www.computerbildspiele.de
7/2003
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube

Europas preisgünstigstes Spielemagazin mit CD-ROM

2,90 EURO
mit CD-ROM

Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,50 €

4 195072 202905 07

Vollversion auf CD-ROM:

PLUS: 7 weitere komplette Spiele

Aufbauspiel

Anno 1602

Erschaffung einer neuen Welt

Für Windows 95, 98, ME und XP

81 Seiten Handbuch
Zum Nachschlagen und Ausdrucken

54 Tricks zum Weiterkommen
Auch für alle, die das Spiel schon kennen: Neueste, überarbeitete und verbesserte Version (gepatcht)

Segeln, siedeln, kämpfen

- Inseln entdecken
- Städte errichten
- Goldminen, Kanonen
- Rum brennen, Erz schmelzen
- Handelshäuser und Schulen bauen
- Bodentruppen kommandieren, Piratenschiffe versenken

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG
usk

Spiel 2
Waldmeister Sause
Action

Spiel 3
Denk-/Knobelspiel
Reflexion

Spiel 4
Geschicklichkeit
Bubble Ghost

Spiel 5
Geschicklichkeit
Rosso Rabbit in Trouble SE

Spiel 6
Denk-/Knobelspiel
Hanse Shuttle

Spiel 7
Geschicklichkeit
Marble Insanity

Spiel 8
Action
Ball Inferno

PLUS: 12 Seiten Tricks. Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles ausführlich erklärt

SPIELETESTS

PC
Action
Spiel des Monats: Freelancer
Kopfgeldjäger im All

GAMEBOY
Castlevania – Aria of Sorrow
Action
Dracula besiegen

BRANDAKTUELL

Tomb Raider The Angel of Darkness
Lara greift an

Hulk
Held und Monster

SPIELETRICKS

PC
Strategiespiel
Rise of Nations
Welt im Griff

PC PS 2 XBOX GAMECUBE
Enter the Matrix
Action
Zwei für die Freiheit

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

Die Deutschen sind wahre Strategen. Unter allen PC-Spielen sind die am beliebtesten, die einen klugen Kopf und taktisches Denken erfordern. Beispielhaft für dieses raffinierte Genre ist das Aufbauspiel „Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt". Hier darf geplant und getüftelt werden, hier werden immer wieder neue Anforderungen an den Spieler gestellt. Er forscht und entwickelt, er sorgt für lebendige Städte und glückliche Bürger, er wehrt besonnen, aber auch beherzt Angriffe auf das von ihm erreichte Gemeinwohl ab. COMPUTERBILD-SPIELE ist froh, seinen Lesern dieses herausragende Spiel als Vollversion auf der CD-ROM in diesem Heft anbieten zu können. Darüber hinaus gibt es, auch für alle, die sich an dem Spiel schon mal probiert haben und nicht richtig weitergekommen sind, acht Extra-Seiten mit Tipps und Tricks. Eine Aufbau-Hilfe sozusagen. Viel Spaß und viel Erfolg!

Computer Bild Spiele INTERN



Foto: Kuhne

Presse zu Besuch in Magdeburg: Redakteur Steinke (l.) bei Professor Masuch.

● Kluge Köpfe spielen nicht nur gern am PC, sie lassen sich auch ohne Scheu Hilfestellung geben. Ein solcher Typ ist Juniorprofessor Maic Masuch (36) von der Universität Magdeburg, Deutschlands erster Lehrstuhl-Inhaber für Spiele-Programmierung. Er bat Lorenz Steinke (32), Leitender Redakteur bei COMPUTERBILD-SPIELE, zum Referat über Spielemagazine: voller Hörsaal, volles Frage- und Antwortprogramm (Seite 12), voller Erfolg. Voller Lob über die Studenten war Steinke: „So interessiert wie die sind, werden das mal tolle Spiele-Programmierer." Sie fesselten ihn so lange, dass er die Rückfahrt nach Hamburg verschob und mit Ach und Krach den Nachtzug bekam.

● Wie kommt eigentlich ein Spiel auf die CD- oder DVD-ROM? Redakteur Detlev Neumann (41) und Fotochef Manfred Freye (38) gingen in den österreichischen Sony-Presswerken auf Spurensuche. Freye kam mit 115 beeindruckenden Bildern zurück, Neumann brachte neben einer großen Packung köstlicher Mozartkugeln aus dem staubfreien Produktionszentrum einen keinesfalls staubtrockenen Bericht mit (Seite 134).



Zu Besuch bei der Presse von Sony im Salzburger Land: Redakteur Neumann (l.) und Fotograf Freye.

Titel-Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

BRANDAKTUELL

	E3 in Los Angeles – Die größte Spielemesse der Welt		4
	Das Team von COMPUTERBILD-SPIELE auf der E3		4
	Neue Spiele		4
	Neue Hardware		10
	Bunt gemischt		12
	Hitliste der meistverkauften Spiele		14
	Großer Spielbericht:		
	Tomb Raider – The Angel of Darkness	TITELTHEMA	16
	Vorserientests:		
PC	**Ghostmaster** Action (ab Juni 2003)		20
PC	**Hulk** Action (ab 13. Juni 2003)	TITELTHEMA	22
PC	**No Man's Land** Strategie (ab August 2003)		20
	Schon gespielt: Konsolen-Handy Nokia N-Gage		24
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		25

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		28
	Die Testtabelle verständlich erklärt		30
PC	**American Conquest – Fight Back** Strategie (im Handel)		40
PC	**CSI – Crime Scene Investigation** Abenteuer (im Handel)		46
GBA	**Castlevania – Aria of Sorrow** Action (im Handel)	TITELTHEMA	80
Cube	**Die Sims** Simulation (im Handel)		88
PC	**Enter the Matrix** Action (im Handel)		50
PS 2	**Enter the Matrix** Action (im Handel)		76
Xbox	**Enter the Matrix** Action (im Handel)		79
Cube	**Enter the Matrix** Action (im Handel)		88
PC	**Freelancer** Action (im Handel)	TITELTHEMA	32
Xbox	**Godzilla Destroy All Monsters Melee** Prügelspiel (im Handel)		79
PC	**Grand Theft Auto – Vice City** Rennspiel (im Handel)		64
GBA	**GT Advance 3 Pro Concept Racing** Rennspiel (im Handel)		82
Cube	**Ikaruga** Action (im Handel)		88
PC	**Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** Abenteuer (im Handel)		66
GBA	**James Bond 007 – Nightfire** Action (im Handel)		82
PC	**Meistertrainer 4 – Championship Manager** Managerspiel (im Handel)		44
PS 2	**Midnight Club 2** Rennspiel (im Handel)		76
Xbox	**Moto GP Ultimate Racing Technology 2** Rennspiel (im Handel)		78
Cube	**NBA Street Vol. 2** Sportspiel (im Handel)		86
Xbox	**Project Zero** Action (im Handel)		79
PC	**Rise of Nations** Strategie (im Handel)		58
PC	**Rollercoaster Tycoon 2 Wacky Worlds** Simulation (im Handel)		68
Xbox	**Shen Mue 2** Action (im Handel)		79
PS 2	**Silent Hill 3** Action (im Handel)		72
PS 2	**Socom US Navy Seals** Action (ab 11. Juni 2003)		76
GBA	**Wario Ware, Inc.** Spiele-Sammlung (im Handel)		82
PC	**Wildlife Park** Aufbauspiel (im Handel)		48

GÜNSTIGE SPIELE

PC	**Moorhuhn X** Action (im Handel)		94
PC	**Supercar Street Challenge** Rennspiel (im Handel)		92

SPIELETRICKS

PC	**Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt**	TITELTHEMA	104
PC	**Ball Inferno**	TITELTHEMA	97
PC	**Bubble Ghost**	TITELTHEMA	97
PC	**Enter the Matrix**	TITELTHEMA	124
PC	**Freelancer**		112
PC	**Hanse Shuttle**	TITELTHEMA	98
PC	**Marble Insanity**	TITELTHEMA	100
PC	**Reflexion**	TITELTHEMA	100
PC	**Rise of Nations**	TITELTHEMA	118
PC	**Rosso Rabbit in Trouble Special Edition**	TITELTHEMA	100
PC	**Waldmeister Sause**	TITELTHEMA	98
	Geheime Tricks (Cheats) zu 12 Spielen		128

MAGAZIN

Gewinnspiel		132
Besuch im Sony-Presswerk: So kommen Spiele auf CD-ROM und DVD-ROM		134

HARDWARE

Test: Super-Grafikkarte Nvidia Geforce FX 5900		138
Vergleichstest: Vier Grafikkarten mit PCI-Anschluss		140
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		141
Testergebnisse im Detail		142
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt		144
Vergleichstest: Zwei Grafikkarten mit AGP-Anschluss		146

RATGEBER

So sichern Sie Spielstände gegen Verlust		148
So installieren Sie ein Spiel		152

PROFI-ECKE

So verändern Sie grundlegende Spieldateien		154

SERVICE

Kostenloser Infobrief und Jahres-CD-ROM		119
Pressespiegel – Für Sie gelesen		158
Briefe an die Redaktion		162
COMPUTERBILD-SPIELE hilft		162
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften		163
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)		164
Spielebücher-Kritiken		166
Marktübersicht		168
Fachbegriffe einfach erklärt		172
Telefonnummern der Spielehersteller		176

DIE LETZTE SEITE

Vorschau		178
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE		178
Impressum		178

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

CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt"** TITELTHEMA, **„Waldmeister Sause"** TITELTHEMA, **„Reflexion"** TITELTHEMA, **„Bubble Ghost"** TITELTHEMA, **„Rosso Rabbit in Trouble SE"** TITELTHEMA, **„Hanse Shuttle"** TITELTHEMA, **„Marble Insanity"** TITELTHEMA, **„Ball Inferno"** TITELTHEMA.

Sonstiges: **„Acrobat Reader 5.1"** (Anzeigeprogramm), **„Direct-X8.1b"** (Steuerungsprogramm) **„Microsoft Windows Installer 2.0"** **„Nvidia-Grafikkarten-Treiber 41.09 für Win 2000/XP"**, **„Nvidia-Grafikkarten-Treiber 41.09 für Win 95/98/ME"**.

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	136 - 137
Spieletricks zur Vollversion „Anno 1602 – Aufbruch in eine neue Welt" TITELTHEMA	104
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM und Tricks zu folgenden Spielen: „Ball Inferno", „Bubble Ghost", „Hanse Shuttle", „Marble Insanity", „Reflexion", „Rosso Rabbit in Trouble SE", „Waldmeister Sause" TITELTHEMA	96



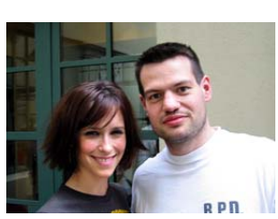
Schöne neue Welt: Weltneuheiten auf der E3 im Convention Center.

Weltpremieren in COMPUTERBILD-SPIELE

Die neuesten Spiele auf Hunderten flackernder Bildschirme. Lärmende Lautsprecher, blitzende Neonlichter: Über 62 000 Fachbesucher aus über 80 Ländern waren in Los Angeles auf der größten Spielemesse der Welt, der Electronic Entertainment Expo – kurz E3. Fast 400 Aussteller präsentierten dort Mitte Mai 1350 neue Spiele und Produkte rund ums Spielen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten viele dieser Weltpremieren für PC und Konsolen. Fünf Redakteure waren in Kalifornien dabei, begutachteten Spielhits von morgen, spürten Trends auf und bekamen heiße Branchen-Infos aus erster Hand:



Immer der Erste: Ingolf Leschke (28) konnte als einziger deutscher Journalist am Firmensitz von Nvidia im kalifornischen Santa Clara den neuesten Grafikprozessor Geforce FX 5900 an sich nehmen (Test Seite 138). Dann flog er zur E3, posierte vorm Eingang und entdeckte drinnen viel Neues – etwa eine Spiel-Matratze mit Rütteleffekt (Seite 11).



Ton und Chemie stimmen: Filmstar und Sängerin Jennifer Love Hewitt (24, „BareNaked") aus Texas betörte Frederic Berg (32) – auch mit ihrem Beitrag im Playstation-2-Musikspiel „Karaoke Revolution".

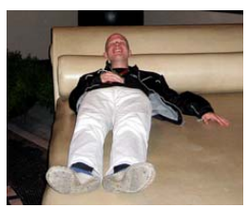




Hier geht's laaang: Ganz vorn in der 12-Meter-Lincoln-Limousine fuhr Oliver Redelfs (29) zu Lobster & Steak ins „Dukes" von Malibu. Am Strand von Santa Monica spielte er am Morgen danach mit Nokias neuer Konsolen-Handy N-Gage (Seite 24).



Stand seinen Mann: Ralf Linzmaier (35) wurde von einer „Husarin" zum Spielen von „Cossacks 2" rekrutiert. Später zeigte ihm Star-Entwickler Peter Molyneux „Black & White 2" (siehe oben).



Hallo wach! Weil ziemlich ausgeschlafen, ruhte sich Boris Connemann (28) vor der Präsentation von „Halo 2" (Seite 5) auf einem steinernen Kanapee aus.

[1] sprich: „Bläck and Wait" [2] sprich: „Hahf-Laif"

Strategiespiel für PC | Peter Molyneux (43), einer der kreativsten Spieldesigner, stellte den beiden COMPUTEBILD-SPIELE-Redakteuren Boris Connemann und Ralf Linzmaier den Nachfolger seines Spielhits „Black & White" vor. Atemberaubende, extrem detaillierte Grafik und eine abgeänderte, leichtere Steuerung sind die auffälligsten Änderungen. Wieder kann sich der Spieler zwischen Gut und Böse entscheiden und muss versuchen, die Völker der Spielwelt entweder friedlich zu vereinen oder brutal zu unterjochen. Frühestens Ende des Jahres wird der Strategie-Knaller fertig sein.

Black & White[1] 2

Gute Zeiten, böse Zeiten



Auf die Mauern, ihr Affen: Dieser Gorilla kriegt jeden Schutzwall klein.



Chaos auf der Kreuzung: ein Panzer unter schwerem Beschuss.

Codename: Panzers

Stell dir vor, es ist Krieg

Strategiespiel für PC | „Codename: Panzers" spielt im Zweiten Weltkrieg und besticht durch eine unglaublich detaillierte Grafik. Schäden an Gebäuden und Geländen werden realistisch berechnet, und Einheiten suchen bei Beschuss automatisch Deckung. Als Spieler sammeln Sie im Laufe der Gefechte immer mehr Erfahrung. Möchten Sie die Sowjetunion, Deutschland oder die Westalliierten in die Schlacht führen? Sie haben die Wahl. Es wird 30 Einzelaufgaben geben, dazu zehn Karten für den Mehr-Spieler-Netzwerkmodus. Voraussichtlich ab Herbst können Sie Ihren Einheiten den Befehl zum Abmarsch geben.

Half-Life[2] 2

Warten auf Gordon

Actionspiel für PC | Gordon Freeman kehrt zurück. Die grafisch atemberaubende Wiederkehr des Wissenschaftlers im Kampf gegen Monster aus fremden Dimensionen stellt alles in den Schatten, was Computerspieler bislang erleben durften. In der erfundenen europäischen Stadt City 17 erwartet Gordon ein Abenteuer der Extraklasse. Erneut versuchen Dutzende außerirdischer Lebensformen die Erde zu erobern. Doch nicht nur die machen ihm das Überleben schwer. Menschliche „Combine Soldiers" wollen ihn mit Waffengewalt aufhalten. Und die sind „intelligent" genug, um auf jede Ihrer Aktionen entsprechend zu reagieren. Das Warten auf Mr. Freeman soll noch bis Herbst dauern.



Falsche Freunde: Ein Alien verschlingt Ihren Gegner.



Beschlagene Brille: Gordon Freeman blickt dennoch voll durch.

Wütende Wesen: Mit der außerirdischen Krabbelgruppe ist nicht zu spaßen.

Fable[1]

Held, was er verspricht

Rollenspiel für Xbox | Das Land Albion braucht einen echten Helden – wie wär's mit Ihnen? Je nachdem, wie Sie sich im Spiel verhalten, verändert sich Ihr Ruf in der Spielwelt. Echte Helden sind dort nämlich so bekannt wie Popstars bei uns. Also lassen Sie sich nicht lumpen, und nehmen Sie die vielen Aufgaben auf sich, um zum Helden von Rang und Namen zu reifen. Mit den Jobs ändert sich übrigens auch „Ihr" Erscheinungsbild: Kämpfen Sie viel, werden Sie zum Muskelpaket mit vielen Narben und „sparsamem" Gesichtsausdruck. Zaubern Sie lieber, so mutiert die Spielfigur zu einem dünnen, aber gewitzten Magier. Und wollen Sie einen neuen Haarschnitt, so schnappen Sie sich die nächstbeste Modezeitschrift und zeigen dem Dorffriseur, wie er Ihre Haarpracht gestalten soll. In diesem Spiel ist fast alles möglich, und der Humor kommt nicht zu kurz. Darauf dürfen nicht nur Rollenspielfreunde gespannt sein. Voraussichtlich ab Herbst kann die Reise nach Albion beginnen. **Preis:** 69 Euro.



Idyll: Recken in der Abendsonne.

Gran Turismo 4

Die PS-Branche brummt

Rennspiel für Playstation 2 | Sony schickt im Winter dieses Jahres den vierten Teil der bekannten Rennspielserie an den Start. Mit über 500 Autos auf knapp 100 Nachbildungen echter Rennstrecken. Zur Wahl stehen nicht nur aktuelle Karossen, sondern auch ältere Modelle und Klassiker. Realistisches Fahrverhalten und ein eigens für das Spiel entwickeltes Lenkrad sollen das Rennerlebnis perfekt machen. Es gibt sogar die Möglichkeit, online gegen acht andere Spieler zu fahren. **Preis:** etwa 70 Euro (ohne Lenkrad).



Auf der Schlucht: Rallye am Grand Canyon. Immer in der Spur bleiben!

Billy Hatcher and the Giant Egg[3]

Ach du dickes Ei

Actionspiel für Xbox und Gamecube | Das neueste Spiel des Erfinders von Sonic, dem superschnellen, blauen Igel, versetzt Sie in die Rolle eines kleinen Kerls im Hühnerkostüm. Zwerg Billy hat ein Problem: Seine Welt ist stockdunkel, da die Sonne verschwunden ist. Das muss Billy natürlich schleunigst ändern. Als vielfältig einsetzbare Waffe dient ihm ein buntes, überdimensionales Hühnerei. Damit allerlei Gegner zu überrollen, ist noch eine der leichtesten Übungen. Das Überraschungsei hat überdies noch eine Menge verwegener Spezialmanöver auf Lager. Die bunte und rasante Grafik passt hervorragend zum ungewöhnlichen Spielverlauf, der fast alle Elemente bekannter Hüpfspiele zu einem einzigartigen Erlebnis am Bildschirm verknüpft. Das fröhliche Herumeiern ist laut Hersteller ab Herbst möglich. **Preis:** 69 Euro.



Große Rollen: Billy und sein Ei.



Drei, die sich vorwagen: Masterchiefs Jungs im Einsatz gegen Aliens.

Halo 2

Halo! Ist da jemand?

Actionspiel für Xbox | In der Fortsetzung des spannenden Actionspiels haben es die Aliens geschafft, auf der Erde zu landen, und sorgen dort für Chaos und Zerstörung. Doch sie haben ihre Rechnung ohne den Supersoldaten Masterchief gemacht. Mit brachialer Waffengewalt und vielen neuen Fähigkeiten geht der harte Kerl der aggressiven Brut an den Kragen. Außer kräftig aufgebesserter Grafik mit tollen Oberflächeneffekten gibt es Fortschritte in allen Bereichen des Spiels: Mehr nutzbare Fahrzeuge und mehr Gegnertypen von erlesener „Intelligenz" machen die zweite Folge fast zum Quantensprung. „Halo 2" wird auch im Netz Xbox-Live laufen. Leider erst ab Mitte 2004 – doch das Warten lohnt sich auf jeden Fall. **Preis:** 69 Euro.

Resident Evil Outbreak[2]

Gerippe-Epidemie

Actionspiel für Playstation 2 | Die Zombies sind wieder los. Und Sie müssen das Gezücht einfangen. Doch diesmal sind Sie nicht auf sich alleine gestellt. Im Kampf gegen Untote und bei der Lösung des Rätsels um die verseuchte Stadt Racoon City mischen bis zu vier weitere Spieler online mit. Solo kämen Sie ohnehin nicht weit. Schlösser öffnen, Truhen knacken – so etwas gelingt Ihnen meist nur mit der Hilfe eines Spielpartners. Irre Idee: Hauchen Sie Ihr Spiel-„Leben" trotz vollen Einsatzes aus, dann jagen Sie Ihre überlebenden Mitspieler als stöhnender, blutrünstiger Zombie. Nicht nur das faszinierende Mehr-Spieler-Prinzip, sondern auch die famose Grafik, die fast schon an „Resident-Evil"-Spiele für Gamecube erinnert, machen Gänsehaut. Leider müssen Sie sich noch bis Februar 2004 gedulden, erst dann wird zur gemeinsamen Monsterjagd im PS-2-Netzwerk geblasen. **Preis:** etwa 70 Euro.

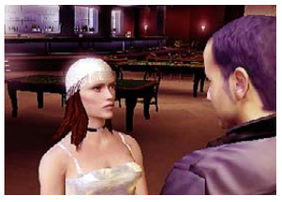


Gruftveränderung: Untote geistern durch Racoon City.

Alias

Zarte haut

Actionspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Agentin Sidney Bristol hat einen wichtigen Auftrag zu erledigen, und Sie müssen ihr dabei helfen. Zahlreiche schlaue Gegner werden dabei Ihren Weg kreuzen. Doch wie in der gleichnamigen Fernsehserie weiß sich die schlagfertige Dame zu wehren: Gezielte Schlag- und Trittkombinationen machen den Weg frei. Oft darf Sidney jedoch keine Aufmerksamkeit erregen und schleicht dann lautlos an ihren Gegnern vorbei. Hobby-Agenten dürfen sich auf gute Grafik und abwechslungsreiche Aufgabenstellungen freuen. Zu haben ab Herbst. **Preis:** 69 Euro.



Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Sidney im Gespräch.

Meldungen

Xbox: Netz erweitert

Microsoft spendiert ab Herbst 2003 allen Xbox-Live-Nutzern unter dem Name „XSN" mehrere sinnvolle Erweiterungen für das Spiele-Netzwerk. Dann sind Gespräche über Headset (Kopfhörer-/Mikro-Kombi) auch außerhalb eines laufenden Spieles möglich. Außerdem können Teilnehmer eigene Ligen mit den von Microsoft veröffentlichten Sportspielen starten, also etwa Namen, Teilnehmer und Dauer des Online-Turniers festlegen und schon wenig später in uferlosen Statistiken Gegner studieren. Wer will, kann Freunde sogar per SMS über Ergebnisse oder neue Ligen benachrichtigen lassen.

Playstation: Jetzt zum Mitnehmen

Auf der E3 stellte Sony den jüngsten Hardware-Nachwuchs der Playstation-Familie vor. Bis auf ein paar technische Fakten gibt es noch keine genauen Angaben – doch das Wenige weckt Neugier: Die „Playstation Portable[4] (PSP)" wird einen **TFT-LCD** S.172 -Bildschirm im 16:9-Format mit 480 mal 272 **Bildpunkten (Pixel)** S.172 haben. Als Speichermedium dient eine **optische ROM-Disc** S.172, die bis zu 1,8 **Gigabyte** S.172 Daten fassen kann. Das Gerät wird einen **USB-Anschluss** S.172 haben, der die Kommunikation mit einem PC oder einer Playstation 2 ermöglicht. Ein genaues Datum für den Verkaufsstart wurde noch nicht genannt, der Hersteller spricht von „Ende 2004".

Xbox: Hausmusik

Ab Herbst liefert Microsoft den „Xbox Music Maker[5]", ein Paket mit **DVD-ROM** S.172 und Mikrofon. Nach Installation des Programms auf der Xbox-Festplatte können Sie sowohl Ihre **MP3** S.172 -Musikdateien als auch Ihre Fotosammlung vom PC auf die Xbox überspielen. Wer das Mikrofon zur Hand nimmt, darf jedes eingespeiste Lied sogar mitsingen – der Originalgesang wird dann von der Xbox unterdrückt. So wird die Konsole zur privaten Karaoke-Bar. **Preis:** 69 Euro.

[1]sprich: „Fäibel" [2]sprich: „Resident twel Autbrääk" [3]sprich: „Billi Hätscher änd se Dschaient Egg" [4]sprich: „Pläi-Stäischen Porteibel" [5]sprich: „Mjusick Mäiker"

Kurz vorgestellt

Mit Geduld und Spuk

„Geist" – der Name dieses Gamecube-Spiels ist Programm. Hier steuern Sie aus der Ich-Perspektive ein Gespenst. In dessen Rolle können Sie in die Körper anderer Personen fahren und diese Figuren dann beherrschen. Der erste Eindruck ist sehr gut. Wenn es einmal nicht weitergeht, versuchen Sie, als körperloser Geist durch die Lüftung zu entkommen. Oder Sie erschrecken Personen zunächst, damit sie angreifbar werden. Bücher umkippen, Schubladen auf- und zuziehen oder urplötzlich Pflanzen



Frage: Wo sitzt der Geist?

eingehen lassen, sind noch die harmloseren Aktionen. Wie es sich für ein Actionspiel gehört, dürfen Sie auch die Schusswaffe gebrauchen.

Rückkehr der Monster

Nintendo hat einen Gamecube-Nachfolger der beiden „Pokémon-Stadium"-Spiele für Nintendo 64 angekündigt. Mehr als 200 Pokémon werden in „Pokémon Colosseum" gegeneinander antreten können, die Sie auch von



Wal-Kampf: „Pokémon".

Ihren Gameboy-Pokémon-Modulen herunterladen können. Der Titel wird voraussichtlich im ersten Quartal 2004 erscheinen.

Farbe im Spiel

Ende Oktober legt Nintendo den Gameboy Advance SP in einer neuen Farbe auf. Welche, ist noch nicht klar. Vorschläge gibt's genug:



Wahl-Farben: Eine wird's.

[1]spricht: „Mettel Gihr Ssollid 3 – Snaik Ihter" [2]spricht: „Eff-Siro" [3]spricht: „Dabbel Däsch" [4]spricht: „Kohl off Djuhti" [5]spricht: „Fainest Auer"

Der Herr der Ringe – Rückkehr der Könige

Tollkühn geht's weiter

Actionspiel für Playstation 2, Gamecube und Xbox | Der Titel basiert auf dem kommenden dritten Teil der „Herr-der-Ringe"-Filmtrilogie. Sie werden in die Rollen von Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam und Frodo schlüpfen können. Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf den unzähligen Kämpfen, die Sie allein oder in der Gruppe mit mehreren Spielern führen können. Ab dem 17. Dezember dieses Jahres soll der Titel erhältlich sein.



Wahre Helden habens Schwert: Die Ring-Kämpfe arten in Arbeit aus.

Metal Gear Solid 3 – Snake Eater[1]

Das wird solide Kost

Actionspiel für Playstation 2 | Im kommenden Jahr erwartet Sie ein weiteres spannendes Abenteuer der Ein-Mann-Armee Solid Snake. Diesmal verschlägt es den Nahkampf-Spezialisten in den Dschungel. Dort muss er nicht nur in gewohnt unauffälliger Weise Gegner ausschalten und die geheimnisvollen Hintergründe seines undurchsichtigen und verwirrenden Einsatzes ergründen. Nein – es geht mehr ums nackte Überleben, als je zuvor. Solid wird von Hunden verfolgt, deren Geruchssinn sich nur per Flucht durchs Wasser an der Nase



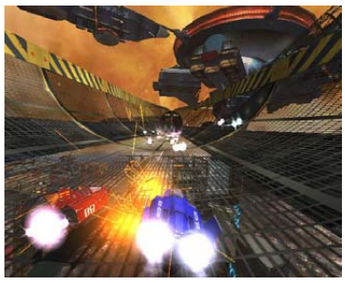
Wipfelstürmer: Oben ist's sicher.

herumführen lässt. Und zur Auffrischung seiner Energiereserven muss Snake schon mal in eine Schlange (englisch: „Snake") beißen. Aber was tut man nicht alles, um die Welt zu retten …

F-Zero[2] GX

Haste mal 'n Tempo?

Rennspiel für Gamecube | Wenn es Ihnen bei Rennspielen nicht schnell genug gehen kann, ist die Raumgleiter-Raserei „F-Zero GX" genau das Richtige für Sie. Die Rennen des inzwischen vierten Teils der F-Zero-Serie werden erstmals per Gamecube ausgetragen. Stellen Sie sich auf 20 Kurse und wilde Kopf-an-Kopf-Rennen mit bis zu 29 Gegnern bei 1000 km/h ein. Beeindruckend sind aber nicht nur die Geschwindigkeit und die Zahl der Kontrahenten, sondern auch die enorm präzise Steuerung, die selbst bei hohem Tempo eine ausgezeichnete Kontrolle bietet. Wenn Sie erfolgreich sind, gewinnen Sie neue Teile für Ihren Raumgleiter und können ihn damit aufpolieren.



Gut im Brennen: Da geht die Düse.



Hintermann: Mario nimmt Rücksicht im Verkehr.

Mario Kart Double Dash[3]

Alles auf einen Kart

Rennspiel für Gamecube | Nintendos Superheld Mario hat schon eine Menge erlebt und viele Abenteuer überstanden. Zu halsbrecherischen Kartrennen verschlägt es ihn in „Mario Kart Double Dash" bereits das vierte Mal – doch für Gamecube-Spieler ist das Neuland. Neu: Die Karts wurden diesmal so ausgelegt, dass eine zweite Person im hinteren Bereich stehend mitfahren kann. Warum? Ganz einfach – der Mitfahrer kann Extras vom Kart werfen, etwa Bananenschalen, oder einen Beschleuniger zünden. Der Spieler steuert beide Figuren und kann sogar während der Fahrt einen Platzwechsel befehlen. Schließlich hat jede Figur ihre individuellen Schwächen und Stärken, die Sie taktisch einsetzen können. Erstmals können Sie mehrere (bis zu acht) Gamecubes mittels Breitbandadapter und **LAN** S. 172 -Kabel verbinden, damit im Mehr-Spieler-Modus jeder Fahrer am eigenen Fernseher mitrasen kann.

Call of Duty[4]

60 Jahre danach …

Actionspiel für PC | „Call of Duty" versetzt Sie an verschiedene Schauplätze des Zweiten Weltkrieges. Während des Spielverlaufs schlüpfen Sie in die Rolle amerikanischer, britischer oder sowjetischer Streitkräfte. In einer exklusiven Messedemonstration konnte COMPUTERBILD-SPIELE einen Blick auf den ersten sowjetischen Auftrag werfen. Dort sind Sie einer der russischen Soldaten, die am 18. September 1942 in Stalingrad mit dem Schiff ankommen. Die Ausrüstung mit Waffen ist denkbar schlecht, nur jeder zweite Soldat hat ein Gewehr. Noch während Sie das Ufer ansteuern, geraten Sie unter heftigen Beschuss deutscher Flugzeuge. Viele Kameraden fallen, doch Sie kommen unversehrt an Land. Sichern Sie mit den anderen Überlebenden das Terrain, damit weitere russische Soldaten an der Wolga anlegen können.

Die Programmierer ziehen alle technischen Register. Ungemein beeindruckend stürmen Hunderte von Soldaten los, fliegen Dutzende von Flugzeugen durch das Szenario, während von allen Seiten Kugeln, Granaten und Raketen einschlagen. Außer der PC-Version werden unter dem Titel „Call of Duty: Finest Hour[5]" auch Varianten für Playstation 2, Gamecube und Xbox erscheinen. Die Einsätze werden nicht identisch, aber ähnlich sein.



Ins Gedächtnis gebrannt: die schreckliche Schlacht um Stalingrad.

Die Sims 2 Next Generation[1]

Treffen der Generationen

Simulation für PC | Der zweite Teil des erfolgreichen Spiels „Die Sims“ von Electronic Arts erscheint Anfang nächsten Jahres für PC. Wichtigste Neuerung: Die Sims können nun altern, in sechs Stufen reifen sie vom Kleinkind zum Greis. Die schlechte Nachricht: Irgendwann wird Ihr Sim also sterben. Die gute Nachricht: Wenn Sie zu seinen Lebzeiten für Nachwuchs gesorgt haben, können Sie mit dem weiter„simsen“. Die grafische Gestaltung machte schon jetzt einen sehr feinen Eindruck. Dazu passt, dass Sie das Gesicht Ihrer Spielfigur selber modellieren können, und zwar bis ins kleinste Detail, wie etwa die Größe der Augen oder die Form der Lippen. Jeder Sim wird unverwechselbar sein, Electronic Arts nennt das „DNA“. Damit können Sie bei der „Gestaltwerdung“ Ihrer Sims auch schon ungefähr festlegen, wie deren Kinder aussehen werden. Sorgfalt lohnt sich, denn der Einsatz, mit dem Sie Ihren Sim durchs Leben führen, wird erfasst und gemessen. Je mehr „Life’s Big Moments“ (besonders tolle Erfahrungen), etwa die erste große Liebe, Sie dem Sim beschert haben, desto besser fällt Ihre Bewertung aus.



Ein Enkel auf Erden: Nachwuchs für die „Sims“-Reihe, damit die (Computer-)Sippe nicht ausstirbt.



Sie sind am Zug: Stellen Sie die Weichen für Ihr Bahnunternehmen.

Railroad Tycoon[2] 3

Höchste Eisenbahn

Simulation für PC | Der dritte Teil des beliebten Eisenbahnspiels wartet mit noch besserer Grafik und einer vereinfachten Bedienung auf. Sie sehen Ihr Schienenimperium nicht mehr schräg von oben, sondern können alle Aktionen aus einer frei wählbaren Perspektive koordinieren. Die Verwaltung der Züge präsentiert sich ebenfalls verbessert – so machen etwa langsame Garnituren den schnelleren automatisch Platz, und Signalanlagen sind gänzlich überflüssig. Außerdem können Sie Städten durch die Ansiedlung von Industriebetrieben zu Wachstum verhelfen. Über 40 Zugtypen, mehr als 35 verschiedene Güter und 150 Gebäudearten dürfen ab Herbst 2003 verplant werden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Super, Nova!

Nova, die Heldin in „Starcraft Ghost“[1], ist eine Frau der Extraklasse. Sie ist nicht nur hübsch, sondern dank jahrelangen Trainings und kräftiger DNA-Aufbesserung eine Meisterin im Kämpfen und der Spionage. Die besonderen Fähigkeiten hat sie im Kampf gegen die außerirdischen Zargs bitter nötig. Zu Weihnachten können PS-2- und Xbox-Spieler erleben, was Frauenpower bedeutet.

Yacht-Fieber

Hätte Schiffseigner Jack Carver doch nur nicht den Auftrag der Journalistin Valerie angenommen. Hat er aber. Und nun erwarten ihn statt Strandurlaub in tropischen Gefilden eine gut ausgerüstete Söldnerarmee und ein bleihaltiges Abenteuer. Das in Deutschland entwickelte Spiel „Far Cry“[2] glänzt mit farbenfrohen Südseebildern, einer spannenden Geschichte und jeder Menge Action. Angekündigt für Winter 2003/2004.

Gefangen im Netz

Dort, wo die Matrix-Serie endet, beginnt „The Matrix Online“[3] für PC-Spieler. Bereits ein gutes halbes Jahr nach Veröffentlichung des dritten Teils der Filmtrilogie, „Matrix: Revolutions“, wollen Ubi Soft und die Warner Bros. Studios Mitte 2004 das Onlinespiel im Internet präsentieren .

Ihr Stau-Berater

„Sim City 4 – Rushhour“[4], eine „Sim-City-4“-Erweiterung, verschafft Ihnen die Kontrolle über das Verkehrsnetz Ihrer Stadt. Umfangreiche Hilfen für die Verkehrsanalyse stehen Ihnen ebenso zur Verfügung wie die Möglichkeit, Brücken zu bauen, Fährverbindungen einzurichten oder ein Schienennetz anzulegen. Sie können aber auch andere Aufgaben übernehmen, etwa Polizei spielen und Verbrecher jagen. Bei Erfolg gibt's ein schlagkräftigeres Polizeipräsidium. Mehr Einfluss auch bei den aus „Die Sims“ importierten Spielfiguren: So können Sie festlegen, welches Auto die in Sim City fahren sollen. Los geht's im Herbst dieses Jahres.

1sprich: „Starkraft Gohst“ 2sprich: „Far Krai“ 3sprich: „Se Mätrix Onlain“ 4sprich: „Sim Sitti 4 – Raschauer“ 5sprich: „Midnait Klabb“ 6sprich: „Ssihf“ 7sprich: „Sstohker – Obliwwi-em Lost“ 8sprich: „De-us Ex 2 – Inwisibel Wohr“ 9sprich: „Prinz off Pörscha – Ssands off Taim“ 10sprich: „World off Wohrkraft“

Midnight Club[5] 2

Wer bremst, verliert

Rennspiel für PC und Xbox | Ab Sommer dieses Jahres dürfen Sie wieder mit aufgemotzten Autos durch Paris, Tokio und Los Angeles rasen. Die Programmierer haben versucht, einen Großteil der Städte im Spiel den realen Vorbildern nachzubilden. Auch den toll aussehenden Wagen merkt man die Liebe zum Detail an. Es gibt keine vorgeschriebenen Strecken: Wer zuerst ankommt, gewinnt das Rennen. Den schnellsten Städteführer gibt's für PC und Xbox. Die PC-Variante erlaubt Netzwerkrennen mit maximal acht Spielern, mit der Konsole kann man sich auch in den Online-Service Xbox-Live einklinken.



Außenbordmotor: So baut man einen reparaturfreundlichen Luftfilter.

Thief[6] 3

Klau, schau, wem

Actionspiel für PC und Xbox | Zum dritten Mal geht Meisterdieb Garret auf Tour. Diesmal schleicht er durch 16 Einsätze und beweist perfekt, wer der wahre König der Diebe ist. Dank neuer Grafik war es noch nie so schön, klauen zu gehen. Garrett bestiehlt nur die Reichen, um in seiner düsteren und vom Unheil heimgesuchten Heimatstadt zu überleben. Lieber würde er sich um seine Geschäfte kümmern – aber beim Versuch, das Zeitalter der Dunkelheit abzuwenden, hat er eine unsagbar böse Macht entfesselt. Nun steht nur noch er zwischen der Stadt und den Mächten, die sie vernichten wollen. Im dunklen Winter können Sie auf Beutezug gehen.

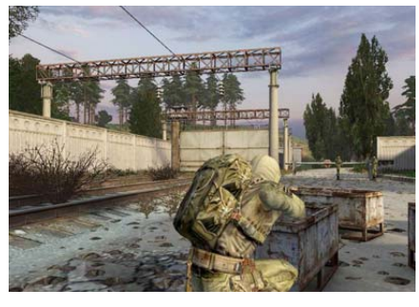


Spannung pur: zugespitzte Lage.

Stalker – Oblivion Lost[7]

Lösen Sie die Kernfrage

Actionspiel für PC | Einen nervenaufreibenden Aufenthalt im radioaktiv verseuchten Tschernobyl verspricht das Spiel von THQ – an detailliert gestalteten Originalschauplätzen. Gut geschützt im sicheren Strahlenanzug, wird der Spieler auf Erkundungstour ins verseuchte Gebiet geschickt. Ob Sie in den 18 Kampagnen eher mit Waffengewalt zu Werke gehen oder lieber vorsichtig wertvolle Gegenstände bergen wollen, müssen Sie selbst entscheiden. Ende des Jahres können sich PC-Spieler ohne die Gefahr bleibender Strahlenschäden den ukrainischen Katastrophenreaktor genauer ansehen.



Nach Reaktionsschluss: Ruinen von Tschernobyl.

Deus Ex 2 – Invisible War[8]

Was, rostet die Welt?

Actionspiel für PC und Xbox | Düster geht es zu in der Welt von „Deus Ex“. Verschiedene politische und religiöse Gruppen ringen um die Macht in einer von Kriegen und Umweltzerstörung bedrohten Welt. Können Sie die wahren Hintermänner aufspüren und zur Strecke bringen? Dazu geht's auf Hetzjagd rund um den Globus, unter anderem nach Seattle, London, Kairo und in ein Genlabor in der Antarktis. Dutzende von Lösungsmöglichkeiten stehen dem Spieler offen. Wofür werden Sie sich entscheiden, wenn jede Ihre Handlungen Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf nach sich zieht? Greifen Sie zur Waffe, oder werden Sie das Rätsel vollkommen ohne Gewalt lösen? Alle Fragen können Sie voraussichtlich im Herbst beantworten.



Tanzstunde: Hologramm voller Swing.

Prince of Persia – Sands of Time[9]

Prinz auf Zeit gesucht

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance | Wer hat an der Uhr gedreht? Es ist nicht Paulchen Panther, sondern der Prinz aus Persien, der in seinem neuen dreidimensionalen Abenteuer mit magischem Sand die Zeit zu beherrschen vermag. Damit kann er sogar aussichtslose Kämpfe erfolgreich bestehen, zahlreiche Rätsel lösen oder für ein paar Sekunden durch die Zeit reisen. Ob er mit seinen Zeitsprüngen in die Zukunft oder in die Vergangenheit den ersehnten Frieden im Königreich seines Vaters wiederherstellen kann, erfährt der Spieler ab November.



Nicht unscharf: der Prügel-Prinz.

World of Warcraft[10]

Märchen werden wahr



Adler verpflichtet: Die Flugbereitschaft startet bei jedem Wetter.

Online-Rollenspiel für PC | Nicht weniger als 3000 Mitspieler erwarten Sie in der Online-Welt von Warcraft. Die komplett dreidimensionale Szenerie überzeugt nicht nur mit beeindruckender Grafik, sondern auch mit spielerischer Perfektion. Für die fünf Rassen – Menschen, Zwerge, Orks, Tauren und Nachtelfen – ist hier fast alles möglich. Sie entscheiden, ob Sie das Abenteuer allein oder lieber in einer Gruppe bestehen wollen. Vielleicht wollen Sie aber auch in einer der Arenen gegen andere Mitspieler zum Duell antreten. Wenn die im Herbst startende Testphase erfolgreich verläuft, können Sie sich bereits im Winter eine zweite Identität in dieser reizvollen Nebenwelt zulegen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Buchsen im Einsatz

Mit dem „420F 4 port USB 2.0 Direct Access Hub[1]“ von Trust lässt sich der PC um vier zusätzliche, direkt zugängliche **USB** S.172 -Anschlüsse nach USB-Standard 2.0 erweitern, so dass man die am häufigsten verwendeten USB-Geräte vorn am Computer anschließen kann. Vorteil: Es



Offene Kanäle: vier zusätzliche USB-Buchsen zum Einbau in den PC.

stehen keine zusätzlichen Geräte auf dem Schreibtisch. Nachteil: Sie müssen den Computer für die Installation aufschrauben. Der Trust 420F 4 Port USB 2.0 Direct Access Hub kostet 34,95 Euro und ist ab sofort im Handel.

www.trust.com

Ton ab für Gameboy

Die Firma Jöllenbeck bietet nützliches Zubehör für den neuen Gameboy Advance SP an. Das „Speed Link GBA SP Travel Pack“[2] enthält einen Kopfhörer sowie den für dessen Anschluss an den GBA notwendigen Adapter. Ferner ist ein Ladekabel für den Zigarettenanzünder des Autos im Lieferumfang. Zu haben ist das Paket ab sofort für 19,99 Euro.

www.speed-link.com



Flottes Trio: Kopfhörer, passender Anschlussadapter und Ladekabel für GBA SP.

Creative Labs[3] 3D Blaster 5 FX 5200 Ultra

Neues Spielmittel: Faire „Ultra“

Grafikkarte für PC | Eine technisch aktuelle Grafikkarte zum fairen Preis bietet Creative Labs laut eigener Einschätzung an. Die „3D Blaster 5 FX 5200 Ultra“ hat 128 **Megabyte** S.172 **Grafikspeicher** S.172 , **S-Video** S.172 - und **Composite** S.172 -Ausgang. Auf der Karte arbeitet der neueste **Grafikprozessor** S.172 „Geforce 5 FX 5200 Ultra“ aus dem Hause Nvidia, und zwar laut Creative Labs mit einer **Taktfrequenz** S.172 von 325 **Megahertz** S.172 und im Zusammenspiel mit **Direct-X-9.0** S.172 , der neuesten Programmsammlung zur verbesserten Bilddarstellung.

Die 3D Blaster 5 FX 5200 Ultra gibt es ab sofort für 199 Euro im Handel.

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



Sie haben 3D-Wünsche frei: Glaubt man der guten Fee auf dem Karton, dann müsste die neue Grafikkarte Ihrem PC Flügel verleihen.

Jöllenbeck Speed Link Erazor RF Pad[4], X-Ray RF Gamepad[5] und RF Cube Pad[6]

Von der Leine gelassen: Zügelloses Spiel

Spieletastaturen (Gamepads) für PS 2, Xbox und Gamecube | Kürzlich präsentierte die Firma Jöllenbeck drei neue kabellose Spieletastaturen: „Erazor RF Pad“ für Playstation 2, „X-Ray RF Gamepad“ für Xbox und „RF Cube Pad“ für Gamecube. Alle drei Knopfleisten übertragen Ihre Befehle nicht per Anschlusskabel, sondern „durch die Luft“, nämlich über Funk zu einem Empfänger am Spielgeräte-Anschluss der Konsole. Die Ausstattung umfasst jeweils acht Bedientasten, zwei **Mini-Steuerknüppel** (**Ministicks**) S.172 und ein Steuerkreuz. Im Handel sind die Geräte ab sofort. Verkaufspreise: Das Erazor RF Pad kostet 59,99 Euro, X-Ray RF Gamepad und RF Cube Pad jeweils 49,99 Euro.





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



Schluss mit alten Seilschaften: Die neuen kabellosen Spieletastaturen für PS 2, Xbox und Gamecube sorgen für Bewegungsfreiheit.



Alles eine Sache der persönlichen Einstellung: Am Saitek-Lenkrad „R440“ können Sie die Stärke des Rütteleffektes in vier Stufen bestimmen.

Saitek R 440

Feine Dosierung: Ein gerüttelt Maß

Lenkrad für PC | Schumi hat einen neuen „Dienstwagen“, und Saitek hat ein neues Lenkrad. Die Ausstattung des „R 440“ umfasst vier Bedientasten, zwei so genannte Schaltwippen zum Wechseln der Gänge sowie eine separate „Bodengruppe“ mit Gas- und Bremspedal. Der eingebaute Rütteleffekt informiert Sie hautnah und unsanft über unebene Pisten oder Kollisionen. Die Stärke der Vibrationen lässt sich direkt am Lenkrad in vier Stufen erhöhen und verringern. Das R 440 steht ab September für zirka 95 Euro im Handel.

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089-5467570, www.saitek.de

Saitek Cyborg Evo[7]

Luftwaffe meldet: Ende der Krampfhandlungen

Steuerknüppel (Joystick) für PC | Stundenlanges Spielen von Flugsimulationen soll mit Saiteks „Cyborg Evo“ keine Verkrampfungen nach sich ziehen. Das garantiert laut Hersteller der in vier Richtungen verstellbare Kopf des Joysticks. Damit ist angeblich immer eine optimale Spielposition gewährleistet, und zwar unabhängig von der Handgröße. Der Cyborg Evo ist drehbar. Ausgefallene Flugmanöver, wie eine Drehung des Fliegers um die eigene Längsachse, sollten also kein Problem sein. Für die übrigen „Steuerbescheide“ stehen sechs Bedientasten und ein **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.172 zur Verfügung. Für 40 Euro soll der Cyborg Evo ab September im Handel sein.



Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089-5467570, www.saitek.de

Damit wird jeder Finger fertig: „Cyborg Evo“ lässt sich handfreundlich justieren.

Creative Labs Sound Blaster[8] MP3+

Getragene Klänge: Soundkarte sucht Anschluss

Soundkarte für PC | Die Firma Creative Labs präsentierte kürzlich eine Soundkarte zum externen Anschluss an der **USB** S.172 -Buchse des Rechners. Das Angebot richtet sich laut Hersteller vor allem an Besitzer tragbarer Computer (Notebooks), die mit der Qualität des eingebauten **Soundchips** S.172 oftmals unzufrieden seien. Die „Sound Blaster MP3+“ hat je einen Kopfhörer- und Mikrofon-Anschluss sowie je zwei **digitale** S.172 Ein- und Ausgänge in **koaxialer** S.172 Form. Weiterhin gibt's jeweils einen **optischen** S.172 digitalen Ein- und Ausgang. Die Sound Blaster MP3+ ist ab sofort für 59,90 Euro im Handel.

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



Hier kommen Töne richtig zum Tragen: neue „Außenbord“-Soundkarte von Creative Labs für tragbare Computer (Notebooks).

[1]sprich: „Dairekt ÄckßessHabb“ [2]sprich: „Spihd Link GBA SP Trävwel Päck“ [3]sprich: „Kriätif Läbs Ssaund Blahster“ [4]sprich: „Spihd Link träiser RF Päd“ [5]sprich: „Ex-Räi RF Gämpäd“ [6]sprich: „Kjuhb Päd“ [7]sprich: „Ssaiborg Evvo“ [8]sprich: „Kriätif Läbs Ssaund Blahster“

Pyramat[1] PM 300

Bericht zur Lage: Bleib auf dem Teppich

Zubehör für PC, PS 2, Xbox und Gamecube | Eine neuartige Spiel-Matte soll Spielspaß mit Bequemlichkeit verbinden. Die „Pyramat PM 300“ ist eine weiche, zusammenklappbare Unterlage mit eingebauten Lautsprechern. Auf diesem „siegenden Teppich“ können Sie beim Spiel lässig vor dem Fernseher liegen oder sitzen. Der eingebaute Rütteleffekt sorgt bei Kollisionen mit Gegnern oder Gegenständen im Spiel für eine (un)sanfte Rückenmassage. Außer einem Tragegriff hat das gute Stück Taschen für Spiele und Tastaturen (Gamepads), macht also auch Ausflüge zu Netzwerk-Parties komfortabel. Genaue Preise und der Marktstart-Termin werden noch bekannt gegeben.

Infos bei: Pyramat LLC, PO Box 36587, Los Angeles, CA 90036, U.S.A., Tel. 001-877-5911012, www.pyramat.com



Nutzen Sie die Gelegenheit: Die Spielwiese „PM 300“ mit Lautsprechern und Rütteleffekt macht Action zur bequemen Kissen-Schlacht.



Nah am Wasser gebaut: Beim Preis der Grafikkarte „Mystify 5800 Extreme“ für Flüssigkeitskühlung könnten Ihnen die Tränen kommen.

Terra Tec Mystify 5800 Extreme[2]

Eiskalte Abrechnung: Wasser ist kostbar

Grafikkarte für PC | Die Firma Terra Tec bringt das Spitzenmodell ihrer Grafikkarten-Reihe, die „Mystify 5800“, in limitierter Auflage mit Wärmetauscher zum Anschluss an eine Wasserkühlung auf den Markt. Vorteil: Anders als bei einer Luftkühlung des **Grafikprozessors** S.172 per Ventilator erzeugt die „Mystify 5800 Extreme“ kaum Nebengeräusche. Außerdem arbeitet Wasserkühlung sehr viel wirksamer. Im Lieferumfang befinden sich die Computermaus „Mystify Razer Boomslang[3]“, die spezielle Spielemaus „Mystify Claw[4]“ und ein Gerät, mit dessen Hilfe sich das Bild vom Computermonitor auf einem Fernseher wiedergeben lässt.

Laut Terra Tec ist die Mystify 5800 Extreme ab sofort im Handel. Der Preis des exklusiven Sondermodells beträgt stolze 899 Euro.

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. 02157-81790, www.terratec.net

Sitecom[5] Fingerprint Scanner[6]

Der erste Eindruck: Pech für Langfinger

Zubehör für PC | Wer seinen tragbaren Computer (Notebook) gegen Fremdbenutzung sichern will, der sollte zum „Fingerprint Scanner“ von Sitecom greifen. Der erfasst Ihren Fingerabdruck und lässt dann, je nach Voreinstellung, den Zugriff auf den ganzen PC oder aber nur auf einzelne Programme, Verzeichnisse und Dateien zu. Der Fingerprint Scanner wird in den **PC-Card** S.172 -Einschub des Notebooks gesteckt. Im Handel ist das Gerät ab sofort für 249 Euro.

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

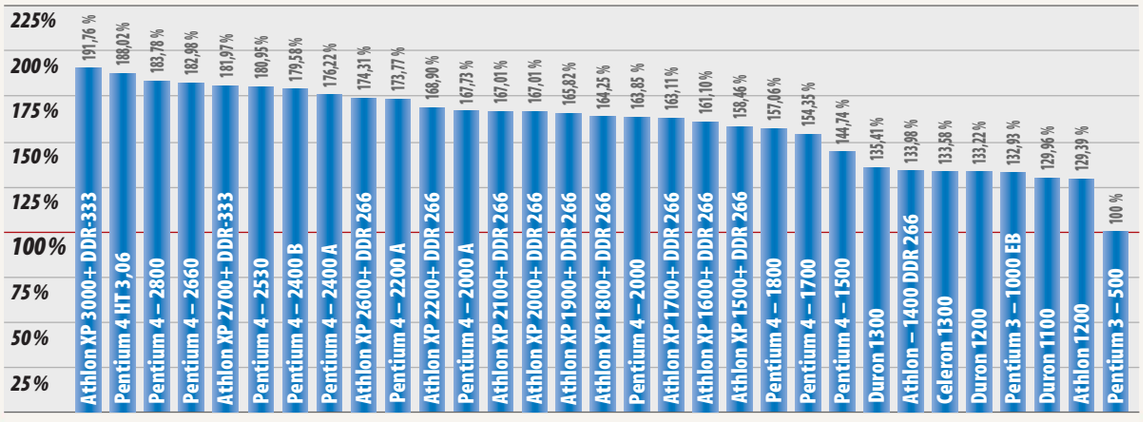


Sie haben richtig getippt: Das ist ein Fingerabdruck-Leser.

