert mit den Motoren um die Wette: Für Höllenlärm garantieren so klingende Namen wie Mötley Crüe, Megadeth und, absolut passend, Motörhead.

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

Obergeschoss: Solche akrobatischen Luftnummern mit der Maschine wollen gut bedacht sein.

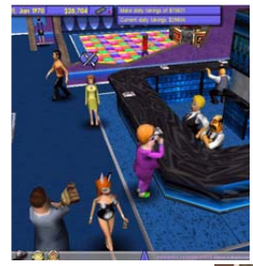


Casino Inc.

Spiel mit Zockern

Aufbauspiel für PC | Das ganze Leben ist ein Spiel. Erst recht, wenn man sein Geld auch noch mit einem Spielkasino verdienen kann: an ratternden „Einarmigen Banditen", wuchtigen Roulette- oder grünen Kartenspiel- und Würfeltischen. Und das in Ambiente und Atmosphäre der Spielerhochburg Las Vegas. Wie hoch soll die Gewinnausschüttung sein? Bieten Sie Stammgästen einen Limousinen-Service? Wie lassen sich Profi-Spieler anlocken? Das Geschäft erfordert Geschick: 120 verschiedene Kunden-Charaktere mit unterschiedlichsten Wünschen und Bedürfnissen sind im Spiel. Was machen Sie mit Betrunkenen, was mit wütenden Verlierern? Sie merken schon: Leicht verdient ist das Geld nicht. Und Sie müssen immer ein waches Auge auf die Konkurrenz haben, zur Not in Mafia-Manier Schlägereien bei den Rivalen anzetteln oder in deren Etablissements die Drinks panschen. Denn dann haben die anderen Kasino-Chefs bei den Gästen schnell verspielt.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 39,95 Euro
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-98557320, www.konami-europe.com





Einsatz zahlt sich aus: Mit Ihrem Startkapital stampfen Sie reizende Spielerparadiese aus dem Boden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Maus mit Köpfchen

Zwei Geräte vereint die neue optische Maus (Kamera statt Kugel) „Typhoon MB Mouse“[1] von Anubis. Prinzipiell funktioniert sie wie jede herkömmliche Computermaus. Der Clou ist aber ein zusätzlich eingebauter kleiner Speicher für den schnellen Datenaustausch zwischen zwei Computern.



Alles im Grips: Speicher-Maus.

Die „Gedächtnis-Maus“ ist ab sofort im Handel – wahlweise mit 128 oder 256 **Megabyte** S.164 Speicher und für 79 oder 149 Euro.

www.typhoonline.de

Würfel im Anzug

Ab sofort versilbert Nintendo die Spielekonsole Gamecube in limitierter Auflage. Der bislang nur in Lila und Schwarz gelieferte Würfel bekommt nebst Spieletastatur (Gamepad) edel glänzenden Silberlack verpasst. Zum Lieferumfang der Sonderserie gehört das Spiel „The Legend of Zelda – The Wind Waker“[2]. Den Verkaufspreis gibt Nintendo mit 199 Euro an.

www.nintendo.de

Extras für Gameboy

Guillemot ist einer der ersten Hersteller, die ein Zubehörpaket für die neue Mobilkonsole Gameboy Advance SP vorstellen. Das „Thrustmaster Starter Pack“[3] enthält eine Tasche, **Link-Kabel** S.164, zwei Kunststoffhüllen für Spielmodule sowie einen Kopfhörer und das für dessen Anschluss benötigte Adapterkabel. Das Thrustmaster Starter Pack kostet 14,99 Euro und ist ab sofort im Handel.

www.guillemot.de



Teile mit Eile: eines der ersten Zubehörsets für GBA SP.

1 spricht: „Taifun MB Maus“ 2 spricht: „Se Leddschend off Selda – Se Wind Wäiker“ 3 spricht: „Srastmahster Sstarter Päck“ 4 spricht: „Gihmoh“ 5 spricht: „Gäimboi Plaier“ 6 spricht: „Drihmäx Äktif“



Radeon-Quelle: Grafikkarte mit neuem ATI-Prozessor „9800 Pro“.

Guillemot[4] Hercules 3D Prophet Radeon 9800 Pro

Radeon aktiv

Grafikkarte für PC | Die „Hercules 3D Prophet Radeon 9800 Pro“ ist eine der ersten erhältlichen Grafikkarten mit dem neuen ATI-**Grafikprozessor** S.164 „Radeon 9800 Pro“ (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE Heft 5/2003). Laut Hersteller Guillemot arbeitet der Prozessor mit einer Taktfrequenz von 380 **Megahertz** S.164. Der Datentransport zwischen **Grafikspeicher** S.164 und Grafikprozessor erfolgt mit 340 Megahertz. Die Größe des Grafikspeichers gibt Guillemot mit 128 **Megabyte** S.164 an. Damit sollen hohes Spieltempo und detailgetreue Bildwiedergabe gewährleistet sein. An Bord sind **DVI** S.164- und **S-Video** S.164-Ausgänge, die DVI-Buchse lässt sich per mitgeliefertem Adapter in einen zweiten **VGA** S.164-Ausgang verwandeln. Wer, etwa für Grafikprogramme, eine größere Arbeitsfläche braucht, kann dort einen zweiten Bildschirm anschließen.

Die Hercules 3D Prophet 9800 Pro kostet 499 Euro und ist ab sofort im Handel.

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

Samsung XTC 1300

Chips frisch

Tragbarer Computer (Notebook) | Als einer der ersten Hersteller bietet das koreanische Unternehmen Samsung einen tragbaren Computer an, der mit dem neuen Intel-**Prozessor** S.164 „Centrino Mobile“ arbeitet: den „XTC 1300“. Der Prozessor wird hier mit einer **Taktfrequenz** S.164 von 1,3 **Gigahertz** S.164 betrieben. Dank der eingebauten Grafikkarte „Geforce 4 420 go“ soll das Gerät auch beim Spielen auf Reisen für ordentliches Tempo sorgen. Die Größe der Festplatte gibt Samsung mit 40 **Gigabyte** S.164 an, die des Arbeitsspeichers mit 256 **Megabyte** S.164. Intels neue Centrino-Technik erlaubt es, das Notebook ohne Kabel mit anderen Computern zu vernetzen. Zur Ausstattung gehört ein Laufwerk, mit dem Sie nicht nur **DVDs** S.164 und CDs abspielen, sondern sogar **CD-Rs** S.164 und **CD-RWs** S.164 beschreiben können. Der 1,8 Kilogramm leichte Computer ist ab sofort für 1999 Euro im Handel.

Infos bei: Samsung Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65824 Schwalbach, Tel. 01805-5121213, www.samsung.de



Schön-Rechner: Notebook mit brandneuem Intel-Prozessor.

Nintendo Gameboy Player[5]

Größe wahnsinnig

Zubehör für Gameboy | Ist der „Gameboy Player“ zwischengeschaltet, dann können Sie der „erwachsenen“ Konsole Gamecube Spiele für Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance verabreichen und im Fernsehformat laufen lassen. Das Zusatzgerät nimmt die bekannten Spielmodule auf und wird an der Unterseite des Gamecubes befestigt. Vor dem Start eines Spiels können Sie die gewünschte Laufzeit definieren. Sobald diese Frist verstreicht, werden Sie durch eine Bildschirmmeldung daran erinnert. Ab Juni soll der Gameboy Player erhältlich sein, und zwar in den Hausfarben des „Mutterschiffs“: Schwarz oder Lila. Ein Verkaufspreis steht laut Nintendo noch nicht fest.

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



Groß-Modul: Zusatzgerät für Gameboy-Spiele per Gamecube.

Dreamax Active[6] 5000

Dröhnung leicht

Lautsprecher für PC | Großen Klang zum kleinen Preis verspricht die Firma Dreamax Käufern ihres neuen Lautsprechersystems „Active 5000“. Das Set besteht aus fünf so genannten Satelliten-Lautsprechern für die Hoch- und Mitteltonwiedergabe. Eine separate Bassbox („Subwoofer“) übernimmt den Tieftonbereich. Sie ist laut Hersteller „aus massivem Holz“ gefertigt, eine Gehäusebauweise, die sauberen Bass gewähren soll. Mit der Kabelfernbedienung (im Lieferumfang) können Sie die Lautstärke des gesamten Systems sowie die der Bassbox separat regeln. Die maximale Leistung des Sets gibt Dreamax mit 25 Watt an. Für etwa 40 Euro soll das Boxenset Active 5000 ab Ende Mai in allen größeren Elektronikfachmärkten erhältlich sein.

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



Zahlen-Spiel: Eine große und fünf kleine Boxen hat Dreamax für nur 40 Euro im Angebot.

Sitecom[1] WL-105

Netz ja, Draht nein

Drahtloses Netzwerk für PC | Mit dem „WL-105" von Sitecom sollen Sie zwei Computer drahtlos miteinander vernetzen können. Der Anschluss am PC erfolgt per **USB** S.164 -Buchse. Ein mitgeliefertes Programm soll eine komplikationsfreie Installation von Steuerungsprogrammen (Treibern) sowie die Einrichtung des **Netzwerkes** S.164 zu Hause ermöglichen. Der Datenaustausch zwischen den Rechnern erfolgt, so Sitecom, mit bis zu 54 **Megabit** S.164 pro Sekunde, und zwar nach dem neuesten Standard für drahtlose Netzwerke (für Profis: 802.11g).

Das Sitecom WL-105 ist ab sofort für 179 Euro im Handel.

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



Sende-Anstalt: „Sitecom WL-105" zur drahtlosen Vernetzung zweier Rechner.

Jöllenbeck Speed Link Space Warrior[2]

Griff fest, Start frei

Steuerknüppel für PC | Perfekte Starts und Landungen sollen mit dem Steuerknüppel (Joystick) „Speed Link Space Warrior" möglich sein. Und nicht nur das: Flugmanöver, wie die Drehung um die Längsachse, werden mit dem Gerät zum Kinderspiel, so Hersteller Jöllenbeck. Zur Ausstattung zählen neun Bedientasten, **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 , **Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)** S.164 und eingebauter Rütteleffekt. Der Speed Link Space Warrior steht ab Anfang Juni zum Preis von 39,99 Euro im Handel.

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



Lenk-Hilfe: Steuerknüppel „Speed Link Space Warrior".

X-Tensions XV-104 Screen[3] Box TV XL

Monitor ab, TV an



Bild-Wechsel: Gerät zur Verbindung von PC und Fernseher.

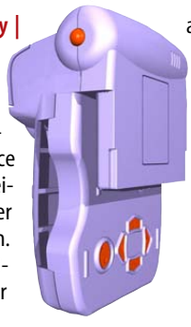
Zubehör für PC | Sieh an, sieh an! Die „XV-104 Screen Box TV XL" macht laut Hersteller X-Tensions eine Bild-Übertragung möglich. Und zwar können Sie alles, was auf dem PC-Monitor dargestellt ist, mit wenigen Handgriffen auf dem meist größeren Fernsehgerät zeigen lassen. So geht's: Erst den Monitor an die Box anschließen, dann das mitgelieferte Anschlusskabel mit dem **VGA** S.164 -Ausgang der Grafikkarte und schließlich den Fernseher wahlweise per **S-Video** S.164 -, **Composite** S.164 - oder **Scart** S.164 -Anschlusskabel mit der XV-104 Screen Box TV XL verbinden. Mit der Fernbedienung (liegt bei) sollen sich auch Standbilder" oder Bildvergrößerungen schalten lassen. Für 99,99 Euro ist das Gerät ab sofort im Handel.

Infos bei: First Wise Media GmbH, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen, Tel. 01805-125133 www.x-tensions.net

Vidis Brooklyn MP3-Player[4] für GBA

Spiel aus, Musik ein

Zubehör für Gameboy | Mit dem „Brooklyn MP3-Player für GBA" von Vidis sollen Sie Nintendos Spielekonsole Gameboy Advance (GBA) problemlos in einen **MP3** S.164 -Spieler verwandeln können. Einfach Musik im MP3-Format vom PC per mitgeliefertem Anschlusskabel zum GBA überspielen oder im Brooklyn-MP3-Player-Format direkt am PC auf einer **CompactFlash** S.164 -Karte speichern. Für die zweite Variante benötigen Sie allerdings ein entsprechendes Kartenlese- und Schreibgerät, das nicht im Paket ist. Die mitgelieferte Compact-Flash-Speicherkarte nimmt außerdem nur acht **Megabyte** S.164 Daten auf – das entspricht nur etwa acht Minuten Musik. Der Kauf einer zusätzlichen größeren Speicher-Karte ist daher empfehlenswert (128-Megabyte-Compact-Flash-Karten gibt es ab etwa 30 Euro). Serienmäßig dabei ist ein **Stereo** S.164 -Kopfhörer. Das Gerät eignet sich laut Hersteller auch zum Anschluss an den neuen Gameboy Advance SP. Im Handel ist der Brooklyn MP3-Player für GBA voraussichtlich ab August für 99 Euro.

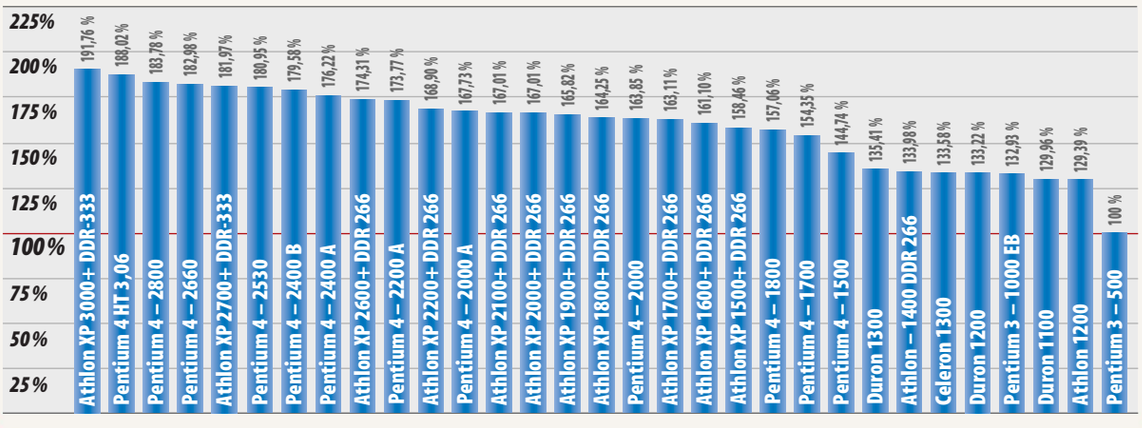


Lieder-Macher: MP3-Spieler für Gameboy Advance.

Infos bei: Vidis Electronic GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040-5148400, www.vidis.com

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

Set mit Zusatzzahl

Die Firma Anubis präsentiert ein neues drahtloses Maus-/Tastatur-Set. Das „Typhoon Cordless Navigator[5] TFT" überträgt Ihre Befehle per



Fit for Funk: drahtloses Tastatur-/Maus-Set.

Funk zu einem Empfänger am Computer. Die Tastatur hat Zusatzknöpfe, mit denen Sie beispielsweise direkt auf „Rechner" oder „Internet-Zugangsprogramm" zugreifen können. Die Maus tastet die Tischoberfläche optisch ab, also per Minikamera. Zum Lieferumfang gehören Akkus nebst Ladestation. Im Handel ist das Tastatur-Maus-Set ab sofort für 59 Euro.
www.typhoonline.de

Daten im Träger

Nur 30 Gramm wiegt der kleine Speicher „PX-F512". Im taschenfreundlichen Format von nur einem mal zwei mal sechs Zentimetern bietet er laut Hersteller Plextor bis zu 512 **Megabyte** S.164 Daten-



Zündende Idee: 512 Megabyte im Feuerzeug-Format.

Speicherplatz für Spiele oder sonstige Programme. Der PX-512 wird mit dem **USB** S.164 -Anschluss des Computers verbunden und „versteht" sowohl USB 1.1 als auch USB 2.0. Im Handel ist er ab Mitte Mai – für stattliche 330 Euro.
www.plextor.be

Xbox im Angebot

Microsoft hat den Preis der Xbox um 50 Euro auf 199,95 Euro gesenkt – Geiz ist schließlich geil. Weltweit wurden nach Unternehmensangaben bereits rund



Vorteil Xbox: jetzt für 199,95 statt 249,95 Euro.

acht Millionen Konsolen verkauft. Erzrivale Sony will den derzeitigen Verkaufspreis von 249 Euro für die Playstation 2 nicht senken.
www.xbox.de

[1]spricht: „Ssaitkom" [2]spricht: „Ssplhd Link Ssplaß Worri-er" [3]spricht: „Extenschens Skrihn" [4]spricht: „Brohklin MP3 Pläier" [5]spricht: „Taifun Kordless Näwwigäter"

Gewinner

Gameboy Advance SP

Quadratisch, praktisch, gut: Der Gameboy Advance SP („befriedigend" im Test von COMPUTERBILD-SPIELE, Heft 4/03) macht Hersteller Nintendo helle Freude. Das 146-Gramm-Leichtgewicht mit erstmals beleuchtetem und aufklappbarem Bildschirm wurde europaweit schon am ersten Wochenende 200 000 Mal verkauft. Mit dem SP-Design erobert der Gameboy, bisher vorwiegend in Kinderhand und über 12 Millionen Mal in Deutschland vertreten, auch die Luxus-Warenwelt der jungen Erwachsenen. Vor allem in Silber ist die Konsole für unterwegs ein wahres Glanzstück.

Verlierer

Bikini-Mädchen

Im Xbox-Spiel „Dead or Alive – Xtreme Beach Volleyball" zeigen sich vollbusige Schönheiten in knapper Bademode. Jetzt machten sich Hacker über die Mädels her. Sie stellten Patches (Spielerweiterungen) ins Internet, mit denen die Volleyballerinnen auch den letzten textilen Rest verlieren. Beim Spiel-Hersteller Tecmo herrscht nacktes Entsetzen. Damit würden Rechte verletzt. Und jeder, der sich zu der Entkleidung hinreißen lasse, werde „mit der vollen Härte des Gesetzes dafür bestraft". Also Hände weg von den Bikinis, sonst gibt's – pitsch, patch – was auf die Finger!

IN

- Die Maien-Sonne nutzen und sich mit dem Gameboy ins Freie verkrümeln – einfach himmlisch
- In der Pause mit Kollegen in der Spielhalle um die Wette flippern – pustet Arbeitsstress weg
- Yu-Gi-Oh!-Trickserie schauen (montags bis freitags, 13.45 Uhr, RTL 2) – da lernt man eine Menge über das gleichnamige Kultspiel für Gameboy und Playstation

OUT

- Bei schwierigen Stellen im Spiel wütend aufgeben – oft hilft ein Blick ins Lösungsbuch oder in die Tricks und Cheats in COMPUTERBILD-SPIELE
- Computer-Erklärer, die mit Fachausdrücken um sich werfen – die können sich die Worte auch gleich sparen

Foto: Friese



Die beiden MTV-Moderatoren Patrice Bouédibéla (29, links) und Rob Szymoniak (25) spielen auch gerne die neuesten Prügelspiele .

Spielen voller Leidenschaft – da geht die Musik ab

Spiele, Musik & MTV – dafür stehen Patrice Bouédibéla (29) und Rob Szymoniak (25). Sie sind Video-Jockeys, kurz „VeeJays", beim Musiksender MTV und präsentieren in „MTV Weltweit" unter anderem die neuesten Computer- und Konsolenspiele. Auch außerhalb des Fernsehstudios in Berlin haben sie ihren Spaß daran. Patrice: „Ich habe das Spielen 1980 mit ‚Pong' und ‚Donkey Kong' angefangen." Und er kann manchmal gar nicht aufhören, auch wenn das Bett noch so ruft. So geht's auch Rob: „Meine längste Spiel-Session war mit ‚GTA 3' – ein ganzes Wochenende mit insgesamt nur vier Stunden Schlaf." Hin und wieder verzweifeln die beiden, wie wohl die meisten Spieler, an schwierigen Stellen. Patrice: „Ich war mal so genervt, dass sogar ein Joypad dran glauben musste." Auch Rob rastete schon aus. Und voller Leidenschaft ging nicht nur die Tastatur zu Bruch. „Bei mir kam noch der Fernseher dazu." Der Spaß am Spielen ist aber ungebrochen, nach wie vor voll und ganz vorhanden.

Post von COMPUTERBILD-SPIELE

Kostenlos und jeden Monat neu: der Infobrief von COMPUTERBILD-SPIELE. Neueste Nachrichten aus der Spiele-Branche, mit einem Klick zu Tipps- und Tricks-Seiten oder zu einer Auswahl von mehreren hundert kostenlosen Spielen – das und vieles mehr bekommen Sie mit dem COMPUTERBILD-SPIELE-Infobrief. Alles, was Sie dazu brauchen, ist eine E-Mail-Adresse. Und schon können Sie sich anmelden unter: www.computerbildspiele.de


Computer Spiele Infobrief

VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser,

Spielen Sie zu Hause am PC? Oder lieber unterwegs mit dem Gameboy? Haben Sie eine Playstation 2, Xbox oder den Gamecube zu Hause? Die kleinen Kästen, die so großen Spielspaß bringen, stehen in immer mehr deutschen Haushalten. Ihre Besitzer können sich freuen, denn COMPUTERBILD-SPIELE testet jetzt noch mehr Konsolen-Spiele in jedem

Auf dem Laufenden mit dem Infobrief von COMPUTERBILD-SPIELE.

Lara zum Anfassen

Die schärfste Braut der Spiele-Welt gibt's bald auch zum Anfassen. Lara Croft soll noch im 2. Quartal als 38 Zentimeter hohe und zwei Kilo schwere Standfigur erscheinen. Für 39,99 Euro können Sie das gute Stück im Internet-Shop der Firma Eidos Interactive unter www.eidos.de bestellen. Übrigens: Auf einen genauen Erscheinungs-Termin für das kommende Lara-Spiel „Tomb Raider – Angel of Darkness" wollte sich Eidos bis zum Redaktions-Schluss immer noch nicht festlegen. Eigentlich sollte das Spiel bereits Weihnachten 2002 erscheinen. Aber auf schöne Frauen wartet Mann ja gerne.

Infos bei: Eidos GmbH, Tel. 01908-39572



Macht selbst auf dem Schreibtisch eine gute Figur: Spieleheldin Lara Croft.

Mach's noch einmal, Sam



Es grünt so grün: Die Splinter-Cell-Tasten leuchten im Dunkeln.

In den Charts ganz oben ist „Splinter Cell" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/03). Für alle, die nicht genug davon kriegen können, Hauptakteur Sam Fisher über den Bildschirm zu steuern, gibt's jetzt das passende Zubehör für die Playstation 2: das „Splinter Cell Analog Gamepad". Drauf ist das Konterfei von Sam Fisher, die Griffe haben das gleiche Muster wie die Uniform des Spezial-Agenten, und Ministeuerknüppel sowie Tasten leuchten im Dunkeln. Außerdem mit in dem Paket für 17,99 Euro sind Cheats (geheime Tricks), mit denen Sie beste Ausrüstung samt viel Munition und uneingeschränkten Zugang zu allen Spielstufen freischalten können.

Infos bei:
Guillemont, Tel. 09123-96580,
www.guillemont.de



Sam Fisher, Geheimagent und neuer Stern am Spiele-Himmel.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

80ER-JAHRE-KONSOLE

Wiedersehen macht Freude

Mit dem „Atari TV Game Stick“ kommt dieser Tage ein Stück Videospiel-Geschichte in die Läden. Grund genug für einen Rückblick in die Zeit, zu der die Pixel laufen lernten

Asteroiden sausen durchs Weltall – riesige Felsbrocken, die Ihr winziges Raumschiff zu zerstören drohen. Es gibt nur eine Rettung: Mit einem modernen Steuerknüppel manövrieren Sie Ihren Raumgleiter vorsichtig an den Steingeschossen vorbei und beschießen sie mit Ihrer Laserkanone. „Asteroids[1]“ nannte sich das Spektakel, das in den 80ern Millionen von Jugendlichen vor den Fernseher fesselte. Wie in Trance versetzt, glaubte man sich damals als echter Raumfahrer. Der quiekende Zwei-Stimmen-Ton konnte die Illusion ebenso wenig stören wie die im Vergleich zu heutigen Konsolen recht magere 16-Farben-Darstellung.

„Atari 2600 Video Computer System“ hieß das Gerät, das diese neue Art des Spieles anno 1977 ermöglichte. Der Urvater der heutigen Spielekonsolen wurde rund 30 Millionen Mal verkauft. Und 500 Spiele sorgten für steten Nachschub an Unterhaltung. Gesteuert wurden die Bildschirm-Abenteuer mit einem simplen, Gummi verkleideten Eingabegerät, das nur einen einzigen Feuerknopf vorweisen konnte.

Genau dieser Steuerknüppel steht heute wieder in den Läden. 29,95 Euro kostet das Gerät, das dank moderner Technik auch gleich noch die Spielekonsole in sich vereint. Der „Atari Game Stick“ ist Batterie betrieben, wird direkt an den Fernseher angeschlossen – und enthält einen Mini-Nachbau der Atari-Konsole mit zehn fest installierten und nicht austauschbaren Spielen aus den Hochzeiten der Atari-Ära. Allen voran natürlich die Tischtennis-Simulation „Pong“. Das Spielprinzip könnte schlichter nicht sein: Mit einem Schläger dreschen zwei Kontrahenten (rechteckige) Bälle zwischen der linken und rechten Bildhälfte hin und her. Trotz simpelster Grafik gelang es Pong, die Ära der Telespiele einzuläuten. Wesentlich aufregender sind da zum Beispiel „Circus Atari“, in welchem sich zwei Artisten gegenseitig in die Lüfte schleudern, um bunte Quadrate von der Decke einzusammeln, oder „Missile Command[2]“, bei dem eine Stadt vor der Invasion Außerirdischer beschützt werden muss.

Einige Knaller für die 80er-Jahre-Konsole sucht man in der Neuauflage jedoch vergeblich. „Pac Man[3]“ zum Beispiel, in dem selbst heute noch Spieler auf Turnieren ihr Geschick unter Beweis stellen. Dem amtierenden Weltmeister Billy Mitchell gelang es 1999 erstmalig, alle 256 Spielstufen zu meistern.

Die Faszination um das erfolgreiche Spielgerät ist also ungebrochen. Auch im Internet-Auktionshaus E-Bay macht sich das bemerkbar. Hier werden massenweise Konsolen aus damaligen Zeiten angeboten, nebst Spielen, Steuerknüppeln und sonstigem Zubehör. Denn trotz simpelster Handlung scheinen die Atari-Spiele auch heute noch vor den Fernseher zu fesseln. Allerdings wohl nur noch eingefleischte Fans und Nostalgiker. Denn irgendwie nervt er doch ein wenig, der quiekende Zwei-Stimmen-Ton. Und auch die recht magere 16-Farben-Darstellung.

[1]sprich: „Asteroids“ [2]sprich: „Missell Komahnd“ [3]sprich: „Päck Men“ [4]sprich: „Bräikaut“ [5]sprich: „Sentipiet“ [6]sprich: „Riehl Sports Volleyball“



Die erste Variante des Atari 2600 Video-Computer-Systems erscheint 1977 mit schickem Holzimitat an der Front. In den 80ern wird die Ur-Konsole zum Hit und nach mehreren Neuauflagen schließlich in einem modernen und kompakten Plastikgehäuse verkauft. Die passenden Spiele verbergen sich in schwarzen, rechteckigen Modulen.



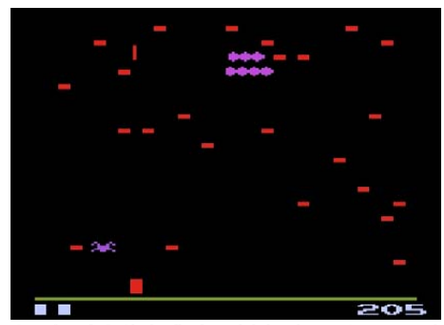
In die Neuauflage des Atari-Steuerknüppels ist die Konsole mit zehn Spielen gleich fest eingebaut.



Asteroids: Unterwegs in den Tiefen des Alls befinden Sie sich in einem winzigen Raumschiff. Um Sie herum sorgen Asteroiden für Ärger. Weichen Sie den Felsbrocken aus, und schießen Sie sie ab.



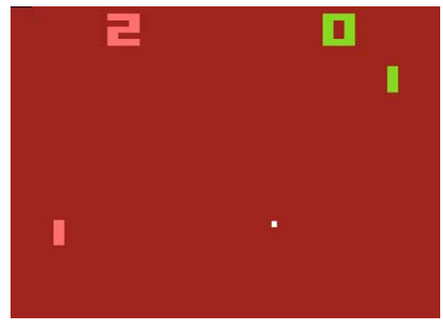
Breakout[4]: Mit einem Schläger schießen Sie einen Ball durchs Bild. Der Ball muss so getroffen werden, dass er die Steine am oberen Bildrand zertrümmert. Ein noch heute erfolgreiches Spielprinzip.



Centipede[5]: Sie befinden sich in einem Garten und feuern auf übergroße Tausendfüßler, die Ihnen die Pilze wegfuttern. Zwischenzeitlich haben es auch noch gefährliche Spinnen auf Sie abgesehen.



Missile Command: Außerirdische waren schon immer beliebte Bösewichter in Computerspielen. Auch hier greifen sie die Erde an, und Sie müssen durch Flugabwehr Schlimmeres verhindern.



Pong: Eines der ältesten Computerspiele der Welt. Übernehmen Sie den grünen Schläger, und liefern Sie sich einen Ballwechsel mit Ihrem Kontrahenten. Per Feuertaste wird schneller geschossen.



Real Sports Volleyball[6]: Zwei gegen zwei auf dem Volleyball-Feld. Zum Annehmen der Bälle müssen Sie nicht einmal die Feuertaste drücken – nur zur richtigen Zeit am richtigen Fleck stehen.

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	 Splinter Cell	Action	gut	12/2002	Ubi Soft	16 Jahren
2	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Action	gut	5/2003	Ubi Soft	16 Jahren
3	Praetorians	Strategie	gut	4/2003	Eidos Interactive	12 Jahren
4	Die Sims Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Master of Orion 3	Strategie	befriedigend	5/2003	Infogrames	12 Jahren
6	DTM Race Driver– Director's Cut	Rennspiel	gut		Codemasters	6 Jahren
7	Project I.G.I.-2 – Covert Strike	Action	befriedigend	5/2003	Codemasters	16 Jahren
8	Delta Force – Black Hawk Down	Action	–	6/2003	Codemasters	16 Jahren
9	Sim City 4	Aufbauspiel	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
10	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
11	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
12	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
13	Unreal 2 – The Awakening	Action	gut	3/2003	Infogrames	16 Jahren
14	Blitzkrieg	Strategie	–		CDV	16 Jahren
15	Fußball Manager 2003	Managerspiel	gut	2/2003	Electronic Arts	3 Jahren
16	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2003	Ubi Soft	3 Jahren
17	Stronghold Crusader	Strategie	gut	11/2002	Take 2 Interactive	12 Jahren
18	IL-2 Sturmovik – Forgotten Battles	Flugsimulation	–	6/2003	Ubi Soft	12 Jahren
19	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Strategie	sehr gut	9/2002	Vivendi Universal	12 Jahren
20	Silent Hill 2 – Director's Cut	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	3 Jahren
2	Final Fantasy Origins	Action	befriedigend	5/2003	Infogrames	3 Jahren
3	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2003	Activision	6 Jahren
5	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
6	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Infogrames	6 Jahren
7	Digimon World 2003	Abenteuer	–		Infogrames	3 Jahren
8	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Infogrames	6 Jahren
9	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Infogrames	6 Jahren
10	Digimon Rumble Arena	Prügelspiel	–		Infogrames	6 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Splinter Cell	Action	PC-, Xbox-Version getestet	1/2003 4/2003	Ubi Soft	16 Jahren
2	Die Sims	Simulation	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
3	Mortal Kombat – Deadly Alliance	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren
4	Tenchu – Wrath of Heaven	Prügelspiel	gut	5/2003	Activision	16 Jahren
5	The Getaway	Action	befriedigend	2/2003	Sony	16 Jahren
6	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Geschicklichkeitsspiel	PC-Version getestet	4/2003	Ubi Soft	3 Jahren
7	Devil May Cry 2	Action	gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
8	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
9	Kingdom Hearts	Rollenspiel	gut	2/2003	Sony	6 Jahren
10	Medal of Honor Frontline	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren

GAMEBOY COLOR

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

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Metroid Prime	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	12 Jahren
2	Resident Evil Zero	Action	sehr gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
3	Rayman 3 Hoodlum Havoc	Geschicklichkeitsspiel	gut	4/2003	Ubi Soft	6 Jahren
4	Phantasy Star Online	Rollenspiel	gut	5/2003	Infogrames	12 Jahren
5	Eternal Darkness – Sanity's Requiem	Abenteuer	sehr gut	12/2002	Nintendo	16 Jahren
6	Pikmin	Strategie	gut	8/2002	Nintendo	3 Jahren
7	Mortal Kombat – Deadly Alliance	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren
8	Mario Party 4	Brettspiel	gut	3/2003	Nintendo	3 Jahren
9	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	11/2002	Nintendo	6 Jahren
10	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Action	gut	6/2003	Electronic Arts	16 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	3 Jahren
2	Rayman 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	5/2003	Ubi Soft	3 Jahren
3	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Action	befriedigend	1/2003	Infogrames	3 Jahren
4	Metroid Fusion	Abenteuer	gut	2/2003	Nintendo	3 Jahren
5	Golden Sun	Rollenspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
6	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2003	Nintendo	3 Jahren
7	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
8	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Rollenspiel	gut	5/2003	Electronic Arts	3 Jahren
9	Tetris Worlds	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2002	THQ	3 Jahren
10	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	befriedigend	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Sport	gut	4/2003	Microsoft	16 Jahren
2	Metal Gear Solid 2 – Substance	Action	sehr gut	5/2003	Konami	16 Jahren
3	Splinter Cell	Action	sehr gut	1/2003	Ubi Soft	16 Jahren
4	Mortal Kombat – Deadly Alliance	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren
5	Dead or Alive 3	Prügelspiel	gut	5/2002	Activision	6 Jahren
6	Timesplitters 2	Action	–		Eidos Interactive	16 Jahren
7	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
8	Panzer Dragoon Orta	Action	sehr gut	5/2003	Infogrames	12 Jahren
9	Medal of Honor Frontline	Action	–		Electronic Arts	⚠ 18 Jahren
10	Racing Evoluzione	Rennspiel	gut	4/2003	Infogrames	3 Jahren

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

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Enter the Matrix

Kampf im Kopf

„Du willst wissen, was die Matrix ist? Die Matrix kann man nicht erklären, man muss sie selbst erleben!“ Ohne Rebellenführer Morpheus widersprechen zu wollen, gibt COMPUTERBILD-SPIELE ihnen einen ersten Eindruck der fast fertigen Playstation-2-Version des Spiels

Eins gleich vorweg: Sollten Sie noch nie von „Matrix“ gehört haben, sollten Sie sich vor dem Spielen schlau machen. Denn „Enter the Matrix“, das Spiel zu einer Filmtrilogie, setzt reichlich Vorwissen voraus.

In ferner Zukunft haben Maschinen die Macht auf der Erde übernommen und halten Menschen als lebende Batterien gefangen. Deren Bewusstsein lebt in der Matrix, einer gigantischen Computersimulation der Erde des Jahres 1999. Ein paar Menschen leben jedoch noch in der Realität, auf einer fast zerstörten, dunklen Erde, wollen die Matrix vernichten und alle Menschen befreien. Im ersten Film drehte sich die Geschichte um Neo (Keanu Reeves), den Auserwählten, der angeblich die Matrix nach Belieben ändern kann und als Befreier antreten soll. Ihm zur Seite standen Morpheus (Lawrence Fishburne) und Trinity (Carrie Ann Moss), die Neo befreiten und ihm halfen.



Niobe und Ghost (Mitte) treffen Rebellenführer Morpheus (rechts) im Haus des geheimnisvollen Schlüsselmeisters (links).

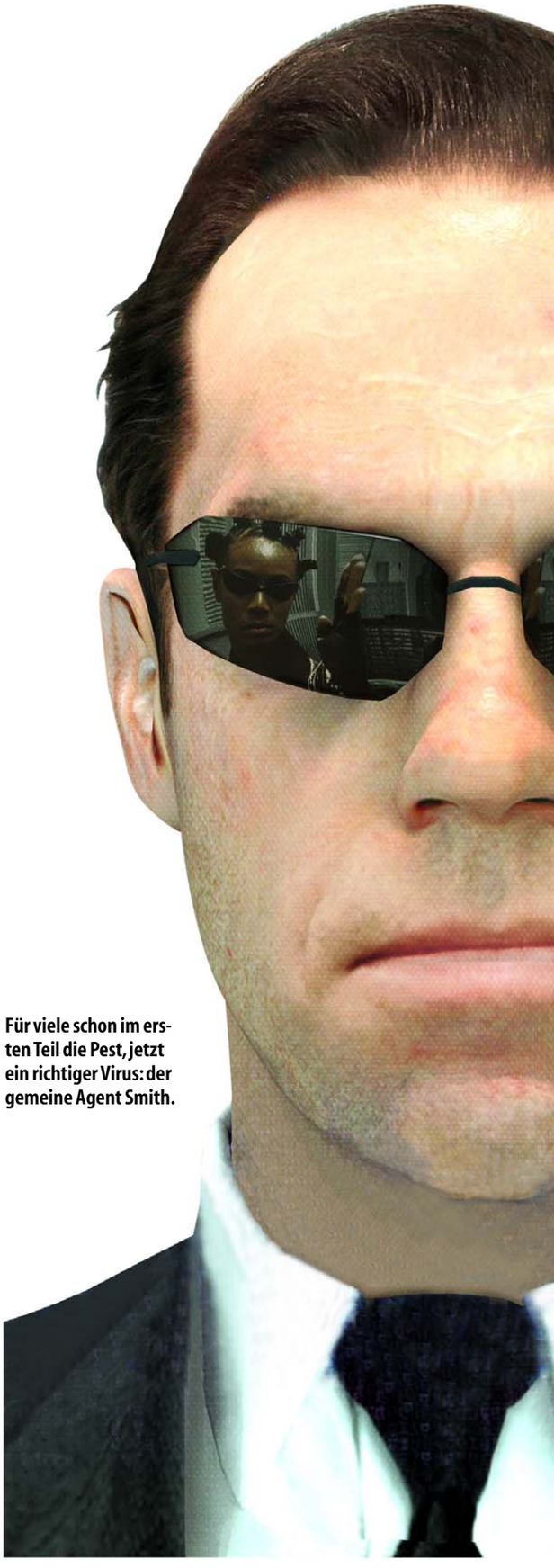
Die Rollen dieser Helden dürfen Sie aber nicht selbst übernehmen, dafür ist vor allem Neo einfach zu mächtig. Aber Sie begegnen im Laufe Ihrer Abenteuer allen dreien. Als Spieler haben Sie die Wahl zwischen Niobe und Ghost. Niobe ist, wie Morpheus, Captain eines Rebellenschiffes, Ghost gehört zur Besatzung. Zu Beginn des Spiels gehen beide in die Matrix, um ein Päckchen zu bergen, die Hinterlassenschaft eines anderen Rebellenschiffes, der Osiris. (Deren Abenteuer laufen momentan als Vorfilm zu „Dreamcatcher“ im Kino.)



Ghost ist ein Elitekämpfer und der beste Scharfschütze.

Und ab hier beginnt auch die Action. Denn, wie Kinogänger bereits wissen: In der Matrix gelten die Naturgesetze nur bedingt. Wer weiß, wie's geht, kann hier spektakuläre Tricks hinlegen und fantastisch kämpfen – und die freien Menschen verfügen natürlich über dieses Wissen. Mithilfe des so genannten Focus' können Sie das Tempo des Spiels in eine Art Zeitlupe verwandeln, in der Sie sich nach wie vor mit normaler Geschwindigkeit bewegen. So sehen Sie Kugeln gemütlich an sich vorbeifliegen, während Ihre eigenen Geschosse ebenso behäbig aus dem Lauf kommen. Und Sie beherrschen dann auch grandiose Techniken: Sie können waagerecht an Wänden entlang laufen, 50 Meter weit springen, dazu schlagen, werfen und treten, was das Zeug hält. Das ist allerdings auch bitter nötig, denn Ihre Gegner in der Matrix sind immer in der Überzahl.

Also alles wie im Kino. Und das ist das große Plus des Spiels: Atmosphäre und Stimmung des Films werden hervorragend eingefangen. Ob es die fulminanten Actionszenen sind, die man zu Fuß, im Auto oder im Flugzeug nachspielen kann, oder die allgegenwärtige Bedrohung durch die Schutzprogramme der Matrix, die mit Sonnenbrillen „getarnten“ Agenten: Enter the Matrix verströmt genau das Flair,



Für viele schon im ersten Teil die Pest, jetzt ein richtiger Virus: der gemeine Agent Smith.



In der Matrix verfügt Niobe über Fähigkeiten, die schon übermenschlich sind: beispielsweise an der Wand laufen und dabei auf Gegner schießen.



Gegen den Wächter Seraph (rechts) muss man kämpfen, wenn man den Rat des gehemnisvollen Orakels der Matrix einholen möchte.



Die Kapitäne aller Rebellenschiffe treffen sich in der Matrix, um zu beraten. Doch der Feind naht.

das den Film zum Megahit machte – hier gibt es jede Menge Augenfutter.

Wirklich verwundern kann es den Fachmann allerdings nicht, schließlich zeichnen die Gebrüder Wachovski nicht nur für die Filmtrilogie, sondern auch für den Inhalt des Spiels verantwortlich und drehten exklusiv dafür sogar mehr als eine Stunde Filmmaterial mit allen Stars aus dem Kino. Wo sonst nur bereits fertige Filmschnipsel die Illusion eines Filmspiels erzeugen sollen, ist die Symbiose von Hollywood und Spieleherstellern diesmal tatsächlich echt. Bruno Bonnell, Chef der Herstellerfirme, bestätigt bereits Anfragen weiterer Filmstudios, die ebenfalls gern ein Videospiel hätten, das mit frischem Filmmaterial versorgt wird. Also: Allein für diese Stunde Exklusivfilm müssen Fans des Matrix-Universums die Abenteuer von Niobe und Ghost eigentlich schon selbst erleben. Denn das Material besteht nicht nur aus irgendwelchen eher nichtssagenden Dialogszenen, sondern bietet typische Matrix-Action, die nicht so aussieht, als hätte jemand Kosten oder Mühen gescheut.

Ohne zu viel über den Inhalt zu verraten: Niobe und Ghost greifen Neo unter die Arme und nehmen ihm

einen wichtigen Job ab. Es geht um einen geheimnisvollen Schlüssel, den Neo unbedingt haben muss. Das will die Matrix mit ihren Agenten aber unter allen Umständen verhindern. Es geht um nicht weniger als das Schicksal von Zion, der letzten freien Stadt der Menschheit, tief unter der Erde. Die Maschinen haben mit riesigen Bohrern bereits begonnen, nach der Stadt zu suchen. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt …

Und hier beginnen dann auch die Problemchen des Spiels. So sollten Anfänger auf jeden Fall den Schwierigkeitsgrad „leicht" wählen. Schon „normal" trieb selbst erfahrene Konsolenspieler in der Redaktion an den Rand eines Nervenzusammenbruchs, da sich einige Aufträge schlicht kaum lösen ließen – was, abgesehen vom Höllentempo des Geschehens, auch darauf zurückzuführen ist, dass man die Kameraperspektive nicht frei wählen kann. Sie sehen Ihre Spielfigur immer von hinten. Wenn Niobe oder Ghost aber von schräg hinten beschossen werden, müssen Sie erst die Figur drehen, bevor Sie den Übeltäter sehen können. Und im Schwierigkeitgrad „normal" kann das selbst mit Focus-Einsatz bereits zu lange dauern und damit Ihren sicheren Spiel-Tod bedeuten. Das ist sehr unfair. Auch die diversen Kampfmanöver verlangen entweder Erfahrung mit Actionspielen dieser Art – oder ein wenig Übung. Fehlt beides, wird der Ausflug in die Matrix schnell zum Frusterlebnis.



Kein Freund und Helfer: die Polizei.

Auch der vermeintliche Vorteil des Spiels entpuppt sich als Nachteil: Da die Handlung konsequent in jene der drei Filme eingebunden ist, fällt Nichtkennern der Materie der Einstieg sehr schwer. Und selbst der erste Film hilft nicht wirklich weiter. So hat das Spiel weder einen richtigen Anfang – und was noch schlimmer ist – auch kein richtiges Ende. Denn wie die Story mit Niobe und Ghost weitergeht, erfahren Sie erst im Kino, und zwar Anfang November, wenn der dritte Teil der Saga anläuft. Und das dürfte für viele Spieler, die überhaupt bis ans Ende kommen, eine enttäuschend lange Wartezeit sein.

Genug geschimpft: Unter den Filmumsetzungen liegt Enter the Matrix nämlich sehr weit vorn, es gibt kaum bessere Spiele, die auf einem Kinohit beruhen. Dafür sorgt schon die unmittelbare Mitwirkung der Matrix-Schöpfer und der hohe Anspruch, den das gesamte Entwicklerteam hatte. Schließlich wurden allein sechs Monate für Motion-Capturing, also das Sammeln von Bewegungs-Daten der realen, menschlichen Vorbilder, aufgeboten. Und mit 75 Mitarbeitern gehörte das Programmierteam zu den größten weltweit.

Dass dabei kein herausragendes, sondern nur ein sehr gutes Spiel herauskam, mag die Macher betrüben. Doch für Fans guter Actiontitel ist es sicher keine Enttäuschung – und Freunde der Filme kommen an Enter the Matrix sowieso nicht vorbei. Und für die gab es Ende April noch weitere gute Nachrichten. Infogrames ließ verlauten, dass der Matrix-Vertrag nicht über eines, sondern gleich über drei Spiele abgeschlossen wurde. Sie können sich also noch häufiger fragen: „Was ist die Matrix?"



Niobe versucht, den Schlüsselmeister vor den Agenten zu verteidigen – ohne die Hilfe von Neo meist ein hoffnungsloses Unterfangen.



Agent Smith – und Agent Smith? Das Schutzprogramm der Matrix kann inzwischen beliebig oft Gestalt annehmen.



Nicht alle Agenten stehen in Diensten der Matrix. Es gibt Schutzprogramme, die ihr eigenes Süppchen kochen – wie diese beiden.



Mit Trinity verbringt Ghost eine ganz besondere Nacht: Statt ein Schläfchen zu halten, messen die beiden ihre Kampf-Fähigkeiten in Ghosts chinesischem Park.



Doppelte Rettungsaktion: Erst müssen Sie als Niobe oder Ghost Morpheus bei seinem Kampf gegen einen Agenten auf dem Lkw unterstützen, dann rettet Neo im letzten Moment Morpheus und dem Schlüsselmeister das Leben. Die wohl spektakulärste Szene des exklusiven Filmmaterials zum Spiel.

Kämpfen in der Matrix



Für einfache Wachleute und Polizisten braucht Ghost keine besonderen Techniken: Ein Schlag genügt, und der Mann schläft.



Ausweichen ist in der Matrix die beste Chance, nicht getroffen zu werden. Mit Focus-Zeit (Zeitlupe) entgeht Ghost fast jedem Treffer.



Ebenfalls in der Focus-Zeit kann Ghost waagerecht an Wänden entlang laufen. Besonders hilfreich, wenn der Boden von Feinden übersät ist.



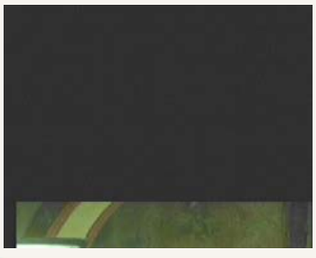
Ob sich Ghost bei seiner Trainingspartnerin Trinity mit diesem Tritt sonderlich beliebt gemacht hat? Das darf durchaus bezweifelt werden.



Sie weiß sich zu rächen. Mit diesem Wurf hat Ghost wohl nicht gerechnet. Wenig später segelt er meterweit durch die Luft – und landet unsanft.



Im Lauf des Spiels werden die Gegner immer härter: Gegen den hier muss Ghost schon sein ganzes Können aufbieten – wie diesen Fußfeger.



Ghost verfügt über viele Techniken, die den Gegner dort treffen, wo er es nicht vermutet: ganz unten. Ein Feind am Boden ist schnell besiegt.



Ein Rad schlagen und dabei auch noch aus allen Rohren feuern – in der Matrix für den Kampfspezialisten Ghost kein großes Problem.



Ist der Gegner anhänglich, kann Ghost auch rabiat werden und den Körper einfach wegschleudern. Auch diese Technik funktioniert nur in Focus-Zeit.



Wenn es um Fortbwegung geht, ist Niobe erste Wahl bei den Rebellen, sie sitzt immer am Steuer. Wenn Sie also gern Rennen fahren, gibt's keine bessere Spielfigur.

Trinity und Ghost schlafen nur scheinbar. Eingeloggt in ein Trainingsprogramm, kämpfen sie im eigenen Kopf.

Schlange oder Krokodil? Egal – fest steht: Die hübsche Niobe ist in der Matrix schneller und tödlicher als beide.



Stolz oder nachdenklich? Ein Soldat blickt auf die tobende Schlacht.

Cossacks 2 – Napoleonic Wars[1]

Das wird der Kosaken-Gipfel

„Cossacks – European Wars" war mit weltweit mehr als einer Million verkauften Exemplaren überaus erfolgreich. Voraussichtlich Ende 2003 gibt's Nachschub

[1]sprich: „Kossäcks 2 – Näpolionik Wohrs"

Weltexklusiv in COMPUTERBILD-SPIELE: Erste detaillierte Bilder aus dem neuen Spiel „Cossacks 2 – Napoleonic Wars". Die Optik wurde (und wird weiter) komplett überarbeitet, hat nichts mehr mit dem Vorgänger gemein und verspricht Maßstäbe für Strategie-Spiele zu setzen. Natürlich gibt es außer der grafischen auch eine spieltechnische Modellpflege. Man darf gespannt sein.

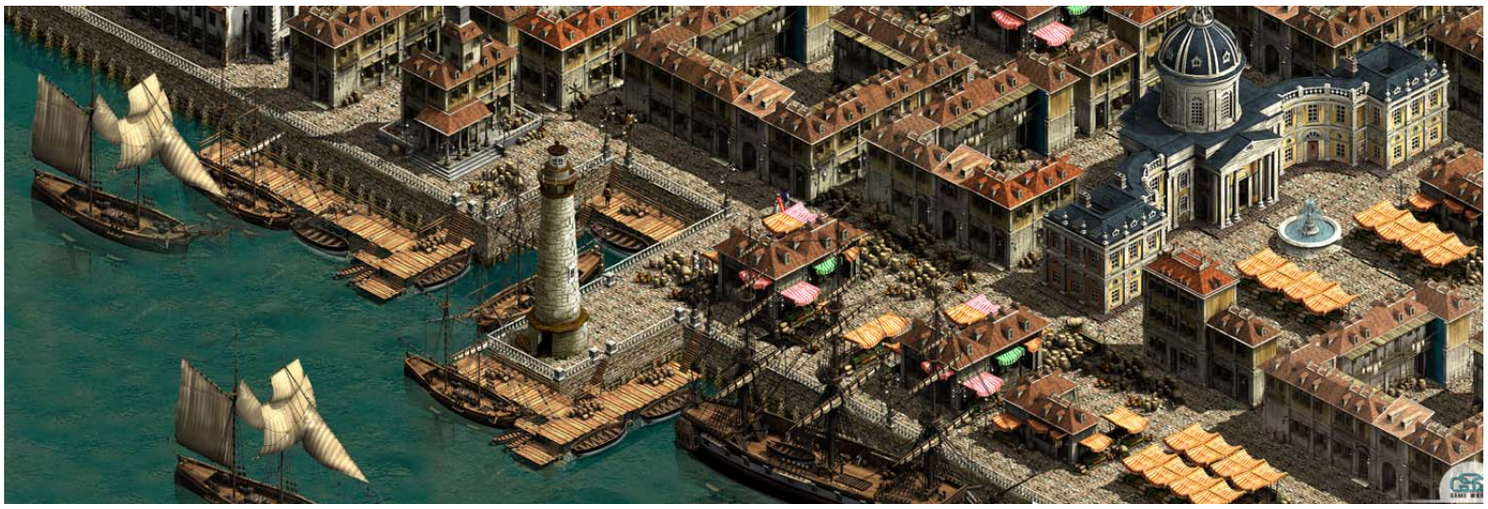
Wichtigste Neuerung: Die historischen Schlachten aus dem 16. bis 19. Jahrhundert finden in räumlich dargestellter Umgebung statt. Wichtigste Konstante: Wieder können Sie gewaltige Armeen in die Schlacht schicken – bis zu 32 000 Einheiten sollen auf dem Feld der Ehre für Volk und Vaterland kämpfen. Es wird sechs Feldzüge mit zahlreichen Aufgaben geben, dazu viele Einzel-Herausforderungen, und der Spieler kann zehn echte historische Schlachten nachspielen. Wer an vorgefertigten Aufmarschgebieten keinen Spaß hat, kann per Zufallsfunktion immer wieder neue Landschaften für seinen Armeen ins Bild setzen lassen.

War in den Auseinandersetzungen, die Teil eins ausmachten, diplomatische Aktivität noch nicht gefragt, so ist sie jetzt ein ziemlich gewichtiger Bestandteil des gesamten Spiels geworden. Auch Wirtschaft und Regierungskunst reiften zu ungeahnter Blüte. Dennoch: Entschieden wird immer noch auf militärischem Wege. Als oberster Feldherr einer von zehn Nationen führen Sie die Schlacht um Europa, schmieden bei Bedarf aus mehreren Truppen überaus schlagkräftige Verbände. Rund 100 verschiedene Einheiten, vom einfachen Bauern über den ausgebildeten Soldaten bis zum waffenstarrenden Kriegsschiff, werden für Ihren Spielsieg kämpfen. Diesmal in realistisch anmutenden Regionen und, wenn Sie mögen, im Mehr-Spieler-Modus „jeder gegen jeden". Natürlich dürfen Sie Ihre Kosaken auch wieder im Internet gegen die Armeen anderer Spieler antreten lassen. Schließlich hat schon Teil eins eine große Online-Fangemeinde hinterlassen.

Die Anforderungen an den PC sollen sich wiederum in Grenzen halten. Genaueres war noch nicht zu erfahren, aber der Hersteller will sicherstellen, dass auch Fans an älteren Rechnern mit den Cossacks rechnen können.



Das waren Zeiten – Kaiser Napoleon führte seine Soldaten noch selbst in den Krieg.



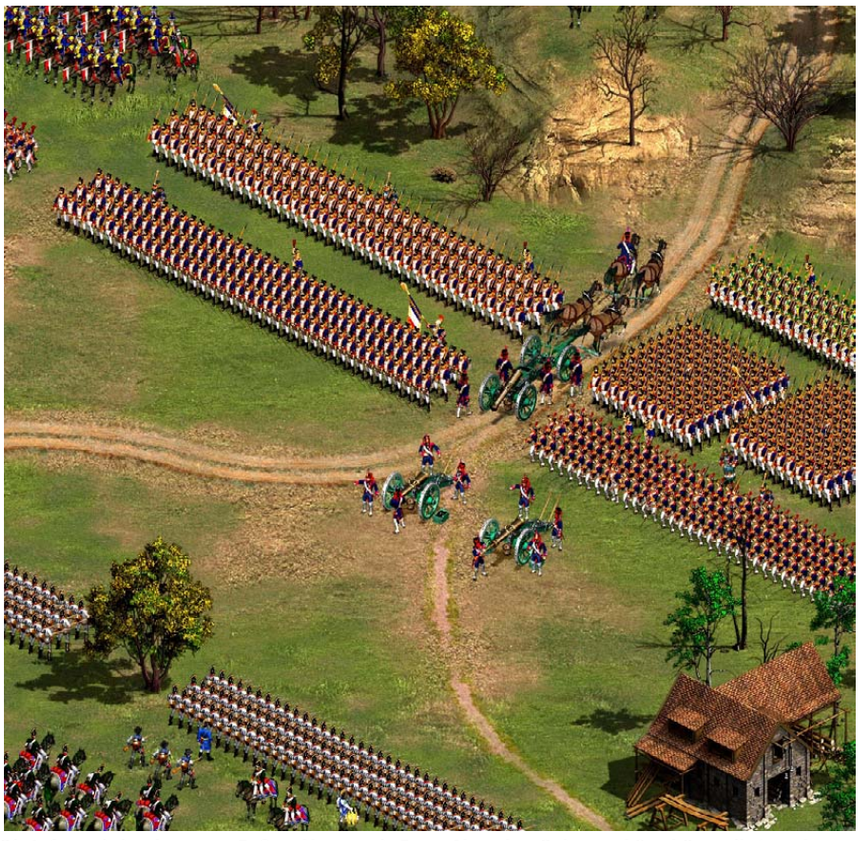
Das Tor zu einer neuen Spielwelt? Der Hafen jedenfalls überzeugt. Schiffe spiegeln sich perfekt im Wasser, und die Stadt würde auf einer Luftaufnahme kaum besser aussehen.



Auch auf dem Land gewinnt die Optik. Das kleine Dorf, in das soeben aus Südwesten Truppen einrücken, ist (noch) eine liebevoll gestaltete Idylle.



Angesichts dieses beeindruckenden Aufmarsches haben die Burgherren wohl keine Chance. Die große Armee mit Hunderten von Soldaten beeindruckt schon durch Anwesenheit.



Die Infanterie ist also gut zu Fuß und bestens in Form. Aber ohne Reiter und Geschütze gibt's weder einen grandiosen Sieg noch – viel wichtiger – ein grandioses Spiel.



Ein weiteres Musterbeispiel für die vollendete „Cossacks"-Architektur. Wer diese schöne Stadt erobert, sollte sie möglichst nicht zerstören.

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".

Zone of the Enders 2

The 2nd Runner[1]

Actionspiel für Playstation 2 | Kampfroboter prügeln sich wie die Kesselflicker – um die Macht auf dem Mars

Im Jahr 2174 hat die Menschheit zwar große Teile unseres Sonnensystems besiedelt, aber noch immer keinen Frieden gefunden. Die Militärorganisation BAHRAM versucht, mithilfe von Kampfrobotern die Macht auf Erde und Mars an sich zu reißen. Gegen diese hochmodernen „Orbital Frames" hat die reguläre Armee keine Chance. Durch einen glücklichen Zufall kommen Sie in den Besitz einer solchen Kampfmaschine und können nun – hoffentlich entscheidend – in die Schlacht um die Freiheit der Menschheit eingreifen.



Großer Auftritt unter Ausschluss der Öffentlichkeit: Keine Frage, Kampfroboter sind einsam.

Also ab ins Trainingslager. Der Umgang mit der komplizierten Technik will erst einmal gelernt sein. Für die Steuerung wird jeder einzelne Knopf der Spieletastatur (Gamepad) gebraucht. Trotzdem dürften sich auch Anfänger relativ schnell zurechtfinden, denn die Tastenbelegung folgt den Gesetzen der Logik. Sobald Sie Ihren Blechkameraden beherrschen, dürfen Sie sich in Kämpfe gegen andere Roboter wagen oder zu Rettungseinsätzen aufbrechen.

Urteil: Freunde japanischer Science-Fiction-Serien, wie etwa „Neon Genesis Evangelion", dürften begeistert sein. Hier illustrieren spannende und abwechslungsreiche Roboterkämpfe in bester grafischer Darstellung eine wirklich interessante Geschichte und hinterlassen einen „guten" ersten Eindruck.

[1] sprich: „Sohn off se Enders 2 – Se Sseckend Ranner"



Dahinter steckt immer ein kluger Kopf: Im Schutz ihrer Helme besprechen zwei Rebellen den nächsten Rettungseinsatz.

Zone of the Enders 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	September 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Breed[1]

Actionspiel für PC | Roboterwesen überfallen die Menschheit – und Sie? Spielen den Retter der Welt

Im Jahr 2600 ist nicht nur die Technik sehr weit fortgeschritten, auch die Menschen sind von der Erde fortgegangen. Siedler haben sich im Besalius-Sternensystem niedergelassen, und alles scheint in Butter. Aber dann wird die friedliche Kolonie von feindlichen Außerirdischen – halb Lebewesen, halb Maschine – angegriffen. Die „Breed" genannten Zwitterwesen sind äußerst brutal. Mutter Erde schickt eine Streitmacht zum Außenposten, die den Gegner bezwingt. Doch nach der Rückkehr findet die Eingreiftruppe die Erde von Breed besetzt, die Menschheit versklavt.

Als Mitglied einer Kommandoeinheit werden Sie auf den blauen Planeten geschickt, um die Breed durch gezielte Angriffe zu schwächen. An Bord Ihrer Landefähre sind drei weitere Kämpfer. Jeder der Soldaten hat bestimmte Spezialfähigkeiten. Einer kann besonders gut mit schweren Waffen umgehen, ein anderer ist Virtuose am Scharfschützengewehr, trifft aus großer Entfernung präzise. Interessant dabei ist die Möglichkeit, per Tastendruck in die Rolle jedes Team-Mitglieds schlüpfen zu können.



Besser ankommen: Mit Apparaten wie aus dem Werkzeugschrank düsen die Breed fort.

Mit einem gut sortierten Waffenarsenal, vom guten, alten Maschinengewehr über Raketenwerfer bis zu Plasmastrahlern, machen Sie der außerirdischen Brut das Leben zur Hölle. In weiträumigen Landschaften, in den fremdartigen Gebäuden der Breed, oder auch mit dem Raumjäger im Orbit.

Die Bedienung orientiert sich an dem für Actionspiele üblichen Standard. Normalerweise kämpfen Sie aus der Ich-Perspektive, können Ihrem Helden aber auch über die Schulter sehen, wenn Sie wollen.

Urteil: Wer knallharte, bunte Action mag, begeht mit Breed keinen Fehler. Optisch macht das Spiel einen hervorragenden Eindruck: Die Landschaften erschlagen den Betrachter mit schierer Größe, Kämpfer bewegen sich nahezu perfekt, und die Waffen schießen ein wahres Feuerwerk ab. Eine Vielzahl von Fahr- und Flugzeugen sorgt für Abwechslung im Retter-Alltag, und der schon erwähnte Rollentausch steuert den besonderen Pfiff bei. In der angespielten Vorversion wirkt die Steuerung noch etwas schwammig, aber mit etwas Modellpflege lässt sie sich gewiss dem übrigen, schon „sehr guten" Niveau anpassen.



Technik, die entgeistert: Die „Breed", aggressive Bio-Roboter, haben die Erde besetzt und die Menschheit versklavt. Das können Sie nicht zulassen – zeigen Sie den Maschinen, was ein Gewehr ist!

Breed

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	CDV
Telefon	0721-972240
Im Handel ab	Mitte Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/32
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 1000/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	45 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox

Prognose:



sehr gut

[1]spricht „Brihd"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

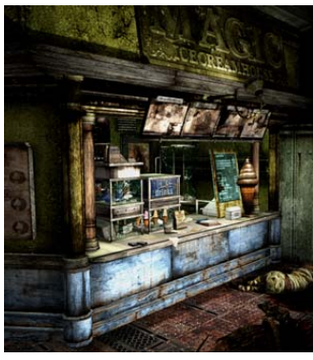
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Silent[1]

[1]spricht: „Ssailent"

Actionspiel für Playstation 2 | Das Grauen kehrt in die neblige Stadt zurück. Oder war es nie weg?

Heather soll in der Stadt ein paar Einkäufe für ihren Vater erledigen. Doch die Fahrt zum Ladenzentrum wird kein gewöhnlicher Bummel. Denn unterwegs trifft Heather die mysteriöse Claudia. Die redet wirres Zeug – und während Heather der bleichen, anscheinend verrückten Frau zuhört, wird sie wie von Geister-



Unser Eis des Jahres: Keine Geschmac dem Angebot dieser Bude möchten S

Die Sim

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Die kleinen Sims jetzt live auf der großen Showbühne

„Die Sims" sind Computermenschen, die seit nunmehr drei Jahren ihr Unwesen treiben. Als Spieler entscheiden Sie, wie Ihre Sims wohnen, welchen Beruf sie ergreifen und wann sie ihre Blase entleeren. Ein offensichtlich sehr ansprechendes Spielkonzept, denn alle naselang erscheinen Zusatz-CD-ROMs für den Bestseller. Der aktuelle Ableger trägt den Namen „Megastar" und bringt ein wenig Glamour in die sonst so triste Welt der Sims. Denn jetzt



Hill 3

hand in eine seltsam veränderte Realität gezogen.

Ganz benommen schnappt sich Heather eine auf dem Boden herumliegende Taschenlampe und tastet sich vorsichtig durch das plötzlich menschenleere Einkaufszentrum, in dem noch vor ein paar Minuten Hunderte von Menschen waren. Mit einem Mal sieht der Ort ganz verändert aus: Blut tropft von den Wänden, Mark erschütternde Schreie und andere furchtbare Geräusche hallen von den Mauern wider.

Und Heather ist nicht allein. Grauenhafte Monster wollen ihr an die Gurgel – nur mit Mühe kann sie sich wehren. Zum Glück findet sie zufällig eine Pistole, mit der sie wenigstens die kleineren Monster auf Distanz halten kann, während sie – nach Ihren Vorgaben mit dem linken **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.164 – durch die Angst einflößende Umgebung geistert.



ksrichtung aus e je probieren.

Urteil: Willkommen zurück in Silent Hill. Das Städtchen ist Gruselfans bereits bestens bekannt. Diesmal artet die Reise in das unheimliche, gar nicht stille Örtchen aber zur wahren Höllenfahrt aus. Abartige Monster und wirklich sensationelle Geräuscheffekte lassen Ihnen das Blut in den Adern schockgefrieren. Lieben Sie Gruselfilme, wie „Event Horizon" oder „Jacobs Ladder"? Dann sind Sie in Silent Hill goldrichtig. Zur schaurig-schönen Grafik gesellen sich wieder knackige und gut durchdachte Rätsel. Diese Reise wird ein Hit! Der Kurztrip in die Dunkelheit der anderen Seite hinterließ bereits einen „sehr guten" Eindruck.



Aller Umfang ist schwer: Der Typ, der Heathers Weg versperrt, hat garantiert zu viel von dem verdorbenen Eis gegessen.