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

Leer-CDs mit Zugabe

Die Firma Mmore präsentierte kürzlich einen neuen CD-Rohling: „CD-R 80/700 MB“ lässt sich mit bis zu 52-fachem Tempo beschreiben (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer Musik-CD). Auf der Leer-CD lassen sich laut Hersteller 700 **Megabyte** S.172 Daten, Programme und Spiele archivieren. Den CD-R 80/700 MB gibt's ab sofort im 50er-Pack mit einer zusätzlichen Musik-CD von DJ Tiësto. Verkaufspreis: 17,99 Euro.
www.mmore.com



Volle Packung: 50 CD-Rohlinge plus Musik-CD.

Sound im Angebot

Die Soundkarte „Aureon 5.1 Fun Games[7]“ vom Spezialisten Terra Tec kostet ab sofort nur noch 69 statt 99 Euro. Im Paket finden Sie außer der Karte noch eine Kopfhörer-/Mikrofon-Kombi (Headset) sowie die Spiele „Tom Clancy's Splinter Cell“, „Morrowind“ und „Warcraft 3“.
www.terratec.net



Feiner Zug: Soundkarte 30 Euro günstiger.

Module in Sicherheit

Für ein aktuelles Gameboy-Advance-Spiele müssen Sie durchschnittlich immerhin 60 Euro auf den Tisch legen. Um die teuren Module optimal zu schützen, bringt Jöllenbeck „Speed Link GBA SP Game Case“[8] auf den Markt – das sind solide Plastikschachteln, in denen Sie die GBA-Spielmodule sicher verstauen können. Das Ganze gibt's im Sechserpack ab sofort für 3,99 Euro im Handel.
www.speed-link.com



Solide Sache: Schutzhüllen für GBA-Spielmodule.

[1]sprich: „Pürämet“ [2]sprich: „Mistifai 5800 Extrihm“ [3]sprich: „Räser Buhmslang“ [4]sprich: „Kloh“ [5]sprich: „Ssaitkomm“ [6]sprich: „Skänner“ [7]sprich: „Fann Gaims“ [8]sprich: „Sspihd Link GBA SP Gaim Käiß“

Gewinner

Französische Spielehersteller

Frankreichs Regierung unterstützt jetzt offiziell die einheimischen Spielehersteller. Insgesamt stehen Fördergelder in Höhe von 50 Millionen Euro zur Verfügung, mit deren Verteilung noch in diesem Jahr begonnen wird. Konkret gibt's außer Steuerentlastungen jeweils 200 000 Euro für 20 Spielentwicklungen. Von der angekündigten „Entwicklungshilfe" profitieren Firmen wie Ubi Soft, Infogrames oder Vivendi Universal schon jetzt. Ihre Aktienkurse stiegen nach der Bekanntgabe der staatlichen Pläne steil nach oben.

Verlierer

S.A.D.

Der Softwarehersteller S.A.D. ist sauer: Wenn die im April vom Bundestag verabschiedete Novelle des Urheberrechtsgesetzes in Kraft tritt, darf die Software „Game Jack" nicht mehr verkauft werden. Mit dem Programm lassen sich Originalspiele kopieren und fast jeder Kopierschutz umgehen. Nach dem neuen Gesetz dürfen private Nutzer zwar nach wie vor Sicherheitskopien von Spielen anfertigen – jedoch nicht, wenn die CD-ROM mit einem Kopierschutz versehen ist. „Das neue Urheberrechtsgesetz kommt einer Enteignung gleich", so Robert Knapp, leitender Produktmanager bei S.A.D. Das Unternehmen bereitet nun eine Verfassungsklage vor.

IN

- Minispiele zum Frühstück – da kommt das Hirn gleich auf Trab
- Grünpflanzen auf dem Schreibtisch – die bringen Leben ins Spiel
- Nette E-Mails an geschätzte Spieler schicken – kleine Geschenke erhalten die Freundschaft

OUT

- Verschmutzte Bildschirme – so richtig matte Scheiben verschleiern das Beste
- Verabredungen wegen eines Spiels absagen – Spielstände lassen sich speichern, Freunde nicht
- Schummeltricks in Mehr-Spieler-Runden – fair geht vor!



Foto: Kühne

Lorenz Steinke (32) von COMPUTERBILD-SPIELE beim Vortrag vor Studenten der Uni Magdeburg.

COMPUTERBILD-SPIELE an der Uni

Über 600 000 Schüler und Studenten lesen jeden Monat COMPUTERBILD-SPIELE. Damit ist Europas größtes Spielemagazin (700 029 verkaufte Exemplare pro Monat, 2,42 Millionen Leser) auch in Hörsälen und Schulklassen die Nummer eins. Als die Universität Magdeburg um einen Gastvortrag über die Arbeit der Redaktion bat, nahm Redakteur Lorenz Steinke (32), selbst Absolvent eines Studiums der Politikwissenschaften, die Einladung daher gerne an.

Den Studenten der Informatik und Computervisualistik – darunter viele angehende Spieleprogrammierer – konnte Steinke interessante Einblicke in die eigene Arbeit vermitteln. Die staunenden Zuhörer erfuhren zum Beispiel, dass COMPUTERBILD-SPIELE die aufwendigsten Tests der Branche „fährt" – PC-Spiele werden auf 25 verschiedenen Computern getestet, Spielgeräte in ausgefeilten Belastungstests mit über 100 000 Steuerbewegungen auf Herz und Nieren geprüft.

Auch das Vorurteil vom einsamen Computerspieler konnte Steinke bei seinem Vortrag entkräften. Denn wie zahlreiche Untersuchungen belegen, sind die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE nicht nur sportlich äußerst aktiv, sie haben darüber hinaus auch einen großen Freundeskreis. Beim Durchschnittseinkommen und bei der Schulbildung sind die Leser spitze: Zwei Drittel haben den Abschluss einer höheren oder weiterführenden Schule oder ein Studium absolviert.

Juniorprofessor Maic Masuch (36) von der Uni Magdeburg freute sich über Steinkes „lebendigen Einblick in die Praxis einer Spiele-Redaktion". Deutschlands erster „Computerspiele-Professor" ist nämlich genau wie viele seiner Studenten selbst begeisterter Spieler. Sein persönliches Lieblingsspiel: der Klassiker „Dark Project – Der Meisterdieb" (auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM 1/2002). Informationen zum Studium der Computervisualistik gibt es auf Wunsch per E-Mail[1].

Beim Spielen blüht sie auf

Fast die ganze Nation kennt Jasmin Wagner (23). Nur nicht unter ihrem richtigen Namen – die Charts stürmte Jasmin vor ein paar Jahren als „Blümchen". Doch längst hat die Sängerin dieses Pseudonym und mit ihm das „Girlie"-Image abgelegt. Nach einem kurzen Ausflug in die Filmmetropole Hollywood – in „Driven" spielte sie an der Seite von Sylvester Stallone – will Jasmin nun wieder Musik machen. Bei aller Reife bleibt die bildhübsche Künstlerin verspielt: Für das Kinderspiel „Pixeline und das Haus im Zauberwald" lieh sie der Hauptdarstellerin ihre Stimme. Richtig „cool" fände Jasmin es übrigens, als Darstellerin in einem „großen" Computerspiel, wie „Tomb Raider", mitzuwirken.

Auf den Geschmack, selber zu spielen, kam Jasmin durch ihren Bruder Christian (21). Der machte sie auch mit dem Gameboy vertraut. „Super Mario" und „Tetris" sorgten von da an für Unterhaltung auf Reisen. Heute hat Jasmin fast immer einen Gamecube im Gepäck. Viel Zeit zum Üben fand sie aber noch nicht: „Bei meinem Lieblingsspiel ‚Wave Race' falle ich leider immer noch ganz schnell vom Jet-Ski."



Foto: Freye

Jasmin Wagner: bildhübsch und verspielt.



Foto: Rex Features

Lady Kier: Guter Lack ist teuer.

Olala: Klage gegen Sega

750 000 US-Dollar Schadenersatz will die britische Sängerin Lady Kier (38) von der Firma Sega erstreiten. Grund für ihre Klage: Sega habe, so die Künstlerin, die Computerspielfigur „Ulala" aus „Space Channel 5" nach ihrem Ebenbild entworfen. Lackkleidung, hohe Stiefel und Pferdeschwanz sind die Markenzeichen der Lady Kier – und auch die der Spielfigur, so die Beweisführung. Ferner habe Sega der Sängerin vor Veröffentlichung des Spiels 10 000 englische Pfund (etwa 14 000 Euro) dafür geboten, dass sie ihren Namen und ihre Musik für das Spiel hergebe. Doch die Lady lehnte dankend ab.



Ulala: Expedition ins Kier-Reich?

Übung macht den Meister

Der Ball ist rund – aber was gehört noch zu einem guten Fußballspiel für den PC? Der Spielehersteller Electronic Arts (EA) hat den ehemaligen Bundesligatrainer und Chefausbilder beim Deutschen Fußballbund Erich Rutemöller (58) eingekauft. Der erfahrene Trainer hilft bei der Entwicklung des für Herbst geplanten Fußballspiels „FIFA Football 2004" mit, um möglichst viel Realitätsnähe ins Spiel zu bringen.



Erich Rutemöller (rechts): Training für die EA-Mannschaft.

[1] cv-beratung@isg.cs.uni-magdeburg.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hitliste

Die meist verkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Vietcong	Action	– [1]		Take 2 Interactive	16 Jahren
2	DTM Race Driver – Director's Cut	Rennspiel	gut	6/2003	Codemasters	6 Jahren
3	Delta Force – Black Hawk Down	Action	– [1]		Codemasters	16 Jahren
4	Blitzkrieg	Strategie	– [1]		CDV	16 Jahren
5	Die Sims Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	3 Jahren
6	Splinter Cell	Action	gut	4/2003	Ubi Soft	16 Jahren
7	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Action	gut	5/2003	Ubi Soft	16 Jahren
8	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Geschicklichkeitsspiel	gut	2/2003	Ubi Soft	3 Jahren
9	Empire Earth – Gold	Strategie	gut	3/2003	Vivendi Universal	3 Jahren
10	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
11	Jurassic Park – Operation Genesis	Aufbauspiel	gut	5/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
12	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
13	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
14	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Abenteuer	gut	7/2003	Electronic Arts	12 Jahren
15	Praetorians	Strategie	gut	4/2003	Eidos Interactive	12 Jahren
16	Metal Gear Solid 2 – Substance	Action	gut	6/2003	Konami	16 Jahren
17	Fußball Manager 2003	Managerspiel	gut	2/2003	Electronic Arts	3 Jahren
18	Sim City 4	Aufbauspiel	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
19	Stronghold Crusader	Strategie	gut	11/2002	Take 2 Interactive	12 Jahren
20	FIFA Football 2003	Fußball	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren

[1] nicht getestet, weil die Gefahr einer rückwirkenden Indizierung bestand

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	3 Jahren
2	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
3	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Infogrames	3 Jahren
4	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
5	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Infogrames	6 Jahren
6	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Infogrames	6 Jahren
7	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2003	Activision	6 Jahren
8	Digimon World 2003	Abenteuer	–		Infogrames	3 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	4/2003 1/2003	Ubi Soft	16 Jahren
2	Devil May Cry 2	Action	gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
3	Die Sims	Simulation	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
4	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Geschicklichkeitsspiel	PC-, Cube-, GBA-Version getestet	4/2003	Ubi Soft	3 Jahren
5	Metal Gear Solid 2 – Substance	Action	sehr gut	6/2003	Konami	16 Jahren
6	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
7	Mortal Kombat – Deadly Alliance	Action	–		Konami	⚠ 18 Jahren
8	GTA 3	Action	–		Take 2 Interactive	⚠ 18 Jahren
9	Jurassic Park – Operation Genesis	Aufbauspiel	PC-Version getestet	5/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
10	Tekken 4	Prügelspiel	befriedigend	12/2002	Sony	12 Jahren

GAMEBOY COLOR

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

GAMECUBE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	The Legend of Zelda – The Wind Waker	Abenteuer	sehr gut	6/2003	Nintendo	3 Jahren
2	Metroid Prime	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	12 Jahren
3	Die Sims	Simulation	gut	7/2003	Electronic Arts	3 Jahren
4	Resident Evil Zero	Action	sehr gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
5	Super Smash Brothers Melee	Prügelsspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Action	gut	6/2003	Electronic Arts	16 Jahren
7	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Geschicklichkeitsspiel	gut	4/2003	Ubi Soft	6 Jahren
8	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	11/2002	Nintendo	6 Jahren
9	Mario Party 4	Brettspiel	gut	3/2003	Nintendo	3 Jahren
10	Starfox Adventures	Abenteuer	sehr gut	1/2003	Nintendo	6 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	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	3 Jahren
3	Rayman 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	5/2003	Ubi Soft	3 Jahren
4	Britney's Dance Beat	Geschicklichkeitsspiel	PS-2-Version getestet	2/2003	THQ	3 Jahren
5	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
6	Ceasars Palace – Millenium Gold Edition	Geschicklichkeitsspiel	–		THQ	3 Jahren
7	ISS	Sportspiel	–		Konami	3 Jahren
8	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2003	Nintendo	3 Jahren
9	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Action	befriedigend	1/2003	Infogrames	3 Jahren
10	Metroid Fusion	Abenteuer	gut	2/2003	Nintendo	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
2	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Sport	gut	4/2003	Microsoft	16 Jahren
3	Blinx – The Time Sweeper	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2003	Eidos Interactive	6 Jahren
4	Die Sims	Simulation	–		Electronic Arts	3 Jahren
5	DTM Race Driver – Director's Cut	Rennspiel	–		Codemasters	6 Jahren
6	Splinter Cell	Action	sehr gut	1/2003	Ubi Soft	16 Jahren
7	Metal Gear Solid 2 – Substance	Action	sehr gut	5/2003	Konami	16 Jahren
8	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Action	PS-2-, Cube-, GBA-Version getestet	1/6/5/2003	Electronic Arts	16 Jahren
9	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Abenteuer	gut	6/2003	Electronic Arts	12 Jahren
10	Timesplitters 2	Action	–		Eidos Interactive	16 Jahren

Läuft auch auf: [2] Gameboy, [3] Gameboy Advance

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELBERICHT

Tomb Raider
The Angel of Darkness[1]

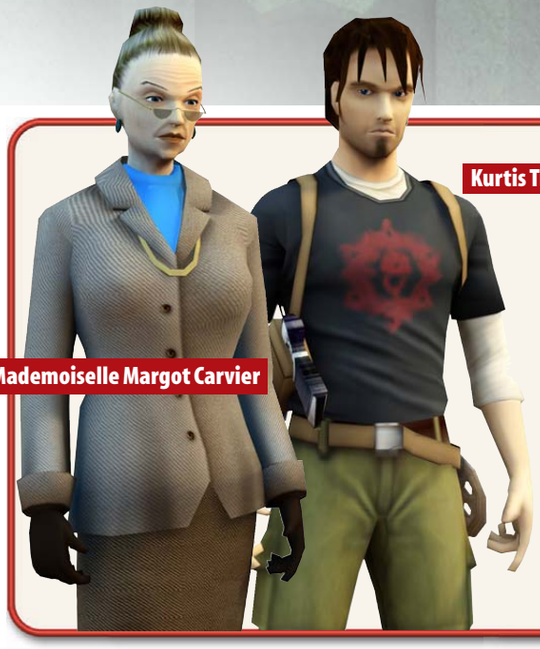
[1] sprich: „Tuhm Räider Ändschel off Darkness"



Lara gr

Mit Miss Croft geht's immer mächtig rund. Selbst wenn sie unter Mordverdacht steht, hat Lara Glück im Spiel. Auch in der Liebe?

Voller Körpereinsatz: Mit neuen Tricks und Fertigkeiten meldet sich Lara zurück.



Die Guten

Kurtis Trent
Ein geheimnisvoller Kämpfer, der Lara öfter aus der Patsche hilft. Der edle „Ritter des Lichts der Wahrheit" hat dasselbe Ziel wie Frau Croft: von Croys Mörder zur Strecke zu bringen.

Mademoiselle Margot Carvier
Mehr Anstandsdame als Freundin im klassischen Sinne, aber hundertprozentig verlässlich: Die alte Dame steht Lara treu zur Seite.



Riskieren Sie mal einen Blick: Lara auf der Lauer. Die Archäologin hat dazugelernt, kann jetzt unbemerkt um die Ecke lugen.

eift an

Ein dunkles Zimmer in Paris. Draußen zucken Blitze am Himmel. Der Regen läuft wie ein Wasserfall am Fenster herunter. Das Unwetter macht die düstere Atmosphäre perfekt. Die Einrichtung des Raums ist verwüstet – offensichtliche Spuren eines Kampfes.

Eine junge Frau betritt die dumpfe Stube. Es ist die wohl bekannteste Archäologin der Welt, und eine der hübschesten dazu: Lara Craft. Aufmerksam schaut sie sich im Raum um. Plötzlich ist die so abgebrühte Abenteurerin vor Entsetzen gelähmt: Eine Leiche liegt in der Ecke: Werner von Croy, ihr Freund und Lehrmeister.

Plötzlich Sirenengeheul auf der Straße. Bewaffnete Polizisten mit Spürhunden stürmen das Haus, um Lara Croft zu verhaften. Offenbar hat jemand den Behörden einen Tipp gegeben, dass Lara am Tatort zu finden sei. Sicher, sie wird ihren besten Freund nicht umgebracht haben. Aber das „weiß" nur der Spieler. Mehr weiß er nicht. Was ist hier wirklich passiert? Wer hat Lara in die Falle gelockt? Der Vorspann zu „Tomb Raider – Angel of Darkness", ein absolut kinoreifer Kurzfilm, wirft viele Fragen und Rätsel auf, die Sie im Lauf des Spiels mühsam selbst lösen müssen.

Doch erst mal muss Lara ihren Kopf aus der Schlinge ziehen und die Flucht ergreifen, um nicht unter Mordverdacht im Gefängnis zu landen. Und den wirklichen Mörder von Croys muss sie auf eigene Faust suchen. Zunächst natürlich am Ort des Gewaltverbrechens, in Paris. Diese erste Etappe ihrer Privatfahndung ist übrigens als leichter Spieleinstieg angelegt, der Ihnen die Steuerung nahebringt. Das ist auch bitter notwendig, denn die hat es in sich. Im Vergleich zu früheren „Tomb-Raider"-Abenteuern, die auch schon keine Spaziergänge waren, hat Lara etliche neue Tricks und Fortbewegungsarten auf Lager. Schleichen, um die Ecke schauen und sogar das Klettern an Felswänden sind ihr jetzt möglich.

Außerdem eignet sich die forsche Forscherin im Laufe ihres neuen Abenteuertrips auch ein kleines, aber





Neuer Schnitt, neuer Look: Mr. Trent führt seinen Klingendiskus vor.



Leben wie Croft in Frankreich: Hetzjagd über den Dächern von Paris.



Schwer auf Draht: Aus Notlagen seilt sich die Heldin kurzerhand ab.

Die Bösen

Pieter van Eckhardt
Ein wahrer Oberschurke vor dem Herrn und offenbar der Auftraggeber für den mysteriösen Mord an Werner von Croy. Doch das war nur der Anfang – es steckt viel mehr dahinter.

Joachim Karel
Der stets finster und entschlossen blickende kühle Blonde ist ein Handlanger van Eckhardts – und genauso bösartig wie sein Boss.





Eine Frau sieht Rot: Jeder Kontakt mit einem Laser löst Alarm aus.



Hier ist was im Gang: Kampfsportexperte Kurtis vermöbelt Mutanten.

feines Waffenarsenal an: Pistolen, Schrotflinte und Maschinengewehr. Durch Frankreichs Metropole zieht Lara allerdings erst mal völlig unbewaffnet. Selbst die im Kampfsport gestählten Körperkräfte haben mangels Übung arg nachgelassen. Sogar kleine Kletterpartien bringen die Heldin aus der Puste. Ohne reichlich Trainingseinheiten für Lara werden Sie in diesem Spiel also nicht weit kommen. Überhaupt ist dieses Mal viel versteckt und erst mit der Zeit zugänglich. Das fördert natürlich den Langzeitspaß, denn ohne die benötigten Gegenstände haben Sie keine Chance, das auf ungefähr 30 Stunden angelegte Abenteuer zu bestehen und den wahren Mörder zu finden.

Doch Lara ist nicht allein. Unverhoffte Hilfe gibt's vom smarten Haudegen Kurtis Trent, der die schöne Wissenschaftlerin – so viel sei verraten – mehr als ein Mal aus Lebensgefahr retten wird. Auch Kurtis, Angehöriger des Ritterordens Lux Veritatis („Licht der Wahrheit"), fahndet nach von Croys Mörder und dessen Hintermännern. Der edle Ritter ist ein Virtuose im Umgang mit seiner Lieblingswaffe, einem mit messerscharfen Klingen besetzten Wurfgeschoss.

Gewohnt, sich als Einzelkämpferin durchzuschlagen, ist Lara anfangs gar nicht erfreut über die ungebetene und etwas aufdringliche Unterstützung. Aber je mehr sie über ihren Begleiter erfährt, desto mehr Sympathie empfindet sie für ihn. Entwickelt sich da etwa eine Romanze zwischen der bislang stets unnahbaren Lara Croft und dem geheimnisvollen Mister Trent? Hm – Privatsache und daher vorerst noch ein Geheimnis.



Da staunt der Wachmann: Lara kommt ihm auf die Schliche.



Alles Gute kommt von oben: Pieter van Eckhardts Schergen sind offenbar so doof wie hässlich – sonst hätten sie den von der Decke nahenden hübschen Todesengel sehen müssen.

Jeremy Smith-Heath (39), Entwicklungschef des Spieleherstellers Eidos, zu COMPUTERBILD-SPIELE: „Vielleicht gibt es einen Kuss zwischen den beiden, doch ob und was sich zwischen ihnen entwickelt, wird noch nicht verraten." Sicher ist dagegen, dass Sie während einer ganzen Spielstufe die Geschicke des Mannes leiten und Lara so lange sich selbst überlassen …

Bis das Duo den Oberschurken und seine zahlreichen Helfershelfer zur Strecke gebracht hat, wird eine düstere Geschichte voller unerwarteter Wendungen abgespult. Trotz vieler neuer Elemente im Spiel gilt übrigens: Erfahrene Tomb-Raider-Fans werden sich auch im neuen Spiel wie zu Hause fühlen und begeistert die für die Serie charakteristischen Rätsel in Angriff nehmen. Ein typisches Beispiel sind die „Räume der vier Elemente". Im „Raum der Luft" etwa muss Lara sich mit gezielten Sprüngen den Weg über ein paar Steinstelen bahnen und



dabei kräftigen Winden ausweichen, die sie in den Abgrund zu blasen drohen.

Lara Croft wurde verfrüht totgesagt. Das nächste Abenteuer wird nicht ihr letztes sein. Fans dürfen sich auf eine weitere Fortsetzung freuen, auf deren Besetzungsliste wohl auch wieder ein gewisser Kurtis Trent steht. Keine Frage – Lara liegt weiterhin im Trend. „Tomb Raider – The Angel of Darkness" gibt's ab 20. Juni 2003 für PC und Playstation 2.



Paris – eine Stadt voller versteckter Schönheiten: Lara auf der Flucht.



Fabrikarbeit kann krank machen: Der „Werktätige" im Blaumann …



… beendet seine Schicht mit erheblichen Gesundheitsschäden.



Verfall der guten Sitten: In diesem heruntergekommenen Haus …



… wird Lara Croft nicht eben freundlich empfangen. Doch trotz schwerer Verletzungen räumt die Superheldin spielend mit den Besetzern auf.



Zeit für die Saalwette: Findet Lara einen Weg aus dieser Riesenhalle?



Ein Gänsehaut-Krimi: mit Sommerklamotten im Schnee. Die Arme!

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".

No Man's Land [1]

Strategiespiel für PC | Die amerikanische Geschichte als PC-Spiel. Und Sie mittendrin

[1] sprich: „No Mäns Länd"

Wieder einmal geht's darum, den amerikanischen Kontinent zu erobern. Dabei ist die Eisenbahn ein wichtiges Hilfs- und Transportmittel. Aber zuerst landen Sie mit einer kleinen Siedlerschar irgendwo in der Wildnis und müssen dort irgendwie klarkommen. Mit den wenigen Leuten, die Ihnen nach einem Überfall der Spanier geblieben sind, müssen Sie zunächst eine kleine Siedlung und einen Hafen errichten, um es den Aggressoren irgendwann heimzahlen zu können.

Sie bauen ein Bürgerhaus, eine Schmiede, schürfen Gold, hacken Bäume – das übliche Standardprogramm also. Dann legen Sie Schiffe auf Kiel und rufen einige Ihrer Männer zu den Waffen. Sie können mit Soldaten und Kanonen kämpfen – aber auch mit beißwütigen Doggen, die Sie eigens zu diesem Zweck züchten. Auf wessen Seite Sie stehen, ist Ihre Entscheidung.

Als Eroberer oder Siedler versuchen Sie sich die Neue Welt untertan zu machen. Ergreifen Sie dagegen Partei für die Indianer, so müssen Sie Ihre Heimat tapfer gegen die eindringenden Bleichgesichter verteidigen. Im Spiel sind auch historische Helden mit besonderen Fähigkeiten. Der Geistliche Reverend Aaron Harper etwa kann verwundete Soldaten und Bauern heilen.



Präsentiert das Gewehr!

Das fertige Spiel soll 32 Aufgaben enthalten und eine umfangreiche Hintergrundgeschichte vermitteln. Sie sehen die (räumlich dargestellten) Schauplätze Ihrer Aktivitäten von schräg oben, können die Kamera aber nicht frei bewegen. Die Bedienung erfolgt per Maus und orientiert sich am gewohnten Standard vieler anderer Strategiespiele.

Urteil: Die vorliegende Version von „No Man's Land" war noch voller Fehler. So ließen sich Gebäude nicht ausbessern, Figuren blieben irgendwo in der Landschaft hängen, die eigentlich recht ansehnliche Grafik wurde von ruckelnden Bildern getrübt. Wenn die Macken noch korrigiert werden, könnte hier aber ein ganz nettes Spielchen für Strategiefans entstehen. Wegen der interessanten, gar nicht trockenen Geschichtslektion blieb dennoch ein „guter" erster Eindruck hängen.



Eroberungen gehen selten ohne Kampf ab, wenn der Gegner mauert.

No Man's Land

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	CDV
Telefon	0721-972240
Im Handel ab	August
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	steht noch nicht fest
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 800/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	45 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose: **gut**

Ghostmaster [2]

Actionspiel für PC | Als großer Geisterboss sollen Sie Ihre Opfer das Gruseln lehren

[2] sprich: „Gohstmahster"

Stellen Sie sich vor, statt grimmiger Elitesoldaten oder finsterer Gangster stehe eine Horde von Geistern unter Ihrem Kommando. Für jeden Zweck, etwa Frauen erschrecken oder Blitze schleudern, gebe es einen speziellen Spuk, und mit Ihrer gesamten gespenstischen Truppe sollten Sie Aufgaben lösen. Genau das passiert in diesem Spiel. Indem Sie harmlose Zeitgenossen in Angst und Schrecken versetzen, überziehen Sie eine Stadt mit finsterem Grusel – nur so kommen Sie hinter das noch dunklere Geheimnis der Ortschaft.

Um Ihr Ziel zu erreichen, schrecken Sie vor nichts zurück, versuchen etwa alle Mitglieder einer Studentenverbindung aus ihrem Haus zu jagen. Einige der Jungakademiker gruseln sich schnell, andere geben den coolen Intellektuellen und weichen erst, wenn Sie schweres Geschütz auffahren. Die Schwachstellen derart hartgesottener Leute müssen Sie mühsam herausfinden. Noch schwieriger ist es, Menschen mit Skeletten zu erschrecken, die in der Wand versteckt sind. Da Geister nicht selber Mauern freilegen können, müssen Sie die Hausbewohner dazu bringen, die einst lebendig eingemauerten Toten eigenhändig freizulegen. Und das geht nur mit allerlei Tricks.



Der Schreck heiligt die Mittel: Dieser Geist hat ein wirksames Horror-Repertoire auf Lager.

Meist führen aber viele Wege zum Ziel. Sie können wählen, welche Grusel-Techniken Sie kombinieren, um eine Aufgabe abzuarbeiten. Je mehr Schrecken Sie den Menschen einjagen, desto mehr Energie für weitere Horror-Effekte steht Ihren Gespenstergesellen zur Verfügung. „Ghostmaster" fährt 15 Szenarien in elf ausgedehnten Landschaften und Häusern auf. Mit der Maus kommen Sie überall gut zurecht, auch Einsteiger werden mit dem einfachen, übersichtlichen Spielprinzip schnell klarkommen.

Urteil: Einmal richtig herumspuken, mit einer bunten Geistertruppe Menschen erschrecken und aus dem fiesen Treiben auch noch Energie für die nächsten Streiche ziehen – das ist mal eine witzige Idee, die es so noch nicht gegeben hat. Optisch macht das Spiel einen guten Eindruck, besonders die Gruseleffekte schillern „schrecklich" farbenfroh durch die Spukhäuser, deren menschliche und „geistliche" Insassen sich sehr intelligent und realistisch durchs Gemäuer bewegen. Die Rätsel sind intelligent und teilweise zum Fürchten schwer. Dennoch hat Ghostmaster das Zeug zu einem Familienspiel, hier haben alle Generationen ihren Spaß. Der erste Eindruck: Hier geht ein „guter" Geist um.



Die Geister, die ich rief: Als Gespensterboss müssen Sie in diesem geistvollen Spiel Angst und Schrecken verbreiten.

Ghostmaster

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Empire
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	P2 450/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2, Xbox

Prognose: **gut**

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Volles Rohr: Ein „Alpha Guard“ nimmt den grünen Spitzenmann aufs Korn.



Tragende Rolle: Crawford, früher Hulks Lehrer, heute ein monströser Feind.



Format XXL: Hulk-Jäger General Ryker will das Geheimnis der Kraft enträtseln.



Gut Holz: Hulk in Bestform. So gekonnt und schnell kann keine Abrissbirne dieser Welt ein Haus zerlegen.

Grüne Bewegung: Hulk kommt schnell – und gewaltig. Mit rohen Kräften lässt sich eben doch so Einiges erreichen.

Alles im grünen Bereich: So tobt „Hulk“ auf dem Gameboy Advance



Gut zu Fuß: Erste Eindrücke von der Gameboy-Advance-Version versprechen perfekte Unterhaltung unterwegs.



Wie der Blitz: Auch GBA-Spieler erwartet eine sehr explosive Mischung. Wo Hulk zuschlägt, kracht es eben gewaltig.



K.o. ist o.k.: Wenn der grüne Gigant gegen Soldaten in den Ring steigt, hängen die ziemlich bald mürbe in den Seilen.

Hulk[1]

[1] sprich: „Halk"

Actionspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Schon vor dem US-Start des Films „Hulk" kommt im Juni das Spiel für PC und alle Konsolen. Heldenhaft oder eher monströs? Hier erste Eindrücke und exklusive Bilder

Beim Test einer neuartigen Gamma-Atombombe passiert's: Der junge Wissenschaftler Bruce Banner bekommt eine gewaltige Strahlendosis ab, überlebt aber. Doch der Neutronenbeschuss bleibt nicht ohne Folgen. Wird Dr. Banner wütend, dann verwandelt er sich in einen grünhäutigen, grobschlächtigen Riesen von ungeheuren Kräften. Doch gerade das bringt ihn in Gefahr, denn fortan wollen skrupellose Militärs, bizarre Gegner und verrückte Wissenschaftler das Geheimnis seiner Stärke ergründen.

Die Figur Hulk entstand im Jahr 1962 als Held eines Marvel-Comics. Nach diversen TV-Serien stürmt das grüne Monster ab Ende Juni weltweit die Kinos – dazu die Computer und Spielekonsolen.

Natürlich spielen Sie die Rolle der Hauptfigur, wobei Sie entweder als Hulk alles zertrümmern, was in Reichweite liegt, oder sich als harmloser Bruce Banner schleichend dem Zugriff Ihrer Verfolger entziehen. Die Geschichte folgt jener des Films fast minuziös, wurde allerdings um ein paar Figuren und Schauplätze erweitert.

Ihre Hauptbeschäftigung besteht darin, sich mithilfe diverser Kampftechniken Ihrer zahlreichen Gegner zu entledigen. Vorzugsweise in Gestalt des Hulk, denn der kann etwa so donnernd in die Hände klatschen, dass die Druckwelle alle Gegner vom Platz fegt. Oder er springt in die Luft und landet mit einem so gewaltigen Bums auf dem Boden, dass die Erde bebt und alle Umstehenden den Halt verlieren. Ach ja, zuschlagen kann der dreiste Riese auch – und wo er hinlangt, wächst kein Gras mehr.

Hulk wird vor allem von Soldaten verfolgt, die ihm aber selbst mit Maschinengewehrfeuer nur wenig anhaben können. Aber es gibt auch andere, stärkere Feinde, etwa „Half Life", ein wahrer Dämon, der Hulk Lebensenergie entzieht und seine eigene damit auflädt. Und dann sind da noch die geheimnisvollen Gamma-Kreaturen, deren gewaltige Kräfte jenen des Hulk kaum nachstehen. Und so hauen sich die Riesen wie die Kesselflicker durch Städte und Laboratorien. Oder durch Landstriche, die auch vor der Klopperei schon fast so wüst aussahen wie danach. Keine zivilisatorische Errungenschaft ist dem Hulk heilig – Gegenstände, Fahrzeuge oder Gebäude zerstört der Hüne gleich oder setzt sie erst mal als Wurfgeschoss ein.

Es sind insgesamt 25 Aufgaben und fünf schwere Endgegner geplant, denen Hulk mit 45 Angriffstechniken auf den Pelz rücken darf.

Urteil: Das Spiel im Comic-Stil ist zwar anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, beginnt aber schnell Spaß zu machen. Es dauert nicht lange, und Sie werden Gefallen daran finden, als Hulk die komplette Szenerie zu zerlegen und dabei ein paar Gegner von der Platte zu putzen, die keineswegs von Pappe sind.

Die Versionen für PC, Xbox und Gamecube unterscheiden sich optisch kaum, auch die Playstation-Variante sieht sehr ansprechend aus. PC-Spielern sei der Einsatz einer Spieletastatur (Gamepad) nahegelegt, denn damit lässt sich Hulk flüssiger bewegen. Mit etwas Übung reicht aber auch die gute, alte Schreibtastatur.

Ein Wahnsinns-Spiel im wahrsten Wortsinn. Bunt, laut, schrill. Hier walten rohe Kräfte sinnlos, aber effektvoll. Alle Versionen hinterließen einen „guten" ersten Eindruck. Die Ampel wird so grün wie der Held.





So ist das Beben: Wo Hulk aufstampft, kapituliert die Richter-Skala.



Grüne Rüstungsgegner: So sind sie – Frieden schaffen ohne Waffen.



Willkommen im Fliegerkorps: Hulk trainiert den Soldaten-Weitwurf.



Gespenstische Zähne: Half Life kann Hulk Lebensenergie entziehen und sich damit aufladen.

Hulk

HERSTELLERANGABEN

Hersteller	Vivendi
Telefon	01805-0537636
Im Handel ab	13. Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 98/ME/ 2000/XP, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance
Empf. Prozessor/Speicher	P-3 700/192 MB
Wahrscheinlicher Preis	PC: 44 Euro Playstation 2: 59 Euro Xbox: 59 Euro Gamecube: 57 Euro GBA: 44 Euro

VORSERIENTEST-ERGEBNIS

Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut

Prognose:



gut

NOKIA N-GAGE

1. Radioempfänger
2. MP3-Spieler
3. MPEG-Videospieler
4. Richtungskreuz
5. Handy-/Spieletastatur
6. Ein-/Aus-Knopf





Santa Monica: Die Sonne brennt. Die Handy-Verbindung steht.

N-gagiertes Duell: Mehr-Spieler-Partien sind jederzeit möglich. Und zwar ganz ohne Kabel.

Konsolen-Handy:

So spielt es sich wirklich

Am 7. Oktober 2003 ist es soweit: Nokia, weltgrößter Hersteller von Mobiltelefonen, betritt mit dem Konsolen-Handy „N-Gage“[1] die bunte Spielewelt. Redakteur Oliver Redelfs (29) probierte den Alleskönner im sonnigen Kalifornien aus

[1] sprich: Enn-Gäidsch

N-Gage ist das, was man gemeinhin eine „Eier legende Wollmilchsau“ nennt: tragbare Spielekonsole, Tri-Band-Handy (funktioniert in allen Mobilfunknetzen der Welt), Radioempfänger, **MP3** S.172-Spieler und Organizer (Taschencomputer für unterwegs). Kann der kleine Apparat das alles perfekt, oder ist er eine Anhäufung von Kompromissen?

Erster Eindruck: Als Telefon liegt das Multitalent wider Erwarten gut in der Hand und am Ohr. Die für ein Handy beachtliche Größe entpuppt sich schnell als Bedienungsvorteil. Nachteilig ist allerdings, dass man beim Telefonieren fast automatisch auf die Anzeige fasst und dort hässliche Fingerabdrücke hinterlässt. Erst das zusätzlich erhältliche **Bluetooth** S.172-Headset sorgt für wirklich angenehme Gespräche. Gerät in die Tasche, den kabellosen Kopfhörer-/Mikrofonclip ans Ohr, und schon plaudern Sie unbeschwert.

Wenn die gut ausgeleuchtete große Anzeige sauber bleibt, macht sie auch in der kalifornischen Mittagssonne am Strand von Santa Monica keine Probleme. Von direkter Sonneneinstrahlung abgesehen, ist sie auch bei sehr hellem Umgebungslicht gut abzulesen. Alles andere wäre für ein „Spiel-Feld“ auch nicht akzeptabel. Spielen, die mit dunklen Hintergrundfarben arbeiten, sollte man trotzdem ein schattiges Plätzchen gönnen. Der Klang der kleinen Einbaulautsprecher geht in Ordnung, aber ein Stereo-Kopfhörer ist erste Wahl.

Eine ordentliche, klar strukturierte Menüführung des Geräts mit sinnvoller Tastenbelegung zeigt die einschlägige Erfahrung der Firma Nokia in Sachen Ergonomie. Lediglich Gameboy-Advance-Spielprofis werden beim „Umsteigen“ die seitlich am Gerät vermuteten Schultertasten vermissen, mit denen sich in Gameboy-Spielen viele wichtige Befehle komfortabel erteilen lassen. Abzuwarten bleibt, ob die derzeit eigens für N-Gage entwickelten Spiele diesen Nachteil durch ein pfiffiges Bedienkonzept ausgleichen können, das mit der Zehnertastatur auskommt. Beim Probespielen wirkte das Tastenfeld brauchbar und solide. Ob es den Strapazen ausgiebigen Dauer-Daddelns gewachsen ist, wird sich später im ausführlichen COMPUTERBILD-SPIELE-Verschleißtest erweisen.

Ein N-Gage-Spiel wird ähnlich umständlich eingesetzt wie eine Telefonkarte: Abdeckung auf, Spiel rein. Ein Modulschacht wäre die bessere Lösung gewesen. Aber welche „Einsätze“ wird's denn nun überhaupt geben? Hier eine erste Übersicht:

Action-Freunde werden sich über „Red Faction“ freuen. Das Ballerspiel macht bereits im frühen Entwicklungsstadium einen guten Eindruck. Lediglich die Zielerfassung per Fadenkreuz ist mit der Tastatur eine gewöhnungsbedürftige Fingerübung.

Sowohl Skate-Legende Tony Hawk als auch Computerspiel-Ikone Lara Croft machen auf dem N-Gage-Minibildschirm eine gute Figur. Beide werden auch mit Mehr-Spieler-Modus kommen, „Tomb Raider“ bietet ehrgeizigen Zeitgenossen sogar die Möglichkeit, Ihre Rekord-Spielstände auf einer Internet-Seite zu verewigen. Bis zu vier Mitspieler können im drahtlosen Funk-**Netzwerk** S.172 via Bluetooth in einem Radius von zehn Metern gegen- oder miteinander spielen. Verbindungsaufbau und ein paar Grundeinstellungen sind in wenigen Sekunden erledigt. Und falls ausgerechnet während eines heißen Wettkampfs das Telefon klingelt, wird das Spiel automatisch auf Pause geschaltet.

Stichwort Pause: Die Laufzeit des Akkus wird mit zwei bis sechs Stunden angegeben, je nach Intensität der Nutzung. Während des rund vierstündigen Praxistests mit Telefonieren und Spielen gab es keine Energieprobleme.

Der erste Eindruck: Alles in allem ist dieses multifunktionale Ding gelungen. Ohne faule Kompromisse.

N-Gage im Detail

Verkaufsstart: 7. Oktober 2003

Abmessungen, Gewicht: Breite 13,7 Zentimeter, Höhe 7 Zentimeter, Tiefe: 2 Zentimeter, Gewicht 137 Gramm

Anzeige: 178 x 208 **Pixel** S.172, 4096 Farben (12-Bit)

Übertragung: Tri-Band GSM 900/1800/1900, WAP über GRPS, HSCSD, Bluetooth, PC-USB-Schnittstelle

Funktionen: Mobile Spielekonsole, Handy, FM-Radioempfänger, MP3-Player und -Recorder, MPEG-Video-Abspieler, Organizer

Gerätepreis: 299 US-Dollar[2] ohne Handy-Vertrag

Preis pro Spiel: etwa 30 bis 40 US-Dollar[2]

Spielehersteller: Activision, Eidos, Sega, Taito, THQ, Ubi Soft – zehn Spiele zum Verkaufsstart – insgesamt 20 Spiele bis Jahresende



Nokia-Mitarbeiter Anssi Vanjoki zeigte die N-Gage-Spiele auf der E3.

[2] Entspricht ungefähr der gleichen Summe in Euro. Die Preise für den deutschen Markt sind aber noch nicht bekannt.

Computer Bild Spiele – Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (lt. Hersteller)
ABENTEUER		
Crusaders	PC	4. Juni 2003
Dark Chronicle	PS 2	Juni 2003
Dragon's Lair 3D	PC Xbox	12. Juni/10. Juli 2003
Law & Order 1	PC	4. Juli 2003
Omega	PC	11. Juli 2003
Tomb Raider – The Angel of Darkness	PC	2. Quartal 2003
Versailles	PS 2	27. Juni 2003
Will Rock	PC	12. Juni 2003
ACTION		
Buffy the Vampire Slayer – Return of the Dark King	GBA	Mitte Juli 2003
Drei Engel für Charlie – Volle Power	PS 2 Cube	17. Juli 2003
Dune 1	GBA	13. Juni 2003
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
Gremlins	PS 2	2. Quartal 2003
Iridion 3D 2	GBA	6. Juni 2003
Kaan	PS 2	20. Juni 2003
Mace Griffin Bounty Hunter	PS 2 Xbox Cube	13. Juni 2003
Star Trek Elite Force 2	PC	Juni 2003
The Hulk	PS 2 Xbox Cube GBA	26. Juni 2003
Tom Clancy's Splinter Cell	Cube GBA	5. Juni 2003
VIP	Cube	26. Juni 2003

Spiel	Gerät	im Handel (lt. Hersteller)
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Dr. Muto	Cube	2. Quartal 2003
Eye Toy – Play	PS 2	Juli 2003
Inspector Gadget – Mad Robots Invasion	PS 2	2. Quartal 2003
Wario World	Cube	Juni 2003
ONLINESPIELE		
Hardware Online Arena	PS 2	2. Quartal 2003
Planetside	PC	19. Juni 2003
Twisted Metal Black	PS 2	25. Juni 2003
PRÜGELSPIEL		
Def Jam Vendetta	PS 2 Cube	20. Juni 2003
RENNSPIELE		
F1 Career Challenge	PS 2 Xbox Cube	13. Juni 2003
F1 Challenge 99 - 02	PC	13. Juni 2003
Lotus Challenge	PC Cube	Mitte Juni 2003
Megarace 3	PS 2	20. Juni 2003
Popeye	GBA	11. Juli 2003
Racing Simulation 3	PS 2	10. Juli 2003
Splashdown 2	PS 2	Mitte Juni 2003
ROLLENSPIELE		
Knights of The Old Republic	Xbox	Juni 2003
Lost Kingdoms 2	Cube	5. Juni 2003
SPORTSPIELE		
Agassi Tennis Generation	PS 2	27. Juni 2003
Freestyle Metal X	PS 2 Xbox Cube	Juni 2003
Wakeboarding Unleashed	PS 2 Xbox GBA	5. 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. 172, 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. 172. 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

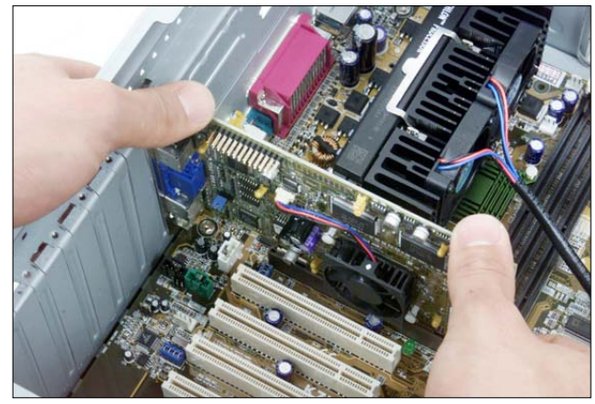
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

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. 172 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. 172 bei einer **Farbtiefe** S. 172 von 32 **Bit** S. 172. 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.

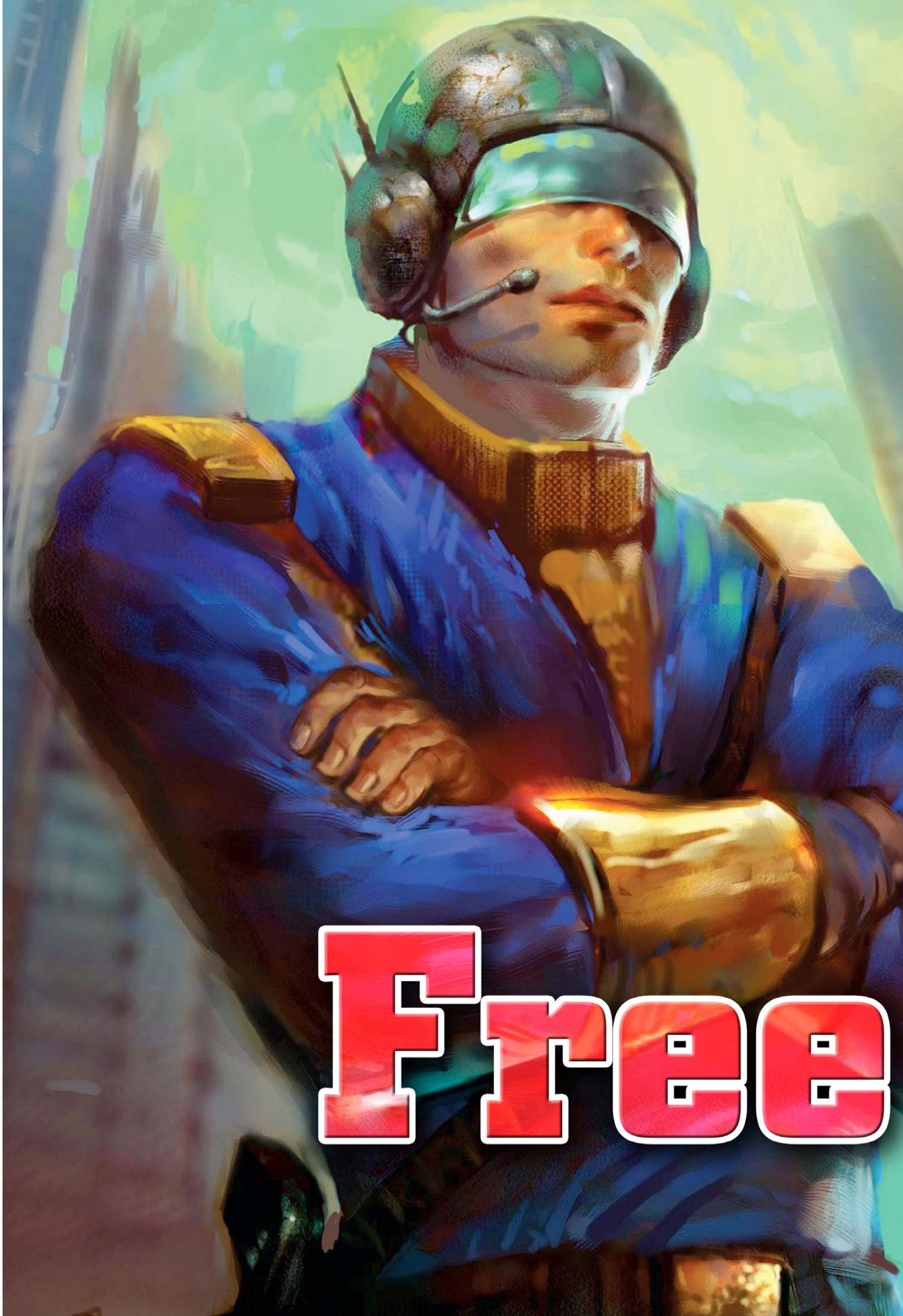
㉑ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

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.


Free



lancer[1]

[1]sprich: „Frihänzer"

Actionspiel für PC |
Das 31. Jahrhundert: Sie haben ein Raumschiff, eine Menge Mut und – kein Geld. Was werden Sie daraus machen?

Spieletricks siehe Seite 112

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Ihr Name ist Trent – und Sie haben soeben die Vernichtung Ihrer Heimat, der Raumstation „Freihafen 7", überlebt – mit knapper Not. Ihr Raumschiff ist hin, Ihr Vermögen verloren. Sie besitzen eigentlich nichts, als Sie auf Manhattan, der Hauptwelt des Liberty-Systems, landen. Nur gut, dass die Zukunft etwas bietet, das in der Gegenwart Mangelware ist: Arbeit. Die junge Polizistin Junko „Juni" Zane trägt Ihnen einen Job an – und stellt Ihnen dafür sogar ein Schiff zur Verfügung. Das erinnert zwar mehr an Weltraumschrott als an

Freelancer FORTSETZUNG

ein flugtaugliches Gefährt, aber in Ihrer Lage kann man nicht wählerisch sein. Und so fliegen Sie bald neben dem Cop King im All und bewachen einen Handelskonvoi – der natürlich überfallen wird. Doch Sie stehen Ihren Mann und finden in Juni und King Fürsprecher – und damit weitere Jobs. Manche hängen am schwarzen Brett aus, andere werden Ihnen direkt von Juni angeboten. Und eben diese ziehen Sie immer weiter in eine undurchsichtige Geschichte hinein: Die Zerstörung von Freihafen 7 war kein Zufall, hochrangige Offiziere der Polizeibehörde werden verhaftet, Attentate auf angesehene Politiker finden vor der Nase der Ordnungskräfte statt. Jemand – oder etwas – scheint den Frieden zwischen den Systemen der Menschen zerstören zu wollen. Aber warum? Und wer? Je näher Sie den Antworten auf diese Fragen kommen, desto besser sollten Sie im Weltraum kämpfen lernen, um noch jemandem davon erzählen zu können …

„Freelancer" (zu deutsch etwa: Freischaffender) gehört einem fast ausgestorbenen Genre an: dem der Weltraum-Actionspiele. Einst mit Mega-Erfolgen, etwa dem von „Wing Commander", verwöhnt, dümpelt diese Spiele-Sparte mit nur noch wenigen neuen Exemplaren am Rande des Universums kurz vor der endgültigen Ausrottung. „Starlancer" war eines davon, und auf dessen Basis entstand auch Freelancer. Und mit diesem Spiel könnte die Gattung der Weltraum-Actionspiele endlich wieder neue Impulse bekommen und vielleicht noch einmal Morgenluft schnuppern. Denn Freelancer bringt alles mit, was einen Hit ausmacht: Gute Grafik, eine ansprechende Story und exzellente Spielbarkeit sorgen dafür, dass sich auch Spieler, die bislang mit Weltraumkämpfen eher wenig am Hut hatten, die Anschaffung überlegen sollten. Zwar ist die Haupt-



Als cooler Held Trent durchfliegen Sie die von Menschen bewohnten Sternensysteme auf der Suche nach lukrativer Arbeit – zum Beispiel als Kopfgeldjäger.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

handlung mit 15 bis 20 Stunden Spielzeit nicht gerade üppig ausgefallen, doch können Sie danach für Ewigkeiten in den überaus geräumigen Weiten des Alls umherfliegen, weitere Aufträge erledigen und sich so Stufe um Stufe vorankämpfen – bis Sie eines Tages vielleicht wirklich die Pilotenklasse und den Reichtum erlangen, um sich die allerbesten Jäger und Waffen kaufen zu können. Denn die Welt von Freelancer ist mit dem Ende der Haupthandlung noch längst nicht entdeckt – Sie haben dann gerade einmal die Oberfläche angekratzt.

Und wem das immer noch nicht langt, der kann mit oder gegen Freunde das All über Internet oder **Netzwerk** S.172 erforschen.

BEDIENUNG

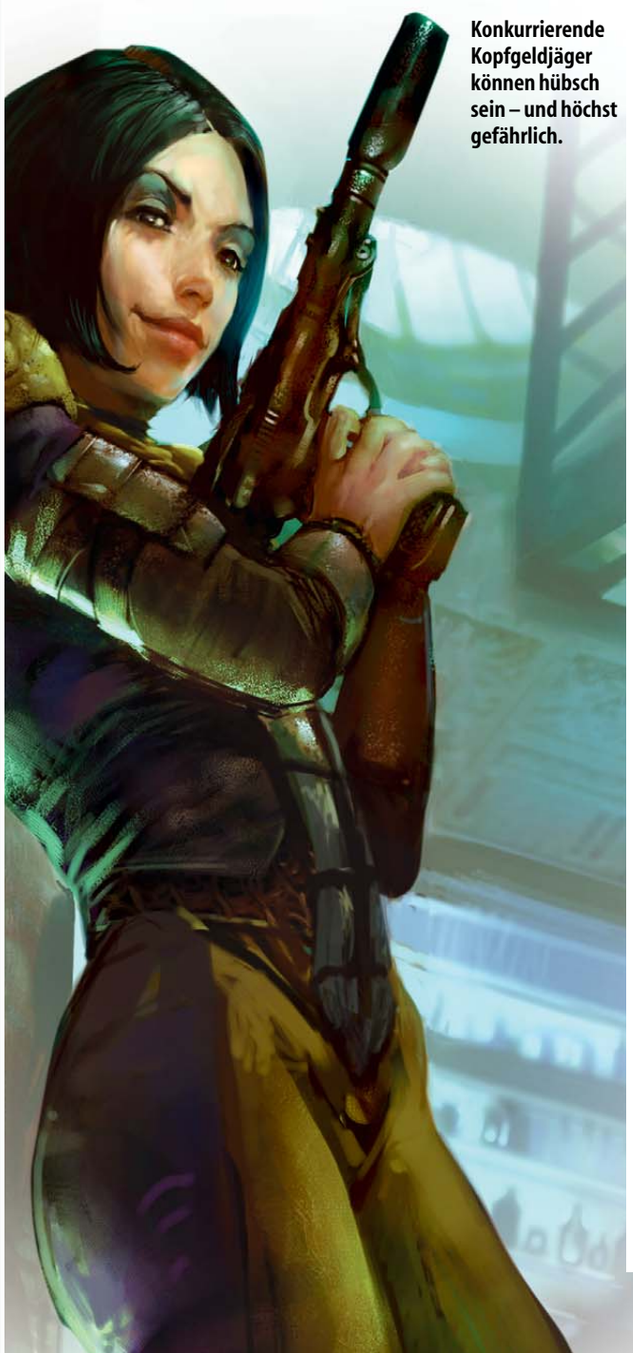
Schon als erste Gerüchte aufkamen, Freelancer werde die Abkehr vom Steuerknüppel und die Hinwendung zur Maussteuerung bringen, gerieten Freunde solcher Spiele in Panik: Kann das wirklich gutgehen?

Es kann – Freelancer zeigt es vorbildlich. Nur mit Maus und ein paar Tasten liefern Sie sich rasante Schlachten mit etlichen Gegnern, lenken Ihr Schiff mit leichten Handbewegungen, statt wie wild am Knüppel zu reißen, und kämpfen dank freier Hand auch mit Raketen und Minen viel entspannter als in früheren Weltraum-Ballereien. Für diese tolle Steuerung gebührt den Entwicklern ein Extra-Lob: super!

URTEIL

Eine unbekannte, neue Welt, die dicht bevölkert ist, zahlreiche Interessengruppen, die Sie mit Angeboten locken, sich ihnen anzuschließen, tolle Action im All und dazu eine gute Geschichte: Was kann man mehr verlangen?

Apropos Geschichte: Wer immer für die Sto-



Konkurrierende Kopfgeldjäger können hübsch sein – und höchst gefährlich.



1 Die Raumstation „Freihafen 7" verglüht in einer gigantischen Explosion. Nur wenige Menschen überleben die Katastrophe im All.



2 Sie sind einer davon. Ihr Name ist Trent, und das Unglück hat Sie vom reichen Händler zu einem armen Schlucker gemacht.



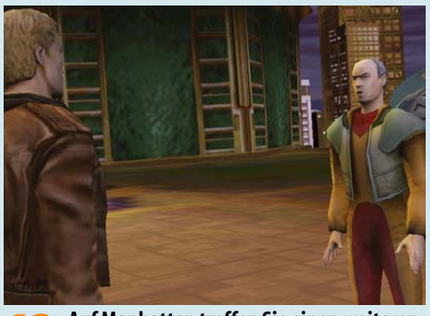
6 Wenig später verteidigen Sie mit King, Ihrem Kontaktmann, einen Konvoi mitten in einem Trümmerfeld gegen feindliche Schiffe.



7 Ihre Landung könnte kaum trostloser sein: Pittsburgh ist wenig mehr als ein Erdloch, doch King verrät Ihnen, die Drinks seien billig.



11 Das Nest der Verbrecher löst sich unter grellen Lichtblitzen in seine Bestandteile auf – Sieg für die Gerechtigkeit, Scheck für Sie.



12 Auf Manhattan treffen Sie einen weiteren Überlebenden von Freihafen 7. Ist der Mann paranoid oder hat er zu Recht Angst?



16 Hier sollen Sie einen Artefakt-Schmuggler dingfest machen. Sie erwischen auch einen – aber leider nicht den Gesuchten.



17 Nach einem Tipp spüren Sie Sean Ashcroft, den Schmuggler, doch noch auf. Leider hat er seine schießwütige Leibgarde dabei.



19 Als Sie einen Konvoi mit Artefakten zur Forschungsstation Willard begleiten, bekommen Sie erneut ungebetenen Besuch.



20 Auf dem Weg nach Hause werden Sie von Rheinländern angegriffen, die ohne Vorwarnung das Feuer eröffnen. Warum bloß?



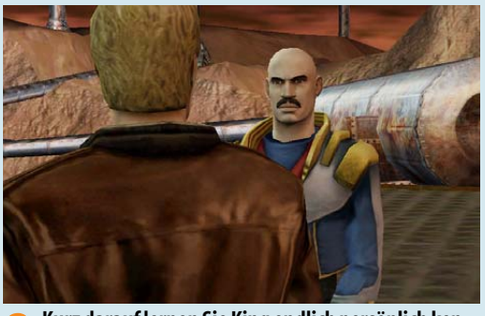
3 Der Barkeeper hat einen Tipp für Sie: Ein Gespräch mit der Polizistin Juni (links) sollte sich für Sie lohnen. Der Mann hat Recht: Juni hat einen Job für Sie.



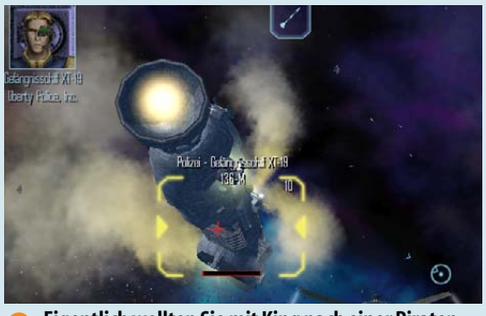
4 Und sogar ein „Schiff", auch wenn Ihnen der Begriff angesichts der nur leicht bewaffneten Rostlaube nicht so einfach über die Lippen kommt.



5 Kaum sind Sie gestartet, erleben Sie einen feigen Angriff fremder Jäger auf einen Kreuzer der Rheinland-Flotte mit. Sie greifen sofort ein.



8 Kurz darauf lernen Sie King endlich persönlich kennen. Der zähe Cop erweist sich als echter Freund im Verlauf Ihrer Abenteuer zwischen den Sternen.



9 Eigentlich wollten Sie mit King nach einer Piratenbasis suchen, da kommt ein Notruf herein: Ein Gefängnisschiff wird heftig attackiert. Nichts wie hin!



10 Wenig später haben Sie die Piratenbasis gefunden. Die Verbrecher haben sich in einer Staubwolke im All versteckt. Das hilft ihnen aber nicht.



13 Sie erfahren es eher, als Ihnen lieb ist: Zwei Polizisten töten den Mann und schlagen Sie nieder. Juni und King finden Sie und helfen Ihnen auf die Beine.



14 Die ganze Sache scheint mit einem geheimnisvollen Fremden zu tun zu haben, der ein noch geheimnisvolleres Artefakt besitzt. Was ist hier bloß los?



15 Ihr nächster Einsatz ist weiter entfernt, deshalb nutzen Sie eines der System-Sprungtore zur Weiterreise. Im Nu sind Sie im Colorado-System.



18 Nach hartem Kampf sitzt Ashcroft in Ihrem Laderaum. Juni lässt ihn von zwei Sicherheitsbeamten abholen. Ist der Kerl wirklich so gefährlich?



21 Mittlerweile ist Ihnen das egal, Sie befördern die gemeinen Mörder mir gezielten Schüssen hinaus ins All. Aber Ihr mulmiges Gefühl wächst.



22 Wieder zu Hause, stellt Juni Ihnen den Kreuzer-Kapitän Marcus Walker vor. Er hat auch von merkwürdigen Ereignissen gehört, will Sie und Juni unterstützen, um mehr herauszufinden. Einiges haben Sie sich selbst zusammengereimt: Es muss eine Verschwörung innerhalb der Regierung geben. Aber wer steckt dahinter?

Freelancer FORTSETZUNG

ry des Spiels verantwortlich zeichnet – er ist als ausgemachter Fan der Serie „Star Trek: Das nächste Jahrhundert" entlarvt. Auch Sie sind einer? Dann sollten Sie sich die Folgen 25 („Die Verschwörung") und 130 („Besuch von der alten Enterprise") noch einmal ansehen, bevor Sie mit Freelancer beginnen – dann wissen Sie schon besser, was Sie erwartet.

Nicht nur die Handlung überzeugt, auch die Möglichkeit, einfach weiterzuspielen, ist ein dickes Plus auf dem ohnehin schon prall gefüllten Punktekonto in Sachen Spielspaß. Zahlreiche Raumstationen, Planeten und Sprungtore warten auf Ihren Besuch. Und bis Sie tatsächlich alle Schiffe gesteuert und alle Systeme besucht haben, geht ein Vielfaches der Zeit ins Land, die Sie für die Hauptstory aufbringen müssen.

Auch grafisch überzeugt das Spiel. Zwar hat sich im Vergleich zum indirekten Vorgänger Starlancer nicht allzuviel verändert, aber auch dessen Bilderflut sah ja schon gut aus. Und der Vorteil einer zwar guten, aber nicht spektakulären Optik ist, dass auch ältere Computer damit nicht überfordert sind. Es muss also nicht die neueste Technik sein, die Welt von Morgen verträgt sich auch mit guten Rechnern von Gestern.

Fazit: Dieses Spiel ist eine willkommene Frischzellenkur für ein lansam sterbendes Genre. Wer jemals Spaß am Kampf im All hatte, sollte sich Freelancer auf jeden Fall ansehen. In der Redaktion machte sich allemal „gutes" Fluggefühl breit.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- **Q : Raketen abfeuern**
- **C : Raketen abwehren**
- **R : Nächstes Ziel anvisieren**
- **B : Traktorstrahl einsetzen**



Mit stolzen Generälen ist in „Freelancer" nicht gut Kirschen essen.

SPIELDETAILS



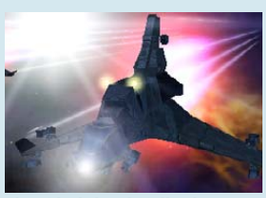
Ihr erstes Schiff: kein besonders toller Kampfjäger.



Die Patriot fliegt sich da schon ganz anders. Kaufen!



Bis Sie einen Defender fliegen, müssen Sie eine Weile spielen.



Eine Rheinland-Valkyrie: tolles Schiff, aber sauteuer!

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Freelancer

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Nicht ganz einfach.	3,00
Langzeitspaß	5%	Nach dem Story-Ende kann man endlos weiterspielen – super!	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sonne, Nebel, Schiffe: Alles sieht gut aus.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Ihr Raumschiff fliegt schnell und schnittig.	2,00
Musik	2%	Sehr stimmungsvolle Klänge im All.	1,50
Geräusche	3%	Explosionen, Laserstrahlen: Klingt alles richtig gut und effektvoll.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gute Synchronisierung des US-Originals.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Nicht mehr als nötig, aber gut gemacht.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur ist das Spiel leicht zu steuern.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Hier tut sich ein neues Universum der fast unbegrenzten Möglichkeiten auf.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,75**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.support/microsoft.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (901 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,7852 Megabyte	1,89
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,60**
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,60**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	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%	mehr als 20 Schiffe, über 40 Waffen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc 2.51	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,08**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,08
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	44,90 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,08 x 49,90 = 103,79 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn steht ein einsames Fort mitten in der Wildnis. Ihre Leute haben es mit bloßen Händen erbaut und warten jetzt auf Befehle.



2 Ihr Gefolge braucht etwas zu essen. Deshalb lassen Sie schnell eine Mühle bauen. Schon bald wächst reichlich Getreide in der Umgebung.



3 Ihr Sicherheitsberater gibt Ihnen den Tipp, eine große Festung bauen zu lassen. Der trutzige Bau soll Feinde so beeindrucken, dass sie sich gar nicht erst an Ihre Siedlung herantrauen. In der Festung können Sie auch Soldaten und Reiter ausbilden, um für den Angriffsfall gerüstet zu sein.



4 Aber zunächst lassen Sie einen befreundeten Stamm für sich kämpfen. Die Indianer greifen gegen Gold gern einen Ihrer Gegner an.



5 In der Zwischenzeit wächst Ihre Armee zu einer stattlichen Truppe. Auf in den Kampf! Die Reiter stürmen als Vorhut zuerst los.



6 Sie attackieren eine feindliche Festung und versuchen, das schwer bewaffnete Gebäude zu stürmen und zu besetzen.



7 Nach langem Kampf ist der Widerstand Ihrer Gegner endgültig gebrochen, Sie können die Siedlung besetzen und zerstören.

American Fight

Strategiespiel für PC |
Amerika ist zwar entdeckt, aber noch nicht erobert. Das übernehmen Sie

INSTALLATION

Wenn Sie einen Kontinent erobern wollen, dürfte die Installation dieses Spiels auf der vergleichsweise überschaubaren Festplatte kein Hindernis sein. Alle Feldherren, die dabei im Nebel stochern, sollten auf Seite 152 nachschlagen.

INHALT

Amerika um 1520. Aus allen Nationen Europas brechen Abenteurer auf, um sich ein Stück des soeben entdeckten Kontinents zu sichern. Die Aussicht auf Reichtümer, Sklaven und Gold lockt ganze Heerscharen in die Neue Welt. Die Spanier kämpfen gegen Maya und Azteken, die Deutschen suchen Eldorado, und die Briten prügeln sich mit Indianern unter Führung des Häuptlings Pontiac. Derweil versuchen die Russen, in Alaska Fuß zu fassen.

Etwas verwirrend bezeichnet die Herstellerfirma CDV „American Conquest – Fight Back" als „Stand-Alone-Add-on", also als Zusatzprogramm zum Hauptspiel, das jedoch alleine lauffähig sei. Auf den Punkt gebracht: Sie brauchen das Hauptspiel „American Conquest" tatsächlich nicht, sondern können sofort mit der Eroberung loslegen.

Es gibt 17 Nationen, die Sie in die Schlacht führen können, um 25 Aufgaben in acht Feldzügen zu bewältigen. Außerdem gibt es zehn Einzelaufgaben, zehn Kurzschlachten und das freie Spiel, in dem Sie Landschaften und Gegner selbst wählen können.

In den Feldzügen geht es anfangs darum, die Neue Welt zu erforschen und das Gelände auszukundschaften. Sie ziehen mit Ihren Truppen durch den Urwald, treffen auf friedliche und feindliche Indianer, rauben Schätze und versklaven Eingeborene. Später müssen Sie Ihr Geschick bei Aufbau und Verteidigung einer Siedlung beweisen. Als ausgefuchster Befehlshaber kurbeln Sie also die Wirtschaft an, indem Sie Ihre Leute in die Wälder und Minen schicken, um Holz zu schlagen oder Eisenerz, Gold und Kohle abzubauen. Die Bauern werden zum Ernteeinsatz abkommandiert – und schon brummt das Geschäft.

Sind ihre Lager mit Korn und Gold gefüllt, nehmen Sie den Aufbau einer Armee in Angriff, lassen Bauern in Ihren Forts und Festungen ausbilden, damit aus den einfachen Landarbeitern eine schlagkräftige Truppe wird. Auch den technischen Fortschritt sollten Sie im Auge behalten.



Stolze Indianer – bereit, ihre Heimat zu verteidigen.

Conquest Back[1]



[1] sprich: „Amerikan Konquest – Fait Bäck"

Mit unzähligen Verbesserungen, die Sie erforschen können, lässt sich etwa die Ausbeute Ihrer Holzfäller steigern oder die Treffsicherheit der Schützen erhöhen.

Im Kampf kommt es darauf an, Ihre Truppen zu besonders schlagkräftigen Einheiten zu gruppieren. Und achten Sie genau auf die Geländeformationen – vom Hügel ins Tal schießt es sich auch hier besser als umgekehrt. Um ein feindliches Haus zu erobern, schicken Sie Truppen hinein, die sich dann mit den ursprünglichen Bewohnern um die Herrschaft im Gebäude streiten. Setzen Sie Ihre Soldaten wohlüberlegt ein, um die Moral der Truppe aufrechtzuerhalten. Werden nämlich zu viele Kameraden getötet, dann bekommen die anderen Angst und fliehen.

BEDIENUNG

Die Bedienung per Maus klappt problemlos. Außer dem in Strategie- und Aufbauspielen üblichen Blick von schräg oben auf die Schlachtfelder gibt's auch die Perspektive aus größerer Entfernung. Das verschafft Übersicht.

URTEIL

Wie der Vorgänger „Cossacks – European Wars" beeindruckt auch „American Conquest – Fight Back" wieder mit der ungeheuren Zahl von Soldaten, die Sie auf einer Karte in die Schlacht führen können. Laut Hersteller sind bis zu 16 000 Einheiten gleichzeitig in einer Szenerie möglich. Im Test neigte das Spiel allerdings bereits bei einigen Tausend zu ruckelnder Grafik. Ein weiterer Kritikpunkt: Die vom Computer gesteuerten Gegner halten sich teilweise nicht an die Spielregeln. Gelegentlich zaubert sich das Programm Einheiten herbei. Versucht ein Spieler einen Gegner zu bezwingen, indem er dessen Wirtschaft „aushungert", so kann das also unter Umständen wirkungslos bleiben – und das bei einem haarigen Schwierigkeitsgrad.

Ein netter Ausgleich sind die riesigen Landschaften, die „wie echt" wirkenden Kanonen und der erhebliche Einfluss der Truppenmoral auf die Kampfkraft – eine interessante Spielkomponente. Und schließlich verleiht mitreißende Musik dem Spiel eine besondere Note. COMPUTER-BILD-SPIELE verleiht dafür die Note: „gut".



DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Mithilfe dieser Schaltfächen erteilen Sie alle Befehle.



Die Minikarte verschafft Ihnen vorzüglichen Überblick.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



American Conquest – Fight Back

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,122 €/Min.)
Version: 1.50
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%	Auch Eroberer müssen die Schulbank drücken.	2,50
Langzeitspaß	5%	Wer alles lange und mühsam durchgespielt hat, kann jedem General das Wasser reichen.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Neue Welt von ihrer schönsten Seite.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Indianer flitzen etwas hektisch über die Prärie.	3,50
Musik	2%	Ziemlich packend, verbreitet Spannung.	1,50
Geräusche	3%	Kanonendonner, Indianergeheul, Schüsse – so tönte der Wilde Westen.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle Sprecher erzählen Geschichten.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Gut lesbar, leicht verständlich, lehrreich.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus haben Sie Ihre Eroberungen alle fest im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Tolle Landschaften und viele Einheiten sorgen für echtes Schlachtengefühl.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,98**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.americanconquest.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1274 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0234 Megabyte	1,15
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,78**
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,20**
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%	17 Nationen, 25 Aufgaben, 10 Einzelaufgaben	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc 2.51	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/sieben	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,03**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,03
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,03 x 39,99 = 81,18 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



[1] sprich: „Tschämpjenschipp Mänädscher"

Managerspiel für PC |
Hallo, Trainer, die Arbeit wartet: Düdelingen spielt gegen Flora

INSTALLATION

Wie Sie den „Meistertrainer 4" meisterhaft auf die Festplatte k(l)icken, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 152.

INHALT

Pünktlich zum Saisonfinale in der Bundesliga betritt mit „Meistertrainer 4" ein neuer Kandidat den Platz, um die Meisterschaft der Fußballmanager zu gewinnen.

39 nationale Ligen mit mehr als 200 000 Spielern und Betreuern warten auf Ihre Fähigkeiten als Fußballlehrer von Format. Ob Spielertransfer, Entwicklung des Trainingsplans für jeden einzelnen Spieler bis zur Mannschaftsaufstellung für die nächste Begegnung – immer sind Ihr Rat und Einsatz gefragt. Das Spiel selbst wird als Echtzeitreportage in Textform gezeigt. Oder Sie verfolgen es aus der Vogelperspektive. Was Sie da sehen, ist allerdings schlimmer als Tipp-Kick, denn statt „lebendiger" Fußballer zucken nur farbige Punkte übers Feld. Die Spielgrafik könnte noch so manche Trainingseinheit gebrauchen.

BEDIENUNG

Sie müssen schon Tabellen mögen, sonst werden Sie in den umfangreichen Menüs und Statistiken schnell den Überblick verlieren. Mit ein wenig Routine gehen Ihnen alle nötigen Einstellungen zwar ganz gut von der Hand, doch Mausklicks ohne Ende bleiben Ihnen nicht erspart. Da verstreicht schnell mal eine halbe Stunde zwischen zwei Spielen nur mit dem Sortieren von Informationen und der anschließenden Aufstellung Ihres Teams.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

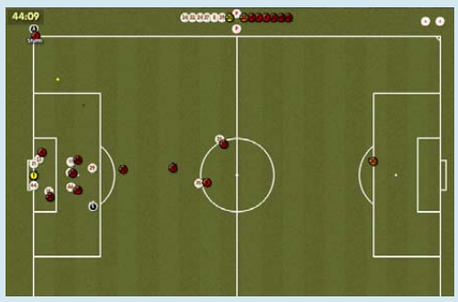


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

URTEIL

Während die englischen Fans auf die Original-Datenbank mit 200 000 echten Spielern zurückgreifen können, müssen deutsche Fußballfreunde leider mit Fantasienamen vorlieb nehmen. Das heißt: Sie müssen mit Kickern umgehen, die Ihnen völlig fremd sind. Welcher davon wirklich etwas taugt, müssen Sie in jedem Einzelfall mühsam herausfinden. Und das artet bei 200 000 Sportlern in Arbeit aus. Wer Englisch spricht, sollte das Original vorziehen, das ebenfalls hier zu Lande verkauft wird. In deutscher Version hinterlässt diese müde Statistik nur einen „ausreichenden" Eindruck und gehört eigentlich nicht mal auf die Reservebank.

SPIELDETAIL



Kicker zum Kugeln: Von „hoch oben" können Sie die Partie „live" verfolgen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Meistertrainer 4 – Championship Manager

Hersteller: Eidos
Info: Tel. 01908-39572 (1,86 €/Min.) Fax 01907-71885 (1,24 €/Min.)
Version: 4.04

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Bis zum ersten Spiel dauert es einige Zeit.	3,00
Langzeitspaß	5%	Trainer mit Liebe zu Tabellen und Statistiken finden hier einen echten Langzeit-Job vor.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Spieler werden zu kleinen Kreisen.	5,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Kreise rollen nach Ihren Anweisungen.	5,50
Musik	2%	Statistiker müssen nicht mitsingen. Oder?	6,00
Geräusche	3%	Nur in der Spielansicht hört man die Fans jubeln und den Schiri pfeifen.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Kommentare gibt es hier nicht.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Abwechslungsarmes Schriftdeutsch.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und flinken Klicks haben Sie die Tabellen gut im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Unerschütterliche Fußballfans werden von der Detailverliebtheit begeistert sein.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,21**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidoshelpline.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (325 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	17,8828 Megabyte	5,23
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,39**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	15 bestanden, 10 nicht bestanden[1]	**3,00**

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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,50**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	39 nationale Ligen, 200 000 Spieler		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus		4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom *new* V 4.84.73		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,40**
Aufwertung		keine echten Spielernamen		**+0,50**

TESTERGEBNIS	**ausreichend 3,90**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	41,79 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,90 x 44,95 = 175,31 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Creative Blaster 16PCI CT4810, Hercules Gamesurround Fortissimo 2, Diamond Monstersound MX300, Terratec Integra 1, Creative AWE 64 Gold, Vobis Soundboostar 32 Wave 3D, VideoLogic Sonic-Storm, Terratec Sound System Base1, EWS 64 XL, Turtle B Montego A3D

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Captain James Brass überträgt Ihnen einen neuen Fall. Diesmal ist ein Polizistenmord aufzuklären. Der Cop wurde erschlagen.



2 Mit Gil Grissom eilen Sie zum Tatort, wo schon ein Kollege wartet. Dem können Sie ein paar Fragen stellen. Viel weiß er aber nicht.



3 Der Tatort. Der tote Polizist liegt noch unberührt da, damit Ihre kriminaltechnischen Untersuchungen durch nichts beeinflusst werden. Es fällt Ihnen nicht leicht, die Leiche des getöteten Kollegen nach Spuren abzusuchen. Doch Grissom steht nur da und schaut Ihnen bei der Arbeit zu.



4 Im Internet stoßen Sie plötzlich auf Fotos vom Tatort. Es muss also bereits vor Ihnen jemand dort gewesen sein.



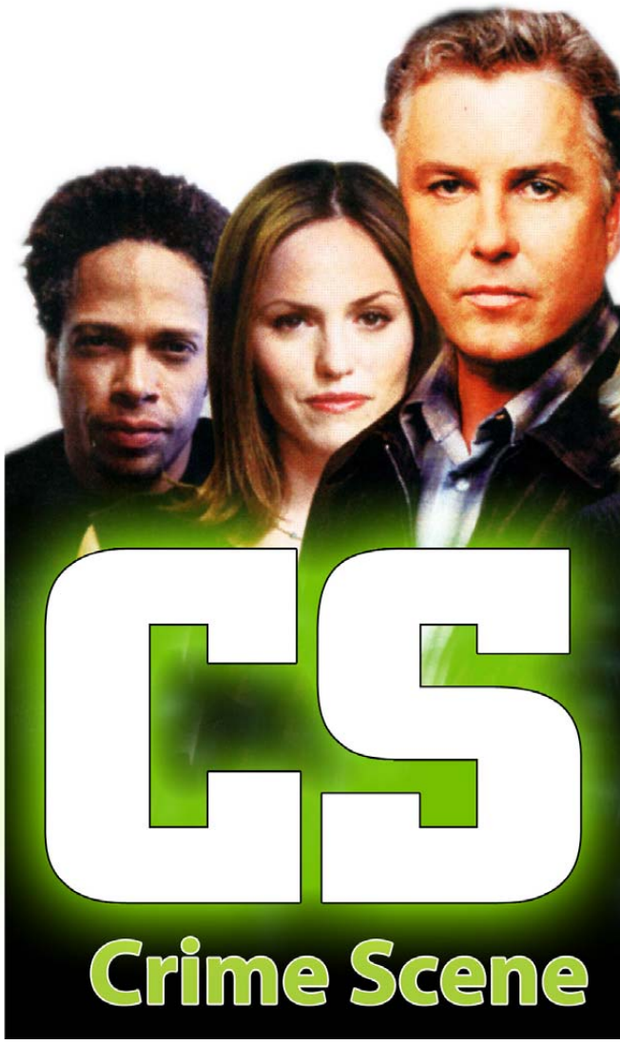
5 Die Recherchen führen Sie zu einem Computerfreak, der sich auf ungelöste Verbrechen spezialisiert hat. In seiner Bude sieht's wüst aus.



6 Während der Ermittlungen treffen Sie einen Professor, bei dem Kollege Stokes studiert hat. Hat der alte Herr etwas mit dem Mord zu tun?



7 Die Beweise scheinen erdrückend, und Sie nehmen den Professor scharf ins Verhör. Gesteht er? Hat er den Polizisten umgebracht?



Abenteuerspiel für PC | Spuren sichern im Dienst der Polizei – da ist kein Verbrecher vor Ihnen sicher

INSTALLATION

Bevor es zu den Tatorten geht, sind Ihre Fähigkeiten als CD-ROM-Wechsler gefragt: Mit immerhin drei Silberscheiben müssen Sie jonglieren, um das Spiel auf der Festplatte dingfest zu machen. Und da braucht es mehr Platz als eine Einzelzelle. Die Maximal-Installation verschlingt stolze 1,5 **Gigabyte** S.172. Hilfe finden Sie auf Seite 152.

INHALT

Vorlage für das Spiel ist die in den USA und auch hier zu Lande sehr erfolgreiche Fernsehserie „CSI – Crime Scene Investigation". In Deutschland laufen die Folgen bei VOX. In CSI sind es weniger harte Cops oder smarte Detektive, die jeden Fall lösen, sondern Experten der Spurensicherung, die anhand von Haaren, Stofffusseln und Genanalysen Aufklärungsarbeit leisten.

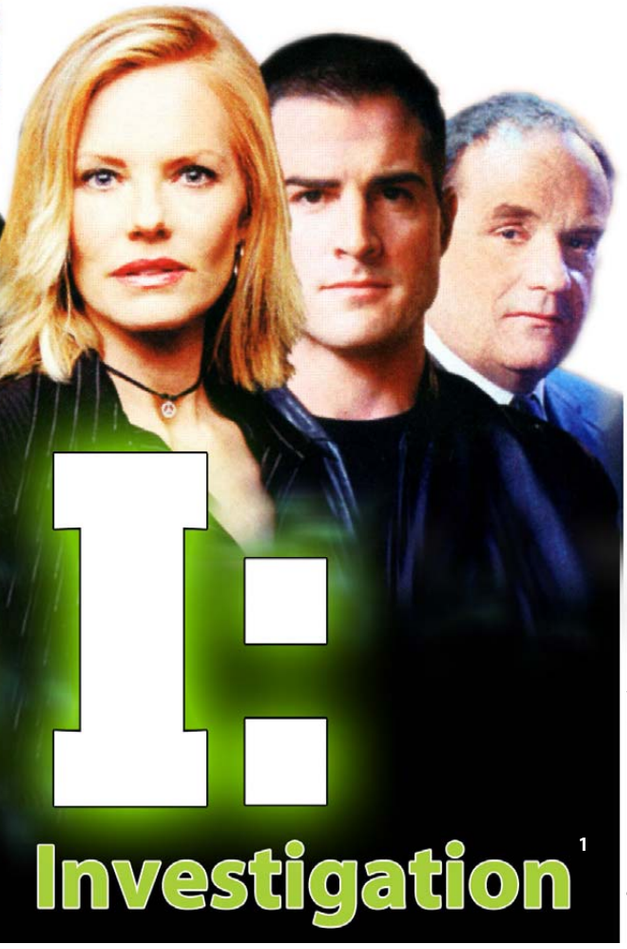
Wäre das ein Job für Sie? Dann unterstützen Sie als Neuzugang das CSI-Team auf Verbrecherjagd in der wüsten Spielerstadt Las Vegas. Ihre Kollegen sind die aus der TV-Serie bekannten, wie Gil Grissom, Nick Stokes und Sara Sidle. Am Anfang hilft Ihnen Grissom bei der Untersuchung eines Falles, später müssen Sie selber klarkommen. Am Tatort sollten Sie jede Kleinigkeit im wahrsten Sinne des Wortes unter die Lupe nehmen. Mit der Pinzette sammeln Sie Haare ein, mit Pulver oder Spray fixieren Sie Fingerabdrücke. Ein sensibles Spezialgerät hilft beim Aufspüren verdächtiger Gase, und ultraviolettes Licht enthüllt fast verwischte Spuren. Apparaturen, Techniken, Köpfchen – alles müssen Sie sinnvoll und möglichst einsetzen, um auch nicht das geringste Indiz zu übersehen.

Mit den Beweisstücken gehen Sie in Gregs Labor und lassen die Proben untersuchen. Greg ist kein trockener Wissenschaftler, sondern ein Freund des gepflegten Kalauers und bei seinen Kollegen beliebt. Wo die Lupe nicht weiterhilft, tut's vielleicht Gregs Mikroskop. Außerdem steht ein Spezialcomputer im Labor, der so Einiges über Fingerabdrücke oder Reifenspuren verrät.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



1 sprich: „Ssih Ess Ai – Krajm Ssihn Inwestigäischen"

Ein wahrhaftiger Spitzenrechner der Polizei steht aber im Büro von Captain James Brass. Mit seinem Notebook findet der Boss fast alles heraus – wer bei welchem Arzt in Behandlung ist, auf wessen Namen ein blauer Lieferwagen zugelassen ist, welche Schuhgröße der Hauptverdächtige trägt.

Übrigens: Sie ermitteln ausschließlich im Auftrag der Mordkommission. Der Tod spielt also in jedem Fall eine tragende Rolle.

BEDIENUNG

Mit der Maus kommen Sie schnell und problemlos klar. Manuelles Speichern ist nicht möglich, das Spiel sichert den Stand jedoch regelmäßig automatisch.

URTEIL

Abenteuerspiele bieten oft viele Stunden harten Knobelspaß – und -frust. CSI nicht. Selbst ungeübte Spieler dürften an einem Tag alle Spuren gesichert haben. Ganze fünf Fälle ohne wirklich harte Nüsse werden wohl kaum den Kriminalisten in Ihnen wecken. Das größte Rätsel ist, warum das Spiel drei CD-ROMs und massenhaft Festplattenkapazität beansprucht. Die Optik greift zwar prinzipiell das Ambiente der TV-Serie auf, bleibt aber ziemlich öde und beschränkt sich auf wenige Schauplätze. Bewegte Bilder sind selten, es ist noch nicht einmal möglich, durch eine Szenerie zu laufen.

Als halben Pluspunkt kann man die Originalstimmen verbuchen – die englischen, versteht sich. Leider bremsen Elektronikprobleme den Redefluss, sie geraten immer wieder ins Stottern. Die Fälle sind durchaus intelligent und spannend konstruiert, aber eben nur fünf an der Zahl – viel zu dürftig. Die Redaktion hat fieberhaft ermittelt, um dem Spiel eine ordentliche Note abzugewinnen, aber mehr als „befriedigend" lag nicht drin.

SPIELDETAIL



Hier sind die Beweise, die Sie bislang gesammelt haben: Fingerabdrücke, ein Haar und andere Proben, die zum Täter führen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



CSI – Crime Scene Investigation

Hersteller: Ubisoft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.) Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)
Version: 1.02
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%	Ihr Chef Grissom arbeitet Sie gründlich ein.	2,00
Langzeitspaß	5%	Weil „CSI" maximal zehn Stunden dauert, kann von Langzeitspaß keine Rede sein.	5,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht schlecht, aber sehr eintönig.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Die Figuren bewegen sich sehr sparsam.	5,00
Musik	2%	Durchaus spannende Klänge.	2,00
Geräusche	3%	Offensichtlich braucht die Spurensicherung Ruhe, denn Geräusche sind Mangelware.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Englisch, aber witzig und passend.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Von einigen Fehlern abgesehen, brauchbar.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus packen Sie alle Ermittlungen im Handumdrehen.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Gute, aber viel zu wenige Fälle, eintönige und ermüdende Umsetzung.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,30**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (489 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0664 Megabyte	2,03
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,84**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	schwere Grafikfehler	nicht möglich	5,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,54**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,86**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	fünf Fälle, Bewertung der Ergebnisse	5,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Kopierschutz	0%	unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,21**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 3,21
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,21 x 29,95 = 96,14 = ausreichend

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Mit den ersten Mausklicks bauen Sie den Eingangsbereich auf: Pommesbude, Eis - und Getränkestand, Sitzgelegenheiten, Souvenirladen.



2 Die helle Fläche begrenzt den Arbeitsbereich des Pflegers. Diese Zone können Sie bei Bedarf auch per Mausklick vergrößern.



3 Sobald die wichtigsten Besucher-Einrichtungen und die ersten Gehege stehen, können Sie den Eingang mit einem Klick aufs Portal öffnen. Während die Besucher schon mal Geld in die Kassen bringen, lassen sich in Ruhe weitere Gehege im hinteren Teil des Wildparks ausbauen.



4 Wichtig: Sorgen Sie für genügend Handwerker, denn Zäune verfallen mit den Jahren – und Ihre Tiere zögern nicht, das Weite zu suchen.



5 Mit einem Mausklick können Sie eine Berglandschaft erstellen. So einfach lassen sich auch Brücken oder Wasserfälle bauen.



6 Pfauen müssen nicht unbedingt eingezäunt werden. Fühlen sie sich ausreichend versorgt, so bleiben sie stets in der Nähe ihrer Unterkunft.



7 Und noch eine schöne Luftaufnahme Ihres Zoos. Übrigens: Per Klick auf jedes Objekt öffnen Sie ein Fenster mit informativen Statistiken.

Wildlif

Aufbauspiel für PC | Im Tierpark tobt der Bär

INSTALLATION

Bevor das Affentheater in Ihrem Wildpark losgeht, müssen Sie das Spiel auf Ihrem Computer installieren. Sollte das nicht auf Anhieb klappen, schauen Sie lieber auf Seite 152 nach, bevor Sie zum wilden Tier werden.

INHALT

Ein Tag im Zoo – ein tierisches Vergnügen. Doch hinter einem perfekt organisierten Tierpark steht eine Menge Arbeit. Und die ist Ihr Job. Fleißig bauen Sie Gehege für Ihre Schützlinge. Dabei dürfen Sie eines nie vergessen: Jedem Tierchen sein Pläsierchen. Pinguine brauchen Felsen, lieben es kühl, fressen Fisch und tauchen gern in eisigem Wasser ab. Gelegentliche Einsätze der Schneekanone machen ihre artgerechte Haltung perfekt. Krokodile dagegen mögen Kampfspielzeug im Gehege, schätzen einen ordentlichen Fleischvorrat und weichen, sandigen Boden. Damit die Temperatur stimmt, stellen Sie Wärmestrahler ins Zuhause der Panzerechsen. Für 45 Tierarten mit den verschiedensten Bedürfnissen können Sie ein gemütliches Reservat bauen. Stimmen die Umweltbedingungen, dann vermehren sich Ihre Schützlinge. Mit viel Glück bekommen sogar die Pandas Nachwuchs.

20 Parks in den unterschiedlichsten Klimazonen warten auf Ihren Unternehmungsgeist. Aber ob Sie nun Pandas in China züchten oder einen Haifisch-Pool in Australien buddeln, eines ist überall und immer dasselbe: die hohen Ansprüche der Besucher. Gäste wollen nicht nur möglichst viele Attraktionen sehen, sondern auch auf sauberen Wegen flanieren, viele Pflanzen bewundern, Info-Computer befragen, sich an Imbiss-, Getränke- und Eisbuden stärken und in gepflegten sanitären Anlagen erleichtern – zu angemessenen Preisen, die Sie möglichst sorgfältig kalkulieren sollten.

Der Personalbedarf eines Tierparks ist nicht zu unterschätzen: Tierärzte, Dompteure und Pfleger für Ihre Zoobewohner, Gärtner zur Betreuung der Grünanlagen, Saubermänner und -frauen, die der Anlage den gewünschten Glanz verleihen. Dazu Wachleute, die Mensch und Tier im Auge



[1] sprich: „Waildlaif"

behalten. Kommen Sie bloß nicht auf die Idee, sich in Ihrem Reich zu benehmen wie ein Elefant im Porzellanladen. Wer seine Viecher nicht artgerecht hält, hat schnell unangenehmen Besuch: Militante Tierschützer reißen schon mal Zäune nieder, um die armen Kreaturen aus ihrem Gefängnis zu befreien.

Einnahmen erzielen Sie nicht nur durch Eintrittspreise oder den Umsatz von Andenkenläden, sondern auch durch den Verkauf von Jungtieren an andere Zoos.

BEDIENUNG

Mäuse spielen in Ihrem Park keine Rolle, aber beim Steuern schon. Den ganzen „Wildlife Park" haben Sie mit der PC-Maus bestens im Griff. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Schaltflächen, so werden erklärende Texte eingeblendet. Wer mag, kann sich im Übungsspiel alle Einzelheiten aneignen.

URTEIL

Wildlife Park glänzt mit Detailreichtum – ob im freien Spiel oder im so genannten Kampagnen-Modus, der Sie nach und nach vor immer schwierigere Aufgaben stellt. Die riesige Auswahl an Pflanzen und Baumaterialien erlaubt jedem Tierfreund eine ganz individuelle Ausstattung seines Zoos. Die „Insassen" spielen, kämpfen, erkunden neugierig ihre Gehege – und altern sogar. Auch Zäune verfallen mit den Jahren, Pflanzen welken oder wachsen nach.

Statistiken im Spiel kann man nutzen – muss man aber nicht. Für Wissbegierige gibt's Infofenster mit lateinischen Bezeichnungen und Hintergrundinformationen zum Lebensraum jeder Tierart. Damit alles seine Richtigkeit hat, stand den Programmierern sogar ein Diplombiologe zur Seite. Allerdings merkt man dem Spiel an, dass seine Entwicklung bereits vor drei Jahren begann – optisch ist Wildlife Park nicht auf dem allerneuesten Stand. Wer darüber großzügig hinwegsehen kann, wird tierisch viel Spaß an dem „guten" Spiel haben.

SPIELDETAILS



Foto gefällig? Dann klicken Sie hier.

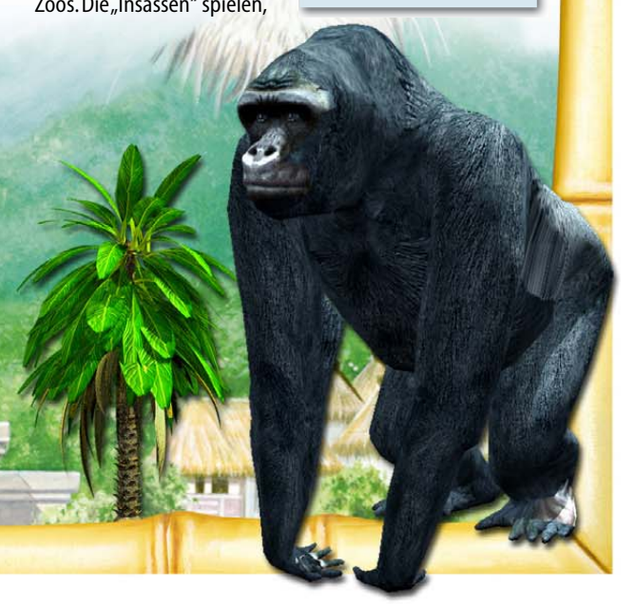
Fehler erlaubt: Dieser Knopf macht den letzten Schritt rückgängig.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wildlife Park

Hersteller: Koch Media
Info: Tel. 01801-185795 (0,12 €/Min.) Fax 089-824245425 (0,122 €/Min.)
Version: 1.03
Kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Übungsspielstufe bietet gutes Training.	2,00
Langzeitspaß	5%	Neben Einzelaufträgen stehen für Endlosspiele 20 Parks zur Verfügung.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht auf dem neuesten Stand, aber schön.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Das Verhalten der Tiere ist vielfältig.	2,50
Musik	2%	Passt sehr gut zum Spielgeschehen.	2,50
Geräusche	3%	Passen zum Ablauf und fügen sich gut ins Spielgeschehen ein.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht nötig.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Professionell und sehr hilfreich gestaltet.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Maussteuerung ist einfach. Über Tastatur sind zusätzlich Schnellbefehle möglich.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Durch viele Auswahlmöglichkeiten lässt sich ein sehr lebendiger Tierpark erstellen.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,05**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.wildlifepark.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 (706 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,4961 Megabyte	2,22
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,69**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,72**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	nicht möglich	**4,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	45 Tierarten, 20 Parks, 51 Pflanzenarten	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom *new*	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,22
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	37,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,22 x 44,99 = 99,88 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern


Enter the

Matrix

Actionspiel für PC | Im Kampf gegen die Schergen der Matrix braucht auch ein Auserwählter Unterstützung. Wollen Sie helfend eingreifen?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Niobe und Ghost dienen auf der „Logos“, einem Luftkissenboot der freien Menschen. Um die Stadt Zion zu verteidigen und dem Auserwählten Neo zu helfen, begeben sich die beiden immer wieder in die computergenerierte Scheinwelt – die Matrix – und bestehen hier Kämpfe, die sich eigentlich kaum gewinnen lassen, indem sie die Naturgesetze kurz außer Kraft setzen und dann Wände waagerecht entlanglaufen oder Kugeln im Flug ausweichen können.

Das ging Ihnen zu schnell? Sie haben keine Ahnung, wovon hier eigentlich die Rede ist? Dann haben Sie bereits ein Problem

→

1 „Sprich: ‚Entferse Matrix‘“

dieses Spiels erkannt: Es richtet sich zu 100 Prozent an die Matrix-Fangemeinde und überhaupt nicht an Gelegenheitsspieler. Natürlich können Sie komplett ohne Vorwissen Niobe oder Ghost spielen, mit Ihrem Helden in die Matrix eindringen und furiose Kämpfe bestehen – nur werden Sie sich wahrscheinlich die ganze Zeit fragen, was das für Leute sind, die Ihnen begegnen, und was Sie hier überhaupt sollen. Nein, um an diesem Spiel wirklich Spaß zu haben, sollten Sie zumindest den ersten Teil der Kinoreihe kennen, noch besser wäre es allerdings, Sie hätten auch bereits den zweiten gesehen und sich auch den Kurzfilm „Der letzte Flug der Osiris" besorgt – der erzählt nämlich die Vorgeschichte zum Spiel:

Die letzte Botschaft dieses Schiffes liegt in einem Postfach im örtlichen Briefverteilungsgebäude der Matrix. Als knallharte Kämpferin Niobe oder Präzisionsschütze Ghost wollen Sie das Päckchen mit dem brisanten Inhalt bergen – und treffen alsbald auf Horden von Sicherheitskräften. Mit Kampfkunst, Bleikugeln und vor allem Ihrer besten Waffe – dem Focus, der Sie dazu befähigt, sich so schnell zu bewegen, dass Ihnen alle anderen Bewegungen wie Zeitlupe vorkommen – müssen Sie die Gegner besiegen und so die Information bergen. Und das ist erst der Anfang Ihres Trips in die Matrix …

Auf den ersten Blick ist „Enter the Matrix" ein ordentlicher Actiontitel. Doch das wird dem Konzept des Ganzen nicht gerecht. Denn das Ausgrenzen der Gelegenheitsspieler zu Gunsten der Fans hat für die natürlich gewaltige Vorteile: Sie sehen Teile des Films noch einmal, allerdings aus einer anderen Perspektive, erleben im Spiel mit, was zwischen zwei Filmszenen passiert, und bekommen, wenn sie gut genug aufpassen, sogar schon Hinweise auf den dritten Film und überdies noch ein paar Geheimnisse des zweiten serviert.

Dazu drehten die Macher exklusives Filmmaterial für das Spiel und machten die Film-Randfiguren Niobe und Ghost zu den Hauptdarstellern des Spiels. Neo, Trinity und Morpheus kommen zwar vor, lassen sich aber nicht von Ihnen steuern. So können die Spieler zwar ihre Helden treffen, aber besonders die fast gottgleichen Fähigkeiten Neos eben nicht spielen – was wohl auch recht langweilig wäre. Die wichtigste Leistung des Spiels ist aber, dass die Atmosphäre der Matrix jederzeit spürbar ist und sich Enter the Matrix deshalb nahtlos in die Kino-Trilogie einfügt.

SPIELVERLAUF



1 Scharfschütze Ghost und Kapitän Niobe leisten ihren Dienst auf der „Logos" ab, als der Notruf der „Osiris" hereinkommt.



2 Niobe wagt sich ins Postamt, in dem die Nachricht des befreundeten Schiffes lagern soll. Sie trifft schnell auf Gegner.



3 Mit dem Einsatz des Focus' kann Niobe nicht nur die abgefeuerten Kugeln sehen – sie selbst trifft auch viel genauer.



4 Endlich: Das Päckchen mit den Daten der Osiris ist in den Händen der Menschen. Nun aber nichts wie raus hier!



5 Eben mal beim Radschlagen sammelt Niobe eine Tränengas-Bombe ein – doch noch ist sie nicht in Sicherheit.



6 Ein Telefon müsste her, um aus der Matrix zu entkommen. Doch noch sind das nur Wunschträume einer Flüchtenden.



7 Ghost und Niobe haben es geschafft, das Postamt lebend zu verlassen, aber noch sind sie nicht am Ziel – einem Ausgang. Während Niobe fährt, hält Ghost mit seinen Waffen die auftauchenden Polizisten in Schach. Nach dieser Schießerei können beide entkommen.



8 Der nächste Job wartet schon. Niobe soll den Rebellen Axel befreien. Im Dunkeln lauern bereits Soldaten auf sie.



9 Niobe konnte Axel retten, nun muss sie im Flugzeug gegen einen Agenten kämpfen. Ein Kick – und er lernt Fliegen.



10 Mit einem Fallschirm kann sich Niobe jetzt selbst in Sicherheit bringen. Doch der nächste Auftrag steht bevor.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Enter the Matrix FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Die Steuerung ist vor allem für Spieler nicht leicht, die vorher noch keine große Erfahrung mit Actionspielen gesammelt haben. Wer es gewohnt ist, seinen Helden mit dem Gewehr im Anschlag durch dunkle Gassen schleichen zu lassen, der wird auch mit Niobe und Ghost keine großen Schwierigkeiten haben. Wer aber sowohl in der Matrix als auch im Actiongenre neu ist, muss sicher eine Weile üben, bevor er die spektakulären Bewegungen der Figuren sicher beherrscht – und er sollte unbedingt auf Schwierigkeitsstufe „Leicht" beginnen.

URTEIL

Würde man Enter the Matrix völlig losgelöst von den Kinofilmen betrachten – das Spiel würde wohl nicht viel Staub aufwirbeln: Kein richtiger Anfang, kein richtiges Ende – und auch mittendrin wird nicht immer erklärt, was passiert. Da würden auch tolle Kampfmanöver und gute Grafik nicht viel retten.

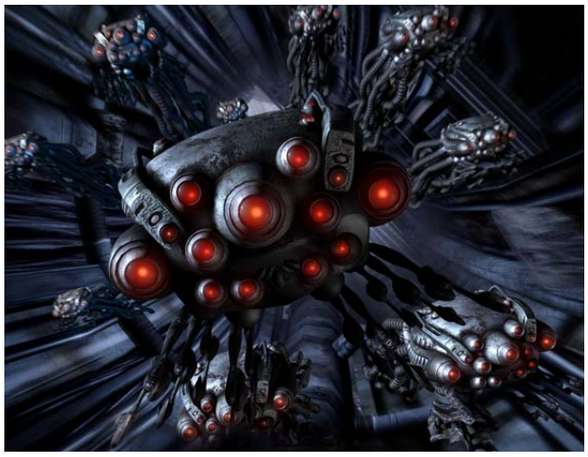
Aber so eingebettet in die Filme, wie man das Spiel eben sehen sollte, gehört es zu den besten Kino-Umsetzungen, die je zu haben waren. Die Story ist dicht am Film, alle Figuren sind auch auf der Leinwand zu sehen, und das zusätzliche Filmmaterial im Spiel ist ohnehin Pflichtprogramm für Matrix-Fans. Da ist es doppelt schön, dass das Spiel auch noch Spaß macht. Kein Wunder also, dass die Redaktion den Computer-Ausflug in die gar nicht so schöne, neue Welt einfach „gut" findet.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- W: Vorwärts laufen
- F: Aktion ausführen
- E: Ausgewählte Waffe ziehen
- ⇧: Focus einschalten
- ⎵: Springen



Die Wächter der Matrix – krakenähnliche Roboter – graben sich zu Tausenden in Richtung Zion, der letzten freien Stadt der Menschen.

SPIELDETAILS



Ein Telefon: der bekannte Fluchtweg aus der Matrix.



Sparks ist das dritte Besatzungsmitglied der „Logos".



Schwer zu besiegen: Dieser Agent weicht Bleikugeln aus.