Silent Hill 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	25. Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



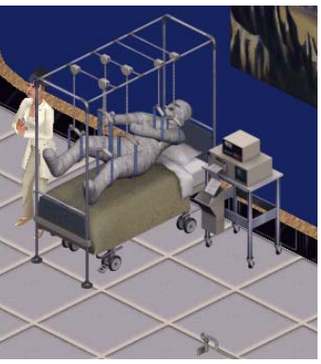
sehr gut

s – Megastar

können die Computermenschen einen Studiopark besuchen und sich dort mit etwas Übung in einen Superstar verwandeln – wahlweise als Model, Schauspieler oder Sänger. Vor dem Durchbruch als Popstar müssen Sie Ihrem Sim einen Agenten besorgen und sein Können in einer Karaoke-Bar testen. Durch viel Training und Medienpräsenz wird irgendwann (fast wie im richtigen Leben) selbst die schrecklichste Stimme zum Supererfolg. Kreativitäts-Punkte lassen sich darüber hinaus auch beim Klavierspielen oder Malen sammeln.

Urteil: Der erste Eindruck von den Megastars ist recht solide. Fanatische Sims-Spieler haben nun viele neue Möglichkeiten, den Unterhaltungswert des inzwischen eher tristen Hauptspiels aufzupeppen. Und weil sich der Starruhm nicht mit Hausarbeit in Einklang bringen lässt, können Sie nun erstmals einen (gut bezahlten) Butler engagieren, der rund um die Uhr Schrubber schwingt und Kochlöffel dreht.

Wie schon von den sechs vorigen Spielerweiterungen gewohnt, behebt aber auch Megastars keine der bekannten Marotten der Sims. Weder an der inzwischen altbacken wirkenden Grafik noch am starken Ruckeln im Spielablauf wurde etwas geändert. Ein Megaspiel lässt der „befriedigende" erste Eindruck also nicht erwarten.



Bettszene: zukünftige Stars beim Dreh.



Hüpf- und Singspiel: Wenn im Musikvideo gebräunte Tänzer in goldenen Kostümen um Ihren Sim tanzen, fördert das die Karriere.

Die Sims – Megastar

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	23. Mai 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ohne Beschränkung
System	PC
Wahrscheinlicher Preis	29,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

Hier stand im Heft eine Anzeige

Le Tour de France[1]

[1]spricht: „Le Tuhr de Frongs"

Sportspiel für Playstation 2 | Pedalritter aufgepasst: Strampeln Sie sich mal wieder so richtig ab

In diesem Jahr feiert das härteste Radrennen der Welt, die Tour de France (5. bis 27. Juli), hundertjähriges Jubiläum. Wer nicht bis zum Sommer auf die „große Schleife" warten will, kann sich schon mal an der Playstation 2 warm fahren.

Beim Spielstart können Sie wählen, ob Sie erst trainieren, gleich in die Tour einsteigen, ein Spaß-Rennen fahren oder eine Zeitfahrprüfung starten möchten. Außerdem können Sie bestimmen, für welches Team Sie radeln, welches Fahrrad sie einsetzen und welche Strecken Sie fahren.



Triumph in Sicht: Auf den Champs-Élysées, der berühmten Prachtstraße von Paris, haben Sie das Ziel vor Augen.

Auf der Landstraße ist dann alles ganz einfach: Sie müssen ordentlich treten und versuchen, an die Spitze zu kommen. Aber darauf achten, dass Sie nicht zu früh ihre Power-Riegel verheizen – die Kräfte immer gut einteilen. Um Energie zu sparen, können Sie im Windschatten anderer Tour-Teilnehmer fahren oder sich bei Bergab-Passagen „ganz klein machen", um den Luftwiderstand zu verringern. Bevor Ihre Reserven ganz zur Neige gehen, können Sie aus der Trinkflasche Kondition nachtanken. Das ist besonders wichtig, wenn's bergauf geht. Auch Abfahrten haben ihre Tücken, denn sie sorgen für Höllentempo. Da sind Lenkkünste gefragt, um keinen spektakulären Abgang hinzulegen. Natürlich sind die Etappen viel kürzer als auf der echten Tour – andernfalls müssten Sie pro Teilstück drei, vier Stunden vorm Fernseher strampeln.

Viele wichtige Teams, wie US Postal, Once oder Telekom, sind mit von der Partie, allerdings nicht alle. So fehlte in der getesteten Vorversion etwa das deutsche Team Coast aus Essen. Allerdings war dessen Teilnahme an der Tour bis Redaktionsschluss unsicher.



Warteschleife: Gleich wird unser Mann von der Telekom das Feld aufrollen …

Urteil: Während es bei der echten Tour weniger auf Steuerkünste als auf Teamarbeit, Kondition und Krafteinteilung ankommt, muss der Playstation-Radler auch schon mal einen Slalom bewältigen und sich vor den Rempeleien seiner Kollegen hüten. Um Abwechslung ins Spiel zu bringen, hat man halt ein paar Kurven zu viel spendiert – das ist künstlerische Freiheit, die in Ordnung geht. Ansonsten aber gibt es viele Elemente, die auch im wirklichen Leben das Radler-Maß aller Dinge sind: Windschatten, Ausdauer und die Wahl der passenden „Maschine". Einwandfreie Optik und eingängige Bedienung komplettieren den ersten „guten" Eindruck. Wie viel von der echten Tour rüberkommt, kann erst der Test des fertigen Spiels zeigen.

Le Tour de France

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	Anfang Juli
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Star Trek – Elite Force 2[2]



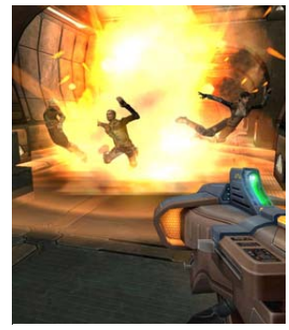
[2]spricht: „Star Treck – Ilait Forß"

Actionspiel für PC | Willkommen im Land der unbegrenzten Räumlichkeiten. Willkommen an Bord der Voyager

Als Alex Munroe, seines Zeichens Anführer des Hazard-Teams der Voyager, finden Sie sich zu Beginn des Spiels in den Fängen der verhassten Borg wieder. Damit ist der erste Job klar: Sie und Ihre Männer müssen den Weg aus dem würfelförmigen Labyrinth finden, in dem Sie eingesperrt sind. Dazu müssen Sie zahlreiche Rätsel lösen, etwa mit einem Tricorder Schlösser knacken, und den maschinenartigen Unwesen zeigen, was ein Soldat der Sternenflotte ist. Wenn Sie endlich draußen sind, geht's erst richtig los: Die Exomorphen, eine neue Rasse, bedrohen das bekannte Weltall – und nur Sie können verhindern, dass die Eindringlinge Erfolg haben. Dazu müssen Sie elf groß angelegte Aufgaben bewältigen, die Sie aus der Ich-Perspektive in Angriff nehmen. Und die Bedienung wird mit Ihnen sein: Wer Actionspiele kennt, dürfte sich in der üblichen Maus-/Tastatur-Kombination schneller zu Hause fühlen als an Bord der U.S.S. Voyager.

Star: Alex Munroe, der Anführer des Hazard-Teams.

Urteil: Fast ein Quantensprung durch Raum und Zeit: Feinere Grafik, längere, sehr ausgefeilte Missionen und 13 höchst unterschiedliche Waffen lassen den Vorgängertitel alt aussehen. Für Fans der mittlerweile auch in Deutschland beendeten TV-Serie ist „Elite Force 2" sowieso Pflichtprogramm. Alle anderen lassen sich vielleicht von der Prognose „sehr gut" beeindrucken.



Dreck: Einige der neuen Waffen sorgen für übelste Unordnung.



Atemberaubendes Szenario: Panik auf dem Raumschiff Voyager – die Sauerstoffversorgung ist völlig zusammengebrochen.

Star Trek – Elite Force 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	Anfang Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Wahrscheinlicher Preis	50 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (lt. Hersteller)
ABENTEUER		
Evil Dead – A Fistful of Boomstick	PS 2 Xbox	Mitte Juni 2003
Futurama	PS 2 Xbox	Juni 2003
Gesprengte Ketten	PC PS 2 Xbox	Juni 2003
Versailles 2	PS 2	27. Juni 2003
ACTION		
Battlebots	GBA	20. Juni 2003
Battlecruiser Mil Gold	PC	6. Juni 2003
Black & Bruised	PS2 Cube	13. Juni 2003
Clock Tower	PS2	Juni 2003
Die Hard Vendetta	PS2	20. Juni 2003
Dune 1	GBA	13. Juni 2003
G.I. Combat	PC	2. Juni 2003
Harpoon 4	PC	19. Juni 2003
Hitman 2 – Silent Assassin	Cube	Juni 2003
Ice Nine	PS2 GBA	Juni 2003
Iridion 3D	GBA	13. Juni 2003
Kaan	PS 2	20. Juni 2003
Megaman Battle Network 3 Blue	GBA	Juni 2003
Megaman Battle Network 3 White	GBA	Juni 2003
Resident Evil Dead Aim	PS 2	Juni 2003
Rock 'n Roll Racing	GBA	26. Juni 2003
Starsky & Hutch	PC PS2 Xbox Cube	Juni 2003
Star Trek Elite Force 2	PC	Juni 2003
The Hulk	PS2 Xbox Cube GBA	13. Juni 2003
Tribes Aerial Assault	GBA	27. Juni 2003
Will Rock	PC	5. Juni 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIEL		
Wario World	Cube	Juni 2003
PRÜGELSPIEL		
Def Jam Vendetta	PS2 Cube	20. Juni 2003
RENNSPIELE		
F1 Career Challenge	PS2 Cube	13. Juni 2003
F1 Challenge 99 – 02	PC	13. Juni 2003
Group S Challenge	Xbox	Juni 2003
Lotus Challenge	PC Cube	Mitte Juni 2003
Megarace 3	PS2	20. Juni 2003
Splashdown 2	PS2	Mitte Juni 2003
ROLLENSPIELE		
Harbinger	PC	6. Juni 2003
Knights of the Old Republic	Xbox	Juni 2003
Megaman Network Transmission	Cube	Juni 2003
SIMULATION		
Reel Fishing 3	PS2	26. Juni 2003
SPORTSPIELE		
Agassi Tennis Generation	PS2	27. Juni 2003
Freestyle MetalX	PS2 Xbox Cube	Juni 2003
Tennis Master Series	PS2	16. Juni 2003
Wakeboard Unleashed	PS2 Xbox GBA	Juni 2003
STRATEGIESPIELE		
Galactic Civilizations	PC	12. Juni 2003
Waterloo	PC	12. Juni 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. 164, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

Auch wenn Ihr Computer nicht in der Tabelle der PC-Spieletests vertreten ist, können Sie ihn mit den zum Test herangezogenen Systemen vergleichen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu ermitteln, welche Typen von Grafikkarte und Prozessor in Ihrem PC arbeiten. Die einfachste ist ein Blick auf die Rechnung oder den Verpackungskarton. Haben Sie beides nicht mehr, so achten Sie beim Neustart des Computers auf die Meldungen am Monitor.

Dort lesen Sie meist zuerst den Namen der Grafikkarte. Danach folgt die Bezeichnung des Prozessors. Die Zahl hinter dem Prozessor (üblich sind „AMD Athlon", „Pentium", „Celeron" oder „Pentium-3") gibt im Regelfall die Arbeitsgeschwindigkeit an. Gängige Größen liegen zwischen 233 und 1500 **Megahertz (MHz)** S. 164. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart sehen Sie die Meldung: „… Pentium-3 mit 550 MHz …". Damit ist die Geschwindigkeit Ihres Computers etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 in der Tabelle einzuordnen.

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

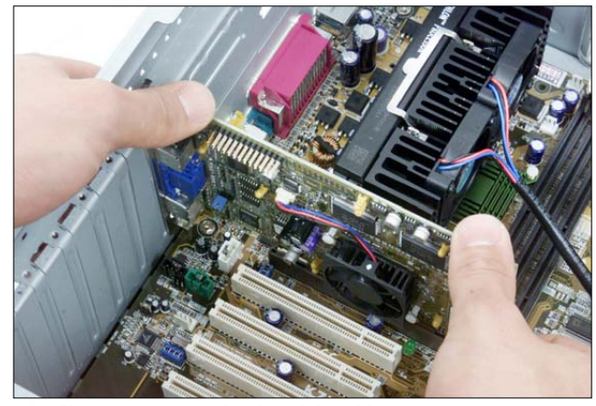
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 164 am meisten Spaß. Also testet die Redaktion jedes Spiel auf allen 26 Prüf-Computern mit je zwei Bildauflösungen – ein Mal mit der vom Spiel vorgegebenen und ein Mal mit der bei Spielern sehr beliebten Auflösung von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S. 164 bei einer **Farbtiefe** S. 164 von 32 **Bit** S. 164. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet. Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tropic
Die Pirateninsel

Aufbauspiel für PC |
Leinen eingeholt und Säbel ausgepackt: Als Raubein-Fürst plündern Sie die Karibik

Spieletricks siehe Seite 106



Werden Sie Herrscher einer einsamen Insel. Zu Wasser und zu Land bauen Sie sich ein mächtiges Piratenimperium.

INSTALLATION

Ahoi Landratte! Sie haben Probleme beim Flottmachen Ihres Kahns? Dann werfen Sie erst mal Anker und dann einen Blick in den Piratenführer. Den finden Sie hier im Heft auf Seite 142.

INHALT

Sie sind faul, rachsüchtig, geldgierig, versoffen und kennen kein Erbarmen? Dann würden Sie bestimmt einen ganz guten Piraten abgeben. In „Tropico 2" ist gerade ein solcher Seeräuber-Posten frei geworden. Als Herrscher über eine ganze Pirateninsel tragen Sie aber nicht nur einen Papagei auf der Schulter, sondern auch sehr viel Verantwortung: Gleich zwei große Bevölkerungsgruppen wollen kontrolliert werden. Auf der einen Seite ist da Ihre Piratenbande, die mit Vorliebe auf Plünderfahrt geht. Den größten Bevölkerungsanteil machen jedoch Arbeiter aus – gefangene Zivilisten, die in Minen und auf Plantagen für Sie schuften.

Anfangs werden die Sklaven benötigt, um für die nötige Infrastruktur zu sorgen. Besonders wichtig: die Holzfäller. Sie roden Bäume, schaffen sie ins Sägewerk und verarbeiten sie zu Bauholz. Damit können dann beispielsweise Farmen errichtet werden. Und die helfen, den Nahrungsbedarf der Inselbewohner zu decken. Sklaven bekommen Suppe auf den Teller, für die Piraten wird das Getreide in einer Brauerei zu Bier gemacht. Nur auf Seereisen bleiben die Freibeuter trocken: Eine Köchin bereitet Rationen für die langen Fahrten zu.

Sind alle satt, muss eine Werft her, in der ein Schiffbauer gemächlich Ihre Flotte ausbaut. Jedes Schiff braucht darüber hinaus ein Dock, wo es mit Waffen und Seerationen beladen wird. Angegriffen wird mit Säbeln, Gewehren und Kanonen. Vor dem Ablegen können Sie den Piraten unterschiedliche Befehle mit auf den Weg geben. Beim Plündern werden Handelsschiffe angegriffen. Im besten Fall springt dabei sehr viel Gold und neues Personal heraus. Auf Wunsch entführt Ihre Mannschaft aber auch ganz gezielt Experten, zum Beispiel Kanonengießer oder Priester. Und wenn Sie es so richtig darauf abgesehen haben, zwei Nationen gegeneinander auszuspielen, schicken Sie Fregatten unter falscher Flagge ins Gefecht. Möglichkeiten, kriminelle Energie loszuwerden, gibt es in Tropico 2 also zur Genüge.

Damit die Raubeine aber auch immer so wollen, wie sie


02

Tropico 2 - Die Pirateninsel

FORTSETZUNG

sollen, müssen Sie für ein gewisses Maß an Motivation sorgen. Regelmäßige Fress- und Saufgelage sind obligatorisch. Je nach Rang und Klasse des Piraten kehrt der dafür entweder in einer Kaschemme oder in einem Wirtshaus ein. Auch der Spieltrieb der Freibeuter will befriedigt werden. Zum Beispiel in einer Tier-Arena oder im Kasino. Eingenommene Gelder fließen natürlich in die Inselkasse. Ein gelungener Piratentag endet schließlich mit dem Besuch einer Dirne. Je ruhmreicher und berüchtigter ein Freibeuter, desto höher werden im Laufe der Zeit auch seine Ansprüche. Während zu Beginn noch Bier das geeignete Rauschmittel ist, wird später Rum verlangt. Auch Zigarren und Fruchttörtchen stimmen große Helden milde.

Ihre Gefangenen können von einem solchen Luxusleben nur träumen. Außer Arbeit bleibt den Sklaven fast alles verwehrt. Neider werden durch einschüchterndes Dekor im Zaum gehalten. Schrecken erregende Totenköpfe und entmutigende Galgen ersticken so manchen Aufruhr im Keim. Sollte es doch einmal zu Fluchtversuchen kommen, so müssen patrouillierende Wachen das Schlimmste verhindern. Denn von geflohenen Sklaven erfahren Großmächte schnell von der geheimen Position Ihrer Insel – und dann sind Sie geliefert.

Ein paar Grundregeln zur Besänftigung Ihrer Arbeiter sollten Sie auf jeden Fall befolgen. Mit genug Suppe und einem überdachten Schlafplatz sind die meisten schon zufrieden. Der Zugang zu einer Kirche besänftigt schließlich selbst rebellische Knechte.

Den Piraten brauchen Sie mit Zucht und Ordnung gar nicht erst zu kommen. Gut bewachte Arbeiterviertel verursachen bei Banditen schlechte Laune. Die strikte Trennung von Arbeiter- und Piratenvierteln ist die Konsequenz – Talent beim Aufbau einer geregelten Infrastruktur ist also Grundvoraussetzung, um als Raubein-Fürst Erfolg zu haben.

Im späteren Spielverlauf macht sich zusehends eine dritte Bevölkerungsgruppe auf der Insel breit. Bei den reichen Gefangenen handelt es sich um wohlhabende Geiseln, deren Wert von Tag zu Tag steigt. Bevor Sie die gegen ein Lösegeld wieder auf freien Fuß setzen, müssen Sie sie bei Laune halten. Betuchte Gefangene treiben sich wie die Piraten mit Vorliebe in Kasinos und bei Dirnen herum. Weil oft aber nicht genügend Etablissements vorhanden sind, müssen die Seeräuber mitunter draußen bleiben. Dann ist der Ärger groß und das Chaos garantiert.

Jeder Tropicaner hat, wie schon im ersten Teil, einen eigenen Namen, eine individuelle Persönlichkeit und festgelegte Grundbedürfnisse. Anhand mehrerer Statusbalken erkennen Sie schnell, wie es einer Person geht und woran es ihr gerade mangelt. Sogar der genaue Einblick in die Köpfe der Bewohner bleibt Ihnen nicht verwehrt: Ein Mausklick genügt, um die Gedanken eines jeden Piraten oder Gefangenen zu lesen.

Diese Informationen benötigen Sie aber auch, um sich mit niemandem zu überwerfen und eine florierende In-

→



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELVERLAUF



1 Ihr Inselreich startet ganz unspektakulär mit einer Holzfällerei und einem Sägewerk. Hier sorgen gefangene Arbeiter für Baustoff.



2 Danach muss eine Eisenmine her. Daraus werden Waffen gefertigt. Die grüne Farbe verrät Ihnen, dass an dieser Stelle Eisen vorhanden ist.



3 Piraten brauchen Unterhaltung. Im Bordell bekommen die Freibeuter Zuwendung, im Schmugglerloch veranstalten sie Saufgelage.



4 Sobald genügend Säbel gefertigt wurden, gehen Ihre Seeräuber auf Plünderfahrt. Jedes geenterte Schiff bringt den Raubeinen Erfahrungspunkte.



5 Die Beutezüge können Sie leider nicht beobachten. Zum Ausgleich steht Ihnen nach Rückkehr eines Schiffs Einblick in dessen Logbuch frei.



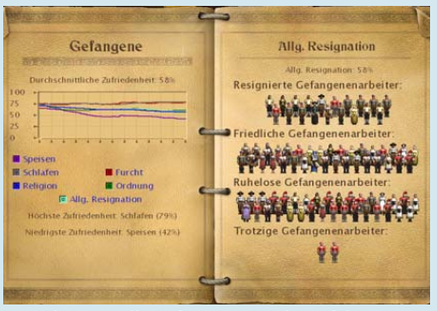
6 Nach und nach lichtet sich der Nebel auf Ihrer Seekarte, offenbart Ihnen Handelsrouten und Siedlungen von England, Frankreich und Spanien.



7 Mit zunehmendem Erfolg beim Plündern wachsen auch die Ansprüche der Piraten. In der Destille wird aus Zuckerrohr Rum hergestellt.



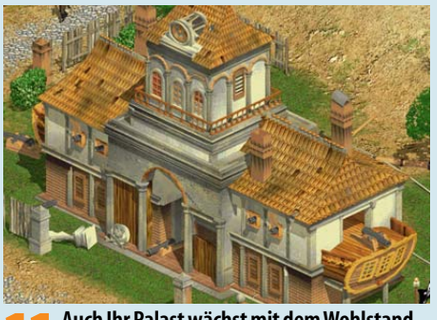
8 Edle Getränke und feine Zigarren werden von einem Gefangenenarbeiter in dieses edle Kasino gebracht, wo hochrangige Freibeuter verkehren.



9 Wie es um die Gefangenen steht, erfahren Sie im Inselbericht. Sind viele Arbeiter ruhelos oder gar trotzig, müssen Sie etwas unternehmen.



10 Sollte es Ihnen gelingen, sowohl die Sklaven, als auch die Freibeuter zufrieden zu stellen, weicht die idyllische Insel-Landschaft einem belebten Städtchen. Edle Piratenhäuser (Kreis) lassen auf Wohlstand schließen. Ein Nobelbordell befindet sich gerade im Bau und ist deshalb gelb markiert.



11 Auch Ihr Palast wächst mit dem Wohlstand und Reichtum auf Tropico. Wenn er so wie hier aussieht, haben Sie alles richtig gemacht.



12 Nach einer mehrjährigen Amtszeit wird schließlich Bilanz gezogen. Waren Sie ein guter Herrscher, dann wird jetzt kräftig gefeiert.

Tropico 2 – Die Pirateninsel

FORTSETZUNG

selgesellschaft aufzubauen. Das ist nämlich das Hauptziel eines jeden freien Spiels und macht am meisten Spaß. Denn dabei haben Sie alle nur denkbaren Freiheiten. Es steht aber auch eine Kampagne mit 16 verschiedenen Aufträgen zur Verfügung. Da müssen Sie beispielsweise Ihre Piraten besonders glücklich machen oder ein möglichst großes Vermögen anhäufen. Eine leider sehr dünne Rahmenhandlung verbindet die einzelnen Spielstufen miteinander.

BEDIENUNG

Obwohl die Handlung sich vom Vorgänger gänzlich unterscheidet, hat sich an der Bedienung kaum etwas geändert. Noch immer kann jede der vielen Funktionen mit ein paar Mausklicks ausgelöst werden. Übersichtliche und sich selbst erklärende Menüs helfen beim Einstieg. Außerdem vermittelt ein Lernspiel Ihnen zu Beginn die wichtigsten Funktionen. Trotzdem kommen im Laufe der Zeit immer wieder neue Funktionen und Gebäude hinzu, deren richtige Handhabung erst einmal begriffen werden will. Also sollten Sie auf jeden Fall einen Blick in die 90 Seiten starke Anleitung werfen.

Hilfreich ist auch der Inselbericht, der eine Vielzahl von Statistiken bereithält und Ihnen damit sehr viel Arbeit abnimmt. Hier erfahren Sie sofort, woran es den Tropicanern mangelt und welche Arbeiter mit besonderem Argwohn beobachtet werden sollten. Darüber hinaus steht Ihnen Matrose Smitty zur Seite. Immer dann, wenn etwas schief läuft, weiß Smitty Rat.

URTEIL

Tropico 2 ist ein einzigartiges Spiel. Und das in jeder Hinsicht. Unzählige Möglichkeiten beschäftigen den Spieler über Wochen. Weil die Bedürfnisse einer Piratengesellschaft sehr eigenartig sind, bringt dieses Spiel frischen Wind in die Sparte der Aufbausimulationen. Auch die Grafik verwöhnt: Durch Drehen des Mausrades holen Sie das Geschehen so nahe heran, dass Sie alle Bewohner Tropicos genau beobachten können – beim Holzhacken etwa oder beim Bananenanbau. Alles sieht sehr realistisch aus und wurde mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Gelungen ist auch die Sprachausgabe: Schauspiel-Veteran Wolfgang Völz, die Stimme von Käpt'n Blaubär, sorgt immer wieder für witzige Einlagen.

Es gibt aber auch eine Kehrseite der Goldmünze: Leider können Sie die Kämpfe auf hoher See nur im Vorfeld beeinflussen. Zwischen dem Ab- und Anlegen gibt es keine Möglichkeit, die Piratenkreuzer zu steuern oder zu beobachten. Und der sehr hohe Schwierigkeitsgrad sorgt besonders bei Anfängern leider oft für Frustration.

Trotzdem bietet Tropico 2 so ziemlich alles, was man von einem gelungenen Computerspiel erwartet. Auch wenn Sie in Wirklichkeit gar nicht faul, rachsüchtig und versoffen sind: Das Holzbein steht Ihnen mit Sicherheit trotzdem „gut".

SPIELDETAILS



In der Piratenhöhle lagert Ihr persönlicher Vorrat an gehorteten Goldmünzen.



In diesem Haus wohnt ein angesehener Pirat – einfache Seeräuber schlafen in Zelten.



Ein solcher Galgen jagt den Gefangenen Respekt ein, obwohl er gar nicht benutzt wird.



Auf Wachtürmen halten Aufseher Ausschau nach fliehenden Arbeitern und stoppen sie.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tropico 2 – Die Pirateninsel

Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089-278220 (0,123 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trotz Einführung nicht gerade einfach.	3,00
Langzeitspaß	5%	Außer den Einzelaufträgen können Sie im freien Modus unendlich spielen.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bis ins kleinste Detail stimmt hier alles.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Fast perfektes Bildschirm-Gewusel.	1,50
Musik	2%	Die Musik ist stimmungsvoll tropisch.	1,00
Geräusche	3%	Das Treiben auf der Insel wurde realistisch, aber etwas abwechslungsarm vertont.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Erstklassige, witzige Sprachausgabe.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Viele hilfreiche Text-Beschreibungen.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Mausteuerung ist einfach. Per Tastatur können Schnellbefehle erteilt werden.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Beim Klabautermann – so viel Abwechslung und Spannung sind selten!	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,54**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.tropico2.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1803 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,24**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

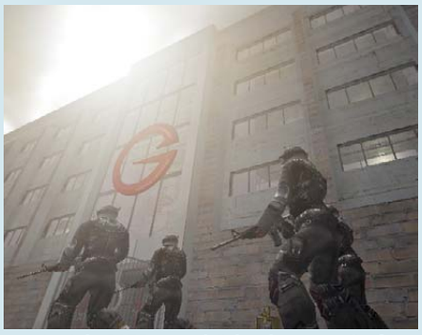
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Spielstufen, 16 Piratenkapitäne, 9 Schiffe	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%	SafeDisk 2	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 1,86
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	42,57 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,86 x 49,95 = 92,91 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im Jahr 2075 unterdrücken korrupte Großkonzerne brutal die Menschheit. Das erfährt der Spieler im Vorspann und in diversen Filmen.



2 Los geht's. Noch weiß der Held des Spiels, Flynn Haskell, nichts von seinem weiteren Schicksal und folgt ahnungslos einer Forscherin.



3 Eve McAllister führt Flynn in ein zerstörtes Laborgebäude, in dem wichtige Forschungsergebnisse auf einem PC gespeichert sind. Doch so genannte Biomechs, künstlich erschaffene Truppen der Firmen, sind ebenfalls auf der Suche nach den Unterlagen und freuen sich gar nicht über fremden Besuch.



4 Computer gefunden, Unterlagen genommen, Forscherin verschwunden – jetzt schnell weg hier, und bloß nicht erwischen lassen.



5 Die Zeit drängt, Giftgas flutet die Laborflure. Ein Glück für Flynn, dass er kurz zuvor im Gang noch eine offene Tür gefunden hat.



6 Leider trifft er in den angrenzenden Räumen ein paar schwer bewaffnete Biomechs, doch die halten einen Haskell nur kurz auf.



7 Geschafft. Flynn konnte sich aus dem Gebäude retten – doch ein Soldat bedroht seine hübsche Helferin. Eine knifflige Situation.

Devas

Actionspiel für PC |
Korrupte Wissenschaftler, machthungrige Firmen – und Sie als Held, der die Welt rettet

INSTALLATION

Wie Sie das Spiel ohne Probleme auf dem Computer installieren, lesen Sie, wie gewohnt, in den Installationshinweisen auf Seite 142.

INHALT

Im Jahre 2075. Die nahe Zukunft ist leider gar nicht rosig, sondern vielmehr düster und gefährlich. Statt sicher im Wohlstand zu leben, kämpfen die Menschen täglich ums Überleben. In der verwüsteten Welt von „Devastation" haben nämlich korrupte Mega-Konzerne die Kontrolle über die ganze Welt an sich gerissen, weil sie die gesamte Technik beherrschen und gnadenlos für ihre Interessen einsetzen. So kann's nicht weitergehen. Also übernehmen Sie in der Rolle von Flynn Haskell den Job des Weltenretters, der die technische Vorherrschaft der Unternehmen bricht, um die Menschheit von ihrem Joch zu befreien.

In 20 actiongeladenen Einsätzen für Einzelspieler müssen Sie Geschick und Reaktionsvermögen unter Beweis stellen, um mit den Hilfstruppen der Großunternehmen fertig zu werden. Dafür stehen Ihnen gut 30 Waffen verschiedenster Typen zur Verfügung, von Holzlatten und Flaschen über Handfeuerwaffen bis zu Schießprügeln schweren Kalibers. Außer dem gut sortierten Waffenarsenal stehen Ihnen im Verlauf des Abenteuers auch Mitstreiter zur Verfügung – bis zu zehn Gleichgesinnte, die gerne Ihren Befehlen gehorchen. Die kleine Schar zeigt eindrucksvoll, wie ein gemeinsames Ziel zusammenschweißt und dass letzten Endes auch die erdrückende Übermacht weltbeherrschender Konzerne machtlos ist gegen Überzeugungstäter, die das Recht vertreten.

Grundsätzlich können Sie außer dem Schwierigkeitsgrad vor Spiel-



Jung, dynamisch, schwer bewaffnet – Flynn und Eve.

tation

[1] spricht: „Diwastäschen"

beginn wählen, ob Sie den „Arcade"- oder den Simulationsmodus vorziehen. Arcade ist, um es kurz zu machen, die leichte Variante. Da richten Ihre Waffen deutlich mehr Schaden an, und „freundliches Feuer" aus den eigenen Reihen gibt's auch nicht. Der Simulationsmodus dagegen setzt auf Realismus. Das heißt zum Beispiel: Marschgepäck ohne Ende ist nicht – werfen Sie unnötigen Ballast ab. Und im Laufen ein Ziel anzuvisieren, das können Sie sich dann auch gründlich abschminken.

Ferner bietet Devastation einen umfangreichen Mehr-Spieler-Modus mit 12 Karten und vier verschiedenen Spielarten an, wie „Flaggeneroberung" oder „Todeswettkampf". Wer die eingebauten Karten abgegrast hat, kann mithilfe des beigefügten Entwurfsprogramms (Editor) selbst für neue Schauplätze sorgen.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Spielfigur entspricht der inzwischen schon zum Standard gereiften Tastenbelegung bei Actionspielen dieser Art. Waffen wechseln Sie per Mausrad gewählt oder über Schnellzugriffstasten, in denen die Waffen je nach Gattung sinnvoll in Gruppen zusammengefasst sind.

So erreichen Sie zum Beispiel mit der 1 alle Schlagwaffen, zum Beispiel das simple Brett, und mit der 2 alle Pistolen. Wie es sich gehört, lässt sich die Tastenbelegung selbstverständlich den eigenen Wünschen anpassen.

URTEIL

Ach, hätte man nur … Schade, endlich mal wieder ein Actionspiel von einer deutschen Firma, das dank neuester Technik sogar ziemlich gut aussieht. Und dann vermiesen Programmierfehler ohne Ende den Spielspaß. Die Grafik der einzelnen Spielstufen sieht gut aus und verbreitet mit düsterer Gestaltung durchaus Endzeitstimmung. Die Gestaltung der Figuren erreicht zwar nicht ganz dieselbe Qualität, macht aber einen noch guten Eindruck.

Was nervt, sind dagegen die eigenartigen „Naturgesetze", die in diesem Spiel die Fallrichtung von Objekten bestimmen. Von Erdanziehung keine Spur. Gegenstände fliegen planlos durch die Luft, Körper fallen durch Wände, und die Intelligenz der Computergegner passt dazu – Vorschulniveau liegt höher.

Wenn die Programmierer etwas sorgfältiger gearbeitet hätten, wäre Devastation mit Sicherheit weit besser als nur „befriedigend" davongekommen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

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

SPIELDETAILS



Kleine Snackpakete sorgen für neue Lebensenergie.



Leere Flaschen eignen sich gut zum Werfen oder Schlagen.



So manche Tür geht nur mit dem richtigen Zahlencode auf.



Ein Schuss auf den Feuerlöscher, und der wird zur Bombe.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Devastation

Hersteller: Ascaron
Info: Tel. 05241-96660 (0,123 €/Min.) Fax 05241-966610 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Für kein weiteres System erhältlich	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ohne Vorbereitung geht's zum ersten Einsatz.	2,00
Langzeitspaß	5%	Dumme Gegner und Programmfehler trüben den eigentlich großen Spielspaß.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte Darstellung schafft Atmosphäre.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Programmfehler zerstören jede Dynamik.	4,00
Musik	2%	Gute, aber spärlich eingesetzte Elektromusik.	4,00
Geräusche	3%	Jeder Gegenstand klingt anders – leider nicht immer realistisch.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Alles in Englisch und nicht sehr originell.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Deutsche Untertitel sorgen für Verständnis.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Null Problemo, mit Maus und Tastatur haben Sie alles gut im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die düstere Geschichte und verschiedene Lösungswege sorgen für Spannung.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,38**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	05241-96690 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.devastationgame.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1152 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,7852 Megabyte	2,67
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,73**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,32**
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/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%	20 Einzelspieler- und 12 Mehrspieler-Feldzüge	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/24	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,47**
Abwertung		Gesetze der Schwerkraft beim Programmieren völlig vernachlässigt	0,25

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,72**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	36,45 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,72 x 44,95 = 122,26 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Metal Gear Solid 2 Substance[1]

[1] sprich: „Mettel Gihr Ssolliid 2 – 'Ssabstänz"



Actionspiel für PC | **Der „stählerne“ Geheimagent Solid Snake ist endlich im Schleichgang auf dem PC angekommen**

INSTALLATION

Folgen Sie nach dem Einlegen der Spiel-**DVD** S. 164 einfach den Bildschirm-Anweisungen. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Solid Snake war der beste Geheimagent der Regierung, bis er ihr eines Tages den Rücken kehrte. Nun arbeitet der „gusseiserne“ Haudegen auf eigene Faust – ausgerechnet für eine Untergrundorganisation. In deren Auftrag soll er den auf einem Tanker versteckten Super-Kampfroboter „Metal Gear Ray“ ausspionieren. Doch Ergebnisse liefert der harte Mann nicht: Im Verlauf eines kurzen, wilden Gefechts wird der Tanker versenkt. Solid Snake bleibt verschollen.

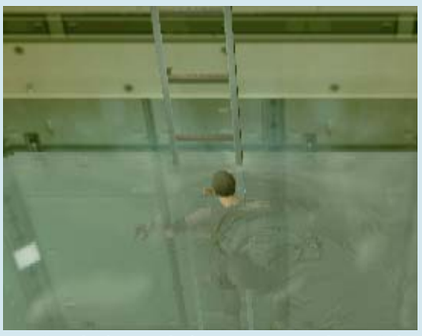
Monate später. Die Regierung schickt ihren Nachwuchsagenten Raiden auf eine Bohrinsel. Dort halten Terroristen den amerikanischen Präsidenten als Geisel fest und drohen, die Bohrinsel in die Luft zu sprengen. Raiden ahnt nicht, dass dieses Szenario nur ein Vorwand ist, um ihn auf die Förderplattform zu locken. Doch am Ziel macht er schon bald Bekanntschaft mit dem wahren Grund für seinen Einsatz. Eine Gruppe von Terroristen mit übermenschlichen Fähigkeiten ist im Besitz des vermeintlich abgetauchten Kampfroboters und will den auf der Bohrinsel testen.

Irgendjemand hat die verwegene Truppe bis jetzt von ihrem Vorhaben abgehalten. Etwa der verschwundene Solid Snake? Raiden geht in Deckung und macht sich vorsichtig daran, jeden Winkel der gigantischen Ölförderanlage zu erkunden. Bloß nicht auffallen! Patrouillen muss er geschickt umgehen oder mit einem Schuss aus der Betäubungspistole

SPIELVERLAUF



1 Im Taucheranzug macht sich Agent Raiden unter Wasser auf den Weg zur Ölplattform. Er darf auf gar keinen Fall gesehen werden.



2 Durch einen geheimen Zugang gelangt Raiden in die Bohrinsel. Das Becken, in dem er auftaucht, befindet sich in einer Art Hangar.



3 Die große Halle bietet dem Agenten zum Glück eine Menge Verstecke. Auch findet er hier nützliche Extras für das vor ihm liegende Abenteuer. Aber er muss sich beeilen – in wenigen Minuten ist Wachwechsel – und dann wimmelt es hier nur so von gefährlichen Gegnern.



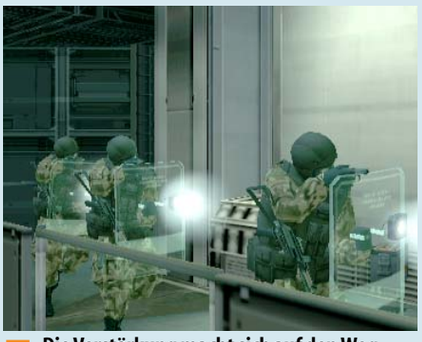
4 Hinter einem Gabelstapler verborgen, wartet Raiden auf neue Instruktionen per Funk aus dem Hauptquartier. Bloß nicht auffallen!



5 Auf dem Weg zur nächsten Sektion stört eine Wache. Raiden muss sie lautlos aus dem Verkehr ziehen – per Betäubungsschuss.



6 Daneben! Der aufgeschreckte Wächter ruft über Funk Verstärkung, bevor er sich dem verdutzten Agenten zuwendet.



7 Die Verstärkung macht sich auf den Weg. Wird Raiden mit der Übermacht fertig? Hoffentlich, denn er hat keine Alternative …

Metal Gear Solid 2 Substance

FORTSETZUNG



Raiden nimmt auch gerne mal das Schwert zur Hand.

lahm legen. Mit jedem durchsuchten Stockwerk taucht Raiden tiefer in die Bohrinsel ab und ins nächste Kapitel einer wilden Verschwörungsgeschichte ein. Begegnungen mit Individuen aus den Reihen der Terrorbande verheißen nichts Gutes: Die Herrschaften mit den übermenschlichen Kräften sind gewiss nicht von dieser Welt. In höchster Gefahr wird Raiden von einem unbekannten Soldaten gerettet. Ist es das Phantom Solid Snake?

Außer der Hauptmission hält „Substance" noch ein paar Extras bereit: Im Rahmen der „Snake Tales" können Sie den Agenten zu 150 kleinen Einsätzen schicken, die mit der Geschichte nichts zu tun haben. Und die „VR-Missionen" erlauben Ihnen, in 350 Übungs-Aufgaben Schleich- und Kampffähigkeiten zu trainieren.

BEDIENUNG

Sie brauchen unbedingt eine Spieletastatur (Gamepad), deren Knöpfe sich frei belegen lassen. Andernfalls gilt: Hände weg! Denn davon bräuchten Sie mindestens vier, wenn Sie mit Maus und PC-Tastatur spielen wollten. Bis zu zehn Tasten müssten Sie mit wichtigen Funktionen belegen. Damit wäre die Steuerung für Anfänger ein Albtraum und für alle anderen ein schlechter Witz.

URTEIL

Der altgediente Solid Snake macht immer noch – oder wieder einmal – eine gute Figur, nicht zuletzt wegen überlegener Bildqualität der PC-Version. Die spannende Geschichte mit den hollywoodreifen Zwischenfilmen ist sowieso eine Klasse für sich. Leider stören häufige Ruckelanfälle den Spielfluss. Schade – die Playstation-2-Variante ist frei von solchen Fehlern. Trotzdem: Auch für PC-Spieler eine lohnende, solide Sache. Schließlich hat die Metal-Gear-Reihe Maßstäbe gesetzt, die teils auch heute noch gelten. Trotz kräftiger Punktabzüge für die haarsträubende Steuerung ein „gutes" Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

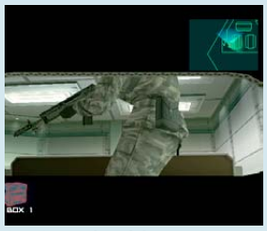


Dieses Spiel lässt sich am besten mit der Spieletastatur steuern.

SPIELDETAILS



Zu spät! Dieses Zeichen bedeutet: Man hat Sie entdeckt.



Der Agent ist nicht von Pappe, versteckt sich aber im Karton.



Mit diesen Großrationen frischen Sie Ihre Energie auf.



Auf dem Radar sehen Sie die Wachen als rote Punkte.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Metal Gear Solid 2 – Substance

Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.) Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2
	Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Wegen zahlreicher Kommandos sehr schwierig.	2,00
Langzeitspaß	5%	Die Hauptgeschichte wird Sie etwa zehn Stunden am Bildschirm fesseln.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Veraltet, aber immer noch sehr ansehnlich.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Glaubwürdig und sehr realistisch.	1,50
Musik	2%	Wie in einem echten Hollywood-Streifen.	1,00
Geräusche	3%	Plätschernder Regen, ratternde Maschinengewehre – und ein keuchender Geheimagent.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Nur in englischer Sprache – aber fast perfekt.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Alles wird auch per Texteinblendung erklärt.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Wenn Sie sich einen Gefallen tun wollen, greifen Sie zur Spieletastatur für PC.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Sie fühlen sich wie ein echter Agent in einer Wahnsinns-Geschichte. Was will man mehr?	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,53**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-45247 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami.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 (7899 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0391 Megabyte	1,20
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,88**
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**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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	unspielbar	4,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,40**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	unspielbar	**4,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	500 neue Einzeleinsätze	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc 2.0	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,13**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,13
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	39,99 € (Amazon, München, www.amazon.de)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,13 x 44,95 = 95,74 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Amen

Abenteuerspiel für PC | Ein Schnüffler aus Chicago – unterwegs in der Unterwelt Ägyptens

INSTALLATION

Keine Sorge: Ägyptische Schriftzeichen müssen Sie nicht entschlüsseln, um dieses Spiel auf die Festplatte zu bannen. Falls Sie dennoch nicht klarkommen, lesen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Die Welt des Chicagoer Privatdetektivs Alan Parker Cameron besteht normalerweise aus Ganoven, Whisky, schönen Frauen und nochmal Whisky. Deshalb ist der Auftrag seiner Freundin Moira McFarley auch so ungewöhnlich: Die Archäologin bestellt den Spürhund ins Land der Pyramiden. Denn dort verschwinden bei Ausgrabungen nicht nur Mumien, sondern auch die Altertumsforscher selber. Und als Cameron in Kairo ankommt, ist auch Moira weg. In seinem Hotelzimmer findet er lediglich eine Botschaft von ihr: Cameron soll ins Kairoer Museum kommen. Mit Taschenlampe, Dietrich und einem Schlüssel für den Personaleingang des Museums macht er sich auf den Weg. Doch das Haus ist leer, keine Moira weit und breit. Stattdessen findet Cameron nach einigem Su-



SPIELVERLAUF



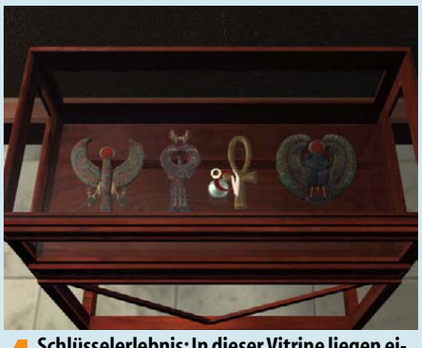
1 Menschen im Hotel: Bei der Ankunft in Ihrer Kairoer Herberge werden Sie – Detektiv Cameron – freundlich an der Rezeption begrüßt.



2 Zimmer frei: Diese Bleibe ist nicht gerade die Präsidentensuite, sieht aber recht gemütlich aus. Was soll's – Sie sind ist eh meist unterwegs.



3 Bitte nichts berühren: Auf der Suche nach Ihrer Freundin Moira sind Sie im Museum gelandet. Dort gibt's viele Statuen zu bestaunen, Moira dagegen bleibt verschwunden. Sie irren durch die Räume und stoßen auf einige Rätsel, deren Lösung Sie aber nicht recht voranbringt.



4 Schlüsselerlebnis: In dieser Vitrine liegen einige merkwürdige Schmuckstücke. Sie nehmen das Kreuz, um eine Kiste aufzuschließen.



5 Unheimliche Begegnung: Der erste Mensch, den Sie antreffen, ist der Museumsdirektor. Er führt Sie ins Lager und sperrt Sie dort ein.



6 Es kommt ganz dicke: Ein fülliger deutscher Archäologe betritt den Raum. Vor dem Riesen verstecken sich besser.



7 Zarteste Versuchung: Sieht aus wie eine Milka-Kuh, ist aber eine echte Gräfin. Kann sie mit entscheidenden Informationen aufwarten?

ophis Die Auferstehung

chen und Rätseln den Museumsdirektor – doch der sperrt den Detektiv einfach in eine finstere Kammer und verschwindet.

Kurz darauf hört Mister Spürnase in seinem Verlies Schritte und versteckt sich hinter einem Standbild. Gerade noch rechtzeitig, um zu sehen, wie zwei Männer den Raum betreten und sich unterhalten. Die beiden scheinen eine Statue zu suchen und sehen gefährlich aus. Wenig später kann sich Cameron befreien, kehrt ins Hotel zurück und sucht weiter nach Moira – leider vergeblich. Doch er findet in ihrem Zimmer erste wichtige Hinweise, wie Briefe, Schmuckstücke, Karten und ähnliches, die vielleicht bei der Suche nach der verschwundenen Archäologin helfen. Manche dieser Objekte müssen allerdings erst kombiniert werden, andere sind durchaus allein von Wert – aber das müssen Sie als Detektiv selbst herausfinden.

Auf der Suche nach Moira haben Sie viele Rätsel zu lösen und Gefahren zu überstehen. An den üblichen Schauplätzen, etwa im alten Kairo, auf einem Dampfboot und in einem geheimnisvollen Pharaonengrab.

BEDIENUNG

Sie blicken durch Camerons Augen, sehen die Szenerie also aus der Ich-Perspektive und kommen per Mausklick durch Räume und Gänge voran. Manchmal müssen Sie innerhalb einer bestimmten Zeit eine Entscheidung treffen – dann ist schnelle Auffassungsgabe gefordert. Die Steuerung ist kinderleicht, auch der Umgang mit den gesammelten Gegenständen im Inventar gibt keine Rätsel auf.

URTEIL

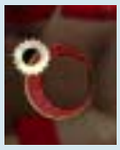
Optisch macht „Amenophis – Die Auferstehung" einen durchaus guten Eindruck. Alle Schauplätze wirken bemerkenswert realistisch. Leider wird im Spiel nur Englisch gesprochen, deutsche Untertitel fördern aber das Verständnis. Die Rätsel sind anfangs leicht, werden im Lauf der Zeit knackig, bleiben aber immer logisch und fügen sich nahtlos in die Geschichte ein. Wer mit Action und Geballer nichts anfangen kann, aber gerne knobelt, sollte sich die Reise zum Nil gönnen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



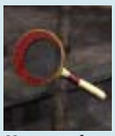
Hier ist eine Aktion möglich.



Zeichen für schnellen Rückzug.



Symbol für die Laufrichtung.



Untersuchen Sie den Gegenstand.



Privatdetektiv auf der Hut: Schnüffler Cameron ermittelt im Land der Pharaonen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Amenophis – Die Auferstehung

Hersteller: Dreamcatcher Interactive
Info: Tel. 040-710060 (0,123 €/Min.) Fax 040-71006222 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die ersten Rätsel sind keine Hürde.	2,00
Langzeitspaß	5%	Für Knobel-Profis etwas kurz, alle anderen werden lang anhaltenden Spaß haben.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Menschen und Gemäuer wirken sehr realistisch.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Laufen, Mimik, Gestik – alles gut gemacht.	1,50
Musik	2%	Düstere Klänge – aber etwas selten.	3,00
Geräusche	3%	Das Geräusch einsamer Schritten ist so richtig schaurig-schön.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Auf Englisch, aber professionell.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz, knapp, verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus kommen Sie im alten Ägypten gut zurecht.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Eine gute Mumien-Geschichte mit passenden Rätseln und Spannung. Etwas kurz vielleicht.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,02**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dreamcatchergames.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (71 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0313 Megabyte	1,18
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	teilweise Englisch	4,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,34**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	sehr knapp	**4,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%**			**3,86**
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%	nein		6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**6,00**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier Spielstufen		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Kopierschutz	0%	unbekannter Kopierschutz		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,66**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,66
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,66 x 29,95 = 79,67 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Cold Zero[1]

The last Stand

[1] sprich: „Koultsieroh"

Actionspiel für PC |
Als Privatdetektiv für die Mafia zu arbeiten, setzt gute Waffen und ein kluges Köpfchen voraus. Dann mal los!

INSTALLATION

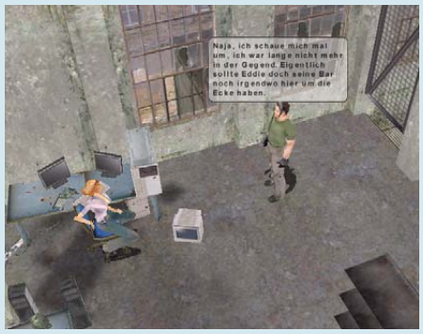
Wie Sie das Spiel auf Ihrem PC installieren, lesen Sie in der Rubrik Ratgeber auf Seite 142

INHALT

Es gibt Tage, da sollte man einfach besser im Bett bleiben. Privatdetektiv John McAffrey hat in „Cold Zero – The last Stand" leider in jüngster Zeit häufig solche Tage. Der ehemalige Soldat einer Spezialeinheit ist mal wieder pleite, hat sich dummerweise beim letzten Auftrag mit der Mafia angelegt und darf jetzt quasi als Wiedergutmachung für das organisierte Verbrechen arbeiten. Und die Jobs für den örtlichen Paten sind alles andere als ungefährlich. So muss John im Verlauf des Spiels ein gefährliches Virus aus einem Labor stehlen und kommt dabei einem Haufen schwer bewaffneter Terroristen in die Quere, die ebenfalls hinter dem Virus her sind. Insgesamt gilt es für Privatdetektiv McAffrey 16 verschiedene Einsätze erfolgreich zu absolvieren, bevor er die Hintermänner zur Strecke gebracht hat und wieder beruhigt ausschlafen kann. Dafür stehen ihm mehr als 100 verschiedene Waffen, wie Pistolen, Gewehre oder Baseballschläger, zur Verfügung sowie zahlreiche Ausrüstungsgegenstände, darunter kugelsichere Westen und Medizinpakete.

Der Spieler steuert die Spielfigur aus einer Perspektive von schräg oben durch die detailliert gestaltete dreidimensionale Landschaft. Im Verlauf der Einsätze erhält John McAffrey für gemeisterte Probleme und besiegte Gegner wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte, mit denen der Spieler seine Fähigkeiten in neun verschiedenen Kategorien, wie Kampf, Tarnung oder Technik verbessern kann. Die gute Beherrschung unterschiedlicher Waffentypen kann bei Auseinandersetzungen entscheidend sein, denn nur wer schnell und präzise trifft, hat gegen die aufmerksamen Gegner eine Chance. Möchtegern-Rambos mit einer „Loslaufen-und-alles-abschießen"-Mentali-

SPIELVERLAUF



1 Das einzig Schöne an dem heruntergekommenen Büro Ihrer Detektei ist Ihre Assistentin, die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite steht.



2 Ein Unbekannter gibt Ihnen den ersten Auftrag. Dafür sollten Sie beim örtlichen Waffenhändler vorher ein paar „Dinge" kaufen.



3 Ihr erster Auftrag führt Sie zum Hafen, wo Sie eine Geisel aus den Händen schwer bewaffneter Ganoven befreien sollen. Oft gibt es mehrere Möglichkeiten, den Auftrag zu erfüllen, machmal hilft vorsichtiges Schleichen, meistens nützt aber nur der Einsatz Ihrer Waffen etwas.



4 Über das Dach sind Sie leise in das Haus eingedrungen, doch ein paar der gut ausgerüsteten Gangster haben offenbar etwas gehört.



5 Haben Sie sich endlich zur Geisel durchgekämpft, müssen Sie nur die Wachen beseitigen und die Geisel von ihren Fesseln befreien.



6 Anschließend laufen Sie mit der Geisel zum Schnellboot im Hafen und suchen das Weite, bevor doch noch Probleme auftauchen.



7 Leider ist die Mafia gar nicht über Ihre Befreiungsaktion erfreut. Als Entschuldigung dürfen Sie jetzt für „die Familie" arbeiten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Cold Zero The last Stand

FORTSETZUNG

tät haben keine Chance. Ohne überlegtes Vorgehen und genaues Studieren der Karte dürften Sie kaum die kniffligen Rätsel lösen und lebend das Ende erleben.

BEDIENUNG

Gewöhnungsbedürftig ist wohl die treffendste Beschreibung für die Steuerung. Obwohl das Spiel eigentlich komplett per Maus gesteuert werden kann, kommen Sie ohne gleichzeitige Nutzung der Tastatur nicht weit. So müssen Sie permanent zur Tastatur greifen, um die Kameraperspektive neu auszurichten, und auch die Tasten, mit denen Sie einige Funktionen im Schnellzugriff haben, sind für Ihre Spielfigur überlebenswichtig. Versuchen Sie zum Beispiel in einem Kampf per Maus die Waffe zu wechseln oder nachzuladen, werden Sie schnell das Zeitliche segnen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Q : Schleichen
L : Waffe nachladen
I : Inventar (Koffer)
M : Karte



Nicht nur die Mafia, sondern auch Terroristen warten auf Sie.

Nur wenn Sie die etwas unglückliche Tastenbelegung Ihren persönlichen Bedürfnissen angepasst haben, können Sie schnell genug auf Ihre flinken Gegner reagieren.

URTEIL

Eine spannende Geschichte, eine Spielfigur, die der Spieler im Verlauf des Abenteuers individuell weiterentwickeln kann, und jede Menge actionreiche Aufträge. Eigentlich hätte Cold Zero ein wirklich sehr gutes Spiel werden können. Aber die Steuerung, die nervige Einstellung der Kamera sowie gelegentlich durch Wände schießende Gegner schmälern den Spaß deutlich.

Trotzdem: Dank der detaillierten Gestaltung und der hohen Spannung reicht es noch für die Gesamtnote „gut". ■

SPIELDETAILS



Schnipp-schnapp: Haben Sie ein Messer im Koffer dabei, können Sie die Geisel losschneiden und aus dieser Situation befreien.



In Ihrem Koffer verstauen Sie alle gefundenen Dinge. Aber achten Sie dabei auf das Gesamtgewicht.



Für jede Situation gibt's die richtige Bewegung: vom Schleichen bis zum Dauerlauf.



Nur eine geladene Waffe hilft Ihnen bei Ihren Gegnern weiter.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Cold Zero – The last Stand

Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801/185795 (0,046 €/Min.) Fax 089/824245425 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ohne Tutorial und Tastenbelegung geht nix.	3,50
Langzeitspaß	5%	Der hohe, aber nicht unfaire Schwierigkeitsgrad motiviert langfristig.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte Gestaltung der Spielwelt.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Schleichen und Schießen wirken überzeugend.	2,50
Musik	2%	Die Musik passt sich dem Spielgeschehen an.	2,00
Geräusche	3%	Jeder Gegenstand ist hörbar, und jede Waffe knallt anders.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Die Sprecher verleihen den Figuren Charakter.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Die Texte erscheinen in Sprechblasen.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nur mit Maus und Tastatur gleichzeitig haben Sie die Figur im Griff.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Mafia, Terroristen und ein Detektiv, der seinen Humor selbst nach Kämpfen behält.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,61**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069-85096168 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.coldzero.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (590 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,375 Megabyte	2,17
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,14**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,16**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,24**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Einsätze, Mehrspielermodus	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom*new*	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,40**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,40
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,40 x 44,99 = 107,98 = ausreichend

* ermittelt bei über 120 Händlern

[1]Typhoon Sound-Card Easy Live3 Wave Imp.PCI: Funktion nur nach Abschalten der Hardwarebeschleunigung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vier Türen für ein Halleluja: mit der gutmütigen, aber schon recht schnellen Limousine Lexus IS 200 zum ersten Siegesjubel.



2 Astra. Was dagegen? In der DTM-Klasse geben Sie dem kleinen Opel mit bärenstarkem V8-Motor die Sporen.



3 Mercedes brenzlig: Am Steuer des nagelneuen CLK-DTM haben Sie wenig Glück. Ein Verfolger reitet nach Ihnen in einer langgezogenen Rechtskurve ins Kiesbett und rammt erst Sie, dann die Streckenbegrenzung. Da wechselt der gute Stern auf allen Straßen schon mal die Umlaufbahn.



4 Die schönste Neben-Sache: Autos der amerikanischen Rennserie fahren sich gewöhnungsbedürftig. Da geht's schon mal ins Abseits.



5 Gruppen-Dynamik: In engen Passagen rücken sich die Fahrer dicht aufs Blech – es kommt schnell zu haarsträubenden Unfällen.



6 Als wär's gestern gewesen: Im Rennen mit „American Classics" zeigt die gute, alte AC Cobra, was sie auch heute noch drauf hat.



7 Schlangen-Beschwörung: Am Steuer der brachialen und eigensinnigen Dodge Viper verhilft nur ein sehr sensibler Gasfuß zum Sieg.



DTM Race

Rennspiel für PC | Sie haben Benzin im Blut? Dann werden Sie König aller Rennklassen!

INSTALLATION

Folgen Sie nach dem Einlegen der Spiel-CD-ROM den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Ryan Mc Kane ist ein viel versprechender Nachwuchs-Fahrer und will ebenso berühmt werden wie sein vor 15 Jahren verstorbener Vater. Auch der hatte einst klein angefangen – wie jetzt Sie in der Rolle des Sohnes.

Zu Beginn fahren Sie in der englischen Toca-Rennserie um die Meisterschaft. Haben Sie ein Team gefunden, das Ihnen Fahrzeug und Startgeld stellt, so müssen Sie seine Bedingungen erfüllen. Anfangs reicht ein dritter oder vierter Platz, in höheren Rennklassen müssen Siege her, um den Boss bei Laune zu halten. Haben Sie sich auf britischen Strecken ausgetobt, dann wartet unter anderem die Deutsche Tou-

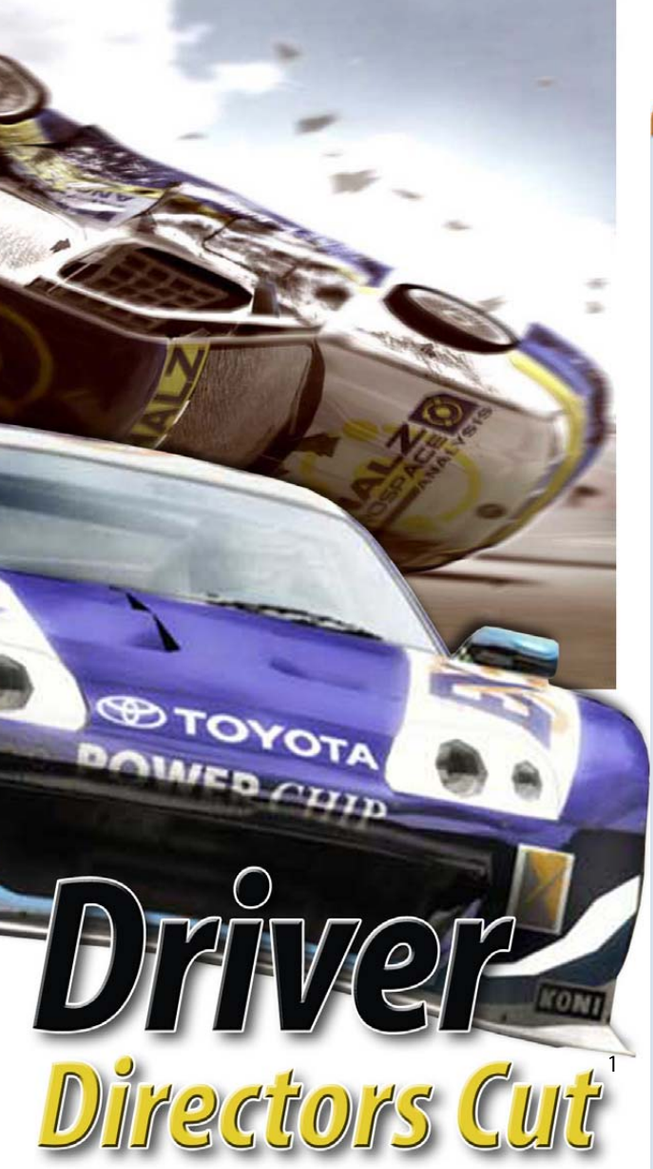
SPIELDETAILS



Der Nachwuchsrennfahrer Ryan Mc Kane hat es faustdick hinter den Ohren. Und im Gasfuß.



Melanie Sanchez hat ein lockeres Mundwerk und mag lockere Klamotten. Also mag Ryan Mc Kane Melanie Sanchez …



Driver Directors Cut[1]

renwagen-Meisterschaft (DTM) auf Sie. Hier bekommen Sie nicht nur ein bärenstarkes Auto – sondern auch einen undurchsichtigen, irgendwie fies wirkenden Teamkollegen (siehe unten).

Zwischen den aufreibenden Rennen wird die Geschichte des aufstrebenden Nachwuchsrennfahrers in kleinen Zwischenfilmen weitererzählt. So bekommen Sie nicht nur einen Eindruck vom Rennzirkus, sondern lernen auch Ryan Mc Kanes Familienverhältniss kennen. Dann treffen Sie auf Nick Landers. Mimt er zu Beginn der DTM-Saison noch den freundlichen Kollegen, so wird doch bald klar, dass der Bursche Einiges auf dem Kerbholz hat. Die Rennen verlaufen entsprechend spektakulär: Wilde Überholversuche und andere haarsträubende Manöver sind an der Tagesordnung. Achten Sie auf Ihren Wagen. Wenn Sie ihn zu stark ramponieren, können Sie der Spitzengruppe „Auf Wiedersehen" sagen.

BEDIENUNG

Für ein Rennspiel dieser Klasse benötigen Sie schon fast zwingend ein Lenkrad mit Kraftrückkopplungseffekt (Force-Feedback). Nehmen Sie die Tastatur, dann geht sehr viel von der Faszination des Spiels verloren.

URTEIL

Rennfans ärgerten sich gewaltig über technische und andere Mängel der ein halbes Jahr alten Playstation-2-Version. Doch die Macken sind inzwischen weitgehend behoben. Die aktuellen DTM-Fahrzeuge wurden eingebaut, die bislang unvermittelt „aufploppende" Umgebungsgrafik nachgebessert. Das PC-Spiel wirkt wie aus einem Guss, und Sie können sich voll und ganz auf das nervenzerfetzende Renngeschehen und die tolle Geschichte des Ryan Mc Kane konzentrieren. Auch Abwechslung ist mit in diesem „guten" Spiel: Sie müssen sich in 13 Rennklassen bewähren, bevor Sie der Allerbeste sind – und ab und zu fordert Sie sogar ein gedemütigter Fahrer zum Privatduell heraus.

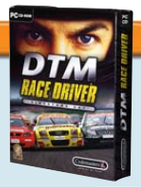
DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Diese Rennen gewinnen Sie am ehesten mit dem Lenkrad.



[1]sprich: „DTM Räiß Driewer Dairecters Katt"

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



DTM Race Driver – Directors Cut

Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 01908-7326861 (0,12 €/Min.) Fax 089-49991500 (0,123 €/Min.)
Version: 1.0 c
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.codemasters.de

Freigegeben	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	Playstation 2, Xbox

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad.	1,50
Langzeitspaß	5%	Dieses Spiel wird Sie wochenlang ans Lenkrad fesseln.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte Autos in perfekter Umgebung.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Fahrphysik nicht immer realistisch, aber o.k.	1,50
Musik	2%	Musik gibt's nur in den Menüs.	2,00
Geräusche	3%	Röhrende Motoren, johlende Zuschauer – Sie fühlen sich wie in einem echten Rennen.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Passend und informativ.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Textfelder erklären bei Bedarf alles.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nur hinter einem Lenkrad empfinden Sie wahren Spielspaß. Aber dann richtig!	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Sie fühlen sich wie ein echter Rennfahrer, der um Ruhm, Ehre und den ersten Platz kämpft.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,17**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-7326861 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.codemasters.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1423 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0273 Megabyte	1,17
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,71**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,72**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Fahrzeuge auf der Strecke	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Safe Disc 2.0	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,01**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,01
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	42,46 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,01 x 49,95 = 100,40 = 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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 12:09 Uhr. Mit dem ICE 518 geht's bei strahlendem Sonnenschein von Augsburg über Ulm nach Stuttgart Hauptbahnhof.



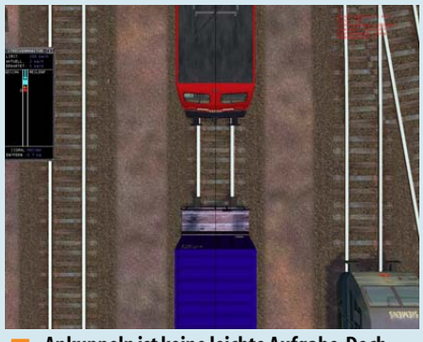
2 Im Hintergrund entschwindet der Turm des Augsburger Dorint-Hotels. Der Bahnhof selbst ist grafisch nicht eben perfekt gemacht.



3 Im verregneten Stuttgart angekommen, übernehmen Sie den IC 2391 zurück nach München. Gezogen wird der Fernverkehrs-Zug von einer modernen Personenzuglok der Baureihe 101. Die schafft in der Ebene 220 Stundenkilometer – aber die Schwäbische Alb bremst auch sie aus.