Der Richtungspfeil zeigt an, wohin Sie laufen müssen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Enter the Matrix

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Hilfen gibt's immer, daher sehr leicht.	1,00
Langzeitspaß	5%	Der Weg durch die Matrix bleibt mit zwei Helden auch länger interessant.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht immer perfekt, aber immer gut.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Teils klasse, teils unfreiwillig komisch.	3,00
Musik	2%	Original-Filmmusik – besser geht's nicht.	1,00
Geräusche	3%	Besonders die Geräusche in der „Focus"-Zeitlupe sind einfach klasse.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Originalstimmen – leider die englischen.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Viele Erklärungen und Tipps: gut gemacht.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur lässt sich die Figur recht einfach steuern.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Kein Zweifel: Auch im Spiel ist die Matrix allgegenwärtig. So soll es sein!	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,84**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.atari.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (3286 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0625 Megabyte	1,25
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,44**
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	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	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	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,32**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Helden, Hunderte von Kampfbewegungen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Kopierschutz	0%	SecuRom	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,27**
Auf-/Abwertung			

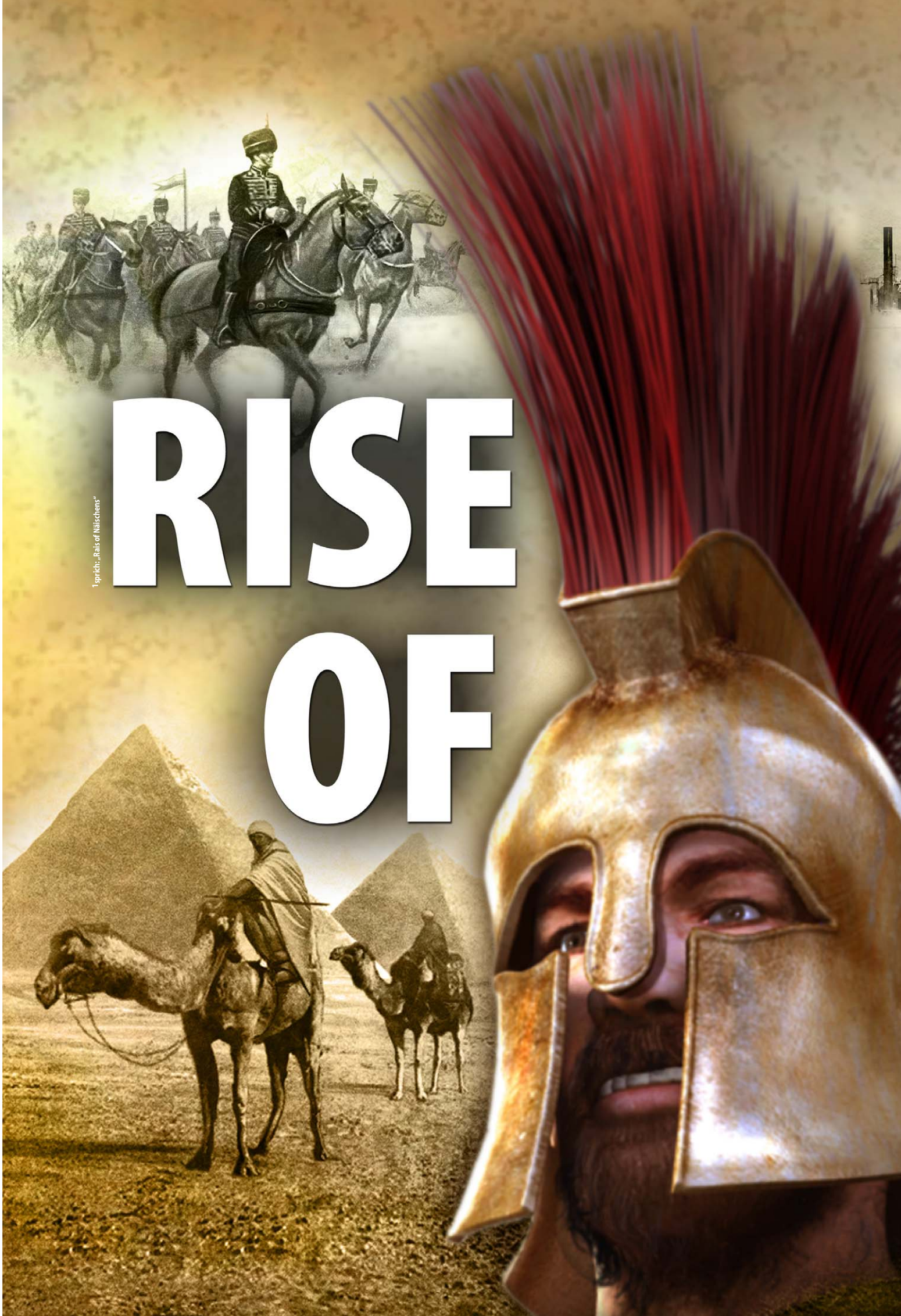
TESTERGEBNIS	gut ←	**2,27**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,90 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,27 x 49,90 = 113,27 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



RISE OF

1.sprich: „Rais of Näischens"



Strategiespiel für PC | **Besiegen Sie Ihren Nachbarn. Oder erobern Sie die ganze Welt – ganz, wie Sie wollen** Spieletricks siehe Seite 118

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Sie mögen Echtzeit-Strategiespiele, finden die aber oft zu kampflastig und hektisch? Sie mögen Aufbauspiele, vermissen aber ein wenig Action? Sie mögen „Civilization", haben aber nur selten zwei Tage Zeit, um eine Partie zu spielen? Ihnen kann geholfen werden. Denn „Rise of Nations" verbindet die besten Ideen von Aufbau- und Strategie-Spielen. Sie können sich ein Volk aussuchen und dessen Geschicke entweder in einer Schlacht, einem vorgegebenen Szenario oder gleich in einem Welteroberungs-Feldzug leiten. Dazu ist der Schwierigkeitsgrad selbst zu wählen, so dass – bei Bedarf – die Herausforderung nicht lange auf sich warten lässt. Und schon geht's los. Sie beginnen meist in der Epoche der Klassik: Speere und Katapulte

NATIONS[1]

[1] sprich: „Rais off Näischens"

SPIELVERLAUF



1 Als Germane starten Sie ins Spiel – und beschließen, den Nachbarn Frankreich Ihrem Reich einzuverleiben.



2 Eine Kleinstadt, ein paar Felder, ein Holzfällercamp: Damit müssen Sie ein Weltreich aus dem Boden stampfen.



3 Ein paar Soldaten haben Sie natürlich auch schon – doch Bäume ausreißen können Sie mit diesem Heer noch nicht.



4 Kurz darauf überschreiten Sie mit größeren Truppen die Grenze zu Frankreich und attackieren die Stadt Orléans.



5 Ein paar Jahrhunderte und Spielrunden später haben Sie auch Italien und Griechenland besiegt und unterworfen.



6 Nun greifen Sie England an. Dazu müssen Sie Ihre Armee allerdings über Wasser befördern – das kann gefährlich sein.



7 Geschafft! Ihre Truppen sind unbemerkt an allen feindlichen Schiffen vorbeigesegelt und belagern nun London, die Hauptstadt des mächtigen englischen Reiches. Doch noch haben die Engländer Truppen, um sich zu wehren.



8 Sieg! England ist geschlagen, und Sie übernehmen damit sämtliche Gebiete, die vorher dem Gegner gehörten.



9 Inzwischen kann Ihr Imperium sogar auf ein Weltwunder und etliche seltene Rohstoffe stolz sein. Eine reife Leistung!



10 Ihr Weltreich umfasst nahezu ein Drittel der Erde, doch noch haben Sie starke Gegner: Russland und Spanien.

sind Ihre besten Waffen, von guter Landwirtschaft und anderen Errungenschaften der Moderne sind Sie noch weit entfernt. Aber das kann man ja ändern: Sie schicken Arbeiter los, um Rohstoffe und Nahrung zu sammeln, und stecken die Güter dann in die Forschung.

Auf vier Gebieten können Sie sich schlau machen: Militär, Staatswesen, Handel und Wissenschaft. Wenn Sie genug Neues entwickelt haben, steht dem Sprung ins nächste Zeitalter, nämlich ins Mittelalter, nichts mehr im Weg.

Langsam wird es Zeit, auch an Verteidigung und Angriff zu denken: Sie können drei verschiedene Gebäudetypen errichten, um Einheiten zu rekrutieren, und dann Infanterie, Reiter sowie Belagerungswaffen aufstellen.

Der Haken: Je mehr Sie von einer Sorte ausbilden, desto teurer werden die. Also ist eine gute Mischung nicht nur recht – sondern sogar billig. Und nun beginnen die Überlegungen, welche der zahlreichen Forschungen Sie einsetzen wollen. Verteidigungsbonus auf heimischem Boden? Oder doch lieber einen starken General? Wie lassen Sie angreifen? Die Belagerungswaffen schützen



lassen? Oder alles nach vorn? Sie sehen, es sind viele Entscheidungen zu treffen – und wer die meisten richtigen „Treffer" hatte, wird das Gefecht gewinnen. So „einfach" ist das.

Beim Erobern der Welt kommen noch weitere, interessante Extras ins Spiel. So gibt es Ereigniskarten, die man sich kaufen kann und hinter denen sich die verschiedensten Vorteile verbergen: Weltwunder, Handelsembargos gegen Kontrahenten oder zusätzliche Forschungsergebnisse. Sie können aber auch eroberte Gebiete durch Einsatz von Geld besser verteidigen – oder mit geschickten Bündnissen unliebsame Gegner in die Defensive zwingen. Besonders originell: Neben einem Lernspiel ist auch ein Fähigkeitstest eingebaut, in dem Sie bestimmte Aufgaben in einer bestimmten Zeit schaffen müssen. Gelingt Ihnen das, dann dürfen Sie sicher sein, grundlegende Abläufe im Spiel gut verstanden zu haben. Schaffen Sie's nicht, müssen Sie wohl noch üben.

BEDIENUNG

Gute, alte Tradition: Auch hier finden sich Kenner von Strategiespielen sofort zurecht. Rise of Nations bemüht nämlich die „klassische" Maus- und Tastatur-Steuerung, die seit „Age of Empires" eigentlich Standard ist. Per Klick wählen Sie Einheiten aus, bauen Gebäude und schicken Truppen in den Kampf. Mit der Tastatur fassen Sie Armeen zusammen und geben mit etwas Übung manche Befehle schneller ein, als es per Mausklick möglich ist. Insgesamt kinderleicht und sehr schnell zu lernen.

URTEIL

Was für ein Spiel: Zehn Epochen, Hunderte von Einheiten, dutzende Fortschritte, Weltwunder, spezielle Rohstoffe, dynamisch veränderbare Landesgrenzen – und jede Menge Möglichkeiten, dem Gegner eine unliebsame Überraschung zu bereiten. Dazu kommen eine ansprechende Optik, sehr schöne Übersichtlichkeit und große Bedienungsfreundlichkeit.

Natürlich standen „Age of Empires", „Civilization" und „Empire Earth" Pate für Rise of Nations, doch haben die Entwickler aus den bekannten Versatzstücken etwas Neues und Frisches komponiert – und was wohl am wichtigsten ist: etwas, das wirklich Spaß beim Spielen bringt. So schnell haben Sie sich garantiert noch in keinem Spiel von der Antike in die Moderne vorgekämpft und dabei ohne Probleme komplexe Schlachten geschlagen. Bei so viel Masse und Klasse besteht kein Zweifel: Rise of Nations trägt die Bezeichnung Strategiespiel zu Recht. In der momentanen Strategie-Rangliste der Redaktion steht das Spiel weit oben – denn es ist einfach richtig „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Rot Front: Ein russischer Soldat des Industriezeitalters.

SPIELDETAILS



Das Haus eines Händlers, der hier Farbstoff sammelt. Damit bringt er Vorteile beim Forschen.



Unter diesen Ruinen verbergen sich Rohstoffe. Die müssen Sie nur abholen lassen.



Ein Seidenhandel spart Ihrem Reich Kosten bei der Erforschung von Handelsfortschritten.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rise of Nations

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,123 €/Min.) Fax 01805-251191 (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%	Dank einer Menge Lernspiele sehr leicht.	1,00
Langzeitspaß	5%	Die Welt zu erobern, dauert lange – aber man mag kaum aufhören.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Trotz geringer Größe noch sehr hübsch.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Einzeln mäßig, doch die Masse macht's: toll!	1,50
Musik	2%	Nicht umwerfend, nervt aber auch nicht.	2,50
Geräusche	3%	Schüsse, Pferdegetrappel, Schwerterklirren: alles da – und wie!	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird nicht gesprochen.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Viel Text – der ist aber auch nötig.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur absolut problemlos zu spielen.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Weltgeschichte im Zeitraffer: Wer kann da widerstehen?	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,43**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.microsoft.com/germany)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,64**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (767 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,3359 Megabyte	1,58
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,45**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl** / **Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt / mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	Maus nicht sichtbar / Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	unspielbar / unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar / unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	Maus nicht sichtbar / Maus nicht sichtbar	5,00
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%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	Maus nicht sichtbar / Maus nicht sichtbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	leichte Grafikfehler / leichte Grafikfehler	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	Maus nicht sichtbar / Maus nicht sichtbar	5,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**		**4,48**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt / ruckelt	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Welteroberungs-Modus, 18 Nationen spielbar	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/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,80**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 1,80
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,80 x 49,99 = 89,98 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Grand Th Vice

Actionspiel für PC | Eine schnelle und brutale Zeitreise: zurück in die grelle Welt der 80er-Jahre

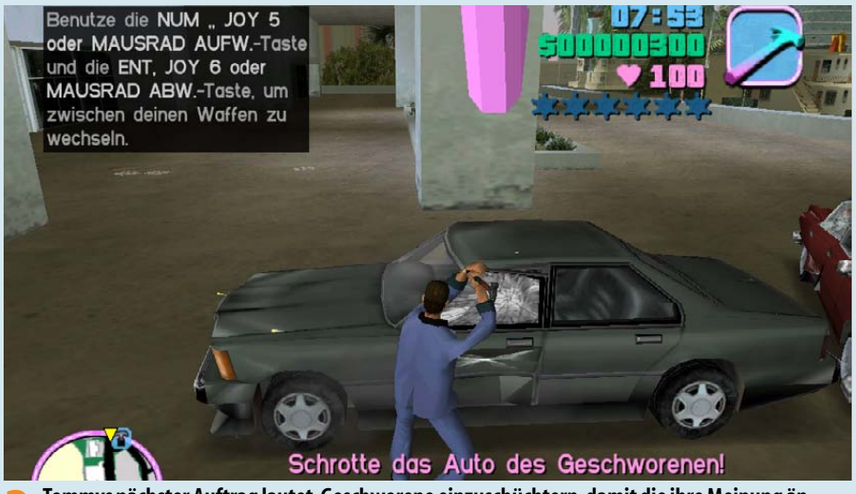
SPIELVERLAUF



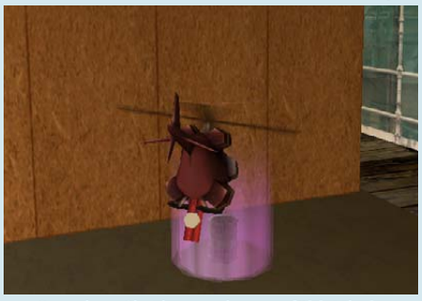
1 Frisch aus dem Gefängnis entlassen, gerät Tommy bei einer Drogenübergabe in einen Hinterhalt und verpatzt seinen Auftrag.



2 Eine Party im Yachthafen ist eine gute Gelegenheit, neue Bekanntschaften zu machen. Die Tocher des Colonels ist von Tommy angetan.



3 Tommys nächster Auftrag lautet, Geschworene einzuschüchtern, damit die ihre Meinung ändern. Das funktioniert am besten mit ein paar kräftigen Hammerschlägen auf ihre Autos.



4 Beweisen Sie Fingerspitzengefühl: Mit dem Modellhubschrauber müssen Sie Bomben in diesem Bürogebäude abwerfen.



5 Dann geht es in einem richtigen Helikopter weiter. Per Beschuss aus der Luft wird eine gegnerische Gang aus dem Weg geräumt.



6 Tommy hat den Auftrag bekommen, ein Attentat auf Mrs. Dawson zu verüben. Es soll wie ein tragischer Autounfall aussehen.



7 Auf der Mauer, auf der Lauer: Mit ein paar präzisen Schüssen aus der Distanz verhindert Tommy einen Bankraub der Konkurrenz.

INSTALLATION

In den 80-ern wurden Spiele noch von Cassetten abgespult. Bandsalat gibt's heute keinen mehr. Andere Probleme werden auf Seite 152 gelöst.

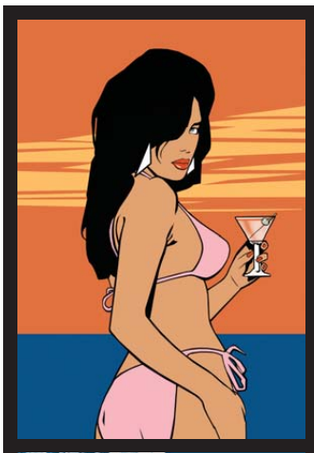
INHALT

Sie sind Tommy Vercetti. Tommy Vercetti, das ist ein lässiger Typ. Einer mit Hawaii-Hemd und immer einem flotten Spruch auf den Lippen. Einer, der das Leben nicht so ernst nimmt. Vor allem ist er aber ein Krimineller. Die letzten Jahre seines Lebens saß er im Knast. Inzwischen ist er wieder draußen – aber sauber bleiben wird er nicht. Tommy hat eben nie etwas anderes gelernt, als Drogen zu verkaufen und Autos kurzzuschließen.

Und so arbeitet er schon bald wieder für die „ehrenwerte Familie" – die Mafia. In der Großstadt Vice City soll er zwei Koffer voller Drogen kaufen. Zwei Koffer voller Geld hält er zum Austausch bereit. Es kommt, wie es kommen muss: Der Deal platzt. Das Geld ist futsch. Seine Haut, die kann Tommy retten. Mehr aber nicht. Nun muss der Ex-Häftling herausfinden, wer hinter dem verpatzten Geschäft steckt. Also streicht er sein Hawaii-Hemd glatt und macht sich auf die Suche …



Vice City ist eine Mischung aus Strand und Morast, aus Ghetto und Glamour. Vice City ist korrupt, kriminell und gefährlich. Für Tommy genau der richtige Ort: Waffen können hier an jeder Ecke gekauft werden. Und wer einen fahrbaren Untersatz benötigt, der klaut ihn kurzerhand. Tommy ist hartnäckig. Er arbeitet sich langsam nach



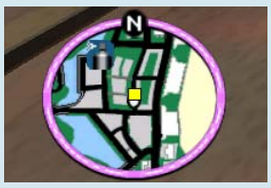






SPIELDETAIL

Das Übersichtsradar hilft Ihnen bei der Orientierung in der riesigen Stadt.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

[ ] : Springen	[↵] : Ein-/Aussteigen
[Strg] : Feuern	[→] : Nach rechts laufen
[⇧] : Sprinten	[←] : Nach links laufen
[Entf] : Zielen	[↑] : Vorwärts laufen
[C] : Ducken	[↓] : Zurück laufen

eft Auto City[1]

oben, nimmt einen Auftrag nach dem anderen an. Mal soll er Geschworene einschüchtern, mal Mitglieder konkurrierender Banden erschießen oder Bürogebäude in die Luft sprengen. Je riskanter der Auftrag, desto höher die Belohnung. Und die gibt's in bar.

Zuerst einmal muss Tommy aber das Vertrauen der kriminellen Köpfe Vice Citys gewinnen. In einem illegalen Motorradrennen quer durch die Stadt fährt er sich in die Herzen einer Biker-Gang.







Und einem Geschäftsmann imponiert er, indem er dessen Widersacher mit einer Kettensäge besucht.

Keine Frage: Vice City ist ein brutales Pflaster: Wilde Verfolgungsjagden, Feuergefechte mit der Polizei und Bandenkriege sind hier an der Tagesordnung.

Und Sie sind mittendrin. Denn Sie sind Tommy Vercetti.

[1]sprich: „Gränd Seefft Ohto – Waiß Sittie"

BEDIENUNG

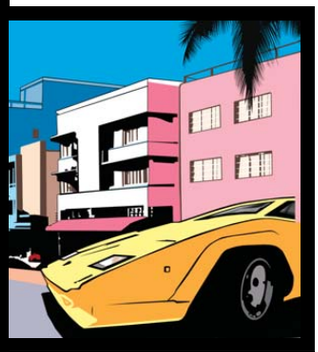
Haben Sie schon mal einen Hubschrauber gesteuert? Wahrscheinlich nicht. Lassen Sie es sich gesagt sein: Es ist kompliziert!

Autos, Motorräder, Boote und Flugzeuge sind ebenfalls nicht leicht zu beherrschen. Klar, dass da eine gewisse Einarbeitungszeit vonnöten ist. Im Unterschied zur Playstation-2-Fassung des Spiels geht aber besonders bei Schießereien die Steuerung sehr einfach von der Hand. Denn mit der Maus zielt es sich präziser als mit einer Spieletastatur.

URTEIL

„Grand Theft Auto – Vice City" ist ein faszinierend komplexes Spiel. Stolze 63 Aufträge umfasst das Epos. Darüber hinaus gilt es, unzählige Nebenjobs als Taxifahrer oder Feuerwehrmann zu meistern. Untermalt wird das Geschehen von feinster 80er-Jahre-Musik. Doch wo Licht ist, da fällt auch Schatten. Selbst schnelle Computer ruckeln, wenn es auf den Straßen Vice Citys heiß her geht. Zweites großes Manko sind die rar gesäten Speichermöglichkeiten. Das führt dazu, dass Sie die gleichen Aufträge oft von vorn beginnen müssen – immer und immer wieder. Die gelungene englische Sprachausgabe ist in der deutschen Version untertitelt. Meistens. Nicht immer.

Wer eine Playstation 2 hat, sollte zur Konsolenfassung greifen. Aber auch die PC-Variante kann sich als überdurchschnittlich „gutes" Spiel behaupten.



Miami Vice lässt grüßen: Schnelle Maschinen, coole Schnauzbärte und funkelnde Goldkettchen unter sonnenbeschienenen Palmen. In den 80er-Jahren hatte der Kampf um die Unterwelt noch einen ganz besonderen Stil.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Grand Theft Auto – Vice City

Hersteller: Take 2
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.) Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Profis
Auch für	Playstation 2

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Tipps erleichtern den schweren Einstieg.	2,50
Langzeitspaß	5%	Die große Stadt und viele Aufträge können lange fesseln, manchmal aber auch nerven.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Fast wie im richtigen Leben.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Bis auf wenige Ausnahmen stimmig.	2,00
Musik	2%	Geniale Musik aus den 80er-Jahren.	1,00
Geräusche	3%	Explosionen, Waffen, Autos, Flugzeuge und Hubschrauber klingen sehr realistisch.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Professionelle Sprecher, aber nur Englisch.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Sehr gut, doch leider lückenhaft.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur geht alles locker von der Hand – doch die Eingewöhnung dauert.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Vice City erinnert an Miami und wurde in liebevoller Detailarbeit erstellt.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,47**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vicecity.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1501 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1992 Megabyte	1,45
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,49**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[2]	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	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%	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	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,16**
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%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	63 Aufträge, unzählige Zusatz-Missionen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Kopierschutz	0%	SecuRom (neu)	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,10**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,10
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	44,79 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,10 x 59,95 = 125,90 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]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.

SPIELVERLAUF



1 Solche Brücken dürften dem Indy-Fan bekannt vorkommen: Diese befindet sich in Ceylon auf dem Weg zu einer alten Götzenstatue.



2 Die hellen Augen sind der einzige Hinweis: Hier hängen riesige Fledermäuse als Wächter von der Decke – sie reagieren auf Geräusche.



3 Nachdem Indy in Ceylon den Götzen erbeuten konnte und in dessen Innern einen Teil des Spiegels der Träume fand, ist sein Ehrgeiz geweckt. Der zweite Teil des Spiegels soll sich in dieser alten Burg im malerischen Prag befinden. Natürlich sucht Dr. Jones sofort nach einem Eingang.



4 In einem geheimen Raum stößt Indy auf eine alte Uhr, deren Kern dieser gehörnte Kerl ist. Hier muss Indy einige Fundstücke abliefern.



5 Der zweite Teil des Spiegels wird von einer mechanischen Kreatur mit Riesenkräften bewacht. Ihre Schwäche: Sie ist nicht säureresistent.



6 Istanbul: Der böse Nazi-Oberst von Beck will Indy im Rennen um den Spiegel ausstechen – und kettet ihn zur Exekution an die Wand.



7 Natürlich kann Indy entkommen – um zwei Meter weiter einem wütenden Messerstecher gegenüberzustehen. Nicht die letzte Gefahr …

INDIAN
und die Legende der

Actionspiel für PC | Auf der Suche nach dem Herz des Drachens im Reich der Mitte. Ein Job für Dr. Jones. Ein Job für Sie

Spieletricks Heft 6/Seite 112

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Kaum ist Indy von einer erfolgreichen Reise aus dem alten Ceylon zurück, da schneit auch schon der nächste Auftraggeber herein: ein chinesischer General mit seiner Assistentin. Indy soll das Grab des ersten chinesischen Kaisers betreten und dort die angeblich magische, größte Perle der Welt bergen: das Herz des Drachens. Dazu muss er allerdings vorher noch den Spiegel der Träume finden, der als Schlüssel zu den Kaiser-Katakomben gilt und ebenfalls über magische Kräfte verfügen soll.

Und so verschlägt es den berühmten Archäologen nach Prag, Istanbul, Hongkong und an weitere exotische Plätze rund um den Globus. Immer in gefährlicher Mission – und immer im Wettstreit mit den Nazis, die auch



Hut und Peitsche: Das kann nur Indy sein!

A JONES Kaisergruft

[1] sprich: „Dschohns"

hinter dem Spiegel her sind. Aber warum? Indy ahnt bald, dass hinter seinem Auftrag mehr steckt als nur die Liebe zur Archäologie. Offenbar ist die Perle weit mehr als nur ein berühmtes Artefakt – sie soll ihrem Besitzer absolute Macht verleihen. Und daran sind in den 30er-Jahren bekanntlich viele Interessengruppen interessiert. Und die gehen dafür zur Not auch über Leichen von Professoren, die nach der Perle suchen. Also ein ganz normaler Job für Indy …

In seiner Rolle dürfen Sie sich durch diverse Spielstufen hangeln, klettern, springen, prügeln und schießen, um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Im Vergleich zum Vorgänger „Indiana Jones und der Turm von Babel" kommt Indys neuestes Abenteuer deutlich actionlastiger daher. Zwar sind noch ein paar Rätselnüsse geblieben, doch meist darf sich Dr. Jones mit Faust, Peitsche und Revolver durchkämpfen.

BEDIENUNG

Mit der PC-Tastatur ist Indy nicht so einfach zu steuern: Hier ist eine Spieletastatur (Gamepad) einfach die bessere Wahl. Damit Sie das nicht falsch verstehen: Auch dann ist es immer noch nicht leicht (siehe Test der Xbox-Version in Heft 6/2003) – aber eben einfacher als mit der Schreibtastatur. Bis Sie Indys Bewegungsrepertoire im Griff haben, brauchen Sie Nervenstärke und etwas Geduld. Schade, hier hätte etwas mehr Programmier-Sorgfalt wohl Wunder bewirkt.

URTEIL

Klar, die Steuerung ist ärgerlich, aber sonst gibt es wenig zu meckern an Indiana Jones und seinem Trip ins alte China. Action satt, tolle Atmosphäre im Spiel. Dank Original-Filmmusik und der bekannten deutschen Stimme des Indy-Darstellers Harrison Ford stimmt auch der Wiedererkennungswert. Filmfans können ebenso zugreifen wie Freunde der gepflegten Action: Beide sollten hier auf ihre Kosten kommen. Auch das sechste Abenteuer des Archäologen mit Hut und Peitsche setzt keinen Staub an und ist definitiv „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W : Nach vorn laufen
- A : Nach links laufen
- D : Nach rechts laufen
- E : Aktion auslösen

SPIELDETAILS



Indy hat den Ceylon-Götzen.



Das Prager Uhr-Rätsel muss gelöst werden.



Der zweite Teil des Spiegels der Träume.



Von Beck – ein übler Kerl.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank vieler Erklärungen sehr leicht.	1,50
Langzeitspaß	5%	Hier bleibt fast jeder dabei, um das Ende zu sehen. Wetten?	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	So muss Indy aussehen – alles prima.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Schlagen, treten, Peitsche schwingen: Alles sieht gut aus.	2,00
Musik	2%	Original-Filmmusik – besser geht's nicht.	1,00
Geräusche	3%	Realistisch und abwechslungsreich.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Indys deutsche Stimme ist dabei: top!	1,00
Texte/Untertitel	2%	Kurz und gut verständlich.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur kommt man zurecht – mehr aber auch nicht.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Dem Charme eines der größten Kinohelden kann man sich kaum entziehen.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,46**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1296 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1289 Megabyte	1,36
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,39**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	schwere Grafikfehler	schwere Grafikfehler	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	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%**			**5,12**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zehn Spielorte, 30 versteckte Schätze	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
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%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,08**
Aufwertung		sehr originelle Bedienungsanleitung	**-0,10**

TESTERGEBNIS	gut	**1,98**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	44,89 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,98 x 49,99 = 98,98 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



[1]sprich: „Rohler Kohster Taikuhn 2 – Wäcki Wörlds Expänschen Päck"

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Jetzt geht's wieder rund – mit neuen Attraktionen für Ihre Vergnügungsparks

INSTALLATION

Die schnellste Achterbahn der Welt wird gerade für Las Vegas geplant und soll über 180 Kilometer pro Stunde erreichen. Damit Sie beim Installieren nicht selbst auf 180 kommen, lesen Sie die Tipps auf Seite152.

INHALT

Beachtliches tut sich in der Welt von „Rollercoaster Tycoon 2". Die Zusatz-CD-ROM schickt Sie nämlich auf eine Weltreise. Neue Szenarien entführen Sie auf alle Kontinente. Überall müssen Sie neue Vergnügungsparks errichten. Und bei der Gestaltungsfreiheit sind Ihnen kaum noch Grenzen gesetzt. Verantwortlich dafür sind 200 neue Spielelemente. So haben Sie jetzt die Möglichkeit, die Chinesische Mauer nachzubauen oder den Eiffelturm in Ihren Park zu pflanzen. Jeder Kontinent hält ganz individuelle Möglichkeiten bereit.

Darüber hinaus sollen 50 neue Fahrgeschäfte für mehr Besucher und vollere Kassen sorgen. Dahinter verbirgt sich aber nur eine Handvoll echter Neuheiten. So wird die Schiffsschaukel in asiatischen Parks zur Dschunken-Schaukel. Die ist zwar recht hübsch anzuschauen, aber keine wirkliche Innovation.

BEDIENUNG

Kennen Sie einen, kennen Sie alle. Wie die Vorgängerprodukte, wird auch dieses Zusatzprogramm komplett mit der Maus gesteuert. Leider gibt es aber immer noch Probleme, wenn man eigene Achterbahnen entwirft oder Wege anlegt. In diesen Bereichen ist die Steuerung umständlich und wird oft zur Stolperfalle.

URTEIL

In optischer Hinsicht bietet „Wacky Worlds" etliche neue Möglichkeiten. Vieles davon ist allerdings auch nur frische Dekoration für sattsam Bekanntes. Sollten Sie also mehr Wert auf verwegene Fahrgeschäfte und neue Herausforderungen legen, dann lohnt sich die Zusatz-CD-ROM nur bedingt. Die 17 neuen Szenarien bringen zwar etwas Schwung ins Spiel, doch auf Dauer dreht sich die Handlung nur im Kreis – zumal das seit Jahren unveränderte Spielprinzip inzwischen doch etwas angestaubt ist. Note: „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



New York, New York: Beim Bau eines amerikanischen Vergnügungsparks darf die Freiheitsstatue nicht fehlen.



China-Knüller: Der Nachbau der Chinesischen Mauer ist zwar hübsch, bringt aber keinen Unterhaltungswert.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rollercoaster Tycoon 2 – Wacky Worlds Expansion Pack

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

Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.) Fax 06103-334222 (0,123 €/Min.)
Version: 2.02
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	So simpel wie beim Vorgänger.	1,00
Langzeitspaß	5%	Die Zusatz-CD-ROM bringt nur vorübergehend frischen Wind ins Spiel.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detailliert, aber zu kantig und kleinteilig.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Ansehnlich, doch teilweise ruckelnd.	3,50
Musik	2%	Jahrmarktmusik, auf Dauer nervtötend.	4,00
Geräusche	3%	Realistische Geräusche – vom Rattern der Bahn bis zum Schreien der Fahrgäste.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Keiner sagt was.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Professionell, aber zu knapp.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Der Strecken- und Wegebau ist noch immer sehr knifflig. Gespielt wird per Maus.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Wer nur neue Optik wünscht, wird begeistert sein. Weitere Attraktionen gibt's kaum.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,03**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.rollercoastertycoon2.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (68 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	120,8359 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,46**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,82**
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%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,43**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	17 neue Szenarien, 200 neue Spielelemente		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus, Spieletastatur		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom (neu)		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,94**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,94**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**29,99 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,94 x 29,99 = 88,17 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Silent Hill 3[1]

[1] spricht: „Ssailent"

Actionspiel für PS 2 |

Wach' ich, oder träum' ich? In „Silent Hill" wissen Sie das nie so genau

INSTALLATION

Wie Sie ein Playstation-2-Spiel zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite S. 152.

INHALT

Heather traut ihren Augen kaum: Eben war das Einkaufszentrum noch voller Menschen und hell beleuchtet. Doch im nächsten Moment ist Schluss mit dem Shopping-Erlebnis: Blut tropft von den Wänden, und durch die dunklen, plötzlich menschenleeren Gänge hallen düstere Geräusche. Aber dann sieht alles wieder ganz normal aus – Heather ist zurück in der belebten Ladenmeile. Was ist passiert? Verwirrt sucht die junge Frau nach der Ursache des Grauens. Da trifft sie die mysteriöse Claudia. Die bleiche, ganz in Schwarz gekleidete Frau erzählt Heather von einer Bestimmung, die sie zu erfüllen habe, und verschwindet. Heathers Verwirrung ist perfekt, sie will nur noch nach Hause zu ihrem Vater. Doch – Schnitt! – schon findet sie sich erneut in der düsteren, leblosen Nebenwelt wieder.



In dieser düsteren Kirche …



… findet Heather ein Buch, …



… das niemandem Glück bringt.

An einen sicheren Heimweg ist nicht zu denken. Monster und andere Unwägbarkeiten machen die unwirtliche Umgebung zur wahren Hölle. Allerdings hat die junge Frau, anders als im „wirklichen Leben", Argumente voller Überzeugungskraft zur Hand. Mit Pistole, Samurai-Schwert und Eisenrohr

SPIELVERLAUF



1 Nach schweren Albträumen wacht Heather in einem Café der Einkaufspassage auf, durch die sie eben noch friedlich bummelte.



2 Hastig sucht sie den Weg nach draußen. Ein Detektiv spricht die junge Frau an. Voller panischer Angst ergreift Heather die Flucht.



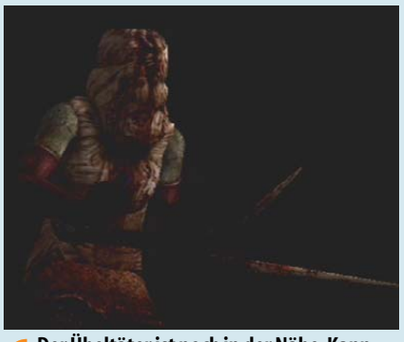
3 Doch der Schnüffler hatte es nur gut gemeint. Das kann man von diesen Furcht erregenden Monstern nicht behaupten.



4 Sonst fährt Heather mit der U-Bahn nach Hause. Doch heute funktioniert nicht mal mehr die Beleuchtung in diesem Wrack.



5 Irgendwie schafft Heather den Heimweg. Doch da droht der nächste Schock: Ihr Vater ist tot!



6 Der Übeltäter ist noch in der Nähe. Kann Heather das entsetzliche Etwas mit den Scherenhänden besiegen? Es liegt an Ihnen.



7 Der Detektiv ist der verstörten jungen Dame auf den Fersen geblieben und bietet ihr seine Hilfe an. Heather will nach Silent Hill, um dem Grauen ein Ende zu bereiten. Der Mann fährt sie hin. Eine Reise ins Ungewisse.

Silent Hill 3 FORTSETZUNG

heizt sie den höllischen Heerscharen tüchtig ein. Und mit einer Taschenlampe bringt sie ein wenig Licht ins Dunkel des zur Geisterbahn mutierten Ladenzentrums, dem auch eine verlassene U-Bahn-Station und eine Nervenheilanstalt angeschlossen sind.

Wo rohe Kräfte nicht weiterhelfen, muss Heather ihre grauen Zellen bemühen – beziehungsweise Sie die Ihren. Teils knackige und geschickt in den Spielablauf eingebundene Rätsel wollen gelöst sein – andernfalls tritt Heather auf der Stelle. Nach und nach hellt sich die zu Beginn so verworren wirkende Geschichte auf und gibt ein Geheimnis nach dem anderen preis. Machen Sie sich auf ein überraschendes Finale gefasst, das selbst hartgesottene „Resident-Evil"-Spieler auf jeden Fall schwer beeindrucken dürfte …

BEDIENUNG

Mit dem linken **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.XXX steuern Sie die Spielfigur. Um eine Attacke zu starten, genügt ein Druck auf die **R2**-Taste, und schon nimmt Heather Angriffsposition ein. Zum Schießen oder Schlagen reicht ein kurzer Druck auf die **X**-Taste. Mit **L1** und **R1** kann Heather um Gegner herumlaufen und deren Attacken geschickt ausweichen. Wollen Sie einen Blick auf die Gegenstandsübersicht werfen, so drücken Sie die **SELECT**-Taste.

URTEIL

Willkommen zurück in Silent Hill. Kenner der Reihe wissen schon, was sie in dieser verfluchten Stadt erwartet, alle anderen seien gewarnt: Zeitgenossen mit Herzschrittmacher oder eh schon schwer strapazierten Nerven sollten die Finger von diesem Spiel lassen. Denn hier regiert das Grauen in Reinkultur. Monster und Umgebung vermitteln perfekten Gruselschreckliche, auf den Punkt platzierte Geräuscheffekte schocken ohne Vorwarnung.

Die Grafik ist über jeden Zweifel erhaben, die Mimik der Figuren in den Zwischenfilmen setzt neue PS-2-Maßstäbe. Langeweile hat hier nicht den (kalten) Hauch einer Chance. Silent-Hill-Veteranen werden sich darüber freuen, dass sich der Schwierigkeitsgrad wieder für Kämpfe und Rätsel getrennt einstellen lässt. So können sich auch Anfänger ins Zentrum des Grauens vortasten. Horrorfans kommen an dieser verfluchten Ladenpassage nicht vorbei. Ängstlichere Spielernaturen sollten im „echten" Kaufhaus ausprobieren, ob ihre Nerven diesem „sehr guten" Spiel gewachsen sind.



Nicht schön, aber hilfsbereit: der Detektiv.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Silent Hill 3

Freigegeben	ab 16 Jahren
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%	Der Start macht keine Probleme.	1,00
Langzeitspaß	5%	Das Abenteuer ist recht schnell vorbei, doch Extras motivieren zur Wiederholung.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Nicht nur realistisch, sondern spitze.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Glaubwürdig und nachvollziehbar.	1,00
Musik	2%	Perfekt eingesetzte gruselige Musik.	1,00
Geräusche	3%	Die sind zur Zeit wohl kaum besser zu machen – der blanke Horror!	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Alle Figuren sprechen mit Ihnen.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Zum Einblenden auf Wunsch.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastur haben Sie auf Ihrer abenteuerlichen Reise alles im Griff.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wenn Sie sich mal wieder so richtig gruseln wollen – hier ist genau das richtige Spiel für Sie: Licht aus, Schock an!	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,17**
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%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 Spielumgebungen, zahlreiche Boni	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,42**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**sehr gut ← 1,42**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**59,90 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,42 x 59,90 = 85,06 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Raten Sie mal! Der Schwierigkeitsgrad lässt sich einstellen.



Stand der Dinge: An diesen roten Symbolen speichern Sie.



Wo bin ich? Die Umgebungskarte gibt jederzeit Auskunft.



Es lebe der Spott: Vincent, ein Typ voller Arroganz und Ironie.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Aktion auslösen

■: Angriff abwehren

●: Lampe einschalten

▲: Karte der Umgebung aufrufen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Beet-Stunde: Ghost (links) und Kollegin Trinity beim Training im Zen-Garten.





Super plus, bitte: Wer die Tankstellenauffahrt mit Vollgas nimmt, braucht keinen Sprit mehr (oben). Streife-Prüfung: Bleifuß, und nichts wie weg hier (unten).



Erst anklopfen, dann eintreten: Manchmal muss eben Wumm sein.

Enter the Matrix[1]

Actionspiel für PS 2 | Nichts ist so, wie es erscheint: neue Abenteuer in der Matrix

Kämpfen Sie als Rebell Ghost oder als Captain Niobe gegen die Herrschaft der Maschinen über die Menschen. Bei Ihren Ausflügen in die Scheinwelt der von Computern erschaffenen Matrix haben Sie wilde Abenteuer zu bestehen, die mit denen der PC-Version (siehe Test in diesem Heft) übereinstimmen.

Urteil: Das Playstation-2-Spiel macht keine ganz so gute Figur wie die anderen Versionen. Die Grafik ist deutlich schwächer ausgefallen, muss mit weniger Effekten und Details auskommen. Trotzdem werden noch sehr spektakuläre Kampfszenen geboten, die es fast mit denen der Kinofilme aufnehmen können. Leider ist das actionreiche Geschehen aber nicht immer aus dem optimalen Blickwinkel eingefangen, so dass es schon mal unübersichtlich wird. Zusätzliche Schwierigkeiten bereitet die streckenweise hakelige Steuerung, die sich nicht immer Ihren Wünschen fügt. Dadurch steigt der Schwierigkeitsgrad an einigen Stellen in unerwünschte Höhen. Doch trotz einiger technischer Mängel ist auch dieses Spiel immerhin noch „gut".

TESTERGEBNIS

Enter the Matrix



Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger und Fortgeschrittene**
Auch für **Gamecube, PC, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,61
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	3,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,24
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		2,24
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 54,70 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,24 x 59,99 = 134,38 = mangelhaft

Midnight Club[2] 2

Rennspiel für PS 2 | Heiße Rennen: In diesem Spiel wird das Verkehrs- zum Kavaliersdelikt – nur die Polizei sieht das etwas anders

Es ist was los auf den Straßen von L. A., Paris und Tokio. Hier liefern sich Banden hitzige Gefechte – allerdings nur per Auto. Und Sie fahren mitten im Pulk. Als Neuling müssen Sie sich zu Beginn des Spiels in Los Angeles einen Namen machen. Dazu düsen Sie durch die Stadt und suchen sich auf der Straße einen Kontrahenten, gegen den Sie fahren und natürlich gewinnen wollen. Haben Sie einen gefunden, dann geben Sie kurz Signal mit der Lichthupe, und die Jagd kann losgehen. Über CB-Funk lästert der Gegner, was das Zeug hält, während Sie beide mit 250 Kilometern pro Stunde durch den Großstadtdschungel pflügen. Das heißt: volle Konzentration, denn Unfälle mit unbeteiligten Fahrzeugen können den Sieg kosten.

Pfeilschnell geht's von einem Kontrollpunkt zum nächsten – möglichst immer eine Nasenlänge vor dem Wettbewerber und mit sicherem Vorsprung auf die Polizei, die sich alsbald an Ihren Auspuff hängt. Auf welchem Kurs Sie durch die belebte Stadt donnern, bleibt weitgehend Ihnen überlassen. Eine kleine Karte, die links unten ins Bild geblendet wird, hilft bei der Orientierung. Haben Sie – etliche frustrierende Neustarts später – den optimalen Weg gefunden, dann hat der Gegner keine echte Chance und bald auch kein Auto mehr. Denn der Unterlegene muss sein Vehikel zähneknirschend rausrücken. So bauen Sie mit jedem Sieg Ihren Fuhrpark aus, mit dem Sie sich den nächsten, noch härteren Rennen stellen. Schon bald auch auf zwei Rädern. Mit dem Motorrad wird das Spiel allerdings richtig haarig, denn nach jedem Sturz dauert es eine kleine Ewigkeit, bis Sie wieder fest im Sattel sitzen. Und dann ist die Konkurrenz längst über alle Berge. Mit einem **Breitband-Anschluss** S.172 für die Playstation 2 können Sie sogar online gegen sieben andere Fahrer um den Sieg rasen.

Urteil: „Midnight Club 2" geht in grafischer Topform an den Start. Kein Ruckeln trübt den rasanten Tiefflug durch die Häuserschluchten der Metropolen. Und wenn's kracht, dann kracht es richtig, und Funken sprühende Karosserieteile fliegen Ihnen um die Ohren. Lediglich etwas grob gezeichnete Automodelle trüben das sonst so brillante Bild. Und der enorm hohe Schwierigkeitsgrad nervt. Ansonsten gilt: Willkommen im Club der „guten" Rennspiele.

TESTERGEBNIS

Midnight Club 2



Hersteller: Take 2 Interactive
Info: Tel. 089-278220 (0,122 €/Min.)
Fax 089-27822111 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Profis**
Auch für **Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,65
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,80
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		1,80
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 52,50 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,80 x 59,90 = 107,82 = ausreichend

Socom US Navy Seals[3]

Actionspiel für PS 2 | Terroristen kommen viel herum. Nichts wie hinterher

Als Anti-Terror-Boss stellen Sie erst ein Einsatzteam zusammen und legen seine Bewaffnung fest. Dann geht's ab ins Krisengebiet – auf Ölplattformen, durch die verschneite russische Tundra oder in den Dschungel. Ob Sie Bomben entschärfen, Geiseln retten oder einen Top-Terroristen per Attentat aus dem Verkehr ziehen müssen – Planung ist (fast) alles. Dann klappt's auch mit dem Sieg.

Befehle erteilen Sie Ihrer Truppe entweder per Tastenkommando oder mit Ihrer Stimmgewalt: Ein Headset (Kopfhörer-/Mikro-Kombi) wird mitgeliefert. Allerdings machen gesprochene Befehle die Sache kompliziert. Wenn Englisch nicht Ihre Muttersprache ist, werden Sie viele Befehle so lange wiederholen müssen, bis das Programm Ihren deutschen Akzent endlich akzeptiert. Per Knopfdruck geht's einfacher.

Urteil: Die Grafik wirkt etwas altbacken, erfüllt aber ihren Zweck. Richtig sauer wird Ihnen die Dummheit der computergesteuerten Kollegen aufstoßen, die sich zu oft auf unnötige Faustkämpfe einlassen. Das sorgt für erheblichen Frust. Schade eigentlich, denn ansonsten werden Sie den Anti-Terror-Tourismus als „gute" Reise empfinden.

TESTERGEBNIS

Socom US Navy Seals



Hersteller: Sony
Info: Tel. 06102-4330 (0,122 €/Min.)
Fax 06102-433555 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,81
SERVICE	3%	1,64
INSTALLATION	5,4%	1,37
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,12
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		2,12
PREIS/LEISTUNG ungenügend		

Preis: 79,95 €
Preisempfehlung: 74 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,12 x 79,95 = 169,49 = ungenügend

1sprich: „Enter se Mätrix" 2sprich: „Midnait Klabb" 3sprich: „Sokom Ju Ess Näiwi Sihls"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels dürfen Sie sich einen eigenen Fahrer bauen.



2 Danach folgen ein paar Geschicklichkeitstests. Die sind eine gute Übung.



3 Wenig später sind Sie – hoffentlich – fit für ein erstes, ernstes Rennen. Die nette junge Dame schirmt Sie noch für ein paar Minuten ab, aber dann geht's in die Vollen!



4 Das wird eng: Beim „Anflug" auf die erste Kurve kommt Ihnen ein anderer Fahrer gefährlich nahe. Zu enger Kontakt kann leicht mit einem bösen Sturz enden.



5 Schon passiert: Das Einzige, was Sie jetzt noch aufwirbeln, ist Staub.



6 Tempo hat's in sich: Ab 280 geht Ihnen der klare Durchblick flöten.

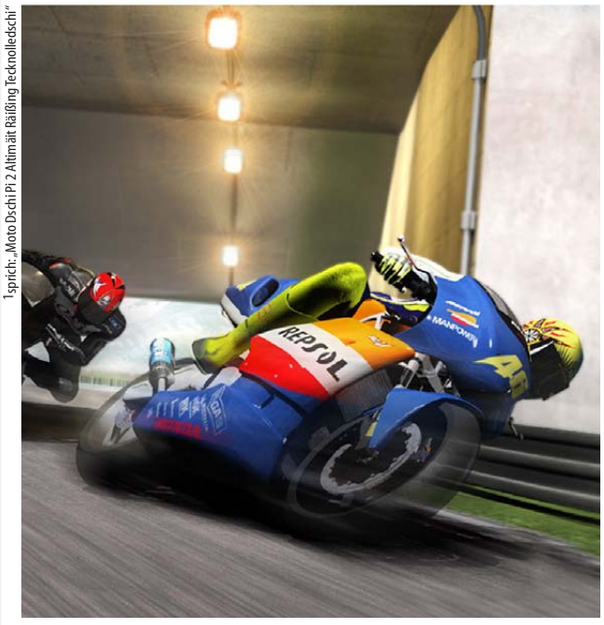


7 Immerhin – trotz des Sturzes haben Sie den sechsten Platz erkämpft.



8 Das Wiederholungsvideo weckt so richtig Lust auf den nächsten Lauf.

Moto GP
Ultimate Racing Technology 2



1 sprich: „Moto Dschi Pi 2 Ältimäit Räißing Tecknolledschi"

Rennspiel für Xbox | Dicke Freunde: ein Mann und seine Maschine. Auf zum Weltmeistertitel!

Es steht Ihnen frei, ob Sie mit einem bekannten Team aus der Motorrad-Rennsaison 2002 antreten oder sich einen eigenen Fahrer samt Maschine „basteln" wollen. Form, Farbe, sogar Werbelogos auf den Klamotten bestimmen Sie selbst. Wenn Sie mögen. Und schon geht's mit der textlastigen Montur auf die Rennstrecke. Zunächst, um ein Gefühl für die Herausforderungen des Kurses und für die sensible Steuerung eines 180-PS-Bocks zu entwickeln. Fahrprüfung bestanden? Dann dürfen Sie ein paar Bonuspunkte nach Belieben auf die Stärken von Mann und Maschine verteilen, also etwa der Kurvenlage oder dem Beschleunigungsvermögen Vorteile verschaffen. Damit sind alle Aufwertungen, die das Spiel ausschüttet, verbraucht – und Sie fit für den Karriere-Modus.

Auf 16 Strecken kämpfen Sie volles Rohr gegen alle anderen Fahrer der Saison 2002 um die Weltmeisterschaft. Achtung: Die Jungs sind Profis und sorgen dafür, dass es keine Spazierfahrt wird. Eher schon mal ein Abflug ins Grüne – schlecht für den Sieg, aber schön für die Augen, denn die Stürze werden echt spektakulär ins Bild gesetzt.

Abbilder real existierenden Renngeschehens sind Ihnen zu realistisch? Dann setzen Sie doch im Stunt-Modus auf Ihre akrobatischen Talente, und sammeln Sie Zähler mit wildesten Fahrmanövern. Nur auf dem Hinterrad fahren kann fast jeder, aber ein „Endo" gelingt nur mit viel Risikobereitschaft und noch mehr Übung. Und so sieht er aus: Vorderrad so stark abbremsen, dass der hintere Schlappen die Bodenhaftung verliert und Sie ein paar Sekunden auf dem Vorderrad herumeiern. Ein Balanceakt, der mehr erfordert als nur einen stabilen Gleichgewichtssinn.

Im **Netzwerk** S. 172 Xbox Live können Sie Wettbewerbe gegen 15 Konkurrenten ausfahren und sich dabei ganz auf die Strecke konzentrieren – denn die Bedienung der Online-Optionen ist ein Paradebeispiel für Logik und Bequemlichkeit. Und das Rennen selbst eines für den Stand der Spiele-Technik: Die 16 Biker donnern ohne Ruckeln über Rennstrecken von imposanter Optik. Das hat Klasse! Dass Sie alle Tasten der Spieletastatur (Gamepad) nach Wunsch belegen können, ändert übrigens nichts daran, dass Sie schon ein Konsolen-Rennprofi sein sollten. Andernfalls beherrscht das Motorrad Sie – und nicht umgekehrt.

Urteil: Rasante Action wie in den Live-Übertragungen bei RTL, verpackt in genialer Grafik. Die große Freiheit auf zwei Rädern ist eigentlich nur im richtigen Leben noch schöner. Trotz hohen Schwierigkeitsgrades geht dieses Spiel „sehr gut" ab.

SPIELDETAILS



Wenn Sie während der Fahrt auf die Ich-Perspektive umschalten, werden Kurven erst richtig scharf.



Angesichts des wunderschönen Abendhimmels vergisst man sogar mal die Hölle des Rennalltags.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A-Taste: Gas geben

B-Taste: Bremsen

Weiße und schwarze Taste: Hoch-/Herunterschalten.

TESTERGEBNIS

Moto GP Ultimate Racing Technology 2



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

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Profis**
Auch für **PC Win 95/98/XP**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,42
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	1,47
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,47
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,47 x 59,90 = 88,05 = befriedigend

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



In Hongkong macht sich Ryo auf die Suche nach dem Mörder seines Vaters.

Shen Mue[1] 2

Abenteuerspiel für Xbox | Ryo wechselt den Schauplatz: Was mit „Dreamcast" begann, führt per Xbox nach Hongkong

Ryo ist auf der Suche nach dem gefährlichen Lan-Di, dem Mörder seines Vaters. Am Ende von „Shen Mue" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2001, Urteil: „sehr gut") hat Ryo ein Schiff nach Hongkong bestiegen, wo er den Attentäter vermutet. Und jetzt legt der Dampfer im Hafen der quirligen Metropole an. Ein Zettel mit einer Adresse und sein Rucksack sind Ryos einzige Habe. Und das Gepäckstück fällt zu allem Überfluss einer Bande von Straßenkindern in die Hände. Als Ryo den Rucksack wiederhat, ist das Geld weg. Jetzt braucht er also auch noch einen Job, um sein Hotelzimmer zu bezahlen. Schön, dass wenigstens Rockerbraut Rose da ist. Wann immer Ryo in Gefahr ist, rettet die Motorrad-Mieze ihn aus der brenzligen Situation. Sie müssen Fragen stellen, Rätsel lösen, harte Kämpfe ausfechten und Geschicklichkeitstests meistern. Sie haben Ryo stets von hinten im Blick, können sich aber mit einem Druck auf die **R1**-Taste auch die Umgebung ansehen.

Urteil: Wer rastet, der rostet. Wer weitermacht, wird mit einem „guten" Spiel belohnt. Und mit einer Video-**DVD** S.172, die den ganzen ersten Teil als Film erzählt.



Mechagodzilla und King Gidorah im Clinch. Mothra greift aus der Luft ein.

Godzilla
Destroy all Monsters Melee[2]

Prügelspiel für Xbox | Wo gehobelt wird, da fallen Späne. Wo sich Monster prügeln, fallen ganze Häuser

Gesteuert von den Gedankenkontrollstrahlen einer außerirdischen Maschine, stürzen sich 14 irdische Monster in einen wilden Wettstreit, bei dem es nur einen Sieger geben kann. So viel zur abstrusen Vorgeschichte dieser lustigen Monsterprügelei. Natürlich ist die titelgebende, betagte Riesenechse Godzilla am Start. Doch auch andere Großviecher, wie Gigan, King Gidorah und Mechagodzilla, suchen einen Dompteur. Oder mehrere, denn hier haben bis zu vier Spieler die Chance, in neun „Reservaten" ihre Monster aufeinander loszuhetzen. Jede Umgebung eines solchen Krieges der Riesen verändert ihr Erscheinungsbild: Türme kippen unter der Last der Giganten um, ganze Häuserblocks fallen zusammen, malträtierte Autos wirken wie frisch aus der Presse. Häuser und Fahrzeuge lassen sich auch bestens als wirksame Wurfgeschosse einsetzen.

Urteil: Gute Grafik und ein kurzweiliges Spielprinzip lassen der Langeweile keine Chance. Nicht nur Fans der „antiken" Monsterfilme dürfen sich auf ein „gutes" Spiel freuen.



So „schüttelt" man Verfolgerautos ab – Ghost feuert mit großem Kaliber.

Enter the Matrix[3]

Actionspiel für Xbox | Spiel des Lebens: Kämpfen Sie um die Freiheit der Menschheit

Interessieren Sie sich für akrobatische Kämpfe in Zeitlupe, wilde Schießereien und eine aus dem Kino entliehene Geschichte? Dann lesen Sie alles über den Inhalt im Test des gleichnamigen PC-Spiels (vorn im Heft auf Seite 50).

Urteil: Die Xbox-Version braucht sich nicht hinter der PC-Variante zu verstecken. Grafisch wird die gleiche Qualität wie von einem teuren Computer geboten. Vor allem die spektakulären Kämpfe sind schön anzusehen. Ansonsten ist die Optik eher etwas schlicht, aber stimmig. Lediglich, wenn die Hauptfigur mit wild schwenkenden Armen rennt oder wie ein Roboter eine Leiter erklettert, wirkt es etwas lächerlich. Die Steuerung mit der Spieletastatur (Gamepad) hat allerdings so ihre Macken. Vor allem, wenn es mal darum geht, mit ein paar gezielten Schüssen einen Hubschrauber vom Himmel zu holen, artet der Kampf schon mal in richtigen Krampf aus. Bisweilen stört auch die ungünstig gewählte Perspektive. Die rasante Action garantiert aber trotzdem „gute" Unterhaltung.



Im Geisterhaus müssen Sie auf böse Überraschungen gefasst sein.

Project Zero[4]

Abenteuerspiel für Xbox | Miku (nicht) allein im Haus: In der Gespenstervilla wimmelt es von Untoten – aber es gibt eine Waffe gegen Geister

Auf der Suche nach Ihrem verschollenen Bruder betreten Sie als junge Frau namens Miku die Villa Himuro. Hier sollen schon furchtbare Dinge geschehen sein – und die Opfer dieser Verbrechen spuken angeblich noch immer in dem alten Gemäuer. Eine Legende? Viele Legenden enthalten bekanntlich ein Körnchen Wahrheit. Und in diesem Fall ist das Körnchen riesengroß, wie Sie sehr bald feststellen müssen: Es spukt tatsächlich. Zum Glück haben Sie eine Waffe gegen die Geister: eine alte Kamera, die einst Ihrer Mutter gehörte. Der Apparat hat die Fähigkeit, den Spukgestalten ihre Energie zu entziehen. Mit diesem antiken Gerät gehen Sie auf Gespensterjagd und auf die Suche nach Ihrem Bruder.

Urteil: Wer sich auch ohne blutige Szenen und zerschossene Körper richtig gruseln kann – und will –, für den könnte „Project Zero" das Richtige sein. Eine spannende Geschichte, tolle grafische Spielereien mit Licht und Schatten und teils extreme Kamera-Perspektiven sorgen für schauerliche Atmosphäre. Zwar wäre etwas mehr Abwechslung im Spiel schön gewesen, aber insgesamt ist es ein richtig „guter" Grusler.

[1]spricht: „Schen Muh" [2]spricht: „Godsilla – Distroi ohl Monsters Meellih" [3]spricht: „Enter se Matrix" [4]spricht: „Sino"

TESTERGEBNIS

Shen Mue 2



Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01805-251191 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Dreamcast**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,51
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,75
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,75
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 51,89 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,75 x 59,90 = 104,83 = ausreichend

TESTERGEBNIS

Godzilla – Destroy all Monsters Melee



Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,07
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%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	1,89
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,89
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 54,50 €
(Okay Soft, Weiding, Tel.09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,89 x 59,90 = 113,21 = ausreichend

TESTERGEBNIS

Enter the Matrix



Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger und Fortgeschrittene**
Auch für **Gamecube, PC, Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,57
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	3,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,22
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,22
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 54,70 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,22 x 59,99 = 133,18 = mangelhaft

TESTERGEBNIS

Project Zero



Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089/31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01805/251191 (0,122 €/Min.)

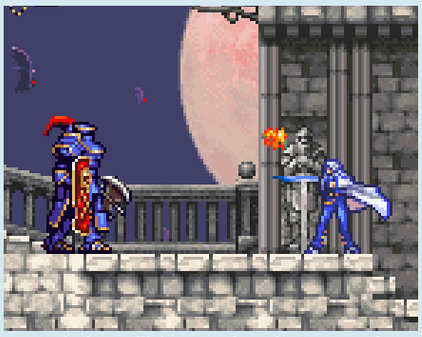
Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,18
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%	3,86
SONSTIGES	9%	3,67
ZWISCHENNOTE	100%	2,22
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,22
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,22 x 59,90 = 132,98 = mangelhaft

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

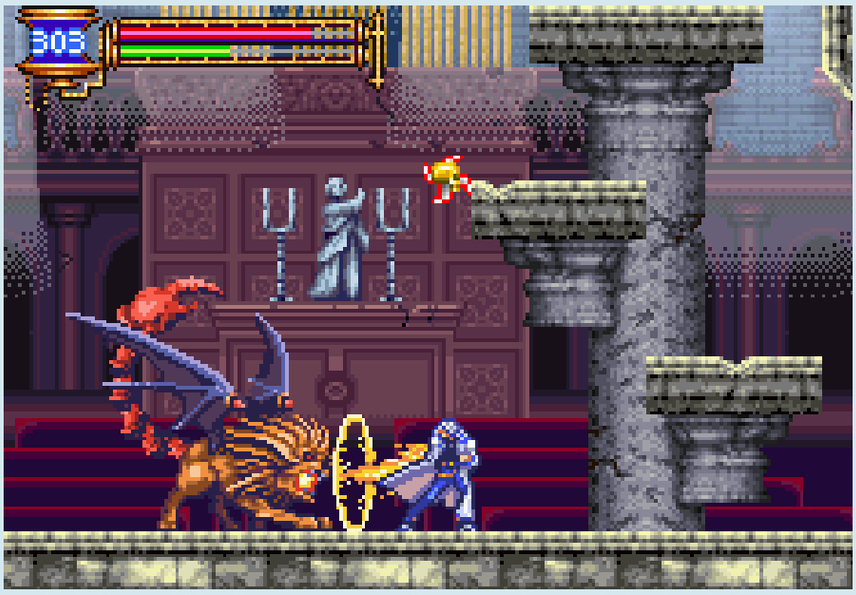
SPIELVERLAUF



1 Kein freundlicher Empfang für Soma auf Draculas Schloss: Eine Ritterrüstung will dem Eindringling mit der Axt an den Kragen.



2 Im Arbeitszimmer spukt ein brennender Schädel herum. Doch Soma kann ihn mit ein paar Wurfspeeren buchstäblich auslöschen.



3 So ein Monster flößt selbst hartgesottenen Abenteurern Angst und Schrecken ein: Das Manticora hat den Körper eines Löwen, dazu Fledermausflügel und einen Skorpionschwanz. Aber nicht nur der Giftstachel ist gefährlich. Auch der brennende Atem verspricht heiße Zweikämpfe.



4 Endlich mal eine erfreuliche Bekanntschaft in Draculas Schloss: Die hübsche Detektivin Yoko Belnades bietet Soma ihre Hilfe an.



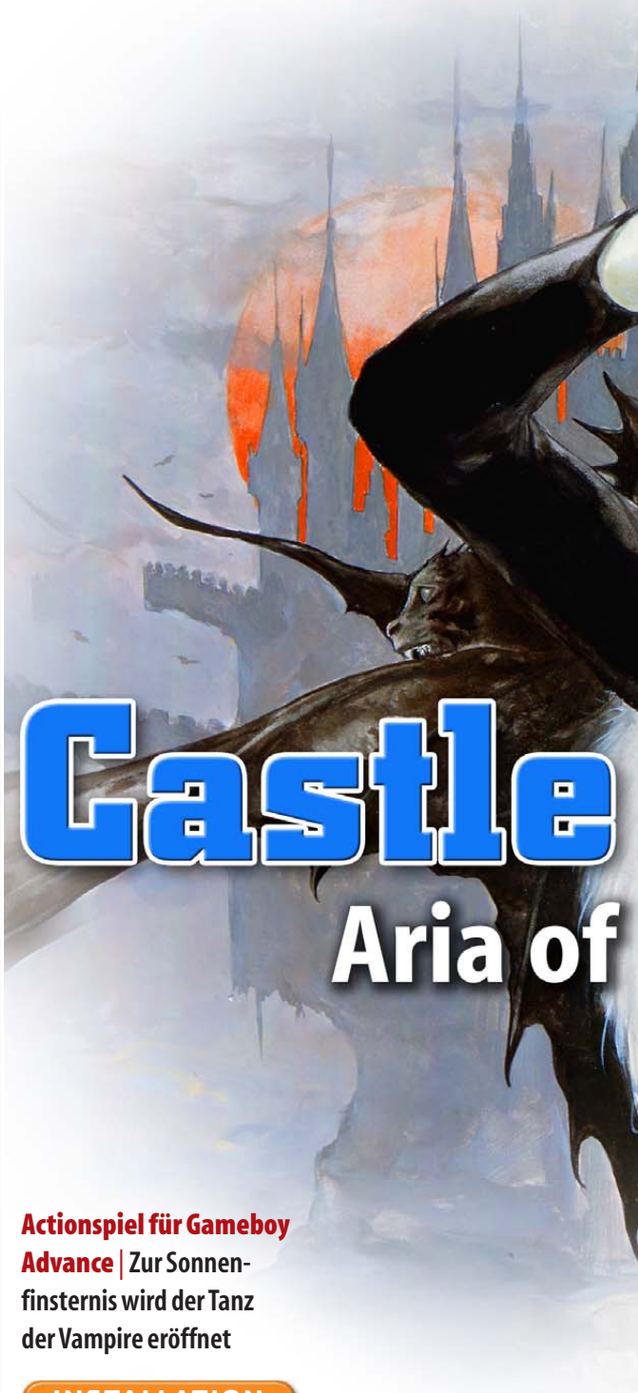
5 Ein Held auf dem Sprung: Hat Soma erst mal die Flugrüstung gefunden, dann kann er auch höhere Stockwerke problemlos erreichen.



6 Ein schöner Anblick, der Soma aber nicht ablenken darf: Geistertänzer schweben voller Grazie schwerelos durch das Gemäuer.



7 An diesem Koloss vorbeizukommen, dürfte schwierig werden. Hoffentlich hat Soma die richtige Waffe gegen solche Riesen im Gepäck.



Castle of Aria

Actionspiel für Gameboy Advance | Zur Sonnenfinsternis wird der Tanz der Vampire eröffnet

INSTALLATION

Wie Sie ein Gameboy-Advance-Spiel zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Wer glaubt denn schon an Vampire? Diese lichtscheuen Blutsauger taugen doch nur dazu, kleine Kinder zu erschrecken. So dachte auch Soma Cruz – bis zu dem Moment, als er mit seiner Freundin Mina eine Sonnenfinsternis bestaunen wollte. Dass die beiden ausgerechnet den Hügel des Habuka-Schreins als Aussichtsplattform nutzten, war keine gute Idee. Denn mit dem Einbruch der Dunkelheit verschwand der Schrein, und sie fanden sich auf Draculas Schloss wieder. Welcher Spuk auch immer dahintersteckt, viel Zeit zum Nachdenken haben Soma und Mina nicht. Sie werden augenblicklich von einer Skelettarmee attackiert und müssen um ihr Leben kämpfen.

Nach diesem ersten Schrecken trennen sich die beiden. Die erschöpfte Mina bleibt beim Eingang, während Sie in Somas Rolle schlüpfen, der das Schloss erkundet. Das wird keine gewöhnliche Besichtigungstour, also empfiehlt es sich, unterwegs diverse Waffen, wie Messer, Schwerter und Lanzen, einzusammeln. Schließlich lauern hier in jedem Winkel angriffslustige Monster. Skelettkrieger hantieren mit Pfeil und Bogen, Drachenschädel machen Soma Feuer unterm Hintern, Fledermäuse lechzen nach seinem Blut. Doch auch Soma hat ein paar Tricks auf Lager. Er kann die Seelen besiegter Monster einfangen und dadurch deren Fähigkeiten erlernen. Die gefangene Seele einer Fledermaus etwa erlaubt ihm, mit Ultraschallwellen zu schießen.

Nicht nur Monster bevölkern das alte Gemäuer. Soma trifft auch andere Abenteurer, darunter zum Beispiel eine Detektivin in Kirchendiensten, die Draculas



[1]sprich: „Kahßelwainia – Äria off Ssorroh"

jüngste Auferstehung untersucht, oder einen Soldaten, der Waffen verkauft. Und zwielichtige Gesellen, wie der Sektengründer Graham Jones oder der vermeintliche Geheimagent Genya Arikado, können möglicherweise mit wertvollen Hinweisen über das mysteriöse Erscheinen des Schlosses und den Verbleib seines Besitzers aushelfen. Denn der Weg zurück in unsere Welt führt für Mina und Soma nur über Graf Dracula persönlich.

BEDIENUNG

Der Anfang ist einfach: Ihr Held kann nur laufen, springen und schlagen. Aber mit jeder eingefangenen Monsterseele gewinnt er neue Fähigkeiten, die er auch dringend benötigt, um knifflige Situationen zu meistern. Mit gekonnter Fingerakrobatik werfen Sie dann auch Speere und Handgranaten oder beschwören Geister. Von den aus 112 Monsterseelen gesaugten Talenten können immer nur drei gleichzeitig genutzt werden. Also sind regelmäßig Einstellungen in den Menüs gefragt, um die jeweils passende Fähigkeit zu aktivieren. Das ist zwar eine nervige Fummelei, verleiht dem Spiel aber die nötige Prise Komplexität.

URTEIL

Draculas Schloss entpuppt sich als Gruselkabinett, das mit den verrücktesten Monstrositäten bevölkert ist. Brennende Schädel, die durch die Luft fliegen, meterhohe Ritterrüstungen, die zum Leben erwachen, und allerlei ekliges Kleingetier sind aus dem Weg zu räumen. Dass Ihre Spielfigur dabei ständig neue Fähigkeiten lernt, hält die Kämpfe auch langfristig spannend. Dank der stimmungsvollen Grafik ist die Erkundung des riesigen Schlosses ein wahrer Augenschmaus. Diese Vampirjagd ist rundum „gute" Unterhaltung der schaurigen Art.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Castlevania – Aria of Sorrow

Freigegeben	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Für kein anderes System erhältlich	

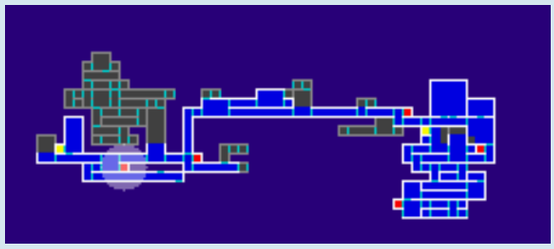
Hersteller: Konami
Info: Tel. 069-98557320 (0,122 €/Min.)
Fax 069-98557377 (0,122 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die Menüs erfordern etwas Einarbeitungszeit.	3,00
Langzeitspaß	5%	Eine Expedition ins Unbekannte, auf der es unglaublich viel zu entdecken gibt.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Fantasievolle Kreaturen und Kulissen.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Nicht alle Bewegungen wirken überzeugend.	3,50
Musik	2%	Gruselige Klänge, passend zur Stimmung.	2,50
Geräusche	3%	Sehr sparsamer Einsatz von Geräuschen, die aber stets gut zur Szenerie passen.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nur ein paar kurze – japanische – Sätze.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Gelungene Dialoge und Menüs.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die vielen Fähigkeiten zu beherrschen, ist eine Herausforderung, die aber motiviert.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Zahllose Überraschungen, die Vielfalt versteckter Extras und eine tolle Atmosphäre verdichten sich zu einem fesselnden Spiel.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,28**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-45247 (1,24 €/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%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	eine große Spielwelt, 112 Gegnertypen	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%	einer/zwei	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**2,22**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	39,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,22 x 49,95 = 110,89 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Eine Karte hilft bei der Orientierung in Draculas riesigem Schloss.



Bei Hammer gibt es Ausrüstungsgegenstände zu kaufen.



Mit der Zeit wächst Ihre Monsterseelen-Sammlung kräftig.



In bestimmten Räumen wird der Spielstand gespeichert.

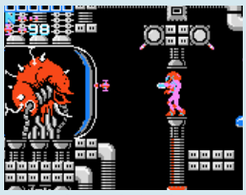


Dieses Tor teleportiert Soma in einen anderen Raum.

SPIELVERLAUF



1 Drei Sekunden „F-Zero" sind ein Reaktionstest, der er es in sich hat.



2 Weiter geht's mit „Metroid" – als Samus Aran gegen Außerirdische.



3 Rollende Felsen machen diesen Kampf zu einer Geschicklichkeitsübung.



4 Im Gleichschritt, Marsch! Der kleine Pinguin darf nicht aus dem Tritt kommen.

Wario Ware, Inc.[1]

Spielesammlung für Gameboy Advance | Verrückter geht's nicht: Wario als Spiele-Programmierer

Bösewicht Wario hat endlich eine Methode gefunden, um legal reich zu werden: Er gründet eine Videospielefirma und steigt ganz groß ins Geschäft ein. Sie bekommen einen Job als Produkttester und müssen die „Meisterwerke" ausprobieren. Besonders viel Mühe hat sich Wario allerdings nicht gegeben. Jedes Spiel dauert nur drei Sekunden. Im Akkord müssen Sie die Spiele ohne Pause hintereinander absolvieren. Dabei ist die Aufgabenstellung jedesmal anders: Montieren Sie einen Roboter, finden Sie eine Katze im Dunkeln, oder zählen Sie Frösche. Es gibt auch Mini-Versionen von bekannten Nintendo-Klassikern, etwa „F-Zero", „Zelda" oder „Metroid". Am Ende jeder Testserie wartet ein etwas größeres Spiel, zum Beispiel ein Boxkampf oder eine Ballerorgie.

Urteil: Hier werden Ihnen die Haare zu Berge stehen. Alle drei Sekunden eine neue witzige Aufgabe, die Sie erst einmal begreifen und dann meistern müssen. Das simple Spielprinzip ist absolut fesselnd. Viele verrückte Ideen und die teilweise groteske Grafik machen diesen „guten" Reaktionstest zu einem besonderen Erlebnis.

TESTERGEBNIS

Wario Ware, Inc.



Hersteller: Nintendo
Info: Tel. 01805-005806 (0,12 €/Min.)
Fax 06026- 950308 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,77
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	3,11
ZWISCHENNOTE	100%	1,98
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,98
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,95 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,98 x 39,95 = 79,10 = befriedigend

SPIELVERLAUF



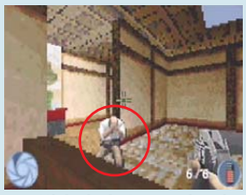
1 Das Agenten-Abenteuer beginnt in dieser verschneiten Schlosszufahrt.



2 Mit dem Laserstrahl Ihrer Uhr knacken Sie versperrte Türen des Anwesens.



3 Auf Augenhöhe zielen Sie aus der Seilbahn auf den Hubschrauber (Kreis).



4 Nicht jede Person ist ein Feind. Schützen Sie Freunde (Kreis) und Geiseln.

James Bond 007 – Nightfire[2]

Actionspiel für Gameboy Advance | Das Böse macht keine Pause – James Bond auch nicht

Gut gegen Böse – viel tiefsinniger sind die Geschichten um James Bond nie gewesen. In diesem Spiel, das keinem Film nachempfunden ist, verkörpert der Industrielle Raphael Drake das Böse. Er will die Weltherrschaft an sich reißen – und Bond muss das verhindern. Sie schlüpfen in die Rolle des galanten (Frauen-)Helden. Natürlich hat Erfinder „Q" in den Laboratorien des britischen Geheimdienstes wieder ein paar feine Utensilien für Sie ausgetüftelt, die Ihnen das (Über-)Leben erleichtern. Eine Laseruhr zerschneidet Vorhängeschlösser, Ihr Autoschlüssel gibt Elektroschocks von sich, und ins Handy ist ein Seil mit Enterhaken eingebaut, das Ihnen Zugang zu höher gelegenen Passagen verschafft.

Gegen Widersacher hilft aber immer noch die Bleispritze am besten – in Gestalt einer Pistole, einer Schrotflinte, eines Präzisionsgewehrs oder einer Maschinenpistole. Ihr Wettlauf gegen das Böse führt Sie an diverse Schauplätze, etwa ein Schloss, ein Kraftwerk und Unterwasserhöhlen.

Urteil: Das Spiel bietet alles, was man von Bond erwartet: Abwechslung, Spannung und Action. Eine „gute" Variante des Agentenklassikers für unterwegs.

TESTERGEBNIS

James Bond – 007 Nightfire



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.)
Fax 0221- 97582111 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **PC, PS 2, Xbox, 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%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,44
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,44
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: 45,85 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700 - 46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,44 x 49,99 = 121,98 = mangelhaft

SPIELVERLAUF



1 Der Fuhrpark steht Ihnen offen. Wie wäre es mit einem Mazda MX-5?



2 In der Fahrschule lernen Sie erst mal, was richtig heiße Kurven sind.



3 Und schon sind Sie im Rennen. Diese Strecke ist ein Stadtkurs.



4 Nach jedem Sieg dürfen Sie Ihren Wagen mit Tuning-Teilen aufrüsten.

GT Advance 3 Pro Concept Racing[3]

Rennspiel für Gameboy Advance | Mit Vollgas ab durch die Mitte – hängen Sie die Konkurrenz ab

Es ist noch kein Schumi vom Himmel gefallen. Also: Bevor Sie hier im Sportwagen um Rekordzeiten und Goldpokale fahren, müssen Sie erst einmal in der Fahrschule Ihr Können beweisen. Sind die Prüfungen, etwa der schnelle Drift durch eine Haarnadelkurve, „im Kasten", können Sie Rennen gegen sieben Konkurrenten fahren. Zur Wahl stehen 97 Autos von zehn japanischen Herstellern, zum Beispiel Mitsubishi, Nissan und Toyota. Zu Beginn dürfen Sie kleine Wagen, wie den Honda Jazz oder den Suzuki Wagon R, fahren. Erfolge in der Meisterschaft haben zur Folge, dass immer schnellere Flitzer in der Garage stehen, etwa der Subaru Impreza WRX oder der Kult-Roadster Mazda MX-5. Außerdem gibt's Tuning-Teile, von der verbesserten Federung bis zu Computerchips, die der Höchstgeschwindigkeit auf die Sprünge helfen.

Urteil: Großer Fahrspaß auf dem kleinen Bildschirm: 97 Autotypen, 44 Rennstrecken, Tuning-Möglichkeiten und, und, und. Da Grafik und Steuerung auch in Ordnung sind, kann man nur noch „gute" Fahrt wünschen.

TESTERGEBNIS

GT Advance 3 Pro Concept Racing



Hersteller: THQ Entertainment
Info: Tel. 01805-605511 (0,12 €/Min.)
Fax 02151-4189418 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,32
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%	4,57
SONSTIGES	9%	3,67
ZWISCHENNOTE	100%	2,25
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,25
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 29,99 €
Preisempfehlung: 25,90 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,25 x 29,99 = 67,48 = befriedigend

1 sprich: „Wario Währ Inkorporäitid" 2 sprich: „Dschäims Bond 007 Naitfaier" 3 sprich: „Dschi Ti Addwahnz 3 Pro Konzept Räißing"

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.

NBA Street Vol. 2

[1] sprich: „Enn Bi Ä Sstrihd Wolljuhm"

SPIELVERLAUF



1 Ausgefallene Techniken, wie dieser Pass mit dem Fuß, sind kein Problem.



2 Ein Pass hinter dem Rücken, und die Verteidigung sieht ziemlich alt aus.



3 Der Mitspieler hat die günstige Situation erkannt. Er bietet sich an und steigt im richtigen Moment zum Korb, um den Ball in der Luft anzunehmen und elegant zu versenken.



4 Doch die Gegner schlafen nicht. Versuchen Sie, ihnen den Ball möglichst früh wieder abzuluchsen. Gelingt das nicht, steigen Sie als Block hoch, wenn der Ball fliegt.



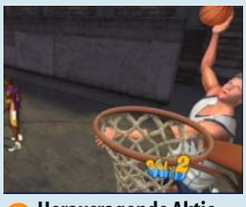
5 Haben Sie viele Tricks hingelegt, dann können Sie einen so genannten …



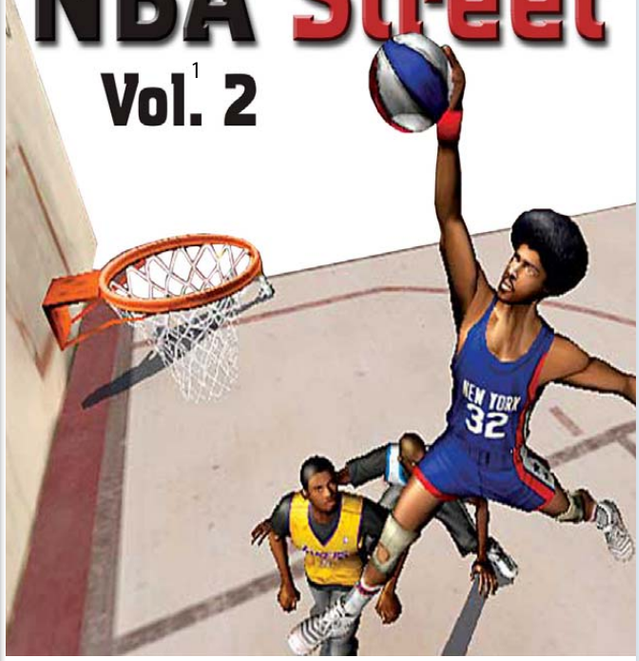
6 … „Gamebreaker 1" starten, der dann spektakulär präsentiert wird.



7 Mit Geduld und noch mehr Tricks gelingt sogar ein „Gamebreaker 2".



8 Herausragende Aktionen werden in einer Wiederholung gezeigt.



Sportspiel für Gamecube | Heiße Sprüche, coole Würfe – das ist Basketball auf der Straße

Eine Körpertäuschung genügt, und Sie ziehen locker am ersten Gegner vorbei. Ein riskantes Dribbling verwirrt den zweiten Kontrahenten – Glück gehabt! Der Dritte steht da wie eine Wand, wild entschlossen, Ihnen den Ball abzunehmen. Sie setzen scheinbar zum Wurf an, doch passen dann hinter dem eigenen Rücken zu Ihrem Mitspieler. Der steigt zum Korb hoch und versenkt die orangefarbene Kugel mit einem spektakulären Dunk.

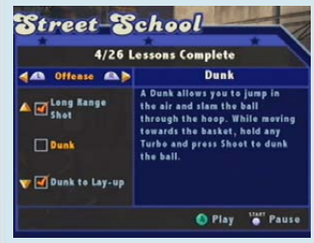
In „NBA Street Vol. 2" sind solche Spielzüge keine Seltenheit. Das Geschehen auf den realistisch wirkenden Hinterhofplätzen wird von purer Action bestimmt. Kein langes Geplänkel, sondern Tempo und ein wahres Trickfeuerwerk stehen auf dem Programm. Dabei steuern Sie nicht nur ausgewählte Spieler der Original-NBA-Mannschaften (amerikanische Profi-Basketball-Liga). Durch gute Leistung werden Sie mit zusätzlichen Trikots, Austragungsorten und Spielerlegenden der NBA und von der Straße belohnt, die Sie dann ebenfalls über den Platz jagen dürfen. Das motiviert zusätzlich – abgesehen von einer grandiosen Darstellung der fast schon akrobatischen Manöver und der guten Spielbarkeit. Es empfiehlt sich sogar, möglichst viele Tricks vorzuführen, denn mit jedem nimmt der „Gamebreaker"-Anzeigebalken zu. Sobald er gefüllt ist, können Sie zu einer besonders spektakulären Aktion ansetzen – eben zum „Gamebreaker". Oder Sie füllen die Leiste für einen nicht zu blockenden „Gamebreaker 2" erneut.

Bevor Sie sich mit anderen Teams messen, können Sie ein Training absolvieren. Das macht Sie Schritt für Schritt mit den vielseitigen Möglichkeiten vertraut. Leider ist der Trainingsmodus, wie auch sämtliche Menüs, in englischer Sprache gehalten. Vieles erklärt sich aber von selbst oder ist der deutschsprachigen Bedienungsanleitung zu entnehmen. Zudem werden im Training die Knöpfe eingeblendet, die Sie drücken müssen.

Leider ist die Spielstärke der Computergegner viel zu niedrig angesetzt. Es dauert nicht lange, und Sie wissen, wie Sie die Jungs ausspielen und ihre Würfe blocken können. Dabei ist es egal, ob Sie eine Freundschaftspartie spielen, eine Saison mit der NBA-Mannschaft Ihrer Wahl angehen oder die Karriere eines eigenen Stars oder Teams vorantreiben. Doch es gibt zum Glück auch einen Mehr-Spieler-Modus für bis zu vier Personen – und der überzeugt voll und ganz. Wenn Sie lauthals von Ihrem Mitspieler einen Pass anfordern oder das trickreiche Spiel der menschlichen Konkurrenten verfluchen, schnellen der Puls und das Spaßbarometer in die Höhe.

Urteil: Selbst Anfänger zaubern bereits nach kurzer Zeit halsbrecherische Basketball-Manöver auf den Bildschirm, die auch noch erstklassig aussehen, von guter Musik und witzigen Kommentaren begleitet werden. Nach kurzer Zeit sind die Computergegner zwar zu einfach auszuspielen, doch insgesamt ist mit „NBA Street Vol. 2" ein „guter" Wurf gelungen.

SPIELDETAILS



Im Trainings-Modus können Sie diverse Techniken üben und dann, sobald sie „sitzen", abhaken.



Sie wollen keine bekannten Stars im Spiel? Dann basteln Sie sich doch einfach Ihren eigenen Basketballer.

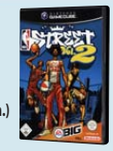
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A-Taste:	**Pass**
B-Taste:	**Wurf**
X- + Y-Taste:	**Tricks**
L-, R- + Z-Taste:	**Turbo**
C-Ministick:	**Doppelpass**

TESTERGEBNIS

NBA Street Vol. 2



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,122 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ohne Altersbeschränkung**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **Playstation 2, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,08
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	2,43
SONSTIGES	9%	3,89
ZWISCHENNOTE	100%	2,08
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,08
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 51,50 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 09764-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,08 x 59,99 = 124,78 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Dieser Polizist wird sozusagen im Handumdrehen aus dem Weg geräumt.

Enter the Matrix[1]

Actionspiel für Gamecube | Mit fliegenden Fäusten dem Geheimnis der Matrix auf der Spur

[1]sprich: „Enter se Matrix"

Ein Ausflug in die Matrix kann auch für hartgesottene Rebellen eine gefährliche Angelegenheit werden. Worum es genau geht, steht im Test der PC-Version auf Seite 50 in dieser Ausgabe.

Urteil: Das Gamecube-Spiel bietet technisch die gleiche gute Qualität wie die Xbox- und PC-Varianten. Schöne Lichteffekte geben der ansonsten etwas tristen Matrix-Welt einen schicken Anstrich. Lassen Sie die Kämpfe und Schusswechsel auf Knopfdruck in Zeitlupe ablaufen, dann bekommen Sie ähnlich atemberaubende Bilder wie auf der Kinoleinwand zu sehen. Bei normalem Spieltempo wirken einige Aktionen allerdings weniger überzeugend, manchmal sogar etwas lächerlich. Sie müssen auch Abstriche bei der Steuerung mit der Spieletastatur (Gamepad) machen. Anfangs wirkt sie umständlich, später stören Ungenauigkeiten, wenn es ums Zielen geht. Grandios ist immerhin die Geräuschkulisse mit starker Musik und den Originalstimmen der Schauspieler. Insgesamt gefiel das Spiel der Redaktion „gut".



Cool! Eine Pool-Party! Und wenn Sie jetzt noch Köstliches vom Grill zaubern, dann werden Ihre Freunde in der Badewanne Sie mit Sympathiepunkten überschütten.



Zu Beginn des Spiels stellen Sie sich einen Sim nach Wunsch zusammen. Sie können Ihrem Alter Ego sogar ein schickes, rotes Strickmützchen aufsetzen.

Die Sims

Simulation für Gamecube | Wohnst du noch, oder lebst du schon?

Im Spiel „The Sims" erstellen Sie zuerst ein Abbild von sich oder einer anderen Person. Wählen Sie Aussehen, Haar- und Augenfarbe, und starten Sie ins etwas andere „Leben". Zu Beginn wohnen Sie mit Ihrer Mutter in einem kleinen Haus am Stadtrand. Das hält natürlich auf die Dauer kein Mensch aus. Im richtigen Leben würde man sich jetzt Ziele stecken – hier übernimmt das der Computer. Aber erreichen müssen Sie die immer noch selbst. Also suchen Sie sich einen Job und machen sich daran, möglichst schnell auszuziehen und auf eigenen Beinen zu stehen. Das ist leichter gesagt, als getan. Ständig müssen Sie sich um den Haushalt kümmern, da Ihre Mutter sich strikt weigert, auch nur einen Finger zu rühren.

Immerhin: In der Nachbarschaft ist ein Haus frei geworden. Allerdings hatte dessen früherer Bewohner offenbar ein inniges Verhältnis zum Zivilisationsmüll. Um den ganzen Abfall loszuwerden und die eigenen vier Wände wohnlich herzurichten, müssen Sie viel Zeit und Organisationstalent investieren. Ihre Spielfigur hat acht Gefühlswerte, die Sie ständig im Blick haben müssen. Begrüßt Ihr Ebenbild einen neuen Tag mit lauten Flüchen, dann droht der „Spaß-Wert" ins Bodenlose zu fallen. Gönnen Sie dem Miesepeter in diesem Fall vielleicht ein kleines Tänzchen in Ehren – möglichst im Kreise von Freunden, die ohnehin eine wichtige Rolle spielen. Parties oder Diskussionsrunden sind für eine Stabilisierung des Wertes „soziales Leben" Pflichtprogramm.

Urteil: Endlich können auch Freunde des Gamecubes den unglaublichen Erfolg der bekannten PC-Spielereihe nachvollziehen. Und Sie haben es sogar noch besser: Wo am PC oft Planlosigkeit regiert, sind die Konsolen-Sims immer auf dem Weg zu vorgegebenen Zielen. Leider wird dennoch nicht immer klar, was Ihr Sim für Bedürfnisse hat. Die in Sprechblasen auftauchenden winzigen Befindlichkeits-Symbole sind nur mit sehr viel Mühe zu erkennen – da hilft meist nur die Methode „Versuch und Irrtum". Trotzdem: Angesichts „Ihrer" alternativen Lebensform im Fernseher werden Sie sich „gut" amüsieren.



Der Himmel hängt voller Gegner und Geschosse. Jetzt bloß nicht vergeigen!

Ikaruga

Actionspiel für Gamecube | Feuerwerk am Firmament: Ballern Sie sich den Weg frei

Kampfpilot Shinra hat noch eine alte Rechnung offen: Als einziger Überlebender einer Widerstandsgruppe gegen den machthungrigen Feldherrn Horai sinnt er auf Rache. Doch der Gegner ist äußerst gefährlich: Er befehligt eine riesige Luftflotte unterschiedlichster Kampfflieger und Roboter. Shinras Kampfjet Ikaruga ist ebenfalls eine mächtige Waffe. In dem Flieger sind die Energiepolaritäten Schwarz und Weiß frei wählbar eingebaut. Ist die weiße Polarität aktiviert, schaden weiße Energiestöße nicht, sondern werden zum Aufladen des Ziel suchenden Lasers benutzt. Schwarze Energiestöße sind in diesem Zustand aber tödlich. Da diese Regel auch umgekehrt gilt, haben Sie viel damit zu tun, immer rechtzeitig die Polarität zu wechseln. Andernfalls werden Sie am Himmel pulverisiert.

Urteil: Ein eindrucksvolles Action-Spektakel mit toller Grafik und spielerischen Feinheiten. Das ungewöhnliche Hochkant-Bildformat lässt aber links und rechts breite schwarze Balken stehen. Dieser Mangel drückt das Testurteil auf „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Enter the Matrix



Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

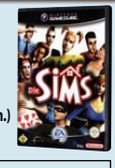
Freigegeben **ab 16 Jahren**
Geeignet für **Anfänger und Fortgeschrittene**
Auch für **PC, Playstation 2, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,57
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	3,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,22
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,22
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 54,70 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,22 x 59,99 = 133,18 = mangelhaft

TESTERGEBNIS

Die Sims



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, Xbox**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,14
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%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,07
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,07
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,07 x 59,90 = 123,99 = mangelhaft

TESTERGEBNIS

Ikaruga



Hersteller: Infogrames
Info: Tel. 01907-71882 (1,24 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene und Profis**
Auch für **Dreamcast**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,47
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	5,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	4,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,86
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,86
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,86 x 49,99 = 142,97 = mangelhaft

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 Start zur Rennsaison in der Riesenstadt Los Angeles. Die abgesperrte und menschenleere Metropole erfreut mit breiten Fahrbahnen.



2 Anschließend sausen Sie durch Paris. Die orangefarbenen Pfeile am unteren Bildrand signalisieren andere, näher kommende Fahrer.



3 Auch bei schlechtem Wetter wird das Rennen fortgesetzt. Und wo regnet es? Klar, in der Londoner Innenstadt. Rasen Sie trotz miserabler Sicht allen anderen Fahrern davon. Auf das Fahrverhalten der Wagen wirkt sich die Nässe eh nicht aus, und Unfälle verursachen keinerlei Schaden.



4 Spätestens in Turin ist dann Schluss mit breiten Straßen. Viele enge Gassen fordern Ihr ganzes Geschick am Steuer heraus.



5 Weiter geht es auf der einzigen deutschen Strecke. Die führt quer durch München. Im Tunnel gibt es von der Stadt nicht viel zu sehen.



6 Danach jagen Sie aber auch noch durch die Fußgängerzone. Nur wer auf dieser Strecke Erster wird, kommt eine Runde weiter.



7 Knifflig wird es in Monaco. Mit Abkürzungen, etwa durch diesen Keller, wollen Sie Ihren Vorsprung ausbauen. Wird das gelingen?

Supe
Street C

1sprich: „Sjüperkahr Sstriht Tschällensch"

Rennspiel für PC | **Schneller, als die Polizei erlaubt: mit Superautos durch abgesperrte Innenstädte**

INSTALLATION

Bevor die Motoren aufheulen, müssen Sie das Spiel installieren. Damit Sie dabei nicht selbst aufheulen, werfen Sie einen Blick ins Bordbuch auf Seite 152.

INHALT

Supercars, das sind nicht irgendwelche Autos. Das sind auch nicht einfach nur supertolle Autos, wie der Name vermuten lässt. Nein, Supercars sind eine eigene Gattung von Fahrzeugen – hochgerüstete Rennsemmeln, die sich Normalsterbliche für gewöhnlich nicht leisten können und die mitunter 550 Pferdestärken unter der Haube haben.

„Supercar Street Challenge" erlaubt Ihnen, mit den flotten Gefährten durch verschiedene Metropolen zu rasen. In wilden Wettfahrten jagen Sie über 23 anspruchsvolle Straßenkurse, die sich auf sieben Weltstädte verteilen. So flitzen Sie vorbei am Pariser Eiffelturm oder quer durch die Münchner Fußgängerzone. Sowohl tagsüber als auch bei Nacht und bei strömendem Regen müssen Sie die geschickten Computerfahrer abschütteln und ausbremsen.

Verschiedene Spielvarianten stehen zur Wahl: In der Meisterschaft müssen Sie alle Kurse mehrmals in vier verschiedenen Kategorien fahren. Siegertypen erhalten als Belohnung für gewonnene Rennen neue Vehikel (insgesamt sind 15 von den Original-Herstellern lizenzierte Fahrzeugmodelle im Spiel) und neue Strecken. Beim Einzelrennen haben Sie das Sagen, entscheiden sowohl über Strecke und Wagen als auch über Runden- und Gegnerzahl. Das Zeitfahren wird schließlich zum Trainieren genutzt – und um die eigenen Bestzeiten noch zu unterbieten. Für Abwechslung sorgen dabei die vielen geheimen Abkürzungen, auf die man mit der Zeit durch Zufall stößt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



„Supercar Street Challenge" fährt sich – wie etliche Rennspiele – am besten mit einer Spieletastatur (Gamepad).



Die Autos in diesem Spiel entsprechen echten Supersportwagen – und sehen immer aus wie ladenneu.

rcar hallenge 1

BEDIENUNG

Prinzipiell lassen sich die Superautos vorsintflutlich steuern: mit der Computer-Tastatur. In den ersten Rennen geht das auch noch recht locker von der Hand. Später allerdings sorgen die dann nötigen, schnellen Lenkmanöver eher für böse Krämpfe als für verwegene Positionskämpfe. Richtige Freude kommt erst mit einer Spieletastatur (Gamepad) auf. Nur damit sind Sie in der Lage, auch die kurvigsten Strecken in Bestzeit zu durchfahren.

URTEIL

Das reizvolle Thema, durch Innenstädte zu rasen, wurde bereits sehr oft als Computerspiel umgesetzt. Supercar Street Challenge ist zumindest eine optisch sehr gelungene Variante: München, Paris oder Monte Carlo sind liebevoll dargestellt und nicht nur anhand ihrer Wahrzeichen sofort zu erkennen. Spielerisch lässt die Raserei aber viel zu wünschen übrig: Im Fahrverhalten unterscheiden sich die einzelnen Autos nur geringfügig voneinander. Dazu kommt eine alles andere als realistische Fahrphysik. Selbst mit 170 Sachen meistern Sie jede 90-Grad-Kurve wie im Schlaf. Und sollte einer der Rennwagen gegen eine Mauer knallen, bleibt nicht der geringste Kratzer zurück – weder am Auto, noch an der Wand.

Bastlernaturen bietet das Rennspiel immerhin die Option, ein eigenes Traumauto zu konstruieren. Ein mitgeliefertes Entwurfsprogramm (Editor) überlässt es Ihnen, wie Front und Heck in Form und Farbe aussehen sollen. Doch leider hat das Äußere eines selbst konstruierten Fahrzeugs keinerlei Auswirkung auf dessen Fahrverhalten. Selbst sechs Meter lange Straßenkreuzer lassen sich noch ebenso sportlich wie ein kompakter Lotus M220 lenken.

Langzeitspaß sieht anders aus. Für das kleine Spielverlangen zwischendurch ist so ein abgefahrenes Rennen aber genau richtig. Und genau das darf man für rund sieben Euro erwarten. Urteil: „befriedigend".

SPIELDETAIL



Mit dem Entwurfsprogramm gestalten Sie Front und Heck Ihres Traumwagens selbst.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Supercar Street Challenge

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

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Playstation 2

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Leichter Einstieg, simple Steuerung.	2,00
Langzeitspaß	5%	Das Einheits-Fahrverhalten lässt schnell Langeweile aufkommen.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Autos und Städte sind detailliert gestaltet.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Hübsch, aber nicht sehr realistisch.	3,50
Musik	2%	Fetzige und gelungene Techno-Musik.	1,00
Geräusche	3%	Motorgeräusche und Kollisionen klingen wie gewollt, aber nicht gekonnt.	4,50
Stimmen/Kommentare	2%	Nicht nötig, also auch nicht im Spiel.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Keine Beschreibung der Wagen und Strecken.	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit einer Spieletastatur (Gamepad) geht die Steuerung einfach von der Hand.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Mit der Grafik hat man sich alle Mühe gegeben – dennoch auf Dauer langweilig.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,11**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0700-06684827 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.greenpepper.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (418 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1875 Megabyte	1,43
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%	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%**			**2,48**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,14**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	23 Strecken, 15 Wagen, 7 Städte		4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	keiner oder unbekannter Kopierschutz		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,75**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,75
PREIS/LEISTUNG	sehr gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	6,99 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	45,99 €
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,75 x 6,99 = 19,22 = sehr gut



Actionspiel für PC |

Lassen Sie sich ein X für ein Huhn vormachen

INSTALLATION

Sobald Sie die Hühner auf dem Bildschirm vor der Flinte haben, ist alles in bester Ordnung. Falls nicht, schauen Sie auf Seite 152 nach.

INHALT

Ende der Schonzeit, denn die PC-Moorhuhn-Population ist offenbar nicht kaputtzukriegen. Also sollten Sie innerhalb von einer Minute und 30 Sekunden zielsicher viele Vertreter des flatternden Völkchens abschießen und so möglichst viele Punkte sammeln. Die Hühner blinzeln neugierig aus Sonnenblumenfeldern, flattern vor hellblauem Horizont oder sitzen gar angelnd am Teich. Aber Vorsicht! Die verrückten Hühner haben dazugelernt. Eines zum Beispiel will Ihnen einen Bienenschwarm auf den Hals hetzen – falls das klappt, bekommen Sie garantiert einen Stich, denn das setzt glatte 50 Punkte Abzug. Andere „wittern", dass sie im Fadenkreuz sind, und drehen ab – oder mächtig auf.

BEDIENUNG

Gezielt wird per Mausbewegung, geschossen mit der linken Maustaste, nachgeladen mit der *rechten*.

URTEIL

Die Hühner sehen besser aus als in den Vorgängerspielen, und ihr Revier wirkt jetzt fast räumlich. Doch das Spielprinzip bleibt gleich – ballern, was das Zeug hält, und sich am Punktestand erfreuen. Wer mag, kann sich in einer Internet-Bestenliste verewigen. Altbewährtes Gack, dazu nette neue Gags plus hübsche Gegend – das ist durchaus „befriedigend".

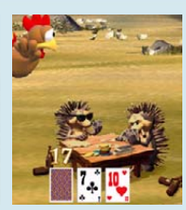
SPIELDETAILS



Großes Summen im Spiel: Das Huhn hinten hetzt Bienen los.



Fauler Kartentrick: Ein Schuss auf die Skizze bringt Miese.



Guter Blattschuss: Hier sind die Karten das richtige Ziel.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Moorhuhn X

Hersteller: Phenomedia
Info: Tel. 02327-9970 (0,122 €/Min.) Fax 02327-997411 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Einfacher geht's nicht.	1,50
Langzeitspaß	5%	Genug Spaß für die „kleine Pause", auf die Dauer fehlt jedoch Abwechslung.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr simpel, doch das stört hier nicht.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Unrealistisch, aber: flüssig, witzig, passend.	3,00
Musik	2%	Sparsame Klänge. Mehr braucht man nicht.	3,00
Geräusche	3%	Die aufgescheuchten Hühner gackern, und Ihre Büchse knallt – das war's.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Weder unnützes, noch nützliches Gerede.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Nicht notwendig.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Sehr einfach: Gesteuert wird mit der Maus und den Pfeiltasten der Tastatur.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Kein noch so schießwütiger Hobby-Jäger hält das über Wochen aus.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,26**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02327-997550 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.moorhuhn-x.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 (119 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

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

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	eine Spielstufe	5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	keiner	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,19**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 3,19
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10,00 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,19 x 10,00 = 31,90 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HEFT-CD AUSFÜHRLICH ERKLÄRT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Inhalte der Heft-CD richtig installieren und spielen. Erklärungen zur Vollversion „Anno 1602“ in der Rubrik Spieletricks gleich im Anschluss

ALLGEMEINES

So starten Sie

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

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

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

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

Direct-X 8.1b

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.1b“ installieren möchten, klicken Sie auf **Direct-X 8.1b**. Diese Programmsammlung beschleunigt die grafische Darstellung 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 sehen Sie 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

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	166 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	16 MB	512 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME/XP	Windows 98
Direct-X	7	8.1
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	14X
Speicherplatz	200 MB	C: 2392 MB frei
Erklärung:		
sehr gut		
ausreichend		
ungenügend		

Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. So läuft das Spiel vielleicht langsamer, oder es wird ruckeln. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert es wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

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

Acrobat Reader 5.1

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

2 Klicken Sie auf dem Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf die Einträge **Acrobat Reader** und **Überspielen**. Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter. Sollte das Fenster **Versionskonflikt** zu sehen sein, 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

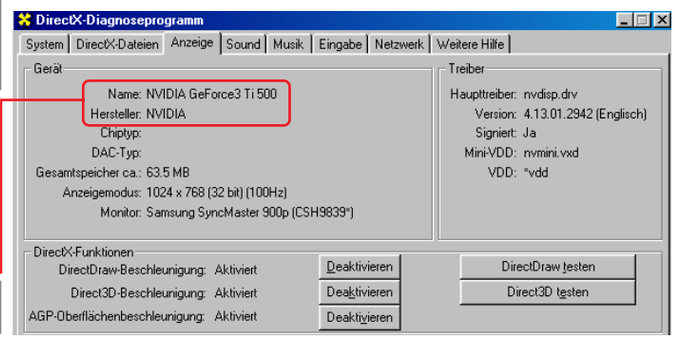
1 Klicken Sie auf **Start** und anschließend auf **Ausführen...**.

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. Eine eventuell auftauchende Frage beantworten Sie per Klick 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 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.172 (in diesem Fall: 1024 x 768) sowie **Farbtiefe** S.172 (in diesem Fall: 32 bit). Merken Sie sich die Werte, um sie bei einer Treiber-Installation wiederherstellen zu 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.172 und **Farbtiefe** S.172 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 im Arbeitsgang „Grafikkarten-Version feststellen“ vorgefunden haben. Klicken Sie auf OK und erneut auf OK.

10 Klicken Sie wiederum 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 anschließend auf die Zeile 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

Ball Inferno 1.0

Actionspiel | Schießen Sie nicht *mit* Bällen, sondern ausnahmsweise *auf* die Bälle

Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Ball Inferno 1.0, dann auf Überspielen.

2 Im nächsten Fenster müssen Sie den Lizenz-Vereinbarungen des Spiels zustimmen, sonst können Sie es nicht installieren. Setzen Sie ein Häkchen vor die Zeile I agree with the above terms, und klicken Sie dann auf Next.

3 Das Spiel schlägt Ihnen jetzt vor, in welches Verzeichnis es installiert werden „möchte“. Klicken Sie getrost auf Start.

4 Klicken Sie anschließend auf OK – fertig!

Starten und spielen

1 Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf Start, Programme, danach auf Ball Inferno 1.0 und dann noch auf die Schaltfläche Ball Inferno 1.0.

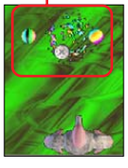
2 Kurz darauf sehen Sie den Startbildschirm. Wählen Sie darin mit den Tasten ↑ und ↓ den Eintrag START aus. Ein Mal auf die ↵-Taste gedrückt, und das Inferno kann beginnen.

3 Das Spielziel ist, alle auf dem Bildschirm herumfliegenden Bälle zu beseitigen. Mit den Tasten → und ← lassen Sie eine kleine Kanone waagerecht



hin und her sausen und schießen per Druck auf Strg auf die Bälle. Doch Achtung: Wenn Sie einen der Bälle mit Ihrem Geschütz berühren, platzt er und demoliert Ihre hübsche Kanone.

4 Getroffene Bälle verpuffen zu Luft oder explodieren unangenehmerweise zu weiteren Bällen.

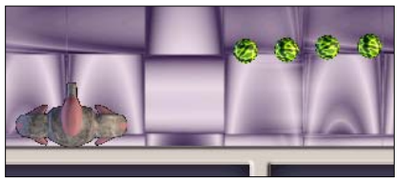


5 Aber manchmal gibt es auch nette Überraschungen – hin und wieder erscheinen kleine Belohnungs-Punkte



. Versuchen Sie die aufzufangen. SUPERSPEED macht Ihre Kanone schneller, durch INDESTRUCTIBLE wird sie unzerstörbar.

6 Es ist schwierig, unter den schleimig-klebrigen Gallert-Kügelchen hindurchzukommen. Daher sollten Sie die Bälle der Reihe nach von hinten nach vorne abservieren.