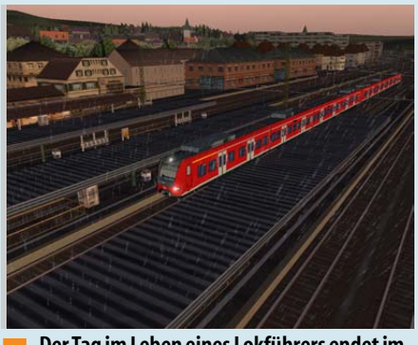
4 Anschließend wartet bei Göppingen ein Güterzug auf die Überführung nach Augsburg. Zuerst müssen die Waggons abgeholt werden.



5 Ankuppeln ist keine leichte Aufgabe. Doch dank übersichtlicher Vogelperspektive klappt das Rangieren ohne größeren Materialschaden.



6 Nach der Ankunft in Augsburg geht's weiter mit der betagten 194 131-9 (Baujahr 1944) von Geislingen über die gleichnamige Steige.



7 Der Tag im Leben eines Lokführers endet im Nahverkehr – ein ET 425 muss von Plochingen nach Stuttgart gebracht werden.



Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Im Zug der Zeit: mit dem ICE uf d'r schwäbsche Eisebahne

INSTALLATION

Bevor Sie sich ins Cockpit des ICE setzen dürfen, müssen Sie das Hauptspiel „Train Simulator" von Microsoft auf Ihrem Computer installieren. Anschließend können Sie „Pro Train 3" einrichten und dann die neuen Fahrstrecken und -aufgaben im Hauptmenü des Train Simulators aufrufen. Probleme mit Ihrer Zugverbindung? Hilfe im Kursbuch auf Seite 142.

INHALT

Für einheimische Eisenbahnfreunde war der Zug buchstäblich abgefahren. Der Microsoft Train Simulator bot keine deutschen Strecken und keine deutschen Loks – und die Übersetzung vieler Eisenbahn-Fachbegriffe war auch eher bescheiden geraten. Zum Glück gibt es mittlerweile ein reichhaltiges Angebot von Spielerweiterungen (so genannten Add-Ons), die hiesige Züge und Strecken auf den Bildschirm zaubern.

Bereits in Ausgabe 3/2002 testete COMPUTERBILD-SPIELE das Add-On „Pro Train", mit der Rheintalstrecke und dem Hochgeschwindigkeitszug ICE 3. Das in derselben Reihe erschienene Pro Train 3 behandelt den Süden der Eisenbahnrepublik Deutschland mit der Strecke Stuttgart – München: Die Geislinger Steige, ein Teilstück dieser Bahnlinie, gehört wegen ihrer malerischen Umgebung zu den wohl schönsten deutschen Panoramastrecken. Und mit Steigungen von bis zu 22 Promille ist sie auch für gestandene Lokführer eine echte Herausforderung. Auch der Spieler darf hier einige interessante Fahraufträge meistern. Die dafür nötigen Lokomotiven, Triebköpfe und Waggons sind in Pro Train 3 enthalten, ebenso die deutschen Lichtsignale, die dem Train Simulator fehlen.

Mal muss ein Autoreisezug mit zwei Lokomotiven der Baureihe 194 (Spitzname: „Deutsches Krokodil") bespannt und ans Ziel gebracht, mal ein ICE-1 von Stuttgart nach München gefahren werden. Auch Elektrolokomotiven der Baureihen 145, 150 und 152 sowie der brandneue Nahverkehrszug ET 425 sind im Spiel.

Wer will, kann im Modus „Erkundung der Strecke" ohne Fahrauftrag auf die Reise gehen und einfach die Landschaft genießen.

BEDIENUNG

Gesteuert wird das Spiel per PC-Tastatur. Theoretisch können die Regler in den Lokführerständen auch per Maus bewegt werden. In

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



W : Hebel auf Vorwärtsfahrt
S : Hebel auf Rückwärtsfahrt
A : Zugbremse anziehen
D : Motorleistung erhöhen
A : Motorleistung verringern



Foto: Dpa

der Praxis scheitert das allerdings meist am ruckeligen, ungenauen Mauszeiger.

URTEIL

Keine Frage: Wer eine Schwäche für die Eisenbahn und im Train Simulator deutsche Strecken und Loks vermisst hat, kommt hier auf seine Kosten. Grafisch ist der Train Simulator aber mittlerweile ziemlich in die Jahre gekommen. Darüber kann auch dieses Add-On nicht hinweg täuschen. Die Architektur entlang der Strecke erinnert bis auf wenige Ausnahmen eher an Schuhkartons als an die unter Modellbahnern so beliebten Faller-Häuschen. Zum Ausgleich sind die Lokmodelle sehr realistisch geraten.

Einige Fahraufgaben sind im Spiel doppelt vorhanden. Die grafisch aufwendigere Variante ist dann jeweils nur für Besitzer eines Computers mit aktuellem Pentium-4-Mikroprozessor vorgesehen. Allen Lokführer-Jobs gemein sind allerdings die völlig menschenleeren Bahnsteige, die vom Train Simulator sattsam bekannten Grafikfehler und eine äußerst ruckelig vorbeiziehende Hintergrundkulisse.

Schuld an den Grafikschwächen ist die schlechte Zusammenarbeit des Train Simulators mit 3D-Grafikkarten. Das Microsoft-Programm ist technisch betrachtet ein Relikt aus der Dampflokzeit. Train-Simulator-Spieler warten deshalb sehnsüchtig auf den Nachfolger der erfolgreichen Eisenbahnsimulation, der im Februar 2004 erscheinen soll. Es bleibt abzuwarten, ob Microsoft sich – im Gegensatz zur Deutschen Bahn AG – an den selbst aufgestellten Fahrplan hält. Bis dahin jedenfalls ist Pro Train 3 ein „guter" Zeitvertreib.

SPIELDETAILS


Farbecht: Graffiti verunzieren diesen Steuerwagen.


Lichtecht: Die Signale im Spiel entsprechen den Vorbildern an deutschen Strecken.


Kleine Fehler: Die falsche Loknummer zur Werbung …


… oder zwei hintere Stromabnehmer am Draht fallen nur absoluten Bahn-Freaks auf.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pro Train 3

Hersteller: NBG
Info: Tel. 09471-80920 (0,122 €/Min.) Fax 09471-7017325 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Fortgeschrittene
Für kein anderes System erhältlich	

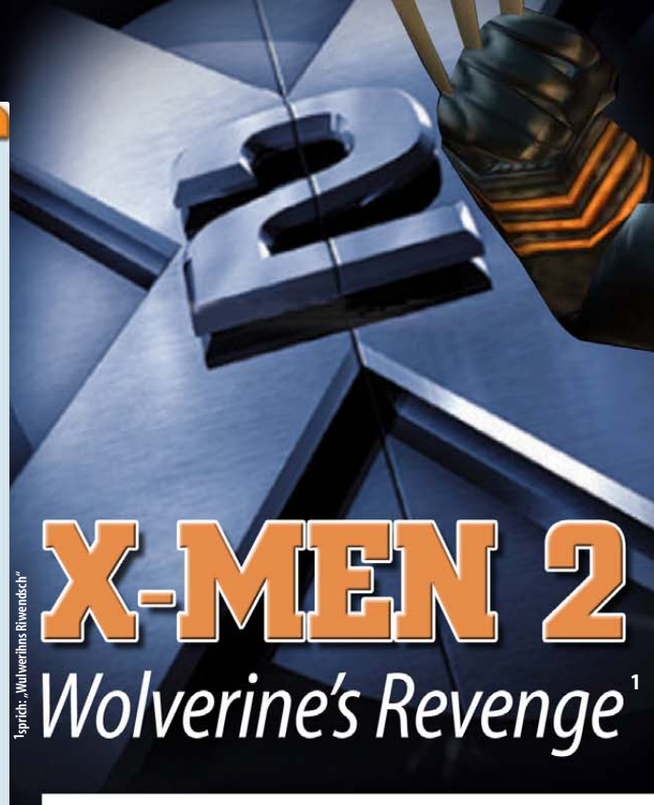
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die Aufgaben erklären sich weitgehend selbst.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die zahlreichen Spielaufträge bieten viel Abwechslung für Hobby-Lokführer.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Keine Figuren, detailliert gezeichnete Umgebung.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Züge fahren halbwegs flüssig.	3,00
Musik	2%	Es gibt keine Musik.	6,00
Geräusche	3%	Die Lok-Geräusche passen nicht immer zu den Vorbildern der Maschinen.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Haupt-Programm erlaubt keine Sprachausgabe.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Für Train Simulator typische Kurztexte.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Tastatur haben Sie alle Funktionen Ihres Zuges optimal im Griff.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Für den deutschen Eisenbahn-Fan eine sinnvolle Ergänzung zum Train Simulator.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,40**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-62444533 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.deutsche-strecken.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (907 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,5508 Megabyte	1,74
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,86**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,60**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**1,71**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	eine neue Strecke, zahlreiche Lok-Baureihen		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,36**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut	2,36
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,36 x 19,95 = 47,08 = 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 nur nach Minimieren der Hardwarebeschleunigung.



X-MEN 2
Wolverine's Revenge[1]

[1]spricht: „Wulwerihns Riwendsch"

Actionspiel für Playstation 2 | Ein Mutant außer Rand und Band

INSTALLATION

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

INHALT

Logan ist ein Mutant, wie er im Bilderbuch – also im Comic – steht. Der Spitzname „Wolverine" verrät schon Einiges über seine besonderen Fähigkeiten, die denen eines Wolfs ähneln. Mit den geschärften Sinnen des wilden Tieres ausgestattet, kann er Objekte aus großer Ferne erkennen und sogar in der Dunkelheit sehen. Er spürt Wärmequellen und nimmt Geruchsspuren auf. Im Kampf fährt er seine Krallen aus und schlägt wie ein Raubtier zu. Seine Mutanten-Heilkraft hilft ihm auch schwerste Verletzungen ohne Folgen überstehen. Logan ist also eine wahre Kampfmaschine – was auch das Militär erkannte und für sich nutzen wollte. So kam es, dass sich der Mutant vor 30 Jahren schmerzhaften Experimenten unterziehen musste. Skelett und Krallen wurden mit dem unzerstörbaren Metall Adamantium stabilisiert, sein Gedächtnis durch Implantate manipuliert. Außerdem infizierten Wissenschaftler ihn mit einem



Logan im „klassischen" Kostüm.

SPIELVERLAUF



1 Wolverine bricht aus dem Labor aus, in dem er grausame Experimente an sich erdulden musste. Die Wärter haben nichts zu lachen.



2 Sabretooth, ein anderer Mutant, stellt sich dem flüchtenden Wolverine in den Weg. Die beiden mögen sich nicht besonders.



3 Es kommt zu einem dramatischen Kampf zwischen den beiden Mutanten. Wolverine muss Sabretooths körperliche Überlegenheit durch Geschick ausgleichen. Also schleudert er seinen Kontrahenten gegen einen brennenden Tanklaster.



4 Wolverine schließt sich den X-Men an. Beast (links) und Professor Charles Xavier (rechts) heißen ihn willkommen.



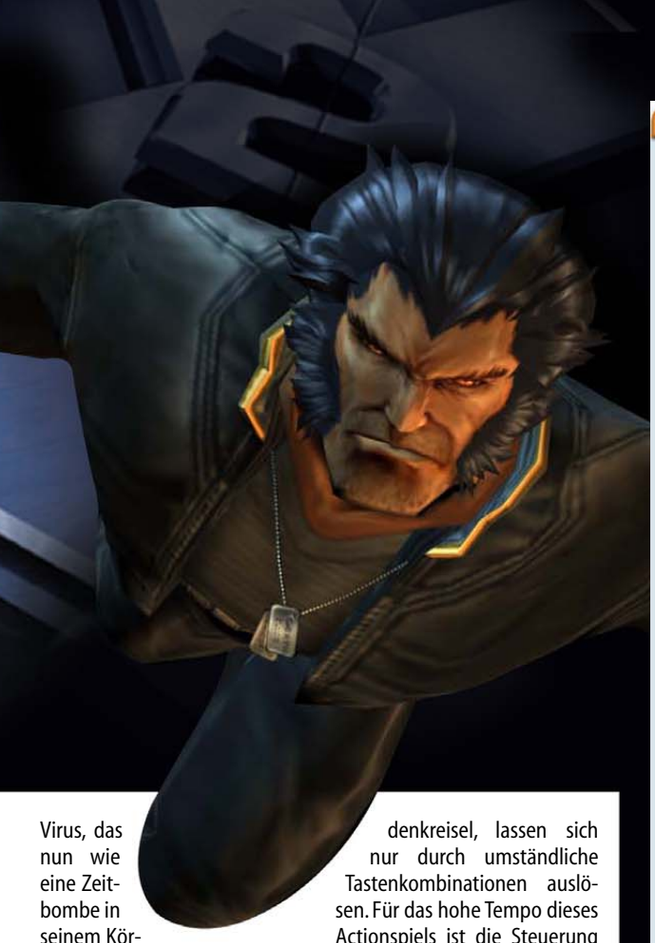
5 Einsatz für Professor X: Nach einem Flugzeugabsturz muss Wolverine aus eisigen Gefilden geborgen werden.



6 Vorsichtig wie ein Raubtier schleicht sich der Mutant an einen patrouillierenden Soldaten heran und schlägt dann fast lautlos zu.



7 Gegen den rasenden Wendigo muss Wolverine eine schlaue Kampftaktik ins Feld führen. Sonst wird er in der Luft zerrissen.



Virus, das nun wie eine Zeitbombe in seinem Körper tickt. Es bleiben nur noch 48 Stunden Zeit, das Gegenmittel zu finden …

In der Rolle des Mutanten flüchten Sie aus dem Labor, das Schauplatz der schrecklichen Experimente war, und spielen Logans Abenteuer bis in die Gegenwart nach. Dabei schließen Sie sich den X-Men um Professor Charles Xavier an. Diese Gruppe will das friedliche Zusammenleben von Mutanten und Menschen ermöglichen. Andere Mutanten, wie Juggernaut und Magneto, wollen das aber verhindern. So kommt es, dass Sie nicht nur gegen Soldaten der Regierung, sondern auch gegen ebenbürtige Widersacher mit übermenschlichen Kräften kämpfen müssen.

Verschiedene Gegner erfordern auch verschiedene Kampftaktiken. Mal legen Sie sich wild tobend mit einer ganzen Armee an. Dann wieder schleichen Sie sich lautlos an schwer bewaffnete Wachen heran und überwältigen die von hinten. Übermächtige Mutanten, etwa die Sabretooth, lassen sich indes nur mit besonderen Tricks ausschalten. Aber davon haben Sie als gestählter Wolfsmensch ja so einige auf Lager.

BEDIENUNG

Die Kräfte dieses Mutanten wollen erst einmal gebändigt sein. Dafür wird jeder einzelne Knopf der Spieletastatur (Gamepad) gebraucht. Spektakuläre Aktionen, wie der Saltotritt oder Bodenkreisel, lassen sich nur durch umständliche Tastenkombinationen auslösen. Für das hohe Tempo dieses Actionspiels ist die Steuerung viel zu kompliziert. Selbst nach einiger Übung muss man immer wieder während des Spiels überlegen, welche Tasten man für ein bestimmtes Manöver benötigt. Weniger wäre eindeutig mehr gewesen.

URTEIL

Als Mutant macht man was mit. Ihr Leben ist eine Anhäufung wilder Kämpfe, Schießereien und Verfolgungsjagden. In geheimen Forschungslabors gegen erbitterten Widerstand das Geheimnis der eigenen Vergangenheit zu lösen – das hat was. Doch die anfängliche Spannung weicht schnell Frust über die komplizierte Steuerung, die den Spielspaß immer wieder buchstäblich ausbremst.

Grafisch wurde das faszinierende Comic-Thema leider nur teilweise eingefangen. Viele Kulissen wirken trostlos. Einige Akteure, darunter auch der Hauptdarsteller, erscheinen plump und blass. Kein Vergleich mit dem aktuellen Film „X-Men 2“, zu dem es auch inhaltlich kaum Parallelen gibt. Immerhin hat Patrick Stewart die Stimme von Professor X übernommen, den er auch auf der Leinwand spielt. Wolverine wird allerdings nicht vom Kino-Mutanten Hugh Jackman, sondern vom ausgemusterten Sternenkrieger Mark Hamill gesprochen. Daher hätte man dem Spiel durchaus auch deutsche Dialoge statt Untertitel spendieren können. Testurteil: „befriedigend“.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



X-Men 2 – Wolverine's Revenge

Freigegeben	ab 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Gameboy Advance
	Gamecube
	PC Win 98/ME/XP
	Xbox

Hersteller: Activision
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.)
Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Zu Spielbeginn wird alles Wichtige erklärt.	2,00
Langzeitspaß	5%	Diverse Spielstufen und Aufträge sorgen für genügend Abwechslung.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Grobschlächtige Figuren, trostlose Kulissen.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Mutanten bewegen sich schon seltsam.	2,50
Musik	2%	Die Filmmusik passt auch gut zum Spiel.	2,00
Geräusche	3%	Das Klirren der Adamantium-Krallen lässt jeden Gegner vor Schreck erstarren.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Stimmen bekannter US-Schauspieler.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Etwas lieblose Untertitel und Hinweistexte.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	In der Hektik des Geschehens ist die Steuerung zu kompliziert und ungenau.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Den Mutanten misslingt der Spagat zwischen Action und Taktik. Nur echte Fans wollen sich hier mit Geduld durcharbeiten.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,21**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.wolverinesrevenge.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	25 Spielstufen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,59**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,59
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	51,36 € (Inscorcom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,59 x 59,99 = 155,37 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Findet Wolverine unterwegs ein Comic-Heft (links), so wird im Bonus-Menü ein neues Kostüm für den Helden freigeschaltet.



Mit seinen empfindlichen Sinnen kann Wolverine sogar Wärmeabstrahlung und Blickfeld seiner Gegner erkennen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



- ✕: Springen
- ■: Schlagen und Kratzen
- ●: Aktion auslösen
- ▲: Treten
- L2: Sinne einsetzen
- R2: Krallen ausfahren

SPIELVERLAUF



1 Vereint – vereitelt: Andertons Trupp muss einen Mord verhindern.



2 Vor frischer Tat ertappt: Den potenziellen Täter erwischt's im Kühlhaus.



3 Ein Gangster gibt Gas: Flammender Brennstoff aus voll aufgedrehten Hähnen soll die Verfolger aufhalten. Doch Officer Anderton überspringt den Feuerzauber.



4 Anderton mal anders 'rum: Das Abbild des Verbrecherjägers ziert die Fahndungsbildschirme. Der Officer ist auf die Abschussliste geraten und muss nun selber flüchten.



5 Bullen hitzig: Kollegen versuchen Anderton mit Gewalt aufzuhalten.



6 Unter-City-Express: Per Raketenrucksack geht's ab durch U-Bahn-Tunnel.



7 Achtung, Kontrolle: Der Roboter will kein Ticket sehen, sondern prügeln.



8 Der Höhepunkt: Duell auf dem Hochhaus – Anderton gegen Agent Witwer.



Foto: Cinetext Tgnicht_Minority

Actionspiel für PS 2 | **Verbrechensbekämpfung von Übermorgen: im Voraus und mit aller Härte**

Washington, einst eine Hochburg der Kriminalität in den USA, ist im Jahr 2054 die sicherste Stadt des Landes. Seit Gründung der Polizei-Spezialeinheit „Pre-Crime" gab es keinen einzigen Mord mehr. Die harten Elite-Cops verhaften potenzielle Mörder schon, bevor sie zuschlagen. Übersinnlich begabte Zeitgenossen informieren Officer John Anderton vorher über Tatort und -zeit – und seine Eingreiftruppe verhindert den Mord rechtzeitig.

Sie sind Anderton. Und Ihr Job ist also, Schwerkriminelle im Planungsstadium zu verhaften. Statt denen lange ihre Rechte vorzulesen, setzen Sie lieber eine rechte Gerade ein. Oder ausgefeilte Schlag- und Trittkombinationen, die Sie im Lauf des Spiels immer weiter perfektionieren.

Doch dann taucht plötzlich Ihr Name, Anderton, in der Liste der „zukünftigen Verbrecher" auf. Eine wilde Flucht vor den eigenen Kollegen nimmt ihren Lauf. Gegen eine erdrückende Übermacht von Polizisten müssen Sie den Mann ausfindig machen, der hinter der Verschwörung steckt. Per Raketenrucksack fliehen Sie durch Hochhausschluchten und U-Bahn-Tunnel und sammeln unterwegs allerlei Waffen ein, etwa Schockgewehre und Hochleistungsblaster.

Urteil: Mit dem gleichnamigen Kinohit von Steven Spielberg hat dieses Spiel nicht viel gemein. Der hellblonde John Anderton hat nicht mal rein zufällige Ähnlichkeiten mit Tom Cruise. Nur wenige Kulissen, zum Beispiel das Pre-Crime-Hauptquartier und die U-Bahn-Station voller Werbebotschaften, erinnern an den Film. Auch von der spannenden Verschwörungsgeschichte blieb nicht viel übrig. Sie macht sich nur insofern bemerkbar, als Sie in den ersten Spielstufen Verbrecher verprügeln und später Polizisten. Wer den Film nicht kennt, hat keine Chance, das Pre-Crime-System und Andertons Beweggründe überhaupt zu verstehen.

Was bleibt, ist ein Prügelspiel, in dem Sie auch mal schießen und mit dem Raketenrucksack fliegen dürfen. Dabei gehen viele Sachen zu Bruch, und das macht immerhin halbwegs Spaß, obwohl es an Abwechslung mangelt. Ein „befriedigendes" Spiel, dem man allerdings getrost schon im Vorfeld aus dem Weg gehen darf. ■



Officer Anderton hat weder Freunde noch Helfer – Kollegen jagen ihn.

SPIELDETAILS



Wohl oder übel: Kommt Anderton mit einem Elektroschocker in Kontakt, so muss er sich übergeben.



Geld oder Leben: Unterwegs eingesammeltes Bares kann Anderton in neue Kampftechniken investieren.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Schneller Angriff
■ : Harter Angriff
● : Gegner packen/Blocken
▲ : Springen/Jetpack nutzen

TESTERGEBNIS

Minority Report



Hersteller: Activision
Info: Tel. 09471-30690 (0,122 €/Min.)
Fax 09471-306948 (0,122 €/Min.)

Frei gegeben: **ab 16 Jahren**
Geeignet für: **Anfänger**
Auch für: **Gameboy Advance, Gamecube, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,71
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,56
ZWISCHENNOTE	100%	2,64
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,64**
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 64,99 €
Preisempfehlung: 53,50 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 89674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,64 x 64,99 = 171,57 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im alten Ägypten: Simon Muran, der Diener des Prinzen, ist besorgt, weil dieser sich unter das Volk mischen und Karten spielen will.



2 Doch Yu-Gi-Oh! lässt den alten Mann stehen und geht zum Duellierplatz im Dorf. Dort warten immer Gegner für eine Partie Karten.



3 Yu-Gi-Oh! spielt seinen Trumpf aus. Durch eine Kartenfusion hat er eine Mystische Sandhexe erschaffen, die ihre Feinde in Stein verwandelt und danach zermalmt. Gegen diese mächtige Attacke hat das gegnerische Monster keine Chance. Der Prinz gewinnt dieses Duell ohne Probleme.



4 Jetzt wartet aber ein viel härterer Brocken auf Yu-Gi-Oh!. Meister Seto fordert den jungen Prinzen zu einem Duell heraus.



5 Seto verfügt über gefährliche Monster, etwa den Zentaurus, und hat auch einige starke Fusionen auf Lager. Es wird knapp.



6 Alles nur geträumt. Yu-Gi-Oh! wacht erleichtert im Hier und Jetzt auf und nimmt an einem richtigen Kartenturnier teil.



7 Aber auch in der Gegenwart hat er es nicht viel einfacher. Sein Gegner verfügt über eine Armee von riesigen Insektenmonstern.



Kartenspiel für PS | Spielkarten beschwören magische Mächte und Monster aus längst vergangenen Zeiten

INSTALLATION

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

INHALT

Kann ein Kartenspiel das geheime Wissen der Pharaonen entfesseln? Na ja, Mau-Mau, Preisskat oder Poker sicher nicht. Aber hier geht's um eine ganz andere Hausnummer: das „Duell der Monster". Mächtige Kreaturen liegen in den Spielkarten „auf Eis" und werden durch deren Ausspielen wieder lebendig.

Sie übernehmen die Rolle des Kartenspielers Yu-Gi-Oh!, der seine Zocker-Qualitäten in zahllosen Duellen gegen menschliche Kontrahenten beweisen muss – oder ersatzweise gegen solche, die von der Playstation gesteuert werden. Ihr Startkapital ist ein Stapel von 40 Spielkarten. Fünf davon dürfen Sie auf die Hand nehmen und pro Zug eine ausspielen. Ein Sieg im Duell wird mit einer neuen Spielkarte belohnt.

Mächtige Monsterkarten, etwa die Wasserschlange oder der Todesschleim, lassen sich zum Angriff auf gegnerische Kreaturen und Lebenspunkte nutzen. Mit Magiekarten können Sie die Spielregeln zu Ihren Gunsten verändern. Lassen Sie beispielsweise einen Wald auf dem Spielfeld wachsen, dann haben Insekten- und Pflanzenmonster quasi „Heimvorteil" und offenbaren im Kampf überlegene Kräfte.

Ein besonders raffiniertes Manöver ist, Fallenkarten verdeckt auf das Spielfeld zu legen. Haben Sie etwa eine Bärenfalle ausgespielt, so schnappt die sich alle attackierenden Monster, die weniger als 1500 Angriffspunkte auf dem Konto haben. Besonders starke Kreaturen, wie der Cybersaurier oder das Würfeltier, müssen Sie durch die Fusion mehrerer Karten zunächst erschaffen, bevor sie zum Einsatz kommen. Legen Sie etwa einen Wettergott, einen geflügelten Eierelb und einen Dachbodendämon aufeinander, so entsteht ein Dunkelelf mit 2000 Angriffspunkten. Derlei Fusionen sind der eigentliche Schlüssel zum Erfolg gegen wirklich starke Kontrahenten.

Leider folgen die Kombinationsmöglichkeiten keinen erkennbaren Regeln. Also wissen Sie vorher nicht, welche Karten Sie miteinander verknüpfen können. Haben Sie durch Probieren eine erfolgreiche Fusion entdeckt, so müssen Sie sich die unbedingt merken. Angesichts der stolzen Zahl von 722 ver-



schiedenen Spielkarten wird das zur echten Herausforderung. Überhaupt ist das Regelwerk dieses sehr komplexen Kartenspiels eine anspruchsvolle Lernaufgabe. Immerhin handelt es sich um „geheimes Wissen aus dem alten Ägypten". Schon vor Jahrtausenden duellierten sich – so die Geschichte des Spiels – am Nil mächtige Zauberer mit ihren Monsterarmeen und schlossen ihre magischen Kräfte dann in die Spielkarten ein – damit Sie die Urgewalten jetzt wieder entfesseln. Ob das gut geht?

BEDIENUNG

Wer das mitgelieferte Handbuch studiert hat, wird mit dem Kartenlegen keine Probleme haben. Mit Steuerkreuz und Knöpfen der Spieletastatur (Gamepad) ist es kinderleicht, das Spielfeld und alle einsehbaren Karten stets perfekt im Überblick zu behalten.

URTEIL

„Yu-Gi-Oh!" erobert die Kinderzimmer als tägliche Fernsehserie, Comic, Karten- und Videospiel. Der neue Trend aus Japan kommt mit Macht und hat auch mächtig was zu bieten. Wer die bunten Pocket Monster zu niedlich findet, bekommt hier eine Zähne fletschende, Furcht erregende Monsterarmee in die Hand. Das Playstation-Spiel bedient sich zwar schlichter Grafik mit vielen Standbildern, fährt aber immerhin bewegte Monsterkämpfe auf.

Das wirklich Faszinierende sind aber die Vielfalt der verschiedenen Karten und das ausgefeilte Regelwerk. Um dessen Feinheiten restlos zu begreifen, bedarf es eines aufgeschlossenen jungen Geistes. Ungeduldige Erwachsene dürften an diesem Spiel eher verzweifeln. Eigentlich schade, denn ihnen entgehen spannende Partien mit diesem „guten" neuen Trumpf in der Liga elektronischer Kartenspiele.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Freigegeben ohne Altersbeschränkung.
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

Hersteller: **Konami**
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Leider keine Trainings- oder Hilfe-Funktion.	5,00
Langzeitspaß	5%	Die Regeln sind eine eigene Wissenschaft. Wer sich darauf einlässt, hat lange Spaß.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nette Standbilder, schwache Kampfszenen.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Äußerst sparsame Bewegungen.	4,50
Musik	2%	Das Geklimper während der Kämpfe nervt.	4,00
Geräusche	3%	Durchaus passend, aber mehr Abwechslung wäre wünschenswert gewesen.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Bei diesem Kartenspiel wird geschwiegen.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Witzige Dialoge, mäßige Kartentexte.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Steuerkreuz und ein paar Tasten lässt sich das Spiel kinderleicht steuern.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Kein lahmes Kartenspiel, sondern komplexe Regeln, phantasievolle Monster und eine unterhaltsame Begleitgeschichte.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,64**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	722 verschiedene Spielkarten	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,40**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut 2,40**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**29,95 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,40 x 29,95 = 71,88 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Diese Gesellen sind scharf auf ein Kartenduell mit Ihnen.



Nach jedem Spiel wird Ihre Leistung streng beurteilt.



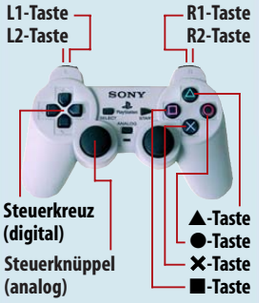
Codes von Pappkarten[1] schalten neue Karten im Spiel frei.

[1] im Handel erhältlich



Mit der Magiekarte „Wald" wird das Spielfeld begrünt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Karte auswählen
▲ : Karte anschauen
● : Menü verlassen
■ : Kampf anschauen
L1+R1 : Monster in Abwehrposition bringen

Metal Gear Solid 2 – Substance[1]

Actionspiel für PS 2 | Snake schleicht wieder. Und er hat sogar noch ein paar Extras im Gepäck

[1]sprich: „Mettel Gihr Ssolid 2 – Ssabstänz"

Ein gutes Jahr nach der Markteinführung des Agentenabenteuers „Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty" gibt Snake erneut ein Playstation-2-Gastspiel. Leider bringt er nicht den heiß ersehnten Nachfolger mit, sondern lediglich eine erweiterte Version von „Metal Gear Solid 2". Die Geschichte? Wie gehabt: Geheimagent Solid Snake muss auf einem Tankschiff den Kampfroboter Metal Gear ausfindig machen und ein paar Beweisfotos von dem Ding schießen. Die Blitz-Attacke geht gründlich in die Hose, und Superheld Solid verschwindet spurlos. Also begnügt sich der Spieler zwangsläufig mit der Rolle des Geheimagenten Raiden, sucht auf einer von Terroristen besetzten Ölplattform nach dem verschollenen Kollegen und entspannt beim Betrachten vorzüglicher Zwischenfilme, die den Einsatz vorantreiben.

So weit, so alt. Doch Metal Gear Solid 2 – Substance erfreut mit einer Reihe interessanter Extras: In 350 Mini-Spielaufgaben können Sie zur perfekt funktionierenden Kampfmaschine reifen. In den fordernden und nur für Profis geeigneten „Snake Tales" spielen Sie einzelne Kapitel des im Grunde bekannten Handlungsstranges nach. Allerdings mit anderen Gegnern und Detaillösungen. Eine zusätzliche **DVD** S.XXX macht Sie mit der Welt der Spielmacher vertraut, führt Ihnen das gezeichnete Drehbuch („Storyboard") zum Spiel vor und zeigt zahlreiche 3D-Urmodelle von Objekten.

Urteil: Wer das Originalspiel kennt, braucht die erweiterte Version nicht unbedingt. Zählt Solid Snake noch nicht zu Ihrem Bekanntenkreis, dann könnte dieses „sehr gute" Spiel der Beginn einer wunderbaren Freundschaft sein.

SPIELDETAIL



Überall drohen Drohnen. Vorsicht vor den unbemannten Aufklärern!

TESTERGEBNIS

Metal Gear Solid 2 – Substance

Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Xbox, PC Win 95/98/XP**

	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	befriedigend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,45 x 59,95 = 86,93 = befriedigend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Kriechen
- ■ : Waffe benutzen
- ● : Schlagen
- ▲ : Aktion auslösen

International Superstar Soccer[2] 3

Sportspiel für PS 2 | Treten Sie den Ball so lange mit Füßen, bis er im Netz zappelt

[2]sprich: „Internäschenel Ssjuper-Sstar Ssoder"

„International Superstar Soccer 3" will so viel Action wie möglich und so viel Realismus wie nötig bieten. Besonders deutlich wird das im Nahkampf. Sobald sich der ballführende Angreifer und ein gegnerischer Verteidiger in Strafraumnähe treffen, spielen Sie durch Druck auf die **L1**-Taste das packende Duell in Nahaufnahme. Danach geht es wie gewohnt weiter.

Anfangs stehen 58 Länderteams und fünf erfundene Mannschaften zur Wahl. Mit denen geht's in ein Freundschaftsspiel, zum Europapokal oder durch eine eigens zusammengestellte Liga. Spannend und originell ist der Missions-Modus, in dem Sie in ein laufendes Spiel eingreifen und für Ihre Mannschaft die Kastanien aus dem Feuer holen. Mal in Unterzahl, mal im Rückstand, setzen Sie alles daran, eine drohende Blamage abzuwenden.

Für jedes gewonnene Spiel erhalten Sie Punkte, die Sie in neue Spieler, Mannschaften, Trikots oder den Ausbau Ihres Stadions investieren können. Das motiviert eine Zeitlang zum Weiterspielen, auch wenn das Spiel selbst seine Schwächen, insbesondere bei der Steuerung, hat. Die ist nämlich viel zu träge. Verzögerungen bei der Umsetzung Ihrer Befehle führen immer wieder zu unnötigem Ballverlust. Sie haben die Situation längst erkannt und schnell reagiert – doch der Spieler legt noch eine Gedenksekunde ein.

Urteil: Die Präsentation ist ordentlich, auch wenn nicht alle Mannschaften mit Originalspielern antreten. Anfänger finden einen guten Einstieg, Fortgeschrittene jedoch auf die Dauer nicht genug Spieltiefe. Eingängig, aber eher simpel, ist dieser Titel eine „befriedigende" Ergänzung jeder Fußball-Sammlung.

SPIELDETAIL



Für Punkte gibt's Extras. Deren Katalog ist voller Schreibfehler (Kreise).

TESTERGEBNIS

International Superstar Soccer 3

Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,18
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%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,45
AUF-/ABWERTUNGEN		+ 0,15
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,60
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 56,22 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,60 x 56,22 = 146,17 = mangelhaft

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Pass
- ■ : Schuss
- ● : Flanke
- ▲ : Steilpass

SPIELVERLAUF



1 Im Morgengrauen erreicht Agent Raiden sein Ziel: die Ölplattform.



2 Noch im Taucheranzug schaut er sich um und sucht den besten Weg.



3 Durch sein Nachtsichtgerät sieht Raiden Rot: ein Gegner im Weg!



4 Schüsse auf den Feuerlöscher machen Laserbarrieren sichtbar.

SPIELVERLAUF



1 Signal „L1" (Kreis) heißt: Sie können in den Nahkampf schalten, …



2 … und die Kamera zeigt das Duell kurzzeitig aus nächster Nähe.



3 Netter Effekt: Grätschen sind spritzig und schaden dem Rasen (Kreis).



4 Treffer werden, wie im TV, aus verschiedenen Perspektiven gezeigt.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Indiana Jo und die Legende

Actionspiel für Xbox |
Hut, Peitsche, Drei-Tage-Bart: Indy ist wieder da

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Xbox zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite 142

INHALT

Spieler sind klar im Vorteil: Während Filmfans bis 2005 warten müssen, bis ihr Lieblings-Archäologe zum vierten Mal Leinwand-Abenteuer erlebt, dürfen Besitzer von PCs und Konsolen bereits jetzt loslegen: Indiana Jones, liebevoll Indy genannt, ist wieder im Einsatz.

Im Jahr 1935 findet er in Ceylon ein merkwürdiges Artefakt – eine kleine goldene Kugel mit grünen Linsen – und erfährt wenig später, dass es sich dabei um einen Teil des Spiegels der Träume handelt. Dieser Spiegel soll der Schlüssel zur Grabkammer des ersten Kaisers von China sein. Und dieser Kaiser gilt im Reich der Mitte als legendäre Gestalt. So hat er nicht nur die Chinesische Mauer bauen lassen, sondern soll auch über magische Kräfte verfügt haben. Und im Inneren seiner letzten Ruhestätte soll der Ursprung dieser Kraft liegen: das „Herz des Drachen", die größte – und dazu rabenschwarze – Perle der Welt. Nun wünscht die chinesische Regierung, dass die Perle geborgen werden soll.

Kein Wunder, dass sich Indy – also Sie – nicht lange bitten lässt und den Auftrag annimmt.

Die Fährte führt über Prag und Istanbul bis Hongkong – und viel weiter. Überall trifft Indy wieder auf seine gefährlichsten Feinde, die üblen Nazis. Aber auch die Chinesen sind nicht alle derselben Meinung wie ihre Regierung. Und so muss sich der Held durch diverse Spielstufen hangeln, springen, rennen und prügeln, um

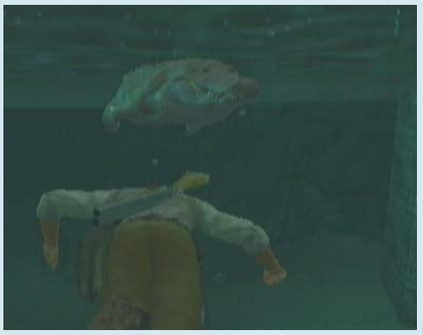
nes

der Kaisergruft

SPIELVERLAUF



1 Schlagabtausch: In einer Tempelruine in Ceylon gerät Indy mit Elfenbeinjägern aneinander. Wer hat ihm die Kerle auf den Hals gehetzt?



2 Tauchgang: Dr. Jones traut seinen Augen kaum: Ein riesiges, weißes Krokodil bewacht den Schatz. Nix wie raus aus dem Wasser!



3 Besuchszeit: General Kai und seine Assistentin Mei Jing nehmen Indys Eroberung aus dem Dschungel unter die Lupe und überraschen den Archäologen. Im Inneren der kleinen Statue verbirgt sich eine Kugel mit grünen Glasflächen – ein Teil des sagenumwobenen Spiegels der Träume.



4 Insel-Hopping: Die Spur führt nach Europa, ins malerische Prag. Indy macht sich sofort auf den Weg – begleitet von bekannter Musik.



5 Flugangst: Im Prager Schloss entdeckt Dr. Jones eine sehr alte Flugmaschine, die ihn an sein Ziel bringen kann. Ein gewagter Einsatz!



6 Totenstille: Im Inneren eines Turmes findet Indy nach harter Landung den gesuchten Seelenstein, einen wichtigen Schlüssel.



7 Schwermetall: Der zweite Teil des Spiegels wird von einem roboterähnlichen Wesen bewacht. Indy steht ein harter Kampf bevor.

Indiana Jones FORTSETZUNG
und die Legende der Kaisergruft

hinter das Geheimnis des Drachenherzens zu kommen ...

Im Vergleich zum Vorgänger-Spiel „Indiana Jones und der Turm von Babel“ (Test in Heft 1/2000) ist das neueste Abenteuer deutlich actionlastiger. Dazu verfügt Indy über bessere Nahkampf-Möglichkeiten, und auch an Waffen hapert es nicht. Peitsche und Revolver sind nur der Anfang.

Dafür wurden Rätsel so weit zurückgeschraubt, dass sie sich selten über ein Niveau von „Drücken Sie den Knopf, damit sich eine Tür öffnet“ bewegen. Schwieriger wurden dafür Kämpfe gegen Gegner am Ende einer Spielstufe: Hier geht oft ohne die richtige Idee gar nichts. Auch diverse fallengespickte Gänge passieren Sie nur unbeschadet, wenn Sie auf den richtigen Dreh kommen, die tödlichen Mechanismen zu umgehen.

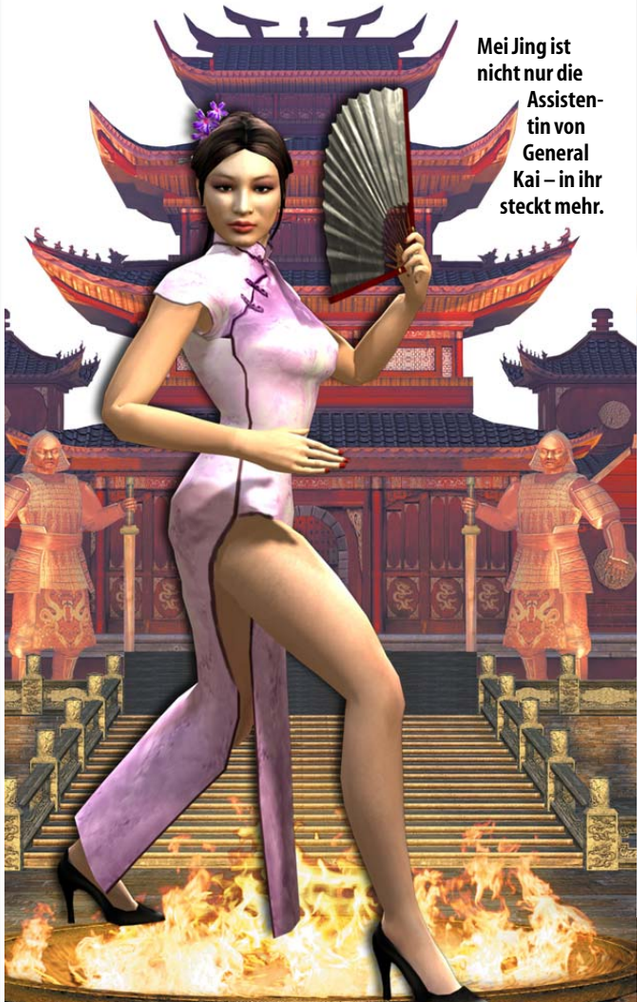
BEDIENUNG

Indy steuert sich nicht ganz einfach. Zwar sind die Knöpfe sinnvoll mit verschiedenen Aktionen belegt, aber die reine Steuerung der Figur gestaltet sich oft zum Nervenspiel. Wenn Indy beispielsweise beim Absprung etwas zu schief stand, springt er oft statt auf den rettenden Vorsprung in den gähnenden Abgrund – und Sie dürfen mögli-cherweise die fast beendete Spielstufe neu beginnen. Natürlich kann man sich an die Steuerung gewöhnen – etwas mehr Präzision hätte aber nicht geschadet.

URTEIL

Dass eine deutsche Spielversion besser ist als das US-Original, ist selten – und doch hier der Fall. Während die Amerikaner auf Harrison Fords Stimme verzichten müssen, kriegen die deutschen Spieler die Original-Synchronstimme zu hören. Zusammen mit der bekannten Musik sorgt das für das richtige Indy-Gefühl beim Spielen.

Und überhaupt: Abgesehen von der Steuerung bietet „Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft“ alles, was der Fan begehrt: eine gute Geschichte, Action satt und jede Menge brenzlige Situationen, die er überstehen muss. Dazu ist mit 30 bis 40 Stunden Spielzeit, je nach Talent, auch die Quantität sehr gut: Hier gibt es reichlich Spiel fürs Geld. Wer sich zu den Anhängern des berühmten Dr. Jones zählt, kommt deshalb an diesem Spiel eigentlich nicht vorbei. Und auch Freunde der Abenteuer-erfahrenen Lady Lara Croft sollten einen Blick riskieren. Das neue Spiel des Mannes mit Hut und Peitsche ist einfach „gut“.



Mei Jing ist nicht nur die Assistentin von General Kai – in ihr steckt mehr.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

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

Freigegeben	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PC, Playstation 2

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Durch viele Tipps sehr einfach.	1,50
Langzeitspaß	5%	Wie im Film: Man will einfach wissen, wie es weitergeht.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Einheitlich recht gut, aber nicht unwerfend.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Prügeln, schwingen, klettern: Alles top!	1,50
Musik	2%	Original Film-Musik: Besser geht's nicht.	1,00
Geräusche	3%	Nicht nur das Peitschenknallen klingt gut – die Geräusche passen fast perfekt.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Die deutsche Original-Indy-Stimme: super.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Wenig eingesetzt, aber immer sinnvoll.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur lenkt man Indy akzeptabel - nicht mehr.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wer Abenteuer mag, wird das Spiel lieben: Dr. Jones, wie man ihn kennt – Action satt und jede Menge tödliche Gefahren.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,56**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	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%	zehn Spielstufen, 30 Artefakte	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,82**
Aufwertung		besonders originell gestaltete Bedienungsanleitung	-0,10
TESTERGEBNIS		gut	**1,72**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		64,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		54,48 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,72 x 64,99 = 111,78 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Tipps zum Finden von Artefakten gibt's beim Laden.



Und so sieht die Maske vom Bild links wirklich aus.



General Kai ist Ihr Auftraggeber: Kann man ihm trauen?



Tipps im Spiel: Hier wird Peitscheneinsatz empfohlen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Abwehrhaltung
X-Taste: Schlag
A-Taste: Tritt
B-Taste: Sprung
Y-Taste: Aktion ausführen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Baldur's Gate – Dark Alliance[1]

Rollenspiel für Xbox | **Als einsamer Held gegen böse Monster: Kein Job für Warmduscher!**

Es herrscht schlechte Stimmung, als Sie in der Hafenstadt Baldur's Gate – mitten in den Vergessenen Reichen – ankommen. Eine geheimnisvolle Bedrohung liegt über der Stadt, Diebe treiben auf offener Straße ihr Unwesen. Und Sie sind bald schon eines ihrer Opfer. Doch Sie schwören sich, dass dieses Verbrechen nicht ungesühnt bleibt. Als Zwergenkämpfer, menschlicher Bogenschütze oder Elfenmagierin machen Sie sich auf die Jagd nach den Dieben. Ihre Suche führt Sie zuerst in das Abwassersystem der Stadt – und von dort an Orte, die Sie wohl lieber nicht gesehen hätten. Doch mit kaltem Stahl oder feurigen Zaubersprüchen kommen Sie den Biestern bei und sammeln in jedem Kampf Erfahrung in Form von Punkten. Wenn Ihr Held genug zusammen hat, erreicht er eine neue Stufe, was mit einigen Verbesserungen seiner Kampffähigkeiten einher geht. Außer Erfahrung sind bei Monstern aber auch Schätze zu gewinnen: magische Waffen oder Rüstungen, Heiltränke – und natürlich Gold, mit dem Sie sich beim ortsansässigen Händler selbst die Dinge kaufen können, die Ihnen das Abenteurerleben erleichtern dürften.

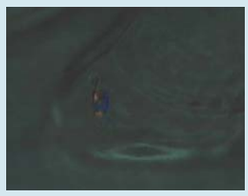
Urteil: Wenn Sie Rollenspiele schätzen und dazu auf Action-Elemente stehen, dann ist „Baldur's Gate – Dark Alliance" wie für Sie gemacht. Ein Rollenspielteil, in dem auch Anfänger eigentlich kaum Fehler machen können, und jede Menge Kämpfe sorgen für die richtige Menge an Spielspaß, um am einen oder anderen Abend loszuziehen und Baldur's Gate zu retten. Grafisch lässt das Spiel eh keine Wünsche offen. Etwas länger hätte das Abenteuer zwar sein dürfen – in gut zehn Stunden haben Profis alle Aufgaben bewältigt –, aber man kann ja auf die beiden anderen Helden zurückgreifen und das Ganze erneut durchspielen. Und daher ist dieses Spiel definitiv „gutes" Futter für Ihre Xbox.

SPIELVERLAUF

1sprich: „Baldurs Gäit – Dark Allaiänz"



1 Zu Beginn ist Ihr Held nicht gerade perfekt ausgerüstet.



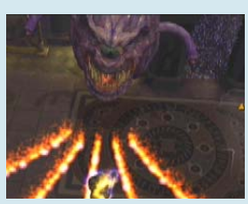
2 Im Schmuddelwasser der Kanäle schlagen Sie eindrucksvolle Wellen.



3 Kampf gegen die Untoten: Eine böse, magische Kugel erweckt tote Körper zu unheiligem neuen Leben.



4 Ein paar Stunden Spielzeit später: Jetzt gibt's Ausrüstung vom Feinsten.



5 Dieser Dickkopf ist der letzte Gegner in Kapitel eins – zwei folgen noch.

TESTERGEBNIS



Baldur's Gate – Dark Alliance

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

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,65
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	2,26
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,73
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,73
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,73 x 59,99 = 103,78 = ausreichend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

L1-Taste : Zaubertrank nehmen
R1-Taste : Heiltrank nehmen
B-Taste: Zaubern/Talent nutzen
A-Taste: Angreifen
X-Taste: Gegenstände aufheben

V-Rally[2] 3

Rennspiel für Xbox | **Fahren Sie nach vorn, werden Sie zur Rallye-Legende. Aber Achtung: Die Karriere ist kein Zuckerschlecken, sondern ein einziges Staubschlucken**

Ein gutes Jahr nach der Playstation-2-Version steht nun die Xbox-Variante des Rennspiels „V-Rally 3" am Start. Der Hersteller hat die Zeit genutzt und dem Spiel jede Menge Feintuning spendiert.

Und so läuft's: Zuerst brauchen Sie ein Team, das Sie betreut und mit einem fahrbaren Untersatz bestückt. Im Spiel bekommen Sie immer wieder Einladungen zu Testfahrten verschiedener Teams. Schaffen Sie es, die vorgegebenen Aufgaben zu erfüllen? Dann dürfen Sie unterschreiben und Gas geben. Bevor Sie in der 2-Liter-Klasse – also bei den Großen – mitfahren dürfen, müssen Sie zuerst eine komplette Saison in der kleinen 1,6-Liter-Klasse absolvieren. 36 Rallye-Strecken in sechs Ländern warten darauf, Ihre Fahrkünste zu fordern. Auf den Schotterpisten Finnlands oder den vereisten Kursen in Schweden kämpfen Sie in jeder Kurve gegen starke Konkurrenz und die unerbittliche Stoppuhr. Ihr Beifahrer sagt Ihnen jeden Kurvenverlauf rechtzeitig an. Keine falsche Vorsicht: Karosserie-Blessuren sind zwar unschön, aber kein Beinbruch. Beim Unfall beschädigte Getriebe oder Bremsscheiben dagegen hauen rein. Dann sind Instinkt und Improvisationstalent gefragt. Denn alle schweren Schäden am Auto haben ganz erheblichen Einfluss auf das Fahrverhalten.

Urteil: „Colin Mc Rae Rally 3" war bis jetzt der unangefochtene Siegertyp unter den Rallye-Spielen. Doch jetzt holt die Xbox-Version von V-Rally 3 mächtig auf. Eine wunderschöne Umgebungsgrafik und Fahrzeuge, die so richtig derb Schaden nehmen – das ist die ganze Welt des Rallye-Sports. Leider trüben wieder einmal steife und stumme Zuschauer am Streckenrand den realistischen Eindruck. Andererseits staunt der Spieler über so witzige Details wie Wildwechsel. Sollten Sie ohnehin Spaß an der Vollgas-Branche haben, so drehen Sie ein paar Runden in diesem „guten" Spiel.

SPIELVERLAUF

2sprich: „Wi-Ralli"



1 Vor dem Start bringen Ihre Mechaniker den Wagen auf Vordermann.



2 Das war ein glatter Fehlstart: Sie haben sich ein Rad abgerissen!



3 Hoffentlich haben Sie im nächsten Rennen mehr Glück. Dann mal los: Nichts bewegt Sie wie ein Citroën durchs neblige England.



4 Hier sehen Sie zwar den Wald vor lauter Bäumen nicht, geben aber Vollgas.



5 Alle Wetter – können Sie diese Etappe im Blindflug gewinnen?

TESTERGEBNIS



V-Rally 3

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

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,74
SERVICE	3%	5,66
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%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,85
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,85
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,85 x 59,90 = 110,82 = ausreichend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

R-Taste: Gas geben
L-Taste: Bremsen
B-Taste: Handbremse
Y-Taste: Perspektive ändern

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im Hauptquartier der Proteus-Gesellschaft ist Kampfpilot Magnus Tide zu Hause. Sein Job: die Firmenbasis gegen Angreifer schützen.



2 Während Magnus noch seinen Gleiter poliert, ziehen dunkle Wolken am Horizont auf: Piraten greifen die Proteus-Basis an.



3 Der alte Haudegen verliert keine Zeit und stürzt sich flugs ins Getümmel am Himmel. Nach ein paar Treffern aus der Laserkanone verabschieden sich die Aggressoren in einer Rauchwolke. Diese paar versprengten Freibeuter waren noch kein echtes Problem – aber bald kommt's ganz dicke.



4 Magnus kehrt zum Auftanken auf den Flugzeugträger „Protos" zurück. Doch eine Frage bleibt: Wo kamen die Piraten so plötzlich her?



5 Die Antwort lässt nicht lange auf sich warten: Ein riesiges feindliches U-Boot ist Stützpunkt der üblen Gesellen. Unbedingt versenken!



6 Das kolossale Tauchboot ist da, wo es hingehört: ganz unten. Magnus fliegt zur Basis zurück. Dort wartet schon der nächste Auftrag.



7 Hau rein, Magnus Tide! Die ganze Freihandelszone ist voller Piraten – mehr als genug Arbeit für einen ausgebufften Über-Flieger …

YAG

Actionspiel für Xbox | Sie streben die Lufthoheit an? Dann starten Sie mit dem Jäger von Magnus Tide!

INSTALLATION

Ein Kinderspiel: Legen Sie die Spiel-DVD ein, und schalten Sie die Xbox an. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Einst unehrenhaft entlassen, kehrt Kampfpilot Magnus Tide nach zweijähriger Flugabstinenz zu seinem ehemaligen Arbeitgeber zurück. Die Proteus-Gesellschaft ist einer der riesigen Konzerne, die die Weltherrschaft unter sich aufgeteilt haben. Traditionell bürokratisch organisiert, aber mit vielen fähigen Piloten im Personalbestand, ist diese Firma Dreh- und Angelpunkt der Freihandelszone. Doch in letzter Zeit häufen sich Meldungen, dass ein Piratenangriff unmittelbar bevorstehe. Kleinere Scharmützel an der Grenze der Freihandelszone und ein paar sonderbare Vorfälle hat es bereits gegeben.

Ein klarer Fall für Magnus Tide. Ein Fall für Sie. Doch bevor es auf Piratenjagd geht, müssen Sie Ihr fliegerisches Können auffrischen und unter Beweis stellen. Am ersten Arbeitstag machen Sie also Bekanntschaft mit Ihrem Ausbilder. Der erklärt Ihnen die Funktionen Ihres neuen Raumgleiters und weist Sie in den neuen Job ein. In die traute Zweisamkeit eines Übungsfluges platzt jedoch ein Notruf der Proteus-Gesellschaft. Gott sei Dank – Schluss mit der öden Routine. Sie haben die Piraten eher im Fadenkreuz, als Sie träumen wagten. Erste Angri können Sie f aus dem Handgelenk abwehr doch angesichts der Basis Freibeutergeschwaders sto selbst einem Profi Ihres Kalib der Atem: Ein riesiges U-Bo steuert auf das Proteus-Vers gungschiff „Protos" zu. Sie m sen das Ungetüm unter Eins aller Bordmittel aufhalten.

Die abenteuerliche Geschich entführt Sie auf 23 Einsätzen unbekannte Areale: Brachlieg de Industriegebiete sind eber Schauplatz der wüsten Lu kämpfe wie tropisch anmuten Gefilde. Manchmal würden am liebsten aussteigen, um Strand zu liegen, in Wasser u Sonne zu baden. Doch dafür keine Zeit – Sie sind Magnus Ti und der hat eine Mission zu erf len. Zum Glück sind Sie selten v lig auf sich alleine gestellt. M schwebt ein Flügelmann zur U terstützung an Ihrer Seite, o mitten im Einsatz eilt über schend ein alter Bekannter Hilfe.

BEDIENUNG

Nach kurzer Übungszeit steue Sie den Gleiter im Schlaf: Im J Modus feuern Sie per **R**-Taste u visieren gegnerische Ziele mit **B**-Taste an. Wollen Sie das Waffe system wechseln, so genügt kurzer Druck auf die **Y**-Taste. Sie im Jet-Modus die Geschw digkeit nicht wirklich gut regul ren können, wechseln Sie Druck auf den rechten **Mini-St erknüppel (Ministick)** S.XXX den Hover-Modus. Dann lässt s das Fluggerät wie ein Hubschra ber lenken: Mit dem recht Ministick bestimmen Sie Höhe, mit dem linken die Flugrichtung.





URTEIL

Endlich mal wieder ein Top-Konsolenspiel aus Deutschland. Abwechslungsreiche und spannende Einsätze fügen sich nahtlos in eine interessante Geschichte ein. Angesichts der Grafik werden Sie nicht selten ins Staunen und Schwärmen geraten: Detailreich gezeichnete Raumgleiter spiegeln sich auf der Wasseroberfläche, während Sie übers Meer auf einen postkartenreifen Sonnenuntergang zufliegen. So viel zu den idyllischen Seiten Ihres Jobs. Meist sind es allerdings gewaltige Explosionen, die Ihnen den Atem rauben, und humorbegabte Gegner, die Sie mit flotten Sprüchen reizen.

Leider ist der Schwierigkeitsgrad einiger Aufträge sehr hoch angesetzt, so dass Anfänger schnell an die Grenzen ihrer Pilotentalente fliegen. Und Magnus' flapsige Ausdrucksweise versprüht den holprigen Charme eines schlechten Hörspiels. Können Sie sich mit diesen kleinen Mängeln abfinden? Dann wird der Rest Ihnen eine Menge Spaß machen. Note „gut", oder um es mit Magnus Tides Worten zu sagen (die er offenbar bei Dieter Bohlen abgelauscht hat): „Das geht ab, Mann!"



Sarah, Magnus und der uniformierte, böse DST-General.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Yager

Freigegeben	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Für kein anderes System erhältlich	

Hersteller: THQ Entertainment
Info: Tel. 01805-605511 (0,123 €/Min.)
Fax 02151-4189418 (0,12 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trainingseinsätze erleichtern den Einstieg.	2,00
Langzeitspaß	5%	Bis Sie das Ende der Geschichte erlebt haben, vergeht eine ganze Weile.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Unglaublich detailliert und schön.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Realistisch und nachvollziehbar.	1,00
Musik	2%	Sphärische Klänge begleiten Sie.	2,00
Geräusche	3%	Zischende Laser, tobende Gegner – so hört sich Action vom Feinsten an.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Eine Spur zu zackig-militärisch.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Textfelder erklären alles.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastur haben Sie den Raumgleiter perfekt im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Hier begleiten Sie den schrägen Bruchpiloten Magnus Tide durch eine spannende und abwechlungsreiche Story.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,34**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thq.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	23 Einsätze, 5 große Einsatzgebiete	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**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 April fand*)	55,94 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,57 x 59,90 = 94,04 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



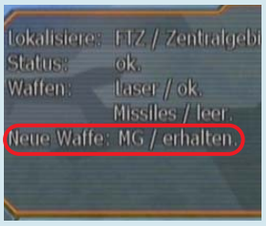
Alles im grünen Bereich: Der Bogen zeigt die Schildenergie.



Wiedersehen macht Freude: Alte Kumpel stehen Tide bei.



Dramen mit den Damen: Sarah und Magnus haben Streit.



Beschossene Sache: Ab und zu gibt's neue Waffen (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Schießen
R1: Gleiten
Weiße Taste: Karte zeigen
Y-Taste: Waffe wechseln
B-Taste: Ziel anvisieren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Gleich geht's los. Sonic macht schnell noch ein paar gymnastische Lockerungsübungen, bevor er in den Startblock (Kreis) steigt.



2 Ist der rasende Igel erst einmal auf Höchstgeschwindigkeit, kann ihn nichts mehr stoppen. Dann kann geht er sogar die Wände hoch.



3 Mit Volldampf geht es schnurstracks weiter über den Wasserspiegel eines kleinen Bassins. Sonic kann aber auch bremsen und langsamer laufen. Dann folgt er sogar mal den Gesetzen der Schwerkraft und läuft über den Grund des Beckens, wo es weitere Extras zu entdecken gibt.



4 Wenn Sie jede Spielzone aufmerksam untersuchen, finden Sie immer wieder versteckte Regionen und Geheimgänge (Kreis).



5 Am Ende jeder Spielzone kämpft Sonic gegen Dr. Eggman. Der sitzt in einem Roboterwagen und „braucht" gezielte Sprünge auf den Kopf.



6 Mit jedem gewonnenen Kampf werden Freunde von Sonic befreit und stehen Ihnen dann als „Spielgefährten" zur Verfügung.



7 Die neuen Figuren bringen neue Fähigkeiten ins Spiel – und damit Ihnen die Möglichkeit, bislang verschlossene Areale zu erkunden.

Sonic Ad

Actionspiel für Gameboy Advance | Na, wer gewann den Wettlauf zwischen Hase und Igel? Richtig. Wahrscheinlich war es Sonic

INSTALLATION

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

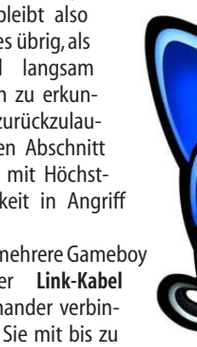
INHALT

Der kleine, blaue Igel Sonic ist für den Spielehersteller Sega schon seit über zehn Jahren eine Art Maskottchen. In unzähligen Spielen hat der stachlige Geselle seither atemberaubendes Tempo vorgelegt. „Sonic Advance 2" ist sein zweites Abenteuer fürs Hosentaschen-Spielgerät.

Sonics Erzfeind Dr. Eggman, auch bekannt und berüchtigt unter dem Namen Dr. Robotnik, versucht ein weiteres Mal, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Da er bereits mehrfach an diesem Vorhaben gescheitert ist, hat er sich dieses Mal einen besonders heimtückischen Plan einfallen lassen – er will kurzerhand ein eigenes Reich erschaffen. Zu diesem Zweck hat er bereits begonnen, Tiere zu entführen und in Roboter zu verwandeln. Doch damit nicht genug: Der Bösewicht weiß, wie gefährlich Sonic ist, der in der Vergangenheit immer wieder die finsteren Pläne durchkreuzte. Deshalb will er auf Nummer sicher gehen und hat einige von Sonics besten Freunden in seine Gewalt gebracht. Doch einen größeren Fehler hätte der wahnsinnige Doc nicht begehen können. So viel Frechheit schüchtert den Superigel nicht im geringsten ein, sondern stachelt ihn mächtig an. Sonic macht sich auf den Weg, seine Freunde zu befreien und Dr. Eggman zu stoppen.

Sie steuern Sonic durch 15 Spielszenen und sieben persönliche Duelle gegen den Widersacher Dr. Eggman. Bei Erfolg befreien Sie seine entführten Freunde, mit denen Sie dann ebenfalls spielen dürfen, und können bei guter Leistung auch noch Mini-Spiele freischalten. Klingt gut, hat nur einen Haken: Der Überschall-Igel legt teilweise ein Tempo vor, dass Ihnen die Sinne schwinden. Wenn Sie einfach nur das Spiel zu Ende bringen wollen, ist das zunächst praktisch. Durch dessen erste Hälfte können sie nämlich nahezu blind rasen. Ab und zu ein Sprung, der Rest geht von alleine. Sind Sie jedoch an allen Extras interessiert, dann müssen Sie pro Spielzone sieben Spezialringe einsammeln. Diese Zonen sind aber gigantisch groß und entsprechend unübersichtlich. Und bei dem Höllentempo verpassen Sie leicht wichtige Abzweigungen. Bewegt der Igel sich jedoch langsam, dann hat er oft nicht genug Schwung, um bestimmte Orte auf dem Spielfeld zu erreichen oder breite Gräben zu überspringen. Ihnen bleibt also nichts anderes übrig, als die Gegend langsam und akribisch zu erkunden, dann zurückzulaufen und jeden Abschnitt noch einmal mit Höchstgeschwindigkeit in Angriff zu nehmen.

Wenn Sie mehrere Gameboy Advance per **Link-Kabel** S.164 miteinander verbinden, können Sie mit bis zu vier Spielern um die Wette Energie-Ringe einsammeln. Haben Sie für jeden Spieler ein separates Exemplar Sonic Advance 2, dann dürfen alle gegeneinander ins wilde Rennen gehen. Für ein weiteres Mini-Spiel benötigen Sie das Gamecube-Spiel „Sonic Adventure 2 Battle" und ein Kabel, mit dem Sie Ihren Gamecube und den GBA miteinander verbinden.





Sonic ist schon etwas ganz Besonderes. Immer blau, aber trotzdem schnell wie ein geölter Blitz.

vance[1] 2

[1]sprich: „Sonnick Äddwahnz"

BEDIENUNG

Das digitale Steuerkreuz macht dem blauen Igel Beine. Nach einem trägen Start kommt er gehörig auf Touren und lässt sich durch Loopings und extreme Steigungen scheuchen. Ein Druck auf den **A**-Knopf lässt den Helden springen, der **B**-Knopf aktiviert eine Attacke, und mit **R** können Sie verschiedene Tricks aufrufen. Wenn Sie Sonics Freunde lenken, stehen Ihnen deren Spezialfähigkeiten, wie Fliegen, Doppelsprung oder Klettern, zur Verfügung.

URTEIL

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist schlicht und einfach nicht ausgewogen. Mit Höchstgeschwindigkeit rasen Sie viel zu schnell durchs Spiel und verlieren dabei ebenso schnell die Übersicht. Wollen Sie hingegen wirklich alle Extras entdecken, dann müssen Sie langsam vorgehen und werden sich an manchen Stellen ganz schön die Zähne ausbeißen. Tempo braucht eben Ausdauer. Und selbst damit reicht's nur zum „befriedigenden" Spielerlebnis.