7 Nach vollbrachter Tat wird Ihre Leistung in einer Bestenliste gezeigt.



Spiel beenden

1 Drücken Sie zwei Mal Esc, um ins Spielmenü zu schalten.

2 Drücken Sie auf ↑ oder ↓, um die Zeile EXIT auszuwählen. Drücken Sie dann ↵.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, dann auf Programme, Ball Inferno 1.0, und schließlich auf Uninstall.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Ja.

3 Nun zeigt Ihnen Ihr Computer mit der Meldung Uninstallation was successful!, dass das Spiel tatsächlich entfernt wurde. Klicken Sie zum Abschluss auf OK.

Anleitung

Bubble Ghost[1]

Geschicklichkeitsspiel | Pusten Sie die Seifenblasen an jedem Hindernis vorbei

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf die Zeile Bubble Ghost, dann auf Überspielen. In den nächsten beiden Fenstern klicken Sie jeweils auf Weiter.

2 Die Installation endet mit einem Klick auf Fertigstellen.

Starten und spielen

1 Klicken Sie auf dem Windows-Bildschirm doppelt auf



.

2 Sobald der Spiel-Hauptbildschirm zu sehen ist, drücken Sie lediglich ein Mal die ↵-Taste.

3 Sie bewegen den Geist mit den Tasten →, ←, ↑ und ↓. Schwebt er hinter der Seifenblase, so können Sie die mit der Strg-Taste vorsichtig in Richtung Ausgang pusten. Nirgends anstoßen – dann platzt sie!

4 Tipp: Kerzen und ähnliche Hindernisse kann der Geist auspusten, um anschließend

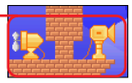


[1] sprich: „Babbel Gohst“

Anleitung | Fortsetzung

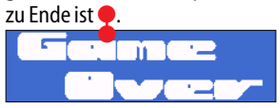
Bubble Ghost

die Seifenblase daran vorbei zu jonglieren. Allerdings entzündet sich die Kerze nach einigen Augenblicken wieder. Auch Ventilatoren können ausgepustet werden.



Spiel beenden

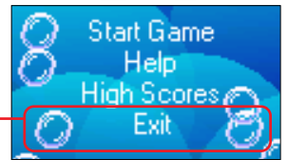
1 Nachdem alle Ihre Seifenblasen zerplatzt sind, wird gemeldet, dass die Spielrunde zu Ende ist.



Bewegen Sie die Seifenblasen mit den Tasten ↑ und ↓ neben das Wort Yes, um noch einmal zu spielen, oder neben das Wort No, um das Spiel zu beenden.

Im Hauptmenü bewegen Sie dann die Blasen auf und drücken wiederum ↵.

Um das Spiel vorzeitig zu beenden, drücken Sie gleichzeitig die Tasten Alt und F4.



Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Bubble Ghost und auf Bubble Ghost entfernen.

2 Es folgt noch ein abschließender Klick auf Ja.

Anleitung

Waldmeister Sause

Actionspiel | Als engagierter Jäger schießen Sie auf alles – ob es sich nun bewegt oder nicht

Spiel installieren

1 Klicken Sie als Erstes auf Waldmeister Sause und dann auf Überspielen.

2 Im nächsten Fenster bestätigen Sie Ihr Vorhaben noch einmal mit einem Klick auf Ja, und auch den Willkommensgruß bestätigen Sie mit einem Klick auf Weiter.

3 Desgleichen die Lizenzvereinbarung – einfach auf Ja klicken. Im folgenden Informationsfenster klicken Sie auf Weiter.

4 Die nächsten beiden Fenster behandeln Sie ebenfalls mit je einem Klick auf die Schaltfläche Weiter.

5 Es wird Ihnen noch eine Zusammenfassung gezeigt – klicken Sie auf Installieren.

6 Kurz darauf können Sie die Installation mit Klick auf (..na?) Fertigstellen fertig stellen.

Starten und spielen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Waldmeister-Symbol



2 Dann sehen Sie den Startbildschirm. Falls Sie lieber ohne Musikbegleitung jagen, klicken Sie erst auf Volles Rohr. Das Spiel beginnen Sie dann mit einem Klick auf Auf zur Jagd.

3 Kurz darauf stehen Sie mit Ihrer Flinte bereit. Spielziel ist, möglichst viel zu erlegen und dadurch Punkte zu sammeln – je flinker ein Tier, desto mehr Punkte. Entfernte Ziele geben mehr Punkte als nahe.

4 Mit der linken Maustaste ballern Sie auf alles, was Sie sehen. Zum Nachladen tippen Sie einmal auf die *rechte* Maustaste.

5 Als fleißiger Jäger sollten Sie auch auf Äpfel, Pilze und auf verrostete Dosen schießen.



Sogar den Korken des Wassertrogs können Sie wegschießen – das gibt alles schöne Extra-Punkte:



6 Wenn Ihre Spielzeit fast abgelaufen ist, erscheint irgendwo auf dem Bildschirm eine kleine tickende Uhr – schießen Sie die weg!



Der Treffer trägt Ihnen zehn Sekunden Ballerzeit extra ein.

7 Sollten Sie die Kirchturmglocken hören, richten Sie sofort Ihre Flinte auf den Glockenturm. Versuchen Sie, durch Schießen auf die Glocken die



gehörte Melodie nachzuspielen. Jedes Mal, wenn das Gebimmel ertönt, ist es um einen Glockenschlag länger. Sobald Sie die Vierer-Sequenz in der richtigen Reihenfolge „nachgeschossen" haben, zeigt Ihnen die Meldung



dass Sie ab jetzt stolzer Besitzer einer weiteren Jagdwaffe sind. Es erscheint ein neues Symbol am oberen Bildrand.



8 Um die Armbrust zu benutzen, drücken Sie die Taste 2.

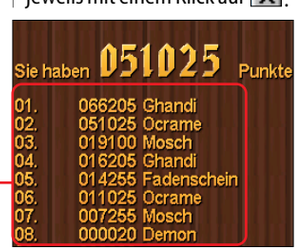


Ab jetzt gibt jeder Treffer mehr Punkte.

Spiel beenden

1 Um während des Spiels aufzugeben, drücken Sie Esc. Ansonsten schießen Sie, bis die Spielzeit abgelaufen ist. Gehören Sie zu den besten 20 Schützen, so können Sie sich in die Bestenliste eintragen.

Tippen Sie Ihren Namen ein, und drücken Sie ↵.



2 Klicken Sie auf Zurück, um ins Hauptmenü zu schalten. Ein anschließender Klick auf Schonzeit beendet das Spiel.

Spiel entfernen

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

2 Falls Sie den Eintrag Waldmeister Sause Gratisversion nicht sehen, klicken Sie auf ▼, bis er sichtbar wird. Klicken Sie den Eintrag an, so dass er blau hinterlegt wird. Es folgt ein Klick auf Hinzufügen/Entfernen.

3 Die Sicherheitsabfrage beantworten Sie mit einem Klick auf Ja. Das Spiel wird nun entfernt. Quittieren Sie die nächste Meldung mit einem Klick auf OK. Schließen Sie die beiden noch offenen Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕.

Anleitung

Hanse Shuttle[1]

Denk-/Knobelspiel | Bringen Sie die S-Bahn auf den richtigen Weg – leiten Sie sie um

[1] sprich: „Schattel"

Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf Hanse Shuttle, anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie auf Weiter, im folgenden Fenster ebenfalls auf Weiter. Zu guter Letzt klicken Sie auf Fertigstellen.

Starten und spielen

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

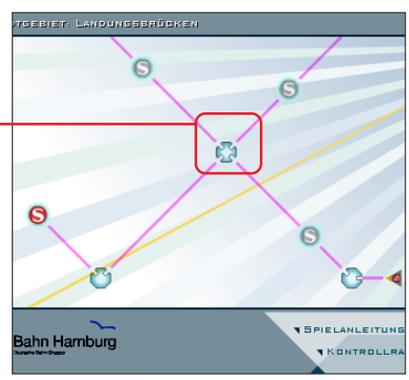


2 Im so geöffneten Spiel-Fenster klicken Sie auf



um mit dem Spiel zu beginnen. Das Spielziel ist, durch geschicktes Anbringen von Weichen die Bahnhöfe ans S-Bahn-Netz anzuschließen. Dabei bedeuten die S-Symbole die Endstationen, graue S-Symbole sind Durchgangsbahnhöfe.

3 Platzieren Sie die Weichen so auf der Karte, dass die Strecke auf sie trifft.



Dann können die Weichen gedreht werden. Klicken Sie dazu bei gedrückter Strg-Taste einmal oder mehrfach auf eine Weiche.

4 Sie haben die Spielstufe gewonnen, wenn die Strecke durch alle grauen Bahnhöfe bis zur Endstation führt.

Spiel beenden

1 Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf ✕.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Hanse Shuttle und auf Hanse Shuttle entfernen.

2 Es folgt nur noch ein abschließender Klick auf Ja.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anleitung

Marble Insanity[1]

Geschicklichkeitsspiel | Mit dem richtigen Schwung murmeln Sie sich durch

[1] spricht: „Marbel Inßanitt"

Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Marble Insanity, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie im Begüßungsfenster auf Weiter, ebenso im nächsten Fenster. Nach einem kurzen Moment können Sie die Installation mit einem Klick auf Fertigstellen abschließen.

Starten und spielen

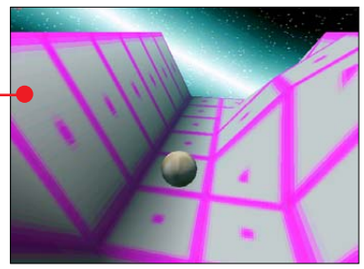
1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol.



2 Das Spiel beginnen Sie mit einem Druck auf ↵.

3 Stellen Sie nun mit den Tasten ↑ und ↓ den Schwierigkeitgrad ein. „Easy" bedeutet „einfach" (mehr Zeit). Anschließend die ↵-Taste drücken.

4 Ihr Ziel ist, innerhalb der vorgegebenen Zeit die Murmel bis zum Endpunkt zu rollen. Dazu benutzen Sie wieder die Tasten →, ←, ↑ und ↓.



5 Drücken Sie so lange die Taste für die jeweilige Richtung, bis das Kügelchen den richtigen Schwung hat.



Achten Sie darauf, nicht über das Ziel hinaus zu schießen, denn dann verlieren Sie sich in der Unendlichkeit …

6 Sollte eine Steigung für die Murmel zu steil sein? Pendeln Sie mit Ihrer Murmel hin und her, bis der Schwung ausreicht.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spielens auf Esc.

2 Damit haben Sie vorerst Pause. Drücken Sie Esc, um weiterzuspielen, oder zwei Mal Q, um „Marble Insanity" zu beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Marble Insanity und auf Marble Insanity entfernen.

2 Es folgt nur noch ein abschließender Klick auf Ja.

Anleitung

Reflexion

Denk-/Knobelspiel | Kippen Sie die Spiegel – dann findet das Kügelchen seinen Weg

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Reflexion und anschließend auf Überspielen.

2 Die nächsten beiden Fenster schließen Sie durch je einen Klick auf Weiter. Kurz darauf können Sie die Installation abschließen, indem Sie auf Fertigstellen klicken.

Starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol.



2 Sobald das Spiel auf dem Bildschirm zu sehen ist, klicken Sie auf Let's play!.

3 Sollte am oberen Bildschirmrand die Meldung FPS WARNING! auftauchen, so bedeutet das, dass Sie die **Bildwiederholfrequenz** S. 172 ändern sollten. (Sie *müssen* das nicht tun, spielen können Sie trotzdem – allerdings ruckelt die Kugel dann möglicherweise. In diesem Fall lesen Sie bitte weiter ab Schritt 9.)

4 Um die Bildwiederholfrequenz zu ändern, verlassen Sie zunächst das Spiel, indem Sie drei Mal auf Esc drücken.

5 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste irgendwo auf eine freie Fläche des Windows-Bildschirms und dann mit der linken auf den Menüpunkt Eigenschaften.

6 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Einstellungen und dann auf Weitere Optionen.

7 Klicken Sie auf Grafikkarte, anschließend auf die Zeile unter Bildwiederholfrequenz. Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie die größtmögliche Bildwiederholfrequenz an.



(Eventuell müssen Sie den Monitor nachregeln – lesen Sie dazu COMPUTERBILD-SPIELE Heft 9/2002, Seite 130).

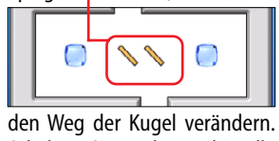
8 Klicken Sie jetzt zwei Mal auf OK. Wenn Sie das Spiel dann wieder starten, sollte der Warnhinweis verschwunden sein.

9 Das Spielziel ist, mit dem Kügelchen alle Diamanten aufzusammeln und die Kugel anschließend zum Ausgang E zu lenken.

10 Sie beginnen mit einer Einführungs-Spielstufe. Klicken Sie auf



11 Nun sollten Sie auf S klicken. Der Ball fliegt los. Indem sie auf die diagonalen Spiegel klicken, können Sie



den Weg der Kugel verändern. Schalten Sie so lange, bis alle Diamanten verschwunden sind und das Bällchen im Ziel ist.

12 Ab jetzt können Sie sich Ihre Aufgaben selbst aussuchen – klicken Sie auf eins dieser Felder. Spielstufen, die Sie bereits gelöst haben, sind mit einem Aufkleber „completed" („erledigt") versehen. Die können Sie trotzdem erneut spielen.



Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spielens drei Mal auf die Taste Esc.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Reflexion und dann auf Reflexion entfernen.

2 Es folgt nur noch ein abschließender Klick auf Ja.

Anleitung

Rosso Rabbit[2] SE

Geschicklichkeitsspiel | Der Hase schlurft, hüpft und sammelt junges Gemüse

[2] spricht: „Rabbit"

Spiel installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Rosso Rabbit SE und dann auf Überspielen.

2 Die nächsten beiden Fenster schließen Sie durch je einen Klick auf Weiter. Dann müssen Sie der Lizenzvereinbarung zustimmen, indem Sie in das Feld vor Ja, ich stimme zu einen Punkt setzen. Jetzt vier Mal auf Weiter klicken. Nach einem Klick auf Fertigstellen wird die Frage gestellt, ob Sie sofort loslegen wollen. Klicken Sie auf Ja.

Starten und spielen

1 Falls Sie das Spiel nicht sofort nach der Installation gestartet haben, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



2 Klicken Sie jetzt auf NEUES SPIEL und dann auf Demo-Episode.

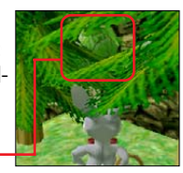
3 Das Spielziel ist, durch das Auflesen von reichlich Gemüse möglichst viele Punkte zu sammeln.

4 Steuern Sie Ihren Hasen mit →, ←, ↑ und ↓. Zum Springen zwingen Sie ihn mit der ␣-Taste.

5 Während des Sprungs können Sie die Flugbahn verlängern, indem Sie ein weiteres Mal auf ␣ drücken. Auch steuern können Sie in der Luft – wieder mit →, ←, ↑ und ↓.

6 Versuchen Sie, so viel Kohl wie möglich zu finden – das bringt die meisten Punkte.

Allerdings sind einige dieser Kohlköpfe sehr gut versteckt.



7 Wenn dieses Schild auftaucht, müssen Sie mit kniffligen Hindernissen rechnen.



Spiel beenden

1 Drücken Sie auf Esc. Anschließend klicken Sie auf Zurück zum Hauptmenü und auf SPIEL VERLASSEN. Es folgen zwei Werbebildschirme. Klicken Sie wahllos irgendwo auf den Bildschirm.

Spiel entfernen

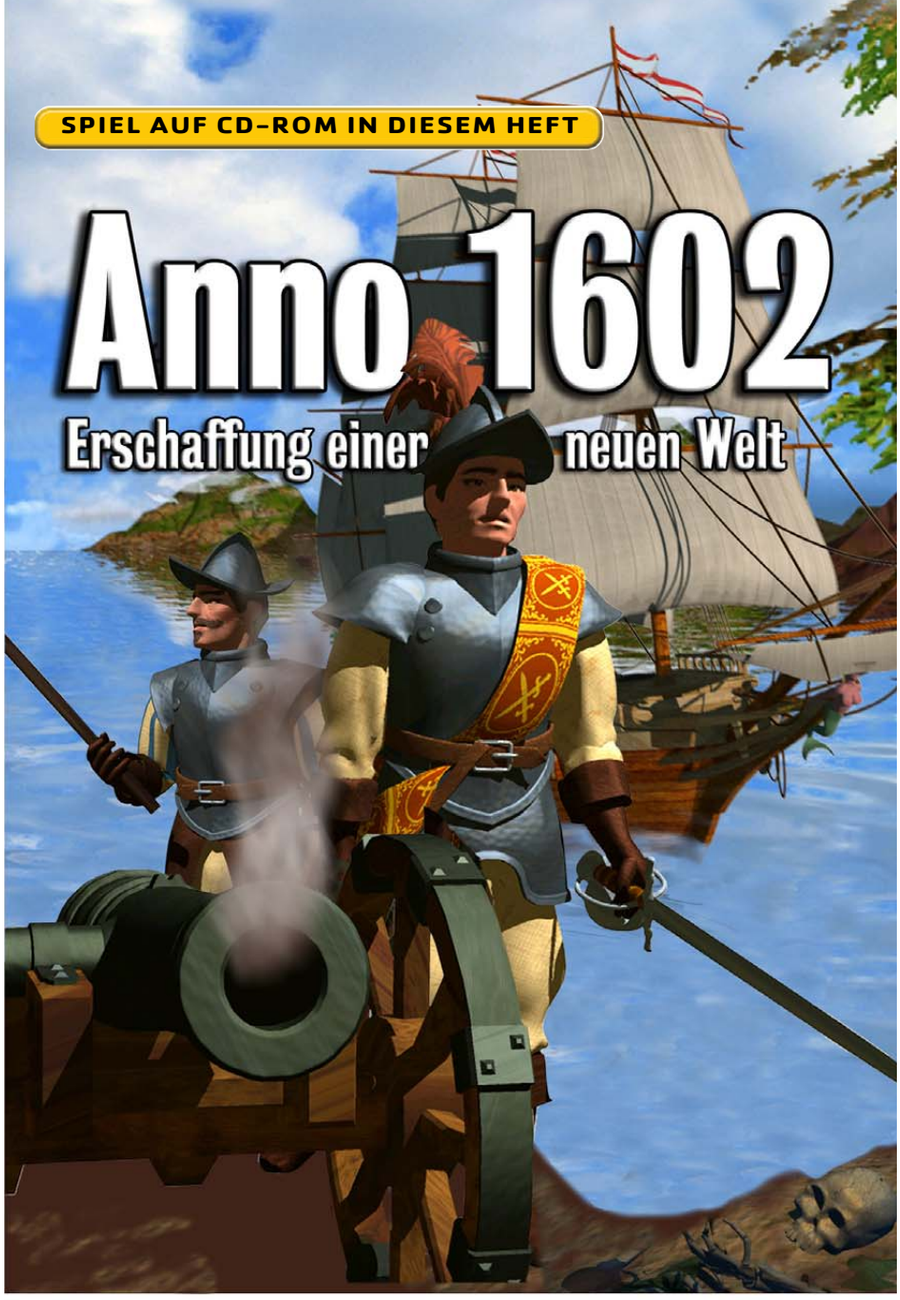
1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Rosso Rabbit in Trouble DEMO und zu guter Letzt auf die Zeile Rosso Rabbit in Trouble DEMO deinstallieren.

2 Klicken Sie auf Weiter, dann auf Ende.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Aufbauspiel | Haben Sie auch als Kind davon geträumt, neue Länder in weiter Ferne zu entdecken und dort dann aus dem Nichts eine neue Kultur aufzubauen? Dann ist „Anno 1602" genau das richtige Spiel für Sie!

Mit einem Schiff, ein wenig Baumaterial – Holz und Werkzeugen – sowie ein paar Krümeln Nahrung landen Sie an einem fremden Strand. Sie schicken Kundschafter los, um die Insel zu erforschen, und bekommen gute Nachrichten: Es wurde ein Eisenerz-Vorkommen entdeckt. Außerdem melden Ihre Experten, dass Tabak und Weintrauben auf diesem Boden besonders gut gedeihen sollten. Eigentlich ein idealer Ort für eine neue Siedlung Ihres Volkes.

Und so legen Sie erste Betriebe an, etwa ein Holzfällercamp, lassen aus Holz ein paar noch recht windschiefe Hütten für Ihre Pioniere errichten und sorgen mit Jägern und Fischern für nicht besonders abwechslungsreiche, aber wenigstens sättigende Nahrung. Die kleine Siedlung wächst und gedeiht weiter. Bald wünschen Ihre Einwohner sich nicht nur Essen, sondern auch Stoffe, Alkohol und Tabak. Und auch der Werkzeugverschleiß macht Ihnen Sorgen: Die fahrenden Händler lassen sich diese Waren teuer bezahlen. Schöner wäre es, Sie könnten Werkzeuge selbst herstellen. Und so wachsen Ihre Aufgaben mit jeder neuen Stufe der Zivilisation, zu der sich Ihre Bevölkerung entwickelt. Siedler sind anspruchsvoller als Pioniere, Bürger wünschen mehr Waren als Siedler, Kaufleute haben ganz andere Ansprüche als Bürger – und über die Vorstellungen der Aristokraten werden Sie gar entsetzt sein. Dennoch: Wer selbst diese verwöhnten Einwohner zufrieden stellt, kann vielleicht eines Tages als König in seinem eigenen Schloss residieren und mit einer Kathedrale ein kleines Wunder in die Neue Welt stellen.

Ob Sie diese Aufgabe im freien Endlosspiel angehen oder sich den zahlreichen vorgefertigten Aufträgen stellen, ist ganz allein Ihre Entscheidung. Spaß macht auf jeden Fall beides.

Denn neben dem Job, eine Stadt aufzubauen, müssen Sie sich noch mit bis zu drei Nachbarstaaten arrangieren oder sie bekriegen, sich mit üblen Piraten herumschlagen, die Ihre friedlichen Handelsschiffe als lohnende Beute ausgemacht haben, und sogar mit Eingeborenenstämmen Feuerwasser und feinen Zwirn gegen Tabak oder Gewürze eintauschen. Schaffen Sie es, ein wahrer Herrscher und Spezialist auf den Gebieten Siedeln, Handeln, Tauschen, Planen, Kämpfen und Gewinnen zu werden? Mit „Anno 1602" können Sie jetzt herausfinden, ob ein echter Seebär und Bürgermeister in Ihnen steckt. Leinen los!

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bauen



Um ein Gebäude zu errichten, klicken Sie eines im Baumenü an. Schon sehen Sie die benötigten Materialien (Kreis).



Wenn Sie dann mit der linken Maustaste auf den gewünschten Bauplatz klicken, steht das Gebäude da (Kreis).

Schiffe bewegen



Um eines Ihrer Schiffe auf große Fahrt zu schicken, klicken Sie es einfach mit der linken Maustaste an.



Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf den gewünschten Zielort – sofort wird das Schiff lossegeln.

Handelsrouten



Um eine Handelsroute einzurichten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol (Kreis). Sie öffnen damit das Handelsroutenmenü.



Klicken Sie in ein Namensfeld, dann auf den Zielhafen. Danach stellen Sie ein, welche Ware dort abgeholt und wohin sie gebracht werden soll.

Waren kaufen und verkaufen



Klicken Sie auf dieses Symbol, wenn Sie Waren kaufen oder verkaufen möchten.



Bei „Lager" stellen Sie am Schieberegler die Warenmenge ein, die Sie kaufen oder verkaufen wollen, darunter den Preis, unten die Ware selbst.

Warenherstellung



Jedes Gebäude im Spiel hat ein Einzugsgebiet, das Sie sehen können, wenn Sie das Gebäude anklicken. Dieser Radius ist wichtig für die Produktion von Waren. Hier sehen Sie den Radius einer Schaf-Farm. Das helle Gebiet wird genutzt, um Schafe zu züchten und so Wolle zu gewinnen, die im Innern des Hauses lagert, bis sie abgeholt wird. So entstehen viele Rohstoffe.



Die Weberei (Kreis), ein weiterverarbeitender Betrieb, verfügt über einen wesentlich größeren Radius. Alle Schaf-Farmen in diesem Gebiet werden vom Weber besucht, der die Wolle dort abholt, um sie zu Stoffen zu verarbeiten. So funkioniert das auch mit anderen Waren, die einen Betrieb benötigen. Nur was im Radius liegt, wird zur Rohstoffgewinnung besucht.



Ein Marktplatz lässt den Stoff aus der Weberei abholen, wenn die Weberei im Radius des Marktes liegt. Märkte können auch Betriebe mit Rohstoffen versorgen – wenn beispielsweise Rohstoffe per Schiff im Kontor ankommen, kann der Betrieb sie aus einem Markt in seinem Radius abholen. Auch überschüssige Rohstoffe aus eigenen Gebäuden kann der Marktplatz einsammeln und lagern.



Erz ist ein besonderer Rohstoff: Ohne Mine kann er nicht gefördert werden. Dann kommt eine Erzschmelze, die außer Erz auch Holz benötigt. Das gewonnene Eisen kann dann in einer Werkzeugschmiede zu Werkzeugen weiterverarbeitet werden – oder in einer der Waffenschmieden zu Schwertern und Kanonen. Also sollten Sie bei der Standortwahl der Betriebe besonders aufmerksam sein.

SPIELTIPPS

Stadtaufbau



Wenn Sie eine Stadt anlegen, müssen Sie von Anfang an großzügig und vorausschauend planen, um später keine bösen Überraschungen zu erleben. Denken Sie vor allem daran, dass die öffentlichen Gebäude, wie Schule, Wirtshaus und andere, mit ihrem Radius möglichst viele Wohnhäuser erreichen, damit Sie nicht mehrere davon brauchen.



Spätere öffentliche Gebäude, wie Badehaus und Kirche, sind sehr groß. Berechnen Sie das bei der Planung Ihres Stadtzentrums mit. Das Zentrum sollte immer die öffentlichen Gebäude enthalten, die Wohnhäuser sollten Sie in Vierteln rings ums Zentrum anlegen. Gruppen von acht Wohnhäusern haben sich als praktikabel erwiesen.



Auch späte Gebäude, wie Theater und Universität, brauchen viel Platz. Zum Ausgleich ist ihre Reichweite sehr viel höher als die eines Wirtshauses oder einer Schule. Manch spätes Gebäude kann ein frühes ersetzen. So macht zum Beispiel eine Kirche die Kapelle überflüssig. Planen Sie das mit ein – und reißen Sie überflüssige Gebäude ab.



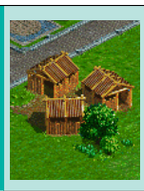
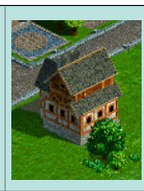
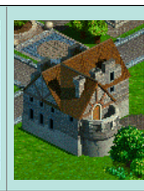
Wohin eine Stadt expandiert, sollten Sie vom kleinsten Radius eines öffentlichen Gebäudes abhängig machen. Hier ist das Einzugsgebiet der Schule hell zu sehen. Also bietet es sich an, rechts unterhalb des Zentrums (Kreis) weitere Wohnviertel zu bauen. Sind andere Gebäude im Weg, so reißen Sie die Häuser ab und bauen anderswo neu.

Anno 1602 FORTSETZUNG

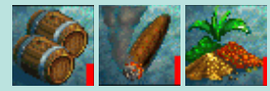
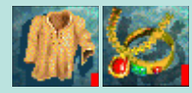
Steuertipps

Bevölkerungsstufe	maximale Steuersätze		
Pioniere	48 %		
Siedler	mit 1 Ware 33 %	mit 2 Waren 45 %	
Bürger	mit 2 Waren 20 %	mit 3 Waren 33 %	mit 4 Waren 38 %
Kaufleute	mit 3 Waren 24 %	mit 4 Waren 32 %	mit 5 Waren 36 %
Aristokraten	mit 4 Waren 26 %	mit 5 Waren 31 %	mit 6 Waren 35 %

Hausbewohner

Häuser					
Bevölkerungsstufe	Pionier	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Hausbewohner	1 - 2	2 - 6	6 - 15	14 - 25	24 - 40

Entwicklungs-Übersicht

Bevölkerungsstufe	benötigte Gebäude	benötigte Waren
von „Pionier“ zu „Siedler“	 Marktplatz, Kapelle	 Stoffe
von „Siedler“ zu „Bürger“	 Wirtshaus, Schule	 Alkohol, Tabak oder Gewürze
von „Bürger“ zu „Kaufleute“	 Kirche, Badehaus	 Kakao
von „Kaufleute“ zu „Aristokraten“	 Hochschule, Theater	 Kleidung, Schmuck

Häuserbau-Material

Bevölkerungsstufe	benötigte Waren	
Pionier	3 Holz	
Siedler	1 Werkzeug, 3 Holz	
Bürger	2 Werkzeug, 2 Holz, 6 Stein	
Kaufleute	3 Werkzeug, 3 Holz, 9 Stein	
Aristokrat	3 Werkzeug, 3 Holz, 12 Stein	

Was darf wann gebaut werden?

Voraussetzung	Neue Gebäude
keine	Kontor 1, Haus, Marktplatz, Kapelle, Feldweg, Holzbrücke, Anlegestelle, Fischerhütte, Forsthaus, Jagdhütte, Schaf-Farm, Webstube
30 Pioniere	Rinderfarm, Fleischerei
15 Siedler	Feuerwehr, Steinbruch, Steinmetz, Pflasterstraße, Steinbrücke
30 Siedler	Kontor 2, Palisade, Holztor
40 Siedler	Weingut, Zuckerrohr-Plantage, Rumbrennerei, Tabak-Plantage, Tabakwaren, Gewürz-Plantage
50 Siedler	Wirtshaus
75 Siedler	Getreidefarm, Windmühle, Bäckerei
100 Siedler	Werkzeugschmiede, Schule
120 Siedler	Erzmine, Erzschmelze, Kleine Werft
200 Siedler	Schwertschmiede, Burg, Mauer, Tor, Wachturm, Stadttor, Hölzerner Wachturm, Platz 1
50 Bürger	Arzt
100 Bürger	Kontor 3, Galgen
150 Bürger	Kirche (ersetzt Kapelle), Goldmine
200 Bürger	Baumwoll-Plantage, Weberei, Schneiderei, Kakao-Plantage
210 Bürger	Badehaus
400 Bürger	Kanonengießerei
250 Kaufleute	Hochschule (ersetzt Schule), Goldschmiede, Platz 2, Platz 3, Zierbaum, Kontor 4
300 Kaufleute	Theater
400 Kaufleute	Tiefe Erzmine, Musketenbauer, Große Burg (Burg 2)
500 Kaufleute	Große Werft
600 Aristokraten	Festung (Burg 3)
1500 Aristokraten	Schloss
2500 Aristokraten	Kathedrale
Vernichteter Gegner	Triumphbogen (maximal 3)
30 Min. Zufriedenheit	Denkmal

1. Aufgabe: Nach langer Reise



1 Hier sollen Sie eine Siedlung mit 60 Einwohnern errichten, von denen mindestens 40 Siedler sind. Suchen Sie dazu eine Insel, die schön groß ist.



2 Bauen Sie dort zwei Holzfäller-Lager, eine Fischerhütte und etwa acht bis zehn Wohnhäuser. Damit haben Sie den Grundstock bereits gelegt.



3 Errichten Sie nun dort, wo Sie Platz haben, eine Schaf-Farm, reißen Sie alle Bäume im Einzugsbereich weg, und bauen Sie eine Weberei in der Nähe.



4 Als nächsten Schritt bauen Sie einen Marktplatz und eine Kapelle so, dass alle Wohnhäuser im Einzugsgebiet liegen. Nun müssen Sie nur noch warten.



5 Siedlerhäuser entstehen. Wenn eines voll besetzt ist und genug Baumaterial zur Verfügung steht, wird wieder ein Pionierhaus in ein Siedlerhaus umgewandelt.



6 Sobald 60 Einwohner mit 40 Siedlern erreicht sind, haben Sie die Aufgabe gelöst und dürfen sich Ihre Leistung in einer Übersicht noch einmal ansehen.

2. Aufgabe: Eine einsame Siedlung



1 Ihr nächster Job: Auf dieser winzigen Insel sollen 120 Einwohner leben, davon 100 Siedler. Hier können Sie kaum noch bauen, so viel ist klar.



2 Nehmen Sie also ein paar Werkzeuge und Holz mit, und suchen Sie eine große Insel in der Nähe. Hier bauen Sie Kontor, Holzfäller, Schaf-Farm und Weberei.



3 Auf der Wohninsel bauen Sie einen Marktplatz und eine Kapelle, wie auf dem Bild zu sehen. Andere Bauplätze sind auch kaum möglich.



4 Ihr Schiff sollten Sie auf einer Handelsroute fahren lassen, sobald Stoffe produziert werden. Dann Stoff und Holz abholen und zur Wohninsel bringen.



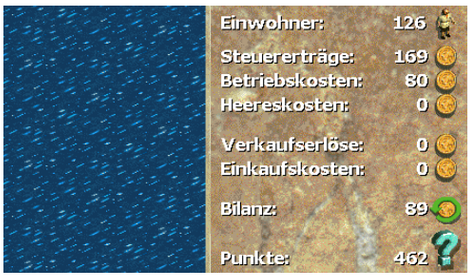
5 Der Einzugsbereich des Marktes schließt genug Wohnhäuser ein, um auf 100 Siedler zu kommen. Sie erreichen nicht alle Wohnhäuser? Kein Problem.



6 Die Kapelle deckt einen großen Teil der Häuser ab, die auch vom Markt erreicht werden. So kriegen Sie genug Siedler auf die kleine Insel.



7 Bauen Sie zur Sicherheit auch noch eine zweite Fischerhütte, damit es keine Nahrungsknappheit gibt. Eine Fischerhütte sollte viel dunkles Wasser erreichen.



8 Nun müssen Sie nur noch eine positive Bilanz vorweisen. Die müssten Sie aber eigentlich bereits haben, da Ihre Ausgaben nur sehr gering ausfallen.



9 Jede Menge Siedler sind in Ihrer Stadt zu Hause. Es ist nur eine Frage der Zeit – und der Baumaterialien –, bis Sie das Ziel 100 Siedler, 120 Einwohner erreichen.

Anno 1602 FORTSETZUNG

Der Weg zur Metropole



1 Sie beginnen mit einem Schiff mitten im Ozean. Legen Sie sofort einen Speicherstand an, und fahren Sie dann zu einer großen Insel auf der Karte.



2 Erkunden Sie alle großen Inseln auf der Karte, bevor Sie sich für eine als Siedlungsort entscheiden. Perfekt wäre ein Eiland mit 100 Prozent Wein und Tabak.



3 Außerdem sollte Ihre Startinsel über ein Erzvorkommen verfügen – das brauchen Sie unbedingt für eine blühende Stadt später im Spiel.



4 Bauen Sie ein Kontor, legen Sie ein paar Straßen an, und bauen Sie zwei Holzfäller-Lager sowie acht bis zehn Wohnhäuser, außerdem bald einen Marktplatz.



5 Zwei Holzfäller sind deshalb wichtig, weil der Rohstoff von Zeit zu Zeit nachwachsen muss und das Lager dann kein Holz liefert, erkennbar am Symbol (Kreis).



6 Zur Sicherung der wenigen benötigten Nahrung errichten Sie in Kontornähe eine Fischerhütte. Der Fischer sollte für die erste Zeit genug fangen können.



7 Mit zwei Schaf-Farmen, einer Weberei und einer Kapelle haben Sie nun bereits alles zusammen, um aus Ihren Pionieren Siedler werden zu lassen.



8 Für neue Gebäude, wie Plantagen, brauchen Sie Stein als Baustoff, daher müssen Sie nun einen Steinbruch anlegen und einen Steinmetz dort ansiedeln.



9 Währenddessen sollte Ihr Schiff weiter als Kundschafter unterwegs sein und neue Inseln untersuchen. Später brauchen Sie diese Informationen noch.



10 Nun muss Alkohol her. Am besten sind Weingüter, weil hier der Alkohol von allein entsteht. Zuckerplantagen brauchen zusätzlich eine Schnapsbrennerei.



11 Mittlerweile sollten Ihnen alle Mitspieler einen Handelsvertrag angeboten haben. Schauen Sie oft nach, was die Konkurrenz braucht und bietet.



12 Besiedeln Sie jetzt eine zweite Insel. Eine gute Mischung wäre 100 Prozent Gewürze und Kakao, zusätzlich noch Baumwolle wäre auch nicht schlecht.



13 Bauen Sie die Gebäude zum Fortschritt immer erst, wenn alle Waren bereits vorhanden sind. Schule und Wirtshaus machen dann Siedler zu Bürgern.



14 Inzwischen wird vielleicht die Nahrung schon weniger, Sie sollten jetzt etwa 16 bis 20 Wohnhäuser haben. Bauen Sie daher im Wildgebiet eine Jagdhütte.



15 Bald zeigt sich das erste Bürgerhaus in Ihrer Stadt (Kreis). Ab jetzt brauchen Sie viele Werkzeuge und noch mehr Steine. Kaufen Sie zur Not welche ein.



16 Sie sollten nun auch bald eine positive Bilanz erreichen. Wer zu lange im negativen Bereich bleibt, geht pleite. Sorgen Sie dafür, dass es positiv bleibt.



17 Falls Sie Eingeborene entdeckt haben: unbedingt mit denen handeln. So bekommen Sie Waren sehr billig. Aber: Nicht alle sind mit dem Schiff erreichbar.



18 Sie werden in jedem Fall Werkzeuge einkaufen müssen. Bieten Sie nicht zu niedrig, kaufen Sie aber nicht zu viel. Lagerbestand auf 15 sollte reichen.



19 Wenn es möglich wird, bauen Sie schnell eine Erzmine, dazu eine Erzschmelze und eine Werkzeugschmiede. Ein teurer Einkaufsposten fällt dann weg!



20 Überprüfen Sie nun regelmäßig Ihren Warenbestand. Alles sollte langsam steigen oder stagnieren. Wenn etwas zügig fällt, reagieren Sie sofort darauf.



21 Wenn Ihre Spielweise gut ist, dürfen Sie früher oder später ein Denkmal (Kreis) errichten, das Ihr Volk spendiert. Gut so, Sie sind auf dem richtigen Weg.



22 Haben Sie genug Bürger in Ihrer Stadt, so wünschen die sich eine Kirche und ein Badehaus. Sind die Gebäude errichtet, werden Bürger zu Kaufleuten.



23 Das erste imposante Kaufmannshaus steht (Kreis). Jetzt beginnt der deutlich kompliziertere Teil des Spiels. Kaufleute brauchen von allem viel mehr.



24 Auch damit müssen Sie rechnen: Ihre Erzmine ist ausgebeutet und gibt nichts mehr her. Suchen Sie also eine andere Insel mit Erzvorkommen.



25 Reißen Sie die alte Mine ab, da sie sonst weiterhin Geld kostet, und lassen Sie auch die Erzschmelze pausieren, bis neues Erz geliefert werden kann.



26 Bauen Sie auf Ihrer Gewürz-/Kakaoinsel nun eine Kakaoplantage. Wenn Ihre Kaufleute Kakao bekommen, lassen sie sich nämlich höher besteuern.



27 Da Sie jetzt viele Steine brauchen, setzen Sie an die Stelle der alten Mine noch einen Steinbruch samt Steinmetz. Das beschleunigt das Wachstum.



28 Sie sollten eine Feuerwehr (roter Kreis) und eine Arztpraxis (weißer Kreis) errichten lassen, um keine Einwohner durch Brände oder Pest zu verlieren.



29 Auch Nahrung einkaufen wird jetzt nicht mehr lange reichen: Sie müssen selbst große Mengen erzeugen. Das geht am besten mit Getreidefarmen.



30 Ein Stadt mit knapp 500 Einwohnern, davon viele Kaufleute, ist schwer zu versorgen. Nun beginnt der komplexe Teil des Spiels. Koordination ist wichtig.

Anno 1602 FORTSETZUNG

Der Weg zur Metropole | Fortsetzung



31 Zunächst sollten Sie Waren selbst produzieren, die Sie bislang durch Tausch bekamen, wie Tabak. Tausch allein befriedigt den Bedarf nicht mehr.



32 Da Sie bald auch mehr Schiffe brauchen, ist es jetzt notwendig, eine kleine Werft zu errichten. Bauen Sie dann ein kleines Handelsschiff.



33 Um nicht alles selbst machen zu müssen, setzen Sie jetzt bei den immer gleichen Fahrten der Schiffe Handelsrouten ein – das spart Ihnen Arbeit.



34 Achten Sie bei allen Ausgaben immer auf Ihre Bilanz. Sie darf nicht negativ werden. Legen Sie dann Betriebe still, oder bauen Sie mehr Wohnhäuser.



35 Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie Waren, bei denen es hin und wieder Engpässe gibt, von fahrenden Händlern ein. Sicher ist sicher.



36 Bauen Sie auch ein größeres Kontor. Sonst haben Sie irgendwann Schwierigkeiten, die angelieferten Warenmengen überhaupt unterzubringen.



37 Erschließen Sie jetzt bislang nicht erreichte Teile der Insel mit Märkten, und bauen Sie dort weitere Plantagen und Betriebe an, um Waren zu bekommen.



38 Sie müssen auch immer mit einer Dürre rechnen, die etwa 50 Prozent der Felder ruiniert. Wenn Sie die gleich ersetzen, erholt sich der Betrieb schneller.



39 Wenn alles gut läuft, suchen Sie eine Insel, auf der Sie eine Goldmine und eine Goldschmiede bauen können. Schmuck brauchen Sie für Aristokraten.



40 Außerdem wünschen sich Aristokraten Kleidung. Bauen Sie also in der Nähe eines Marktes oder der Weberei eine Schneiderei für die Textilherstellung.



41 Jetzt können Sie die beiden Gebäude errichten, die Sie für Aristokraten brauchen: Theater und Hochschule. Die Bauten sind allerdings recht teuer.



42 Doch schon bald lohnt sich die Investition: Das erste Aristokratenhaus (Kreis) steht nun in Ihrer Stadt und bringt Ihnen satte Steuereinnahmen.



43 Um auf Ihrer Wohninsel Platz zu schaffen, sollten Sie nun eine Baumwoll-Insel suchen und dort Plantagen errichten. Auch Jagd kann sich dort lohnen.



44 Auch eine Weininsel ist jetzt von Vorteil: Ein Weingut braucht kein weiterverarbeitendes Gebäude – und spart ebenfalls Platz auf Ihrer Hauptinsel.



45 Kakao und Gewürze müssen Sie ebenfalls regelmäßig aufstocken. Bauen Sie bis zu vier Plantagen für jede Sorte – die werden Sie garantiert brauchen.



46 So eine große Stadt voller Aristokratenhäuser sieht gut aus, verschlingt aber Unmengen Ware. Achten Sie dauernd darauf.



47 Hin und wieder werden Sie auch mit der Pest rechnen müssen. Hier lohnt sich der Arzt, den Sie haben. Er hält die Verluste gering.



48 Wenn Ihr Warenlager auf Sie einen guten Eindruck macht, können Sie Ihre Stadt sehr langsam weiterwachsen lassen.



49 Mehr als 1000 Einwohner zufrieden zu stellen, ist nicht leicht. Wenn Sie das bisher geschafft haben, liegt das Schwerste hinter Ihnen.



50 Falls nötig, bauen Sie weitere Schiffe und richten Handelsrouten ein. Schiffe sind nicht so teuer, dass Sie hier sparen müssten.



51 Damit Ihre Stadt so wächst, wie Sie es wollen, nutzen Sie die Sperrmöglichkeit für Baustoffe. Geben Sie die also nur gezielt frei.



52 Wenn Sie es sich leisten können und Nachbarn Bedarf haben, verkaufen Sie Schmuck. Der Gewinn ist gewaltig und stopft fast jedes Finanzloch.



53 Eventuell siedelt ein Nachbar auf einer Ihrer Inseln. Mit Soldaten können Sie den unliebsamen Besuch schnell wieder loswerden – aber das heißt Krieg.



54 1000 Aristokraten und noch immer Fragezeichen im Baumenü für öffentliche Gebäude: Es fehlen noch Schloss und Kathedrale. Machen Sie weiter!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für PC | Aller Anfang ist auch im Weltall schwer. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Tipps zum guten Start in die Unendlichkeit Spielverlauf siehe Test Seite 32

Freelancer

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Fliegen



Um überhaupt fliegen zu können, müssen Sie erst einmal starten. Dazu ziehen Sie den Mauszeiger auf das Raumhafen-Symbol (gelb) und klicken dann aufs Start-Symbol (Kreis). Alles Weitere läuft dann automatisch.



So wird zum Beispiel die Übersichtskarte eingeblendet, die sich mit F6 auch jederzeit von Hand öffnen lässt. Hier können Sie Ihren momentanen Standort sowie Ihren Zielort sehen und weitere Informationen abrufen.



Es gibt zwei Flugarten: Mausflug und Freiflug. Sie schalten mit [ ] zwischen beiden um. Mausflug führt direkt zum Ziel, bei Druck auf die linke Maustaste können Sie selbst steuern. Beim Freiflug steuern Sie selbst.



Um einen Navigationspunkt anzusteuern, klicken Sie den mit der linken Maustaste an. Ein Druck auf F2, und Ihr Schiff fliegt dorthin. Am besten den Mausflug aktivieren, damit Ihr Schiff selbst den Kurs bestimmt.



Um an eine Station, ein Schiff oder eine Handelsroute anzudocken, fliegen Sie nahe heran und drücken dann F3. Damit wird der automatische Andock-Prozess in Gang gesetzt – Sie müssen nichts weiter tun.



Wenn Sie einen Konvoi oder ein Schiff eskortieren sollen, wählen Sie ihn/es per Mausklick an und drücken dann einfach F4. Sofort nimmt Ihr Schiff die richtige Position ein und verlässt die erst, wenn Sie neue Befehle geben.

Kämpfen



Haben Sie ein Ziel im Visier, so zielen Sie auf das rote Kreuz und drücken die *rechte* Maustaste. So eröffnen Sie das Feuer auf den Gegner – mit allen Waffen.



Manchmal flieht ein Gegner außer Schussweite. Nutzen Sie dann den Nachbrenner, um ihn einzuholen. Dazu halten Sie so lange wie nötig [⇄] gedrückt.



Links unten auf dem Bildschirm sehen Sie die Schiffsliste. Rote Schiffe sind Ihnen feindlich gesonnen. In diesem Fall kommt also noch eine Menge Arbeit auf Sie zu.



Die Balken stehen für: Gelb = Waffenenergie, Blau = Schildenergie und Rot = Schiffspanzerung. Nanobots reparieren Rot mit [G], Blau wird mit Batterien [F] gestärkt.



Nutzen Sie in harten Kämpfen auch Raketen, Minen und Torpedos (Kreis), wenn Sie welche an Bord haben. An großen Zielen richten diese Geschosse viel Schaden an.



Ist ein Gegner explodiert, setzen Sie mit [B] den Traktorstrahl ein. Vielleicht können Sie so die Fracht oder einen Teil der Ausrüstung des zerstörten Schiffs bergen.

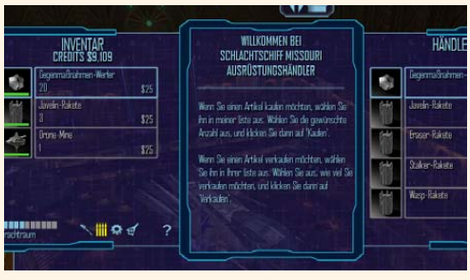
Ausrüsten und Geld verdienen



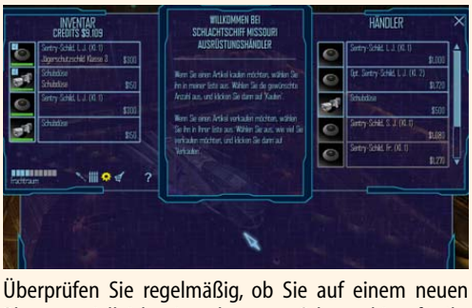
Beim Schiffshändler können Sie sich ansehen, welche Modelle er am Lager hat. Grundsätzlich kommen Sie mit schweren Jägern besser zurecht.



Sehen Sie sich beim Ausrüstungshändler an, welche Waffen er hat und ob sie auf Ihr Schiff passen. Sorgen Sie für Allround-Bewaffnung gegen jeden Schutzschirm.



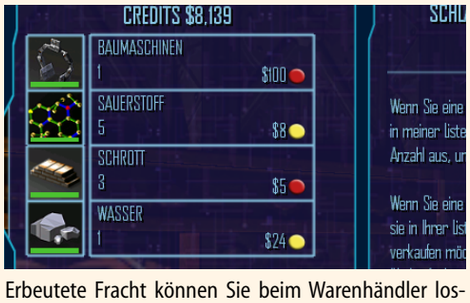
Bestücken Sie auch ab und zu Ihre Raketen, Minen und Gegenmaßnahmen-Werfer. Die sind besonders wichtig, weil sie feindliche Raketen abwehren können.



Überprüfen Sie regelmäßig, ob Sie auf einem neuen Planeten vielleicht einen besseren Schutzschirm für Ihr Schiff bekommen können. Der kann Ihr Leben retten.



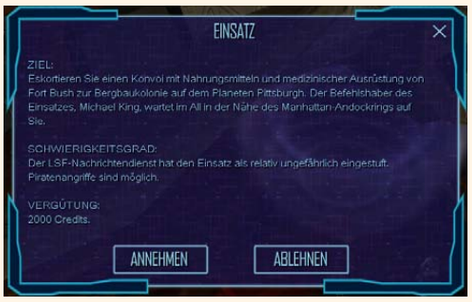
Nanobots und Schutzschild-Batterien sind auch sehr wichtig. Oft erbeuten Sie die im Kampf – falls aber nicht, kaufen Sie einen ordentlichen Vorrat davon ein.



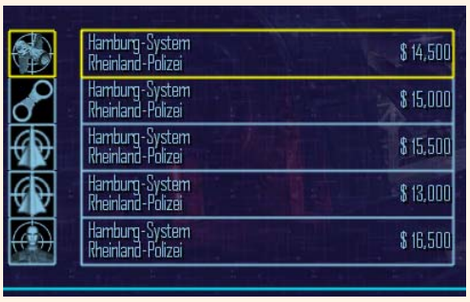
Erbeutete Fracht können Sie beim Warenhändler loswerden. Achten Sie auf die Preise: Sie sollten bei Grün- oder Gelb-Anzeige verkaufen, bei Rot behalten.



An Credits (Geld) im Spiel kommen Sie durch Aufträge, die Sie annehmen, oder durch Handel. Aufträge sind aber lukrativer. Die bekommen Sie in den Bars.



Haben Sie sich einen Job ausgesucht, müssen Sie ihn nur noch annehmen, nachdem Sie die Details gelesen haben. Dann kann es sofort losgehen.



Nachdem Sie die Spielhandlung beendet haben, können Sie nur noch über Credits in höhere Spielstufen kommen. Dafür sind die Löhne dann auch fürstlich.

Freelancer FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

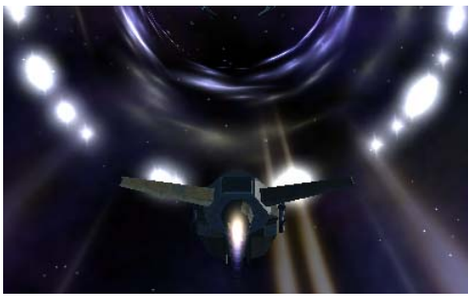
Die ersten Aufgaben



1 Nachdem Sie gestartet sind, treffen Sie den Polizisten King im Orbit. Er gibt Ihnen weitere Anweisungen und überprüft in diesem Einsatz Ihr Können.



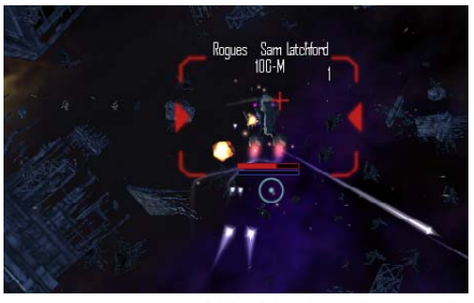
2 Der erste Kampf! Piraten haben ein Raumschiff vor Ihrer Nase zerstört. Mit [R] nehmen Sie den nächsten Gegner aufs Korn. Wechseln Sie möglichst nicht das Ziel.



3 Wenn alle Gegner besiegt sind, fliegen Sie mit King zu Ihrem eigentlichen Einsatzort – einem Konvoi, den Sie beschützen sollen.



4 Leider wird der Konvoi kurz nach dem Start von sechs Piratenschiffen attackiert. Nun müssen Sie erneut kämpfen. Doch die Gegner taugen eh nichts.



5 Mitten im Trümmerfeld erfolgt die nächste Attacke der Piraten. Achten Sie im Kampf darauf, keine Trümmerteile zu rammen. Das kostet Schutzschild-Energie.



6 Und noch ein Angriff der Piraten. King befiehlt die Flucht. Kommen Sie der Order nach, ein Kampf wäre kaum zu gewinnen. Landen Sie auf Pittsburgh.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



7 Wenn Sie wollen, kaufen Sie sich in Pittsburgh einen Raketenwerfer und Raketen dazu. Das macht die nächsten Aufgaben leichter. Zuerst treffen Sie King und bilden mit einer weiteren Staffel eine Formation.



8 Bald erreicht Sie der Notruf eines Gefängnisschiffes. Sie fliegen dorthin und müssen zwei Staffeln Piraten besiegen, bevor das große Schiff sicher ist. Der Einsatz von Raketen erleichtert den Kampf sehr.