Dieses putzige Wesen ist ein Chao – der ständige Begleiter von Sonics Hasenfreundin Cream.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sonic Advance 2

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

Freigegeben	ohne Altersbeschränkung
Geeignet für	Anfänger
Für kein anderes System erhältlich	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Der Anfang spielt sich fast von alleine.	2,50
Langzeitspaß	5%	Das Spiel bietet einen zu geringen Umfang, obwohl Extras freigespielt werden können.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bunt, schrill, comichaft.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Extrem schnell und geschmeidig.	3,00
Musik	2%	Dezentes Gedudel im Hintergrund.	3,00
Geräusche	3%	Überwiegend tönt das helle Klirren gesammelter Ringe aus dem Lautsprecher.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird gerannt, kaum gesprochen.	5,50
Texte/Untertitel	2%	Sparsam, aber ausreichend.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Laufen, Springen, Attacke – mehr ist nicht nötig, und es funktioniert wunderbar.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	In erster Linie fasziniert die enorm hohe Spielgeschwindigkeit. Der Aufbau der Spielwelten bietet zu wenig Abwechslung.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,06**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	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%	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%	5 Figuren, freispielbare Mini-Spiele	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,50**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,50**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**49,99 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	**44,99 € (Amazon, www.amazon.de)[2]**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,50 x 49,99 = 124,98 = mangelhaft

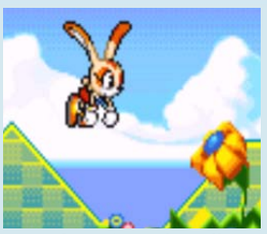
*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]keine telefonische Bestellung möglich

SPIELDETAILS



Wenn Sonic die Seilbahn nimmt, geht's schnell abwärts.



Hasendame Cream kann ihre Löffel zum Fliegen einsetzen.

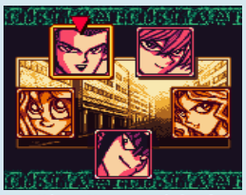


Sieben gesammelte Sternmünzen schalten ein Mini-Spiel frei.

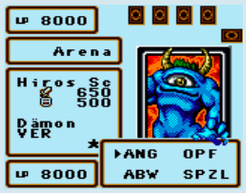


Ein sportlicher Igel bringt auch am Reck Höchstleistung.

SPIELVERLAUF



1 Diese Kartenspieler fordern Sie zu einem „Duell der Monster" heraus.



2 Auf dem Spielfeld: Der Gegner greift nur mit einem schwachen Dämon an.



3 Gegen diesen mächtigen Magier hat der Dämon keine Chancen.



4 Dieser Weiße Drache kann allerdings das ganze Spiel entscheiden.

Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell

Kartenspiel für GBC | Magische Spielkarten entfesseln eine mächtige Armee gewaltiger Monster

„Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell" ist eine vereinfachte Variante des Kartenspiels „Duell der Monster". Anders als in der Playstation-Version gibt es keine begleitende Geschichte. Es geht nur um Duelle gegen diverse Gegner, die entweder der Gameboy selbst steuert oder ein Mitspieler mit zweitem Gameboy und Verbindungskabel. Jede gewonnene Partie wird mit einer neuen Karte belohnt. Das Fusionieren mehrerer Karten zu neuen Monstern ist während des Spiels nicht möglich. In einem speziellen Menü lassen sich aber aus Einzelteilen neue Karten zusammensetzen und dann im Duell ausspielen.

Urteil: Das ansonsten so phantasievolle Kartenspiel präsentiert sich auf dem Gameboy Color äußerst schlicht, um es vorsichtig auszudrücken. Die Grafik ist unansehnlich, das Regelwerk vereinfacht und die Auswahl an Spielvarianten überaus bescheiden. Yu-Gi-Oh!-Fans sollten zu einer anderen Version greifen. Mit dieser hier haben Sie schlechte Karten, sie ist allenfalls „befriedigend".

TESTERGEBNIS



Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell

Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger und Fortgeschrittene**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,21
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%	5,29
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,66
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,66
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 34,95 €
Preisempfehlung: 33,00 € (Computeruniverse.net, Friedrichsdorf, Tel. 0700-86483773)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,66 x 34,95 = 92,97 = ausreichend

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition
Stairway to the Destined Duel[1]

Kartenspiel für GBA | Monster, Fallen und Magie – das sind die Zutaten für das gefährlichste Kartenturnier der Welt

Willkommen zum größten Monsterduell der Welt. In Battle City treten die besten Kartenspieler gegeneinander an. Hier wird natürlich nach den Profiregeln gespielt. Das heißt, alles ist möglich. Man muss nur wissen, wie es geht – denn die Möglichkeiten sind vielfältig. So ist jeder Spielzug in sechs Phasen unterteilt, in denen Karten vom Stapel gezogen, auf dem Spielfeld positioniert und eingesetzt werden. Neben normalen Monsterkarten gibt es auch Fusions-, Effekt- und Ritualmonsterkarten sowie diverse Zauber- und Fallenarten. Komplexe Spielzüge mit mehreren Angriffs- und Abwehrzaubern werden durch Kettenregeln entschieden, die den Geschwindigkeitswert einer Karte berücksichtigen. Nur wer dabei den Durchblick behält, hat eine Chance auf den Turniersieg.

Urteil: Wer das Duell der Monster bisher für ein Kinderspiel gehalten hat, wird hier – zumindest, was den Schwierigkeitsgrad angeht – eines Besseren belehrt. So komplexe Regeln und vielseitige Spielzüge bietet kaum ein anderes Kartenspiel. Testurteil: „gut".

[1] sprich: „Wörldwaid tidschen – Stärwär tu se Destaind Dju-el"

SPIELVERLAUF



1 In den Straßen von Battle City warten die Herausforderer auf Sie.



2 Vor dem Spiel wird das eigene Kartendeck noch einmal kontrolliert.



3 Das Duell beginnt: Die Spieler legen Ihre Karten auf das Spielfeld aus.



4 Dieser mächtige Hexer wird Ihrem Gegner Kopfzerbrechen bereiten.

TESTERGEBNIS



Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Fortgeschrittene und Profis**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,30
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%	6,00
SONSTIGES	9%	3,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,36
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		2,36
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung: 38,96 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,36 x 49,95 = 117,88 = ausreichend

Crash Bandicoot 2 N – Tranced[2]

Geschicklichkeitsspiel für GBA | Ein Beuteltier kämpft – verbissen gegen die hypnotischen Kräfte des Bösen

Wenn verrückte Wissenschaftler die Weltherrschaft an sich reißen wollen, kann nur ein Superheld weiterhelfen. Etwa Crash Bandicoot, das furchtlose Beuteltier. Mit seiner Wirbelattacke, dem Superbauchklatscher und dem Raketensprung lehrt er jeden Bösewicht das Fürchten. Das bekommt nun auch Dr. N. Trophy zu spüren, der mit Hilfe des fünfdimensionalen Wesens N. Trance Crashs Freunde entführt hat. Hypnotisiert sollen sie den böswilligen Befehlen des Doktors folgen. Doch da spielt Crash nicht mit. Durch ägyptische Pyramiden, über tropische Inseln bis in den Weltraum verfolgt er die Spur der Geiselnehmer. Dabei muss er auch immer wieder gegen seine Freunde Crunch und Coco kämpfen, die unter dem Einfluss des verrückten Doktors stehen.

Urteil: Begleiten Sie Crash auf einem phantastischen Abenteuer. In jeder Spielstufe warten neue Überraschungen und knifflige Aufgaben auf Sie. Dabei lernt das Beuteltier immer neue Angriffstechniken, so dass es nie langweilig wird. „Gut", dass es noch solche Superhelden gibt.

[2] sprich: „Krässch Bändikuht 2 En-Trähnzt"

SPIELVERLAUF



1 Beim Wasserski wird Crash von gefräßigen Haien belästigt.



2 Der kürzeste Weg durch diese Spielstufe führt über fliegende Teppiche.



3 In der Atlaskugel geht es flott voran. Aber Vorsicht vor explosivem Nitro.



4 Crash muss gegen seinen hypnotisierten Freund Crunch kämpfen.

TESTERGEBNIS



Crash Bandicoot 2 N – Tranced

Hersteller: Vivendi Universal
Info: Tel. 06103-9940106 (0,122 €/Min.)
Fax 06103-9940935 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger und Fortgeschrittene**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,29
SERVICE	3%	3,32
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%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,05
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		2,05
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 49,95 €
Preisempfehlung: 38,28 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700- 46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,05 x 49,95 = 102,40 = ausreichend

Details zu den Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Einem überlieferten Brauch gemäß, überreicht Links Großmutter dem Jungen an seinem Geburtstag ein grünes Gewand.



2 Der Abschied von den Freunden und Verwandten auf der Heimatinsel fällt Link sehr schwer – doch er muss seine Schwester retten.



3 Ohne Waffe vermeidet man am besten jedes Aufsehen. Um an den Wachen vorbeizuschleichen, kann Link sich in Fässern verstecken. Immer, wenn die Wachen wegschauen, sollte er ein Stück weiterschleichen. Wird er doch erwischt, muss er ins Gefängnis, kann aber schnell wieder ausbrechen.



4 Herumhängende Seile laden zum Kurzflug ein. So lassen sich in bester Tarzan-Manier längere Distanzen schnell überbrücken.



5 Schon bald sticht Link mit seinem eigenen kleinen Boot in See, segelt von Insel zu Insel und hebt Schätze vom Meeresboden.



6 Ein pfiffiges Rätsel: In die Lava geworfene Wasserbottiche (Kreis) kühlen die vulkanische Masse und geben begehbare Inseln frei.



7 Immer an der Wand lang, überquert Link den Abgrund auf einem Holzbalken. Sobald der Feuerstrahl Pause macht, geht's weiter .

Abenteuerspiel für Gamecube | Familienangelegenheit: Befreien Sie Ihre kleine Schwester aus den Klauen eines riesigen Greifvogels

INSTALLATION

Auf Seite 142 finden Sie Hilfe zum Bestehen des Abenteuers „Installation".

INHALT

Vor langer Zeit soll ein komplett grün gekleideter Held die Welt vor einem durch und durch bösen Herrscher gerettet haben. Seitdem ist es Brauch, dass Knaben an der Schwelle zum Erwachsenwerden ein grünes Gewand überreicht wird. Das Spiel beginnt mit dem Geburtstag der Hauptfigur Link, dem man eben diese Kleidung aushändigt.

Doch bevor Link gebührend feiern kann, überschlagen sich die Ereignisse. Er muss mit ansehen, wie seine kleine Schwester von einem riesigen Greifvogel entführt wird. Link verlässt seine Heimatinsel Präludien, um seine Schwester zu retten. Eine Gruppe Piraten nimmt ihn auf ihrem Schiff mit und bringt ihn zur verwunschenen Bastion. Dort werden der Vogel und seine Geisel vermutet. Doch die Bastion ist gut bewacht. In Links Rolle müssen Sie Scheinwerfer ausschalten, deren Lichtkegel über dem Areal kreisen, und verschlossene Türen öffnen. Aber Achtung: Die Suche nach den passenden Schlüsseln birgt viele Gefahren. Zu allem Überfluss haben Sie bei der Ankunft Ihr Schwert verloren und müssen sich zunächst absolut unauffällig verhalten, da Sie im Zweikampf wehrlos wären. Obwohl bereits dieser erste Abschnitt voller erfrischender Ideen, Spannung und Schwierigkeiten steckt, ist er nur ein Vorgeschmack auf das, was Sie später erwartet. Denn es gelingt Ihnen zwar, bis zur Gefängniszelle des Schwesterchens vorzudringen. Doch gerade, als Sie das Verlies aufschließen wollen, erwischt Sie der Vogel, packt Sie am Kragen und setzt Sie auf dem offenen Meer aus.

Ein kleines sprechendes Boot liest Sie auf und hat wichtige Informationen parat. Hinter der Entführung steckt derselbe Bösewicht wie in der Sage vom grün gekleideten Helden – doch diesmal scheinen Sie der Auserwählte zu sein, der die Welt retten kann. Doch noch sind Sie zu schwach. Also müssen Sie Erfahrung sammeln und Ihre Fähigkeiten und Ausrüstung verbessern,



THE LEG
ZEL
THE WIN

bevor Sie dem Unhold gegenübertreten können.

Ihr Weg führt Sie in Lavahöhlen, durch dichte Wälder und immer wieder auf hohe See. Schon bald bekommen Sie einen magischen Taktstock, mit dem Sie die Windrichtung beeinflussen können. Das ist hilfreich beim Segeln und beim Lösen vieler Aufgaben. Überhaupt müssen Sie oft um die Ecke denken. An einer Stelle sind etwa die Seile einer Hängebrü-

[1]sprich: „Se Leddschend off Selda – Se Wind Wälker"



END OF
DA
D WAKER

1

cke, auf der Sie selbst gerade stehen, zu zerschneiden oder zu verbrennen. Nur so können Sie auf eine Plattform gelangen, die sich direkt unter der Brücke befindet. Oder Sie nehmen einen Enterhaken zur Hand, um Abgründe zu überwinden oder Schätze vom Grund des Meeres zu fischen. Außer vielen kleinen Scharmützeln erwarten Sie Konfrontationen mit riesigen Zwischengegnern, die jeweils nur mit einer besonderen Taktik zu schlagen sind. Ganz nebenbei können Sie auch zahlreiche Zusatzaufgaben lösen und sich dadurch ein paar Taler verdienen oder anderen Figuren im Spiel einfach nur hilfreich zur Seite stehen.

BEDIENUNG

Es ist deutlich zu merken, dass sich die Entwickler Gedanken über eine sinnvolle Steuerung per Spieletastatur (Gamepad) gemacht haben. Mit dem linken **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.XXX bewegen Sie Ihren Helden in alle Richtungen. Sprünge macht er automatisch, sofern er mit ausreichender Geschwindigkeit eine Kante erreicht. Die Tasten **R** und **A** haben je nach Situation wechselnde Funktionen. Die aktuelle Bedeutung wird jedoch jederzeit am oberen Bildrand eingeblendet. **X**, **Y** und **Z** können frei mit Objekten belegt werden, die schnell griffbereit sein müssen. Mit dem rechten Mini-Steuerknüppel können Sie die Kamera nachjustieren. Witzig: Ein zweiter Spieler kann einen Gameboy Advance (SP) per Kabel an Ihren Gamecube anschließen und die Hauptfigur mit Tipps und Taten unterstützen.

URTEIL

Der neueste Teil der „Zelda"-Serie bietet eine interessante Story und beeindruckt durch seine perfekt ausbalancierte Spielwelt. Clevere Rätsel, die liebevolle Ausarbeitung der Umgebung sowie eine große Zahl zu lösender Rätsel und Zusatzaufgaben geben Ihnen das faszinierendes Gefühl, ein echter Held zu sein. Tauchen Sie ab in die Welt von Link, und genießen Sie dieses „sehr gute" Abenteuerspiel – am besten noch heute.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Legend of Zelda: The Wind Waker

Freigegeben	ohne Altersbeschränkung
Geeignet für	**Anfänger**
	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%	Viel Hilfestellung und einfache Bedienung.	1,00
Langzeitspaß	5%	Neben dem enorm motivierenden Hauptstrang gibt es viel zu entdecken.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Perfekter Zeichentrickstil, tolle Effekte.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr aufwendige Bewegungen und Mimik.	1,00
Musik	2%	Abwechslungsreich und stimmungsvoll.	1,50
Geräusche	3%	Möwenkreischen, Feuerknistern oder Wind in den Segeln – die Atmosphäre stimmt.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Keine Sprache, nur Fantasielaute.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Gelungene Texte, witzig und informativ.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Bedienung per Spieletastatur lässt keine Wünsche offen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Dieses Spiel ist wie ein gutes Buch, das Sie nicht mehr loslässt. Der Unterschied: Sie nehmen aktiv am Geschehen teil.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,21**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.windwaker.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**1,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Ein gewaltiges Abenteuer mit vielen Extras	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,45**
Auf-/Abwertung		60-Hertz-Bilddarstellung möglich	**-0,10**

TESTERGEBNIS	**sehr gut 1,35**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**59,99 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,35 x 59,99 = 80,99 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

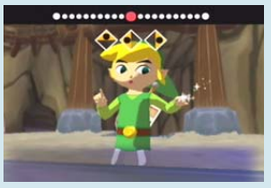
SPIELDETAILS



Mimik und Gestik der Figuren, besonders des Hauptcharakters Link, überzeugen voll.



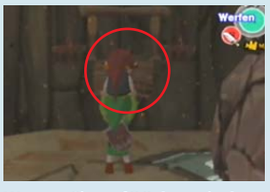
Durch das Verschieben von Kisten gewinnen Sie Podeste oder entdecken Gänge.



Mit dem magischen Taktstock beeinflusst Link virtuos die Launen der Natur.



Mini-Spiele, etwa das Sortieren von Briefen (hier im Bild), spülen Geld in die Kasse.



Warten Sie auf Rückenwind, um die Dame (Kreis) über den Abgrund zu werfen.



Ein Mitspieler kann das Geschehen auf seinem Gameboy Advance von oben verfolgen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L : Anvisieren
R : Ducken, Abwehren
A : Aktion auslösen
X, Y, Z: Objekt benutzen
Steuerkreuz: Karte
C-Knüppel: Kamera, Taktstock

SPIELVERLAUF



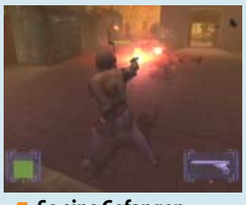
1 Zu Beginn kämpfen Sie in einer Arena gegen schlecht gelaunte Monster.



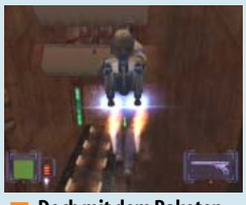
2 Doch dann dürfen Sie mit dem Schweißbrenner Stahltüren zerlegen.

3 Aber Ihr wahrer Job ist, Kopfgelder einzutreiben. Per Identitäts-Scanner finden Sie heraus, für wen es eine Prämie gibt.





4 So eine Gefangennahme geht natürlich selten ohne Schießerei ab.



5 Doch mit dem Raketenrucksack entkommen Sie jedem Bodenkampf.

Star Wars – Bounty Hunter[1]

Actionspiel für Gamecube | Was macht einen Einzelkämpfer aus? Er ist ziemlich einsam …

Nach der Schlacht von Naboo ist die Galaxis in Aufruhr. Jeder versucht, die Macht an sich zu reißen, und setzt Kopfgelder auf seine Feinde aus. Und Sie schlüpfen in die Rolle des gefährlichsten aller Kopfgeldjäger, der auf den possierlichen Namen Jango Fett hört.

So kämpfen Sie sich durch 18 fette Einsätze, die allerdings durchweg nach dem gleichen Grundschema ablaufen. Bahnen sich laufend, springend und fliegend Ihren (vorgegebenen) Weg durch immer größer und unübersichtlicher werdende Areale und beseitigen dabei möglichst viele Gegner. Da es in Ihrem Job viel zu verdienen gibt, sollten Sie mit reichlich Widerstand rechnen. Und weil Sie Einzelkämpfer sind, auch mit einem eklatanten Mangel an Hilfsbereitschaft: Im Einsatz wären Sie dankbar für jeden Hinweis, der Ihnen weiterhilft. Doch leider geizt das Spiel mit verwertbaren Tipps. Daher irren Sie oft planlos durch Zeit und Raum, bis die Richtung stimmt. Immerhin können Sie zwischendurch Zeitgenossen verhaften, nach denen gefahndet wird, und Geld einstreichen. Doch übernehmen Sie sich nicht gleich – kleine Pistolen, Schneidbrenner und Seil sind nicht eben das Arsenal eines Superhelden. Erst später gibt's vernünftiges Rüstzeug: Raketenrucksack, Granaten, Flammenwerfer und Präzisionsgewehr.

Die Spieletastatur (Gamepad) wurde überladen. Jeder Knopf ist belegt, und im Eifer des Gefechts werden Sie schon mal versehentlich den falschen drücken. Zudem reagiert die Spielfigur etwas übersensibel, und die Kameraschwenks erinnern an einen Schleuderkurs. Dadurch verlieren Sie für Sekunden den Überblick – Sekunden, die über Sieg oder Niederlage entscheiden können.

Urteil: Atmosphärisch kann das Spiel durchaus überzeugen. Es fehlt jedoch an Abwechslung, und die Steuerung ist mitunter zu sensibel. Ein nur „befriedigender" Ausflug ins Star-Wars-Universum.

[1] sprich: „Star Wohrs – Baunti Hanter"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Schießen
B : Springen
L : Schub für Raketenrucksack
R : Anvisieren

TESTERGEBNIS

Star Wars – Bounty Hunter



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

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,13
SERVICE	3%	6,00
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%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,56
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,56
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 54,24 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,56 x 59,99 = 153,57 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Prinz Isildur, Ihr erster Held – in der Schlacht am Schicksalsberg.



2 Sein Nachfahre Aragorn muss die Hobbits gegen die Ringgeister beschützen.



3 Zusammen mit dem Zwergen Gimli erkundet Aragorn den Weg bis zum Eingang der Minen von Moria – ein sehr gefährliches Vorhaben.



4 Den vielen Orks muss der Waldläufer mit Pfeil und Bogen standhalten.



5 Pfeil auf Pfeil verschießt auch Aragorn, um das Monster im See zu besiegen.

Der Herr der Ringe – Die zwei Türme

Actionspiel für Gamecube | Harte Helden hauen heftig: Kämpfen Sie sich durch Szenen der ersten beiden Filme

Sie sind Fan des Waldläufers Aragorn? Sie finden den Elfen Legolas einfach toll? Oder ist doch Zwergenkämpfer Gimli Ihr Lieblingsheld? Alles kein Problem, denn alle drei stehen Ihnen in „Der Herr der Ringe – die zwei Türme“ als Spielfigur zur Auswahl. Mit einem der drei kämpfen Sie sich durch die Stationen des ersten und zweiten Films. Die Schlacht zu Beginn müssen Sie allerdings mit Isildur spielen, dem Ahnen Aragorns. Und der Kampf an der Wetterspitze steht nur dem auch als „Streicher“ bekannten Waldläufer Aragorn offen – aber auf den weiteren Etappen haben Sie freie Heldenwahl. Und je nachdem, wie gut Sie die Kämpfe hinter sich bringen, kassieren Sie Punkte, mit denen Sie für Ihren Kämpfer neue Techniken einkaufen können. Auf Befehl durch verschiedene Tastenkombinationen attackiert Ihr Held dann vielleicht einen mit Schild ausgerüsteten Gegner besonders hart – oder besonders schnell.

Grafisch ist das Spiel absolut sehenswert: Die Umgebung sieht toll aus, die Figuren bewegen sich sehr schnell und flüssig. Das Tempo des Spiels ist aber auch eine seiner wenigen Schwächen: Die Kämpfe sind von hoher Geschwindigkeit und für Anfänger damit nicht unbedingt übersichtlich – mithin schwer zu führen.

Urteil: Tolkiens Geschichte über Gut und Böse zieht seit mehr als 60 Jahren Fans fast aller Altersklassen in ihren Bann – und das Spiel passt gut dazu. Denn die Kämpfe von Aragorn und Co. verlieren auch in der Gamecube-Umsetzung nichts von ihrem Reiz und bringen das Spielerblut richtig in Wallung. Und die versteckten oder freizuspielenden Extras im Spiel – Interviews und „Making ofs“, in denen die Entstehung der Filme und des Spiels gezeigt wird – sind ein weiterer Grund, sich für dieses „gute“ Spiel zu entscheiden.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- **A** : Schneller Angriff
- **B** : Parieren
- **Y** : Sturmangriff
- **X** : Abwehren

TESTERGEBNIS

Der Herr der Ringe – Die zwei Türme



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

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2, Xbox, Gameboy Advance**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,75
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,71
AUF-/ABWERTUNGEN		
TESTERGEBNIS	gut	1,71
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 64,99 €
Preisempfehlung: 51,50 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,71 x 64,99 = 111,13 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



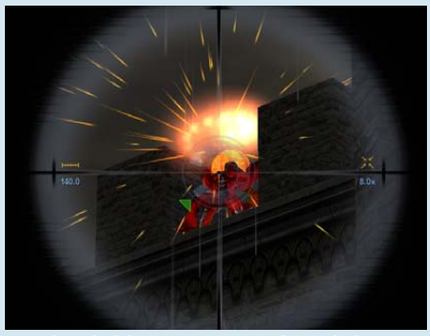
1 Schon zu Beginn hat Sam alle Hände voll zu tun: Fanatische „Halsabschneider" wollen dem Helden mit ihren Kettensägen an den Kragen.



2 Die nächste Gefahr lauert bereits – in Form von riesigen Bullen, die Sie aus vollem Lauf auf ihre spitzen Hörner nehmen wollen.



3 Stechende Schmerzen verursacht wenig später auch dieser Riesenskorpion – nicht mit seinem Stachel, sondern mit einem Maschinengewehr.



4 Hinterhältige Mutanten werfen zwischendurch mit Energiekugeln. Per Scharfschützengewehr gebieten Sie dem Treiben Einhalt.



5 Brenzlig: Aus der Winterlandschaft verschlägt es Sie in feurige Tiefen. Schreckliche Lava-Monster brennen darauf, Ihnen den Spaß zu verderben. Auf heißen Sohlen weichen Sie den glühenden Geschossen der Widersacher aus und zahlen es ihnen per Flammenwerfer mit gleicher Münze heim.



6 Unzählige Angreifer später müssen Sie sich diesem Ungetüm stellen, gleichzeitig einen Bogen um die herabfallenden Kometen machen.



7 Die letzte Prüfung führt Sie vor eine Kathedrale, wo ein meterhoher Dämon Sie erwartet. Werden Sie dessen bösen Zaubern entkommen?

Serious Sam The Second

Actionspiel für PC | Mit Mumm Monster meucheln

INSTALLATION

Besetzen außerirdische Supermonster Ihren Computer, dann gibt es nur noch einen Ausweg: Waffe auspacken und draufhalten. Irdische PC-Probleme werden mit anderem Kaliber gelöst. Wie, erfahren Sie auf Seite 142.

INHALT

Schon im ersten Teil von „Serious Sam" räumte die Mischung aus Arnold Schwarzenegger und Bruce Willis kräftig mit den übelsten Kreaturen des Universums auf. Für die Rückkehr ins besetzte Land hat sich der Muskelprotz noch besser vorbereitet: Bis zu 14 Waffen trägt er mit sich herum, vom Scharfschützengewehr bis zum Flammenwerfer.

Handlung ist dabei nach wie vor Nebensache. Knopf- statt Kopfarbeit ist gefragt. Mit permanent gedrückter Maustaste kämpfen Sie sich per Dauerfeuer durch Horden außerirdischer Monster: Wilde Stiere, kopflose Selbstmordattentäter und fantastische Riesenskorpione haben es auf Sie abgesehen – immer ohne Rücksicht auf Verluste. Stets sind Sie gezwungen, sich auf riesengroßen Flächen gegen mehrere Dutzend Angreifer auf einmal zu verteidigen. Grund: Einen angeborenen Mangel an Intelligenz und Taktik machen die Außerirdischen durch zahlenmäßige Überlegenheit wett.

Manchmal dürfen Sie sich aber auch durch Maya-Tempel tüfteln, Rätsel lösen und altertümliche Fallen überwinden. Echte Kopfnüsse gibt's jedoch nicht. Trotzdem sind die wenigen Denksportaufgaben eine willkommene Abwechslung von der sonst so monotonen Ballerei – vor allem für Besitzer des Vorgängerspiels (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001), denn Unterschiede zu Teil eins sind rar. Im Wesentlichen sind es abwechslungsreichere Spielstufen und eine noch bessere Grafik, die den zweiten Serious-Sam-Teil auszeichnen. Wenig getan hat sich hingegen im Waffenarsenal des Helden und beim Aussehen der Monster. Deren Blutfarbe ist jetzt rot statt grün. Davon abgesehen, bleibt alles wie gehabt.

BEDIENUNG

Innerhalb weniger Minuten sollten Sie herausgefunden haben, wie in diesem Spiel der Hase läuft. Andernfalls haben Sie dann nämlich bereits Ihr Spieler-Leben ausgehaucht. Glücklicherweise ist die Bedienung nicht anspruchsvoller als das Spielprinzip: Serious Sam wird per Maus und Tastatur gesteuert. Mit Tasten bestimmen Sie die Laufrichtung, per Maus bewegen Sie Sams Kopf und seinen nervösen Finger am Abzug. Ob Sie den Helden dabei von schräg oben betrachten oder lieber alles wie aus seinen Augen sehen, bleibt Ihnen überlassen.



s Sam Encounter[1]

[1] sprich: „Sillhr-es Säm: Se Seckend Inkaunter"

URTEIL

Stupide Ballerei ohne moralische Grauzonen: Das ab 12 Jahren freigegebene Spiel ist blutig wie kaum ein anderes. Und so muss jeder für sich selbst entscheiden, ob er diese Art der Unterhaltung mag. Länger als zwei Stunden am Stück sollte man sich den außerirdischen Angreifern ohnehin nicht stellen. Denn danach verursacht die knallbunte Bilderflut schnell Kopfschmerzen. Packend ist der Einsatz gegen das Böse also nur in geringen Dosen und ganz besonders im gelungenen Mehr-Spieler-Modus.

Konfliktlösung mit Gewalt ist wohl nur im Fall von Serious Sam eine Alternative. Fernab jeder Realität bietet die Ballerei „befriedigenden" Spielspaß. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Schießen
Rechte Maustaste:
Benutzen
W : Nach vorn laufen
S : Nach hinten laufen
A : Nach links laufen
D : Nach rechts laufen
C : Ducken
R : Springen



Das ist Sam. Sam und seine dicke Kanone sind beide mächtig geladen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Serious Sam – The Second Encounter

Hersteller: AK Tronic – Die Pyramide
Info: Tel. keins, Fax: keins
Version: 1.07
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Für kein anderes System erhältlich	

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Herumlaufen und auf alles schießen.	2,00
Langzeitspaß	5%	Kein Wunder, dass das stumpfe Geballer schnell langweilig wird.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figuren und Umgebung sehr detailreich.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Gegner bewegen sich auf mittlerem Niveau.	3,00
Musik	2%	Schnelle, zum Geschehen passende Musik.	2,00
Geräusche	3%	Sam kämpft sich mit kristallklarer Geräuschuntermalung lautstark durch.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Ab und zu röhrt Sam englische Satzfetzen.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Zufrieden stellende Beschreibungstexte.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Steuerung mit Tastatur und Maus erschließt sich fast wie von selbst.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Computergegner verhalten sich dämlich, Handlung ist Nebensache.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,14**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.serioussam.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (565 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	4,9531 Megabyte	3,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,41**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	unspielbar	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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	unspielbar	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**2,16**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Aufträge, 23 Gegner, 14 Waffen	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	keiner	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,59**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,59**
PREIS/LEISTUNG	**sehr gut**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10,00 €
Preis bei Markteinführung	59,00 DM
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,59 x 10,00 = 25,90 = sehr gut

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 „Ground Control" finden Sie in der Rubrik Spieletricks.

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 Arbeitsplatz.

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

Direct-X 8.1b

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



	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		

4 Schließen Sie das Resultate-Fenster per Klick auf OK. Nun können Sie das jeweilige Spiel wie auf den folgenden Seiten beschrieben installieren.

Acrobat Reader 5.1

1 Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des Programms auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie diese 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.

Grafikkarten-Version feststellen

Steuerungsprogramme (Treiber) von Nvidia sind ausschließlich für Nvidia-Grafikkarten geeignet. Stellen Sie also vorher fest, ob Sie die richtige Grafikkarte betreiben

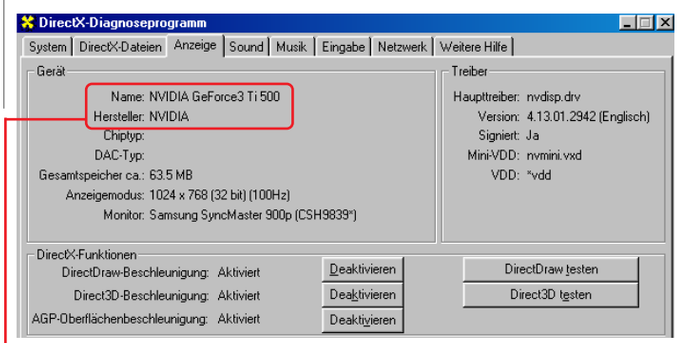
1 Klicken Sie auf Start und anschließend auf Ausführen...

2 Klicken Sie doppelt in das Feld neben Öffnen:, so dass ein dort eventuell vorhandener Eintrag blau markiert wird. Tippen Sie dann dxdiag ein, und klicken Sie auf OK.

3 Dann wird das so genannte DirectX-Diagnoseprogramm geladen. Sollte eine Frage erscheinen, klicken Sie auf Nein.

4 Klicken Sie auf den Karteireiter Anzeige.

5 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie die Typenbezeichnung und – ganz wichtig – den Hersteller der eingebauten Grafikkarte. In diesem Fall kann also der Treiber von der Heft-CD-ROM installiert werden, da es sich um eine Nvidia-Grafikkarte handelt. Rechts wird unter Treiber die Version: angegeben. In diesem Beispiel ist es 4.13.01.2942. Entscheidend sind die letzten vier Ziffern. 2942 bedeutet, dass es sich um die Treiberversion 29.42 handelt. Neben Anzeigemodus: sehen Sie die aktuell eingestellte **Bildauflösung** S.164 (hier: 1024 x 768) sowie **Farbtiefe** S.164 (in diesem Fall: 32 bit).



Merken Sie sich die eingestellten Werte, damit Sie die bei einer Treiber-Installation wieder herstellen können. Der Treiber auf der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ist also aktueller. Wenn ein Spiel nach dem Start abstürzt, das Bild einfriert oder das Spiel nur mit Grafikfehlern läuft, kann dieser aktuelle Treiber Probleme beheben.

Um das Diagnose-Programm abzuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche Beenden.

Nvidia-Steuerungsprogramm (Version 41.09) für Windows 98/ME

1 Lesen Sie zunächst sorgfältig den Kasten „Grafikkarten-Version feststellen“, um zu prüfen, ob die Treiber-Installation für Sie überhaupt in Frage kommt.

2 Klicken Sie anschließend auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



.

3 Klicken Sie danach mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol



, und klicken Sie auf Explorer.

4 Es folgt ein Doppelklick auf den Ordner



.

5 Klicken Sie danach doppelt auf



,

und klicken Sie anschließend auf Ja.

6 Akzeptieren Sie mit einem Mausklick auf die Zeile I accept the terms in the license agreement die Lizenzbedingungen, klicken Sie auf Next >, danach erneut auf Next >. Es folgt ein Klick auf Weiter im nächsten Fenster. Der Treiber wird jetzt installiert.

7 Klicken Sie danach auf Fertig stellen, um den Computer neu zu starten.

8 Nach dem Neustart des Computers müssen Sie in der Regel **Bildauflösung** S.164 und **Farbtiefe** S.164 neu einstellen. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche, und wählen Sie per Klick Eigenschaften aus.

9 Klicken Sie dann auf Einstellungen. Stellen Sie die Farben auf True Color (32-Bit), indem Sie auf ▼ klicken und dann per Klick True Color (32-Bit) auswählen. Stellen Sie dann noch den Bildschirmbereich neu ein, indem Sie den Regler anklicken und anschließend so lange auf → drücken, bis dort 1024 x 768 Pixel oder die Zahl steht, die Sie bei „Grafikkarten-Auflösung feststellen“ herausgefunden haben. Klicken Sie auf OK und erneut auf OK.

10 Klicken Sie nochmal auf OK, um die Auflösung zu ändern. Klicken Sie auf Ja, um den Wert zu übernehmen.

Nvidia-Steuerungsprogramm (Version 41.09) für Windows 2000/XP

1 Lesen Sie zunächst sorgfältig den Kasten „Grafikkarten-Version feststellen“, um zu prüfen, ob die Treiber-Installation für Sie überhaupt in Frage kommt.

2 Klicken Sie auf Start und danach auf Arbeitsplatz.

3 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



, und wählen Sie danach mit einem Linksklick Explorer aus.

4 Anschließend geht es mit einem Doppelklick auf den Ordner



weiter.

5 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



.

6 Das weitere Vorgehen entspricht dem bei der Installation eines Treibers für Windows 98/ME. Lesen Sie daher im oberen Kasten „Nvidia-Steuerungsprogramm für Windows 98/ME“ ab Schritt 5 weiter. Sollte allerdings während der Installation noch ein Fenster mit dem Warnhinweis



auftauchen, so klicken Sie noch auf Installation fortsetzen. Für die Funktionsfähigkeit des Treibers hat diese Meldung keinerlei Bedeutung.

SPIELE AUF DER CD-ROM

Anleitung

Alien Blitz

Actionspiel | Ballern Sie alle Ufos ab, und schützen Sie sich vor den Bomben

Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Alien Blitz und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie dann auf Weiter >.

3 Das Programm schlägt ein Installationsverzeichnis vor. Klicken Sie noch mal auf Weiter.

4 Klicken Sie jetzt auf Fertigstellen. Das Spiel ist installiert, und Sie können es jetzt spielen.

Spiel starten und spielen

1 Sie starten das Spiel per Doppelklick auf



.

2 Warten Sie die Einführung ab, die kurze Zeit dauert und drücken Sie dann Strg.

3 Jetzt startet das Spiel. Sie steuern das kleine Geschütz am unteren Rand des Bildschirms. Ihr Ziel ist es, alle über Ihnen fliegenden Ufos vom Himmel zu pusten. Sie bewegen das Geschütz mit ← und →. Feuern können Sie per Druck auf Strg (links). Die kleinen roten Schutzmauern werden nach und nach zerstört. Auch wenn Sie von unten schießen und dabei auf eine der Mauern treffen, beschädigen Sie diese etwas. Nach und nach wandern die Angreifer immer tiefer. Sie müssen verhindern, dass diese zu tief kommen, denn jede Berührung mit einem Angreifer kostet Sie ein Leben.



Sie haben drei Leben zur Verfügung. Das sehen Sie oben rechts auf dem Bildschirm



. Jedes Mal, wenn Sie getroffen oder von einem Gegner berührt werden, verlieren Sie ein Leben.

Spiel beenden

1 Ist das Spiel beendet, sehen Sie dieses Bild.



2 Per Druck auf Esc können Sie zur Windows-Oberfläche zurückkehren.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu löschen, klicken Sie auf Start und ziehen dann den Mauszeiger über Programme und Alien Blitz.

2 Dann klicken Sie auf Alien Blitz entfernen.

3 Bestätigen Sie dann die nächste Frage mit Ja. Das Spiel ist damit wieder komplett von Ihrer Festplatte entfernt.

Anleitung

Beat Ball[1]

Geschicklichkeitsspiel | Kugeln Sie die Mauern weg

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Beat Ball und dann auf Überspielen.

2 Anschließend klicken Sie auf Weiter >.

3 Das Spiel schlägt Ihnen nun ein Installationsverzeichnis vor. Klicken Sie erneut auf Weiter.

4 Um die Installation abzuschließen, klicken Sie auf Fertigstellen. Jetzt ist „Beat Ball“ auf Ihrem Computer installiert.

Spiel starten und spielen

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf



.

2 Warten Sie einen kurzen Augenblick, bis das Spiel geladen ist, und klicken Sie dann auf PLAY.

3 Das Ziel des Spiels ist, die Steine am oberen Spielfeldrand restlos zu entfernen. Dazu schießen Sie eine oder mehrere Kugeln gegen diese Steine. Normalerweise verschwindet bei jedem Treffer ein Stein, manche Steine müssen Sie mehrfach treffen. Mit Ihrem „Schläger“ am unteren Spielfeldrand müssen Sie die Kugel zurückspielen, wenn diese von den Steinen oben abprallt und wieder nach unten fliegt. Den Schläger bewegen Sie, indem sie die Maus hin und her bewegen. Saust die Kugel an Ihrem Schläger vorbei



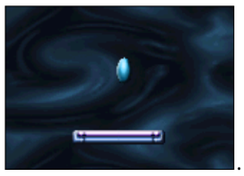
[1] spricht: „Bieht Boh!“

Anleitung | Fortsetzung

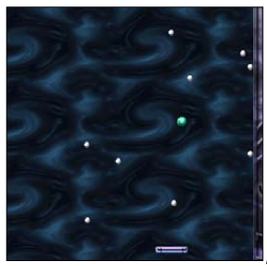
Beat Ball

und überquert die untere Begrenzung, haben Sie ein „Leben" verloren. Pro Spiel haben Sie drei Leben zur Verfügung.

4 Manchmal lässt ein getroffener Stein ein „Extra" fallen, das Sie mit Ihrem Schläger auffangen können



. Es gibt zahlreiche verschiedene Extras. Manche machen den Schläger länger oder kürzer, andere erzeugen aus einer Kugel zwei, drei oder viele Kugeln



, oder statten den Schläger mit einem Geschütz aus, so dass Sie Steine abschießen können.

Sie haben maximal zwei der aufgefangenen Extras auf Lager. Einige Extras werden per normalem Mausklick ausgelöst, für andere müssen Sie mit der *rechten* Maustaste klicken.

Welches Extra gerade aktivierbar ist, sehen Sie an einem Fenster am oberen rechten Bildschirmrand



.

5 Wenn die Spielstufe erfolgreich beendet ist, sehen Sie LEVEL COMPLETED. Haben Sie alle Leben verbraucht, erscheint GAME OVER. Drücken Sie Esc, um wieder zum Hauptmenü zu gelangen.

6 Haben Sie einen neuen Punkte-Rekord erzielt, können Sie Ihren Namen eintragen



. Tippen Sie einfach den Namen, und drücken Sie ↵.

7 Jetzt sehen Sie die Liste der Rekorde



. Drücken Sie Esc, um zum Hauptmenü zu gelangen.

Spiel beenden

Wenn Sie das Spiel beenden wollen, klicken Sie im Hauptmenü einfach auf



. Danach sehen Sie wieder Ihren Windows-Desktop.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu löschen, klicken Sie zuerst auf Start und ziehen dann den Mauszeiger über Programme und Beat Ball.

2 Klicken Sie dann auf Beat Ball entfernen.

3 Bestätigen Sie die Frage mit Ja, und das Spiel ist von Ihrem Computer entfernt.

Anleitung

C-Break[1]

Geschicklichkeitsspiel | Schnelles Ping-Pong für den PC

Spiel installieren

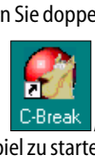
1 Klicken Sie auf C-Break und dann auf Überspielen.

2 Jetzt klicken Sie auf Weiter.

3 Anschließend schlägt Ihnen das Spiel ein Verzeichnis für die Installation vor. Klicken Sie auf Weiter und danach auf Fertigstellen. Jetzt ist das Spiel auf Ihrem Computer installiert.

Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf



, um das Spiel zu starten.

2 Klicken Sie dann auf NEW GAME.

3 „C-Break" ist eine Art Tennis-Spiel. Sie müssen versuchen, die Steine auf der Seite des Gegners mit dem Ball abzuschießen. Ihren Schläger bewegen Sie, indem Sie die Maus auf und ab schieben. Der Ball fliegt schneller oder langsamer, je nachdem, wie Sie ihn treffen.



Das Spiel ist beendet, und Sie kehren zum Hauptmenü zurück, wenn alle Steine auf einer Seite abgeräumt sind. Wenn Sie Esc drücken, kommen Sie ebenfalls zum Hauptmenü.

Spiel beenden

Wenn Sie im Hauptmenü sind, klicken Sie einfach auf QUIT, um das Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger über Programme und C-Break, und klicken Sie auf C-Break entfernen.

2 Bestätigen Sie die folgende Frage mit einem Klick auf Ja.

Anleitung

Quarry[2]

Denk-/Knobelspiel | Kleine Roboter retten und Treppen bauen

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Quarry und dann auf Überspielen.

2 Jetzt schlägt Ihnen das Spiel ein Ziel-Verzeichnis vor. Klicken Sie auf Weiter.

3 Klicken Sie auf Weiter, und die Installation startet.

4 Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

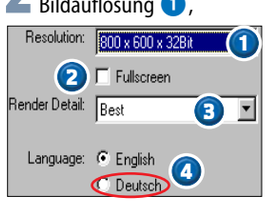
Spiel starten und spielen

1 Machen Sie einen Doppelklick auf



, um das Spiel zu starten.

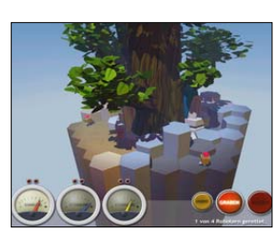
2 Wählen Sie die gewünschte Bildauflösung 1,



ob das Spiel als Vollbild starten soll 2, die Bildqualität 3 und als Sprache bei 4 Deutsch (Kreis) aus. Klicken Sie auf Start.

3 Klicken Sie dann auf neues spiel, um das Spiel zu beginnen.

4 Um den Blickwinkel aufs Spielfeld zu bewegen, drücken Sie die *rechte* Maustaste, halten diese fest und bewegen die Maus hin und her und vor und zurück.



Bei „Quarry" geht es darum, möglichst viele Roboter zu retten, indem Sie diese einen Weg zu den Türen bauen lassen. Die Türen liegen aber zu hoch, denn die Roboter können nur eine Höhenstufe überspringen. Und: Jeder Roboter geht nur in eine Tür, die seiner Farbe entspricht.

5 Klicken Sie zuerst auf GRABEN, um einen Stein abzubauen. Klicken Sie dann auf den gewünschten Stein, den dann ein Roboter „erntet". Er lädt den Stein auf den Kopf und läuft los.

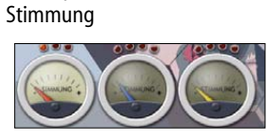


. Während des Spiels fallen immer mehr Steine von oben herab auf das Spielfeld.

6 Klicken Sie nun auf BAUEN und dann auf den gewünschten Bauplatz. Der Roboter trägt den Stein dorthin und baut ihn ein



. Beim Spielen müssen Sie auf die Stimmung



der Roboter achten. Sind die Roboter unbeschäftigt, fällt die Stimmung, und Ihre Anordnungen werden nicht mehr korrekt befolgt.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc, um wieder zum Hauptmenü zu gelangen.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf exit, um wieder zu Windows zurückzukehren.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger über Programme und Quarry, und klicken Sie auf Quarry entfernen.

2 Bestätigen Sie die folgende Frage mit Ja, und das Löschen des Spiels von Ihrer Festplatte ist beendet.

1 sprich: „Stieh-Bräik" 2 sprich: „Kworrieh"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung

Karting Race[1]

Rennspiel | Auch Schumi hat in Karts seine Karriere begonnen ...

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Karting Race und dann auf Überspielen.

2 Bestätigen Sie die folgende Frage mit Ja.

3 Klicken Sie auf Next > und danach auf I accept the agreement, um die Lizenzvereinbarung des Spiels zu bestätigen. Klicken Sie dann anschließend nochmals auf Next >.

4 Klicken Sie auf Next >, um das Zielverzeichnis zu bestätigen, und erneut auf Next >, um ein Symbol im Startmenü anzulegen.

5 Mit je einem weiteren Klick auf Next > und auf Install starten Sie den Installationsvorgang.

6 Wenn das Kopieren des Spiels beendet ist, klicken Sie auf Next > und auf Finish, um die Installation zu beenden.

Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Jetzt können Sie im Hauptmenü



Ihren Namen eintragen 1 und per Klick auf die Pfeile wählen, wie der Schwierigkeitsgrad sein soll 2 und wie viele Gegner Sie haben wollen 3. Unten wählen Sie die Farbe Ihres Karts 4 und die Strecke 5.

3 Klicken Sie dann auf Race!.

4 Im Rennen



geben Sie Gas mit ↑, Sie bremsen mit ↓. Nach links und rechts lenken Sie mit ← und →.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc, um zum Hauptmenü zu gelangen.

2 Klicken Sie dann auf Quit, um wieder zu Windows zu wechseln.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger über Programme und KartingRace, und klicken Sie auf Uninstall KartingRace.

2 Bestätigen Sie die Frage mit Ja, und schließen Sie den Löschvorgang per Klick auf OK ab.

[1] sprich: „Kahting Räiss"

Anleitung

Hornado

Actionspiel | Aliens und Asteroiden: Machen Sie den Weg frei

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Hornado und dann auf Überspielen.

2 Anschließend klicken Sie auf Ja und dann auf Next >.

3 Die Lizenzvereinbarung müssen Sie mit Yes bestätigen und dann erneut auf Next > klicken.

4 Klicken Sie wieder auf Next >, um den Speicherort zu bestätigen, und anschließend wieder auf Next >, um ein Symbol im Startmenü erstellen zu lassen.

5 Schließen Sie die Installation mit einem Klick auf Install ab. Das Spiel wird auf den Computer überspielt.

6 Nach Ende des Kopiervorgangs klicken Sie auf Next > und dann noch auf Finish.

Spiel starten und spielen

1 Normalerweise startet das Spiel nach der Installation automatisch. Sie können es aber auch per Klick auf



starten.

2 Wenn das Spiel geladen ist, was einige Sekunden dauert, klicken Sie auf

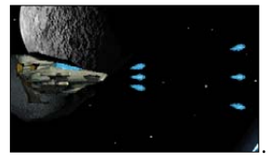


um Ihren Flug zu beginnen.

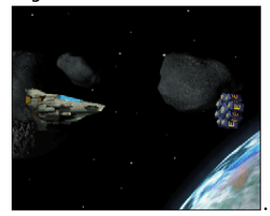
3 Wenn Sie GET READY sehen, drücken Sie ␣, um den Flug zu starten.

4 Das Ziel des Spieles ist, möglichst lange zu fliegen und möglichst viele Gegner zu besiegen. In jeder Spielstufe gibt es eine Reihe von vielen kleineren Gegnern und am Ende einen großen Gegner. Die Gegner feuern mit allen möglichen Waffen wie Strahlen oder Raketen auf Sie. Beschädigt wird Ihr Raumschiff auch dann, wenn Sie mit Asteroiden oder anderen Dingen kollidieren. Normalerweise haben Sie fünf Raumschiffe zur Verfügung, wenn Sie jedoch im Hauptmenü I need help eintippen, wird diese Zahl stark erhöht, und Sie kommen viel weiter.

Sie steuern das Schiff mit ↑, ↓, ← und →. Gefeuert wird mit ␣



5 Beim Fliegen lassen zerstörte Gegner Waffen zurück, mit denen Sie Ihr Schiff ausrüsten können, wenn Sie drüberfliegen



Spiel beenden

1 Ist das Spiel beendet, weil Sie verloren haben, sehen Sie



Drücken Sie dann ␣, um zum Hauptmenü zu gelangen.

Wenn Sie innerhalb des Spiels abbrechen wollen, drücken Sie Esc. Sie sehen dann dieses Menü



Drücken Sie dreimal ↓ und dann ␣, um zum Hauptmenü zu kommen.

2 Drücken Sie im Hauptmenü Esc, um wieder zu Windows zurückzukehren.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger über Programme und Hornado, und klicken Sie auf Uninstall Hornado.

2 Bestätigen Sie die folgende Frage mit Ja, und klicken Sie auf OK, um das Löschen des Spiels abzuschließen.

Anleitung

Duel 2

Actionspiel | Kämpfen Sie im Weltraum gegen Raketen und Asteroiden. Sie müssen Ihren Gegnern ausweichen und diese zerstören

Spiel installieren

1 Zuerst klicken Sie auf Duel 2. Klicken Sie dann anschließend einmal auf Überspielen.

2 Klicken Sie nun auf Weiter >. Jetzt wird der Speicherort auf Ihrem PC für das Spiel festgelegt. Klicken Sie danach einfach nochmals auf Weiter.

3 Um die Installation zu beenden, klicken Sie auf Fertigstellen. Das Spiel ist auf Ihrem Computer eingerichtet.

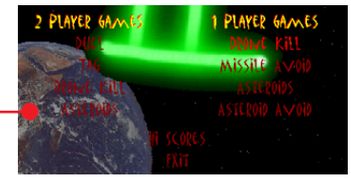
Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Jetzt können Sie den englischen Einführungstext lesen. Immer wenn Sie eine Aufforderung am unteren Bildschirmrand sehen Press any key, müssen Sie eine Taste drücken. Mit Esc kommen Sie sofort zum Hauptmenü.

3 Wenn Sie das Hauptmenü sehen, können Sie die Art des Spiels wählen. Links stehen die Spiel-Variationen für zwei Spieler, rechts die Solo-Möglichkeiten. Wählen Sie mit ↑ und ↓ die gewünschte Variation aus. Die Redaktion erläutert hier die Solo-Varianten.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung | Fortsetzung

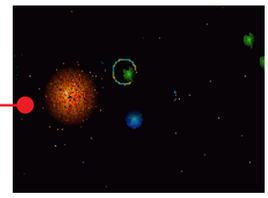
Duel 2

Spielziel ist immer, dass Sie als Raumschiffkommandant möglichst viele Objekte abschießen und dabei nicht getroffen werden. Wählen Sie „Drone Kill", um einfache fliegende Objekte zu bekämpfen. Wenn Sie „Missile Avoid" wählen, müssen Sie Raketen ausweichen. Entscheiden Sie sich für „Asteroids", bekommen Sie es mit großen Asteroiden zu tun, die Sie zerstören müssen. Und bei „Asteroid Avoid" haben Sie auf Sie zielenden Asteroiden auszuweichen und diese zu zerstören.

4 Wählen Sie die gewünschte Spielvariante, beispielsweise „Drone Kill", und drücken Sie ↵. Dann erscheint der Spielbildschirm.



Sie steuern Ihr Raumschiff per Tastatur: Mit ↑ geben Sie Gas, mit ← drehen Sie das Schiff nach links und mit → nach rechts. Mit Strg (rechts) feuern Sie. Im Spiel geht es nun darum, dass Sie innerhalb der vorgegebenen Spielzeit möglichst viele Drohnen abschießen und selber nicht getroffen werden. Die Steuerung in den anderen Varianten funktioniert genauso. Nur sind die Gegner anders und verhalten sich unterschiedlich.



Spiel beenden

Drücken Sie an jeder Stelle im Spiel Esc, um zum Hauptmenü zu gelangen. Wählen Sie dort mit ↑/↓ den Punkt EXIT aus. Drücken Sie dann ↵, und Sie kommen zu Windows zurück.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger über Programme sowie über Duel 2, und klicken Sie auf Duel 2 entfernen.

2 Klicken Sie abschließend auf Ja, und das Spiel ist von Ihrem PC entfernt.

Anleitung

Tunnels of the Underworld[1]

Actionspiel | Als Raumschiffkapitän kämpfen Sie um Abschüsse und Punkte

[1] sprich: „Tannels of sie Anderwörld"

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Tunnels of the Underworld und dann auf Überspielen.

2 Um die Installation zu starten, klicken Sie dann auf Start.

3 Um die Installation zu beenden, klicken Sie auf OK.

Spiel starten und spielen

1 Nach der Installation wird das Spiel automatisch gestartet. Sie können das Spiel auch starten, indem Sie auf Start klicken und dann den Mauszeiger über Programme und Tou ziehen und dann auf TOU klicken.

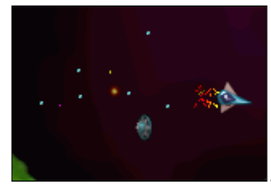
2 Um das eigentliche Spiel zu starten, klicken Sie im Hauptmenü auf TEAM DEATHMATCH.

3 Das Ziel des Spieles ist, diverse Computergegner in verschiedenen Spiellandschaften zu besiegen



Sie steuern Ihr Raumschiff per Tastatur. Mit ↑ geben Sie Gas, mit → drehen Sie das Schiff rechts herum und mit ← links herum. Mit Strg (rechts) feuern Sie Ihre Waffe ab.

4 Im Verlauf des Spiels tauchen an verschiedenen Stellen Extras auf, die Ihr Schiff verbessern oder Beschädigungen reparieren



Sie können das Extra einsammeln, indem Sie darüber fliegen.

5 Nach einer bestimmten Zeit ist die Spielstufe beendet, und es wird abgerechnet, wie viele Treffer Sie erzielt haben. Das sehen Sie dann im Ergebnismenü.

Danach kommt die nächste Spielstufe. Sie erreichen auch die nächste Spielstufe, wenn Sie im Spiel auf Esc und dann auf ↵ drücken.

Spiel beenden

1 Während des Spiels können Sie jederzeit Esc und danach F10 drücken, um zum Ergebnismenü zu gelangen. Dort müssen Sie dann

BACK TO THE MENU

klicken, um zum Hauptmenü zu wechseln.



2 Im Hauptmenü klicken Sie auf EXIT GAME, um zu Windows zurückzukehren.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger über Programme und Tou, und klicken Sie dann auf Uninstall.

2 Bestätigen Sie die folgende Nachfrage mit Ja.

3 Nach dem Ende des Löschvorgangs sollen noch verbliebene Dateien entfernt werden. Klicken Sie auf Delete All und dann auf Close, um den Löschvorgang zu beenden.

Anleitung

Café International (Demo)

Kartenspiel | Platzieren Sie als Oberkellner alle Gäste an die richtigen Tische

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Café International und auf Überspielen.

2 Klicken Sie dann bei der Lizenzvereinbarung auf Akzeptieren und dann auf Weiter und nochmals auf Weiter. Schließen Sie die Installation per Klick auf Installation abschließen ab.

Spiel starten und spielen

1 Nach der Installation startet das Spiel zunächst automatisch. Sie können es aber auch starten, indem Sie doppelt auf



klicken.

2 Klicken Sie dann (siehe Leisten unten) auf 1 und auf 2 und zum Abschluss auf 3.

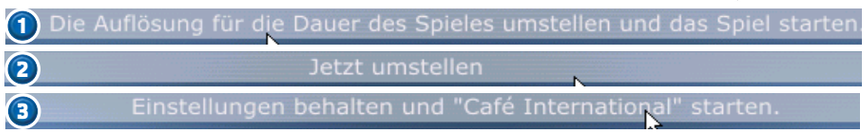
3 Um die Einführung zu überspringen, klicken Sie zweimal mit der Maus.

4 Zunächst sollten Sie sich die Regeln durchlesen. Klicken Sie auf Anleitung, und wenn Sie damit fertig sind, auf Hauptauswahl.

5 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf Start.

6 Bei diesem Spiel kommt es darauf an, dass Sie die Tische in der Mitte mit Personen aus Ihrem Kartenvorrat rechts besetzen. Sie müssen die Nationalitäten den Tischen zuordnen und auch darauf achten, dass immer Männer und Frauen gemischt an je einem Tisch sitzen. Um eine Person zu platzieren, klicken Sie mit der Maus auf die Karte, halten die Maustaste gedrückt und ziehen die Karte zum gewünschten Stuhl. Für jede abgelegte Karte erhalten Sie Punkte. Sind alle Karten verbraucht, ist das Spiel beendet, der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.





Spiel beenden

1 Während des Spiels drücken Sie Esc und beantworten die Frage dann per Mausklick mit Ja. Beim Spielende erscheint diese Frage automatisch.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf Ende.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start und ziehen den Mauszeiger über Programme, Outline Development und Café International, und klicken Sie dann auf Café International - das Kartenspiel deinstallieren.

2 Um den Löschvorgang zu beenden, klicken Sie auf Weiter und auf Ende.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Strategiespiel für PC | Kämpfen Sie auf fernen Planeten um die Macht im Universum. Dort ist Nachschub ein Fremdwort, und Sie brauchen eine gute und griffige Taktik, um Ihre Einsatztruppen zum Sieg zu führen

Das 25. Jahrhundert: Nach dem verheerenden Dritten Weltkrieg haben sich zwei Gruppen aus der Asche der menschlichen Zivilisation entwickelt: Die kapitalistische „Crayven-Korporation" und der religiöse „Orden der neuen Dämmerung". Auf der guten alten Erde hielten beide Parteien strikte Waffenruhe. Sollte die Menschheit tatsächlich friedlich geworden sein? Natürlich nicht: Auf den weit entfernten Kolonien im All bekriegen sich die beiden Parteien bis auf den letzten Mann. Menschen und Material sind längst knapp geworden. Aus diesem Grund gelten für riskante Weltraummissionen beider Gruppen zwei Regeln. Erstens: Nur ein Sieg zählt. Zweitens: Mit Nachschub ist aufgrund der schwierigen Versorgungslage nicht zu rechnen. Die Kommandanten der kämpfenden Parteien sind darauf angewiesen, mit den ihnen zugeteilten Truppen, wie Infanterie, panzerähnlichen „Terradyns" und Flugzeugen, klar zukommen. Einer dieser Kommandanten sind Sie: Sarah Parker, Majorin der Korporation. Sie gelten als absolutes Genie auf dem Gebiete der Taktik und haben sich trotz Ihres jugendlichen Alters bereits zahlreiche Auszeichnungen verdient. Dennoch sind Sie oft mit Ihren Vorgesetzten in Konflikt geraten – und immer aus demselben Grund: Befehle zur Vernichtung wehrloser gegnerischer Einheiten haben Sie immer kategorisch abgelehnt. Deshalb sind Sie bei der Führung unbeliebt – werden aber von Ihren Truppen verehrt. Als auf dem Planeten „Krik" ein neuer Feldzug gegen den Orden bevorsteht, steigen Sie in das Geschehen ein. Sie sollen zahlreiche Einsätze bewältigen, von denen der Ausgang des Krieges abhängt. Und als ob das allein noch nicht schwer genug wäre, haben Sie dazu nur eine bestimmte Anzahl an Truppen zur Verfügung. Bereits der erste Auftrag macht Ihnen klar, welche Art von Himmelfahrtskommando Sie bei diesem Feldzug gegen den Orden erwartet: Mit nur einer einzigen Einheit sollen Sie eine Funkanlage des Gegners zerstören. Da wird Ihr gesamtes strategisches Können gefragt, nachdem das Landeschiff Ihre Truppen auf der Planetenoberfläche abgesetzt hat. Nutzen Sie in der kargen Wüstenumgebung das Gelände gut aus, und kämpfen Sie klug gegen die Truppen des Ordens.

ANLEITUNG

Installieren, starten und entfernen



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 233 MHz
- 32 Megabyte Arbeitsspeicher S.164
- Windows 95/98/ME/XP
- Direct-X S.164 Version 7
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 470 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Ground Control" vorzubereiten, klicken Sie auf den Eintrag ●.



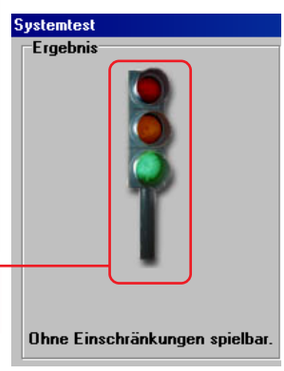
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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 Ground Control kann ohne Probleme installiert und danach gespielt werden. Neben der Ampel finden Sie nähere Einzelheiten zum Ergebnis der Prüfung ●.

Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers und ermittelt die Versionen Ihres Betriebssystems sowie der Direct-X-Variante.

Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. Das Spiel Ground Control läuft in diesem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.



	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	233 MHz	1800 MHz
Hauptspeicher	32 MB	512 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME	Windows 98
Direct-X	7	9
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	28X
Speicherplatz	470 MB	C: 11476 MB frei D: 10922 MB frei E: 8188 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>.

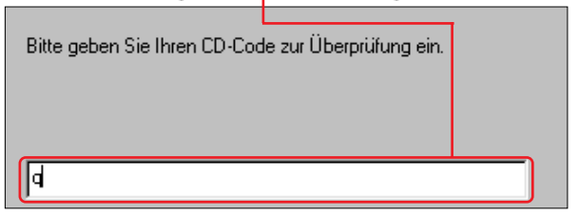
7 Nun erscheint eine Meldung. Sie werden gefragt, ob Sie „Direct X 7.1" installieren wollen. Antworten Sie hier in jedem Fall mit Nein.

8 Im nächsten Bildschirm klicken Sie auf Weiter>.

9 Jetzt werden Ihnen die Lizenzvereinbarungen angezeigt. Zum nächsten Bildschirm gelangen Sie durch zweimaliges Klicken auf Weiter>.

10 Wenn Sie den Zielordner für die Installation bestimmt haben, klicken Sie abermals auf Weiter>.

11 Vor der Installation geben Sie im Eingabefeld



die Kombination ein, die Sie links oben auf der CD-Hülle finden. Die Bindestriche werden nicht mit eingegeben. Haben Sie den Code vollständig in dem leeren Feld eingegeben, klicken Sie auf Weiter>.

12 Nun wählen Sie noch die gewünschte Installationsart aus. Wenn Sie genügend freien Speicherplatz auf der Festplatte haben, wählen Sie Komplett [505 MB] und klicken drei Mal auf Weiter>.

13 Beantworten Sie die Frage nach einer Verknüpfung auf Ihrer Windows-Arbeitsoberfläche mit Ja.

14 Mit einem erneuten Klick auf Weiter> wird die Installation gestartet.

15 Nach der Installation klicken Sie auf Fertigstellen>. Die Installation des Spiels Ground Control wurde erfolgreich durchgeführt.

Anleitung lesen

1 Damit Sie die Anleitung lesen können, muss der „Acrobat Reader" installiert sein. Hinweise zur Installation lesen Sie in der regelmäßigen Heftrubrik „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 die ↑ ↓-Tasten der Tastatur oder per Klick auf ▲ oder ▼ lesen.

2 Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf das Symbol.

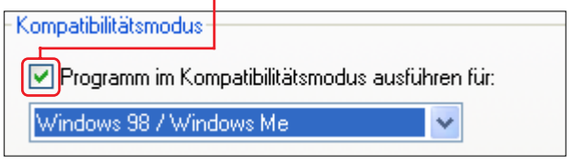
Spiel starten

1 Falls Sie das Spiel unter Windows XP starten wollen, müssen Sie zuerst den Kompatibilitätsmanager aktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Klicken Sie die Verknüpfung



auf Ihrer Windows-Arbeitsoberfläche mit der *rechten* Maustaste an. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und wählen Sie Eigenschaften.

2 Im nun erscheinenden Menü wählen Sie den Karteireiter Kompatibilität. Klicken Sie im Feld „Kompatibilitätsmodus" das kleine Feld an, und wählen Sie



das Betriebssystem Windows 98 / Windows Me aus. Klicken Sie dann auf OK. Nun können Sie das Spiel unter Windows XP starten.

3 Um das Spiel zu starten, klicken Sie doppelt auf die Verknüpfung



4 Wählen Sie nun den Menüpunkt Einzelspieler-Spiel aus.

5 Nun können Sie Ihrem Spiel einen Namen geben.



Haben Sie das erledigt, klicken Sie auf



Der Einsatz auf dem fernen Wüstenplaneten beginnt für Sie und Ihre Einheiten.

Spiel beenden

1 Möchten Sie das Spiel beenden, so drücken Sie während des Spielverlaufs die Esc-Taste. Nun wählen Sie Kampf verlassen und klicken im darauf folgenden Fenster auf Ja.

2 Im Hauptbildschirm wählen Sie Spiel verlassen und bestätigen Ihre Auswahl mit einem Druck auf Ok.

Spiel entfernen

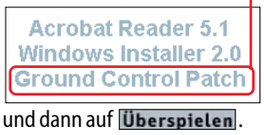
1 Klicken Sie zuerst auf Start, dann auf Programme, dann auf Sierra und dann auf Deinstallation.

2 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf Weiter>.

3 Nun bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Druck auf Ende. Das Spiel Ground Control wird nun von Ihrer Festplatte entfernt.