9 King lässt alle Schiffe zur Bewachung zurück – bis auf Ihres. Sie sollen mit ihm nach der Basis der Piraten suchen. Ein weiterer Notruf erreicht Sie – ein Polizist ist angegriffen worden. Sie eilen ihm zur Hilfe.



10 Nach seiner Rettung gibt der Polizist Koordinaten weiter, bei denen er die Basis vermutet. Fliegen Sie dorthin, dann sparen Sie im Kampf gegen Jäger die Raketen. Sie sollen zwei Waffenplattformen zerstören.



11 Mit Raketenbeschuss sind beide Plattformen schnell zerstört. Nun können Sie sich wieder auf die Jagd nach gegnerischen Schiffen begeben und vielleicht ein wenig Ladung erbeuten.



12 Die Basis der Piraten brauchen Sie nicht zu attackieren, das erledigen Torpedobomber für Sie. Fliegen Sie zurück nach Pittsburgh, und besorgen Sie sich eigene Aufträge, bis man Sie wieder ruft.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Freelancer FORTSETZUNG

Die ersten Aufgaben | Fortsetzung



13 Wenn Sie wollen, können Sie sich auf Manhattan ein besseres Schiff kaufen – die „Patriot". Danach geht's mit King zum Colorado-Sprungtor.



14 Nach dem Sprung legen Sie sich auf die Lauer, um den Artefaktschmuggler Ashcroft zu fangen. Eine Überprüfung ergibt: Dieses Schiff hat Artefakte geladen.



15 Leider der Falsche! Inzwischen wird die Station Pueblo von Schmugglern angegriffen. King und Sie fliegen hin und retten die Station.



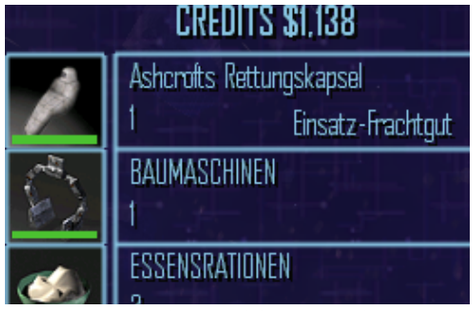
16 Danach werden Ihnen die Koordinaten des möglichen Aufenthaltsortes der Schmuggler übermittel. Sie fliegen dorthin. Und werden fündig.



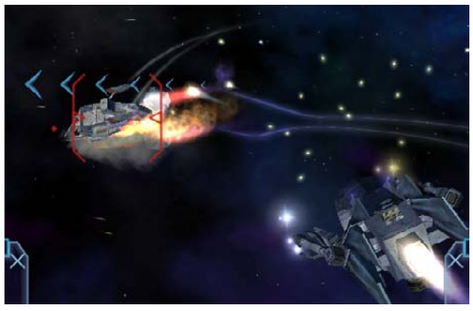
17 Doch Ashcroft flieht sofort und lässt Ihnen ein paar Jäger als Gegner zurück. Die müssen Sie schnell ausschalten, um die Verfolgung aufzunehmen.



18 Beim nächsten Wegpunkt stellen Sie den Verbrecher und schießen am besten zuerst sein Schiff ab, bevor er Hilfe anfordern kann.



19 Mit dem Traktorstrahl fangen Sie danach seine Rettungskapsel ein und haben ihn so sicher auf Ihrem Schiff. Bekämpfen Sie dann die anderen Gegner.



20 Auf dem Weg zurück nach Manhattan werden Sie noch einmal von Piraten attackiert. Es ist der letzte Kampf in dieser Aufgabe.



21 Sie müssen nur noch auf dem Schlachtschiff Missouri landen (andocken), um Ihren Job zu erledigen. Nun können Sie wieder allein Aufträge erledigen.



22 Nehmen Sie ein paar Söldner-Aufträge an, bis Sie genug Geld für einen schweren Jäger haben. Wenn Sie Stufe fünf erreichen, meldet sich Juni wieder.



23 Sie sollen einen Konvoi bewachen, der zur Forschungsstation Willard fliegt. Zu Beginn der Aufgabe ist aber noch keine Gefahr im Verzug.



24 Bei der dritten Navigationsboje wird es ernst. Fünf Schiffe attackieren den Konvoi. Die müssen Sie unbedingt abschießen.



25 Diese Gegner sind schon härtere Nüsse, achten Sie deshalb immer auf Ihre Schutzschild-Energie. Wenn die zu sehr fällt, mit Batterien auffüllen!



26 Wenn der letzte Gegner besiegt ist, geleiten Sie den Konvoi weiter bis zur Forschungsstation. Bis Sie dort sind, erfolgt kein weiterer Angriff mehr.



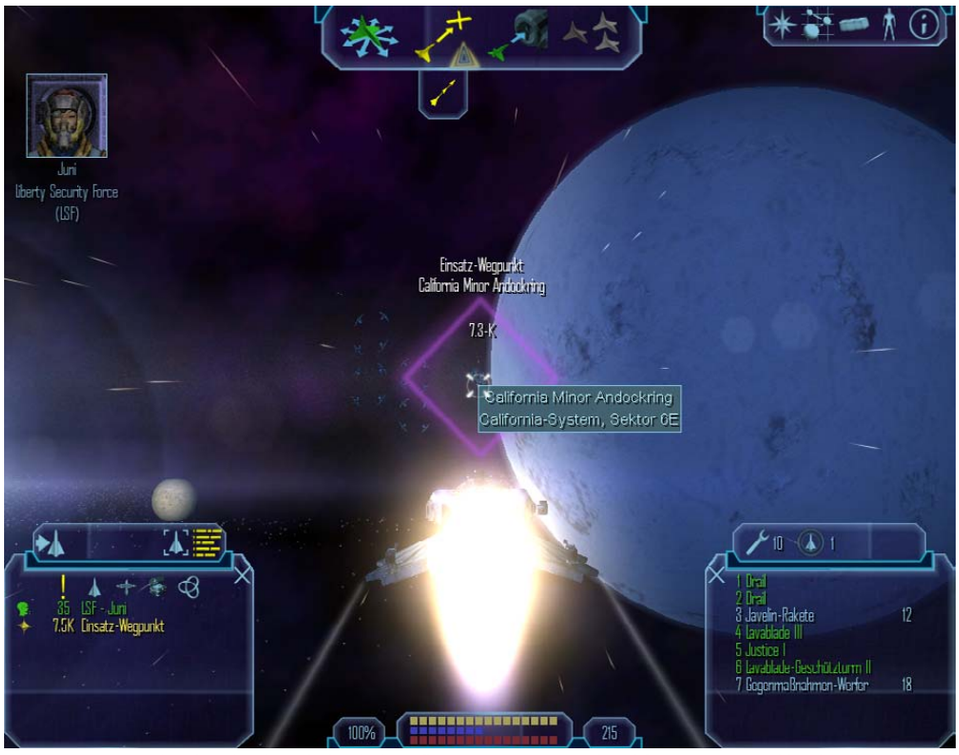
27 Landen Sie auf der Station, um eventuell nötige Reparaturen ausführen zu lassen und Raketen nachzukaufen, falls erforderlich.



28 Dann starten Sie wieder und treffen Juni im All. Mit ihr geht es zurück nach California Minor, um dort einen Verbündeten zu kontaktieren.



29 Doch Sie werden von einigen Rheinland-Jägern attackiert. Diese Schiffe verfügen über verheerende Waffen, also seien Sie extrem vorsichtig.



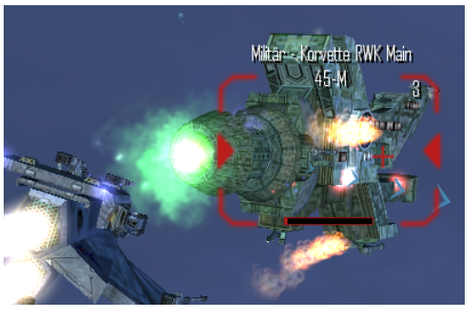
30 Wenn Sie die Rheinländer erledigt haben, fliegen Sie weiter nach California Minor und landen dort. Tätigen Sie dann die nötigen Einkäufe, lassen Sie gegebenenfalls Ihr Schiff reparieren, und bewaffnen Sie sich mit Raketen, Gegenmaßnahmen-Werfern und Minen – Sie werden das alles brauchen.



31 Nach dem Start treffen Sie sich mit einigen Kreuzern der Marine hinter dem Planeten. Irgendetwas scheint hier faul zu sein.



32 Die Forschungsstation Willard wird von massiven Kräften angegriffen. Sie fliegen sofort dorthin, um den Felsen zu verteidigen.



33 Die Rheinländer haben Korvetten dabei, die Torpedos verschießen. Um diese Schiffe müssen Sie sich zuerst kümmern.



34 Am besten setzen Sie sich hinter die Schiffe und feuern aus allen Rohren. Darüber hinaus können ein paar Raketen nichts schaden. Die Korvetten sind zwar zäh, verfügen aber nicht über gefährliches Gegenfeuer. Nur auf die Jäger, die den Korvetten möglicherweise zur Hilfe kommen, müssen Sie genau achten.



35 Danach bekämpfen Sie die Jäger des Gegners. Wie schon die ersten Rheinländer, verfügen auch diese über starke Waffensysteme.



36 Sind alle Gegner besiegt, können Sie auf der Station landen und alle nötigen Reparaturen erledigen. Sie sind jetzt wieder auf sich gestellt.

RISE OF NATIONS

Strategiespiel für PC | Wie Sie eine wirtschaftliche und militärische Großmacht errichten, erklärt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE hier

Spielverlauf siehe Test Seite 58

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bauen



Um etwas zu bauen, klicken Sie zunächst einen Arbeiter an. Im daraufhin unten links auf dem Bildschirm geöffneten Baumenü suchen Sie sich das gewünschte Gebäude aus und ziehen dann den Mauszeiger zum gewünschten Bauplatz.



Ist der Baugrund leuchtend grün eingefärbt, kann das Gebäude dort errichtet werden. Rot dagegen heißt: Es steht etwas im Weg. Klicken Sie nun mit der *rechten* Maustaste, um den Bau zu beginnen. Mehr Arbeiter bauen schneller.

Forschen



Wenn Sie auf die Bibliothek klicken, sehen Sie unten links das Forschungsmenü. Berühren Sie ein Feld mit dem Mauszeiger, dann wird gezeigt, was Sie für diese Forschung benötigen.



Sie werden darüber informiert, wie viele Einheiten welchen Rohstoffes Sie brauchen und ob andere Forschungen vorher sein müssen. Ist die Schrift komplett weiß, können Sie loslegen.



Auch in einigen anderen Gebäuden, hier im Sägewerk, können im Verlauf des Spiels Forschungen in Auftrag gegeben werden. Schauen Sie also immer wieder mal in die Gebäude-Menüs.

Kämpfen



Um Einheiten zu einer Armee zusammenzufassen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen dann um alle Einheiten einen Rahmen. Mit Strg und einer Zahl zwischen 1 und 9 teilen Sie der so markierten Guppe eine Nummer zu.



Im Menü von Ausbildungs-Gebäuden, wie der Kaserne, finden Sie ein rotes Fähnchen. Wenn Sie erst darauf klicken und dann auf einen Punkt auf dem Spielfeld, laufen Ihre frisch rekrutierten Truppen sofort an diese Stelle (Kreis).



Um im Kampf bessere Kontrolle über Ihre Armee zu haben, klicken Sie zu Spielbeginn auf den kleinen Knopf links neben der Übersichtskarte (Kreis). So schalten Sie die erweiterten Befehlsmöglichkeiten ein und erleichtern sich das Spiel sehr.



Verletzte Truppen können Sie in Forts, Türme und Ausbildungsgebäude schicken und dort heilen (Kreis). Dazu wählen Sie eine Einheit an und drücken G. Dann klicken Sie das gewünschte Gebäude an, und die Einheit geht hinein.



Belagerungswaffen richten großen Schaden an Gebäuden an und sind daher bevorzugtes Angriffsziel. Zum Schutz können Sie Einheiten auswählen, R drücken und dann auf die Waffe klicken. Nun werden die Einheiten diese Waffe verteidigen.



Zu Beginn der Schlacht ist für alle Ihre Truppen die Devise „aggressiv" (Kreis) voreingestellt. Mit einem Klick auf diesen Knopf können Sie das in „defensiv" ändern – und zwar unbedingt. Andernfalls können Sie nicht geordnet angreifen.



Die Burg oder Festung hat einen besonderen Vorteil: Hier können Sie einen General ausbilden lassen. Dieser Feldherr hat einige neue Befehlsmöglichkeiten, wenn er sich nahe genug an der kämpfenden oder rastenden Truppe aufhält.



So kann der General (Kreis) Infanterie-Einheiten befehlen, sich auf eigenem Terrain zu verschanzen, er kann einen Gewaltmarsch anordnen, ein Ablenkungsmanöver oder einen Hinterhalt. Dazu reicht ein Klick auf das entsprechende Symbol.

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.

RISE OF NATIONS FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

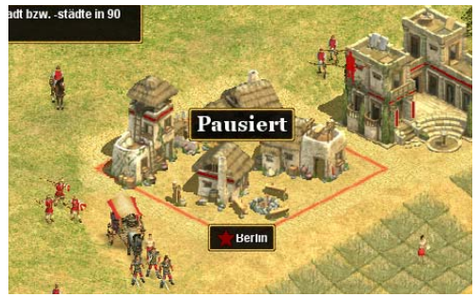
Aufbau einer Nation



1 Die Wahl eines Gegners hängt von mehreren Faktoren ab. Was bringt der Sieg ein? Wie stark ist der Feind? Wie stehen meine Chancen auf den Sieg?



2 Per Mauszeiger-Berührung erhalten Sie Informationen über alles, was Sie in einer Provinz vorfinden. So können Sie sehen, ob sich ein Angriff lohnt.



3 Wenn das Spiel beginnt, legen Sie eine Pause ein und sehen Sie sich Ihre Ausgangsposition an. Sie haben in der Regel drei Felder und ein Holzfäller-Lager.



4 Lassen Sie in der Stadt noch zwei Arbeiter rekrutieren, die weitere Felder anlegen, und sehen Sie im Lager nach, wie viele Arbeiter hier noch Platz finden.



5 Ein guter Start bei der Forschung ist Handel – außerdem sollten Sie bald in die Staatswesenforschung gehen, um eine weitere Stadt bauen zu können.



6 Die erste Handelsforschung erlaubt Ihnen den Bau eines Marktplatzes. Hier können Sie danach zwei wichtige Einheiten ausbilden: Händler und Karawanen.



7 Zwischen der Hauptstadt und einer anderen Stadt in Ihrem Besitz setzen Sie Karawanen ein. Die bringen Gold ein. Anklicken zeigt Ihnen, welche Wege sie gehen.



8 Wertvolle und seltene Rohstoffe können Sie in Ihren Besitz bringen, indem Sie einen Händler zum Vorkommen schicken. Das bringt Ihnen etliche Vorteile ein.



9 Achten Sie stets auf die Rohstoff-Anzeige links oben auf dem Bildschirm. Planen Sie so, dass Sie genau an die Maximalmenge (Kreis) herankommen.



10 Ein Tempel ist wichtig – weniger, weil er Ihre Landesgrenzen erweitert, sondern eher, weil er Forschungen zulässt, die Ihre Steuereinnahmen erhöhen.



11 Ein Späher findet für Sie nicht nur seltene Rohstoffe und sammelt in Ruinen Ressourcen ein, er kann auch am schnellsten den Gegner finden.



12 Die Universität ist am Anfang noch nicht dringend nötig – aber verschlafen Sie den Bau nicht. Später läuft kaum noch Forschung ohne Basiswissen!



13 Sobald Sie die Grenze zum Gegner entdeckt haben, verlegen Sie Ihre Starttruppen zur Verteidigung dorthin. Bauen Sie eine Stadt in der Nähe.



14 Bauen Sie von allen Gebäuden, in denen Sie Soldaten rekrutieren können, mindestens zwei in Stadtnähe. Nur so können Sie schnell Truppen ausbilden.



15 Die Heimat der Gegner ist ein lohnendes Ziel. Für den Sieg winken Gold und eine starke Bonuskarte. Und Sie bekommen alle Provinzen dieses Reiches.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

RISE OF NATIONS FORTSETZUNG

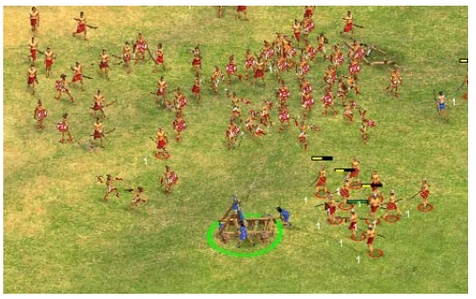
Kampftipps



1 Ihre erste Schlacht ist meist ein Verteidigungsauftrag: Sie sollen 15 Minuten lang Ihre Stadt halten. Hier müssen Sie nicht forschen, sondern nur ausbilden.



2 Setzen Sie zu Beginn auf Fernkämpfer, also Bogenschützen und Speerwerfer. Sie haben einen besseren Wirkungsradius als Nahkampf-Truppen.



3 Gegen Ende der Aufgabe sollten Sie ein paar Nahkämpfer ausbilden, da die an den jetzt aufgefahrenen Belagerungswaffen größeren Schaden anrichten.



4 In späteren Gefechten müssen Sie meist die Hauptstadt des Gegners einnehmen, um zu siegen. Vor einem Angriff sollten Sie doppelte Stärke erreichen (Kreis).



5 Unterschätzen Sie den Bau einer Festung nicht. Neben der Möglichkeit, hier einen General auszubilden, ist auch ihr Verteidigungswert sehr von Nutzen.



6 Auf einigen Karten werden Sie auch zur See kämpfen müssen. Bauen Sie daher eine Flotte, vor allem, wenn Ihre Truppen zum Angriff übers Meer müssen.



7 Wenn Sie die Armee einschiffen, sind die kleinen Transportboote völlig wehrlos. Schützen Sie die Kähne mit starken Flottenverbänden vor der Vernichtung.



8 Ihnen stehen zwei Formationen zur Verfügung. Die Linie ist die bessere Variante, wenn Sie sich verteidigen müssen, da so aufgestellte Schützen gut treffen.



9 Der Keil ist vor allem beim Zug durch feindliche Gebiete sinnvoll, da die Artillerie automatisch geschützt ist und die starken Reiter geballt vorn stehen.



10 Fangen Sie Angriffe des Gegners möglichst schon weit vor Ihrer Artillerie ab. So schießen die Kanonen mit auf den Feind, werden aber nicht zerstört.



11 Wenn Sie sich im Krieg befinden, bauen Sie Ausbildungsgebäude für Truppen möglichst nah ans Kampfgebiet. Schneller Nachschub ist der halbe Sieg.



12 Um erfolgreich eine Stadt anzugreifen, sollten Sie neben einer großen Übermacht vor allem genug Artillerie mitbringen, um Gebäude auszuschalten.



13 Beschießen Sie die Stadt von weitem, und beschützen Sie Ihre Kanonen. Mit schnellen Reitern wehren Sie dabei gegnerische Attacken am besten ab.



14 Die wichtigsten Angriffsziele außer der Stadt selbst sind Kasernen. Zerstören Sie die schnell, dann ist die Gegenwehr deutlich schwächer.



15 Wenn Sie die Hauptstadt erobert haben, müssen Sie sie meist ein paar Minuten lang verteidigen. Ziehen Sie dazu die verbliebene Armee dicht heran.

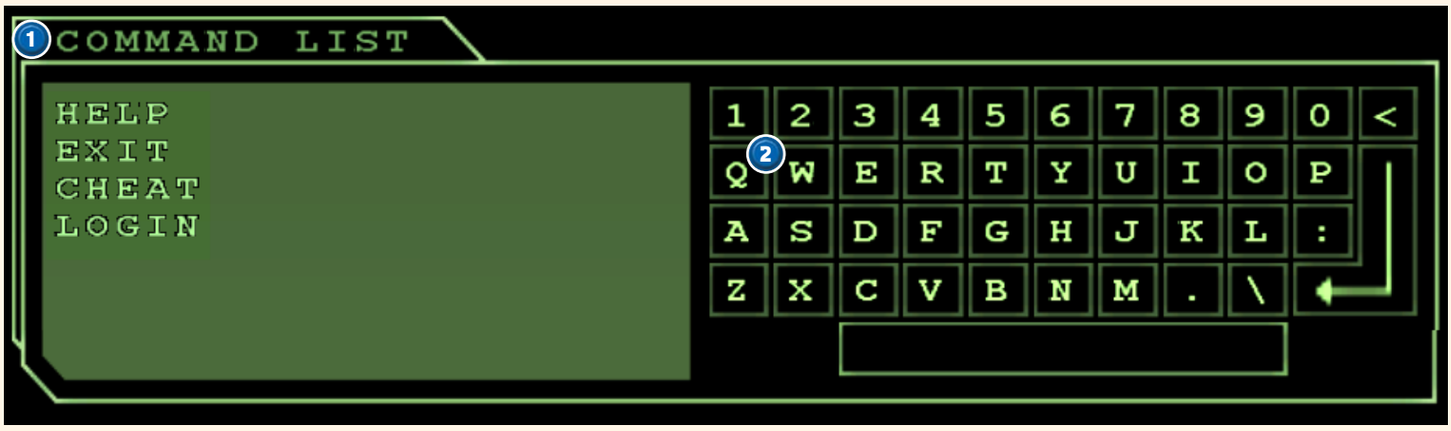
Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für PC | **Folgen Sie dem weißen Kaninchen! Mit dem geheimen Hacker-Modus entlocken Sie dem Spiel die letzten Rätsel. Machen Sie den Spieler unverwundbar, oder schleusen Sie zusätzliche Waffen in die Matrix – aber lassen Sie sich nicht dabei erwischen** Spielverlauf siehe Test Seite 50

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Befehlskonsole



Hier sehen Sie das Hauptwerkzeug, mit dem Sie Ihre Fertigkeiten unter Beweis stellen können – die Befehlskonsole. Auf der linken Seite bei 1 steht die Befehlsliste. Sobald Sie einen Befehl eingetippt haben, taucht der in der Liste auf – vorausgesetzt, Sie führen ihn an der richtigen Stelle aus. Fortan kann er bequem aus der Liste gewählt werden. Bei 2 sehen Sie die Bildschirm-Tastatur zum Anklicken. Sie können natürlich aber auch auf der „richtigen" Tastatur tippen.

Sonderzeichen

Wichtiger Hinweis: Das PC-Spiel verwendet die amerikanische Tastatur-Belegung. Das heißt: Y und Z sind vertauscht, einige Sonderzeichen liegen auf anderen Tasten. Hier eine Übersicht jener ungewohnt belegten Tasten, die am häufigsten verwendet werden:

Im Spiel	Tastatur
Y	Z
Z	Y
:	Ö
\	#

Befehlserklärung

Hier finden Sie eine Übersicht der Befehle, die im Hacker-Modus häufig zum Einsatz kommen:

DIR Das ist einer der wichtigsten Befehle, wenn Sie sich in die Matrix hacken. Damit können Sie sich die einzelnen Verzeichnisse auf den Laufwerken zeigen lassen.

HELP Auch das ist ein grundlegendes Kommando im Hacker-Modus. Geben Sie den Befehl zusammen mit jenem ein, der Ihnen nähere Informationen verschafft.

CHEAT Wer das normale Spiel als zu schwer empfindet, kann nach der Eingabe dieses Befehls mogeln, sich zum Beispiel unverwundbar machen. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

PLAY Videos, die Sie im Verlauf des Spiels freigeschaltet haben, können Sie sich mit diesem Befehl immer und immer wieder ansehen.

VIEW Geheime Übersichtskarten, Spielerstatistiken, Detailansichten von Waffen – auf diesem Befehl gewinnen Sie den genauen Durchblick.

DROP Damit lassen sich an bestimmten Stellen in der Matrix Punkte einrichten, zu denen Sie Waffen transportieren können. Auf Seite 126 finden Sie Details dazu.

LOGIN Durch Eingabe dieses Befehls dringen Sie tiefer in die Matrix vor und verschaffen sich Zugang zur geheimen Festplatte, die außerordentlich wichtige Informationen birgt.

TRACEKILL Man ist Ihnen auf die Schliche gekommen? Mit diesem Befehl verwischen Sie Ihre Spuren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Enter the Matrix – FORTSETZUNG

Geheime Tricks (Cheats)

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald Sie das Hauptmenü sehen, klicken Sie auf die Schaltfläche.



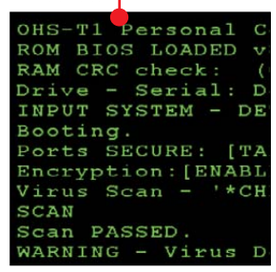
Drücken Sie dann erneut die linke Maustaste, um in den Hacker-Modus zu schalten.

3 Jetzt müssen Sie einen Spielstand auswählen, zum Beispiel. Achtung: Bedenken



Sie unbedingt, dass alle Änderungen, die Sie im Hacking-Menü vornehmen, dauerhaft gespeichert werden.

4 Und so sieht der Hacker-Modus aus:



Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Befehlszeile `A:\>` zeigen zu lassen.

5 Tippen Sie anschließend `CHEAT` ein, dann ein Leerzeichen und danach einen Cheat aus der rechts stehenden Liste ein. Um etwa den geheimen Trainingslevel freizuschalten, tippen Sie die Zeichenfolge `CHEAT 13D2C77F` ein.

6 Drücken Sie dann ↵. Wenn der Cheat richtig eingegeben wurde, sehen Sie die Bestätigung `Cheat Enabled`.

7 Um den Hacker-Modus zu verlassen, drücken Sie Esc.

8 Klicken Sie auf `Yes` und anschließend unbedingt erneut auf `Yes`.

9 Laden Sie danach im Hauptmenü per Klick auf `Load` den geänderten Spielstand.

10 In der Levelauswahl drücken Sie dann so lange die Taste →, bis Sie die geheime Spielstufe finden.



11 Laden Sie diesen Level. Dann erhalten Sie Zugang zur geheimen Trainingshalle. Wenn Sie tiefer in die Matrix vordringen möchten, lesen Sie die Tipps unten in „Waffenfundorte erstellen".



In der Trainingshalle können Sie sich nach Lust und Laune austoben.

Eingabetext	Wirkung
CHEAT 0034AFFF	Sie erhalten maximale Feuerkraft.
CHEAT 1DDF2556	Sie erhalten unendlich Munition.
CHEAT 69E5D9E4	Fokusleiste bleibt unbegrenzt voll.
CHEAT 7F4DF451	Sie erhalten unbegrenzte Gesundheit.
CHEAT 13D2C77F	Die geheime Trainings-Spielstufe wird freigeschaltet.
CHEAT FFFFFFF1	Ihre Spielfigur ist für alle Feinde unsichtbar.
CHEAT 7867F443	Sie erhalten eine schnellere „Logos".

Waffenfundorte erstellen

1 Gehen Sie zunächst anhand der Schritte 1 bis 4 im Kasten „Geheime Tricks (Cheats)" vor.

2 Loggen Sie sich auf dem geheimen Laufwerk `B:` ein, indem Sie entweder `GUEST` eintippen – oder `FREEMIND`. In diesem Fall empfangen Sie Sprachnachrichten von Morpheus. Drücken Sie dann ↵.

3 Wenn Sie `FREEMIND` eingegeben hatten, dann können Sie die Nachrichten abrufen, indem Sie mit `YES` bestätigen, dann eine Ziffer zwischen `1` und `5` wählen und danach ↵ drücken. Wenn Sie alle Nachrichten gehört haben, drücken Sie 9 und danach ↵.

4 Wählen Sie dann aus der Befehlsliste `DIR` aus, und drücken Sie anschließend Strg.

5 Wählen Sie `B:` aus, und drücken Sie erneut Strg.

6 Jetzt wird Ihnen der Inhalt des Verzeichnisses

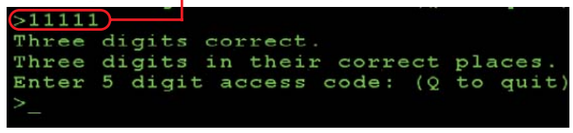


gezeigt.

7 Am interessantesten ist der Ordner `TOOLS`. Wählen Sie aus der Befehlsliste `DIR` aus, drücken Sie Strg, und wählen Sie dann `TOOLS`. Danach wieder Strg drücken.

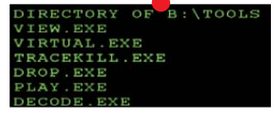
8 Dieser Ordner ist durch einen fünfstelligen Code geschützt. Sie können aber nur Binärzahlen verwenden – also nur Nullen und Einsen. Die Reihenfolge wird jedes Mal per Zufall festgelegt. Probieren Sie zuerst `00000` oder `11111`. Drücken Sie dann ↵.

9 Das Programm spuckt anschließend die Menge der richtigen Zahlen aus und zeigt, wie viele davon in der richtigen Reihenfolge stehen.



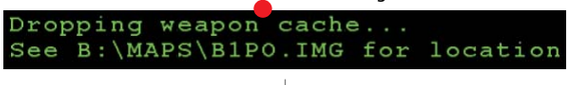
Ein Beispiel: Wenn etwa von fünf Einsen drei richtig waren, ersetzen Sie beim nächsten Versuch zwei Einsen durch je eine Null. Jetzt muss eventuell noch die Reihenfolge der Zahlen geändert werden. Erarbeiten Sie sich so die richtige Lösung.

10 Sobald Sie die Lösung gefunden haben, sehen Sie

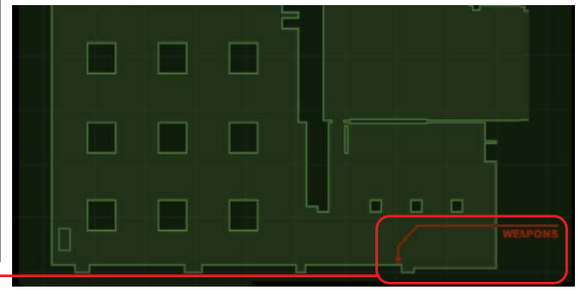


11 Geben Sie `VIEW` ein, um den Befehl in die Befehlsliste aufzunehmen.

12 Geben Sie anschließend `DROP` ein, um auch diesen Befehl in die Liste einzutragen. Damit können Sie an verschiedenen Plätzen in der Matrix Waffen ablegen. Wichtig: Sie müssen schon einmal an der jeweiligen Stelle gewesen sein! Entnehmen Sie die jeweiligen Zielorte der Liste rechts. Tippen Sie etwa `DROP B1AXXF2` ein. Damit schaffen Sie einen Waffenpunkt in der zweiten Etage des Postamtes. Außerdem liefert der Computer Informationen darüber, wo Sie den Waffenpunkt finden.



13 Wählen Sie dann aus der Befehlsliste `VIEW`, und drücken Sie danach Strg. Wählen Sie im Anschluss `B:\MAPS\B1PO.IMG` aus, und drücken Sie erneut die Taste Strg. Daraufhin wird eine Karte des Levels angezeigt. Die Waffen-Fundstelle ist auf der Karte markiert.



Eingabetext	Ort des Waffenpunktes (Level)
DROP JXTRR10	Entwässerungskanal (Kanalisation).
DROP PNSRZ10	Nördliche Eingangshalle (Flughafen).
DROP RKHMS10	Flughafentunnel (Flughafen).
DROP JDZMT10	Zweiter Stock West (Chateau).
DROP ZKHBD10	Hof (Chateau).
DROP RHFTQ10	Wolkenkratzer (Wolkenkratzer).
DROP ZSZQH10	Lagerhaus (Chinatown).
DROP JDHQL10	Transformatorenfeld (Kraftwerk).
DROP B1AXXF2	Postfächer, zweiter Stock (Postamt).

14 Beenden Sie nun den Hacker-Modus, wie im Kasten „Geheime Tricks (Cheats)" in den Schritten 7 bis 9 beschrieben, und starten Sie danach vom gespeicherten Spielstand aus, wie gewohnt. Im zweiten Stock des Postgebäudes finden Sie nun an der markierten Stelle ein wahres Waffenarsenal.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Der Schatzplanet für Gameboy Advance

Besser als jede Schatzkarte: So gelangen Sie spielend an Käpt'n Flints versteckte Reichtümer

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt WEITER, und drücken Sie **A**.

3 Nun können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben, um in die jeweiligen Spielstufen zu gelangen. Markieren Sie den gewünschten Buchstaben mit dem Steuerkreuz, und wählen Sie ihn mit **A** aus.



Unermessliche Reichtümer wollen von Ihnen gefunden werden.



4 Haben Sie das Passwort komplett eingegeben, müssen Sie mit dem Steuerkreuz „OK" markieren und dann auf **A** drücken. Daraufhin wird die von Ihnen gewünschte Spielstufe gestartet.

Eingabe	Wirkung	Eingabe	Wirkung
SPACEKID	Spielstufe 2	SURF	Spielstufe 13
PELSINOR	Spielstufe 3	SOLAR	Spielstufe 14
HAWKINS	Spielstufe 4	LEGACY	Spielstufe 15
MORPH	Spielstufe 5	BEN	Spielstufe 16
SCROOP	Spielstufe 6	SARAH	Spielstufe 17
ZANDARIA	Spielstufe 7	PIGORS	Spielstufe 18
LOCALEX	Spielstufe 8	OXY	Spielstufe 19
ROBOT	Spielstufe 9	PORTAL	Spielstufe 20
JIMBO	Spielstufe 10	PLASMA	Spielstufe 21
AMELIA	Spielstufe 11	CYBORG	Spielstufe 22
PANTHEON	Spielstufe 12	PROCYON	Spielstufe 23
		YELLATO	Spielstufe 24

Tiger Woods PGA Tour[2] 2003 für Gamecube

Alle Golfer und alle Plätze auf ein einziges Kommando. Viel Spaß beim Einlochen

2 sprich: „Teiger Wudds Pi-Ja-Ä Tuhr"

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt OPTIONS aus, und drücken Sie **A**.

3 Wählen Sie nun den Menüpunkt CHEAT CODES, und drücken Sie wiederum **A**.

4 Geben Sie nun das Passwort ALLTW3 ein. Hierfür markieren Sie die gewünschten Zeichen mit dem Steuerkreuz und drücken **A**.

5 Nachdem Sie die Eingabe des Passwortes abgeschlossen haben, markieren Sie „End" und drücken dann **A**. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, hören Sie eine Bestätigung. Nun sind sämtliche Golfspieler und alle Kurse frei anwählbar.





Bringen Sie doch einmal etwas Farbe in den biederen Rasensport. Im Schottenrock spielt es sich gleich viel bequemer und luftiger.

X-Men 2 – Wolverine's Revenge[3] für Playstation 2

Bringen Sie dem Mutanten ein paar neue Kunststücke bei

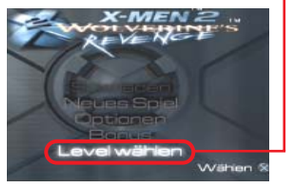
3 sprich: „Wulwerihns Riwendsch"



Ein harter Kampf: Wolverine gegen Lady Deathstrike.

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

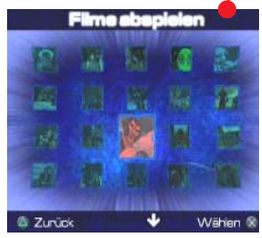
2 Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: ▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, **L1**+**R1**. Dabei müssen die letzten beiden Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Haben Sie alles richtig gemacht, erscheint im Hauptmenü der neue Menüpunkt „Level wählen", in dem Sie sich eine Spielstufe aussuchen dürfen.



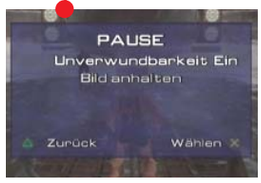
3 Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **L1** + **L2**. Dabei müssen die letzten beiden Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt dann ein Knackgeräusch, und Sie haben die Möglichkeit, im Menü BONUS, Unterpunkt KOSTÜM, alle Kostüme von Wolverine auswählen.



4 Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **R1**+**R2**. Dabei müssen die letzten beiden Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein Knackgeräusch. Nun können Sie im Menü BONUS alle Inhalte der Menüpunkte GALERIE und CEREBRO anschauen.



5 Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, **L1**+**R1**+**L2**+**R2**. Dabei müssen die letzten vier Tasten alle gleichzeitig gedrückt werden. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein Knackgeräusch. Nun können Sie ein laufendes Spiel mit **START** unterbrechen und im Menü CHEATS mit **X** die Unverwundbarkeit Wolverines aktivieren.



Tropico 2 – Die Pirateninsel (Version 1.1) für PC

Wer ein erfolgreicher Freibeuter sein will, darf nicht immer ehrlich spielen. Wie Sie mit einigen geheimen (und gemeinen) Tricks noch erfolgreicher auf Kaperfahrt gehen, verrät Ihnen die Redaktion hier

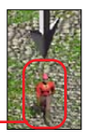
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Beginnen Sie einen neuen Feldzug, ein festes Szenario oder ein freies Spiel. Die in der Tabelle rechts genannten Tricks funktionieren immer.

3 Drücken Sie während des Spielens die Taste Strg, halten Sie die gedrückt, drücken dann ⇧, und halten Sie diese Taste ebenfalls gedrückt.

4 Tippen Sie dann den gewünschten Trickbegriff ein. Sobald Sie damit fertig sind, ist der Trick wirksam.

Für manche Tricks müssen Sie einen Gefangenen oder einen Piraten per Mausklick auf die Spielfigur



auswählen. Dass eine Figur ausgewählt ist, erkennen Sie an dem Pfeil über deren Kopf.



Mit nur wenig Trickserei können Sie das Spiel gewinnen. Und Sie bekommen sogar noch eine Goldmedaille dafür.

Eingabetext	Wirkung
BOOTY	Sie erhalten zusätzlich 2000 Einheiten Gold.
TIMBER	Sie bekommen 100 Einheiten Holz geschenkt.
GOAPE	Ein ausgewählter Pirat wird wütend.
GOFORIT	Ein ausgewählter Gefangener will aus Ihrem Lager fliehen.
BRITINV	Ihr Stützpunkt wird Ziel einer britischen Invasion.
FRENCHINV	Die Franzosen versuchen Ihren Stützpunkt zu übernehmen.
LOSEIT	Sie verlieren das Spiel.
WINIT	Sie gewinnen das Spiel.

Vietcong[1] (Version 1.01) für PC

Der harte Einsatz im asiatischen Dschungel hat seine eigenen Gesetze. Wer hier nur mit fairen Mitteln kämpft, ist schnell ein toter Soldat. Mit den geheimen Tricks der Redaktion leben Sie wesentlich länger

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie einen Feldzug oder einen Einzeleinsatz.

3 Drücken Sie im Spiel die Taste ^. Daraufhin wird in der oberen Hälfte des Bildes die so genannte Konsole eingeblendet.

4 Drücken Sie gegebenenfalls so oft ←, bis alle ^-Zeichen gelöscht sind. Tippen Sie dann den Begriff giftfrompterodon ein, und drücken Sie ↵. Daraufhin informiert Sie die Meldung darüber, dass die geheimen Tricks aktiviert sind.



5 Jetzt können Sie den gewünschten Trickbegriff eintippen. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie ↵, um den Trick zu aktivieren. Um die Konsole wieder zu schließen, drücken Sie erneut ^.

6 Wenn Sie während des Spiels noch einen anderen Trick aktivieren wollen, öffnen Sie wieder die Konsole mit einem Druck auf ^. Drücken Sie dann ←, und tippen Sie den gewünschten Trickbegriff ein, zum Beispiel:





Wenn Sie sich Unverwundbarkeit ertrickst haben, können Ihnen auch die aggressivsten Gegner nichts mehr anhaben.

Eingabetext	Wirkung
CHTKOSTEJ	Unverwundbarkeit (durch erneutes Eintippen desselben Begriffs wieder auszuschalten).
CHTHEAL	Sie erhalten volle Gesundheit zurück.
CHTAMMO	Sie bekommen volle Munition für Ihre Waffen.
CHTWEAP x	Sie erhalten die Waffe mit der Nummer x. Für x können Zahlen zwischen 1 und 30 eingetragen werden, aber nicht jede funktioniert.
CHTGRENADES	Sie bekommen Handgranaten.
CHT3PV x	Wenn Sie für x eine 1 einsetzen, können Sie sich beim Kämpfen über die Schulter schauen. Mit 0 gelangen Sie wieder zur Ich-Ansicht.
SHOWFPS x	Wenn Sie für x eine 1 einsetzen, können Sie die Bildwiederholrate anzeigen lassen. Mit 0 schalten Sie diese Funktion wieder aus.
CHTALLQF	Beim nächsten Einsatz können Sie alle Waffen und Gegenstände auswählen.

[1]sprich: „Wi-ettkong"

Pro Rally[2] 2001 (Version 1.4.1.0) für PC

Querfeldein rasen Sie mit ihrem Rallye-Auto über Stock und Stein. Wenn Sie dabei immer nur die Schlusslichter der Kontrahenten sehen, dann sollten Sie nicht nur Gas geben, sondern auch zu geheimen Tricks greifen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Rufen Sie dann das Menü auf, in dem die Fahrernamen eingetippt werden.

3 Je nachdem, welchen Fahrernamen Sie eintippen, werden verschiedene geheime Eigenschaften freigeschaltet. Klicken Sie zuerst auf



4 Tippen Sie dann den gewünschten Namen ein, zum Beispiel



, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit ↵. Daraufhin ist der geheime Trick aktiviert, was Sie auch an der entsprechenden Meldung sehen können.



Klicken Sie dann auf JA.

5 Eine weitere Bildschirmnachricht meldet, welchen Cheat Sie aktiviert haben. Klicken Sie wiederum auf JA, und quittieren Sie auch die folgende dritte Meldung mit einem Klick auf JA. In manchen Fällen sehen Sie sogar noch weitere Fenster, die Sie ebenfalls jeweils per Klick auf JA schließen.



Pink Panzer am Start (Kreis): Der richtige Trick, und alle gegnerischen Autos sind rosa.

6 Wenn Sie nun das Spiel mit einem der Trick-Fahrer starten, ist der jeweilige Cheat wirksam.



Einen weiteren Trick können Sie anwenden, wenn Sie im Spiel torpedonow eintippen. Dadurch wird die Beschleunigung stark erhöht, und Sie können leicht an den Kontrahenten vorbeirasen.

Eingabetext	Wirkung
IVAN LLANAS	Alle Trainings-Arten sind freigeschaltet.
BUIN	Sie können an allen Meisterschaften teilnehmen.
RICITOS	Es sind alle Arcade-Spielarten verfügbar.
PAC	Strafzeiten werden von zehn auf fünf Sekunden verkürzt.
ALCAPARRA	Sie erhalten die doppelte Reparaturzeit (120 Minuten).
CHOUNI	Alle Konkurrenten fahren rosafarbene Autos.

[2]sprich: „Rallj"

GEHEIME TRICKS (CHEATS)

ATV Quad Power Racing[1] 2 für Playstation 2

1sprich: „ÄTIWI Quod Pauer Räßing"

Sie wollen nicht mehr den Staub schlucken, den Ihre schnelleren Konkurrenten aufwirbeln? Dann schalten Sie doch das heißeste Fahrzeug frei – einfach per Knopfdruck

1 Legen Sie die Spiel-CD-ROM in Ihre Playstation 2 ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie ab, bis Sie das Startbild sehen, und drücken Sie **Start**.



3 Um einen neues Spielerprofil einzugeben, drücken Sie im folgenden Bild



die Taste ✕. Falls Sie bereits früher ein Profil angelegt und gespeichert hatten, drücken Sie so oft ➡, bis ein leeres Profil zu sehen ist, und drücken dann ✕.

4 Suchen Sie sich anschließend mittels ⬅ und ➡ eine Spielfigur aus



, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit ✕.

5 Im nächsten Bild geben Sie einen der Begriffe aus der Tabelle als Profilnamen ein. Zu diesem Zweck markieren Sie in der Liste mit ⬅, ➡, ⬆ und ⬇ je einen Buchstaben und drücken nach jedem ✕. Haben Sie alle Buchstaben des Begriffs eingegeben, markieren Sie OK und drücken ✕.



6 Fahren Sie, wie gewohnt, mit den Spielvorbereitungen fort, und wählen Sie je nach Profilnamen und Spielvariante Fahrer, Vehikel und mehr frei aus.

Eingabetext	Wirkung
BUBBA	Freie Auswahl zwischen allen Fahrern in den Spielvarianten „Einzelrennen" und „Zeitrennen".
GENERALLEE	Freie Auswahl aller Fahrzeuge in den Spielvarianten „Karriere", „Einzelrennen", „Arcade", „Freestyle" und „Zeitrennen".
ROADKILL	Freie Auswahl aller Strecken in den Spielvarianten „Einzelrennen" und „Zeitrennen".
REDROOSTER	Die Spielvariante „Eigene Meisterschaft" ist freigeschaltet.
DOUBLEBARREL	Freie Auswahl zwischen allen Aufgaben in der Spielvariante „Herausforderungen".

V-Rally[2] 3 für Xbox

2sprich: „Wi-Rälli"

Witzige Renner oder realistisches Fahrverhalten – mit den folgenden Cheats haben Sie die Wahl

1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie ab, bis Sie das Startbild sehen, und drücken Sie **Start**.

3 Drücken Sie, sobald Sie das nächsten Bild sehen, **A**, um Vor- und Nachnamen für einen neuen Fahrer einzugeben



.

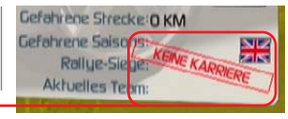
4 Löschen Sie anschließend den automatisch gezeigten Namen EDEN. Markieren Sie dazu mit dem Steuerkreuz den Eintrag ENT, und drücken Sie so oft **A**, bis jeder Buchstabe des Namens gelöscht ist.

5 Tragen Sie dann den gewünschten Nachnamen aus der Tabelle ein. Markieren Sie dazu je einen Buchstaben, und drücken Sie nach jedem **A**, bis der Name vollständig ist. Markieren Sie dann OK, und drücken Sie **A**.

6 Markieren Sie im nächsten Bildschirm den Eintrag Vorname, und drücken Sie erneut **A**.

7 Geben Sie dann nach dem gleichen Schema wie in Schritt 5 den aus Ziffern bestehenden Vornamen ein.

8 Setzen Sie die Spielvorbereitungen fort, wie gewohnt, so können Sie – je nach Eingabe – anschließend ein unförmiges Auto lenken oder realistisches Fahrverhalten erleben. Allerdings werden die Leistungen Ihrer Fahrer dann nicht, wie sonst üblich, für den Karriere-Modus gewertet



.

Eingabetext		Wirkung
Nachname	Vorname	
REAL	WHEEL	Ihr Auto ist schwieriger zu steuern.
MARTY	21071974	Das Fahrzeug schwebt über dem Boden.
PILOU	25121975	Der Wagen ist zusammengestaucht.
PTITDAV	21051975	Sie fahren ein flaches Auto.
FERGUS	07121974	Sie steuern Wackelpudding auf Rädern.
BIGJIM	01041977	Ihr Renner ist geschrumpft.

Whirl Tour[3] für Gamecube

3sprich: „Wörl Tuhr"

Alle Spielcharaktere, alle Motorroller, alle Spielstufen für das rasante Abenteuer auf zwei Rädern

1 Legen Sie die Spiel-Mini-CD-ROM in den Gamecube ein, und beginnen Sie ein Spiel, wie gewohnt.

2 Geben Sie im laufenden Spiel – jedoch nicht in einem Menü! – eine der rechts stehenden Tastenfolgen ein.

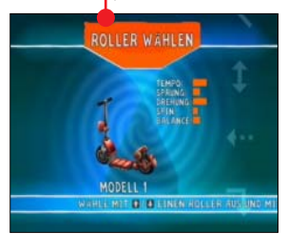
3 Um anschließend die Wirkung des Cheats auszuprobieren und etwa einen neuen Motorroller auszusuchen, brechen Sie das laufende Spiel ab und rufen, wie gewohnt, das Hauptmenü auf.



4 Markieren Sie im Hauptmenü mit ⬆ oder ⬇ entweder den Spiel-Modus STORY-MODUS oder, wie in diesem Beispiel, ARCADE-MODUS, und drücken Sie danach **A**.

5 Im daraufhin gezeigten Bild markieren Sie den Eintrag ROLLER WÄHLEN und drücken dann erneut **A**.

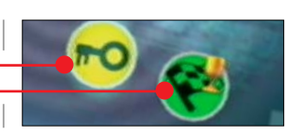
6 Im nächsten Bild wählen Sie mit ⬆ oder ⬇ einen neuen Roller aus



zum Beispiel das Top-Modell, und drücken **A**.

7 Beginnen Sie nun ein neues Spiel, so ist Ihre Spielfigur mit dem neuen Gefährt unterwegs. Die Bonus- und Renn-Spielstufen erreichen Sie über beziehungsweise im Menü LEVEL WÄHLEN.

Eingabe	Wirkung
Y, B, X, Y, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, L, L, ➡, ➡, ⬇, ⬆, R, X, ⬅, B, B, ⬇	Sämtliche Spielfiguren stehen zur Auswahl bereit.
B, B, B, L, ➡, ⬇, Y, ⬆, ⬅, X, B, ⬇, ⬆, R, L, ⬇, ⬇	Alle normalen Spielstufen sind freigeschaltet.
⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬅, ➡, ⬅, ➡, B, X, Y	Alle Spielstufen sind auch als Bonus-Level spielbar.
B, Y, X, B, L, X, R, Y, L, X, R, B	Alle Spielstufen sind auch als Renn-Level spielbar.
B, L, B, R, B, Y, B, X, B, L	Alle Motorroller-Modelle stehen zur Verfügung.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE-PRESSWERK



Schicht-Arbeit: Ein Techniker prüft den Sputter, in dem auf die CDs und DVDs ein dünner Reflexionsfilm aus Aluminium oder Silizium aufgetragen wird.

Hier geht's rund

Wie kommt ein Spiel auf CD- oder DVD-ROM? Mithilfe von Presswerken. Der Weltkonzern Sony betreibt solche Produktionsstätten im malerischen Salzburger Land – und versorgt von dort aus ganz Europa

Papi, hast du mir was mitgebracht?" Diese Frage hört Ernst Rappensberger (40) fast täglich, wenn er vom Job nach Hause kommt. Sein elfjähriger Sohn Patrick erwartet nicht etwa Bonbons oder Schokolade, sondern nagelneue Playstation-Spiele, die der Vater zum Vorzugspreis kauft. Sein Papa ist nämlich nicht Finanzbeamter oder Arzt, sondern kontrolliert als Produktionstechniker einen Teil der Fertigung bei DADC in Österreich. DADC steht für Digital Audio Disc Corporation, was frei übersetzt heißt: Fabrik für digitale Musikscheiben, also CDs.

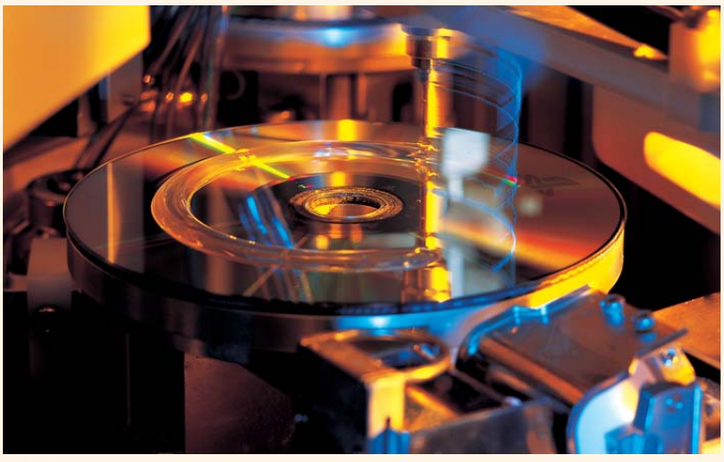
Das Unternehmen gehört zum Sony-Konzern und steht mitten in einer alpenländischen Idylle. Gleich zwei Werke hat das japanische Elektronik-Großunternehmen seit 1986 nahe Salzburg zwischen saftigen Wiesen und hohen Bergen aus dem Boden gestampft. Dort, in Anif und Thalgau, stellen 1300 Mitarbeiter rund 550 Millionen Silberscheiben pro Jahr her.

Längst handelt es sich dabei nicht mehr nur um Audio-CDs. Praktisch alles, was wie eine CD aussieht, wird mittlerweile in den beiden Silberschmieden gepresst. Zum Beispiel Maxi-CD-Singles mit nur wenigen Musikstücken, Video-DVDs mit ganzen

So entsteht eine Spiel-DVD-ROM



Reinraum Die Produktion erfolgt in vollklimatisierten Werkhallen unter staubfreien Reinraum-Bedingungen. Dort spritzen von Sony selbst entwickelte Maschinen für jede DVD aus Polycarbonat-Granulat zwei flache Scheiben. Dann erhalten die Disc-Hälften Reflexionsschichten aus Aluminium und Silizium.



Kleben Im nächsten Arbeitsschritt wird die Datenseite einer der beiden Scheiben ringförmig mit einem transparenten, flüssigen Leim versehen, der sich durch schnelle Rotation gleichmäßig verteilt. Nach dem Zusammenpressen mit der anderen Disc-Hälfte härtet der Kleber binnen Sekunden unter ultraviolettem Licht aus.

Spielfilmen oder Daten-CD- und DVD-ROMs für den Computer.

Sämtliche Scheiben mit Spielen für Playstation und Playstation 2 für den europäischen Markt werden ebenfalls in Anif und Thalgau gefertigt. Unabhängig davon, ob die Spiele von Sony selbst oder anderen Herstellern stammen. Jeder, der einen Titel für Sony-Konsolen anbietet, muss ihn bei Sony DADC produzieren lassen. So steht es in den Lizenzverträgen.