Spielverbesserungsprogramm für Ground Control installieren

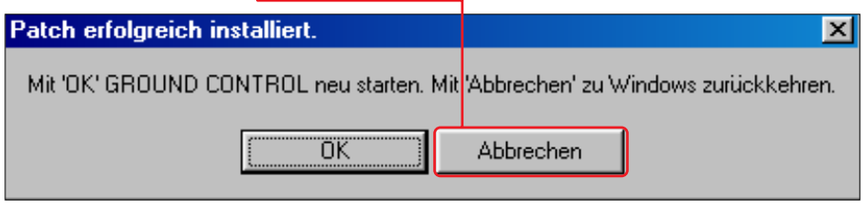
1 Um das Spielverbesserungsprogramm für das Spiel Ground Control zu installieren, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie unter Sonstiges: auf den Eintrag



und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf Weiter>, danach auf Start. Das Spielverbesserungsprogramm wird nun installiert. Nachdem die Installation durchgeführt wurde, schließen Sie die „Read-Me-Datei" mit einem Klick auf ✕.

3 Auf dem Bildschirm erscheint jetzt die Meldung „Patch erfolgreich installiert". **Wichtig:** Klicken Sie nun unbedingt auf die Schaltfläche



und kehren Sie zuerst zu Ihrer Windows-Arbeitsoberfläche zurück, bevor Sie das Spiel von dort aus mit einem Doppelklick auf



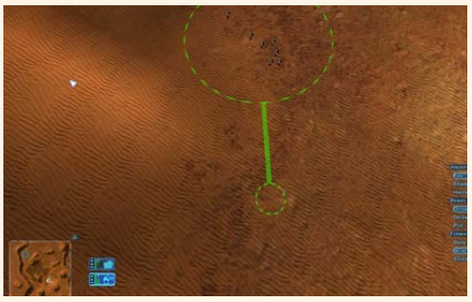
starten.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

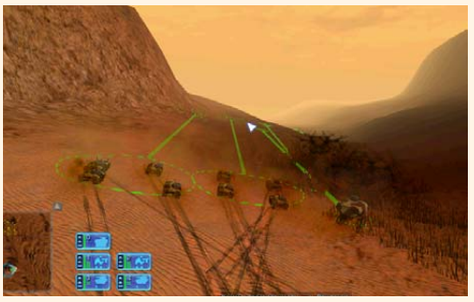
Einheiten wählen und bewegen



Sie können Truppen durch Anklicken mit der linken Maustaste anwählen oder durch Aufziehen eines Rahmens um alle Einheiten, die Sie bewegen möchten: Dazu linke Maustaste gedrückt halten und dann Maus bewegen.



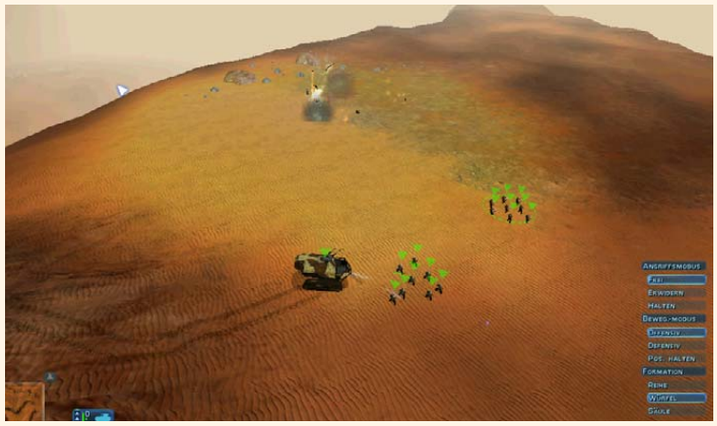
Möchten Sie nur eine Einheit bewegen? Direkt anklicken oder das Symbol (Kreis) der Einheit auf dem Bildschirm unten links anklicken. Mit der *rechten* Maustaste auf das Ziel klicken, und die Einheit setzt sich in Bewegung.



Auch mehrere Einheiten gleichzeitig können Sie in Marsch setzen. Aktivierte Truppen lassen sich gemeinsam per Klick mit der *rechten* Maustaste losschicken. Manchmal kreuzen sich dabei die Wege der einzelnen Einheiten.

Ground Control – FORTSETZUNG

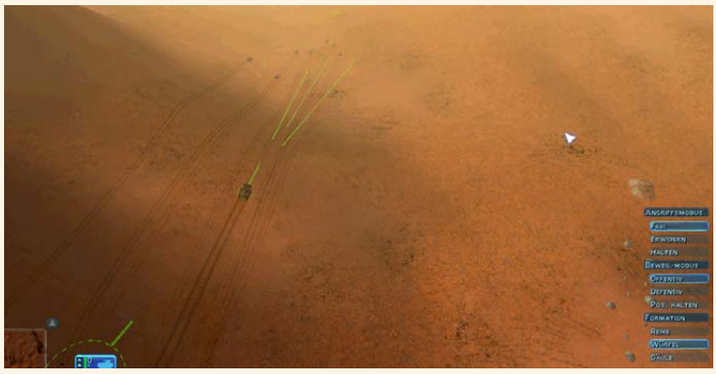
Kamera steuern



Sie bewegen die Kamera mit den Pfeiltasten → ← ↑ ↓. Fahren Sie mit der Maus an den rechten oder linken Bildschirmrand, um die Kamera zu drehen. So haben Sie stets das Spielfeld im Blick und sehen, ob das Gebiet voraus von Gegnern wimmelt.



Nutzen Sie häufig die Übersichtskarte unten links. Durch einen Klick auf den Pfeil (weißer Kreis) lässt sie sich groß und wieder klein schalten. So können Sie sich ein Bild von der Umgebung machen. Der helle Kegel (roter Kreis) gibt Ihr aktuelles Sichtfeld wieder.

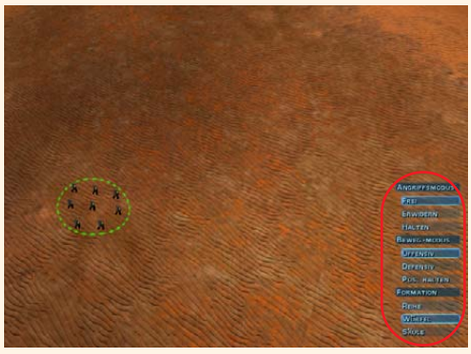


So sollte der Bildausschnitt gewählt sein, damit Sie den Überblick nicht verlieren. Zwar sind Ihre Einheiten nur klein dargestellt, doch sehen Sie auch gegnerische Truppen, sobald die das Feuer eröffnen. Mit BILD↓ und BILD↑ die Sichthöhe einstellen.

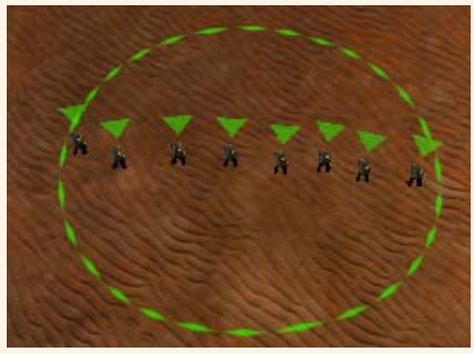


So schön es auch aussieht – mit niedriger Kameraposition lässt sich das Spiel eigentlich überhaupt nicht spielen. Sie können weder einen bevorstehenden Angriff sehen, noch ohne langwieriges Drehen der Kamera erkennen, welche Einheit attackiert.

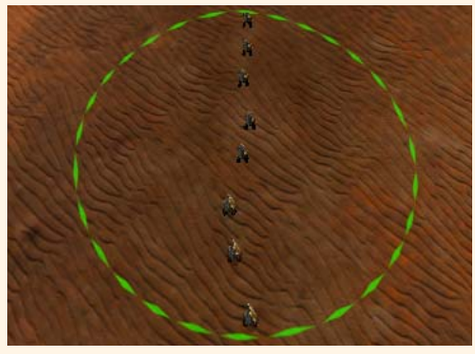
Formation und Haltung



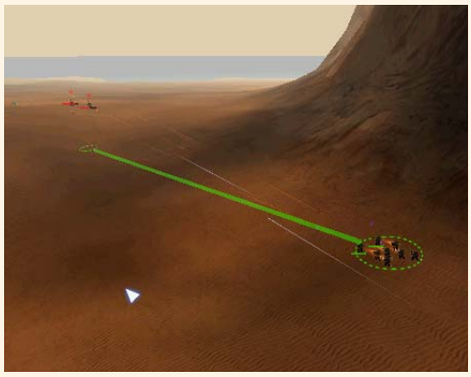
Die hier gewählte Truppenformation ist der Würfel (im grünen Kreis). Befehle ändern Sie rechts (roterKreis) durch Anklicken der Zeilen.



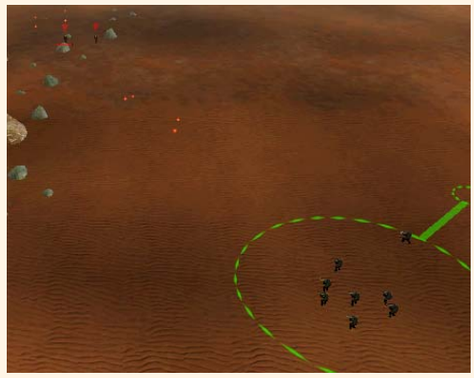
Die Reihenformation: Offensiv eingesetzt, ist diese Aufstellung gut geeignet, um Gegner in Schwierigkeiten zu bringen. Allerdings sind Ihre Männer leicht zu treffen.



In der Säulenformation sollten Einheiten immer dann vorrücken, wenn Sie besonders starke Gegenwehr erwarten. So bietet die Schwadron wenig Angriffsfläche.



Bei „Feuer frei" schießen Ihre Einheiten sofort, wenn sie einen Gegner wahrnehmen. Das schützt vor Überraschungen – allerdings auch den Gegner.



Wenn Sie „Feuer erwidern" einschalten, setzen sich die Männer nur zur Wehr, attackieren aber nicht von sich aus. So wissen Sie genau, ob Ihre Truppen entdeckt wurden.



Manchmal kann auch „Feuer halten" sinnvoll sein. Die Geschütztürme ziehen das Feuer auf sich, Ihre Truppen warten, bis der Gegner näher kommt. So treffen sie besser.

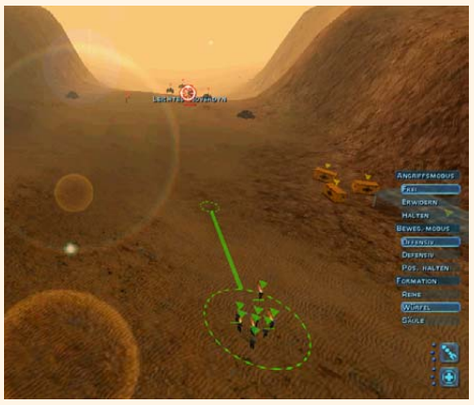
Spezialausrüstung



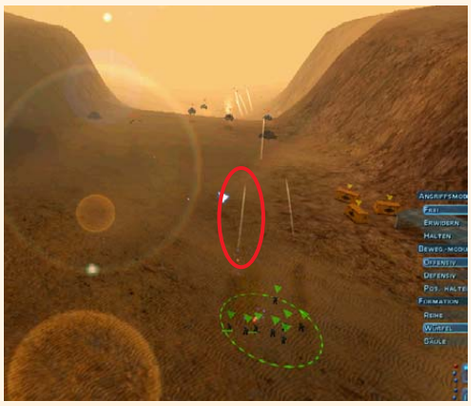
Im Menü „Schwadron konfigurieren“ können Sie über die Spezialausrüstung und Waffen Ihrer Truppen entscheiden. Infanterie hat leider nur wenig Auswahl.



Bei gepanzerten Terradyns sieht die Sache schon anders aus. Hier besteht meist die Auswahl zwischen verschiedenen Waffen und Zusatzgeräten zum Reparieren.



Eine Infanterie-Einheit setzt ihre Spezialwaffe ein: einen Mörser. Wenn Sie die Waffe aktivieren, sehen Sie einen besonderen Sucher (Kreis). Damit das Ziel anwählen.



Haben Sie das Ziel gewählt, mit der *rechten* Maustaste bestätigen. Momente später sehen Sie bereits die Raketen (Kreis) in Richtung Gegner aufsteigen.



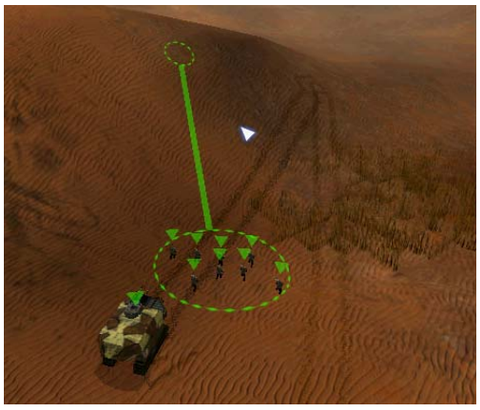
Auch die defensiven Spezialgeräte sind sehr nützlich. Während sich die unteren Einheiten mit dem Gegner beschäftigen, reparieren sich die oberen (Kreis) selbst.



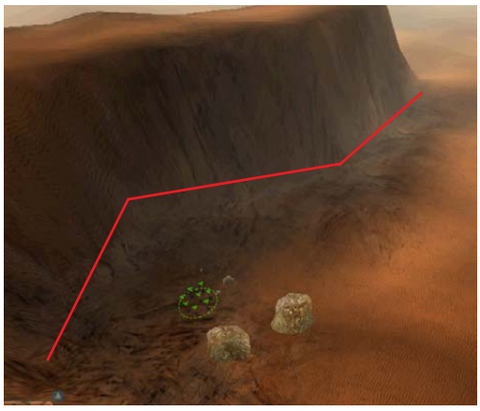
Die Spezialwaffen Ihrer Terradyn-Einheiten sind mächtiger als die der Infanterie. Bei großen, unbeweglichen Zielen lösen die Terradyns das Problem weit eher.

SPIELTIPPS

Gelände nutzen



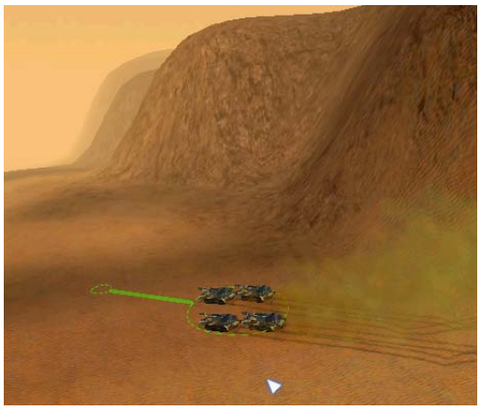
Wenn Sie die Offensive ergreifen wollen oder müssen, suchen Sie nach Möglichkeit erhöhte Positionen für Ihre Einheiten und schicken die dorthin. Die Reichweite der Waffen verbessert sich an einem solchen Standort, die Sichtweite ebenso. So können Sie aus weiter Entfernung bereits Gegner sehen und sofort entsprechend darauf reagieren.



Schlecht einsehbare Stellen wie dieser Einschnitt im Fels (Linie) eignen sich dazu, eigene Truppen zu verstecken. Zusammen mit dem Befehl „Nicht feuern“ können Sie so vielleicht eine Einheit aus einem Kampf heraushalten und dann angreifen, wenn der Gegner nicht mehr damit rechnet. Wird Ihre Truppe vorher entdeckt, hat sie kaum Überlebenschancen.



„Im Dunkeln ist gut munkeln“: Dieser Vers gilt auch für Ground Control. Viele Stellen liegen im Schatten oder verfügen von Natur aus über dunklen Untergrund. Dort werden Ihre Einheiten vom Gegner eventuell erst spät entdeckt. Um das zu nutzen, sollten Sie wartende Truppen deshalb auf „Feuer erwidern“ stellen. Mit etwas Glück läuft der Gegner vorbei.



Wenn Sie Ihre Truppen schnell von einer Stelle zur anderen verlegen wollen, fahren Sie keine Hügel auf- und abwärts. Der direkte Weg ist nicht immer der schnellste. Lieber einen kleinen Umweg in Kauf nehmen und dafür auf ebener Strecke schneller vorankommen, als den Hängen zu nahe kommen und unfreiwillig abbremsen. Das spart Zeit. Und davon haben Sie wenig.

Ground Control

FORTSETZUNG

Taktiken im Kampf



Wenn es schnell gehen soll, laden Sie Ihre aktivierte Infanterie per Rechtsklick in den Kommandopanzer. Darin können Ihre Männer zwar nicht schießen, sind aber geschützt und kommen schneller ins Einsatzgebiet. Durch Anklicken des kleinen Symbols (Kreis) können Sie die Infanterie dann aktivieren, wieder ausladen und erneut in Stellung gehen lassen.



Verletzungen und Beschädigungen bleiben nicht aus. Ihr Kommandopanzer kann da helfen. Schicken Sie ihn zu den Truppen, die bereits Einiges einstecken mussten oder nur wenig Schaden vertragen. Sobald der Panzer nahe genug ist, beginnt er durch Energieübertragung (Kreis), die Schäden zu reparieren oder Verwundungen Ihrer treuen Einheiten zu heilen.



Passen Sie auf, dass sich Ihre Truppen nicht gegenseitig beschießen! Das passiert sehr schnell. Ein Gegner bewegt sich zwischen zwei Ihrer Einheiten, und schon beschießen die nicht nur den Gegner, sondern auch die eigenen Leute (Kreis). Behalten Sie Kämpfe, an denen mehrere Ihrer Einheiten beteiligt sind, im Auge, und bewegen Sie die Truppen sinnvoll aus dem Weg, um zu gewinnen.



Nutzen Sie jede Überzahl-Situation so gut wie möglich aus. Wenn sich gegnerische Fahrzeuge nähern, teilen Sie Ihre Einheiten auf (Kreise). So können Sie den Angreifer ins Kreuzfeuer nehmen und bieten ihm auch mehrere Ziele an. Mit etwas Glück ist der Gegner verwirrt und schießt auf alle Ihre Einheiten – und trifft so keine wirklich gefährlich. So ist er schnell besiegt.



Schützen Sie im Gefecht ständig Ihren Kommandopanzer (Kreis). Wenn der vernichtet wird, ist die Mission verloren. Außerdem sind die Reparatur-Fähigkeiten des Kampfwagens unersetzlich. Arbeiten Sie mit diesem Panzer nie wie mit einer Kampfeinheit. In späteren Einsätzen wird der Gegner das gnadenlos bestrafen und Ihr Fahrzeug vernichten.



Verteidigen will gelernt sein! Wenn Sie mit Ihren Einheiten eine Basis verteidigen sollen, achten Sie darauf, dass die Truppen gut verteilt stehen. Der Gegner greift meist mit schnellen Einheiten an und lenkt so das Feuer Ihrer Männer auf eigene Gebäude. Stellen Sie deshalb starke Truppen immer vor das Lager – niemals mitten hinein. So halten Sie auch dem stärksten Angriff stand.



In späteren Aufgaben kommt es auch zu Einsätzen in Dschungel-Landschaften. Dort ist besondere Vorsicht geboten. Sie werden nicht so schnell entdeckt, können aber auch den Gegner nicht so früh ausmachen. Fahren Sie deshalb möglichst zügig durch solche Gebiete. Nehmen Sie dafür schnelle Einheiten, die auch noch ordentlich gepanzert sind.

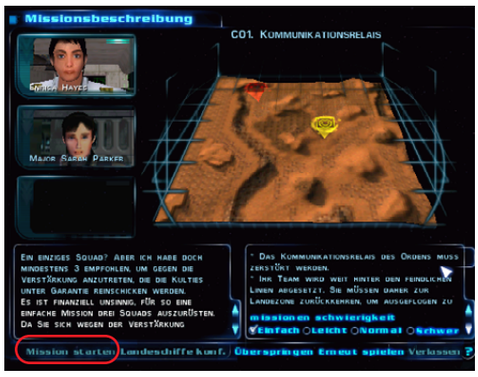


Bringen Sie eine angefangene Aufgabe zu Ende. Selbst wenn nur noch eine gegnerischen Einheit vorhanden ist (Kreis), greifen Sie weiter an. Nur komplett vernichtete Einheiten des Gegners geben wirklich Ruhe. Wenn Sie einen gegnerischen Panzer übersehen, kann dieser in Ihrem Lager verheerende Verwüstungen auslösen, während Sie woanders kämpfen.

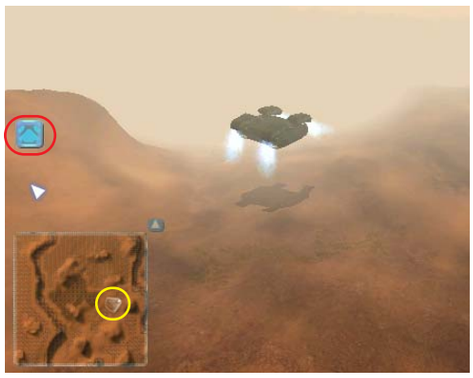
Spieleinstieg: 1. Mission



1 Bei Spielbeginn geben Sie Ihrem Spiel einen Namen, wenn Sie möchten. Setzen Sie hier (Kreis) einen Haken, wenn Sie die Grundausbildung überspringen wollen. Sie sollten sie aber mindestens einmal machen.



2 Nun folgt die Einsatzbesprechung. Hören Sie genau zu, und studieren Sie die Karte, auf der die Einsatzziele zu sehen sind. Per Klick auf „Mission starten“ (Kreis) geht Ihr Einsatz los.



3 Nach Klick auf Raumschiffsymbol (roter Kreis) und Sichtkegel (gelber Kreis) nimmt Ihr Truppentransporter Kurs auf die Wüste. Hat er die Truppen abgesetzt, folgen Sie Ihrem Einsatzziel.



4 Ihre Truppen warten nun auf Ihre Befehle. Wählen Sie zuerst die Fußsoldaten an, und setzen Sie sie in den Panzer. Dann steuern Sie diesen direkt in den Canyon (Kreis) und auf das Feindeslager zu.



5 Schon am Eingang des Canyons erwartet Sie das Begrüßungskommando der Gegner: Lassen Sie Ihre Männer aus dem Panzer steigen, und feuern Sie aus allen Rohren.



6 Sobald Sie die ersten feindlichen Einheiten besiegt haben, rücken Sie weiter vor – in Richtung der nächsten Angriffswelle, die auf Sie zurollt. Behalten Sie besonders die kleinen Verteidiger im Auge.



7 Am Ende der Schlucht sehen Sie Ihr Ziel, das gegnerische Energieversorgungszentrum. Halten Sie (noch) gebührenden Abstand, und bekämpfen Sie zuerst die Infanterie die auf Sie zukommt.



8 Ist das geschafft, nehmen Sie mit Ihrem Panzer das nächste Ziel aufs Korn: Die beiden Geschütztürme links und rechts neben der Einfahrt müssen schnell von Ihnen zerstört werden.



9 Haben Sie die Türme vernichtet, holen Sie Ihre Männer aus dem Panzer, und suchen Sie Deckung hinter der Mauer neben der Einfahrt. Hier sind Sie sicher und können nicht getroffen werden.



10 Sobald Ihr Panzer alle Feinde innerhalb des Geländes besiegt hat, rücken Sie mit Ihren Männern zum Energiegenerator vor und konzentrieren das Feuer darauf, bis dieser zerstört worden ist.



11 Jetzt heißt es: Nix wie weg! Bevor die Verstärkung der Gegner eintrifft, müssen Sie schon bei der Landezone sein. Mit dem Panzer fahren Sie genau denselben Weg zurück den Sie gekommen sind.



12 Geschafft: In letzter Sekunde hat Sie der Truppentransporter aufgenommen, und bringt Sie in Sicherheit. Werden Sie auch die nächsten Einsätze heil überstehen? Viel Glück dabei!



Aufbauspiel für PC | Schlüpfen Sie in die Haut eines Piratenanführers, und errichten Sie Ihr Imperium auf einer einsamen Südsee-Insel. Freibeuterschulung gefällig?

Spielverlauf siehe Test Seite 34

Tropico 2

DIE PIRATENINSEL

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielmenü



Im Spielmenü können Sie mit 1 Gebäude errichten, unter 2 Edikte erlassen oder mit 3 zwischen Statistik-Ansichten wechseln. Im Beispiel sehen Sie das Baumenü. Unter 4 werden die Bauwerke in Kategorien, wie Landwirtschaft oder Straßenbau, eingeteilt. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Symbole fahren, erhalten Sie eine Kurzerklärung. Unter 5 sind alle Gebäude einer Kategorie aufgelistet. Sind die grau, so können sie nicht gebaut werden. Mit einem Klick auf 6 geht es ins Statistikmenü, mit der 7 auf die Seekarte, während die 8 ins Optionsmenü führt. Unter 9 wird die Spielgeschwindigkeit eingestellt.

Bauzelt



Eines der beiden wichtigsten Gebäude ist das Bauzelt. Um es zu errichten, benötigen Sie weder Holz noch Goldmünzen. In diesem Zelt versammeln sich alle Bauarbeiter, die zum Errichten neuer Gebäude notwendig sind. Im späteren Spielverlauf werden Sie zum schnellen Bau mehrere Zelte benötigen.

Holzfäller



Auch Holzfäller sind extrem wichtig. Sie werden im Holzfällerlager beschäftigt und versorgen das Sägewerk mit Rohstoffen. Holz wird sowohl zum Errichten von Gebäuden als auch zum Bau von Schiffen benötigt. Auch die Holzfällerlager sind kostenlos, benötigen aber Gefangenenarbeiter.

Edikte



Im Laufe des Spiels können Sie verschiedene Edikte erlassen, deren Umsetzung immer mit der Bezahlung von Goldmünzen verbunden ist. So können Sie Schiffe zur Erkundung schicken, einem Piraten Geld schenken, Bündnisse mit Spanien, Frankreich oder England schließen oder alle Gefangenen einer bestimmten Nationalität auf freien Fuß setzen.

Hilfe



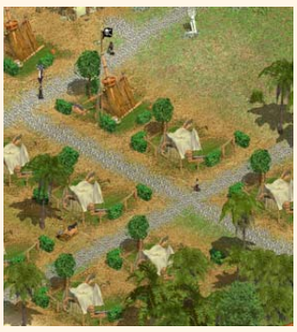
Sollte etwas nicht nach Plan laufen, so meldet sich Ihr treuer Matrose zu Wort. Links oben im Bild gibt er Ihnen immer wieder wertvolle Tipps und Hilfestellungen, um die aktuelle Situation auf der Insel zu verbessern. Wenn Sie nähere Informationen zu den angesprochenen Themen wünschen, dann können Sie die mit einem Mausklick auf Hilfestellung aufrufen.

Rohstoffe



Immer dann, wenn Sie ein Gebäude errichten, das für den Anbau oder Abbau von Rohstoffen zuständig ist, wird zuerst einmal die Statistikansicht eingeblendet. Im Beispiel soll eine Eisenmine gebaut werden. Anhand der Einfärbung auf der Karte wissen Sie sofort, an welcher Stelle der Insel sich der Bau einer solchen Mine lohnt: In roten Gebieten gibt es kein Eisen, in grünen ist es vorhanden.

Straßen



Im Gegensatz zum ersten Teil von Tropico sind Straßen in der Fortsetzung extrem wichtig. Die meisten Bauwerke können nur an Wegen errichtet werden. Planen Sie also im Vorfeld genau, wie Ihre Insel aussehen soll, und errichten Sie (kostenlose) Straßen, um die wichtigsten Gebäude miteinander zu verbinden. Der Schmelzofen für Eisen sollte beispielsweise gut von der Eisenmine aus erreichbar sein.

Gefangene



Schüchtern Sie Ihre Gefangenen durch den Einsatz gruseligen „Dekors" ein, damit sie nicht fliehen.



Versorgen Sie die Arbeiter in Kochzelten mit Suppe. Größere Inseln benötigen mehrere Kochzelte.

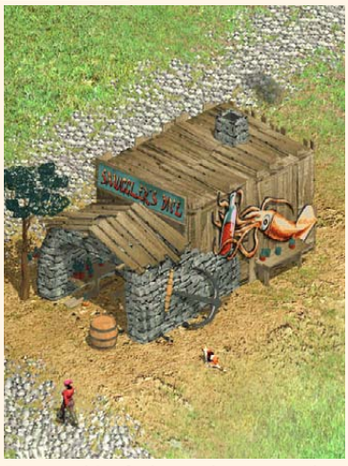


Bauen Sie nach einigen Spieljahren Schlafsäle, in denen sich die Gefangenen ausruhen können. Sie sind dann produktiver.



Eine Kirche trägt zur Verbesserung der Arbeitermoral bei. Sie benötigen die Kirche erst im späteren Spielverlauf. Ein Priester ist Voraussetzung.

Piraten



Fress- und Saufgelage – damit vertreiben Piraten sich die Hälfte ihrer Zeit. Sorgen Sie also für den Bau von Schmugglerlöchern und anderen Wirtshäusern. Piraten höherer Ränge wünschen sich edlere Absteigen als diese hier.



Im Bordell werden männliche Piraten mit der manchmal nötigen Zuneigung versorgt. Doch auch weibliche Freibeuter suchen das Bordell auf, um sich massieren zu lassen. Auch hier gibt es Etablissements unterschiedlicher Qualität.



Ein echter Pirat ist nur der, der zur See fährt und kämpfen kann. Bauen Sie also rechtzeitig Schiffe für Plünderfahrten. Das ist nicht nur für das Gemüt der Freibeuter wichtig, sonden auch, um deren Goldbeutel zu füllen.



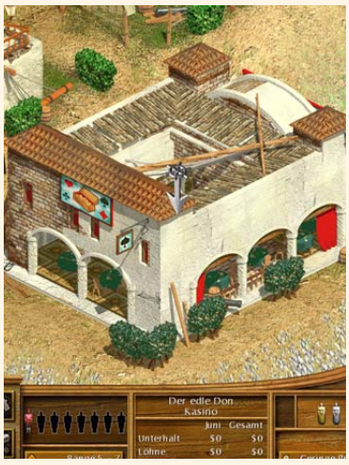
Die Tierkampfarena sorgt für Unterhaltung, das dritte wichtige Grundbedürfnis der Piraten. In solchen Gebäuden amüsieren sich vor allem einfache Freibeuter, indem sie Wetten abschließen. Einnahmen fließen in die Inselkasse.



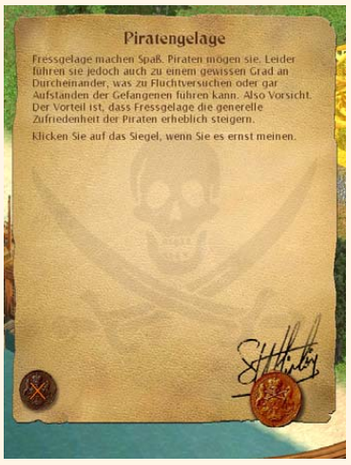
Mit Kanonen und martialischem Knochendekor beeinflussen Sie die Stimmung der Piraten, die etwas gegen Ordnung und Angst haben. Kanonen bestärken die Sicherheit, grausiger Schmuck sorgt für ein Plus an Anarchie.



Um ihre persönlichen Schätze zu vergraben und um nach getaner Arbeit gesunden Schlaf zu tanken, begeben sich Piraten in ihre Zelte und Wohnhäuser. Dafür müssen Sie den Freibeutern Grundstücke zur Verfügung stellen.



Erfahrene und reiche Seeräuber haben höhere Ansprüche und besuchen zum Beispiel dieses Kasino. Viele Gebäude edleren Typs benötigen allerdings Rum, Zigarren oder Fruchttörtchen, um richtig zu funktionieren.



Sollte es einmal schlecht aussehen um die Moral der Truppe, dann setzen Sie Edikte ein. Ein Piratengelage beispielsweise steigert die Zufriedenheit der Freibeuter enorm. Doch nicht umsonst: 1000 Goldmünzen kostet das Spektakel.

TROPICO 2 - DIE PIRATENINSEL

FORTSETZUNG

Gebäude-Management

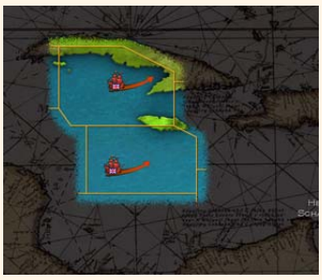


In der Gebäudeansicht erkennen Sie, welche Gäste sich darin aufhalten. Sie legen fest, für welche Ränge es reserviert ist und wie hoch die Preise sind.



Im rechten Abschnitt der Gebäudeansicht wird gezeigt, welche Gefangenen dort beschäftigt sind und wie wichtig der Betrieb des Bauwerks ist.

Seekarte



Bereits erkundete Gebiete erscheinen auf der Seekarte farbig. Hier können Sie plündern. Graue Gebiete müssen zunächst einmal erkundet werden.



Unter der Seekarte befindet sich die Diplomatie-Übersicht. Hier kontrollieren Sie Ihre Beziehungen zu England, Spanien und Frankreich.

Seefahrten



Bevor Sie ein Schiff zur See schicken, müssen Sie sicherstellen, dass genügend Seerationen, Säbel, Kanonen und Gewehre an Bord sind.



In der Detail-Ansicht legen Sie fest, welcher Aufgabe die Besatzung auf der nächsten Fahrt nachgeht und wie sie sich bei einem Kampf verhalten soll.

Entführungen



Auf Plünderfahrten machen Sie „Reiche Gefangene". Im Statistik-Buch erfahren Sie, wie zufrieden diese Geiseln sind. Bevor es zu Aufständen kommt, geben Sie die Gefangenen gegen ein Lösegeld zurück.

Industrie



Möglichst früh muss eine Industrie, bestehend aus Eisenmine, Schmelzofen und Schmiede, errichtet werden, um die Seeleute mit Säbeln auszustatten. Später folgen eine Büchsenmacherei und eine Kanonengießerei.

SPIELTIPPS

Auftrag 1: Freibier für Freibeuter





Im ersten Auftrag können Sie es noch ruhig angehen lassen: Sie sollen binnen eines Jahres eine Brauerei sowie ein Schmugglerloch errichten. Als erstes müssen Sie ein Bauzelt aufstellen (1), damit Ihre Gefangenen neue Gebäude errichten können. Für den nötigen Rohstoff wird im Holzfällerlager (2) gesorgt. Gefällte Bäume werden anschließend im bereits vorhandenen Sägewerk zu Bauholz verarbeitet. Ist davon genügend vorhanden, errichten Sie eine Brauerei (3), anschließend muss noch das Schmugglerloch (4) gebaut werden.





Auftrag 2: Piratenindustrie





Innerhalb von 18 Monaten müssen Sie Seerationsfabrik, Eisenmine, Schmelzofen, Schmiede und einen Hafen bauen. Auch hier beginnen Sie wieder mit dem Bauzelt, ein Holzfällerlager gibt es bereits. Errichten Sie schnellstmöglich die Seerationsfabrik (1), um Schiffe mit Nahrung zu versorgen. Ein ins Wasser gebautes Dock (2) sorgt anschließend für einen Anlegeplatz. Ist genügend Bauholz vorhanden, errichten Sie danach eine Eisenmine (3) in der Nähe eines hohen Eisenvorkommens (grüner Farbbereich). Der Schmelzofen (4) und eine Schmiede machen den Inselbau komplett.





Auftrag 3: Karibische Raubzüge





Innerhalb von drei Jahren müssen Sie die Schatztruhe mit 3000 Goldstücken füllen. Los geht's mit einem Bauzelt (1). Anschließend statten Sie Ihr Schiff mit Piraten aus. Da die Insel nicht genügend davon bereithält, klicken Sie auf Gefangene und danach auf , um die als Freibeuter zu rekrutieren (2). Stellen Sie die Plünderanteile des Schiffs auf großzügig (3), und warten Sie, bis es mit Seerationen und Entermessern beladen ist. Schicken Sie das Schiff danach auf Plünderfahrt. Nach erfolgreicher Rückkehr errichten Sie zuerst eine Spielhölle (4).

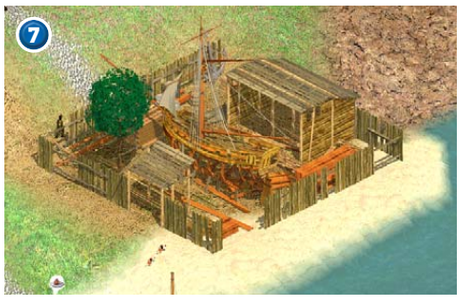








Bauen Sie danach ein Bordell (5) mit moderaten Preisen. Erbeuten Sie „Reiche Gefangene" (6) (Kreis), lassen Sie die nach einiger Zeit gegen Lösegeld frei. Eine Bootswerft (7) steht als Nächstes auf dem Bauplan. Um neue Arbeitskräfte zu rekrutieren, lassen Sie Ihre Piraten unterdessen eine Siedlung überfallen (8). Dann ordnen Sie weitere Plünderfahrten an. Sollte das Schiff zerstört werden, bauen Sie sofort ein neues. Sobald Sie durch Ihre Plünderfahrten und Einnahmen aus Läden genügend Gold verdient haben, ist der Auftrag gewonnen.



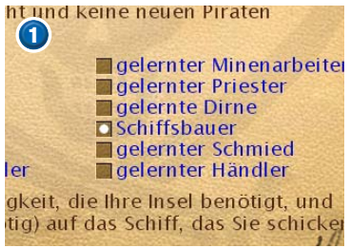


Hier stand im Heft eine Anzeige.

TROPICO 2 – DIE PIRATENINSEL

FORTSETZUNG

Auftrag 4: Freie Fahrt für Freibeuter



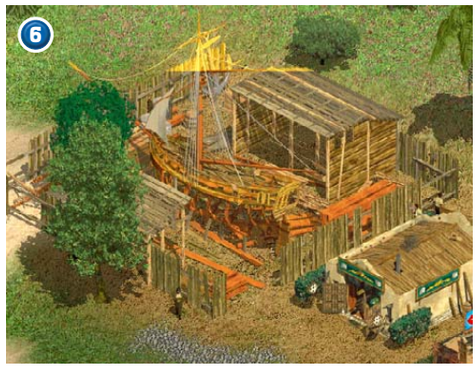


Innerhalb von fünf Jahren muss eine Schaluppe gebaut werden. Außerdem soll die Zufriedenheit der Piraten über dem Durchschnitt liegen – keine leichte Aufgabe! Den Anfang machen ein Bauzelt und ein Holzfällercamp. Lassen Sie Ihr Schiff schnell einen Schiffsbauer entführen (1). Unterdessen bauen Sie ein Bordell und ein Schmugglerloch im Hafenbereich (2). Eine Brauerei (3) sorgt für Bier. Ihre Piraten müssen mehrmals hintereinander Siedlungen überfallen, um Arbeiter zu „erbeuten". Die brauchen Sie zum Beispiel für je ein weiteres Holzfällerlager und Sägewerk (4). So wird die Holzproduktion angekurbelt. Ganz in der Nähe befindet sich ein großes Eisenvorkommen. Setzen Sie direkt daneben Eisenmine (5), Schmelzofen und Schmiede. Solange es nötig ist, schicken Sie Ihr Schiff los, um Siedlungen zu überfallen. Erst, wenn das Gefängnis zur Hälfte gefüllt ist, brauchen Sie keine weiteren Entführungen mehr zu starten. Dann sollten Sie auf Plünderfahrt gehen und Gold erbeuten. Ist genügend Holz vorhanden, bauen Sie eine Bootswerft (6) und ein zweites Dock (7). Vor dem Bau der Werft müssen Sie unter Umständen einen Schiffsbauer entführen. Auf jeden Fall benötigen Sie aber einen Büchsenmacher und einen Kanonengießer für die anschließend zu bauende Büchsenmacherei und die zu errichtende Kanonengießerei (8).

















Für den großen Eisenbedarf benötigen Sie außerdem eine zweite Eisenmine (9). Geben Sie in der Zwischenzeit auch den Bau der Schaluppe in Auftrag (10). Unterdessen muss das Wohl Ihrer Piraten und Gefangenen beachtet werden. Die Arbeiter benötigen bald eine Kirche (11), für die ein gelernter Priester entführt werden muss. Weitere Kochzelte sorgen außerdem für genügend Nahrung, Schlafsäle sichern ein Dach über dem Kopf der gefangenen Arbeiter. Ihre Piraten stellen Sie zufrieden, indem Sie für Unterhaltung sorgen (zum Beispiel mit Tierkampfarenen (12)). In Hafennähe errichten Sie außerdem ein Vergnügungsviertel mit mehreren Bordellen, Kaschemmen und Spielhöllen, die Sie auch für Piraten höheren Ranges interessant machen (13). Beobachten Sie, welche Einrichtungen oft überfüllt sind, und errichten Sie zur Befriedigung der Nachfrage weitere Bauwerke gleicher Art. Schützendes Dekor (14) wirkt beruhigend auf die Piraten und sorgt damit ebenfalls für Zufriedenheitspunkte. Für Freibeuter höheren Ranges müssen Wirtschaften und große Bordelle (15) errichtet werden. Zu guter Letzt sollten Sie, sobald Sie 1000 Goldmünzen in der Staatskasse haben, ein Piratengelage veranstalten. Wählen Sie das entsprechende Edikt aus, und klicken Sie auf das Siegel (16). Damit ist das Ziel in diesem Auftrag erreicht.













Auftrag 5: Rum aus Jamaika





Acht Jahre lang regieren Sie die Insel in diesem Auftrag. Binnen dieser Zeit sollen Sie Ihre private Schatztruhe mit mindestens 1000 Goldstücken füllen. Wie immer beginnen Sie mit einem Bauzelt. Danach errichten Sie ein Holzfällerlager 1 für Nachschub an Baustoff. Um die Piraten bei Laune zu halten, bauen Sie in Hafennähe ein Bordell und ein Schmugglerloch 2. Wichtig zum Start ist auch eine Seerationsfabrik 3, die Schiffe mit Nahrungsmitteln versorgt. Eine Brauerei in der Nähe Ihrer Getreidefelder 4 produziert Bier. Sobald genügend Seerationen verfügbar sind, um auf Reisen zu gehen, beauftragen Sie Ihren Kapitän, Siedlungen zu überfallen und Arbeiter zu entführen. Wiederholen Sie das mehrmals, um genügend Gefangene auf der Insel zu haben. Ein zweites Holzfällerlager ist enorm wichtig, um die nächsten Gebäude zu finanzieren: Eisenmine, Schmelzofen und Schmiede. Eine Tierarena hält unterdessen die Piraten bei Laune, außerdem weisen Sie den Freibeutern einige Grundstücke zu 5, auf denen sie ihre Zelte errichten können. Ein Kasino und schützende Dekoration, wie zum Beispiel Kanonen 6, sorgen ebenfalls für Zufriedenheit. Nun sind ein Büchsenmacher und ein Schiffsbauer zu entführen 7. Zwischenzeitlich bauen Sie schon mal ein neues Dock 8 und auch ein neues Sägewerk.

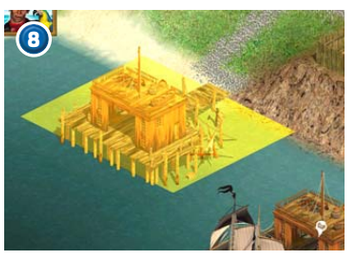














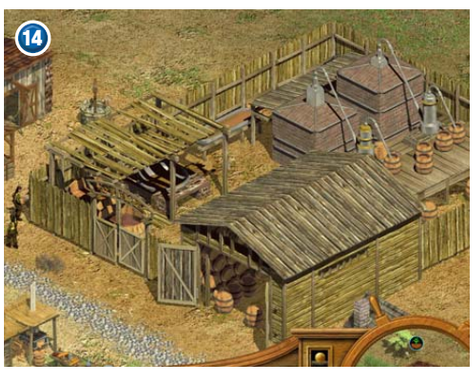


Eine dritte Holzfällerhütte 9 muss außerdem her, sobald sich die entführten Experten auf der Insel befinden, eine Bootswerft und eine Büchsenmacherei. Ebenso wichtig: die Piratenhöhle 10, in der Sie mäßig Gold horten. Sobald genügend Entermesser verfügbar sind, starten Sie Plünderfahrten. Stellen Sie die Ausbeute auf „großzügig". Inzwischen sollte es nicht mehr an Holz mangeln. Geben Sie also den Bau des größten Schiffs in Auftrag, und errichten Sie eine zweite Eisenmine direkt neben der ersten 11. Nun ist es an der Zeit, einen Kanonengießer zu entführen und eine Gießerei zu bauen. Weitere Piratengrundstücke, Kasinos und Kaschemmen werden extra für die betuchteren Piraten höheren Rangs gebaut 12. Schicken Sie Ihre beiden Schiffe nun ständig auf Fahrt, um Gold herbeizuschaffen. Stellen Sie moderate Preise in allen Kneipen und Spielhöllen ein. Sobald die Staatskasse 1500 Münzen und mehr enthält, können Sie für Ihr Privatvermögen „mächtig horten". Um die Piraten bei Laune zu halten, entführen Sie eine Brennerin und einen gelernten Farmer 13, bauen eine Zuckerrohrplantage und eine Brennerei 14. Die Gefangenen erhalten eine Kirche 15. Lassen Sie jetzt noch Ihre „Reichen Gefangenen" frei 16, dann sollten Sie mehr als genug Gold gehortet haben, um den Auftrag abzuschließen.















Indiana Jones
und die Legende der Kaisergruft

Actionspiel für Xbox | Klar, die Xbox ist ein idealer Schauplatz für Indy. Aber die Tipps und Tricks auf den folgenden Seiten sind auch für PC- und Playstation-2-Spieler nützlich. So kommen Sie wie im Schlaf an den Spiegel der Träume

Spielverlauf siehe Test Seite 68

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein

Da das Spiel „Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft" für verschiedene Spielsysteme erscheint, aber alle Varianten inhaltsgleich sind, verzichtet die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion absichtlich darauf, die Xbox-Tasten anzugeben, die Sie drücken müssen, um ein bestimmtes Ereignis auszulösen. Stattdessen wird beschrieben, was Sie tun müssen, um voranzukommen. So können auch PC- und PS-2-Spieler alle genannten Tricks für sich nutzen und die ersten schwierigen Etappen auf Indys Suche nach dem sagenhaften Grabmal meistern. Sie sollten dazu aber die Eigenheiten Ihres Spielsystems kennen, um zu wissen, was Sie tun müssen, um beispielsweise den Tipp „Nutzen Sie Ihre Peitsche" wirklich umsetzen zu können.

Die Lösungsvorschläge beziehen sich auf den voreingestellten Schwierigkeitsgrad „Normal". In anderen Einstellungen können sich Dinge im Spiel verändern. Das hat dann jedoch hauptsächlich Auswirkungen auf die Kämpfe. Die Rätsel sind in allen Schwierigkeitsstufen gleich, sollten mithin so zu knacken sein, wie es hier beschrieben wird.

Bewegen



Laufen ist Indys normale Gangart. Das heißt, Sie müssen am Rande von Klippen, Schluchten und ähnlich gefährlichem Terrain vorsichtig sein, damit er nicht durch einen Fehltritt abstürzt. Ausnahme: Im Abenteuer-Modus kann er auch langsam gehen, um Fallen auszuweichen.



Springen muss Dr. Jones in diesem Spiel reichlich. Und Springen will gelernt sein. Üben Sie ruhig ein wenig in ungefährlicher Gegend, damit Sie es sicher beherrschen. Viel zu leicht springt Indy aus Versehen seitlich weg – mitunter in den sicheren Tod. Das bedeutet: Neustart.



Schwimmen kann der Archäologe natürlich auch. Er benötigt diese Fähigkeit auch recht oft. Schwimmen und Tauchen sind grundsätzlich ähnlich, allerdings verbraucht Indy beim Tauchen seinen Sauerstoff-Vorrat und kann daher nicht ewig unter Wasser bleiben.



Werfen ist immer dann angesagt, wenn Indy entweder Wurfwaffen einsetzen will oder Gegenstände zur Ablenkung eines Gegners durch die Gegend schleudern möchte. Sie können übrigens selbst bestimmen, wie weit der Held etwas werfen soll.

Kämpfen



Schläge und Tritte: Indys normale Attacken bestehen aus Schlägen und Tritten, die zu Beginn auch viele Gegner umhauen. Probieren Sie dabei Variationen und Kombinationen von Schlägen und Tritten aus, um ein Gefühl für Erfolg versprechende Angriffe zu bekommen.



Würfe: Wenn ein Gegner nahe genug ist, kann Indy versuchen, sich seinen Kontrahenten zu greifen und ihn dann gegen eine Wand zu schleudern oder Ähnliches. Das kann eine gute Alternative sein, wenn Indy keine anderen Waffen hat oder Munition sparen muss.



Nahkampfwaffen: Mit Schwertern, Macheten und Speeren kann Indy im Spiel seine Nahkampfchancen deutlich steigern. Meist vertragen die Gegner von diesen Attacken weit weniger als von Indys Schlägen. Aber: Viele Waffen im Gepäck machen Indy etwas langsamer.



Schusswaffen: In schweren Kämpfen das sicherste Mittel, um den Sieg zu erringen. Solange Sie Munition haben, können Sie Revolver, Pistole, Maschinenpistole und Armbrust einsetzen, um Feinde schon aus der Distanz anzugreifen – und keine Verletzung zu riskieren.

Allgemeine Tipps



Die Feldflasche ist oft die einzige Möglichkeit, Indys Lebensenergie wieder aufzufrischen. Also die Flasche an jeder Quelle stets bis Rand auffüllen.



Nutzen Sie im Kampf ohne Waffen andere Möglichkeiten, etwa Ellenbogenchecks oder Hiebe mit beiden Armen von oben. Sie gewinnen dann leichter.



Sammeln Sie Ausrüstung und Waffen ein, die besiegte Gegner zurückgelassen haben. Oft sind die Sachen etwas versteckt, wie dieser Revolver (Kreis).



In manchen Kisten sind nützliche Dinge, wie Munition oder Verbandskästen, verborgen. Zerstören Sie also jede Holzkiste, die Sie finden können. Es lohnt sich!



In späteren Spielstufen müssen Sie ab und zu Sprung- und Peitschenkombinationen schaffen, um weiterzukommen. Üben Sie das unbedingt!



Im Spiel sind 30 Artefakte versteckt. Wo die zu finden sind, sehen Sie beim Blick auf die Spielstände. Spielstufen mit Bildern (Kreis) enthalten den Schatz auch.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft FORTSETZUNG

Ceylon



1 Die letzte Spielstufe in Ceylon: Hier gibt es den gesuchten Schatz – bewacht von einem riesigen, weißen Krokodil. Schwimmen Sie zuerst nach links (Pfeil).



2 Im Innern der Kammer finden Sie eine Treppe, an deren Ende ein Schalter gedrückt werden muss. Daraufhin öffnet sich eine Wand hinter Ihnen.



3 Jetzt sehen Sie bereits, worauf es hier hinausläuft: Sie müssen von Plattform zu Plattform springen und in Felsennischen Schalter drücken.



4 Zuerst müssen Sie aber das Krokodil loswerden. Locken Sie es in die Kammer, indem Sie Knochen werfen, und schließen Sie per Hebel (Kreis) die Tür.



5 Das Gitter ist zu, das Tier gefangen. Laufen Sie jetzt zurück zur offenen Wand oben, und springen Sie von hier ins Wasser. Ihr Klettermarathon kann beginnen.



6 Wenn Sie alle Schalter gedrückt haben, können Sie den Schatz bergen. Sobald Sie ihn haben, fallen Sie ins Wasser. Sie entkommen durch Macheten-Einsatz.

Prag

Uhrzeiten-Rätsel



Um die erste Tür zu öffnen, müssen Sie dieses Rätsel knacken. Der Mondzeiger gehört auf 4, der Sonnenzeiger auf 2, und der Stier als Sternzeichen nach oben. Rätsel gelöst!



Der Sonnenzeiger nach oben auf 12, der Mondzeiger auf 3 – und als Sternzeichen muss natürlich der Skorpion nach oben gestellt werden. Dann öffnet sich die zweite Tür.



Diesmal gehört der Sonnenzeiger auf die 6 und der Mondzeiger auf die 11. Und das Sternzeichen, das nach oben gehört, ist diesmal der Zwilling. Tür Nummer drei öffnet sich jetzt.



Die Waage ist das richtige Sternbild für dieses Rätsel. Sonnen- und Mondzeiger stellen Sie auf die 10. Damit ist das letzte Uhrenrätsel gelöst, und Sie kommen zur letzten Spielstufe in Prag.



1 Ein Eisengolem bewacht den zweiten Teil des Spiegels der Träume, der Sie hierher geführt hat. Der Golem verschießt Feuerkugeln und schlägt hart zu.



2 Hinten im Raum finden Sie zwei Vorrichtungen, unter denen abwechselnd Fläschchen mit Säure auftauchen – die Waffe gegen den Eisengolem.



3 Bewerfen Sie den Golem mit den Fläschchen. Nach ein paar Treffern geht er in die Knie und zerstört danach die Säurebehälter vor Ihren Augen. Was nun?



4 Bei der Zerstörung entsteht eine Stange mit Säure an der Spitze – Ihre neue Waffe. Hinlaufen, schlagen, zurückziehen: Das tun Sie, bis der Golem besiegt ist.

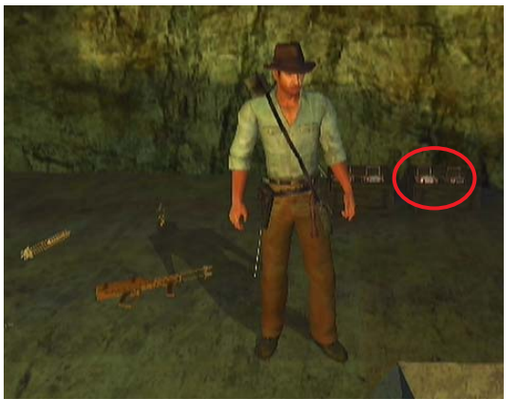
Istanbul



1 Um den dritten Teil des Spiegels der Träume zu erbeuten, müssen Sie sich mit einem besonders unangenehmen Zeitgenossen auseinander setzen: einem riesigen Octopus.



2 Wenden Sie sich nach dem Auftauen nach links, und klettern Sie am kleinen Felsvorsprung aus dem Wasser. Nun sehen Sie sich in Ruhe um.



3 Sie finden auf dem Stück Boden sowohl eine Super-Harpune mit 300 Pfeilen, als auch insgesamt vier Bomben (Kreis), die allesamt zum Einsatz kommen werden.



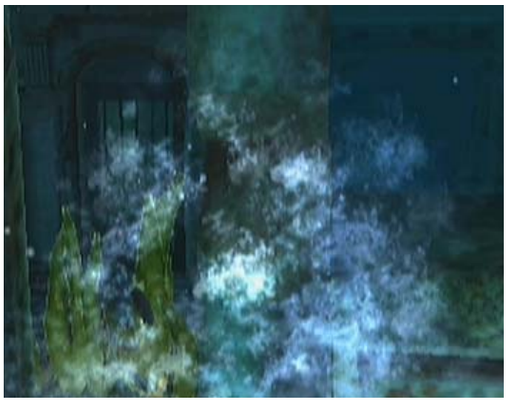
4 Der Octopus schickt Ihnen Feuerquallen entgegen, die Sie zwar töten könnten, indem sie Indy unter Wasser halten – aber die Viecher haben eh keine hohe Lebenserwartung.



5 Ist ein Schwarm Quallen zerplatzt, springen Sie ins Wasser und schalten in den Ziel-Modus. Nehmen Sie ein Auge ins Visier, und schießen Sie viele Pfeile darauf ab.



6 Der Octopus zieht sich dann kurz zurück. Sie nutzen die Zeit, um zu einer der vier Säulen zu schwimmen und an der dünnen Stelle eine Bombe anzubringen.



7 Schwimmen Sie dann schnell zurück ans Ufer, und warten Sie die Explosion ab. Danach im richtigen Moment wieder ins Wasser, auf ein Auge schießen und so weiter.



8 Wenn die vierte Bombe die vierte Säule zerstört, fällt der Tempelrest auf den Octopus, und der verschwindet. Der dritte Teil des Spiegels gehört damit endlich Ihnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Kartenspiel für Gameboy und Playstation | Im Duell der Monster braucht man gute Karten. COMPUTERBILD-SPIELE stellt die interessantesten, im Handel zu kaufenden Karten des Trading-Card-Spiels vor und verrät, wie man sie im Videospiel einsetzen kann.

Spielverlauf siehe Tests Seiten 64, 80

SPIELTIPPS

Karten freischalten

An neue Spielkarten gelangt man nicht nur durch Siege in Duellen. Man kann sie auch durch spezielle Passwörter freischalten und dann einfach in den eigenen Kartenstapel übernehmen. In Gameboy-Advance-, Gameboy-Color- und Playstation-Version von „Yu-Gi-Oh!" gibt's jeweils im Hauptmenü den Menüpunkt „Passwort". Dort können Sie die unten aufgeführten Zahlenkombinationen eingeben, um die jeweilige Karte im Spiel zu aktivieren. Dabei kann es aber durchaus vorkommen, dass eine bestimmte Karte in einer der drei Versionen nicht einsetzbar ist. Bei der Playstation-Version müssen Sie zusätzlich Sternchips in Duellen erspielen, um die jeweiligen Karten zu „kaufen". Mit diesen Passwörtern können Sie auf jeden Fall ein starkes Blatt zusammenstellen, an dem sich Ihre Gegner höchstwahrscheinlich die Zähne ausbeißen werden.



Abscheuliche Keime
Passwort 39774685



Antiker Elf
Passwort 93221206



Basisinsekt
Passwort 89091579



Blauäugiger Weißer Drache
Passwort 89631139



Böses Wurmungeheuer
Passwort 06285791



Das 13. Grab
Passwort 00032864



Drachenmensch
Passwort 81057959



Dunkle Energie
Passwort 04614116



Dunkler Angreifer
Passwort 41949033



Dunkler König des Abgrunds
Passwort 53375573



Dunkler Magier
Passwort 46986414



Dunkler Terrortitan
Passwort 89494469



Falle Umkehren
Passwort 77622396



Fallenmeister
Passwort 46461247



Fallgrube
Passwort 04206964



Gaia, Zorniger Ritter
Passwort 06368038



Geflügelter Drache
Passwort 87796900



Großer Weißer
Passwort 13429800

Karten freischalten



Gyakutenno Megami
Passwort 31122090



Harte Rüstung
Passwort 20060230



Herbeigerufener Totenkopf
Passwort 70781052



Hinotama-Seele
Passwort 96851799



Kampfochse
Passwort 05053103



Kartenzerstörung
Passwort 72892473



Keltischer Wächter
Passwort 91152256



Körpertemperatur erhöhen
Passwort 51267887



Kumootoko
Passwort 56283725



Letztes Angebot
Passwort 80604091



Magischer Geist
Passwort 46474915



Meister & Experte
Passwort 75499502



Metalldrache
Passwort 09293977



Monster-Ei
Passwort 36121917



Mysteriöser Puppenspieler
Passwort 54098121



Mystische Elfe
Passwort 15025844



Mystischer Clown
Passwort 47060154



Ryu-Kishin
Passwort 15303296



Schwarzes Loch
Passwort 53129443



Schwertkämpfer
Passwort 50005633



Turtle-Tiger
Passwort 37313348



Überläufer
Passwort 04031928



Unerfahrener Spion
Passwort 81820689



Unterweltlerreflektion #2
Passwort 02863439



Vollstrecker
Passwort 30113682



Wilder Kaiser
Passwort 26378150



Wilder Kobold
Passwort 41392891



Zauberer der Verdammten
Passwort 49218300



Zerstörer-Golem
Passwort 73481154



Zombiedrache
Passwort 66672569

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Jurassic Park – Operation Genesis[2] für PC

[2] sprich: „Dschurassick Park: Opperäischen Dschenneis"

Es ist nicht immer einfach, auf einer Dinosaurier-Insel Herr der Lage zu bleiben. Mit diesen geheimen Spieltricks schaffen Sie gute Voraussetzungen oder auch besondere Herausforderungen.

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Starten Sie wahlweise ein neues Spiel, oder laden Sie einen bereits bestehenden Spielstand.



3 Tippen Sie während des Spiels eine der Tastenkombinationen aus der Tabelle ein, um den entsprechenden Effekt auszulösen. Achten Sie darauf, dass zum Zeitpunkt der Eingabe kein Menü geöffnet ist.

4 Sobald Sie eine der rechts stehenden Tastenkombinationen richtig eingegeben haben, wird eine Bestätigung eingeblendet. Lassen Sie sich nicht verwirren, der Name des Cheats (geheimer Trick) erscheint in dieser Einblendung in englischer Sprache. Damit der Trick aktiv wird, klicken Sie auf .





Falls Ihnen der Spielablauf zu langweilig wird, schicken Sie doch einen Wirbelsturm durch den Park.

Eingabetext	Wirkung
←,↑,→,↓,ü,+	Ein Wirbelsturm wird herbeigerufen
↑,ü,↓,ü	Erhöht Ihre Finanzen um $ 10 000.
ü,→,→,ü,+,↓	Erhöht Ihre Finanzen um $ 250 000.
ü,+,ü,+,↓,↓	Lässt Ihre Finanzen auf $ 0 fallen.
↓,↓,↓,←,→,ü,↓,↑	Alle Forschungen abgeschlossen.
+,↑,ü,↓	Entwicklungsstand der Dino-DNA auf 50 %.
+,↑,+,→,ü,↓	Entwicklungsstand der Dino-DNA auf 100 %.
ü,+,↓,+,ü	Alle Dinosaurier sterben.
↓,↑,↓,←,+,+,+	Es breiten sich Krankheiten unter den Dinosauriern aus.
ü,ü,ü,←,←,←	Alle Fleischfresser werden nervös.
↑,+,↓,ü,←,←	Alle Zäune verschwinden.
+,←,↓,↓,↓,↓	Verluste unter den Besuchern kosten keine Geldstrafe.
ü,+,ü,→,↓,+	Alle Besucher verlassen den Park.
+,↓,ü,↑,↑,↑	Alle Besucher sind 100 % zufrieden.
←,→,←,→,+	Alle Besucher sterben.
→,ü,↑,ü,ü,↓	Steigert die Parkqualität um einen Stern.
ü,+,↓,↓,ü,→	Setzt die Parkqualität auf drei Sterne.
↓,ü,+,↓	Der Fossil-Markt erhält eine Lieferung.
+,+,→,←,↑,→	Sonniges Wetter.
+,ü,+,↓,↑,↓	Regenwetter.
↓,+,↓,+,↓,+	Hitzewelle.
ü,+,←,→,ü,+	Keine Wirbelstürme.
ü,←,←,+,+,→	Zäune bieten höchste Sicherheit.[3]
↓,↓,←,→,ü,ü,↑,↑	Zäune bieten niedrigste Sicherheit.[3]
↑,↑,+,ü,↑,↑	Der Park bleibt von Krankheiten verschont.

[3] Nach diesen Eingaben wird eine falsche Meldung eingeblendet. Die Reaktion entspricht der Beschreibung in obiger Tabelle

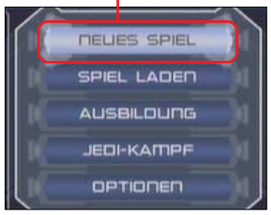
Star Wars: Obi-Wan[4] für Xbox

[4] sprich: „Star Wohrs: Obi Wahn"

Falls Sie Schwierigkeiten haben sollten, gegen die dunkle Macht zu bestehen, verschafft Ihnen dieser geheime Trick freien Zugang zu allen Einsätzen

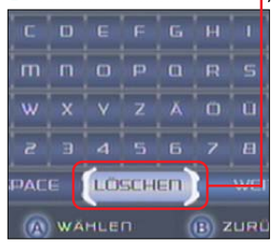
1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü die Zeile



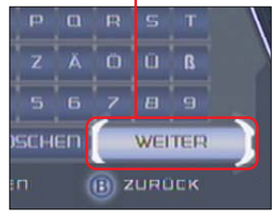
aus, und bestätigen Sie durch einen Druck auf die Taste **A**.

3 Das Spiel gibt Ihnen einen Namen vor. Markieren Sie ,



und bestätigen Sie **A**, bis alle Buchstaben der Vorgabe gelöscht sind.

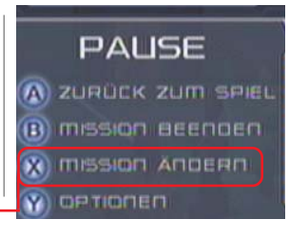
4 Geben Sie in diesem Schritt den Namen ein, indem Sie jeden Buchstaben des Wortes markieren und durch einen Druck auf **A** bestätigen. Bewegen Sie den kleinen Rahmen dann auf



und drücken erneut die Taste **A**.



5 Sie landen nun automatisch im letzten Abschnitt des Spiels. Falls Sie einen anderen Abschnitt auswählen möchten, drücken Sie die Taste „Start" auf Ihrer Spieletastatur, um in das Pause-Menü zu gelangen. Dort entscheiden Sie sich für , indem Sie die Taste **X** drücken und danach noch einmal mit der Taste **A** bestätigen.



6 Durch Bewegen des linken Ministicks nach links oder rechts können Sie durch die verschiedenen Spielabschnitte blättern. Drücken Sie die Taste **A**, um einen auszuwählen .



Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

Star Wars – Bounty Hunter[1] für Gamecube

[1] sprich: „Bauntie Hanta"

Die Macht wird nun immer mit Ihnen sein – den geheimen Tricks sei Dank

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

2 Im Hauptmenü des Spiels wählen Sie



aus. Drücken Sie dann **A**.

3 Wählen Sie daraufhin die Option CODE-SETUP aus. Drücken Sie danach wieder **A**.

4 Geben Sie mit Steuerkreuz und **A** einen der Namen aus der nebenstehenden Tabelle ein. Wählen Sie dann zur Bestätigung ENTER aus, und drücken Sie **A**.

5 Wenn Sie den Begriff richtig eingegeben haben, erscheint jetzt auf dem Bildschirm Gültiger Code. Drücken Sie erneut **A**. Wenn Sie eine Spielstufe oder ein Kapitel ausgewählt haben, können Sie es jetzt wie gewohnt starten. Haben Sie hingegen die Entwurfsbilder oder die Sammelkarten gewählt, so können Sie sich diese netten Extras ansehen, wenn Sie im Hauptmenü BONUSOBJEKTE auswählen.

Eingabetext	Wirkung
SEEHOWTHEYRUN	Kapitel 1
CITYPLANET	Kapitel 2
LOCKDOWN	Kapitel 3
DUGSOPLENTY	Kapitel 4
BANTHAPOODOO	Kapitel 5
MANDALORIANWAY	Kapitel 6
BEAST PIT	Spielstufe 1
GIMMEMYJETPACK	Spielstufe 2
CONVEYORAMA	Spielstufe 3

Eingabetext	Wirkung
BIGCITYNIGHTS	Spielstufe 4
IEATNERFMEAT	Spielstufe 5
VOTE4TRELL	Spielstufe 6
LOCKUP	Spielstufe 7
WHAT A RIOT	Spielstufe 8
SHAFTED	Spielstufe 9
BIGMOSQUITOS	Spielstufe 10
ONEDEADDUG	Spielstufe 11
GO FISH	Sammelkarten freischalten

Eingabetext	Wirkung
WISHIHADMYSHIP	Spielstufe 12
MOSGAMOS	Spielstufe 13
TUSKENS R US	Spielstufe 14
BIG BAD DRAGON	Spielstufe 15
MONTROSSISBAD	Spielstufe 16
VOSAISBADDER	Spielstufe 17
JANGOISBADDEST	Spielstufe 18
R ARTISTS ROCK	Entwurfsbilder freischalten

Heroes of Might & Magic[2] 3 (Version 1.1) für PC

[2] sprich: „Hieroos off Mait ant Mädschick"

Entdecken Sie alle Geheimnisse dieses Fantasy-Spektakels

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im laufenden Spiel ↵. Damit aktivieren Sie das Nachrichtenfeld



. Hier können Sie Mitteilungen an andere Spieler senden – oder eben geheime Tricks ausprobieren.

3 Tippen Sie einen der nebenstehenden Tricks ein, und drücken Sie zur Bestätigung ↵. Wenn die Eingabe richtig war, erhalten Sie vom Computer die Bestätigung



.



Bauboom: Mittels Cheat haben Sie ruckzuck die wichtigsten Gebäude errichtet.

Eingabetext	Wirkung
nwconlyamodel	In den Städten sind alle Gebäude gebaut.
nwctrojanrabbit	Sie haben das Szenario sofort gewonnen.
nwcavertingoureyes	Sie bekommen 30 Erzengel.
nwcantioch	Sie erhalten folgende Gegenstände: Zelt, Ballista und Munition.
nwcigotbetter	Ihr Held steigt um eine Erfahrungsstufe auf.
nwccastleanthrax	Ihr Held bekommt die höchsten Glückswerte.

Eingabetext	Wirkung
nwccoconuts	Ihr Held bekommt unendlich Bewegungspunkte.
nwcmuchrejoicing	Ihr Held erhält die höchsten Moralwerte.
nwcalreadygotone	Die „Geheime-Gegenstands"-Karte wird komplett sichtbar.
nwcgeneraldirection	Die Karte wird sichtbar.
nwcshrubbery	Der Spieler bekommt maximale Ressourcen.
nwctim	Ihr Held bekommt alle Magiesprüche und 999 Magie-Punkte.

Dr. Muto für Xbox

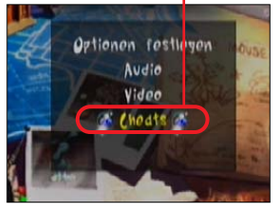
In der verrückten Welt des Dr. Muto bleibt mit diesen Tricks kein Geheimnis mehr unentdeckt

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit Steuerkreuz und **A** die Option aus.

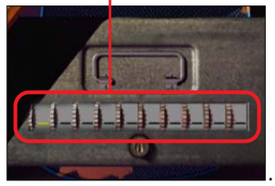


3 Anschließend wählen Sie die Option



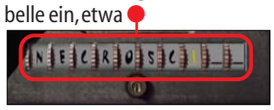
aus.

4 Hier sehen Sie ein Codeschloss

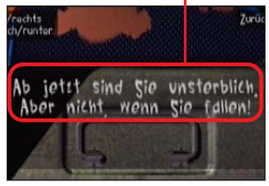


.

Sie können mit ↑ und ↓ durch das Alphabet blättern. Mit ← und → kommen Sie zur nächsten Kombination. Geben Sie einen der Begriffe aus der Tabelle ein, etwa



für Unverwundbarkeit. Sobald der richtige Begriff vollständig eingegeben wurde, erscheint zur Bestätigung eine Erklärung über dem Kennwort



.

Eingabetext	Wirkung
NECROSCI	Nichts außer einem Sturz aus großer Höhe kann der Spielfigur etwas anhaben.
CHEATERBOY	Die Spielfigur nimmt keinen Schaden.
TINKERTOY	Dr. Muto erhält alle Zusatz-Gegenstände.
LOGGLOGG	Sie bekommen die geheimen Gestalten.
EUREKA	Sie bekommen alle normalen Gestalten.
BEAMMEUP	Zugang zu jedem beliebigen Ort wird ermöglicht.
HOTTICKET	Sie können sich alle Videosequenzen anschauen.
BUZZOFF	Sie können sich die alternative Endszene „Ende 2" anschauen.

Delta Force – Black Hawk Down[1] für PC



830 Schuss: Die rechte Zahl im grünen Feld (Kreis) gibt die Munitionsmenge an – und bleibt mit dem richtigen geheimen Trick (Cheat) immer konstant.

Mit diesen Tricks überstehen Sie auch den gefährlichsten Auftrag

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spiels die Taste [0].

3 Daraufhin blinkt unten im Bild eine Eingabeleiste. Tippen Sie dort die unten aufgeführten geheimen Tricks ein, und drücken Sie [↵].

Eingabetext	Wirkung
91d428aa	Zusätzliche Lebensenergie.
43b24753	Spielfigur wird unsichtbar.
fc1ef2ed	Munition wird aufgefüllt.
3cfe170c	Unbegrenzt Munition.

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

Minority[2] Report für Playstation 2

Prügeln, was das Zeug hält – diese Kniffe verhelfen Ihnen zum Sieg

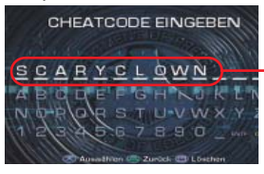
1 Legen Sie die DVD-ROM ein, und starten Sie das Spiel.

2 Im Hauptmenü EXTRAS wählen und ✕ drücken.

3 CHEATS wählen und wieder ✕ drücken.

4 Wählen Sie anschließend CHEATCODE EINGEBEN.

5 Dann können Sie einen der Trickbegriffe eingeben. Markieren Sie per Steuerkreuz oder Ministick das gewünschte Zeichen, und wählen Sie es mit ✕ aus, bis der Begriff, etwa ●, komplett ist.



6 Nach der Eingabe des Codes markieren Sie OK.

7 Ein Fenster bestätigt, dass der Code aktiviert ist. Drücken Sie ✕ und dann ▲.

8 Wählen Sie anschließend AKTIVIERTE CHEATS ZEIGEN, und drücken Sie ✕. Daraufhin werden die aktivierten Cheats gezeigt, zum Beispiel:



Drücken Sie dann drei Mal ▲, um ins Hauptmenu zurückzuschalten.



Rote Haare, pinkfarbenes Hemd: Sie können Ihre Hauptfigur in einen schrägen Clown verwandeln.

Eingabe	Wirkung	Eingabe	Wirkung
LRGARMS	Unverwundbar.	JAILBREAK	Als Convict (Gefangener) spielen.
BUTTERUP	Lebensenergie auffrischen.	GNRLINFANTRY	Als GI spielen.
STRAPPED	Alle Waffen.	HISSSS	Als Lizard (Eidechse) spielen.
MRJUAREZ	Munition auffrischen.	BIGLIPS	Als Nikki spielen.
STEELUP	Rüstung.	WEIGHTGAIN	Als Nara spielen.
NINJA	Alle Kombos.	HAIRLOSS	Als Moseley spielen.
SPINACH	Maximaler Super-Schaden.	MRROBOTO	Als Robot spielen.
FPSSTYLE	Freies Zielen.	SUPERJOHN	Als Superhero spielen.
SLUGGER	Baseball-Schläger.	IAMSODEAD	Als Zombie spielen.
CLUMSY	Weiche Knie.	QUITER	Nächste Spielstufe freischalten.
SLIZOMIZO	Zeitlupen-Taste.	PASSKEY	Alle Spielstufen freischalten.
BOUNZMEN	Stehaufmännchen.	WIMP	Endsequenz.
CLUTZ	Gegner fliegen in der Luft herum.	STYLIN	Dramatische Siege.
MAXIMUMHURT	Alle Kampfarenen.	SKETCHPAD	Konzept-Grafik.
SCARYCLOWN	Als Clown spielen.	DIRECTOR	Alle Videos.

[2]sprich: „Mainoriti"

Contra Advance – The Alien Wars Ex[3] für Gameboy Advance

Keine Gnade für Außerirdische: So tricksen Sie sogar die gefährlichsten Angreifer aus

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt 1 PLAYER, und drücken Sie danach **A**.

3 Markieren Sie mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt CONTINUE GAME, und drücken Sie anschließend erneut **A**.

4 Dann können Sie eine der rechts aufgeführten Zeichenfolgen eingeben ●. Mit ↑ und ↓ wählen Sie das gewünschte Zeichen aus, mit → schalten Sie zum nächsten Feld weiter.

5 Ist die Eingabe komplett, drücken Sie **Start**.



Eingabetext	Wirkung
111111 TYLH1S 35MYH1	Spielstufe 2 mit 3 Leben starten.
Y4HC1B L5P212 34ZWF1	Spielstufe 2 mit 99 Leben starten.
11111H TYLH1X QTTH1B	Spielstufe 3 mit 3 Leben starten.
WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1	Spielstufe 3 mit 99 Leben starten.
11111J TYLH1Z MY1RSB	Spielstufe 4 mit 3 Leben starten.
ZWJF1J MGSL1B GP3LQB	Spielstufe 4 mit 99 Leben starten.
11111V TYLH13 2D21LC	Spielstufe 5 mit 3 Leben starten.
G3421N TDN51N C3BV2C	Spielstufe 5 mit 99 Leben starten.
11111M TYLH1V CFDJDD	Spielstufe 6 mit 3 Leben starten.
W3MJ1S J4VP1N YY24BD	Spielstufe 6 mit 99 Leben starten.

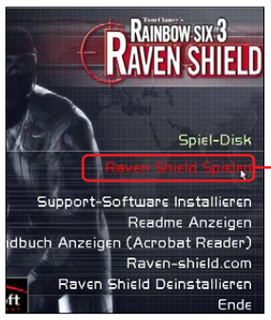
[3]sprich: „Kontra Ädwahnz – Si Äli-en Wohrs Ex"

Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield[1] (Version 1.0) für PC

[1]sprich: „Tom Klänzis Rainboh Six 3 - Raiven Schild"

Führen Sie Ihre Spezialeinheit von Erfolg zu Erfolg, und helfen Sie Ihrem Team mit ein paar nützlichen Tricks

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ein, und starten Sie im Startbildschirm mit Klick auf ●.



2 Nachdem das Spiel geladen ist, starten Sie entweder mit Klick auf ● den Feldzug



oder mit Klick auf ●



einen einzelnen Einsatz.

3 Anschließend wählen Sie mit einem Mausklick aus, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein bereits existierendes Spiel fortsetzen möchten. Danach geht es mit ● weiter.



4 Treffen Sie nun, wie gewohnt, Ihre Teamauswahl für den folgenden Einsatz, und starten Sie das Spiel mit zweimaliger Bestätigung dieses Symbols ●.



5 Im Spiel selbst können Sie jederzeit die so genannte „Konsole" mit der Taste ^ öffnen und einen der Befehle aus der Liste rechts eingeben. Anschließend bestätigen Sie den Cheat mit ↵, woraufhin eine Bestätigung für die Aktivierung erscheint, und Sie die Konsole mit ^ wieder schließen. Dank dieser Spielhilfen sollten Sie jetzt jeden Einsatz schaffen.

Eingabetext	Wirkung
god	Spieler wird unverwundbar.
godteam	Team des Spielers wird unverwundbar.
godhostage	Unverwundbare Geiseln.
gundirection	Zielrichtung aller Waffen anzeigen – erneute Eingabe schaltet den Trick aus.
fullammo	Zusätzliche Munition.
ghost	Spieler kann durch Wände schweben.
walk	Schummeltrick „ghost" wird aufgehoben.
playerinvisible	Spieler wird vom Gegner nicht gesehen.
disarmbombs	Alle Bomben sind entschärft.
tsurrender	Terroristen geben auf, sobald Sie in Sichtweite sind.
trunaway	Terroristen laufen weg.
neutralizeterro	Alle Terroristen sind tot.
tnothreat	Alle Terroristen sind wieder lebendig und verhalten sich normal.
rescuehostage	Alle Geiseln sind automatisch gerettet.

Outlow Golf[2] für Xbox

[2]sprich: „Autloh"

COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen beim Einlochen. Oder kennen Sie schon alle Kurse und Spieler von Outlaw Golf?

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM in Ihre Xbox ein, und starten Sie wie gewohnt das Spiel.

2 Sobald der Startbildschirm erscheint, drücken Sie wie gefordert die **Start**-Taste ●.



3 Wählen Sie im Hauptmenü nun die Flagge ● mit dem Steuerkreuz



aus, und beginnen Sie ein neues „Outlaw Golf"-Spiel.

4 Im folgenden Menü geben Sie mit dem Steuerkreuz und der **A**-Taste den Namen ● „Golf_Gone_Wild" ein



und bestätigen Ihre Wahl mit



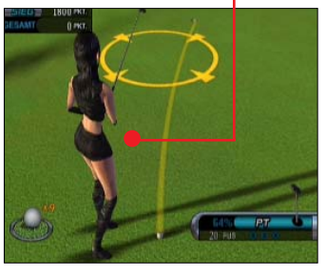
.

5 Jetzt wählen Sie, ob Sie lieber einen Schaukampf bestreiten oder gleich bei der Tour antreten wollen, und bestätigen dies mit der **A**-Taste auf Ihrer Spieletastatur.

6 Nach der Wahl der Spielart sehen Sie sofort, dass Sie jetzt mit dem Steuerkreuz zwischen allen Golfern ●



und Spielorten auswählen können. Probieren Sie doch mal, mit der leicht bekleideten Mistress Suki ● einzulochen.



Herr der Ringe – Die zwei Türme für Gamecube

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie gesund und mit reichlich Munition zum Herrn der Ringe werden

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM in Ihren Gamecube ein, und starten Sie wie gewohnt das Spiel.

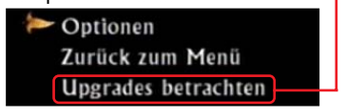
2 Sobald das Systemmenü Ihrer Konsole erscheint, drücken Sie das Steuerkreuz nach oben, um ein Spiel zu starten. Nun drücken Sie wie gefordert die **A**-Taste ●



und anschließend die **Start/Pause**-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.

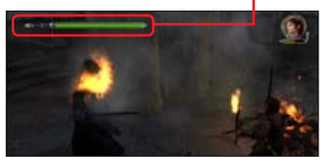
3 Nach dem Vorspann können Sie im Hauptmenü ein neues spiel beginnen oder ein bereits gespeichertes spiel laden fortsetzen.

4 Im Spiel können Sie jederzeit die **Start/Pause**-Taste ● auf Ihrer Spieletastatur drücken, um das Spiel anzuhalten.



5 Im Pause-Modus können Sie jetzt in Ruhe die Kombinationen für die Cheats eingeben. Achten Sie darauf, dass Sie die Tastenkombination möglichst schnell und regelmäßig eingeben, da andernfalls der Cheat nicht vom Spiel erkannt wird. Damit Sie wissen, dass der Cheat richtig eingegeben wurde, ertönt nach korrekter Eingabe ein kurzes akustisches Signal.

6 Mit Druck auf die **Start/Pause**-Taste gelangen Sie wieder zurück ins Spiel. Und wie durch wundersame Hand verfügt Ihr Held wieder über volle Gesundheit oder Munition ●.



Eingabe	Wirkung
Bei der Eingabe L- und R-Taste gleichzeitig gedrückt halten, dabei nacheinander folgende Tasten drücken ...	
Y, ↓, A, ↑	Gesundheit auffüllen.
A, ↓, Y, ↑	Munition auffüllen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

KAMERA FÜR PS 2

Machen Sie jetzt bloß keinen Fehler! Sie werden auf Schritt und Tritt beobachtet! Von Ihrer Playstation 2



Zeigen, wo's

Wild mit den Armen rudernd steht COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Boris Connemann (28) in seinem Büro vor dem Fernseher. Doch ist er keineswegs vom wilden Affen gebissen – und seine Kollegen brechen angesichts der ungewöhnlichen Verrenkungen nicht in schallendes Gelächter aus. Denn Connemanns Verrenkungen haben ihren Sinn: Ein kleines Kästchen auf seiner Sony Playstation 2 fängt das Gezappel ein. Der Kasten ist eine winzige Kamera, das so genannte „Eye Toy[1]". Nach über drei Jahren Entwicklungs- und Erprobungszeit gab Sony grünes Licht für die Serienproduktion des magischen Auges und passender Spiele. Ende Juni wird das Gerät für rund 60 Euro im Handel sein.

Kamera ab: Stecker in den USB-Anschluss der PS 2 und Konsole einschalten. Ausreichende Beleuchtung vorausgesetzt, sehen Sie sich unmittelbar danach selbst auf dem Fernsehschirm, eingerahmt von ein paar Bedienungsmenüs. Auf die gewünschten Menüpunkte zeigen Sie einfach mit dem Finger. Ohne Bildschirmberührung. Das funktioniert ziemlich gut, sogar auf einige Entfernung. Zum Eye-Toy-Lieferumfang gehört eine DVD-ROM mit zwölf Mini-Spielen. Haben Sie sich eins davon ausgesucht, ist Turnstunde angesagt – jeder Titel verlangt vollen Körpereinsatz. Beim Fensterputz-Spiel etwa wischen Sie mit den Händen verschmutzte Glasscheiben frei, beim Boxen hauen Sie Ihrem Gegner ausgefeilte Schlagkombinationen um die Ohren. Kamera und Konsole setzen jede Ihrer Bewegungen in ein Kommando um. Und schummeln können Sie auch: Ist Ihnen ein Spiel zu schwierig, dann setzen Sie sich einfach ganz nahe an die Kamera oder vergrößern, etwa beim Fensterputzen, Ihren Aktionsradius mithilfe einer Zeitung. Wedeln Sie nun mit den Armen, so wird wesentlich mehr Glas rein als sonst. Oder Sie überreden einen Freund zum Hausputz, setzen sich hintereinander vor die Kamera und schaffen mit vereinten Kräften das doppelte Pensum – vier Fäuste für ein Halleluja.

Jedesmal, wenn Sie die aktuelle Höchstpunktzahl erreicht haben, knipst die Kamera ein kleines Foto von Ihnen. So erscheint Ihr Spielrekord ständig mit dem passenden Konterfei in der Bestenliste. Bei den bisher verfügbaren lustigen Party-Spielen soll es natürlich nicht bleiben. Sony verspricht, den Nutzwert der kleinen Kamera in den nächsten Monaten mit sinnvollen Funktionen für diverse Spielen aufzustocken. Entdecke die Möglichkeiten: Stellen Sie sich ein Rennspiel vor, bei dem Sie am Rad drehen, obwohl gar keines da ist. Die Kamera erfasst Ihre Lenkbewegungen und setzt sie in Steuerbefehle um. Machen Sie sich auch darauf gefasst, bei Online-Spielen das Weiße im Auge des

[1] sprich: „Ai Toi"



„Boxing Chumps": Verpassen Sie dem Gnom eine Gerade, …



… und tauchen Sie ab, bevor der Konter Ihr Konterfei trifft.



„Keep Ups": Der Kick ist, den Ball in der Luft zu halten.



Putzige Erscheinung: Redakteur Boris Connemann (28) sorgt für Klarheit auf der Mattscheibe .



Etwa so groß wie eine Zigarettenschachtel, 120 Gramm schwer und in schickem Schwarz: Die Eye -Toy -Kamera.



Körpersprache: Suchen Sie sich ein Spiel aus, indem Sie sich so bewegen, dass Ihr Abbild den passenden Knopf berührt. Die mit der Kamera gelieferte DVD-ROM stellt zwölf lustige Mini-Spiele zur Wahl.

langgeht

Gegners zu sehen – sofern der auch unter Eye-Toy-Beobachtung steht. Ein kleines in die Spielszenerie eingeblendetes Bild offenbart Ihnen jede Gemütsregung des Kontrahenten. Die Einsatzmöglichkeiten der kleinen Kamera scheinen fast unbegrenzt. Lediglich der Aufwand, den Sie zum Einsatz des elektronischen Auges betreiben müssen, ist noch hoch: Der Raum muss ausreichend beleuchtet, die Wand hinter Ihnen sollte weiß sein. Verdunklung – beim Spielen eigentlich erwünscht – kann zu unangenehmen Aussetzern führen, die Ihnen den Spaß an der lustigen Erfindung verderben. Doch unter optimalen Bedingungen steht dem Party-Spaß nichts mehr im Weg. Diese Kamera wird ordentlich laufen, denn Sie bringt Bock – und viel sportliche und spassige Bewegung ins Spiel.



Wahl durch Handzeichen: Haben Sie sich für ein Spiel entschieden, in diesem Fall „Kung Foo“, so deuten Sie auf den „Select“-Knopf. Damit machen Sie der Playstation 2 klar: „Ich will hier rein“ .



„Kung Foo“: Geben Sie den kleinen Ninjas die Handkante.



„Wishi Washi“: Fensterputzer gegen Scheibenkleister, …



… das ist ein langer Einsatz über mehrere Stockwerke.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: ISDN- UND DSL-MODEMS



Rein ins Netz

Foto: dpa

Um mit schnellem Internet-Zugang per ISDN S. 164 oder DSL S. 164 punkten zu können, benötigen Sie ein so genanntes Modem. COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn Modelle getestet und sagt Ihnen, welches ein Volltreffer ist

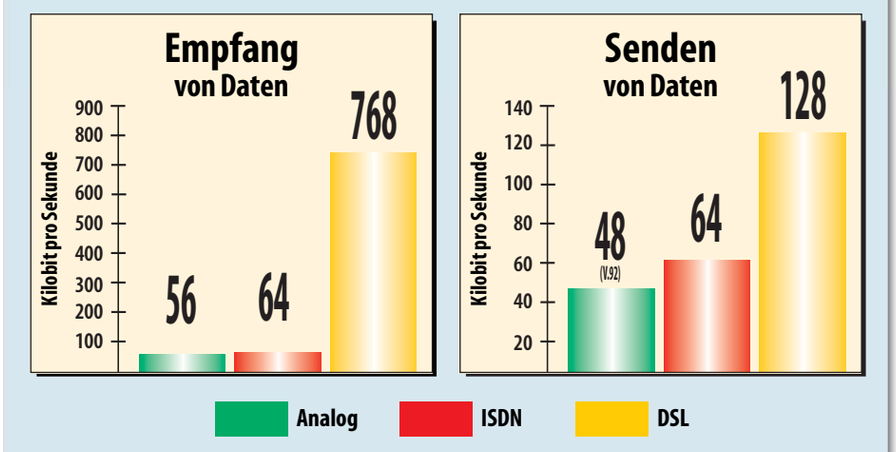
Der herkömmliche **analoge** S. 164 Telefonanschluss ist ein lahmer Weg ins weltweite Datennetz. Viel schneller geht's per ISDN oder DSL. Damit lassen sich Programme im Eiltempo herunterladen, und das Spiel mit Gleichgesinnten rund um den Globus läuft um Welten besser. Doch Geschwindigkeit ist keine Hexerei – sie hat ihren Preis: Während die analoge Telefonleitung rund 14 Euro monatlich kostet, kassiert die Deutsche Telekom im gleichen Zeitraum für einen ISDN-Anschluss schon zirka 24 Euro. Den DSL-Anschluss gibt es in zwei Varianten: zusammen mit ISDN werden 37 Euro, im Paket mit einer analogen Leitung werden rund 34 Euro veranschlagt (Internet-Zugangsgebühren fallen selbstverständlich zusätzlich an).

Das **digitale** S. 164 Netz ISDN stellt Ihnen zwei Telefonleitungen zur Verfügung, dazu drei Rufnummern, die Sie unabhängig voneinander nutzen können, um etwa zu telefonieren und gleichzeitig auf der zweiten Leitung im Internet zu stöbern. Weiterer Vorteil: Daten werden mit maximal 64 **Kilobit** S. 164 pro Sekunde zu Ihnen übertragen, der analoge Anschluss schafft nur 56. Arbeiten beide ISDN-Leitungen an derselben Aufgabe, dann verdoppelt sich der Wert sogar theoretisch auf 128 Kilobit – bei ebenfalls doppelten Verbindungskosten. Noch deutlicher tritt der ISDN-Vorteil beim Datenversand in Erscheinung. Auch in dieser Richtung sind volle 64 oder 128 Kilobit gewährleistet, während das analoge Telefonnetz spätestens bei 48 Kilobit pro Sekunde kapituliert. Und selbst diesen Wert erlauben nur einige regionale Telefonanbieter bei Verwendung eines entsprechenden Vorschaltgerätes – die Leitung der Deutschen Telekom macht schon bei 33,6 Kilobit pro Sekunde schlapp, weil sie nicht mit dem Übertragungsstandard **V.92** S. 164 zurechtkommt. Als wahre Datenautobahn empfiehlt sich der DSL-Anschluss. Schon mit dessen Standardvariante können Sie theoretisch bis zu 768 Kilobit pro Sekunde empfangen. Eine Datenmenge von rund 650 **Megabyte** S. 164 (entspricht dem Maximal-Inhalt einer herkömmlichen CD-ROM) wäre damit in knapp zwei Stunden aus dem Internet auf Ihren Rechner überspielt. Mit ISDN dauert es mindestens 12 Stunden, die parallele Nutzung beider Kanäle vorausgesetzt. Und der analoge Anschluss würde gar rund 27 Stunden lang am gleichen Job rackern. Datenversand per DSL übertrifft den ISDN-Bestwert übrigens nicht: Bei 128 Kilobit pro Sekunde ist Ende der Fahnenstange.

Wie schon eingangs erwähnt, sind alle diese stolzen Werte zunächst nur Theorie. Um sie in die Praxis umsetzen zu können, brauchen Sie ein gutes ISDN- beziehungsweise DSL-Modem. Den Vergleichstest der ISDN-Geräte entschied das „ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1" vom Hersteller AVM mit deutlichem Abstand für sich (siehe „Testergebnisse im Detail" auf den folgenden Seiten). Hohes Tempo, sehr gute Serviceleistungen und ein umfangreiches Programmpaket waren nicht zu toppen, das Modem ist einfach „gut".

Auch der DSL-„Pokal" ging an AVM: „Fritz! Card DSL USB" punktete wieder mit Service, überzeugte durch hohe Empfangsgeschwindigkeit und trumpfte mit einem umfangreichen Diagnoseprogramm auf. Der Clou: Sie können das Gerät auch am ISDN-Anschluss verwenden. Dennoch bedeutet Platz eins in diesem Fall nur Note drei – „befriedigend". Die Wertung „gut" wurde aber nur knapp verfehlt.

GESCHWINDIGKEIT DER DATENÜBERTRAGUNG



So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat fünf externe **ISDN**-S. 164 und fünf externe **DSL**-S. 164 Modems aufwendigen Tests unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Prüf- und Zulassungslabor für Telekommunikation PZT in Wilhelmshaven.

SERVICE

COMPUTERBILD-SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer Modems 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 die Inbetriebnahme des Modems und die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) sowie der übrigen Programme, müssen anschaulich erklärt sein, und zwar durchgehend in deutscher Sprache.

DSL: GESCHWINDIGKEIT

Mit einem Internet-Anschluss über eine DSL-Leitung können Sie Daten aus dem Internet sehr schnell auf den Computer übertragen. COMPUTERBILD-SPIELE prüft nach, ob die Modems die technisch machbaren Geschwindigkeiten schaffen. Dazu schließen die Testingenieure des Labors PZT die Geräte an eine DSL-Leitung der Deutschen Telekom an und messen, wie schnell die Daten aus dem Internet zum Computer und umgekehrt übertragen werden können. In der Tabelle wird jede Übertragungsrichtung in jeweils einem Testpunkt dargestellt (siehe „Testergebnisse im Detail“ auf den folgenden Seiten).



Bestandsaufnahme: Vor dem Test wird sorgfältig geprüft, ob alles versprochene Zubehör tatsächlich mitgeliefert wurde.



Stromabnahme: Die Modems sollten so wenig Energie wie möglich benötigen – in ausgeschaltetem Zustand gar keine.



Fotos: Beckefeld

Gesprächsannahme: Funktioniert die Anrufbeantworter-Funktion der ISDN-Modems am Computer?

ISDN: GESCHWINDIGKEIT

Wie schnell ein ISDN-Modem ist, überprüft COMPUTERBILD-SPIELE in verschiedenen Betriebssituationen. Um die Übermittlung von Daten aus dem Internet zu prüfen, wird eine Verbindung mit einer Gegenstelle aufgebaut. Zuerst wird eine Datei übertragen, die nicht **komprimiert** S. 164 ist. Damit lässt sich beurteilen, wie effektiv das Modem Daten vor der Übertragung komprimiert. Danach wird eine bereits komprimierte Datei gesendet. Um ein gutes Testergebnis zu erreichen, muss das Gerät die Komprimierung erkennen und darf nicht versuchen, die Daten noch weiter zu verdichten. Denn eine bereits gepackte Datei wird durch erneute Komprimierungsversuche wieder umfangreicher.

Nach dem Internet-Verbindungstest wird der Kontakt zu einem analogen 56k-**Modem** S. 164 simuliert. Eine solche Verbindung benötigen Sie beispielsweise, um Daten per Telefonnetz zwischen zwei Computern auszutauschen, die über unterschiedliche Telefonanschlüsse (ISDN und analog) verfügen.

PREIS/LEISTUNG

Aus einer leicht nachzuvollziehenden Berechnung ergibt sich die Preis-Leistungs-Bewertung. Das Testergebnis wird einfach mit dem Gerätepreis multipliziert.

Beispiel: Ein Modem mit dem Testergebnis 2,0 kostet 50 Euro. Aus 2,0 x 50 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 100. In der folgenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten ablesen. Im oben genannten Beispiel wäre das Preis-Leistungs-Verhältnis „sehr gut“.

bis 200	sehr gut
200,01 bis 300	gut
300,01 bis 400	befriedigend
400,01 bis 500	ausreichend
500,01 bis 600	mangelhaft
über 600	ungenügend

TEST: ISDN-MODEMS FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1 ISDN-Controller Fritz! Card USB v 2.1		Platz 2 Mini USB ISDN Modem	
HERSTELLER	Gewichtung	AVM	Note	Trust[2]	Note
SERVICE					
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	sehr lang (60 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	030-39004406 (0,123 €/Min.)	1,98	0800-0087878 (kostenlos)	1,00
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.avm.de)	1,00	keine (www.trust.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	030-399760 (0,123 €/Min.)	0,00	0800-0087878 (kostenlos)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	030-39976299 (0,123 €/Min.)	0,00	0031-786543368 (0,123 €/Min.)	0,00
Service insgesamt	**7%**		**1,42**		**2,71**
INSTALLATION					
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (18,5262 **Megabyte** S.164)	6,00	nein (5,1855 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0,9912 Megabyte)	2,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,30**		**2,56**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**1,50**	akzeptabel	**2,50**
DATENÜBERTRAGUNG					
Nutzung beider **ISDN** S.164 -Kanäle gleichzeitig möglich (überprüft)	5%	ja	1,00	ja	1,00
Wählen aus Windows-Programmen heraus möglich (TAPI, überprüft)	2%	ja	1,00	nein	6,00
Zeitbedarf, um ein einseitiges Standard-Fax zu senden (normale Auflösung, gemessen)	4%	sehr gering (28 Sekunden)	1,34	gering (33 Sekunden)	1,91
Zeitbedarf, um ein einseitiges Standard-Fax zu empfangen (normale Auflösung, gemessen)	4%	gering (31 Sekunden)	1,69	gering (32 Sekunden)	1,80
Zeitbedarf, um ein einseitiges Standard-Fax zu senden (hohe Auflösung, gemessen)	4%	gering (71 Sekunden)	2,20	sehr hoch (126 Sekunden)	5,34
Zeitbedarf, um ein einseitiges Standard-Fax zu empfangen (hohe Auflösung, gemessen)	4%	groß (98 Sekunden)	3,74	groß (99 Sekunden)	3,80
Zeitbedarf, um eine **komprimierte** S.164 Datei (1 Megabyte) zu senden (gemessen)	6,5%	sehr gering (135 Sekunden)	1,49	sehr gering (135 Sekunden)	1,49
Zeitbedarf, um eine komprimierte Datei (1 Megabyte) zu empfangen (gemessen)	6,5%	sehr gering (131 Sekunden)	1,21	sehr gering (131 Sekunden)	1,21
Zeitbedarf, um eine unkomprimierte Datei (1 Megabyte) zu senden (gemessen)	6,5%	sehr gering (133 Sekunden)	1,35	sehr gering (133 Sekunden)	1,35
Zeitbedarf, um eine unkomprimierte Datei (1 Megabyte) zu empfangen (gemessen)	6,5%	sehr gering (130 Sekunden)	1,14	sehr gering (130 Sekunden)	1,14
Datenübertragungsrate beim Senden einer komprimierten Datei bei Verbindung mit einem herkömmlichen 56k-Modem (gemessen)	2%	sehr niedrig (1,4 **Kilobyte** S.164 pro Sekunde)	5,00	Übertragung nicht gelungen	6,00
Datenübertragungsrate beim Empfangen einer komprimierten Datei bei Verbindung mit einem herkömmlichen 56k-Modem (gemessen)	2%	sehr niedrig (1,4 Kilobyte pro Sekunde)	5,00	sehr niedrig (1,6 Kilobyte pro Sekunde)	4,58
Datenübertragungsrate beim Senden einer unkomprimierten Datei bei Verbindung mit einem herkömmlichen 56k-Modem (gemessen)	2%	sehr niedrig (1,4 Kilobyte pro Sekunde)	5,00	Übertragung nicht gelungen	6,00
Datenübertragungsrate beim Empfangen einer unkomprimierten Datei bei Verbindung mit einem herkömmlichen 56k-Modem (gemessen)	2%	sehr niedrig (1,4 Kilobyte pro Sekunde)	5,00	sehr niedrig (1,7 Kilobyte pro Sekunde)	4,37
Datenübertragung insgesamt	**55%**		**2,12**		**2,62**
AUSSTATTUNG					
Kontrollleuchten am Gerät (überprüft)	5,6%	sehr viele (USB, D, B1, B2)	1,00	sehr viele (USB, ISDN, B1, B2)	1,00
Steuerungsprogramme für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	4%	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00
Kommunikations-Programm mitgeliefert (überprüft)	4%	ja (Fritz! 3.02)	1,00	ja (RVS-COM Lite V 3.03)	1,00
Einschalten des Computers durch Telefonanruf möglich (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00
Fax-Treiber (überprüft)	3%	ja (Fritzfax-Drucker)	1,00	ja (RVS-Fax-Drucker)	1,00
ISDN-Anschlussschnur (Länge, gemessen)	2%	sehr lang (6,00 Meter)	1,00	etwas kurz (3,00 Meter)	3,28
Anrufbeantworterfunktion vorhanden (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00
Programm für Bildtelefonie wird mitgeliefert (überprüft)	2%	nein	6,00	ja	1,00
Unterstützte ISDN-Normen (überprüft)	1%	sehr viele (V.110, V.120, DSS1)	1,00	sehr viele (V.110, V.120, DSS1, 1TR6, DGT (Taiwan), 1NS64 (Japan))	1,00
Gebührenimpuls wird erfasst (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00
Telefonieren über Soundkarte möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00
Art des Anschlusses an den Computer (überprüft)	0%	**USB** S.164 -Anschluss (1.1)	0,00	USB-Anschluss (1.1)	0,00
SMS-Versand mit mitgeliefertem Kommunikations-Programm (überprüft)	0%	möglich	0,00	möglich	0,00
Lieferumfang (überprüft)	0%	ISDN/USB-Adapter, ISDN-Kabel, USB-Kabel, Programm-CD, Installationshandbuch, Handbuch zur Software	0,00	ISDN/USB-Adapter, ISDN-Kabel, USB-Kabel, zwei Programm-CDs, Bedienungsanleitung, Tragesäckchen	0,00
Ausstattung insgesamt	**28,6%**		**1,49**		**2,00**
UMWELT					
Stromverbrauch (Bereitschaft/Verbindung, gemessen)	2%	sehr gering (0,4 Watt/0,4 Watt)	1,00	sehr gering (0,2 Watt/0,3 Watt)	1,00
Umwelt insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,00%**		**1,87**		**2,41**
AUF-/ABWERTUNG					
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,87**	**gut**	**2,41**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**		**sehr gut**	
Preis (laut Hersteller)		**89,00 €**		**69,95 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand*)		**67,99 €** **(Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-91310)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,87 x 89,00 = 166,43 = sehr gut		2,41 x 69,95 = 168,58 = sehr gut	

2sprich: „Trasst"

*ermittelt bei über 120 Händlern 1 unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Preis-Leistungs-Sieger

Platz 3		Platz 4		Platz 4	
DC-104 ISDN USB Adapter		**ISDN 128 Surf[3] Mini USB**		**Typhoon[4] 128k USB ISDN Adapter**	
Sitecom[1]	Note	Acer[2]	Note	Anubis	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00
0700-07483266 (0,12 €/Min.)	1,96	01907-88788 (1,24 €/Min.)	5,49	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96
Deutsch (www.sitecom.com)	1,00	Englisch (www.acer.de)	5,00	Deutsch (www.anubisline.com)	1,00
keins	0,00	0800-2244996 (kostenlos)	0,00	0681-988060 (0,123 €/Min.)	0,00
keins	0,00	04102-488101 (0,123 €/Min.)	0,00	0681-98806111 (0,123 €/Min.)	0,00
	2,27		**4,00**		**2,42**
einfach	2,00	schwierig	4,00	einfach	2,00
nein (0,5242 Megabyte)	6,00	nein (0,5482 Megabyte)	6,00	nein (0,5447 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (0,5201 Megabyte)	1,72	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0,5447 Megabyte)	1,74
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
	2,48		**3,04**		**2,49**
sehr knapp	**5,00**	etwas knapp	**4,00**	ziemlich knapp	**4,50**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
gering (32 Sekunden)	1,80	gering (33 Sekunden)	1,91	gering (33 Sekunden)	1,91
gering (32 Sekunden)	1,80	gering (34 Sekunden)	2,03	gering (34 Sekunden)	2,03
sehr groß (156 Sekunden)	5,49	sehr groß (121 Sekunden)	5,06	sehr groß (139 Sekunden)	5,49
groß (99 Sekunden)	3,80	groß (103 Sekunden)	4,03	groß (102 Sekunden)	3,97
sehr gering (135 Sekunden)	1,49	sehr gering (135 Sekunden)	1,49	sehr gering (135 Sekunden)	1,49
sehr gering (131 Sekunden)	1,21	sehr gering (131 Sekunden)	1,21	sehr gering (131 Sekunden)	1,21
sehr gering (133 Sekunden)	1,35	sehr gering (133 Sekunden)	1,35	sehr gering (133 Sekunden)	1,35
sehr gering (131 Sekunden)	1,21	sehr gering (131 Sekunden)	1,21	sehr gering (131 Sekunden)	1,21
Übertragung nicht gelungen	6,00	mit dem mitgelieferten Programm „RVS-COM Basic“ nicht möglich	6,00	Übertragung nicht gelungen	6,00
sehr niedrig (1,6 Kilobyte pro Sekunde)	4,58	mit dem mitgelieferten Programm „RVS-COM Basic“ nicht möglich	6,00	sehr niedrig (1,6 Kilobyte pro Sekunde)	4,58
Übertragung nicht gelungen	6,00	mit dem mitgelieferten Programm „RVS-COM Basic“ nicht möglich	6,00	Übertragung nicht gelungen	6,00
sehr niedrig (1,7 Kilobyte pro Sekunde)	4,37	mit dem mitgelieferten Programm „RVS-COM Basic“ nicht möglich	6,00	sehr niedrig (1,7 Kilobyte pro Sekunde)	4,37
	2,63		**2,57**		**2,67**
viele (PWR, B1, B2)	2,00	sehr viele (USB, ISDN, B1, B2)	1,00	einige (USB, PWR, LINK)	3,00
Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00
ja (RVS-COM Lite V 3.11)	1,00	RVS-COM Basic V 2.02	1,00	ja (RVS-COM Lite V 2.0)	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (RVS-Fax-Drucker)	1,00	ja (RVS-Fax-Drucker)	1,00	ja (RVS-Fax-Drucker)	1,00
kurz (1,80 Meter)	4,20	kurz (2,10 Meter)	3,97	sehr kurz (1,00 Meter)	4,81
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
sehr viele (V.110, V.120, DSS1)	1,00	sehr viele (V.110, V.120, DSS1)	1,00	sehr viele (V.110, V.120, DSS1)	1,00
nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
USB-Anschluss (1.1)	0,00	USB-Anschluss (1.1)	0,00	USB-Anschluss (1.1)	0,00
möglich	0,00	nicht möglich	0,00	nicht möglich	0,00
ISDN-Adapter, ISDN-Kabel, USB-Kabel, zwei Programm-CDs, Installationsanleitung	0,00	ISDN -Adapter mit USB-Kabel, ISDN-Kabel, zwei Programm-CDs, Bedienungsanleitung	0,00	ISDN-Adapter, ISDN-Kabel, USB-Verlängerung, zwei Programm-CDs, Bedienungsanleitung	0,00
	2,26		**2,22**		**2,50**
sehr gering (0,2 Watt/0,4 Watt)	1,00	sehr gering (0,4 Watt/0,3 Watt)	1,00	sehr gering (0,1 Watt/0,1 Watt)	1,00
	1,00		**1,00**		**1,00**
	2,51		**2,59**		**2,59**
befriedigend	**2,51**	**befriedigend**	**2,59**	**befriedigend**	**2,59**
sehr gut		**sehr gut**		**sehr gut**	
59,99 €		**49,90 €**		**49,90 €**	
kein günstigeres Angebot gefunden		**47,90 €** (CDJ, Weibersbrunn, Tel.06094-984226)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
2,51 x 59,99 = 150,57 = sehr gut		2,59 x 49,90 = 129,24 = sehr gut		2,59 x 49,90 = 129,24 = sehr gut	

[1]spricht: „Ssaitkomm“ [2]spricht: „Äiöer“ [3]spricht: „Ssörf“ [4]spricht: „Taifuun“

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1: Fritz! Card DSL USB		Platz 2: Sure Connect[2] USB ADSL Modem	
HERSTELLER	Gewichtung	AVM	Note	U.S.Robotics	Note
SERVICE					
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	sehr lang (60 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00
Garanieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	030-39004406 (0,123 €/Min.)	1,98	01805-671548 (0,12 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.avm.de)	1,00	Deutsch (www.usr.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	030-399760 (0,123 €/Min.)	0,00	01805-671548 (0,12 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	030-39976299 (0,123 €/Min.)	0,00	01805-671549 (0,12 €/Min.)	0,00
Service insgesamt	**7%**		**1,42**		**2,42**
INSTALLATION					
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (37,7610 **Megabyte** S.164)	6,00	nein (22,2822 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (12,6730 Megabyte)	4,56	ja (5,6770 Megabyte)	3,38
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,22**		**2,91**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	ausführlich	**1,50**	ausführlich	**2,00**
BEDIENUNG					
Diagnose-Programm für die Internet-Verbindung mitgeliefert (überprüft)	5%	ja	1,00	ja	1,00
Umfang des Diagnose-Programms (überprüft)	5%	groß	2,00	knapp	4,00
Manuelle Einstellung der Zeitdauer der Internet-Verbindung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00
Bedienung insgesamt	**12%**		**1,42**		**2,25**
DATENÜBERTRAGUNG UND SICHERHEIT					
Maximale Geschwindigkeit der Datenübertragung vom Internet auf den Computer (gemessen)	13%	hoch (716 **Kilobit** S.164 pro Sekunde)	1,87	hoch (716 Kilobit pro Sekunde)	1,87
Maximale Geschwindigkeit der Datenübertragung vom Computer ins Internet (gemessen)	10%	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42
Kompatibel mit genormtem **DSL** S.XXX -Modem-Anschluss (U-R2, überprüft)	5%	ja	1,00	ja	1,00
Maximale Entfernung für Synchronisation des DSL-Modems mit der DSL-Vermittlungstelle (gemessen)	7%	gering (1,90 Kilometer)	4,14	gering (1,90 Kilometer)	4,14
Zugriffsschutz (Datensicherheit, überprüft)	7,6%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Theoretisch größtmögliche Übertragungsgeschwindigkeit vom Internet auf den Computer laut Hersteller	0%	768 Kilobit pro Sekunde	0,00	768 Kilobit pro Sekunde	0,00
Theoretisch größtmögliche Übertragungsgeschwindigkeit vom Computer ins Internet laut Hersteller	0%	128 Kilobit pro Sekunde	0,00	128 Kilobit pro Sekunde	0,00
Datenübertragung insgesamt	**42,6%**		**3,24**		**3,24**
AUSSTATTUNG					
Steuerungsprogramme für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	5%	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00
Zusätzliche Anschlussbuchsen (überprüft)	3%	eine ISDN-Anschlussbuchse	3,00	keine	6,00
Kontrollleuchten am Gerät (überprüft)	3%	sehr viele (**USB** S.164 , DSL, B1, B2)	1,00	sehr viele (PWR, USB, DSL)	1,00
Gebührenzähler eingebaut (Kostenkontrolle, überprüft)	3%	nein	6,00	nein	6,00
Kabel zum **Splitter** S.164 (Länge, gemessen)	3%	sehr lang (6,00 Meter)	1,00	sehr kurz (1,80 Meter)	5,00
Schaltet bei Ausfall der DSL-Verbindung automatisch auf ISDN um (überprüft)	2%	nein, aber von Hand möglich	3,00	nein	6,00
ISDN S.164 -Modem eingebaut (überprüft)	2%	ja	1,00	nein	6,00
Netzwerkadapter S.164 eingebaut (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00
Art des Anschlusses an den Computer (überprüft)	0%	USB Anschluss (1.1)	0,00	USB-Anschluss (1.1)	0,00
Ausstattung insgesamt	**23%**		**2,74**		**4,35**
UMWELT UND GESUNDHEIT					
Stromverbrauch bei Datentransfer/ohne Datentransfer (gemessen)	4%	sehr gering (3,0 Watt/2,6 Watt)	1,00	sehr gering (2,4 Watt/2,1 Watt)	1,00
Auswirkungen auf ISDN-Kanal beim Ein-und Ausschalten des Modems (überprüft)	4%	keine	1,00	keine	1,00
Umwelt und Gesundheit insgesamt	**8%**		**1,00**		**1,00**
SONSTIGES					
Abmessungen (Höhe x Breite x Tiefe, gemessen)	0%	7,9 x 10,4 x 2,7 Zentimeter	0,00	18,0 x 11,0 x 4,4 Zentimeter	0,00
DSL-**Chipsatz** S.164 (überprüft)	0%	analog devices	0,00	analog devices	0,00
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Anschlusskabel DSL–ISDN, USB-Kabel, Installationshandbuch, Handbuch zum Programm, Programm-CD, Kurzanleitung	0,00	DSL-Kabel, USB-Kabel, Bedienungsanleitung, Programm-CD	0,00
Sonstiges insgesamt	**0%**		**0,00**		**0,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,56**		**3,10**
AUF/ABWERTUNG					
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,56**	**befriedigend**	**3,10**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		**149,00 €**		**99,90 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand*)		**106,00 €** (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421-91310)		**95,00 €** (Sperl, Ingolstadt, Tel.0841-95199291)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,56 x 149,00 = 381,44 = befriedigend		3,10 x 99,90 = 309,69 = befriedigend	

[2] sprich: „Schur Konnekt"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 3		Platz 4		Platz 5	
240 B Speedlink[2] DSL Modem		**Typhoon[3] ADSL USB Adapter**		**ADSL Surf[5] USB**	
Trust[1]	Note	Anubis	Note	Acer[4]	Note
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00
0800-0087878 (kostenlos)	1,00	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	01907-88788 (1,24 €/Min.)	5,49
keine (www.trust.com)	6,00	Deutsch (www.anubisline.com)	1,00	Englisch (www.acer.de)	5,00
0800-0087878 (kostenlos)	0,00	0681-988060 (0,123 €/Min.)	0,00	0800-2244996 (kostenlos)	0,00
0031-786543368 (0,123 €/Min.)	0,00	0681-98806111 (0,123 €/Min.)	0,00	04102-480101 (0,123 €/Min.)	0,00
	2,71		**2,42**		**4,00**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
nein (21,7210 Megabyte)	6,00	nein (8,2329 Megabyte)	6,00	nein (8,2206 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (8,9374 Megabyte)	3,99	ja (0,0737 Megabyte)	1,27	ja (0,4014 Megabyte)	1,63
Englisch	6,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00
	4,00		**3,29**		**3,39**
akzeptabel	**3,00**	sehr knapp	**5,49**	etwas knapp	**4,00**
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
entfällt, da Programm fehlt	6,00	entfällt, da Programm fehlt	6,00	entfällt, da Programm fehlt	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	5,17		**5,17**		**5,17**
hoch (716 Kilobit pro Sekunde)	1,87	etwas gering (624 Kilobit pro Sekunde)	3,41	etwas gering (624 Kilobit pro Sekunde)	3,41
etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42	etwas gering (96 Kilobit pro Sekunde)	3,42
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
gering (1,90 Kilometer)	4,14	gering (2,00 Kilometer)	3,99	gering (1,90 Kilometer)	4,14
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
768 Kilobit pro Sekunde	0,00	768 Kilobit pro Sekunde	0,00	768 Kilobit pro Sekunde	0,00
128 Kilobit pro Sekunde	0,00	128 Kilobit pro Sekunde	0,00	128 Kilobit pro Sekunde	0,00
	3,24		**3,69**		**3,71**
Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00	Windows 98, ME, 2000, XP	2,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
sehr viele (Line, Ready)	1,00	sehr viele (Line, Ready)	1,00	sehr viele (PWR, USB, DSL)	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
sehr kurz (1,80 Meter)	5,00	sehr kurz (1,80 Meter)	5,00	kurz (3,00 Meter)	4,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
USB-Anschluss (1.1)	0,00	USB-Anschluss (1.1)	0,00	USB-Anschluss (1.1)	0,00
	4,35		**4,35**		**4,22**
sehr gering (2,5 Watt/2,3 Watt)	1,00	sehr gering (2,5 Watt/2,3 Watt)	1,00	sehr gering (2,4 Watt/2,1 Watt)	1,00
keine	1,00	keine	1,00	keine	1,00
	1,00		**1,00**		**1,00**
15,7 x 10,1 x 3,5 Zentimeter	0,00	15,9 x 10,0 x 3,6 Zentimeter	0,00	14,0 x 9,2 x 2,9 Zentimeter	0,00
ADI	0,00	analog devices	0,00	analog devices	0,00
DSL-Kabel, USB-Kabel, Bedienungsanleitung, Programm-CD	0,00	DSL-Kabel, USB-Kabel, Bedienungsanleitung, Programm-CD	0,00	DSL-Kabel, USB-Kabel, Bedienungsanleitung, Programm-CD	0,00
	0,00		**0,00**		**0,00**
	3,55		**3,73**		**3,79**
ausreichend	**3,55**	**ausreichend**	**3,73**	**ausreichend**	**3,79**
befriedigend		**gut**		**gut**	
95,00 €		**59,90 €**		**79,00 €**	
kein günstigeres Angebot gefunden		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**69,93 €**	
				(Insercom, Lindlar, Tel.0700-46737266)	
3,55 x 95,00 = 337,25 = befriedigend		3,73 x 59,90 = 223,43 = gut		3,79 x 79,00 = 299,41 = gut	

[1]sprich: „Trasst" [2]sprich: „Sspihdlink" [3]sprich: „Taifuun" [4]sprich: „Äißer" [5]sprich: „Sssörf"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat fünf ISDN- S.164 und fünf DSL-Modems S.164 aus dem aktuellen Angebot einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion testete ausschließlich externe Modelle zum Anschluss an die **USB** S.164 -Buchse des Computers. Geräte zum Einbau in den PC wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt.
- Keines der getesteten Modems 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 geprüften Modems nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Modem-Erscheinung: Wie alles PC-Zubehör stecken die Geräte in attraktiven Kartons.

ISDN: Platz 1 — AVM ISDN-Controller Fritz! Card USB V2.1 — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	89,00 €



Ein umfangreiches Programmpaket liegt dem „ISDN-Controller Fritz! Card USB V2.1" bei. Damit ist etwa der Versand von Faxen und Kurznachrichten (SMS) möglich. Zudem können Sie den Computer als Anrufbeantworter einrichten. Ein Programm für die Bildtelefonie liefert der Hersteller AVM jedoch nicht mit.

Pluspunkte
- Schnellstes Modem im Test
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworter-Programm mitgeliefert
- Versenden von Kurznachrichten (SMS) möglich
- Sehr langes ISDN-Anschlusskabel
- Sehr lange Garantiezeit
- Ausführliches Handbuch

Minuspunkte
- Kein Programm für Bildtelefonie mitgeliefert

Infos bei: AVM GmbH, Alt Moabit 95, 10559 Berlin

ISDN: Platz 2 — Trust Mini USB ISDN Modem



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	69,95 €



Das „Mini USB ISDN Modem" ist mit nur 5,5 mal 1,5 mal 8 Zentimetern etwa so groß wie zwei Streichholzschachteln. Das winzige Gerät empfiehlt sich daher besonders für den Betrieb mit tragbaren Computern (Notebooks). Das Modem-Etui für die Reise wird mitgeliefert.

Pluspunkte
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworter-Programm mitgeliefert
- Programm für Bildtelefonie mitgeliefert
- Versenden von Kurznachrichten (SMS) möglich
- Kostenloses Hilfetelefon

Minuspunkte
- Direktes Senden von Dateien an 56k-Modems nicht möglich
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

ISDN: Platz 3 — Sitecom DC-104 ISDN USB Adapter



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	59,99 €



Auf der Geräte-Oberseite befinden sich die drei abgebildeten Kontrolllampen. „PWR" leuchtet, sobald der Computer betriebsbereit ist. Die Anzeigen „B1" oder „B2" sind aktiv, wenn eine Verbindung zum Internet „steht". Nutzen Sie beide **ISDN-Kanäle** S.164 , um eine höhere Übertragungsrate zu erzielen, dann leuchten beide gleichzeitig .

Pluspunkte
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworter-Programm mitgeliefert
- Programm für Bildtelefonie mitgeliefert
- Versenden von Kurznachrichten (SMS) möglich

Minuspunkte
- Direktes Senden von Dateien an 56k-Modems nicht möglich
- Kurzes ISDN-Anschlusskabel
- Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Sitecom GmbH Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising

ISDN: Platz 4 — Acer ISDN 128 Surf Mini USB — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	49,90 €



Diese unscheinbare Buchse befindet sich auf der Rückseite des „ISDN 128 Surf Mini USB" aus dem Hause Acer. Sie wird Ihnen bekannt vorkommen: Es handelt sich um den Anschluss, der über das mitgelieferte Verbindungskabel Kontakt zur **ISDN** S.164 -Telefondose aufnimmt und so den Kontakt zum Internet herstellt.

Pluspunkte
- Sehr preisgünstig
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworter-Programm mitgeliefert

Minuspunkte
- Direktes Senden und Empfangen von Dateien an 56k-Modems nicht möglich
- Kein Programm für Bildtelefonie mitgeliefert
- Versenden von Kurznachrichten (SMS) nicht möglich
- Kurzes ISDN-Anschlusskabel

Infos bei: Acer Computer GmbH, Kornkamp 4, 22926 Ahrensburg

ISDN: Platz 4 – Anubis Typhoon 128k USB ISDN Adapter – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	49,90 €



Das **USB** S.164-Anschlusskabel am „Typhoon 128k USB ISDN Adapter" von Anubis ist nur etwa 15 Zentimeter lang, Sie können es aber mithilfe des abgebildeten Kabels um 60 Zentimeter verlängern. Befindet sich der USB-Anschluss auf der PC-Rückseite, so werden Sie die Verlängerung brauchen.

- Sehr günstiger Preis
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworter-Programm mitgeliefert
- Programm für Bildtelefonie mitgeliefert

- Direktes Senden von Dateien an 56k-Modems nicht möglich
- Versenden von Kurznachrichten (SMS) nicht möglich
- Sehr kurzes ISDN-Anschlusskabel

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

DSL: Platz 1 – AVM Fritz! Card DSL USB – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	149,00 €



Ein Geräte für beide Systeme: Das „Fritz! Card DSL USB" ist sowohl **DSL** S.164-, als auch **ISDN** S.164-Modem. Für den ISDN-Betrieb müssen Sie die im Anschlusskabel vorgesehene Buchse (Bild) mit Ihrem ISDN-Telefonanschluss verbinden. Das dazu notwendige Kabel befindet sich im Lieferumfang.

- Hohes Tempo beim Empfangen von Daten
- Eingebautes ISDN-Modem
- Diagnoseprogramm mitgeliefert
- Sehr langes DSL-Anschlusskabel
- Sehr lange Garantiezeit
- Ausführliches Handbuch

- Kein Zugriffsschutz
- Etwas geringes Tempo beim Senden von Daten

Infos bei: AVM GmbH, Alt Moabit 95, 10559 Berlin

DSL: Platz 2 – U.S. Robotics Sure Connect USB ADSL Modem



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	99,90 €



Diese beiden Kontrolllampen befinden sich rechts auf der Frontseite des „Sure Connect USB ADSL Modems" von U.S. Robotics. Die Leuchte „USB" glimmt, sobald der Computer voll betriebsbereit ist. Das Lichtsignal „ADSL" meldet sich dagegen erst, wenn eine Verbindung mit dem Internet besteht.

- Hohes Tempo beim Empfangen von Daten
- Diagnoseprogramm mitgeliefert
- Einstellung der Internet-Verbindungszeit möglich
- Ausführliches Handbuch

- Kein Zugriffsschutz
- Etwas geringes Tempo beim Senden von Daten
- Kurzes DSL-Anschlusskabel

Infos bei: U.S. Robotics GmbH, Freischützstr. 77, 81927 München

DSL: Platz 3 – Trust 240 B Speedlink DSL Modem



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	95,00 €



Diese Buchsen befinden sich auf der Rückseite des „Trust 240 B Speedlink DSL Modems". Der im Bild linke Anschluss wird mittels **USB** S.164-Kabel (im Lieferumfang) mit dem USB-Anschluss des Computers verbunden. Im Bild rechts sehen Sie die Buchse, die mithilfe eines anderen Kabels mit dem **Splitter** S.164 verbunden wird.

- Hohes Tempo beim Empfangen von Daten
- Einstellung der Internet-Verbindungszeit möglich
- Kostenloses Hilfetelefon

- Kein Zugriffsschutz
- Diagnoseprogramm nicht mitgeliefert
- Etwas geringes Tempo beim Senden von Daten
- Kurzes DSL-Anschlusskabel
- Keine Online-Hilfe

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

DSL: Platz 3 – Anubis Typhoon ADSL USB Adapter – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	59,90 €



Das Anschlusskabel mit den beiden hier gezeigten Enden befindet sich im Lieferumfang des „Anubis Typhoon ADSL USB Adapters". Der kleinere Stecker rechts im Bild gehört in die passende Buchse auf der Modem-Rückseite, der etwas größere linke dagegen in den **Splitter** S.164.

- Sehr günstiger Preis
- Einstellung der Internet-Verbindungszeit möglich

- Kein Zugriffsschutz
- Diagnoseprogramm nicht mitgeliefert
- Etwas geringes Tempo beim Senden und Empfangen von Daten
- Kurzes DSL-Anschlusskabel
- Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

DSL: Platz 5 – Acer ADSL Surf USB



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	79,00 €



Im Lieferumfang des „ADSL Surf USB" von Acer finden Sie die abgebildete CD-ROM. Darauf befinden sich die für die Installation auf dem Computer notwendigen Steuerungsprogramme (Treiber) – mehr leider nicht. Das heißt: Ein Diagnoseprogramm, das Sie über Ihre Internet-Aktivitäten informiert, wird nicht mitgeliefert

- Einstellung der Internet-Verbindungszeit möglich

- Kein Zugriffsschutz
- Diagnoseprogramm nicht mitgeliefert
- Etwas geringes Tempo beim Senden und Empfangen von Daten
- Etwas kurzes DSL-Anschlusskabel
- Englische Online-Hilfe

Infos bei: Acer Computer GmbH, Kornkamp 4, 22926 Ahrensburg

VIREN, TROJANER, WÜRMER

Schutzimpfung

Im Internet lauern zahlreiche „Krankheitserreger", die die Festplatte Ihres Computers angreifen. COMPUTER-BILD-SPIELE zeigt, wie Sie ihn dagegen impfen



Foto: Mauritius/Kupka

Stöbern und Spielen im Internet machen Spaß. Aber manchmal auch krank – jedenfalls den Computer. Denn der kann sich im weltweiten Datennetz mit **Viren** S.164 anstecken, **Würmer** S.164 zuziehen oder **Trojaner** S.164 einfangen. In allen drei Fällen handelt es sich um schädliche Programme, die sich heimlich auf der Festplatte des Rechners einnisten. Die möglichen Folgen: gelöschte oder ausspionierte Daten, unkontrollierte elektronische Post (E-Mail). Um das zu vermeiden, sollten Sie grundsätzlich keine E-Mails und E-Mail-Anhänge unbekannter oder verdächtiger Herkunft öffnen beziehungsweise speichern. Auch gegenüber Spielen und sonstigen Programmen, die es im Internet kostenlos gibt, sollten Sie misstrauisch sein. Und: Speichern Sie niemals wichtige Kennwörter, etwa die fürs Internet-Banking, auf der Festplatte.

Sollte Ihr Computer trotzdem infiziert worden sein, dann helfen Viren-Suchprogramme weiter, die Parasiten aufspüren und entsorgen. Am Beispiel des deutschsprachigen Programmes „Antivir", das Sie umsonst aus dem Internet herunterladen können, zeigt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE, wie das funktioniert.

Ein weiteres nützliches Programm ist „Zone Alarm". Dabei handelt es sich um eine kostenlose so genannte **Firewall** S.164, die den Datenaustausch zwischen Ihrem Computer und dem Internet überwacht und verdächtige Transaktionen notfalls unterbindet. Zone Alarm greift nicht nur ein, wenn Ihr PC Informationen empfängt, sondern auch dann, wenn er ohne Ihr Wissen oder Zutun mit dem Internet Verbindung aufnehmen will oder bei bestehender Verbindung Daten ins Netz überträgt – etwa, weil irgendein übler Zeitgenosse mithilfe eines Trojaner-Programms versucht, die geheimen Zugangsinformationen Ihres Gehaltskontos auszuspionieren.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie die beiden Schutzprogramme auf Ihrem PC installieren und im Internet noch weitergehende Informationen zu deren Handhabung bekommen.

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

Antivir aus dem Internet laden und installieren

Die kostenlose Version des Virenschutzprogramms Antivir können Sie aus dem Internet auf Ihren Computer herunterladen. So einfach geht's:

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.antivir.de ein.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, damit die gewählte Internet-Seite geöffnet wird.

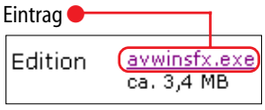
4 Warten Sie ab, bis die Seite des Herstellers von Antivir vollständig geladen ist.

5 Klicken Sie in der Liste am linken Rand der Seite auf den Eintrag



.

6 In der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie auf den Eintrag



.



7 Sehen Sie im damit geöffneten neuen Fenster **Dateidownload** vor dem Eintrag Das Programm speichern einen Kreis mit einem Punkt ◉, so klicken Sie auf OK. Andernfalls klicken Sie zunächst auf Das Programm speichern und dann erst auf OK.

8 Anschließend sehen Sie das Fenster **Speichern unter**. Mithilfe dieses Fensters können Sie die Datei mit dem Antivir-Installationsprogramm 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 Dateiname: aywinsfx. Merken Sie sich den Namen, damit Sie die Datei später auf der Festplatte wiederfinden. Zum Speichern der Datei klicken Sie auf Speichern.

Antivir aus dem Internet laden und installieren | Fortsetzung

9 Schließen Sie alle noch geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf [X].

10 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



.

11 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster doppelt auf den Namen der heruntergeladenen Datei, also auf

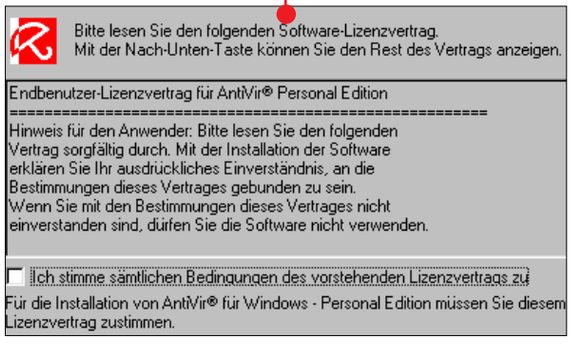


.

12 Im nächsten Fenster klicken Sie auf [Setup].

13 Klicken Sie in den folgenden beiden Fenstern jeweils auf [Weiter >].

14 Daraufhin wird ein Fenster mit dem Lizenzvertrag geöffnet. Um den Vertrag komplett zu lesen, klicken Sie so oft auf [▼], bis er ganz durchgelaufen ist. Klicken Sie auf [ ], so dass darin ein Haken [✓] zu sehen ist, und dann auf [Weiter >].



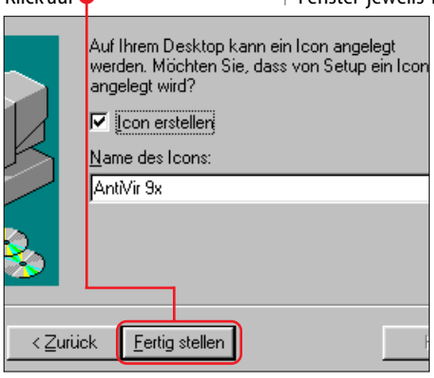
15 Klicken Sie auch in den drei folgenden Fenstern auf [Weiter >].

16 Schließlich wird ein Fenster mit der Frage



geöffnet. Klicken Sie auf [Nein], so dass in dem Kreis davor ein Punkt [● Nein] zu sehen ist. Klicken Sie dann auf [Weiter >].

17 Schließen Sie im nächsten Fenster mit einem Klick auf



die Installation von Antivir ab.

18 Anschließend ist das Programm bereit, eine erste Suche nach Viren auf Ihrem Computer zu beginnen. Klicken Sie dazu auf [OK].

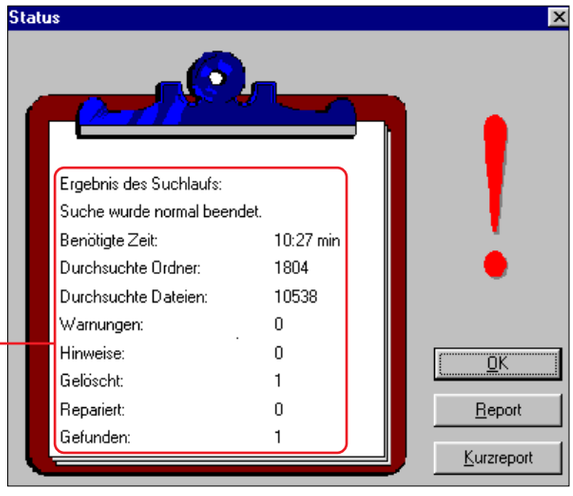
19 Daraufhin startet das Programm Antivir einen kurzen **Systemtest** und durchsucht anschließend die Festplattenlaufwerke des Computers nach Viren. Das kann einige Minuten dauern. Werden keine Viren gefunden, so wird das Programm automatisch beendet. Sie brauchen dann nur noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf [X] zu schließen.



20 Falls das Programm allerdings einen Virus gefunden hat – in diesem Beispiel einen speziellen Test-Virus –, so wird ein Hinweisfenster geöffnet. Klicken Sie darin auf [Ja], um die befallene Datei zu löschen. Das Hinweisfenster wird daraufhin geschlossen und die Virensuche fortgesetzt. Nach dem Ende der Untersuchung wird ein Fenster mit dem Suchergebnis geöffnet. Schließen Sie es mit einem Klick auf [OK].

Alle weiteren geöffneten Fenster schließen Sie jeweils per Klick auf [X].





Manuelle Virensuche

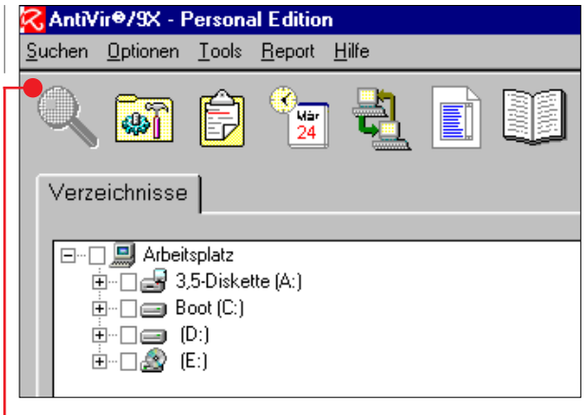
Sobald das Schutzprogramm einsatzfähig ist, sollten Sie es regelmäßig nach Viren fahnden lassen. Die nötigen Einstellungen sind schnell erledigt

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



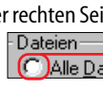
um Antivir zu starten.

2 Nach dem kurzen **Systemtest** sehen Sie das Fenster.



Klicken Sie oben in der Leiste auf [Optionen] und dann auf [Konfigurationsmenü].

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie im Feld auf der rechten Seite auf

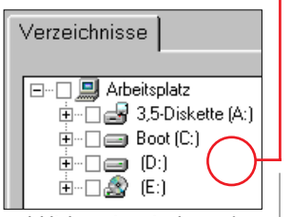


, so dass in dem Kreis ein Punkt



zu sehen ist, und klicken anschließend auf [OK].

4 Daraufhin wird wieder das Fenster aus Schritt **2** geöffnet. Darin wählen Sie das Laufwerk aus, das Sie untersuchen lassen möchten. Klicken Sie dazu in den weißen Kasten [ ] vor dem Laufwerksnamen, so dass darin ein Haken [✓] zu sehen ist. So können Sie auch mehrere Laufwerke auswählen, die dann in einem Arbeitsgang geprüft werden. Möchten Sie sämtliche Laufwerke untersuchen lassen, so ziehen Sie den Mauszeiger auf die weiße Fläche



und klicken sie mit der *rechten* Maustaste an. Klicken Sie anschließend auf



.

Eine Überprüfung des Disketten- sowie des CD- oder DVD-ROM-Laufwerks ist nur sinnvoll, wenn eine Diskette beziehungsweise eine CD- oder DVD-ROM eingelegt ist. Um die Virensuche zu starten, klicken Sie auf



.

5 Daraufhin untersucht Antivir die gewählten Laufwerke. Hat das Programm keine Viren entdeckt, so wird nach dem Ende der Untersuchung das Fenster **Status** mit dem Inspektionsergebnis geöffnet. Schließen Sie es mit einem Klick auf [OK]. Um Antivir zu schließen, klicken Sie auf [X]. Wurden Viren gefunden, so wiederholen Sie Schritt **20** aus dem Kasten „Antivir aus dem Internet laden und installieren“ oben.

Automatische Virensuche

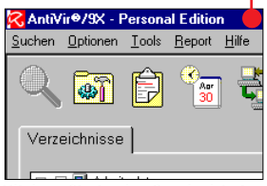
Der Programmzusatz „Scheduler" von Antivir durchsucht auf Befehl automatisch alle Laufwerke nach Viren. Sie müssen nur angeben, wann die Aufgabe erledigt werden soll

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



um Antivir zu starten.

2 Sobald der Systemtest beendet ist, sehen Sie das Fenster

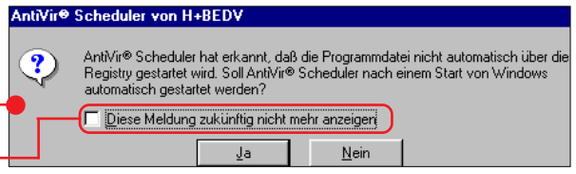


Klicken Sie in der Symbol-Leiste auf



.

3 Falls Sie den Scheduler zum ersten Mal aufrufen, sehen Sie das Fenster



. Möchten Sie es künftig nicht mehr sehen, klicken Sie auf

Anschließend können Sie mit einem Klick auf Ja entscheiden, dass der Scheduler künftig automatisch mit Windows gestartet wird. Mit einem Klick auf Nein lehnen Sie das ab. Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf



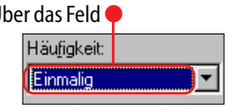
.

4 Klicken Sie im nächsten Fenster unten auf die Schaltfläche Planen.

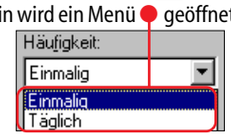
5 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



stellen Sie ein, wann und wie häufig Antivir Ihren Computer nach Viren absuchen soll. Über das Feld

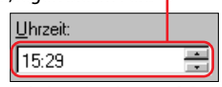


legen Sie fest, wie oft der Suchvorgang ausgeführt wird. Um die aktuelle Einstellung zu ändern, klicken Sie auf ▼. Daraufhin wird ein Menü geöffnet,



in dem Sie per Mausklick das gewünschte Intervall wählen.

6 Die Uhrzeit, zu der mit der Suche begonnen werden soll, legen Sie im Feld



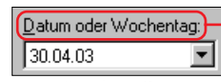
fest. Klicken Sie dazu auf



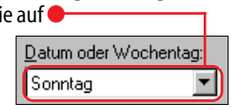
, um die Stunden, und auf

, um die Minuten per Tastatur zu ändern.

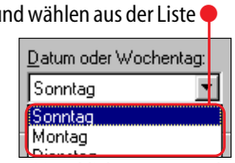
7 Abhängig von der in Schritt 5 gewählten Häufigkeit können Sie über das Feld



das gewünschte Datum oder den gewünschten Wochentag einstellen. Um das Datum zu ändern, klicken Sie doppelt in das Feld, und tippen einen neuen Termin ein. Um einen anderen Wochentag festzulegen, klicken Sie auf



und wählen aus der Liste



per Mausklick einen anderen Tag aus.

8 Sind alle Einstellungen erledigt, klicken Sie zur Bestätigung auf OK.

9 Daraufhin wird wieder das Fenster aus Schritt 4 geöffnet. Unterhalb der Symbol-Leiste steht, wann das Suchprogramm automatisch gestartet wird. Klicken Sie auf

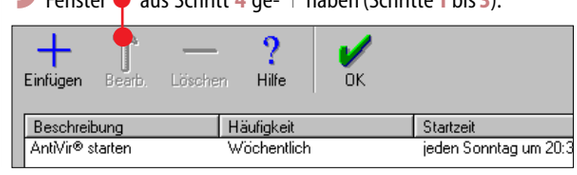


, um das Fenster zu schließen. Der Scheduler ist dann zwar nicht mehr zu sehen, arbeitet aber im Hintergrund weiter. Um ihn ganz abzuschalten, klicken Sie unten rechts auf der Windows-Oberfläche mit der *rechten* Maustaste auf



und dann auf Ende.

Achtung: Die automatische Virensuche funktioniert nur, wenn der Computer zum gewählten Zeitpunkt eingeschaltet ist. Andernfalls erinnert das Programm beim nächsten Start an die versäumte Virensuche. Außerdem muss gleichzeitig der Scheduler aktiv sein. Das ist er entweder, wenn er automatisch mit Windows gestartet wird (siehe Anfang Schritt 3), oder wenn Sie ihn manuell aktiviert haben (Schritte 1 bis 3).



Antivir über das Internet aktualisieren

Schutz gegen neue Viren kann das Programm nur gewähren, wenn Sie es regelmäßig auf den aktuellen Stand bringen

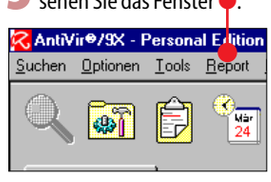
1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Programm-Symbol



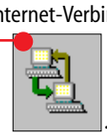
, um Antivir zu starten.

3 Nach kurzem Systemtest sehen Sie das Fenster



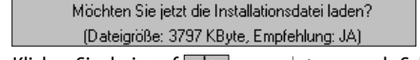
.

Klicken Sie oben in der Leiste auf das Internet-Verbindungs-Symbol



.

4 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



klicken Sie unten auf die Schaltfläche Start, um Antivir im Internet nach einer jüngeren Version suchen zu lassen.

5 War die Suche erfolgreich, sehen Sie das Fenster

Klicken Sie darin auf Ja.

6 Daraufhin lädt der Computer die neue Antivir-Version aus dem Internet. Ist der Vorgang abgeschlossen, sehen Sie das Fenster AntiVir® installieren. Klicken Sie auf Ja, und die neue Antivir-Version wird installiert. Folgen Sie dabei den Anleitungen ab Schritt 12 im Kasten „Antivir aus dem Internet laden und installieren" auf den vorangegangenen Seiten.

Antivir-Handbuch laden und ausdrucken

Im Internet gibt es eine deutschsprachige Bedienungsanleitung für Antivir. Die gilt für eine ältere Version des Programms, hilft aber wegen des grundsätzlich gleichen Bedienprinzips auch bei der aktuellen Version weiter

1 Zum Lesen und Ausdrucken der Bedienungsanleitung brauchen Sie einen Drucker, der an Ihren Computer angeschlossen ist, sowie das Programm „Acrobat Reader". Dessen aktuelle Version finden Sie auf der Spiele-CD-ROM in diesem Heft. Hinweise zur Installation stehen am Anfang der Rubrik „CD-ROM im Heft". Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.free-av.de ein.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, damit die Internet-Seite geöffnet wird.

4 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist.



5 Klicken Sie in der Liste am linken Rand der Seite auf den Eintrag Download.

6 In der nächsten Seite klicken Sie auf den Eintrag AntiVir Personal Edition Handbuches. Falls Sie ihn nicht auf der Seite sehen, klicken Sie unten rechts so oft auf ▼, bis er sichtbar ist.

7 Automatisch wird daraufhin das Programm „Acrobat Reader" gestartet. Anschließend sehen Sie die erste Seite der Bedienungsanleitung auf dem Bildschirm.



Zum Ausdrucken des Handbuchs klicken Sie einfach am oberen linken Rand der Titelseite auf



.

Zone Alarm aus dem Internet laden und installieren

Das englischsprachige Programm überwacht den Datenaustausch zwischen PC und Internet. Eine kostenlose Version erhalten Sie binnen Minuten aus dem Internet

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.allnews.de ein.

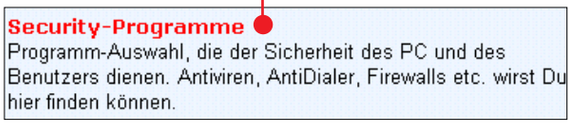
3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, damit die gewählte Internet-Seite geöffnet wird.

4 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist.

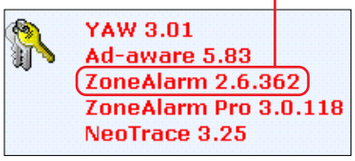


Klicken Sie in der Liste am linken Rand der Seite auf den Eintrag DOWNLOAD.

5 In der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie auf



6 Klicken Sie in der nächsten Seite auf den Eintrag



7 Klicken Sie am unteren Rand der folgenden Seite auf



Falls Sie ihn nicht sehen, klicken Sie zunächst so oft auf ▼, bis er sichtbar wird.

8 Daraufhin wird das neue Fenster **Dateidownload** geöffnet. Ist darin vor dem Eintrag Das Programm speichern ein Kreis mit einem Punkt ◉, so klicken Sie auf OK. Andernfalls klicken Sie zunächst auf Das Programm speichern und dann erst auf OK.

9 Anschließend sehen Sie das Fenster **Speichern unter**. Mithilfe dieses Fensters können Sie die Datei mit dem Zone-Alarm-Installationsprogramm 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 zonalm2601. Merken Sie sich den Namen, damit Sie die Datei später auf der Festplatte wiederfinden. Zum Speichern der Datei klicken Sie auf Speichern.

10 Schließen Sie alle noch geöffneten Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕.

11 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



12 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster doppelt auf den Namen der heruntergeladenen Datei, also auf

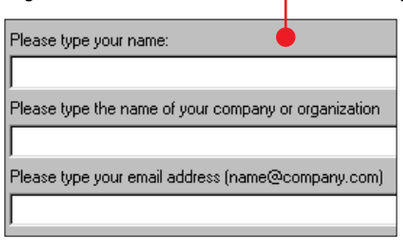


13 Kurz darauf wird ein neues Fenster geöffnet

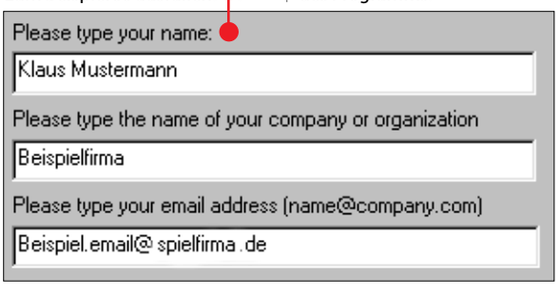


Klicken Sie darin auf Next >.

14 In dem daraufhin geöffneten neuen Fenster **User Information** werden Sie aufgefordert, in drei Feldern Ihren Namen, den Ihrer Firma sowie Ihre E-Mail-Adresse einzugeben.



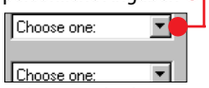
Möchten Sie lieber anonym bleiben, dann können Sie die Felder zum Beispiel so ausfüllen:



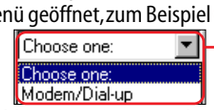
Entfernen Sie die beiden Haken ☑ unten auf der Seite jeweils mit einem Klick darauf. Klicken Sie dann auf Next >.

15 Im nächsten Fenster **License Agreement** stimmen Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche Accept den Vertragsbedingungen für die Nutzung der kostenlosen Version von Zone Alarm zu. Daraufhin beginnt die Installation des Programms.

16 Ist sie abgeschlossen, so werden Sie im nächsten Fenster erneut aufgefordert, einige persönliche Angaben

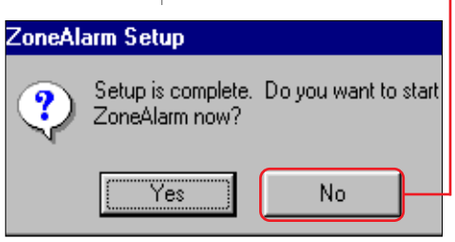


zu machen. Auch diese Daten müssen nicht unbedingt stimmen. Zur Eingabe klicken Sie nacheinander neben jedem der Eingabefelder auf ▼. Daraufhin wird jeweils ein kleines Menü geöffnet, zum Beispiel



Wählen Sie einen Punkt per Mausklick aus, etwa ISDN. Haben Sie das in allen Feldern erledigt, klicken Sie auf Finish.

17 Um die Installation von Zone Alarm abzuschließen, klicken Sie im nächsten Fenster auf

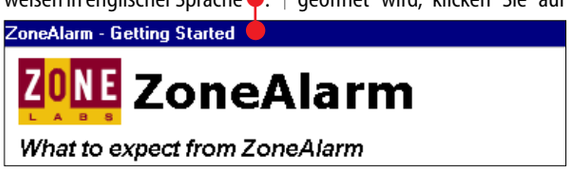


Zone Alarm zum ersten Mal starten

Bevor Zone Alarm seine Schutzfunktion ausüben kann, muss es natürlich eingeschaltet werden. Wie das geht, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE Schritt für Schritt

1 Zum Starten von Zone Alarm klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Programme, dann auf Zone Labs und klicken schließlich auf ZoneAlarm.

2 Sie sehen daraufhin ein Fenster mit Bedienungshinweisen in englischer Sprache.



Insgesamt gibt es sieben solcher Fenster. Möchten Sie alle lesen, klicken Sie jeweils auf **Next** und beim letzten auf **Finish**. Wenn Sie auf die weiteren Fenster verzichten wollen, klicken Sie auf **Cancel**.

3 Falls anschließend das Fenster **ZoneAlarm tips** geöffnet wird, klicken Sie auf OK. Klicken Sie zuvor auf Don't show this message again, wenn es künftig nicht mehr geöffnet werden soll.

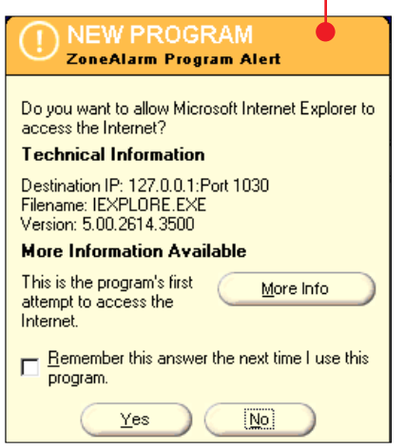
4 Daraufhin sehen Sie das Fenster mit den Bedienelementen von Zone Alarm



Über das Fenster können Sie die Voreinstellungen des Programms ändern. Zunächst aber sollten Sie es ruhig bei der Standard-Variante belassen. Klicken Sie deshalb oben rechts im Fenster auf ✕. Damit wird das Fenster geschlossen, allerdings nicht das Programm Zone Alarm. Das läuft im Hintergrund weiter. Ein entsprechendes Hinweisfenster **ZoneAlarm tips** schließen Sie per Klick auf OK. Wie Sie Zone Alarm ausschalten, lesen Sie ab Schritt 8 in diesem Kasten (nächste Seite).

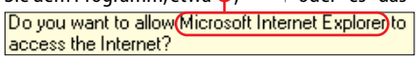
5 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

6 Noch bevor die von Ihnen gewählte Internet-Seite geladen wird, meldet sich Zone Alarm mit einer Warnung, zum Beispiel

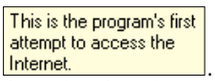


Zone Alarm zum ersten Mal starten | Fortsetzung

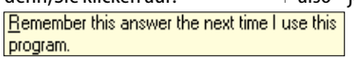
Damit fragt Zone Alarm an, ob Sie dem Programm, etwa



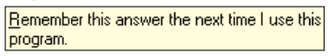
den Zugang zum Internet erlauben. Gleichzeitigt vermerkt es, dass das betreffende Programm zum ersten Mal, seit Zone Alarm aktiv ist, Kontakt zum Internet aufnehmen will:



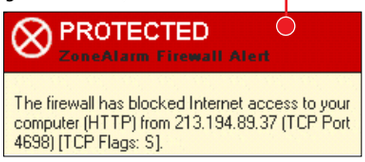
Möchten Sie dem Programm den Zugang ins Internet gewähren, so klicken Sie auf Yes, falls nicht, auf No. Das Warnfenster werden Sie grundsätzlich jedes Mal sehen, wenn ein Programm versucht, eine Verbindung mit dem Internet herzustellen. Dabei ist es egal, ob Sie es dazu per Mausklick aufgefordert haben, oder es das ohne ihr Wissen selbsttätig probiert. Es sei denn, Sie klicken auf:



In dem Fall merkt sich Zone Alarm ihre Entscheidung und wird das Programm künftig ohne gesonderte Meldung ins Internet lassen oder nicht. Das hat zwar den Vorteil, dass Sie nicht jedes Mal auf Yes oder auf No klicken müssen. Andererseits kann so unter Umständen ein Programm von Ihnen unbemerkt Kontakt mit dem Internet aufnehmen – trotz Zone Alarm. Das Gleiche gilt auch für den umgekehrten Fall, in dem Ihnen Zone Alarm mit einem vergleichbaren Warnfenster meldet, dass ein Programm von außen versucht, auf Ihren Computer zuzugreifen. Wenn Sie also jederzeit den Überblick über den Datenverkehr zwischen Ihrem PC und dem Internet behalten möchten, so klicken Sie nicht auf:



7 Falls ein Warnfenster mit roter Kopfzeile, zum Beispiel dieser, geöffnet wird, hat Zone Alarm



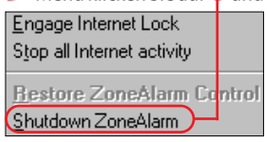
sicherheitshalber einem verdächtigen Programm den Zugang zu Ihrem Computer verwehrt. Das ist noch kein Grund zur Beunruhigung, denn dank Zone Alarm ist nichts passiert. Klicken Sie einfach auf OK, um das Fenster zu schließen.

Achtung: Enthält die Warnmeldung den Hinweis access from your computer, so könnte es sich bei dem verdächtigen Programm um einen Trojaner handeln. Klicken Sie dann ebenfalls auf OK. Starten Sie anschließend ein Viren-Schutzprogramm, das nach dem mutmaßlichen Trojaner sucht und ihn löscht. Bringen Sie dazu gegebenfalls zuvor die Version des Virenschutzprogramms auf den neuesten Stand (siehe Kasten „Antivir über das Internet aktualisieren").

8 Zum Abschalten von Zone Alarm klicken Sie mit der *rechten* Maustaste unten rechts auf der Windows-Oberfläche auf



9 Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie auf



dann auf Ja. Mehr zur Bedienung im Kasten „Die wichtigsten Einstellungen von Zone Alarm".

Die wichtigsten Einstellungen von Zone Alarm

Leider gibt es Zone Alarm nur in einer englischen Fassung. Deshalb hier in COMPUTERBILD-SPIELE ein kurzer Überblick zu den wichtigsten Funktionen

1 Die folgenden Hinweise beruhen auf der Standardeinstellung nach dem ersten Start von Zone Alarm. Das Programm steuern Sie hauptsächlich über ein zentrales Fenster



Um es zu öffnen, klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start, ziehen den Mauszeiger auf Programme, dann auf Zone Labs und klicken auf ZA ZoneAlarm.

2 Arbeiten Sie längere Zeit nicht an Ihrem Computer, so können Sie eine automatisch einsetzende, vorübergehende Abriegelung des kompletten Internet-Verkehrs vorsehen. Das eigentliche Internet-Zugangsprogramm wird dabei übrigens nicht abgeschaltet. Klicken Sie zu diesem Zweck auf



Achtung: Trotz der Abriegelung des Internet-Verkehrs besteht die Telefonverbindung noch und verursacht weiterhin Kosten.

3 Normalerweise ist keine automatische Stilllegung eingerichtet. Um die zu aktivieren, klicken Sie im folgenden Fenster auf den Eintrag Enable. Anschließend ist die Internetverbindung mit dem Bildschirmschoner Ihres Computers gekoppelt. Springt der Bildschirmschoner an, dann schottet Zone Alarm sicherheitshalber die Datenleitung zum Internet ab. Soll das nicht sofort, sondern nach einem vorgewählten Zeitraum geschehen, so klicken Sie auf Engage Internet lock after. In dem kleinen Eingabefeld



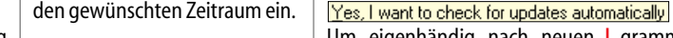
bestimmen Sie, nach wie vielen Minuten der Kontakt zum Internet unterbrochen werden soll. Klicken Sie dazu doppelt in das Feld, und tippen Sie per Tastatur den gewünschten Zeitraum ein.

4 Schließen Sie das Fenster mit einem Mausklick auf das Symbol.

5 Wenn Sie im Internet nach einer jüngeren Version von Zone Alarm suchen möchten, so klicken Sie auf



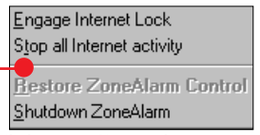
6 In der Standard-Einstellung startet Zone Alarm gemeinsam mit dem Betriebssystem. Möchten Sie Zone Alarm lieber manuell starten (siehe Schritt 1 im Kasten „Zone Alarm zum ersten Mal starten"), so klicken Sie im Feld Configuration auf die Zeile Load ZoneAlarm at startup. Zone Alarm sucht daraufhin automatisch im Internet nach jüngeren Versionen „seiner selbst". Wünschen Sie das dagegen nicht, so klicken Sie im Feld Updates auf den Eintrag:



Um eigenhändig nach neuen Zone-Alarm-Versionen im Internet zu fahnden, klicken Sie auf Check for Update. Bedenken Sie, dass die Suche natürlich nur dann erfolgreich sein kann, wenn Sie zuvor eine Verbindung zum Internet hergestellt haben.

7 Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf.

8 Sie können Zone Alarm auch über ein weiteres Fenster bedienen. Klicken Sie in der rechten unteren Ecke der Windows-Oberfläche mit der *rechten* Maustaste auf den Eintrag ZA (siehe auch Schritt 1), so wird dieses Fenster geöffnet



Klicken Sie darin auf Stop all Internet activity, so unterbricht Zone Alarm die Verbindungen zum Internet, ohne das Internet-Zugangsprogramm abzuschalten. Klicken Sie auf Shutdown ZoneAlarm, dann wird Zone Alarm beendet.

Achtung: In dem Fall kann das Programm seine Schutzfunktion nicht mehr ausüben. Zone Alarm bietet noch weitere Möglichkeiten, mit denen Sie das Programm an Ihre persönlichen Internet-Gewohnheiten anpassen können. Für einen allgemeinen Schutz im Normalfall reichen allerdings die Standard-Einstellungen aus. Wer mehr zur Handhabung von Zone Alarm wissen möchte, kann im Internet eine deutschsprachige Anleitung aufrufen. Lesen Sie dazu den Kasten „Deutsche Anleitung zu Zone Alarm im Internet" unten.

Deutsche Anleitung zu Zone Alarm im Internet

Zu Zone Alarm gibt es eine deutsche Internet-Seite, die sämtliche Einstellmöglichkeiten des Programms vorstellt und kommentiert

1 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.zonealarm.de ein.

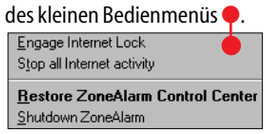
2 Drücken Sie anschließend die Taste ↵.

3 Warten Sie ab, bis die Seite vollständig geladen ist

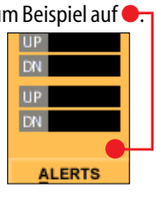


Klicken Sie in der Liste am linken Rand der Seite auf den Eintrag ZoneAlarm Free.

4 Daraufhin wird die erste von mehreren Seiten mit der deutschsprachigen Anleitung zu Zone Alarm geöffnet. Darin lesen Sie Details zur Funktion des kleinen Bedienmenüs



Um die ganze Seite zu sehen, klicken Sie so oft auf ▼, bis sie komplett durchgelaufen ist. Unten steht eine Grafik des zentralen Bedienfensters von Zone Alarm. Klicken Sie darin auf eine der fünf Funktions-Schaltflächen, zum Beispiel auf





5 Auf der folgenden Seite wird die Bedienung der jeweils gewählten Funktion erklärt. Möchten Sie zu einem anderen Thema wechseln, klicken Sie einfach auf die betreffende Schaltfläche der Grafik



die sich am oberen und unteren Rand der aufgerufenen Seite befindet. Die Erläuterungen ersetzen kein Handbuch, helfen aber trotzdem auch Anfängern, Zone Alarm zu bedienen.

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

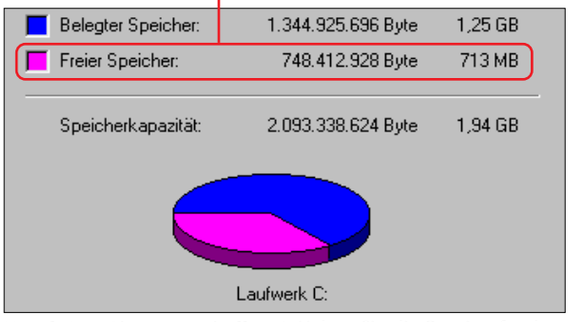
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

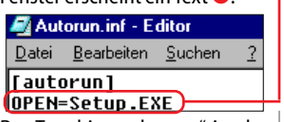


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

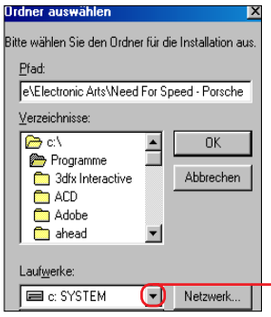
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ☒. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

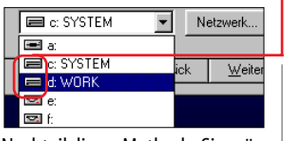
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



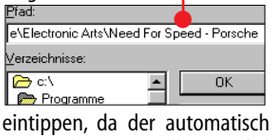
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.164 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen

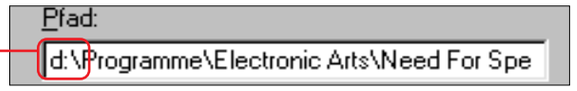


Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



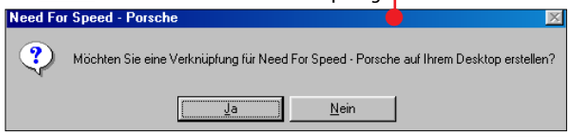
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.



Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

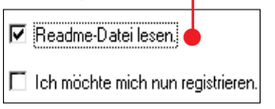
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

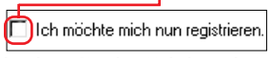


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

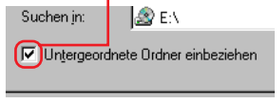
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

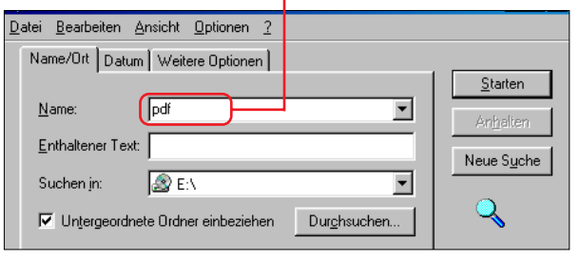
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf , und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

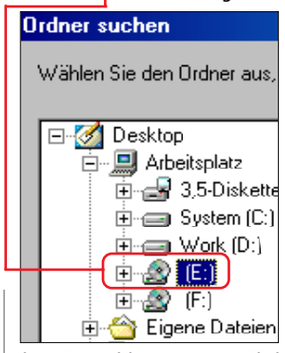
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein . Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





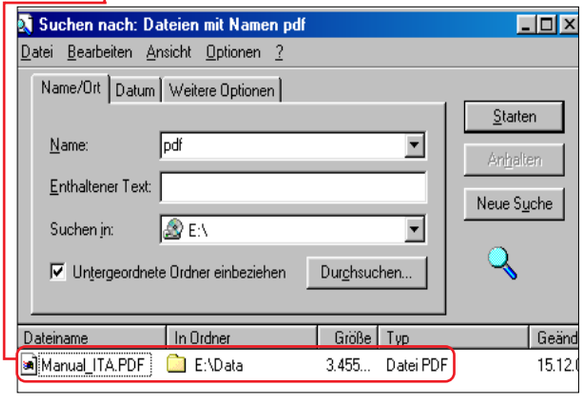
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet , und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld .



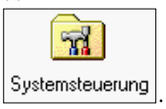
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

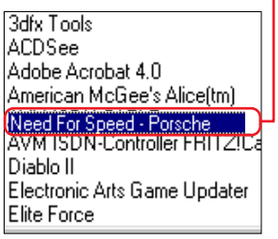


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel .



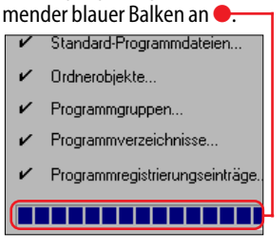
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an .

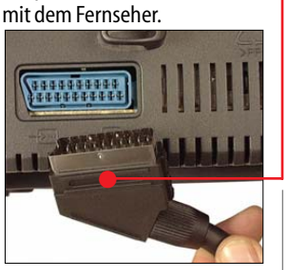


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.164 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken. Weiter mit Schritt **5**.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

6 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.

Rettungsboot



Foto: Corbis

Kein Grund, über Bord zu gehen, wenn der PC nicht mehr startet. Mit einer so genannten Boot-CD-ROM sind Sie für den Ernstfall gerüstet

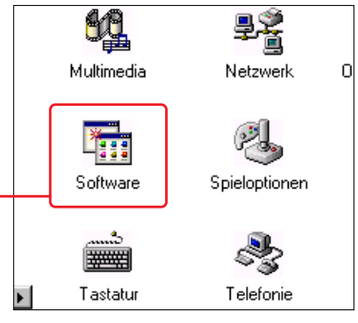
Der Alptraum jedes PC-Besitzers. Wo gestern noch alles tadellos funktioniert hat, hagelt es urplötzlich Fehlermeldungen. Statt des gewohnten Windows-Startbildschirms sehen Sie nur ein blinkendes Zeichen. Windows verweigert den Start, nichts geht mehr. Die Ursachen können vielfältig sein: Beim Spielabsturz sind Windows-Systemdateien in Mitleidenschaft gezogen worden, oder beim nächtlichen Ausflug ins Internet haben Sie sich einen bösartigen **Virus** S.164 eingefangen, der die Windows-Startdateien beschädigt hat. Da ist dann oft guter Rat teuer. Helfen Sie sich, indem Sie eine so genannte Boot-CD-ROM erstellen. Im Wesentlichen entspricht diese CD-ROM der Windows-Startdiskette. Damit können Sie den Computer zumindest so weit wieder starten, dass Sie erneut auf die Festplatte zugreifen können. Da eine Diskette in der Regel aber nur 1,44 **Megabyte** S.164 an Daten fasst, sind die Einsatzmöglichkeiten einer Bootdiskette begrenzt. Pech außerdem, wenn Sie einen neuen PC haben, der über kein Diskettenlaufwerk mehr verfügt. Der Vorteil einer CD-ROM: Aufgrund des größeren Fassungsvermögens können Sie etliche Werkzeuge und Programme maßgeschneidert nach Ihren Wünschen darauf unterbringen. Etwa ein **Virensuchprogramm** S.164, das unter MS-DOS die Festplatte auf potenzielle Schädlinge durchleuchtet und die Startdateien von Viren befreit. Nützt dies nichts, so kann ein so genanntes **Image** S.164, welches Sie zu einem früheren Zeitpunkt erstellt haben, den Computer innerhalb von Minuten wieder zum Laufen bringen. Und wenn dann noch genügend Platz ist, so können Sie weitere Daten auf der CD-ROM unterbringen, wie etwa die Windows-Installationsdateien oder die neuesten Treiber. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Sie für Windows 98 eine echte Notfall-CD-ROM erstellen, die für den Fall der Fälle alles enthält, was Sie brauchen.

Startdiskette erstellen

Zunächst muss eine so genannte Windows-Startdiskette erstellt werden, auf der die wichtigsten Informationen für die spätere Boot-CD-ROM enthalten sind. Lesen Sie, wie Sie eine Startdiskette erstellen

1 Klicken Sie auf Start, Einstellungen und auf Systemsteuerung.

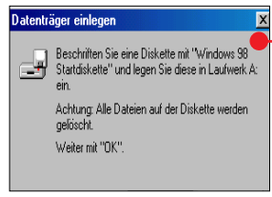
2 Klicken Sie hier doppelt auf das Symbol.



3 Wählen Sie nun den Karteireiter Startdiskette mit einem Klick aus. Dann folgt ein Klick auf Diskette erstellen...

4 Legen Sie daraufhin die Windows-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie auf OK. Jetzt werden die Dateien vorbereitet. Falls allerdings ein Fenster mit der Meldung geöffnet wird, dass Dateien auf der Windows-CD-ROM nicht gefunden werden, ist wahrscheinlich der falsche Laufwerksbuchstabe vorgegeben. Wenn das CD-ROM-Laufwerk etwa den Buchstaben **E** trägt, müssen Sie den Datei-pfad so anpassen, das vorneweg e: steht. Der restliche Pfad bleibt unverändert. Klicken Sie in diesem Fall dann noch auf OK.

5 Sobald das Fenster geöffnet wird, legen Sie



eine Diskette in das Diskettenlaufwerk ein und klicken danach auf OK. Der Kopiervorgang beginnt. Ein blauer Balken zeigt den Fortschritt der Installation an: 44 %.

6 Nachdem die Diskette erstellt worden ist, klicken Sie auf OK. Starten Sie anschließend mit eingelegter Startdiskette den Computer neu, um die Funktionsfähigkeit der Diskette zu überprüfen. Vergewissern Sie sich, dass im BIOS die Startreihenfolge so eingestellt ist, dass zuerst von Diskette gebootet wird. Wie Sie die Reihenfolge einstellen, ist in der Profi-Ecke in Heft 3/2003 auf Seite 142 erklärt. Wenn alle Daten von der Diskette ohne Fehlermeldung geladen werden, ist alles in Ordnung. Entfernen Sie dann die Diskette aus dem Laufwerk. Beschriften Sie den Datenträger mit der Bezeichnung „Startdiskette". Starten Sie mit gleichzeitigem Druck von Strg, Alt und Entf den Computer neu. Lesen Sie anschließend im Kasten „Ordnerstruktur vorbereiten" weiter.

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

Startdiskette mit Win Image erstellen

Auf PCs, in denen kein Diskettenlaufwerk eingebaut ist, können Sie die Boot-CD-ROM nur über einen Umweg erstellen – mit Hilfe eines so genannten Images S.XXX. Voraussetzung hier: ein zweiter PC mit eingebautem CD-Brenner und Diskettenlaufwerk

1 Erzeugen Sie zunächst auf diesem PC eine Startdiskette, wie im Kasten „Startdiskette erstellen" beschrieben. Damit Sie eine Diskette mit CD-ROM-Unterstützung bekommen, muss auf diesem Betriebssystem Windows 98 installiert sein. Ist hingegen Windows ME oder XP installiert, muss die Diskette erst noch um Dateien, wie etwa den CD-ROM-Treiber, ergänzt werden. In diesem Fall ist es einfacher, Sie laden sich eine Standard-Windows 98-Startdiskette aus dem Internet herunter. Sie bekommen sie beispielsweise unter www.bootdisk.de. Es sind Startdisketten für Windows 98 und Windows 98 SE geeignet. Wenn Sie letztere Verfahrensweise vorziehen, dann öffnen Sie die heruntergeladene Datei, etwa



mit einem Doppelklick, legen eine leere Diskette ein und klicken auf OK und auf Ja.

2 Öffnen Sie dann im Internet die Internet-Seite www.winimage.com. Klicken Sie dort auf den Eintrag Click here to download WinImage. Klicken Sie danach auf winima61.exe, um das Hauptprogramm herunterzuladen. Daraufhin laden Sie sich noch die deutsche Übersetzung herunter, indem Sie auf wimade61.zip klicken.

3 Trennen Sie die Internet-Verbindung, und öffnen Sie die heruntergeladene Datei



mit einem Doppelklick.

4 Führen Sie die Installation des Programms durch, indem Sie zwei Mal auf Weiter > klicken, anschließend einen Haken bei der Option I accept the License Agreement setzen und vier Mal auf Weiter > klicken.

5 Klicken Sie zum Schluss auf die Schaltfläche Fertig stellen.

6 Daraufhin öffnen Sie die Datei



mit einem Doppelklick. (Dazu muss Winzip installiert sein).

7 Schließen Sie das Fenster per Klick auf Ist mir bekannt.

8 Es folgt ein Klick auf das Symbol



Wählen Sie dann das Verzeichnis aus, in welches Sie das Hauptprogramm installiert haben. Bei der hier vorgestellten Standardinstallation ist dies C:\Programme\WinImage.

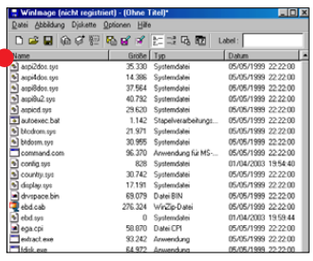
9 Danach klicken Sie auf Alle ersetzen, um die Sprachdateien zu ersetzen. Zum Schluss schließen Sie das Winzip-Fenster mit Klick rechts oben auf ✕.

10 Starten Sie nun das Programm Win Image, indem Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



klicken. Es folgt ein Klick auf OK.

11 Im Hauptmenü von Win Image klicken Sie auf Diskette und dort auf Lese Diskette. Dann werden die Dateien von der Diskette eingelesen. Anschließend sehen Sie das Resultat:



12 Jetzt klicken Sie auf



um von den Startdateien ein Image zu erstellen. Tippen Sie einen Namen für die Image-Datei ein, etwa boot98, und klicken anschließend auf Speichern. Die Image-Datei wird nun im Ordner Eigene Dateien auf der Festplatte angelegt.

13 Schließen Sie danach das Programm mit einem Klick auf ✕.

14 Brennen Sie die Datei mit einem beliebigen Brennprogramm auf eine CD-R. Wählen Sie dort aber nicht die Option „Image brennen" aus, sondern brennen Sie das Image als ganz normale Datei auf die CD-R. Der zweite PC wird anschließend nicht mehr gebraucht. Entfernen Sie daher die CD-ROM aus dem CD-ROM-Laufwerk. Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf den Haupt-PC.

Ordnerstruktur vorbereiten

Da die Boot-CD-ROM noch weitere Daten aufnehmen soll, ist es sinnvoll, diese bereits jetzt einzuteilen

1 Da ganze Verzeichnisse auf die CD-ROM kopiert werden sollen, ist es wichtig, dass Sie die Ordner so konfiguriert haben, dass auch versteckte und Systemdateien angezeigt werden. Klicken Sie dazu doppelt auf



2 Klicken Sie daraufhin auf Ansicht und danach auf Ordneroptionen.

3 Klicken Sie erneut auf Ansicht. Dann geht es weiter, indem Sie die Option auswählen. Mit OK bestätigen Sie die Änderung. Schließen Sie alle offenen Fenster mit Klick auf ✕.

4 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf die Windows-Oberfläche, und wählen Sie Neu und dann Ordner aus. Nennen Sie den Ordner beispielsweise



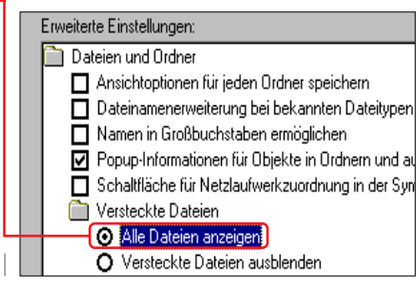
Beachten Sie, dass die Namen nicht länger als acht Buchstaben (plus drei Buchstaben für Dateierweiterungen) lang sein dürfen. **MS-DOS** S.XXX kann mit längeren Dateinamen nicht umgehen.

5 Kopieren Sie den Inhalt der Startdiskette in diesen Ordner. Grund: Beim späteren Erstellen der Boot-CD-ROM werden die Dateien der Startdiskette sonst nicht sichtbar auf der CD-ROM angelegt.

6 Hilfreich sind zudem die Standardwerkzeuge von MS-DOS, wie etwa der „Format"-Befehl. Kopieren Sie diese in einen eigenen Ordner. Erstellen Sie daher im Ordner bootcd einen Unterordner

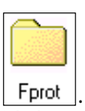


Kopieren Sie danach den kompletten Inhalt des Ordners C:\WINDOWS\COMMAND in diesen Unterordner hinein.



7 Legen Sie anschließend die Windows-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk. Wenn die CD-ROM automatisch startet, schließen Sie das Fenster mit Klick rechts oben auf ✕. Kopieren Sie danach über den „Arbeitsplatz" oder den „Windows-Explorer" den kompletten Ordner win98 von der CD-ROM in den Ordner bootcd auf der Windows-Oberfläche. So haben Sie bei einer späteren Systemwiederherstellung die Windows-Installationsdateien mit auf der Boot-CD-ROM und müssen nicht umständlich die CD-ROMs wechseln.

8 Wichtig ist ein zuverlässiges Virensuchprogramm wie etwa „F-Prot", mit dem Sie bei einem eventuellen Virenbefall unter MS-DOS das System überprüfen können. Erstellen Sie daher im Ordner bootcd einen neuen Ordner



Laden Sie sich dann „F-Prot" aus dem Internet von der Internet-Seite www.f-prot.com herunter. Das richtige Programm für die Boot-CD-ROM heißt F-Prot Antivirus for DOS. Laden Sie sich außerdem die neuesten Virus-Definitionen herunter. Sie bekommen sie unter Latest Virus Signature files. Entpacken Sie anschließend mit einem Programm wie Winzip die Datei



in den neu erstellten Ordner Fprot auf der Festplatte.

9 Entpacken Sie daraufhin noch die beiden Dateien



und



in diesen Ordner. Beim Entpackvorgang werden Sie die Meldung Überschreiben bestätigen erhalten. Klicken Sie dann auf Alle ersetzen.

10 Sollte eine Virenüberprüfung im Ernstfall nicht zum Erfolg führen – sprich der Computer startet anschließend immer noch nicht -, so kann sich ein vorab mit einem Programm wie Drive Image erstelltes so genanntes **Image** S.XXX als letzter Rettungsanker erweisen. Drive Image ist ein kommerzielles Produkt, nähere Informationen erhalten Sie dazu im Internet unter www.powerquest.com/de. Das Thema Drive Image wurde in Heft 6/2002 auf Seite 147 bereits ausführlich behandelt. Erstellen Sie daher zunächst ein Image von Ihrem funktionierenden Windows. Erstellen Sie dann in dem Ordner bootcd den neuen Unterordner



Kopieren Sie dann das Festplatten-Image in diesen Ordner. Kleiner Tipp an dieser Stelle: Behalten Sie immer die Größe des Ordners bootcd im Auge.

START-CD-ROM ERSTELLEN FORTSETZUNG

Ordnerstruktur vorbereiten | Fortsetzung

Wenn dieser durch das Image die Größe des CD-Rohlings übersteigt, dann löschen Sie im Zweifel wieder die Windows-Installationsdateien im Ordner win98.

11 Kopieren Sie außerdem den Inhalt der beiden Notfall-Disketten, die Sie mit Drive Image erstellt haben, ebenfalls in diesen Ordner. Diese enthalten das eigentliche Programm, welches Sie unter MS-DOS benötigen. Das Überschreiben von Dateien bestätigen Sie mit einem Klick auf Ja.

12 Wenn Sie jetzt noch Platz übrig haben, dann können Sie in bootcd noch weitere Ordner wie etwa



oder


erstellen. In Ersteren packen Sie Programme, die Sie noch unbedingt mit auf der CD-ROM haben möchten – etwa einen Dateimanager unter MS-DOS. In den Ordner Treiber: können Sie noch neueste Steuerungsprogramme (Treiber) kopieren, wenn diese aktueller sind als die auf dem Image vorhandenen. So haben Sie alle wichtigen Programme und Treiber handlich auf einer CD-ROM. Die CD-ROM-Zusammenstellung ist damit komplett. Nun wird die CD-ROM erstellt. Lesen Sie dazu jetzt den Kasten „Brennvorgang mit Nero".

Brennvorgang mit Nero

Mit einem Brennprogramm wie „Nero" brennen Sie Ihre maßgeschneiderte Boot-CD-ROM. Einige Kleinigkeiten gibt es allerdings zu beachten, damit die CD-ROM später funktioniert

1 Nero ist bei vielen CD-Brennern im Lieferumfang enthalten. Sollten Sie es noch nicht installiert haben, so bekommen Sie eine Testversion im Internet unter www.ahead.de.

2 Sobald Sie sich das Programm heruntergeladen haben und es gemäß den Anweisungen des Programms installiert haben, klicken Sie auf Start, Programme, Ahead Nero und auf Nero - Burning Rom.

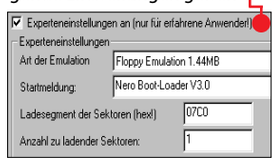
3 Wenn Sie die Testversion installiert haben, klicken Sie jetzt noch auf Demo.

4 Klicken Sie anschließend auf



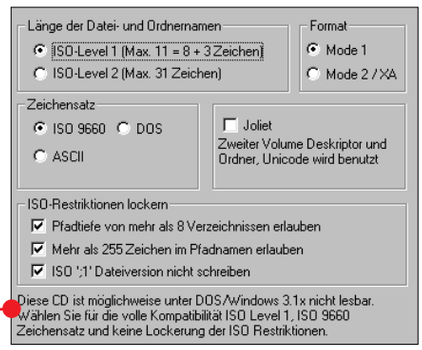
5 Wenn Sie eine Windows-Startdiskette erstellt haben, legen Sie diese in das Diskettenlaufwerk ein und lassen Startbares logisches Laufwerk und A:\ unbek. Größe ausgewählt. Lesen Sie dann bei Schritt 9 weiter.

6 Haben Sie hingegen mit „Win Image" ein Diskettenimage hergestellt, dann legen Sie die CD-ROM mit dem erstellten Image in das CD-ROM-Laufwerk ein und wählen stattdessen die Option Imagedatei aus. Geben Sie in dem Feld darunter als Pfad das CD-ROM-Laufwerk an, oder, wenn Sie das Diskettenimage auf die Festplatte kopiert haben, den entsprechenden Pfad auf der Festplatte an. Bei den Experteneinstellungen müssen folgende Einstellungen gelten.



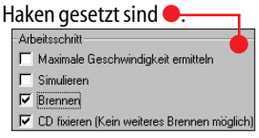
7 Klicken Sie daraufhin auf ISO.

8 Hier müssen alle Einstellungen wie im Bild gezeigt vorgenommen werden, ansonsten funktioniert die Boot-CD-ROM später nicht.



9 Klicken Sie danach auf den Kartei-Reiter Brennen, um mit der Konfiguration fortzufahren.

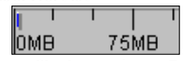
10 Hier sollten die Einstellungen so vorgenommen werden, dass bei den unteren beiden Optionen jeweils Haken gesetzt sind.



11 Als Brennmethode wählen Sie Track-At-Once.

12 Klicken Sie daraufhin auf Neu.

13 Dann wird eine neue Arbeitsfläche von Nero eingeblendet. Sie sehen am unteren Rand, dass bereits ein Teil der CD-ROM für die Startdiskette reserviert ist



Klicken Sie im rechten Fenster auf Desktop.

14 Klicken Sie auf den Ordner bootcd, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Ordner in das linke Feld bei



und lassen Sie die Maustaste los.

16 Klicken Sie nun auf und anschließend auf Brennen. Jetzt wird die CD-ROM erstellt.

17 Sobald die CD-ROM fertig gebrannt ist, klicken Sie auf OK und anschließend oben rechts auf ✕. Klicken Sie daraufhin noch auf Nein. Legen Sie danach die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk, und starten Sie den Computer neu. Lesen Sie nun den Kasten „Start-CD-ROM überprüfen".

Start-CD-ROM überprüfen

Zum Schluss erhalten Sie noch einige Tipps, wie Sie mit der neuen CD-ROM umgehen

1 Wenn der Computer nicht von der CD-ROM startet, müssen Sie noch im **BIOS** S.XXX die Startreihenfolge so abändern, dass von CD-ROM gestartet wird. Wie Sie diese Einstellung im BIOS vornehmen, ist in Heft 3/2003 auf Seite 142 erklärt. Ansonsten wählen Sie jetzt die erste Option Computer mit CD-ROM-Unterstützung starten aus.

2 Wechseln Sie nach dem Ladevorgang zum CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie dazu den Buchstaben des CD-ROM-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, ein, etwa `g:`.

3 Drücken Sie danach ↵.

Wichtige Grundbefehle

1 Sie öffnen ein Verzeichnis mit dem Befehl `cd`, gefolgt von dem Verzeichnisnamen. Beispiel: Sie wollen das Verzeichnis „bootcd" öffnen. Geben Sie daher `cd \bootcd` ein, gefolgt von ↵. Wenn Sie das Verzeichnis schließen möchten, also eine Verzeichnis-Ebene wieder nach oben wechseln wollen, dann benutzen Sie den Befehl `cd..`.

2 Wenn Sie sich den Inhalt eines Verzeichnisses anzeigen lassen möchten, dann geben Sie `dir` und danach ↵ ein. Sie sehen dann sofort das Ergebnis. Wenn das Verzeichnis sehr lang ist, dann können Sie sich mit `dir /p` die Ergebnisse auch seitenweise anzeigen lassen. Mit Druck auf ▭ blättern Sie eine Seite weiter.

Grundlegende DOS-Programme

1 Um die MS-DOS-Werkzeuge ausführen zu können, müssen Sie zunächst das entsprechende Verzeichnis aufrufen. Hier ist dies `cd \bootcd\dos`. Mit `dir /p` zeigen Sie eine Übersicht an.

2 Wenn Sie mehr über das jeweilige Programm erfahren möchten, dann tippen Sie den Namen, gefolgt von einem Leerzeichen und `/?`, ein. Drücken Sie danach ↵. Wollen Sie beispielsweise die Befehle für die verschiedenen Formatieroptionen wissen, so geben Sie `format /?` ein, und drücken Sie ↵.

Virensuchprogramm starten

1 Führen Sie zuerst den Befehl `cd \bootcd\fprot` aus. Geben Sie dann den Befehl `f_prot` ein, und drücken Sie ↵.

2 Drücken Sie ↓, bis Sie bei OPTIONS sind. Drücken Sie danach →, und wählen Sie mit ↑, ↓ und ▭ folgende Optionen aus:

```
Scan inside archives
Scan compressed executables
Scan subdirectories
Scan a normal system
List only infected files
Do not beep when a virus is found
Use heuristics
```

3 Drücken Sie dann ← und ↑, bis Sie wieder bei SCAN sind.

4 Mit → und zwei Mal ↓ kommen Sie zu der Option Action. Drücken Sie ↵, und wählen Sie hier Automatic disinfection aus.

5 Wählen Sie danach START aus, um die Suche zu beginnen. Sobald der Vorgang beendet ist, drücken Sie so lange Esc, bis Sie wieder auf der **MS-DOS** S.XXX-Oberfläche sind. Starten Sie den Computer auf die normale Art und Weise. Falls der Computer immer noch nicht funktioniert, lesen Sie bitte noch folgenden Abschnitt:

Drive Image starten

Mit „Drive Image" können Sie blitzschnell eine funktionierende Version des Betriebssystems zurückspielen, wenn Sie, wie bereits beschrieben, Programm und Image mit auf die CD-ROM gebrannt haben. Geben Sie als Befehl `cd \bootcd\dimage` ein, und drücken Sie ↵. Tippen Sie jetzt `pqdi` ein, gefolgt von ↵. Jetzt startet das Programm Drive Image. Wie Sie ein Image wiederherstellen, lesen Sie ausführlich auf Seite 147 in Heft 6/2002.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	700 029	+ 11,2
GAME STAR	349 117	+ 7,8
PC GAMES	242 344	– 3,7
BRAVO SCREEN FUN	208 797	+ 6,6
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	107 214	+ 25,8
PC GAMES HARDWARE	106 953	+ 28,3
PC ACTION	87 469	+ 3,3
KIDS ZONE	67 702	– 20,9
PLAY ZONE	61 038	– 15,0
PLAY THE PLAYSTATION	50 689	+ 2,5
N ZONE	36 867	+ 29,4
MANIAC	35 827	–[1]

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 1. Quartal 2003 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1] keine Vergleichszahlen verfügbar





Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Rise of Nations: Vergleich mit Strategie-Konkurrenten

Inhalt: Vorschau auf Stalker, Halo-Konkurrent Breed im Test, Tropico 2 – Lösung inklusive, Enter the Matrix mit Maus und Tastatur

Weitere Themen: Zweiter Teil: Raubkopien 2003, Windows von 0 auf 100, Tipps zu Vietcong, Indiana Jones 6

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Vorschau: Die Höhepunkte der Spielemesse E 3 in Los Angeles – Trends und Innovationen

Inhalt: Devastation, Tropico 2 und World Racing im Test

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu World Racing und Tropico 2, Top-Demos von Unreal 2 und World Racing

CD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: The Legend of Zelda – The Wind Waker

Inhalt: 34 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter. Tropico 2 – Die Pirateninsel

Weitere Themen: Midnight Club 2, Vietcong, Soul Calibur 2, Commandos 3 – Destination Berlin

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Die neuen P4-Prozessoren im Härtetest

Inhalt: Gute Hardware zum Spartarif, Mainboardtausch für jedermann, Wissen: Radeon-Architektur

Weitere Themen: Marktübersicht: Wärmeleitpaste – Welche Paste leitet am besten?, DVD-Brenner

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Primal: Steigt hinab in die Welt der Dämonen

Inhalt: Top-Vorschauen auf Everquest Adventures Online, The Great Escape, Fire Warrior, Ice Nine

Weitere Themen: Tomb Raider – Angel of Darkness, Minority Report, Downtown Run, Shinobi, Eye Toy, Vexx, Tenchu – Wrath of Heaven

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 5/2003

Titelthema: 50 wissenswerte Fakten zu Enter the Matrix

Inhalt: 31 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Amenophis, Casino Inc., Spongebob, Thorgal

Weiteres Thema: Grafikkarten für jeden Geldbeutel

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Enter the Matrix: Action-Hit im Vorabtest

Inhalt: Final Fantasy X-2 in der japanischen Version, Rygar: PAL-Version im Vergleich mit der Action-Konkurrenz

Weitere Themen: World Racing in der PS-2-Version, Filmklassiker: Gesprengte Ketten, ZOE: Second Runner in der Testversion, Soul Calibur 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 5/2003

Titelthema: Derber, härter, besser: Silent Hill 3

Inhalt: 14 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: All-Star Baseball 2004, X-Men 2 – Wolverine's Revenge

Weitere Themen: True Crime: Streets of L.A., Komplettlösung zu Primal

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 5/2003

Titelthema: P. N. 03 für Gamecube im exklusiven Vorabtest

Inhalt: 23 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Defender, NHL 2K3, Daredevil, Sonic Advance 2

Weiteres Thema: Das neue Jugendschutzgesetz

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Legend of Zelda – The Windwaker

Inhalt: Import-Test zum Prügelhammer Soul Calibur 2, P. N. 03, Silent Hill 3, Clock Tower 3

Weitere Themen: Sonys Online-Hardware, Besuch bei den XIII-Entwicklern, Zone of the Enders 3, Tomb Raider – Angel of Darkness

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro

FÜR SIE GELESEN

DER SPIEGEL

Das Nachrichtenmagazin **DER SPIEGEL** über den Versuch„Anno 1503" auf dem internationalen Markt durchzusetzen:

„Über 400 000 Hobby-Reichsgründer in Deutschland daddeln seit Oktober hingebungsvoll an ihren Bildschirmen. Anno 1503 ist der Nachfolger des fünf Jahre alten Anno 1602, des erfolgreichsten deutschen PC-Spiels aller Zeiten. Adi Boiko, Geschäftsführer der hessischen Computerspiel-Schmiede Sunflowers, nimmt gerade selbst Kurs in Richtung Neuland: Gerade erst ist er zurück von der Werbetour durch die USA, zuvor hatte er Großbritannien, Belgien, die Niederlande und Frankreich besucht. ‚Die Arbeit ähnelt immer mehr derjenigen im Filmbusiness', sagt Boiko. Ähnlich wie Film- sind auch Spiele-Produktionen



Globale Strategie: „Anno 1503" soll jetzt die Welt erobern.

heute Großpojekte. Vier Jahre dauerte es, bis Anno 1503 in den Händen von bis zu 50 Kreativen – Grafikern, Leveldesignern, Programmierern – Gestalt annahm."

Frankfurter Allgemeine ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND

Die **FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG** über eine weltweite Vernetzung von Spielekonsolen, zum Beispiel der Xbox:

„Nun sind alle Videospielkonsolen online. Microsoft hat die Xbox an den eigenen Dienst Xbox Live angeschlossen. In den 60 Euro für das Starter Kit ist unter anderem ein zwölf Monate lang gültiges Nutzerkonto enthalten. Noch vor Beginn des kostenlosen Jahres wird eine Kreditkartennummer verlangt. Ohne sie lässt sich der Anschluss nicht aktivieren. Mit dem Verlangen nach einer bei jungen Leuten hierzulande weniger verbreiteten Plastikkarte und dem zwingend erforderlichen DSL-Anschluss schließt Microsoft wohl die meisten Xbox-Besitzer vom Online-Vergnügen aus."



„Live" dabei: COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Boris Connemann (28).

DIE WELT

DIE WELT prophezeit den Online-Spielen eine große Zukunft – und mehr Zuspruch von älteren Spielern:

„Künftig bestimmt eine neue Kundengruppe den Markt, die Grey Gamer, Bildschirmsportler mit grauen Schläfen. Helmar Gude, 61 Jahre alt, liegt also voll im Trend. 18 Prozent der Computerspieler in Deutschland sind bereits jenseits der 40. Ein Großteil des Wachstums wird in Zukunft von Spielern jenseits der 40



Foto: Mauritius

Mit den Jahren: Ältere Spieler werden als Wachstumspotenzial eingeschätzt.

kommen. Der Grund: Grey Gamer in den USA strömen schon überdurchschnittlich oft in die Online-Welten, weil hier nicht nur der schnelle Joystickfinger, sondern Durchhaltevermögen und Geduld gefragt sind. Auch die Spielgebühren, 13 Dollar pro Monat beim Spiel Everquest, schrecken sie nicht ab."

Bild

Für die **BILD**-Zeitung war Sony der Verlierer des Tages:

„Peinlich, peinlich: Der japanische Sony-Konzern verzichtet nach öffentlichen Protesten auf ein neues Videospiel mit dem Werbeslogan ‚Shock and Awe' (Angst und Schrecken). So hatte die US-Armee ihre Luftoffensive auf Bagdad genannt. Sony kleinlaut: ‚Das haben wir nicht bedacht'. BILD meint: Erst denken, dann werben."

Bild der Frau

Die Zeitschrift **BILD DER FRAU** räumt in aller Kürze mit hartnäckigen Vorurteilen gegen Computerspiele auf:

„Krieg ist kein Computerspiel. Krieg ist ein Monster – egal, warum und wofür er geführt wird."

GEO

Das Magazin **GEO** über unterschiedliche wissenschaftliche Ansichten zum Thema Computerspiele:

„Neben Schnelligkeit, bildhaftem Denken und dem Blick fürs Ganze ist auch das Herumprobieren typisch für die Cyberkid-Generation. Diese ‚frei experimentierende Aneignungsweise' – wie der Publizist und Psychologe Wolfgang Bergmann sie nennt – ist dem schulischen Lernen ebenfalls fremd, hat aber den Vorteil, sich unbefangen Problemen wie der Bedienung komplizierter technischer Geräte zu nähern. Doch muss sie durch systematische Herangehensweisen ergänzt werden. Sonst bleibe das Denken, so die amerikanische Bildungspsychologin Jane Healy, ‚unorganisiert und undiszipliniert'.

Auch über die Auswirkungen der modernen Technik auf Gefühl und Fantasie gibt es noch wenig handfeste Erkenntnisse. Wolfgang Bergmann etwa glaubt, dass gute Computerspiele die Kinderfantasien ‚nicht auswischen, sondern sich mit ihnen verbünden'. Jane Healy dagegen meint beobachten zu können, dass heute viele Kinder ‚in ihrem Inneren keine originalen Bilder formen oder bildhafte Vorstellungen entwickeln können', weil sie von künstlichen Bildern überflutet würden."

ZUKUNFT DER WERBUNG

ZUKUNFT DER WERBUNG, eine Publikation des Deutschen Werbekongresses, lobt Computerspiele als sehr gute Werbeträger:

„Zusammen mit Procter & Gamble, Philips oder DaimlerChrysler werden Filme, Fernseh-Shows, Computerspiele



Reiche Ernte: Computerspiele, hier „Banana's Journey", sind gute Werbeträger.

oder Soaps entwickelt, die Lust auf entsprechende Produkte oder Produkt-affines Verhalten machen. Dem Hersteller von Chappy ist jedes Thema recht, bei dem glückliche Hunde auftreten, eine Serien-Familie mit Treffpunkt vor dem Fernseher sieht Philips gern, und junge Leute, in deren WG öfter mal gekocht wird, bieten das Ambiente, um Food-Produkte gegen Bezahlung im Film zu platzieren."

COMPUTERSPIELE AUF SENDUNG

t-games – die Show

Aktuelle Vorschauen auf brandneue Spiele, heiße Neuigkeiten, interessante Studiogäste und vieles mehr gibt's jeden Dienstag live um 15 Uhr im Breitband-Portal „T-Online Vision" – unter http://t-games.t-online.de

Durch das Programm führt Malte Höch, der bereits auf NBC Europe „Game-On-TV" moderierte. Der unkoventionelle Rechtsanwalt spielt gerne „Onimusha". Ihm zur Seite steht die Miss Germany 2000, Natascha Berg. Die Medizinstudentin spielt am liebsten „Gothic 2" und „Anno 1503".

Datum	Hauptthema	Talkgast
13.5.2003	Matrix (Infogrames), alle Systeme	Michael Wetzel, Infogrames
20.5.2003	Colin McRae Rally 3 (Codemasters), PC	Fabian Döhla, Codemasters
27.5.2003	Tomb Raider – The Angel of Darkness (Eidos)	noch nicht bekannt
3.6.2003	Star Trek – Elite Force 2 (Activision)	Stefan Seidel (Activision)



Spielspaß ist angesagt: Natascha Berg (23) und Malte Höch (32) führen Sie kompetent und witzig durch die Spiele-Show.

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 1. QUARTAL 2003 (IVW-GEPRÜFT)	700 029	349 117	242 344	208 797	107 214	87 469	61 038
COMPUTER (PC)							
Amenophis	2,66	27 %	42 %			67 % Spielspaß	
Cold Zero – The Last Stand	2,40	57 % Spielspaß	90 %	Note 2 -			
Dark Age of Camelot – Shrouded Isles	1,70	87 % Spielspaß				83 % Spielspaß	
Devastation	2,72						
Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	2,27	65 % Spielspaß	87 %			86 % Spielspaß	
Die Sims – Deluxe	3,30						
DTM Race Driver – Director's Cut	2,01	86 % Spielspaß		Note 1		88 % Spielspaß	
Elixir	2,84	58 % Spielspaß		Note 4-		51 % Spielspaß	
Gefeuert! Dein letzter Tag	2,75	38 % Spielspaß	14 %			14 % 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	74 % Spielspaß	73 %	Note 2-		71 % Spielspaß	
Master of Orion 3	2,88	64 % Spielspaß	52 %	Note 4+		54 % Spielspaß	
Metal Gear Solid 2 – Substance	2,13	85 % Spielspaß	86 %	Note 1-		89 % Spielspaß	
Nascar Racing 2003 Season	1,92	89 % Spielspaß	78 %			76 % Spielspaß	
NHL 2003	1,99	89 % Spielspaß	89 %			91 % Spielspaß	
Praetorians	1,78					86 % Spielspaß	
Pro Train 3	2,36						
Rayman 3 – Hoodlum Havoc	1,63		78 %	Note 1-			
Ring 2 – Die Götterdämmerung	2,60						
Splinter Cell	2,27	91 % Spielspaß	90 %	Note 1		91 % Spielspaß	
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	2,03	83 % Spielspaß	84 %	Note 2+		88 % Spielspaß	
Tropico 2 – Die Pirateninsel	1,86			Note 1		84 % Spielspaß	
PLAYSTATION							
Final Fantasy Origins	2,75				75 % Spielspaß		
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	2,40						
PLAYSTATION 2							
Ape Escape 2	2,23		84 %	Note 2	83 % Spielspaß		88 %
Casper – Spirit Dimensions	2,27						
Contra: Shattered Soldier	2,07			Note 2-	70 % Spielspaß		81 %
Dark Angel	2,13						65 %
Devil May Cry 2	1,87				78 % Spielspaß		77 %
International Superstar Soccer 3	2,59				71 % Spielspaß		72 %
Metal Gear Solid 2 – Substance	1,45			Note 1-	90 % Spielspaß		90 %
Minority Report	2,64						
NHL 2K3	2,00			Note 2	88 % Spielspaß		86 %
Primal	1,57				83 % Spielspaß		83 %
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+	80 % Spielspaß		77 %
Wild Arms 3	2,71				73 % Spielspaß		76 %
X-Men 2 – Wolverine's Revenge	2,59						
GAMECUBE							
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	1,71						
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	1,99						
Resident Evil Zero	2,00						
Star Wars – Bounty Hunter	2,56						
Super Monkey Ball 2	2,04			Note 1			
The Legend of Zelda – The Wind Waker	1,35			Note 1			
XBOX							
Baldur's Gate – Dark Alliance	1,73						
Capcom vs. SNK 2 EO	1,90						
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	1,86			Note 2			
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	1,72			Note 1			
Metal Gear Solid 2 – Substance	1,84			Note 1			
Panzer Dragoon Orta	1,46						
Racing Evoluzione	2,07			Note 2-			
Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	1,85						
V-Rally 3	1,85						
Yager	1,57			Note 2			
GAMEBOY ADVANCE							
Contra Advance – The Alien Wars Ex	2,48			Note 3+			
Crash Bandicoot 2 N-Tranced	2,05			Note 1-			
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	1,70			Note 3-			
FIFA Football	2,04						
Rayman 3	2,01			Note 1			
Sonic Advance 2	2,50			Note 2			
The Legend of Zelda – A Link to the Past	1,36			Note 1			
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	2,36						
GAMEBOY COLOR							
Hamtaro – Ham-Hams Unite!	2,50						
Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	2,66						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

LESERPOST



Briefe an die Redaktion

COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
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.

Besser als „Befriedigend“?

Ich habe Kritik am Test des Spiels „Gefeuert! Dein letzter Tag“. Ich habe fünf Missionen der Demo-Version (auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE 11/2002) durchgespielt. Die Comic-Grafik sieht gut aus und ist anders als bei anderen Spielen. Teilweise Recht geben muss ich euch in Sachen Steuerung: anfangs knifflig, dann aber einfach und gut. Das Spiel macht süchtig. Und der Preis ist klasse. Die Test-Note 2,75 – also nur „befriedigend“ – ist ungerecht, hält mich aber nicht vom Kauf ab.

Julius Vellenzer, Laubach

Schön, dass Ihnen das Spiel so gut gefällt. Im Test schneidet Gefeuert mit der Spielspaß-Note 2,37 in dieser Hinsicht ja auch immerhin „gut“ ab. Und den günstigen Preis hat COMPUTERBILD-SPIELE ausdrücklich gelobt. Für die kräftigen Punktabzüge sind allein Techniknoten verantwortlich: In den Punkten „Funktionsprüfung“ und „Einstellmöglichkeiten“ leistete sich das Spiel ein paar Patzer.

Alles in allem weist das Urteil von COMPUTERBILD-SPIELE aber sehr viele Parallelen zu Ihrem Eindruck auf. *Die Redaktion*



Wer anderen am Stuhl sägt, wird selbst „Gefeuert“.

Wie werde ich „gut drauf“?

Ich wüsste gerne, ob das Spiel „Equestriad 2002“ erscheint. Ich besitze „Equestriad 2001“ und bin begeistert. Dann möchte ich wissen, ob man „Die Sims Creator“ aus „Die Sims Deluxe“ einzeln kaufen kann. Und: Ich habe „Die Sims – Urlaub total“ und würde mir gerne „Tierisch gut drauf“ besorgen. Welches „Expansion Pack“ muss ich zuerst installieren?

Nadin Schulte, per E-Mail



„Tierisch gut drauf“ mit den Sims.

Eine Fortsetzung des Pferde-Rennspiels „Equestriad“ ist derzeit nicht in Sicht.

„Die Sims Creator“ gibt es nicht einzeln zu kaufen. Und wenn Sie „Tierisch gut drauf“ sein wollen, müssen Sie zuerst „Die Sims“, anschließend „Urlaub total“ und zuletzt „Tierisch gut drauf“ installieren. Viel Spaß beim Spielen mit den Sims wünscht Ihnen die Redaktion



Den Gamecube gibt es nicht „umsonst“.

Vier Boys für einen Cube?

Ich habe mir den neuen Gameboy Advance SP gekauft und zu meiner Freude in der Packung einen 50-Euro-Gutschein entdeckt, der beim Kauf eines Gamecubes angerechnet werden soll. Jetzt habe ich mir mit meinen Freunden, die sich auch den neuen Gameboy gekauft haben, gedacht: Wir legen unsere vier Gutscheine zusammen und kriegen dann von Nintendo einen Gamecube praktisch umsonst, also ohne Zuzahlung. Geht das?

Mike Nagel, per E-Mail

Diese Masche, einen Gamecube kostenlos zu bekommen, sieht verlockend aus, hat aber nie funktioniert, sagt Nintendo. Albrecht Saß (36), Hamburger Anwalt für Medienrecht, erläuterte der Redaktion, warum: „Das geht nicht, weil laut Aufdruck auf dem Gutschein die Erstattung der 50 Euro an die Vorlage des Kaufbelegs von einem Gamecube gebunden ist.“ Übrigens: Die Gutschein-Aktion läuft am 10. Mai, kurz nach Erscheinen dieses Heftes, aus. 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.

Zwei Folgen „Turok“ für PC

Ich kaufe mir jeden Monat euer Heft und bin sofort Fan von „Turok 2 – Seeds of Evil“ (auf der Heft-CD-ROM von Ausgabe 4/ 2003) geworden. Gab es einen „Vorgänger“ oder andere Turok-Spiele, ebenfalls für PC?

Tobias Pflug, Saßfurt

Den Vorgänger „Turok – Dinosaur Hunter“ gibt es als PC-Version. Die anderen Turok-Spiele sind nur für Konsolen erschienen: „Turok 3 – Rage Wars“ für Gameboy Color und Nintendo 64, „Turok Evolution“ für Xbox, Playstation 2, Gamecube und Gameboy Advance. *Die Redaktion*

Probleme mit der „Mischung“

Ich habe ein Problem mit „Gut gemischt 2“, einem Spiel von der Heft-CD-ROM der Ausgabe 5/2002. Das Bild ist abgeschnitten und kann das Spiel nicht starten.

Heinz Duckler, per E-Mail

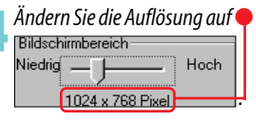
Dieses Problem tritt auf, wenn der PC eine geringere Auflösung als 1024x768 Pixel hat. Dann ist das Spielfeld auf dem Bildschirm abgeschnitten, und der Knopf zum Starten eines neuen Spiels fehlt.

1 *Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige freie Desktop-Stelle.*

2 *Wählen Sie dann anschließend* Eigenschaften.

3 *Wählen Sie dann den Reiter* Einstellungen *aus.*

4 *Ändern Sie die Auflösung auf*



5 *Klicken Sie anschließend auf* OK.

6 *Bestätigen Sie gegebenenfalls noch einmal mit* ↵.

Die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

Altes Spiel funktioniert nicht

Carsten B.[1] aus Kamen ist traurig. Er holte ein altes Spiel aus dem Schrank, doch es funktioniert nicht, und er findet nirgends Hilfe:

„Ich habe ein Problem mit dem Gameboy-Color-Spiel ‚Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars‘. Ich habe es vor einem Jahr gekauft und recht schnell durchgespielt. Als ich jedoch vor anderthalb Monaten das Spiel wieder spielen wollte, standen da, wo vorher die Namen der Speicherstände waren, nur noch seltsame Zeichen. Als ich dann die Speicherstände anwählte, wurde der Bildschirm schwarz, und mir blieb nur noch das Ausschalten des Gameboys. Als ich versuchte die Speicherstände zu löschen, passierte das Gleiche. Mir wurde im Geschäft eine E-Mail-Adresse von Nintendo gegeben. Also mailte ich mein Problem zu Nintendo, doch ich bekam keine Antwort. Könnt ihr mir sagen, wie ich das Spiel zum Laufen bringe oder es umtauschen kann?“



Die „Attacke vom Mars“ ist bereits ein paar Jahre her.

Dazu Harald Ebert von Nintendo: E-Mails werden bei uns in der Regel innerhalb von einem Tag beantwortet. Leider konnten wir keinen Eingang der Endkunden-Mail bei uns verzeichnen. Unsere E-Mail-Adresse für derartige Anfragen lautet info@nintendo.de. Im Fall dieses Spiels ist allerdings die Firma Infogrames der Hersteller. Nachdem uns COMPUTERBILD-SPIELE auf den Kunden aufmerksam gemacht hat, haben wir ihn daher gebeten, sich direkt an Infogrames zu wenden und ihm die entsprechende E-Mail-Adresse genannt.“ Die anschließende Nachfrage bei Infogrames war erfolgreich. Vermutlich war der Akku des Spielmoduls defekt. Sascha Koop von Infogrames: „Ich habe glücklicherweise noch genau ein Exemplar ‚Attacke vom Mars‘ hier und kann daher das Spiel des Kunden umtauschen.“

Zwei Firmen leisten in Zusammenarbeit professionelle Hilfe – so soll es sein.

[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 – sowie ab sofort auch im Internet unter www.computerbildspiele.de – 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 unten in alphabetischer Reihenfolge aufgeführte Liste der meist verkauften Computer-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 1.04.02 vom 11. März 2003 (32 MB)
lsd.newmedia.tiscali-business.com/bb/redirect.lsc?content=download&media=http&stream=sunflowers/anno1503_patch10402_ger.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

Battlefield 1942 • Version 1.31 vom 10. März 2003 (48 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/bf1942_patch_v131.exe

Blitzkrieg
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Conflict Desert Storm
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Delta Force – Black Hawk Down • Version vom 31. März 2003 (7,5 MB)
ftp.novalogic.com/pub/updates/bhdrev1/xx/bhdupd8a.exe

Der Patrizier 2 – Gold • Version 1.1 vom 10. April 2002 (3,8 MB)
www.ascaron.org/patches/p2gold/P2_Gold_Patch.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

Diablo 2 – Bestseller Series Gold
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_109d.exe

Die Sims Deluxe • Version vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/sims_deluxe_patch.exe

DTM Race Driver – Director's Cut
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 – Gold
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 vom 30. Januar 2003 (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

IL-2 Sturmovik – Forgotten Battles
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

IL-2 Sturmovik • Version 1.2 vom 2. September 2002 (28 MB)
ftp://ftp.ubisoft.de/il2/il2upgrade_12.exe

Jurassic Park – Operation Genesis
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Mafia • Version 1.1 vom 3. April 2003 (17 MB)
ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-1_ger.exe

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 – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn Kart XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Praetorians
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Project I.G.I. – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Project I.G.I. 2 – Covert Strike
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rayman 3 – Hoodlum Havoc
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Robin Hood – Die Legende von Sherwood • Version 1.1 vom 3. Dezember 2002 (2,9 MB)
www.robinhood-game.com/files/update/RH_Update_1.1.exe

Rollercoaster Tycoon – BILD-Hit-Games
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rotlicht Tycoon
kein Spielverbesserungs–Programm verfügbar

Runaway
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Silent Hill 2 – Director's Cut
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

SimCity 4 • Version 1 Build 242 vom 17.2.2003 (2,6 MB)
ftp://159.153.177.50/downloads/patch/simcity4_patch1_build242_euro.exe

Sniper – Path of Vengeance
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Stronghold • Version 1.2 vom 5. April 2002 (8,8 MB)
ftp://ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe

Stronghold Crusader
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sudden Strike – Die Pyramide (Slim-Box) • 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 Rainbow Six 3 – Raven Shield
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

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)
http://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.eidos.de/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V8200 • Version 43.45 vom 3. April 2003 (17 MB)
ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/agp/V9520_Series/Win9xME43.45.zip

Asus V8440 Ti • Version 43.45 vom 3. April 2003 (17 MB)
ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/agp/V9520_Series/Win9xME43.45.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.14.01.9088 vom 13. März 2003 (6,5 MB)
pdownload.mii.instacontent.net/ati/drivers/wme-radeon-7-84-030228a1-008040c-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 43.03 vom 26. März 2003 (17 MB)
ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v4303/4303_w9x.zip

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 43.45 vom 27. März 2003 (18 MB)
www.nvidia.de/content/license/driver_license.asp?language=de&url=http://download.nvidia.com/Windows/43.45/43.45_win9x_international.exe

Leadtek WinFast A250 • Version 4.3.4.5 vom 3. April 2003 (25 MB)
ftp://ftp.leadtek.com.tw/entertainment_graphics/Drivers/030402//W9X_ALL_30402.exe

Matrox G 450/550 • Version 6.82.016 vom 27. Februar 2002 (6,5 MB)
http://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 III 7.1 • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.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 5.0.2000.128 vom 28. März 2003 (2,5 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWS/88MT/Update/EWS88_App_Drv_WDM_128.exe

Terratec EWX 24/96 • Version 128 vom 28. März 2003 (2,5 MB)
ftp.terratec.net/Audio/EWX/2496/Update/EWX2496_App_Drv_WDM_128.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

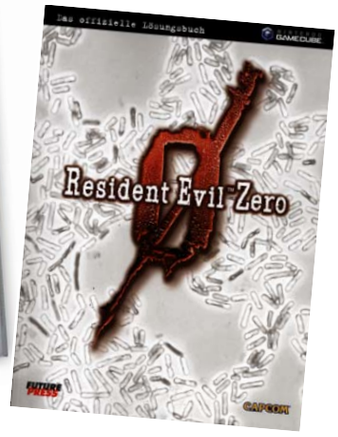
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Resident Evil Zero[1]

Lösungsbuch | Zombies, nehmt euch in Acht – hier kommt die Lösung





Durchatmen, durchladen, und ab geht die Monsterjagd.

„Rebecca ist eine intelligente Frau, über Billy ist nicht viel bekannt" – so lapidar beginnt die Vorstellung der Hauptfiguren. Doch schnell mausert sich das Buch zur eindrucksvollen Sammlung aller Fakten, die der Spieler braucht, um gegen fürchterliche Feinde (vom Centurion bis zum Zombie) zu bestehen. Nach der Vorstellung sämtlicher Figuren folgen Basis-Informationen. Das Vorgehen im Zusatzspiel „Leech Hunter" wird ebenso abgehandelt wie alle 15 Geheimnisse („Secrets"). Im Anhang finden Sie Übersichten zu allen Gegenständen im Spiel. Umfangreiches Kartenmaterial erleichtert die Orientierung. Im Mittelpunkt aber stehen Komplettlösungen, und zwar gleich drei: Die Minimalversion (Tipps in kleinen Textkästen) richtet sich an erfahrene Spieler, die wenig Hilfe brauchen. Der so genannte „Speed Guide" ist für Zeitgenossen, die das Abenteuer überstanden haben und den nächsten Versuch auf Zeit spielen wollen. Die detaillierte Komplettlösung schließlich dröselt knifflige Situationen auf und geizt nicht mit Tipps für den knüppelharten Spielmodus „Schwer". Weil auch die optische Aufbereitung stimmt (DIN-A4-Format, große, scharfe Bilder, komplett in Farbe, gelungenes Layout), ist das Buch sehr zu empfehlen.

Resident Evil Zero, Future Press, 164 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-9808566-2-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Turok Evolution

**Lösungsbuch | Damit dem unerschrockenen Dinosaurier-Jäger Turok das Comeback auch wirklich glückt, hat der Prima-Verlag das passende Lösungsbuch im Angebot. „Machen Sie ein paar Trockenübungen, bevor Sie weiterziehen" – so der gut gemeinte Rat zu Beginn der ausführlich dargestellten Lösungswege ab Seite 36. Das nötige Rüstzeug vermitteln Ihnen die Seiten davor. Hier finden Sie Waffen und ihre Funktionen, Gegner und ihre Angriffstechniken im Detail erklärt. Die Lösungswege werden im wahrsten Sinne des Wortes „Schritt für Schritt" zurückgelegt. Beispiel: „Abgesehen von der Nische auf der rechten Seite führen zwei Gänge aus der ersten Kammer heraus. Wählen Sie den rechten Tunnel, und biegen Sie an der ersten Möglichkeit rechts ab …". Zudem stimmt auch die „Verpackung": Auf edlem Hochglanzpapier gibt's übersichtliche, bunte Karten sowie gestochen scharfe Farbbilder – und zwar alles in übersichtlicher Anordnung.

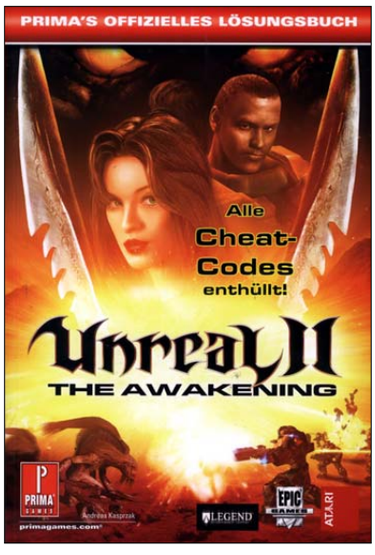


Turok Evolution, Prima Games, 14,95 Euro, ISBN 3-934783-95-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Unreal 2 – The Awakening[2]

**Lösungsbuch | Damit es kein böses Erwachen gibt, sollten Sie einen Blick in dieses Prima-Buch werfen. Hier gibt es von grundlegenden Tipps bis zu geheimen Tricks alles, was Sie brauchen, um in der Rolle John Daltons, Marschall der so genannten „Terranischen Kolonialbehörde", zu bestehen. Das Buch ist in zwei Hauptabschnitte gegliedert. Der erste (Kapitel 2 bis 4) macht Sie mit den Grundlagen des Spiels vertraut: Spielmechaniken, Bedienung, Interaktion. Natürlich lesen Sie im Buch alles über die Waffenarsenale, auch die im Spiel vorkommenden Figuren werden ausführlich vorgestellt. Der zweite Teil des Buches (Kapitel 5 bis 18) führt Sie Schritt für Schritt durch jede Stufe von „Unreal 2 – The Awakening". Nützliche Tipps und Tricks helfen Ihnen, auch schwierige Situationen zu meistern. Zur Auflockerung gibt's Hinweise auf lustige Extras (so genannte Ostereier) und versteckte kleine Filmchen im Spiel. Jetzt fehlt nur noch ein bisschen Farbe – damit wäre das Werk fast perfekt. Aber auch so lohnt sich die Anschaffung dieses gelungenen Lösungsbuches allemal.



Unreal 2 – The Awakening, Prima Games, 194 Seiten, 14,94, ISBN 0-7615-4123-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Warcraft[3] – Der Tag des Drachens

Roman | „Warcraft" – das sind Drachen, Zwerge, Orks und Zauberer. Also schier unendlich viel Stoff für Abenteuer und phantastische Geschichten. Das vorliegende Werk ist der erste ins Deutsche übersetzte von drei in den USA erschienenen Romanen aus der Feder des Starautors Richard A. Knaak. Auf wahrhaft fesselnden 418 Seiten kämpfen Elfen, Zwerge und der Zauberer Rhonin in der Welt Azeroth gegen böse Orks und die fiesen Drachen der „brennenden Legion". Unter der ISBN-Nummer 3-89748-700-4 können Sie das Buch für 9,95 Euro bestellen. Wer das PC-Spiel „Warcraft 3" mag, sollte einen Blick riskieren. Empfehlenswert.

Resident Evil – Die Umbrella[4] Verschwörung

Roman | Wie der Kinofilm basiert dieser Roman (Dino, 8,95 Euro, ISBN 3-89748-617-2) auf dem ersten Teil der Spielereihe „Resident Evil": In Racoon City treiben unheimliche Kreaturen ihr Unwesen. Spannende Leseabende sind garantiert. Sogar relativ viele, denn es gibt Fortsetzungsgeschichten: „Caliban Cove – Die Todeszone" (Preis: 8,95 Euro, ISBN 3-89748-618-0), „Resident Evil 03 – Stadt der Verdammten" (9,95 Euro, ISBN 3-897486-69-5) und „Resident Evil 04 – Das Tor zur Unterwelt" (9,95 Euro, ISBN 3-89748-692-X). Für Horror-Fans lohnt es sich: 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	Age of Mythology	Empfehlenswert	
	Microsoft Press	3-8606-3836-X	9,90 Euro
4	Tomb Raider: Die Chronik plus 4	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9101-1	12,95 Euro
5	Highland Warriors	Empfehlenswert	
	Data Becker	3-8158-2283-1	9,90 Euro
6	Age of Mythology	Geht so	
	Sybex	3-8155-5077-7	9,80 Euro
7	Diablo 2: Herr der Zerstörung	–	
	Markt und Technik	3-8272-9108-9	12,95 Euro
8	Tom Raider 5 – Die Chronik	Empfehlenswert	
	Eidos Interactive	3-9339-1725-5	12,95 Euro
9	Dungeon Siege	Empfehlenswert	
	Markt und Technik	3-8272-9111-9	12,95 Euro
10	Die Siedler 4: Mission CD	Empfehlenswert	
	Sybex	3-8155-5202-8	9,90 Euro

Die meist verkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

[1]sprich: „Resident twel Sirio" [2]sprich: „Anri-el 2 – Si Äwalkening" [3]sprich: „Wohrkraft" [4]sprich: „Ambrella"

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 – The Wind Waker	Nintendo	Cube	1,35	51,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	39,00 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	49,79 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	50,97 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	Xbox	1,72	54,48 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	39,83 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Largo Winch – Empire under Threat	Ubi Soft	PC	2,27	38,98 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Cold Zero – The Last Stand	Koch Media	PC	2,40	37,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Runaway – A Road Adventure	DTP	PC	2,48	30,29 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy	Ubi Soft	GBA	2,48	49,00 €	2/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
11	Ring 2 – Die Götterdämmerung	Bigben Interactive	PC	2,60	34,83 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Syberia	Vivendi	PC	2,94	17,43 €	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
1	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PS 2	1,45	53,98 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Panzer Dragoon Orta	Infogrames	Xbox	1,46	51,38 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	58,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Tom Clancy's Ghost Recon – Collectors Pack	Ubi Soft	PC	1,50	14,90 €	6/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
6	Yager	THQ Entertainment	Xbox	1,57	55,94 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Primal	Sony	PS 2	1,57	56,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	52,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	Cube	1,71	51,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Star Wars Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Activision	PC	1,73	20,83 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Drakan 2 – The Ancient Gates	Sony	PS 2	1,74	53,89 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PS 2	1,74	57,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
13	Dungeon Siege	Microsoft	PC	1,79	29,90 €	6/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
14	No One Lives Forever 2	Vivendi	PC	1,80	39,90 €	12/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
14	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	PS 2	1,80	54,69 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	49,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	26,98 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Devil May Cry 2	CEG	PS 2	1,87	50,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	Xbox	1,88	25,81 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	ICO	Sony	PS 2	1,90	55,29 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Mafia	Take 2	PC	1,91	25,37 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Spiderman – The Movie	Activision	PS 2	1,92	26,42 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	Unreal Tournament 2003	Infogrames	PC	1,92	49,90 €	12/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
24	Star Wars – Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	9,90 €	7/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
25	Maximo	Electronic Arts	PS 2	1,95	26,42 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	29,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
26	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	51,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	54,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
29	Unreal 2	Infogrames	PC	1,99	45,83 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
30	Resident Evil Zero	Capcom	Cube	2,00	53,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Ubi Soft	PC	2,03	43,98 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
32	Contra – Shattered Soldier	Konami	PS 2	2,07	53,79 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
33	Das Ding	Vivendi	PC	2,10	25,99 €	12/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
34	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,67 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
34	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PC	2,13	39,99 €	6/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
34	Dark Angel	Vivendi	PS 2	2,13	48,39 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Enclave	Swing	Xbox	2,14	24,79 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
38	Project Nomads	CDV	PC	2,23	14,82 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
39	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	44,36 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
40	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	41,37 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
41	Grom	CDV	PC	2,32	14,83 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
42	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	39,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
43	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	29,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
44	Command & Conquer – Renegade	Electronic Arts	PC	2,36	27,18 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Doom 2	Activision	GBA	2,38	19,90 €	3/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
46	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	38,67 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
47	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	13,43 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
47	Project Zero	Wanadoo	PS 2	2,43	45,85 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
49	Contra Advance – The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,56 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
49	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	45,56 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
51	Hamtaro – Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	29,90 €	4/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
52	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS 2	2,54	50,79 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
53	Star Wars – Bounty Hunter	Lucasarts	Cube	2,56	54,24 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
54	X-Men 2 – Wolverine's Revenge	Activision	PS 2	2,59	51,36 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
55	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	PC	2,60	25,80 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	44,08 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
57	Star Wars - Clone Wars	Electronic Arts	PS 2	2,63	49,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
58	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	48,17 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
58	Minority Report	Activision	PS 2	2,64	53,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
60	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi	PC	2,69	11,90 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
61	Scan Command – Jurassic Park	Vivendi	PC	2,70	38,50 €	5/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
62	Devastation	Ascaron	PC	2,72	36,45 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
63	Men in Black 2 – Alien Escape	Infogrames	PS 2	2,76	43,79 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
64	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	54,42 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
65	Terminator – Dawn of Fate	Infogrames	PS 2	2,85	54,79 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
66	Knight Rider	Davilex	PS 2	2,90	35,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
67	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	42,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
68	Turok Evolution	Acclaim	PS 2	3,05	29,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
69	I.G.I.-2 – Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	42,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
70	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	40,82 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
71	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	12,90 €	9/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
72	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 Int.	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	39,90 €	11/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
3	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Take 2	PC	1,86	42,57 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Jurassic Park – Operation Genesis	Vivendi	PC	1,97	35,25 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Die Siedler 4 – Die neue Welt	Ubi Soft	PC	2,08	14,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
6	Cultures 2 – Die Tore Asgards	Jowood	PC	2,27	12,90 €	5/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
6	Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	27,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	45,45 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Beach Life	Eidos	PC	2,64	24,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	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 Interactive	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	52,29 €	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	49,89 €	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	54,75 €	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	49,85 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	1,59	41,18 €	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	27,41 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	Crash Bandicoot 2 N-Tranced	Vivendi	GBA	2,05	38,28 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	51,44 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	41,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	29,00 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi	GBA	2,16	38,17 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Luigi's Mansion	Nintendo	Cube	2,21	46,95 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1]Preis laut Hersteller [2]keine telefonische Bestellung möglich

Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
13	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	56,39 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Casper – Spirit Dimensions	TDK mediactive	PS 2	2,27	34,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Sonic Advance	Infogrames	GBA	2,41	52,79 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Sonic Advance 2	Infogrames	GBA	2,50	44,99 €	6/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
17	Crash Bandicoot XS	Vivendi	GBA	2,55	31,99 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
18	Britney's Dance Beat	THQ Entertainment	PS 2	2,58	19,00 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
19	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	36,78 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Herdy Gerdy	Eidos	PS 2	2,77	32,90 €	5/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290

KARTENSPIELE

1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway to the Destiny	Konami	GBA	2,36	38,96 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS	2,40	27,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	Konami	GBC	2,66	33,00 €	6/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Dollhouse Private Dancer	Infogrames	PC	3,70	29,76 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MANAGERSPIELE

1	Fußball Manager 2003	Electronic Arts	PC	1,76	42,64 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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 Interactive	PC	4,71	35,30 €	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	54,29 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	27,43 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Capcom vs. SNK 2 EO	CEG	Xbox	1,90	50,11 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Virtua Fighter 4	Sony	PS 2	1,96	54,42 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	49,44 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Tekken 4	Sony	PS 2	2,61	45,79 €	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	51,79 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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 Interactive	PC	3,81	7,90 €	6/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

RENNSPIELE

1	DTM Race Driver – Director's Cut	Codemasters	PC	1,44	42,56 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Ralli Sport Challenge	Microsoft	Xbox	1,56	27,41 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	53,42 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Stuntman	Infogrames	PS 2	1,65	52,69 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS 2	1,65	53,79 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Nascar Racing 2002 Season	Vivendi	PC	1,79	24,90 €	6/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
8	Grand Prix 4	Infogrames	PC	1,82	17,90 €	8/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
9	V-Rally 3	Infogrames	Xbox	1,85	55,39 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi	PC	1,92	26,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Michael Schumacher Racing World Kart 2002	Jowood	PC	1,94	12,90 €	7/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
12	DTM Race Driver - Directors Cut	Codemasters	PC	2,01	42,56 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva	Sony	PS 2	2,02	37,74 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Total Immersion Racing	Empire Interactive	PC	2,07	36,18 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	55,39 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	2,09	27,41 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Wave Race – Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	48,85 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	V-Rally 3	Infogrames	Xbox	2,21	55,39 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	14,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237

ROLLENSPIELE

1	Zanzarah - Das verborgene Portal	THQ Entertainment	PC	1,56	17,90 €	7/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Neverwinter Nights	Infogrames	PC	1,63	45,06 €	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	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	Xbox	1,73	49,49 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubi Soft	PC	1,86	42,69 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Icewind Dale 2	Virgin Interactive	PC	1,96	21,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	29,38 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Gothic 2	Jowood	PC	2,10	19,90 €	1/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
9	Arx Fatalis	Fishtank Interactive	PC	2,17	18,77 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Golden Sun	Nintendo	GBA	2,21	41,24 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Kingdom Hearts	Sony	PS 2	2,22	55,35 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	62,81 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Infogrames	GBA	2,57	44,43 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Wild Arms 3	Ubi Soft	PS 2	2,71	53,10 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Final Fantasy Origins	Infogrames	PS	2,75	29,42 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	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	54,98 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Microsoft Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa	Microsoft	PC	2,18	49,68 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Pro Train 3	NBG	PC	2,36	19,95 €[1]	6/2003	NBG	Burglengenfeld	09471-80920
5	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,08 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	PC	2,49	29,90 €	11/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
7	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	19,90 €	7/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
8	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Take 2	PC	2,74	25,15 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Die Sims – Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	45,12 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	19,90 €	12/2002	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
11	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	19,90 €	7/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
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	53,85 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	34,12 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	RTL Skispringen 2003	THQ Entertainment	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	International Superstar Soccer 3	Konami	PS 2	2,60	58,80 €	6/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
12	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,14 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Biathlon 2003	Infogrames	PC	4,50	29,76 €	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	9,90 €	12/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
6	American Conquest	CDV	PC	1,86	44,68 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	49,85 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	45,04 €	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	10,83 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	24,41 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Der Schatzplanet	Disney Interactive	PC	2,31	9,90 €	2/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
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	39,90 €	10/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
22	Warrior Kings	Virgin Interactive	PC	2,57	18,90 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
22	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	39,57 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	The Gladiators	Bigben Interactive	PC	3,07	35,83 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Napoleon	Infogrames	PC	3,12	28,98 €	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 Interactive	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 €[1,3]	5/2003	Wanadoo	Glinde	040-710060
2	Phantasy Star Online Episode 1 & 2	Infogrames	Cube	1,99	54,50 €[3]	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Neocron	CDV	PC	2,08	44,95 €[1,3]	11/2002	CDV	Karlsruhe	0721-972240
4	Asheron's Call 2	Microsoft	PC	2,55	39,00 €[1,3]	3/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760

[3] Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem natürlich die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

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	44,89 €	5/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	DV-516E	Teac	2,59	48,29 €	5/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	48,29 €	5/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	WD2000JB-00DUA0	Western Digital	1,34	252,95 €	4/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	204,95 €	4/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	359,00 €[1]	4/2003	Maxtor	Frankfurt/Main	01801-629867
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	129,90 €	4/2003	van Zwamen	Seevetal	04105-152879
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	118,90 €	4/2003	van Zwamen	Seevetal	04105-152879

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Guillemot	1,86	406,90 €	2/2003	van Zwamen	Seevetal	04105-152879
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	156,90 €	2/2003	van Zwamen	Seevetal	04105-152879

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	32,89 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	37,49 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,77 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	29,89 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	22,89 €	10/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

LAUTSPRECHER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	XS-545 Krypton (5.1)	X-Tensions	3,27	119,00 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
2	Inspire 5.1 5300	Creative Labs	3,41	96,49 €	9/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	XS-540 Iridium (4.1)	X-Tensions	3,43	89,99 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
4	Z-540	Logitech	3,51	70,50 €	9/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061

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	29,11 €	1/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,83	39,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
3	R 440 Force Feedback Wheel	Saitek	3,02	78,09 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	FF 380 Force Feedback Racemaster	Trust	3,15	59,95 €[1]	1/2003	Trust	GD NL-Dortrecht	02821-58810

LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-4350 Thunder Force Racing Wheel	Jöllenbeck	2,33	98,89 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Thrustmaster 360 Modena Force GT	Guillemot	2,35	61,69 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Challenge Racing Wheel	Guillemot	2,57	26,55 €	1/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,57	39,99 €[1]	1/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133

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	62,46 €	1/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Adrenalin Wheel	Saitek	2,75	49,49 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	75,80 €	3/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	42,68 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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

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	38,74 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	79,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	123,89 €	6/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Sure Connect USB ADSL Modem	U.S.Robotics	3,10	91,92 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	240 B Speedlink DSL Modem	Trust	3,55	95,00 €[1]	6/2003	Trust	GD NL-Dortrecht	02821-58810
4	Typhoon ADSL USB Adapter	Anubis	3,73	59,90 €[1]	6/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
5	ADSL Surf USB	Acer	3,79	68,93 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MODEMS (ISDN)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	ISDN-Controller Fritz! Card USB v2.1	AVM	1,87	68,89 €	6/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Mini USB ISDN Modem	Trust	2,41	69,95 €[1]	6/2003	Trust	GD NL-Dortrecht	02821-58810
3	DC-104 ISDN USB Adapter	Sitecom	2,51	59,99 €[1]	6/2003	Sitecom	Freising	08161-787677
4	ISDN 128 Surf Mini USB	Acer	2,59	47,68 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	51,98 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	312,84 €	12/2001	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy Platinum	Creative Labs	1,93	163,63 €	6/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	181,29 €	6/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	134,92 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	71,29 €	6/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	127,22 €	6/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	74,73 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster Freestyler Board	Guillemot	1,74	54,05 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	Thrustmaster Tactical Board	Guillemot	2,01	77,48 €	7/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	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	106,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Nostromo Speedpad N50	Belkin	2,28	33,26 €	3/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
●	Thrustmaster 2002 Fifa World Cup Football Stadium	Guillemot	2,63	59,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Neunkirchen	09123-96580

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox	Microsoft	1,93	249,00 €	6/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Playstation 2	Sony	2,21	229,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
3	Gamecube	Nintendo	2,78	179,00 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
●	Gameboy Advance SP[2]	Nintendo	2,89	129,00 €[1]	4/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
●	Gameboy Advance[2]	Nintendo	2,94	96,54 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Pokémon Mini[2]	Nintendo	3,65	19,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	23,21 €	4/2001	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	34,86 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Brooklyn Pro Pad	Vidis	1,80	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Programmable Pro Pad	Logic 3	1,93	16,76 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	56,89 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	31,79 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
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	24,43 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	PC Dash 2	Saitek	3,16	24,73 €	4/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Dual Shock 2	Sony	1,61	26,92 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	34,93 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Adrenalin Pad	Saitek	1,88	26,76 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Firestorm Programmable Gamepad	Guillemot	2,27	26,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	SV-2220 Powerpad Pro	Jöllenbeck	2,28	34,89 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
5	Gamepad	Logic 3	2,30	26,12 €	11/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

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	66,79 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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 (PS2)	Guillemot	2,39	36,22 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	38,81 €	12/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

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. Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit den „AUX“-Ein- und Ausgängen einer Stereoanlage oder eines Fernsehers verbunden werden.

Arbeitsspeicher

Der PC lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher, auch RAM genannt. Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Betriebssystem

Betriebssysteme sind die wichtigsten PC-Programme. Ohne sie läuft kein Computer. Sie verarbeiten vom Benutzer eingegebene Daten, verwalten die gespeicherten Dateien und kontrollieren angeschlossene Geräte, wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dienen sie als Basis für Arbeitsprogramme, die ohne das Betriebssystem nicht laufen können. Mit der Entwicklung von **MS-DOS** und Windows erlangte Microsoft die Marktführerschaft. Während DOS sich noch weitgehend auf die Eingabe von Programmbefehlen per Tastatur beschränkte, erlaubt Windows, den Computer mithilfe einer grafischen Oberfläche den PC fast ausschließlich per Maus zu 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]

BIOS 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 PCs das **Betriebssystem**.

Bit

Bit ist die kleinste im Computer verarbeitete Informationseinheit. Elektronische Rechenmaschinen sind im Prinzip eine Anordnung von Schaltern, die entweder ein- oder ausgeschaltet sind, also Strom durchlassen oder nicht. „Ein“ heißt in der Fachsprache „1“, „aus“ heißt „0“. Mit der Kombination sehr vieler unterschiedlich gestellter Schalter, also langer Ketten von „Nullen“ und „Einsen“, lassen sich beliebige verschiedene Zahlenwerte darstellen. Mit zwei Schaltern (also zwei Bit) sind bereits vier Kombinationen denkbar, die vier verschiedenen Werten entsprechen: „00“, „01“, „10“ und „11“. Heutige Mikroelektronik ermöglicht es, auf einem winzigen **Prozessor** Millionen elektronischer Schaltungen unterzubringen, damit also Milliarden mathematischer Werte zu berechnen, und das mit unvorstellbarer Geschwindigkeit. Diese riesige Zahl schneller Rechenvorgänge ermöglicht die Darstellung kompliziertester Zusammenhänge, wie bewegter Bilder auf dem Monitor.

Byte[5]

Byte ist eine Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM, CD-R, CD-RW

Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 650 **Megabyte**). Die Abkürzung „ROM“ steht für „Read Only Memory“[6]. Das bedeutet übersetzt, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R (Abkürzung für „Compact Disc Recordable“[7]), auch „Rohling“ oder Leer-CD genannt, kann nur ein Mal beschrieben („gebrannt“) werden. Löschen oder Ändern des Inhaltes einer CD-R ist nach dem Brennen nicht mehr möglich. CD-RWs (RW steht für „rewritable“[8]) sind lösch- und wiederbespielbare CDs. CD-Recorder, auch „CD-Brenner“ genannt, sind Computer-Laufwerke, mit denen CD-ROMs und Musik-CDs sowohl produziert als auch gelesen werden können.

Compact-Flash[9]

Viele Multimedia-Geräte, etwa Digitalkameras oder **MP3**-Abspielgeräte, benötigen Speicherkarten, auf denen die Bilder oder Musikstücke abgespeichert werden können. Es gibt unterschiedliche Arten von Speicherkarten. Ein sehr verbreiteter Typ nennt sich Compact-Flash-Karte oder auch CF-Card. Diese Karten sind relativ preisgünstig und in vielen Speichergrößen verfügbar, beispielsweise 16, 32, 64 oder 128 **Megabyte**.

Composite[10]

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 infolgedessen ein sehr viel besseres Bild liefert.

Digital

Das „Gegenteil“ von **analog**. Digitale Informationen oder Signale liegen in einem genau definierten Rahmen, nämlich in den beiden Grundwerten „1“ oder „0“, vor – Zwischenwerte sind nicht möglich. Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen also Informationen, etwa Musik, in Form aneinandergereihter Nullen und Einsen (siehe auch **Bit**).

Direct-X/Direct-3D

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 Bilddarstellung zuständig.

DSL

DSL steht für „Digital Subscriber Line“[11], 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 Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur per DSL-Anschluss und ein DSL-taugliches **Modem**, nicht über ein normales Modem oder ISDN aufbauen.

DVD

DVD steht für „Digital Versatile Disc“[12]. Eine DVD-ROM fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, eine Video-DVD sogar ganze Spielfilme. Die DVD-Audio ist ein möglicher Nachfolger der Musik-CD. Das neue Tonaufzeichnungsverfahren liefert bessere Klangqualität. Außer fertig bespielten DVDs gibt es auch Leer-DVDs (DVD-Rohlinge), die Sie mit einem DVD-Brenner selbst beschreiben können. Eine DVD-R lässt sich nur ein Mal beschreiben, DVD-RW und DVD+RW können mehrmals beschrieben und wieder gelöscht werden. Hinter beiden Bezeichnungen stecken unterschiedliche technische Standards von konkurrierenden Firmen. Um Video-DVDs am 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 in Konkurrenz zu DVD-R und DVD+R steht.

DVI

Am digitalen DVI-Ausgang/-Anschluss kann man einen Flachbildschirm anschließen. DVI ist die Abkürzung für „Digital Visual Interface“[13].

EIDE

„Enhanced Integrated Drive Electronics“[14] (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse des Computers. Die meisten Rechner besitzen zwei (einige auch vier) EIDE-Anschlüsse, an die jeweils bis zu zwei Geräte, beispielsweise Festplatten oder DVD-Laufwerke, angeschlossen werden können. Der EIDE-Anschluss kann Daten mit einer Geschwindigkeit von bis zu 133 Megabyte pro Sekunde befördern.

Firewall[15]

Eine Firewall ist ein Programm zum Schutz des Computers vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet und vor dem Ausspionieren persönlicher Daten.

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 in einem PC sehr lang ist und die Daten viel Zeit benötigen, hat der **Grafikprozessor** auf der Grafikkarte einen eigenen **Arbeitsspeicher**. Der ist vom Grafikprozessor aus schneller erreichbar und entlastet den Hauptspeicher. Vorteil: Computergrafiken werden auf diese Weise schneller berechnet.

Hauptplatine

Auf der Hauptplatine befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der

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.



1sprich: „Äckdelleräitid Graffiks Port“ 2sprich: „Dschoi-Stick“ 3sprich: „Baios“ 4sprich: „Bäilück Input/Autput Ssistem“ 5sprich: „Bait“ 6sprich: „Bihd Ohnli Memmori“ 7sprich: „Kompäkt Disk Rikordebel“ 8sprich: „Rihraiteb“ 9sprich: „Kompäkt Flässch“ 10sprich: „Komposit“ 10sprich: „Dainamik Link Laibrari“ 11sprich: „Didschitel Ssabbskraiber Lain“ 12sprich: „Didschitel Worsteitl Disk“ 13sprich: „Didschitel Wischju-el Interfäjß“ 14sprich: „Inhäntst Intägrätid Draif Elektronnicks“ 15sprich: „Faierwoll“

Bildauflösung



Niedrige Bildauflösung.



Hohe Bildauflösung.

Das auf einem Computer-Bildschirm dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, die auch **Pixel** genannt werden. 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 auch die Darstellung. Außerdem ergibt sich oft ein größeres Blickfeld. 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**. Eine Farbtiefe von 24 Bit entspricht 16,7 Millionen Farben.

Prozessor und **Arbeitsspeicher**, sowie Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten (ausführliche Beschreibung siehe Seite 166).

Hauptprozessor

Siehe **Prozessor**.

Hertz (Hz)

Hertz heißt die Einheit für die Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

Image[1]

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[3]) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) auf einer ISDN-Leitung, zum Beispiel beim Stöbern („Surfen") im Internet.

ISDN-Kanal

Die ISDN-Leitung besteht aus zwei Basiskanälen, über die Daten, beispielsweise ganze Filme, mit jeweils 64 **Kilobit** pro Sekunde übertragen werden können, und einem so genannten Steuerkanal, der mit 16 Kilobit pro Sekunde interne Steuerbefehle übermittelt. Ein 64-Kilobit-Basiskanal wird häufig auch als ISDN-Kanal bezeichnet.

JPG/JPEG

Abkürzung für „Joint Photografic Expert Group"[4]. JPG (auch JPEG) ist ein spezielles Dateiformat für Bilder. Als JPG gespeicherte Bilder sind **komprimiert**, so dass sie nur wenig Platz auf der Festplatte benötigen. Je mehr sie komprimiert werden, desto mehr leidet allerdings die Qualität der Bilder.

Kilobit

1024 **Bit**.

Kilobyte

1024 **Byte**.

Komprimierung

Um Dateien Platz sparend zu speichern, werden sie mit speziellen Programmen komprimiert (Fachausdruck: „gepackt"). Es gibt Komprimierungen ohne Verlust für Computerdaten (bekanntestes Beispiel: „Winzip") oder solche mit Verlusten, etwa bei Bildern (**JPG**). Je stärker die Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter also auch die Bildqualität.

Link-Kabel

Mithilfe eines Link-Kabels werden zwei Videospielgeräte, etwa zwei Playstations oder zwei Gameboys, verbunden. So ist ein Datenaustausch oder gemeinsames Spielen wie in einem **Netzwerk** möglich.

Megabit

Ein Megabit entspricht 1024 **Kilobit**.

Megabyte

Ein Megabyte entspricht 1024 **Kilobyte**.

Megahertz

Eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel

Siehe **Gamepad** (Bild links).

Modem

Ein Modem ist ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der PC in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder ganzen **Netzwerken** Daten austauschen. Digitale Daten aus dem PC werden mit diesem Gerät in elektrische Signale „übersetzt".

MP3

Das MP3-Format ist ein weit verbreiteter Standard zur **Komprimierung** von Musik- und anderen Audiodateien. Solche Dateien können mittels MP3 auf rund ein Zehntel ihrer ursprünglichen Größe reduziert werden – fast ohne hörbare Qualitätseinbußen. Mit einem MP3-Spieler werden MP3-Dateien wiedergegeben.

MS-DOS

MS-DOS war vor der Einführung von Windows das am weitesten verbreitete **Betriebssystem**. Manko: Es funktionierte nur mit Befehlen, die mühsam eingetippt werden mussten. Windows 95 oder 98 benötigen MS-DOS noch als Basis, um zu funktionieren. Beim neuen Windows XP findet man es unter Zubehör („Eingabeaufforderung"), und dort wird es hauptsächlich noch für ältere Spiele benötigt.

Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Spiele-Konsolen, die untereinander Daten austauschen. In jedem Gerät muss eine Netzwerkkarte vorhanden sein, an die dann die Netzwerkkabel angeschlossen werden. In modernen Computern und Spielekonsolen ist eine solche Karte üblicherweise fest eingebaut. Eine Besonderheit gibt es bei den **Modems** mit **DSL**-Anschluss: Diese Geräte werden entweder per **USB**- oder Netzwerkkabel mit dem PC verbunden. Letztere Möglichkeit wird auch als eingebauter Netzwerkadapter bezeichnet.

Netzwerkkarte

Siehe **Netzwerk**.

Netzwerkadapter

Siehe **Netzwerk**.

PCI

PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[5]. Auf Deutsch heißt das etwa „Verbindung für Zusatzgeräte". Dabei handelt es sich um einen Standard für PC-Einbaukarten, der langsamere Standards abgelöst hat.

Pixel

Jedes Computerbild ist aus einzelnen Bildpunkten (englisch: „Pixel") zusammengesetzt. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto feiner kann es gezeichnet werden. (Dazu siehe auch Stichwort **Bildauflösung** oben auf dieser Seite.)

Prozessor

Ein winziges Bauteil, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigen kann. Die zentrale Recheneinheit im PC heißt Hauptprozessor.

Scart

Über so genannte Scart-Anschlüsse lassen sich mit 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 oft nicht alle Pole belegt, so dass nicht alle Signale übertragen werden. In Europa und Amerika gehört der Scart-Anschluss an Fernsehgeräten, Satelliten-Empfängern, DVD-

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: „Immidsch" [2] sprich: „Gämpad" [3] sprich: „Integraitid Ssörwissis Didschitel Netwörk" [4] sprich: „Dschoint Fotografiffick Expert Grulp" [5] sprich: „Periffiriel Kompohnents Interkonnekt"

Spielern und Videorecordern seit Jahren zum Standard.

Splitter

Gerät, das zwischen Telefonanschluss und **DSL** -**Modem** installiert wird. Es trennt („splittet") verschiedene Datentypen, die per Telefonleitung übertragen werden: Sprachdaten eines Telefongesprächs einerseits und Internet-Daten andererseits.

Stereo

Eine Stereoanlage gibt Musik oder Sprache mit zwei Kanälen (links und rechts) über die Lautsprecher wieder. Damit ist ein nahezu räumlich wirkender Höreindruck möglich.

S-Video

Videostandard, der Farb- und Helligkeitsinformationen eines Bildes getrennt überträgt. Anteile von S(uper)-VHS-Signalen werden auf getrennten Kabel-Adern übertragen, es kommt zu weniger Signal-Überlagerungen. Das führt zu einer besseren Bildqualität. S-VHS-Kabel verbinden 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 Prozessorgeschwindigkeit.

Trojaner

Ein Trojaner oder „Trojanisches Pferd" ist ein Programm, das den PC ausspionieren soll. Im Betriebssystem eines Computers kann sich ein Trojaner häufig unbemerkt entfalten und wichtige Daten zerstören oder Passwörter ausspionieren und an eine geheime Adresse weiterleiten. Häufig gaukeln Trojanische Pferde vor, nützliche oder harmlos unterhaltende Programme zu sein.

USB

Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[3]) ist eine Möglichkeit, Zusatzgeräte mit dem PC zu verbinden. Windows XP beispielsweise erkennt angeschlossene USB-Geräte automatisch. Die maximale Datenübertragungsrate beträgt für USB Version 1.1 bis zu 138 **Kilobyte** pro Sekunde, die Version 2.0 schafft 5,5 **Megabyte** pro Sekunde.

VGA

VGA („Video Graphic Array"[4]) ist ein älterer Grafikstandard, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer Bildauflösung von 640 x 480 Bildpunkten (**Pixel**) 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 262 144 möglichen Farben dargestellt werden. Moderne Grafikkarten leisten viel mehr: Sie können mehr Farben und höhere Auflösungen auf dem Bildschirm darstellen und liefern deutlich bessere (damit 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 im PC eingebaut ist. Der VGA-Anschluss dient der **analogen** Übertragung von Bildsignalen, etwa vom Computer zum Monitor.

Viren

Programme, die sich, wenn Sie einmal geladen sind, beliebig vervielfältigen können und den Zweck verfolgen, den Betriebsablauf eines Computers zu stören oder Daten auszuspionieren.

Virensuchprogramm

Ein Programm zum Auffinden und Vernichten von Computer-**Viren**.

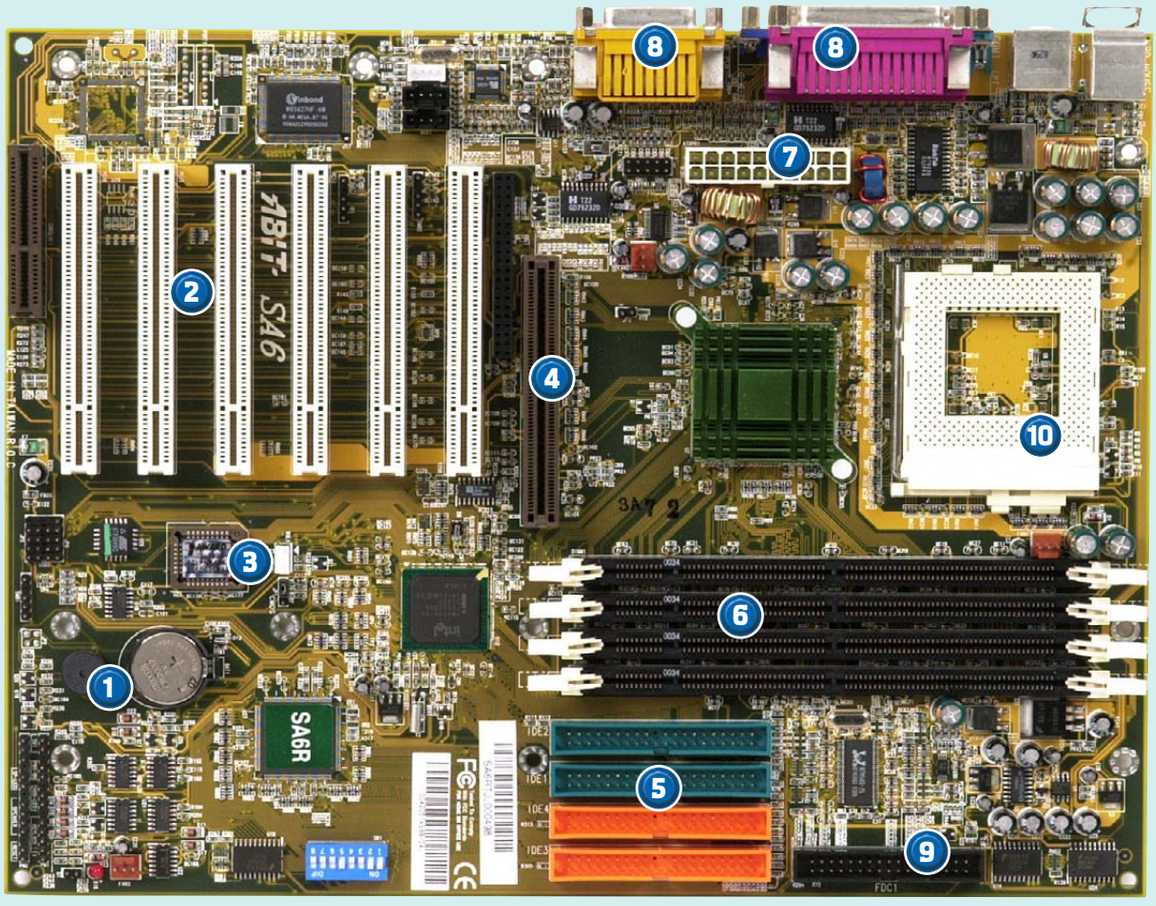
Würmer

Gehören zur Gattung der Computer-**Viren**. Besonderheit: Würmer kopieren sich selbst und senden diese Kopien per **Netzwerk** zu anderen Rechnern, um sich dort selbst aufzurufen und auszubreiten. Durch diesen „Massenversand" blockieren sie ganze Netzwerke.

Hauptplatine (Motherboard[1]/Mainboard[2])

Auf der Hauptplatine eines Computers befinden sich die meisten elektronischen Bauteile, so der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten. Auch werden hier alle Speichersysteme angeschlossen, zum Beispiel Festplatten, CD-Brenner oder **DVD**-ROM-Laufwerke. Der Prozessor sitzt auf einer speziellen Halterung und kann bei Bedarf gegen ein schnelleres Modell ausgetauscht werden. Manche Hauptplatinen haben je eine eingebaute Grafik- und Soundkarte, die jedoch häufig nicht sehr leistungsfähig sind und auch nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten benutzen.

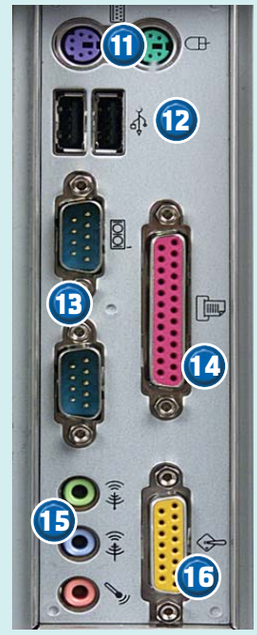
1. Lautsprecher, der mit Pieptönen auf Fehler hinweist
2. **PCI-Anschluss**
3. Chip, der das **BIOS** enthält
4. **AGP-Anschluss**
5. **EIDE-Anschlüsse**
6. Steckplätze für **Arbeitsspeicher**
7. Anschluss für Stromkabel vom Netzteil
8. Anschlüsse für Tastatur, Maus, Drucker, Zusatzgeräte
9. Anschluss für Diskettenlaufwerk
10. Sockel für **Hauptprozessor**



Die Anschlüsse des Computers

Auf 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[5]-Anschlüsse für Maus und Tastatur
12. **USB**-Buchsen
13. Serielle Anschlüsse, etwa für ein **Modem**
14. Paralleler Anschluss, etwa für Drucker
15. Anschlüsse für Lautsprecher (grün), Mikrofon (rot) und Aufnahme (blau). Die Farben können je nach Hersteller unterschiedlich sein.
16. Gameport zum Anschluss eines **Joysticks**



[1]sprich: „Mälnbohrd" [2]sprich: „Masserbohrd" [3]sprich: „Juniwörsel Ssiri-el Bass" [4]sprich: „Widio Gräffiks Arrai"

[5]Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2" zu tun.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Ullstein

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	040-89703355	01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	01805-225155	01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96660	05241-966610	05241-96690	05241-96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-966610	www.ascaron.com
Blackstar Interactive	67547	Worms	06241-934940	06241-934941	01908-88025	01908-88025	Werktags 14-17 Uhr	keins	www.black-star.de
Blue Byte Software	45468	Mülheim/Ruhr	01805-554938	keins	01805-554938	01908-82412	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	00441926816065	01908-24644	Mo-Fr 8-22 Uhr	00441926817595	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	63071	Offenbach	069-85096111	069-85096010	069-85096168	06102-8168168	Mo-Fr 15 - 18 Uhr	keins	www.jowood.de
Hasbro Interactive[2]	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Infogrames Deutschland	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Jowood	63071	Offenbach	069-85096111	069-85096010	069-85096168	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	01907-45247	01908-24694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069-98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241-701871	05241-701875	05241-701874	05241-701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-701875	www.fun-and-magic.de
Microprose	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	01805-672255	01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	02408/959135	02408-959209	02408-959209	Mo - Fr 14 - 17, Di auch 9 - 12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805-005806	06026-950308	01805-005806	0190-000000[3]	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	0751-861020	0751-861944	0751-861944	Mo-Fr 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	02131-6070	02131-607111	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[4]	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.vup-interactive.de
Wanadoo	21509	Glinde	040-710060	040-71006280	01908-46026	01908-46027	Mo-So 8-24 Uhr	040-71006280	www.wanadoo-edition.com
Zuxxez Entertainment AG	67547	Worms	06241-26880	06241-268888	06241-26880	06241-26880		keins	www.zuxxez.de

■ 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]1,51 Euro pro Anruf [4]**S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgaben können Sie nachbestellen. Jedes Heft kostet 2,40 Euro (bis 3/2002), 2,70 Euro (ab 4/2002) bzw. 2,90 Euro (ab 4/2003) zzgl. 75 Cent für Versand (Überweisungsträger liegt bei). Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Bitte schicken Sie Ihre Bestellung per Post oder Fax an: **Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE, Postfach 3601, 20350 Hamburg, Tel. 01805-636663** (0,12 Euro/Minute), **Fax 040-34729528.**

Die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12/2000, 1, 6, 10/2001 und 1, 2, 9/2002 sind vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse: **COMPUTERBILD-SPIELE, Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg**

Neu und kostenlos: Der Infobrief



COMPUTERBILD-SPIELE bietet Ihnen einen neuen, kostenlosen Service an: den Infobrief. Per E-Mail informiert die Redaktion jeden Monat über das neue Heft und alles rund ums Thema Spiele. Sie suchen Tricks (Cheats), Spielverbesserungs-Programme (Patches), Probierversionen (Demos) oder Komplettlösungen? Der Infobrief bringt Sie direkt zum Ziel – ein Klick in der entsprechenden Rubrik genügt. Außerdem: Die Redaktion hat mehrere hundert kostenlose Spiele für Sie zusammengetragen. Jeden Monat kommen neue hinzu. Ein Mausklick, und schon können Sie diese Titel auf Ihren PC herunterladen. Also: schnell im Internet anmelden unter www.computerbildspiele.de.

24 Ausgaben komplett auf Jahres-CD-ROM



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.

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma?
In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
1&1	28, 29, 141
123 Multimedia	95
Allianz	51
AMS	76, 77
AOL	67
AS Interactive	157
AVM	93
Bayer	113
BVR	73
Campari	155
CDV	39
COMPUTERBILD	84, 85, 98, 99
COMPUTERBILD-SPIELE	159, Beilagen
debitel	33
Dell Computer	56, 57
Deutsche Expert	63
Deutsche Telekom	13
Eidos	42, 43
Electronic Arts	31
ELV	Beilagen
Ernst Klett Verlag	172
Gelbe Seiten	84, 85
Infogrames	2, 109
Joy Planet	123
Koch Media	11, 115, 127, 163
L.o.g.o.	167
Lever Fabergé	81
Mazda	71
Nokia	47
O^2	24, 25
Otto	27
Pro Markt	153
SMS Online	149
Sony	15, 97, 143
Sony Ericsson	53
Strack	7
Strato	119
Take 2	86, 87, 171
T-Mobile	145
Ubi Soft	169
Victoria Versicherung	22, 23

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

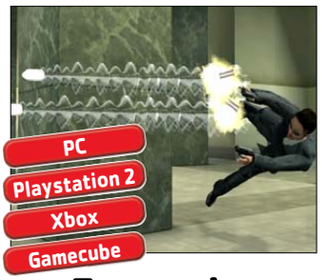
Ab 4. Juni im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Rise of Nations

Eine Nation aus der Steinzeit bis in die Moderne führen, dauert das nicht ewig? Nicht mit dem neuen Strategie-Kracher von Microsoft. In knapp einer Stunde können Sie Siege erringen – oder in ein paar Tagen die Welt erobern. Wie Sie alle Völker unter ihr Banner zwingen, steht in Heft 7.



Enter the Matrix

Kugeln fliegen so langsam, dass die Luftverwirbelungen zu sehen sind, Menschen springen meterhoch und kämpfen in Schallgeschwindigkeit: Die Matrix, Computersimulation der Welt, kommt. Test im nächsten Heft.



Silent Hill 3

Kaum zu glauben, was die junge Heather in einer Einkaufspassage erlebt: Menschen verschwinden, Monster tauchen auf, und die Blondine muss überleben, nur mit Taschenlampe und Pistole bewaffnet. Wie viel Spaß so ein Horrortrip machen kann, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



Moto GP 2

Der erste Teil ist momentan das beliebteste Spiel der „Xbox-Live"-Online-Gemeinde. Da wurde es Zeit, dass eine Fortsetzung in den Handel kommt: mit mehr Motorrädern, mehr Strecken, mehr Action. Welche rasanten Rennen die Redaktion beim Test fährt, steht im kommenden Heft.



NBA Street 2

Dribbeln, Springen, Dunken: Wer sich damit auskennt, freut sich vielleicht schon auf das neue Sportspiel für den Gamecube – zu Recht? COMPUTERBILD-SPIELE schnappt sich für Sie den Ball und wirft jede Menge Testkörbe. Wie oft das Spiel punkten kann, erfahren Sie in Ausgabe 7/2003.



Castlevania

– Aria of Sorrow: Wenn sich tapfere Helden in verfluchten Schlössern herumtreiben, können sie eigentlich nur hinter Mumien, Monstren und Mutationen her sein – und dürfen diesmal sogar deren Fähigkeiten annehmen. Welche Auswirkung das hat, lesen Sie im nächsten Heft.

HARDWARE

Alt und Neu

Vier PCI-Grafikkarten für ältere Computer und zwei nagelneue AGP-„Renner" stehen im nächsten Heft auf dem Prüfstand. Was können die „Rentner" noch – und wie gut sind die Neuen? Lesen Sie's nach – in Heft 7.

RATGEBER

Sicher ist sicher

Wenn Spielstände verloren gehen, ist das immer ein Drama: Viele Stunden Spielzeit sind dahin. Damit Ihnen das nicht passiert, erklärt COMPUTERBILD-SPIELE im nächsten Heft, wie Sie Ihre „Schätze" in Sicherheit bringen.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 - Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM: Tel. 040/34729352.


Harald Kuppek, Chefredakteur


Frank Surholt, Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann, Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster, Chef vom Dienst


Helmut Ulrich, Textchef


Ralf Linzmaier, Leitender Redakteur


Lorenz Steinke, Leitender Redakteur


Sandra Alter, Brandaktuell


Frederic Berg, Tests/Tricks


Boris Connemann, Tests/Tricks


Markus Fiedler, Tests/Tricks


Marco Gremmel, Tests/Tricks


Marco Häntsch, Tests/Tricks


Kai Lewendoski, Tests/Tricks


Oliver Redelfs, Tests/Tricks


Thomas Glenk, Profi-Ecke


Ingolf Leschke, Hardware


Stefan Mehmke, Service

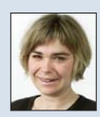

Detlev Neumann, Ratgeber


Klaus Bartsch, Testlabor


Manfred Freye, Foto

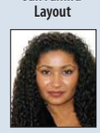

Arne Bahruth, Layout


Jan Famira, Layout


Martina Langner, Layout


Klaus Schulz, Layout


Frauke Hundertmark, Assistenz


Gülcan Direkci, Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Piotr Blaszczyk, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Sengül Efeoglu, Dennis van den Ende, Tobias Schick, 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: 01805-636633 (0,12 €/Min).

Computer Bild Spiele

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Sichern Sie sich COMPUTERBILD-SPIELE im Jahresabo für nur 34,80 €.

Gratis zum Abo eine „Touchsreen-Datenbank"

- **Bequem programmieren und abrufen per Bildschirmberührung**
- **Modernes Aluminiumgehäuse**
- **Taschenrechner und „Schnellfinder"-Telefonbuch**
- **Praktischer Kalender mit Weltzeit**