Doch wie werden die Scheiben hergestellt? Wer das beobachten will, kann nicht so einfach in die Produktionshallen marschieren. Hier gibt es nämlich strenge Zugangskontrollen, mit denen sich die Werke gegen unliebsame Besucher von der Konkurrenz und gegen Raubkopierer schützen.

Auch andere unerwünschte Eindringlinge müssen draußen bleiben: mikroskopisch kleine. Jeder Mitarbeiter und Besucher ist gezwungen, sich in einen weißen Overall aus antistatischem Material zu zwängen, eine Kapuze überzustreifen sowie spezielle Strümpfe und Schuhe anzuziehen. Die etwas seltsame Verkleidung hilft die Werkhallen klinisch sauber zu halten. Denn die Fertigung erfolgt in so genannten Reinräumen der Klasse 5, die nahezu völlig staubfrei sind. Zum Vergleich: Klasse 5 gilt auch für Operationssäle und Labors. Sollte nämlich während des Herstellungsprozesses auch nur ein kleiner Fussel auf eine Scheibe geraten, so lässt die sich womöglich nicht mehr abspielen und ist wertloser Ausschuss.



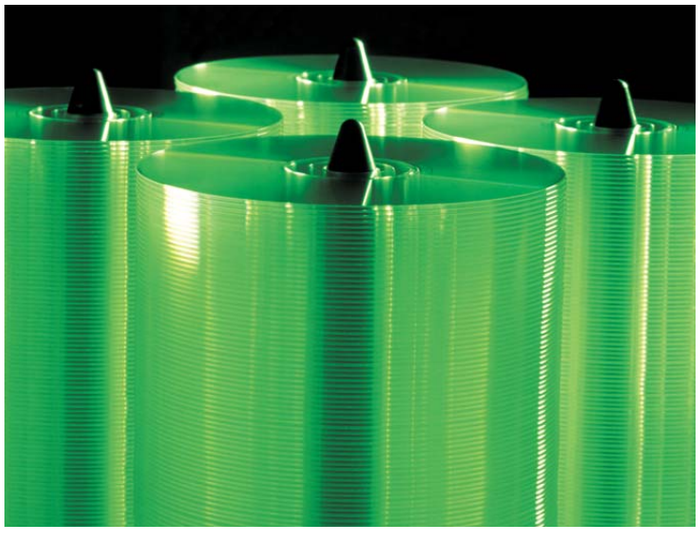
Platten-Bau: Das moderne Sony-DADC-Werk im salzburgischen Anif. Ein paar Kilometer weiter in Thalgau, steht die zweite Disc-Fabrik.

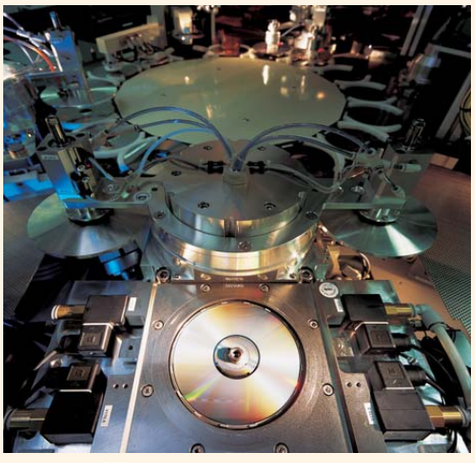


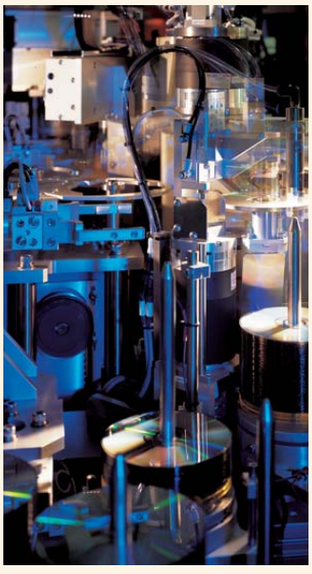
Steuer-Mann: Ernst Rappensberger leitet einen Teil der DVD-Produktion bei Sony-DADC.

Deshalb geht's nach der Maskerade auch noch durch eine Schleuse, in der 50 kleine Düsen ein paar Sekunden lang auch das kleinste Staubkörnchen vom Anzug blasen. Erst danach geht's in den Reinraum. Darin stehen Dutzende von mannshohen Maschinen, die in mehreren Arbeitsschritten aus kleinen, unscheinbaren Kunststoffkügelchen CDs und DVDs backen.

Für DVDs werden zunächst 15 bis 17 Gramm Polycarbonat-Granulat bei 320 Grad geschmolzen und dann unter hohem Druck in eine flache, kreisförmige Form mit den Innenabmessungen einer CD gespritzt. Der so genannte Stamper, eine Art Matrize aus Nickel, teilt die Form innen in zwei Hälften. Auf beide Seiten seiner Oberfläche wurden zuvor mikroskopisch kleine Erhöhungen (Pits) und Vertiefungen (Lands) fotochemisch geätzt. Die erkennt der Laser eines DVD-Laufwerks später als Berg-und-Tal-Struktur und setzt sie in digitale Informationen (Nullen und Einsen) um, aus denen schließlich Töne, Bilder oder Programminformationen werden. Nach vier Sekunden sind aus dem Granulat zwei 0,6 Millimeter dünne Scheiben von zwölf Zentimetern Durchmesser geworden. Im nächsten Arbeitsgang bekommen die Seiten mit der Datenstruktur jeweils eine hauchdünne Reflexionsschicht. Ohne die würde der Laserstrahl die DVD ganz einfach „durchleuchten" – ohne jede Rückmeldung zur Leseeinheit.

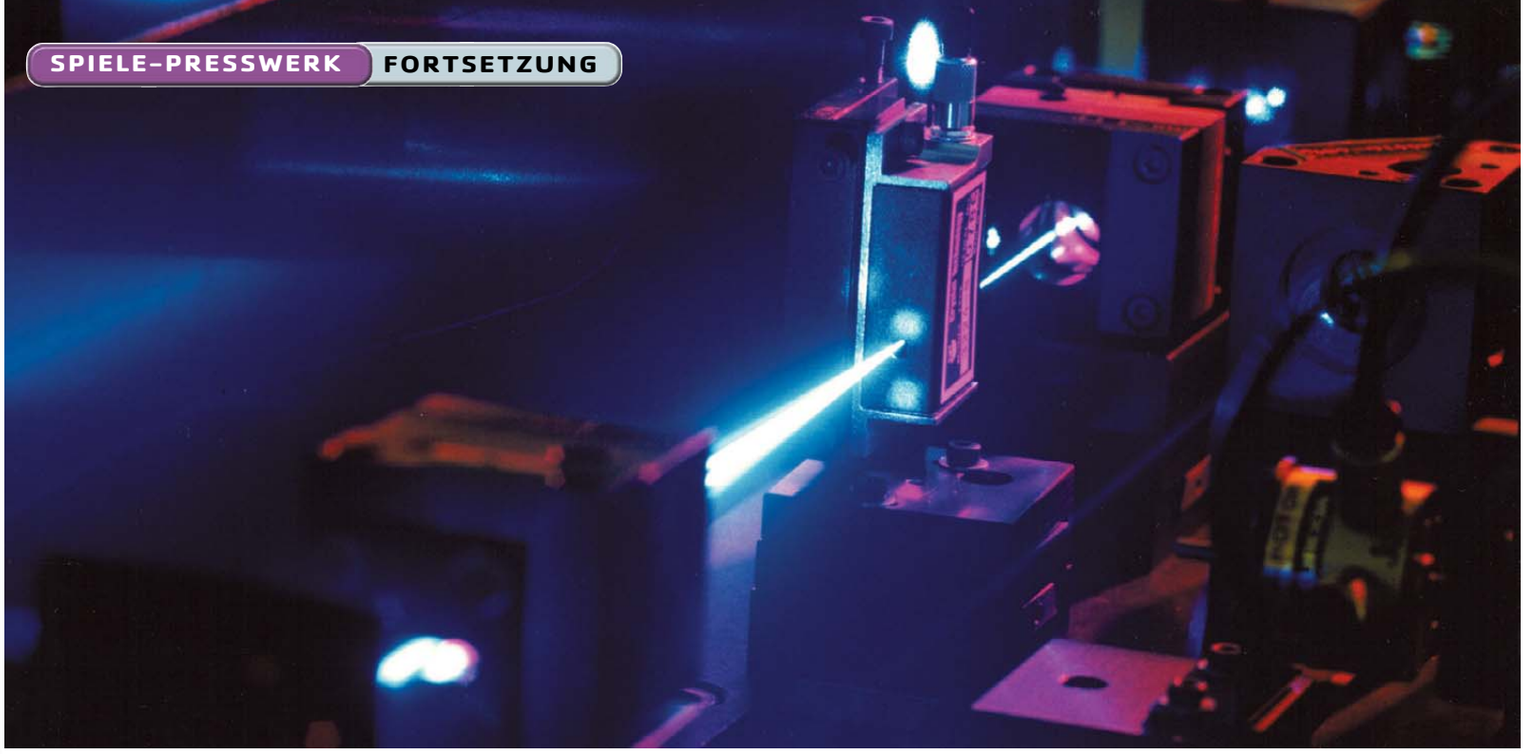

Hoch-Stapelei: Über vier Milliarden Scheiben hat Sony in Österreich gefertigt.


Kontrollieren **Bevor die DVD zur Weiterverarbeitung gelangt, erfolgt eine erste, optische Qualitätskontrolle. Werden dabei Staubteilchen entdeckt, sortiert die Maschine die verunreinigten Exemplare aus.**


Sammeln
Die einwandfreien Scheiben legt ein Greifarm auf kleinen Paletten ab. Jede davon trägt elf Spindeln, die jeweils 100 Scheiben aufnehmen. Ist eine Palette befüllt, schickt der Produktionscomputer einen kleinen, automatischen Wagen. Der legt eine leere Palette nach und fährt die volle weiter zur Druckmaschine.



Bedrucken
Bei Sony-DADC können die DVDs auf zwei unterschiedliche Arten bedruckt werden. Zum einen per Offset-Druck, zum anderen mittels Siebdruck. Die erste Variante erlaubt feinere Grafik-Strukturen auf der Oberfläche als der Siebdruck. Welches Verfahren verwendet wird, entscheidet der Auftraggeber.



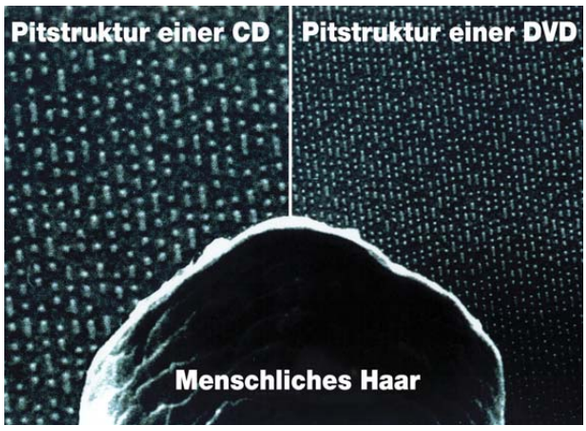
Licht-Blick: Ein Laser bearbeitet einen „Stamper". Daraus wird nach einem foto-chemischen Prozess das Original, von dem die in Großserie gefertigten CDs und DVDs kopiert werden.

Anders als eine CD hat eine DVD mehrere solcher Reflexionsschichten übereinander, damit mehr Daten gespeichert werden können. Bei einer zweifach beschichteten DVD ist die untere Schicht aus lichtundurchlässigem Aluminium, die obere Schicht aus halbdurchsichtigem Silizium. So kann sich der Laser später – je nach Einstellung – gezielt auf die obere oder untere Schicht „scharf" stellen und jede einzeln lesen.

Anschließend werden die beiden Seiten, auf denen sich die Pits und Lands befinden, mit einem durchsichtigen Klebstoff verbunden. Damit ist die DVD fertig. Seit dem Schmelzen des Granulats sind nicht mehr als zwei Minuten vergangen.

Die Scheiben werden nun bedruckt, dann auf Paletten gesammelt und verlassen den Reinraum auf kleinen, computergesteuerten Transportern in Richtung Zwischenlager. Von da geht's weiter zur Verpackung. Dort werden die Scheiben in die DVD-Hülle gelegt, mit Beiheftern (Einlegern) bestückt, in Folie geschweißt und schließlich in Pappkartons transportfähig gebündelt und auf Paletten verstaut. Auch diese Vorgänge erfolgen in der Regel vollautomatisch und benötigen ebenfalls nur knapp zwei Minuten.

Dann wartet im günstigsten Fall bereits ein LKW auf die frische Fracht, um sie zu den über 3200 Sony-DADC-Kunden aus der Musik-, Film-, Spiele- und Software-Industrie zu bringen. Steht der Transporter mal nicht rechtzeitig vor der Verladerampe, so ist das auch kein Problem. Die Ware kann bis zu 25 Stunden zwischengelagert werden. Länger liegt keine Disc auf Halde. Im vergangenen Geschäftsjahr (April 2002 bis März 2003) verließen 110 Millionen Playstation-Spiele das Salzburger Land. Und ein paar davon stehen auch im Kinderzimmer von Rappensberger Junior.

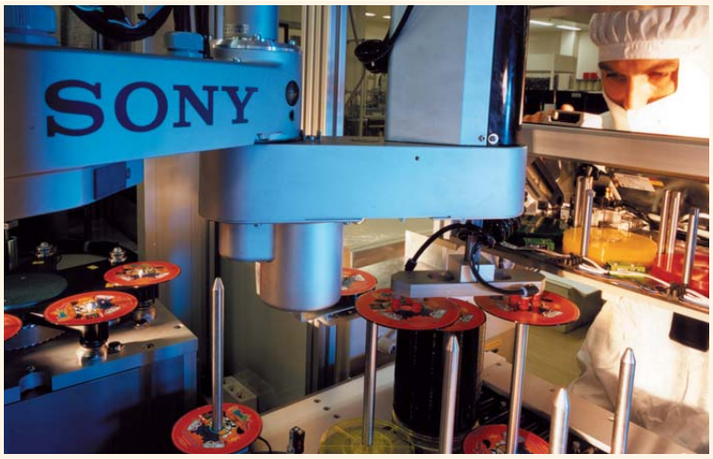


Klein-Kunst: „Pits" auf CD und DVD im Größenvergleich zu einem Haar.



Augen-Maß: Qualitätskontrolle einer DVD im Sony-eigenen Studio.

So entsteht eine Spiel-DVD-ROM | Fortsetzung



Sortieren Nach dem Bedrucken werden die fertigen DVDs erneut auf Paletten sortiert und in ein Zwischenlager gebracht. Von dort geht es weiter zur Verpackung. Dabei werden die Discs mit Beiheftern und Hüllen versehen, dann in Pappkartons gesammelt und versandfertig gemacht.



Lagern Weil die komplette Produktion computergesteuert ist, weiß der Kunde ganz genau, wann seine Ware fertig ist, und kann sie sofort abholen. Klappt das mal nicht, wandern die Scheiben ins Zwischenlager. Dort nehmen Palettier-Roboter sie auf und hieven sie vollautomatisch in die Regale. Kommt nach spätestens 25 Stunden der Kunde, um die Fracht abzuholen, zaubern die „intelligenten" Greifer die Scheiben wieder aus dem Lager hervor.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wie der Blitz

In Santa Clara, Kalifornien, präsentierte Nvidia den neuen Grafikprozessor „Geforce FX 5900". COMPUTERBILD-SPIELE hat eine der ersten fertigen Grafikkarten schon getestet



Die Entwicklung des neuen **Grafikprozessors** S.172 verschlang mehr als eineinhalb Jahre, so Nvidia. Der Zeitaufwand hat sich offenbar ausgezahlt: Auf der Referenz-Grafikkarte arbeitet das Prachtstück mit einer **Taktfrequenz** S.172 von 450 **Megahertz** S.172. Der Datenaustausch zwischen Grafikprozessor und dem 256 (!) **Megabyte** S.172 großen **Grafikspeicher** S.172 erfolgt mit 425 Megahertz. Diese Eckdaten liegen deutlich über denen des Spitzenmodells „Radeon 9800 Pro" vom kanadischen Konkurrenten ATI (siehe Test der ATI-Referenzkarte in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2003). Zum Vergleich: Taktfrequenz 380 Megahertz, Datentransfer mit 340 Megahertz.

Der gewaltige theoretische Vorsprung des Nvidia-Prozessors schlug sich jedoch in der Testpraxis nicht wie erwartet nieder. Je nach Ausstattung der Versuchs-Computer (siehe Tabelle rechts) kam das getestete Muster auf durchschnittlich 66 Bilder pro Sekunde. Das entspricht einem Vorsprung von etwa 15 Prozent.

Wie fast alle neuen Grafikkarten „versteht" auch das FX-5900-Modell die **Direct-X** S.172-Version 9.0 und nutzt deren Vorteile zur verbesserten Darstellung von Effekten. Das ist gut so, denn schon jetzt greifen einige neue Spiele auf diese Programmsammlung zurück. Zum Weihnachtsgeschäft sollen schon mehr als 30 Direct-X-9-Titel im Handel sein. Die funktionieren zwar auch mit Direct-X-8 und Direct-X-7, aber auf die tollsten Bildeffekte müssen Sie dann verzichten.

Die „Musterkarte" hat **DVI** S.172- und **S-Video** S.172-Ausgang. Beide werden auch zur Grundausstattung der später in Serie gefertigten Grafikkarten zählen. Ansonsten haben die von Nvidia belieferten Hersteller natürlich freie Hand. Möglich sind Modelle mit S-Video-Eingang, **Composite** S.172-Ein- und -Ausgang sowie zweitem VGA-Anschluss (über DVI-**VGA** S.172-Adapter). Ein DVD-Abspielprogramm wird mit Sicherheit generell im Karton liegen.

Fazit: Mit dem Geforce FX 5900 hat Nvidia den ATI Radeon 9800 Pro um eine Nasenlänge hinter sich gelassen. Der zurzeit schnellste Grafikprozessor für PC bleibt zwar leicht hinter den (sehr hohen) Erwartungen zurück, arbeitet aber wirklich wie der Blitz und ist rundum „gut". Er ist deutlich schneller als der Vorgänger „Geforce FX 5800" – und vor allem erheblich leiser. Leider geraten die Karten wiederum so dick, dass sie einen **PCI** S.172-Steckplatz im Computer blockieren.

Laut Nvidia werden noch im Juni erste Grafikkarten mit dem Geforce FX 5900 in den Handel kommen. Die Verkaufspreise sollen, je nach Ausstattung, zwischen 399 und 499 Euro liegen. Im Juli soll eine kostengünstigere Variante mit nur 128 Megabyte Grafikspeicher und geringerer Taktfrequenz nachgeschoben werden, zu Preisen ab etwa 299 Euro.

Testergebnisse im Detail

[1] sprich: „Dschiforß"

MODELL		GEFORCE[1] FX 5900	
HERSTELLER	Gewichtung	Nvidia	Note
INSTALLATION			
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (112,8520 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (21,4303 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	nicht vorhanden	**6,00**
BILDQUALITÄT			
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.172, **Open GL** S.172, überprüft)	2%	beide	1,00
Neueste unterstützte Direct-X-Version (überprüft)	1,6%	ja (Version 9.0)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	2%	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	2%	sehr hoch (120 Hz)	1,00
Unterstützte Bildauflösungen (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)	4%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf TV-Gerät ohne schwarzen Rand möglich	1%	nein	6,00
Anzeige des Windows-Bildes auf TV-Gerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung)	1%	ja/ja	1,00
DVD-Film-Wiedergabe auf TV-Gerät und Anzeige des Windows-Bildes auf Monitor gleichzeitig möglich	1%	nein (kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00
Bildqualität insgesamt	**14,6%**		**1,68**
GESCHWINDIGKEIT			
Spielen mit Pentium-3 1000 MHz (**Hauptplatine** S.172 mit Intel-**Chipsatz** S.172, Windows 98, gemessen)	14%	sehr hoch (56 Bilder pro Sekunde)	1,35
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	14%	akzeptabel (39 Bilder pro Sekunde)	2,89
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	14%	sehr hoch (91 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium-4 1800 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	14%	sehr hoch (77 Bilder pro Sekunde)	1,00
Büroprogramme mit Pentium-3 1000 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	9%	sehr hoch (243,08 %)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**65%**		**1,48**
ANSCHLÜSSE			
Composite S.172 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
S-Video S.172 (überprüft)	2%	ja (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%	nicht vorhanden	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (**DVI** S.172, überprüft)	3%	ja	1,00
Anschlüsse insgesamt	**11%**		**4,09**
SONSTIGES			
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Nvidia Geforce FX 5900 (NV 35)	0,00
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	256 MB DDR	0,00
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Philips 7108A	0,00
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	Philips 7108A	0,00
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	4.14.10.44.03	0,00
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	0%	Windows 95, 98, ME, 2000, XP	0,00
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	keins	0,00
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	keine	0,00
Sonstiges insgesamt	**2%**		**6,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**2,11**
AUF-/ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,11**

Nvidia Geforce FX 5900





Die hoch gebaute „Kühlanlage" für **Grafikprozessor** S.172 und **-speicher** S.172 blockiert einen **PCI-** S.172 Steckplatz auf der **Hauptplatine** S.172. Das heißt: Direkt neben der Grafikkarte lässt sich kein weiteres Gerät, etwa ein Modem, einbauen.

Testergebnis: gut

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

- ✖ Zusätzliche Stromversorgung notwendig
- ✖ Kein Composite-Ausgang vorhanden
- ✖ PCI-Steckplatz wird blockiert

Infos bei: Nvidia, 2701 San Tomas Expressway, Santa Clara CA 95050, USA

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Schrittmacher...

... sollen Grafikkarten mit PCI S.172-Anschluss sein – nämlich ältere Computer ohne AGP S.172-Steckplatz wieder auf Touren bringen. COMPUTERBILD-SPIELE hat vier PCI-Grafikkarten einem ausführlichen Test unterzogen

Sie haben zum ersten Mal das Innenleben Ihres zwei, drei Jahre „alten" Computers erforscht? Ein AGP-Steckplatz ist auf der **Hauptplatine** S.172 nicht zu finden? Und die Grafikkarte wurde gar direkt auf diese Schaltzentrale gelötet? Das ist nicht schön, aber wirtschaftlich. Für den Hersteller. Denn der Einbau von Hauptplatinen mit fest montierter Grafikkarte (sowie meist auch Soundkarte) ist für den Computer-Fabrikanten oft günstiger als der Zukauf einzelner Komponenten. Leider wird dann auch schon mal am AGP-Steckplatz gespart. Auf den ersten Blick erscheint ein nachträglicher Austausch der Grafikkarte mithin unmöglich.

Aber es gibt sie noch – einige wenige Grafikkarten-Hersteller, die Modelle mit dem älteren PCI-Anschluss, aber einem aktuellen **Grafikprozessor** S.172 produzieren. Mit einem solchen Tauschgerät bringen Sie Ihren PC wieder in Schwung. Zum „Raritäten"-Vergleichstest traten die „Hercules 3D Prophet 9000 PCI" von Guillemot, die „MX 440 SE-T-PCI" von MSI, sowie die Gainward-Modelle „Geforce 4 Powerpack! Pro/450 TV PCI" und „Geforce 2 MX 400 PCI" an.

Vor dem Kauf sollten Sie ein paar Eckdaten beachten: Eine Grafikkarte mit PCI-Anschluss sollte genauso ausgestattet sein wie eine mit AGP-Anschluss. Das heißt zum Beispiel, die Größe des **Grafikspeichers** S.172 sollte mindestens 64 **Megabyte** S.172 betragen. Denn aktuelle Spiele verlangen meist solche Systemvoraussetzungen, dazu einen schnellen **Prozessor** S.172 und einen großen **Arbeitsspeicher** S.172. Faustregel: Je größer der Grafikspeicher ist, desto mehr Spieldetails lassen sich auf dem Computer-Monitor darstellen. Zur Ausstattung sollten weiterhin **S-Video** S.172-, **Composite** S.172- und **DVI** S.172-Ausgang zählen. Das sind, wohlgemerkt, lediglich die Minimalanforderungen. Und selbst diesen dürftigen Leistungsanspruch erfüllte nur die Guillemot-Karte. Eine noch „ausreichende" Vorstellung, während der alternativlose **VGA** S.172-Anschluss der Gainward Geforce 2 MX 400 PCI die Teilnote „ungenügend" rechtfertigt.

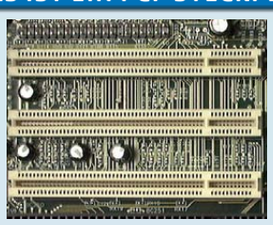
Ein DVD-Abspielprogramm gehört heutzutage in den Lieferumfang einer Grafikkarte. Auch das finden Sie nur im Karton der „Hercules 3D Prophet 9000 PCI". Die drei Konkurrenten verzichten auf derlei „Zugaben". Von „Ausstattung" kann unter diesen Umständen eigentlich keine Rede sein.

Wichtigstes Testkriterium ist natürlich das Tempo beim Spielen und Arbeiten. Und wieder setzte die Grafikkarte aus dem renommierten Hause Guillemot Maßstäbe: Als Einzige im Test erfreute sie die Redaktion mit wenigstens akzeptablen Geschwindigkeitswerten, während etwa die Gainward-Karte Geforce 2 MX 400 PCI: zum Spielen schlicht nicht zu gebrauchen ist. In Zusammenarbeit mit den vier unterschiedlich aufgebauten Spiel-Testcomputern lieferte sie im Durchschnitt rund neun Bilder pro Sekunde ab. Eine ruckelfreie Darstellung erfordert sage und schreibe den fünffachen Wert, also 45 Bilder pro Sekunde. Mindestens.

Fazit: Die Hercules 3D Prophet 9000 PCI von Guillemot setzte sich mit langer Garantiezeit, akzeptablem Tempo und ausreichender Ausstattung deutlich von den Verfolgern ab und verfehlte mit der Gesamtnote 2,58 das Urteil „gut" nur ganz knapp. Die Karte ist für 149 Euro zu haben. Wer bereit ist, seine Ansprüche etwas herunterzufahren und dabei über 40 Prozent zu sparen, sollte zum Preis-/Leistungssieger „MX 440 SE-T-PCI" von MSI greifen. Eine „befriedigende" Grafikkarte für 84 Euro – das ist ein durchaus faires Angebot.

WAS IST EIN PCI-STECKPLATZ?

In Computern gibt es zur Datenübertragung zwischen **Prozessor** S.172 und Einsteckkarten ein Verbindungssystem, den so genannten (Daten-)Bus. Ein verbreiteter Bus-Typ ist PCI („Peripheral Components Interconnect"), ein moderner Standard für 32-**Bit** S.172-Zusatzkarten. PCI-Steckplätze stehen für Soundkarten, TV-Karten, Modems und in älteren Computern eben auch für Grafikkarten zur Verfügung.



Etagen-Bauweise: mehrere PCI-Steckplätze im Computer.

In moderneren Rechnern dagegen kommen Grafikkarten (mit entsprechendem AGP-Anschluss) in den weitaus schnelleren, speziell dafür entwickelten AGP-Steckplatz.

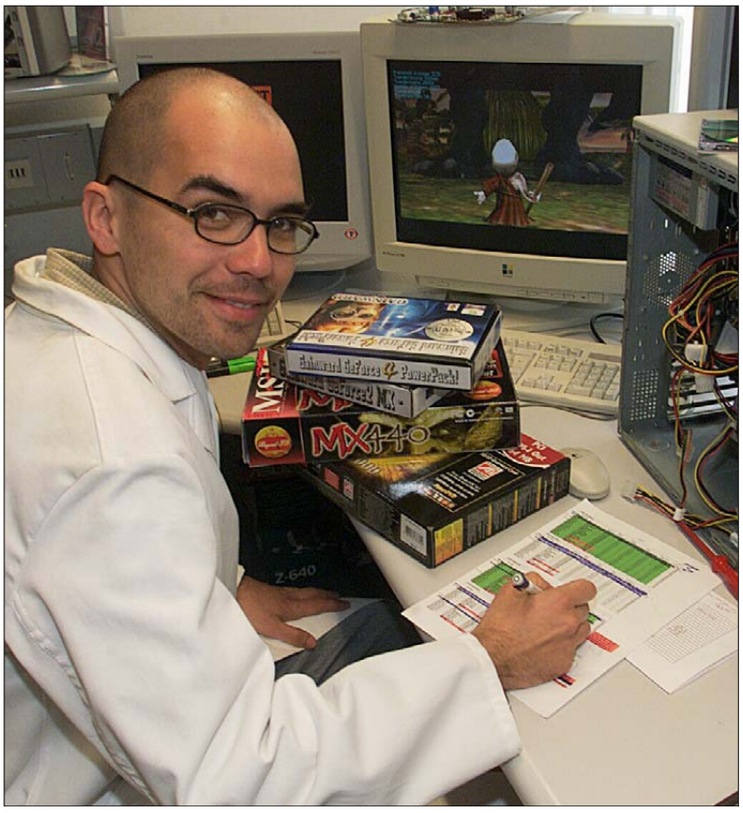
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat vier Grafikkarten mit **PCI** S.XXX-Anschluss getestet. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut der Firma Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist öffentlich bestellter und vereidigter „Sachverständiger für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte", dem besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt wurden.

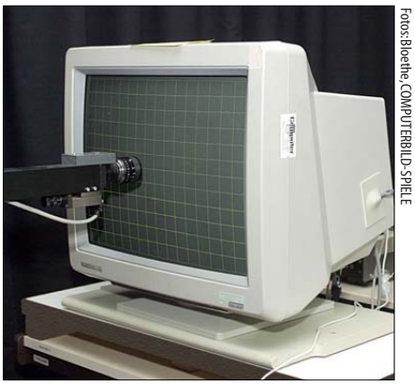
INSTALLATION

Die Installation der Grafikkarten und der zugehörigen Steuerungsprogramme (Treiber) sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben.

Das Überspielen der Steuerungsprogramme sollte möglichst vollautomatisch ablaufen, ohne dass Sie komplizierte Einstellungen vornehmen müssen. Andernfalls gibt's Punktabzüge.



Quartett-Spiel: COMPUTERBILD-SPIELE-Tester Michael Fernandez-Gameo (28) bei der Messung des Tempos der vier PCI-Grafikkarten mit vier Spielen in vier Computern.



Raster-Fahndung: Im Testinstitut Innovationstechnik Bremen wird die Schärfe gemessen …



… und anschließend von einem öffentlich bestellten Gutachter bewertet.

Fotos: Boethe, COMPUTERBILD-SPIELE

BILDQUALITÄT

Mit einer Spezialkamera untersucht das Testlabor die Schärfe der von den Grafikkarten erzeugten Bilder. Eigens für COMPUTERBILD-SPIELE wurden verschiedene Testbilder entwickelt. Die Messkamera „filmt" diese Motive zum Vergleich von einem äußerst hochwertigen Referenz-Bildschirm ab und vergleicht sie mit den Darstellungen der getesteten Grafikkarten. Abweichungen führen zur Abwertung.

FLIMMERN

Je schneller eine Grafikkarte Bilder auf dem Monitor darstellen kann (Fachbegriff: **Bildwiederholfrequenz** S.), desto weniger Flimmern nehmen Sie wahr und desto geringer werden Ihre Augen belastet. Viele Menschen empfinden eine Darstellung mit 75 **Hertz** S.172 und weniger als flimmernd. Ein Wert von 100 Hertz, also 100 Bildern pro Sekunde, gilt als „sehr gut".

GESCHWINDIGKEIT

In diesem Test müssen die Grafikkarten zeigen, wie schnell sie die Daten vom **Prozessor** S.172 übernehmen und auf dem Bildschirm wiedergeben. Getestet wird sowohl mit Spielen als auch mit typischen Arbeitsprogrammen, zum Beispiel einer Textverarbeitung. Die Grafikkarten wurden mit den Spielen „Giants", „Mercedes Benz Truck Racing", „Nascar 2002" und „Medal of Honor" getestet, und zwar bei einer **Bildauflösung** S.172 von 1024 x 768 **Bildpunkten** S.172. Drei Spiele liefen mit einer **Farbtiefe** S.172 von 32 **Bit** S.172, Nascar 2002 erlaubt nur 16 Bit. Dabei wird jede Grafikkarte in vier unterschiedliche Computer eingebaut. Anschließend wird aus den 16 Teilergebnissen (vier Computer mit jeweils vier Spielen) ein Durchschnittswert errechnet. Verweigert eine Karte die Zusammenarbeit mit einem der Spiele, so ergibt sich ein Wert von null Bildern pro Sekunde. Ein solches Einzelergebnis drückt den Durchschnitt und bedeutet ein schlechteres Zwischenergebnis. Die Geschwindigkeit beim Arbeiten wird mit verschiedenen Windows-Programmen, wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen, ermittelt. Dabei müssen alle Karten vorher festgelegte, typische Aufgabenketten abarbeiten. Die dabei mit den verschiedenen Computern benötigten Zeiten werden addiert, aus dem Ergebnis ein Mittelwert errechnet und mit einem von COMPUTERBILD-SPIELE vorgegebenen Referenzwert verglichen.



Schub-Kraft: Alle Grafikkarten werden fachgerecht in vier unterschiedliche Computer eingebaut.

PREIS/LEISTUNG

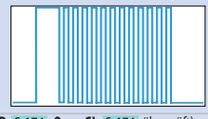
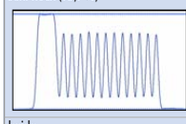
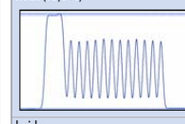
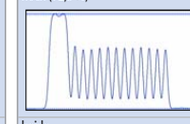
Zur Ermittlung des Preis-Leistungs-Index' wird das Testergebnis mit dem vom Hersteller empfohlenen Preis der Grafikkarte multipliziert. Beispiel: Eine Grafikkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 300 Euro. Aus der Rechnung 2,0 mal 300 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 600. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Noten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „ausreichend".

bis 250	sehr gut
250,01 bis 400	gut
400,01 bis 550	befriedigend
550,01 bis 700	ausreichend
700,01 bis 850	mangelhaft
größer als 850	ungenügend

Ausnahmen: Grafikkarten mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei, „ungenügende" sogar um drei ganze Noten abgewertet.

Testergebnisse im Detail

[2]sprich: „Gämwohr" [3]sprich: „Gämword Dschiforß 4 Pauerpäck"

MODELL		Computer Spiele Test-Sieger		Platz 1		Platz 2		Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger		Platz 3		Platz 4	
				Hercules 3D Prophet 9000 PCI		Geforce 4 Powerpack![3] Pro/450 TV PCI				MX 440 SE-T-PCI		Geforce 2 MX 400 PCI	
HERSTELLER	GEWICHTUNG			Guillemot[2]	NOTE	Gainward	NOTE			MSI Technology	NOTE	Gainward	NOTE
SERVICE													
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%			lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00			normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%			Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00			Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%			01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	089-89839445 (0,123 €/Min.)	1,98			069-40893191 (0,123 €/Min.)	1,98	089-89839445 (0,123 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%			Deutsch (www.hercules.de)	1,00	Deutsch (www.gainward.de)	1,00			keine (www.msi-technolgy.de)	6,00	Deutsch (www.gainward.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%			09123-9658317 (0,123 €/Min.)	0,00	089-898990 (0,123 €/Min.)	0,00			069-40893200 (0,123 €/Min.)	0,00	089-898990 (0,123 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%			09123-9658333 (0,123 €/Min.)	0,00	089-89839196 (0,123 €/Min.)	0,00			069-40893202 (0,123 €/Min.)	0,00	089-89839196 (0,123 €/Min.)	0,00
Service insgesamt	**7%**				**2,06**		**1,85**				**3,71**		**1,85**
INSTALLATION													
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%			normal	3,00	normal	3,00			normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegeter Platz, gemessen)	0,5%			nein (59,0970 Megabyte)	6,00	nein (101,3227 Megabyte)	6,00			nein (11,2885 Megabyte)	6,00	nein (119,0993 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%			nein	6,00	nein	6,00			nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%			ja (35,5222 Megabyte)	5,49	ja (43,7739 Megabyte)	5,49			ja (0 Megabyte)	1,00	ja (70,8239 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%			Deutsch	1,00	Deutsch	1,00			Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**				**3,83**		**3,83**				**2,67**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**			akzeptabel	**2,50**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**			unverständlich (nur Englisch)	**5,00**	unverständlich (nur Englisch)	**5,00**
BILDQUALITÄT													
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	15%			sehr hoch (95,7 %)	1,43	hoch (94,0 %)	1,60			hoch (93,6 %)	1,64	hoch (92,3 %)	1,77
Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: Je höher die Ausschläge, desto schärfer ist das Bild.													
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.174, **Open GL** S.174 überprüft)	2%			beide	1,00	beide	1,00			beide	1,00	beide	1,00
Unterstützte Direct-X-Version (überprüft)	1,6%			8.1	3,00	8.1	3,00			8.1	3,00	7.1	5,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%			sehr hoch (160 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00			sehr hoch (144 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%			sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00			sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (120 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (überprüft)	4%			sehr viele (2048 x 1536,1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080,1856 x 1392, 1800 x 1440,1792 x 1344,1600 x 1200, 1600 x 1024,1280 x 1024,1280 x 768, 1152 x 864,1024 x 768,848 x 480, 800 x 600,640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536,1920 x 1440, 1920 x 1200,1920 x 1080,1600 x 1200, 1600 x 1024,1600 x 900,1360 x 768, 1280 x 1024,1280 x 960,1280 x 768, 1280 x 720,1152 x 864,1024 x 768, 848 x 480,800 x 600,640 x 480)	1,00			sehr viele (2048 x 1536,1920 x 1440, 1920 x 1200,1920 x 1080,1600 x 1200, 1600 x 1024,1600 x 900,1360 x 768, 1280 x 1024,1280 x 960,1280 x 768, 1280 x 720,1152 x 864,1024 x 768, 800 x 600)	1,00	sehr viele (2048 x 1536,1920 x 1440, 1920 x 1200,1920 x 1080,1600 x 1200, 1600 x 1024,1600 x 900,1360 x 768, 1280 x 1024,1280 x 960,1280 x 768, 1280 x 720,1152 x 864,1024 x 768, 848 x 480,800 x 600,640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf TV-Gerät ohne schwarzen Rand möglich (überprüft)	1%			nein	6,00	nein	6,00			nein	6,00	nein	6,00
Anzeige des Windows-Bildes auf TV-Gerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung, überprüft)	1%			ja/ja	1,00	ja/ja	1,00			ja/ja	1,00	nein/nein	6,00
DVD-Film-Wiedergabe auf TV-Gerät und Anzeige des Windows-Bildes auf Monitor gleichzeitig möglich (überprüft)	1%			ja	1,00	nein (kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00			nein (kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00	nein (kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00
Bildqualität insgesamt	**27,6%**				**1,53**		**1,80**				**1,83**		**2,19**
GESCHWINDIGKEIT													
Spielen mit Pentium 3 1000 MHz (**Hauptplatine** S.174 mit Intel-**Chipsatz** S.174, Windows 98, gemessen)	10%			akzeptabel (33 Bilder pro Sekunde)	3,42	niedrig (28 Bilder pro Sekunde)	3,87			niedrig (25 Bilder pro Sekunde)	4,14	sehr niedrig (10 Bilder pro Sekunde)	5,49
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%			niedrig (30 Bilder pro Sekunde)	3,69	niedrig (27 Bilder pro Sekunde)	3,96			niedrig (24 Bilder pro Sekunde)	4,23	sehr niedrig (9 Bilder pro Sekunde)	5,49
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%			niedrig (28 Bilder pro Sekunde)	3,78	niedrig (25 Bilder pro Sekunde)	4,14			niedrig (22 Bilder pro Sekunde)	4,41	sehr niedrig (3 Bilder pro Sekunde)	5,49
Spielen mit Intel Pentium 4 1800 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%			hoch (48 Bilder pro Sekunde)	2,08	niedrig (30 Bilder pro Sekunde)	3,69			niedrig (26 Bilder pro Sekunde)	4,05	sehr niedrig (12 Bilder pro Sekunde)	5,31
Büroprogramme mit Pentium 3 1000 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%			sehr hoch (232,79%)	1,00	sehr hoch (234,90%)	1,00			sehr hoch (235,40%)	1,00	sehr hoch (234,41%)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**45%**				**2,99**		**3,59**				**3,85**		**4,95**
ANSCHLÜSSE													
Composite S.174	2%			ja (Ausgang, über Adapter)	3,00	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00			nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
S-Video S.174 (überprüft)	2%			ja (Ausgang)	3,00	ja (Ausgang)	3,00			ja (Ausgang)	3,00	nicht vorhanden	6,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%			nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00			nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Digitaler Bildsignalausgang (**DVI** S.174, überprüft)	3%			ja	1,00	nicht vorhanden	6,00			nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Anschlüsse insgesamt	**11%**				**3,55**		**4,91**				**5,45**		**6,00**
SONSTIGES													
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%			ja (Cyberlink Power DVD 4.0)	1,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00			nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%			ATI Radeon 9000	0,00	Nvidia Geforce 4 MX 440-SE	0,00			Nvidia Geforce 4 MX 440	0,00	Nvidia Geforce 2 MX 400	0,00
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%			64 MB DDR-SDRAM	0,00	64 MB DDR-SDRAM	0,00			64 MB DDR-SDRAM	0,00	32 MB DDR-SDRAM	0,00
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%			ATI Rage Theatre	0,00	NV 17 Internal (MV)	0,00			NV 17 Internal (MV)	0,00	NV 17 Internal (MV)	0,00
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%			nicht vorhanden	0,00	nicht vorhanden	0,00			nicht vorhanden	0,00	nicht vorhanden	0,00
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%			4.13.01.9043	0,00	4.13.01.2980	0,00			4.13.01.3000	0,00	4.13.01.4072	0,00
Mitgelieferte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	0%			Windows 98, ME, 2000, XP	0,00	Windows 98, ME, 2000, XP	0,00			Windows 98, ME, 2000, XP	0,00	Windows 95, 98, 98 SE, ME, 2000, XP	0,00
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%			Adapterkabel S-Video auf Composite-Anschluss	0,00	Adapterkabel S-Video auf Composite-Anschluss	0,00			S-Video-Anschlusskabel	0,00	keins	0,00
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%			Cyberlink Power DVD 4.0	0,00	keine	0,00			Trend Micro PC-Cillin 2002	0,00	keine	0,00
Sonstiges insgesamt	**2%**				**1,00**		**6,00**				**6,00**		**6,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**				**2,58**		**3,21**				**3,46**		**4,05**
AUF-/ ABWERTUNG													
TESTERGEBNIS				**befriedigend**	**2,58**	**befriedigend**	**3,21**			**befriedigend**	**3,46**	**ausreichend**	**4,05**
PREIS/LEISTUNG				**gut**		**gut**				**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)				**149,00 €**		**109,00 €**				**84,00 €**		**89,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand*)				**kein günstigeres Angebot gefunden**		**49,99 € (Pama, Offenburg, Tel.0781-9246260)**				**56,00 € (Sperl, Ingolstadt, Tel.0841-95199291)**		**59,90 € (Pama, Offenburg, Tel.0781-9246260)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)				2,58 x 149,00 = 384,42 = gut		3,21 x 109,00 = 349,89 = gut				3,46 x 84,00 = 290,64 = gut		4,05 x 89,00 = 360,45 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern 1 unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

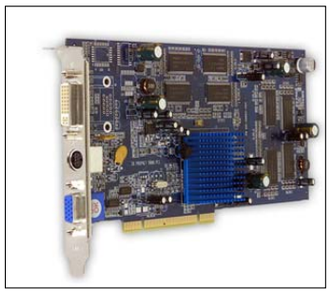
COMPUTERBILD-SPIELE hat vier aktuelle Grafikkarten mit PCI S.174 -Anschluss einem harten, ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Grafikkarten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion verglich in diesem Test nur Grafikkarten mit PCI-Anschluss. Ein Test aktueller Typen mit **AGP** S.174 -Anschluss folgt auf der nächsten Doppelseite.
- Keine der getesteten Grafikkarten 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 Grafikkarten nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang unverändert im Handel erhältlich sein werden.



Seltene Spezies: Es gibt nicht allzu viele Grafikkarten mit PCI-Anschluss.

Platz 1 – Guillemot Hercules 3D Prophet 9000 PCI – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	149,00 €

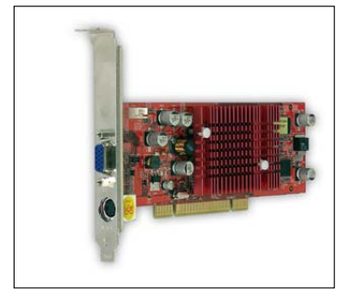
- ⊕ Akzeptables Spieltempo
- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Sehr hohe Bildschärfe
- ⊕ DVI-Ausgang vorhanden
- ⊕ S-Video-Ausgang vorhanden
- ⊕ DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ S-Video- und Composite-Eingang nicht vorhanden



Als einzige Grafikkarte in diesem Vergleichstest hat die „Hercules 3D Prophet 9000 PCI“ vom Hersteller Guillemot einen **DVI** S.174 -Ausgang. Hier können Sie einen digitalen Flachbildschirm mit DVI-Eingang anschließen. Der gibt das Bild wesentlich klarer und störungsärmer wieder.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 2 – Gainward Geforce 4 Powerpack! Pro/450 TV PCI



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	109,00 €

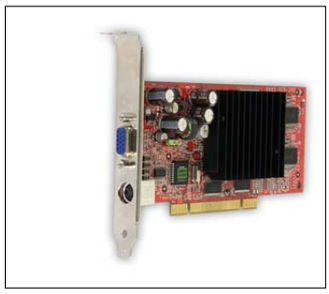
- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Hohe Bildschärfe
- ⊕ S-Video-Ausgang vorhanden
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ S-Video- und Composite-Eingang nicht vorhanden
- ⊖ DVI-Ausgang nicht vorhanden
- ⊖ DVD-Abspielprogramm fehlt
- ⊖ Englisches Handbuch



Dieses Adapterkabel wird mit „Geforce 4 Powerpack! Pro/450 TV PCI“ vom Hersteller Gainward geliefert. Das unscheinbare Schnürchen verwandelt den **S-Video** S.174 -Ausgang der Grafikkarte bei Bedarf in einen **Composite** S.174 -Ausgang.

Infos bei: Gainward GmbH, Bussardstr. 5, 82166 Gräfelfing

Platz 3 – MSI 440 SE-T-PCI – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	84,00 €

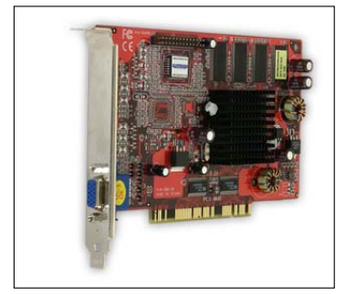
- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Hohe Bildschärfe
- ⊕ S-Video-Ausgang vorhanden
- ⊖ Composite-Ausgang nicht vorhanden
- ⊖ S-Video- und Composite-Eingang nicht vorhanden
- ⊖ DVI-Ausgang nicht vorhanden
- ⊖ DVD-Abspielprogramm fehlt
- ⊖ Englisches Handbuch



Dieses zwei Meter lange Anschlusskabel wird mit dem **S-Video** S.174 -Ausgang der Grafikkarte verbunden. Es ermöglicht, die Bildinhalte des Computer-Monitors auf einem Fernsehgerät wiederzugeben. Dazu muss der Fernseher allerdings mit dem passenden S-Video-Eingang ausgestattet sein.

Infos bei: MSI GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main

Platz 4 – Gainward Geforce 2 MX 400 PCI



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	89,00 €

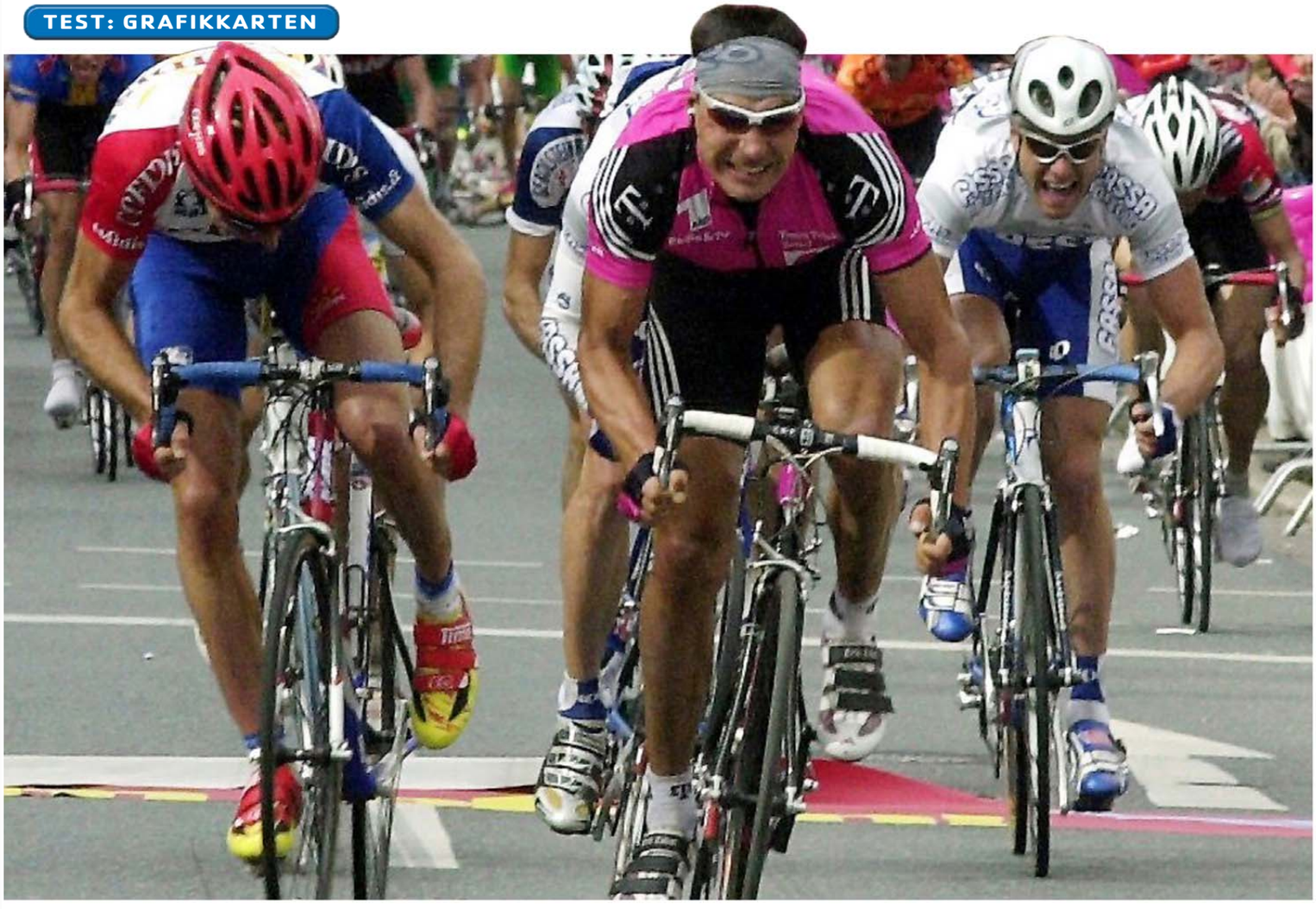
- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Hohe Bildschärfe
- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊖ Sehr niedriges Spieltempo
- ⊖ S-Video- und Composite-Ausgang nicht vorhanden
- ⊖ S-Video- und Composite-Eingang nicht vorhanden
- ⊖ DVI-Ausgang nicht vorhanden
- ⊖ DVD-Abspielprogramm fehlt
- ⊖ Englisches Handbuch



Auf dieser CD-ROM befinden sich die zur Installation der „Gainward Geforce 2 MX 400 PCI“ notwendigen Steuerungsprogramme (Treiber). Zur Serienausstattung einer Grafikkarte sollte aber auch ein DVD-Abspielprogramm gehören. Das sucht man hier jedoch leider vergebens.

Infos bei: Gainward GmbH, Bussardstr. 5, 82166 Gräfelfing

Hier stand im Heft eine Anzeige.

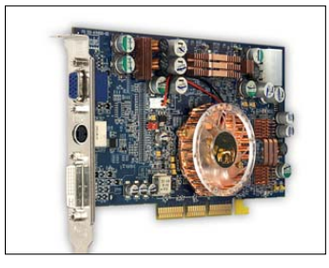


... und Sprinter

Zwei Hersteller liefern sich derzeit ein Duell mit extrem schnellen Grafikprozessoren: ATI aus Kanada und Nvidia aus den USA. COMPUTERBILD-SPIELE hat die ersten fertigen Grafikkarten von Guillemot[1] und MSI Technology[2] einem umfangreichen Test unterzogen

Guillemot hat die „Hercules 3D Prophet 9800 Pro" fertig – eine der ersten Grafikkarten mit dem ATI-Prozessor „Radeon 9800 Pro". Und in der „FX 5800 Ultra-TD" von MSI steckt der konkurrierende Nvidia-Prozessor „Geforce 5800 Ultra". Rechenleistung braucht Energie – viel Energie. Das fällt schon beim Einbau der Grafikkarten auf: Beide beziehen ihren Strom nicht nur über den **AGP** S.174 -Steckplatz, sondern müssen zusätzlich über eine separate Buchse mit Strom versorgt werden. Das dafür notwendige Anschlusskabel (ein so genanntes Y-Kabel) ist selbstverständlich im Lieferumfang. Vor

Platz 1 – Guillemot Hercules 3D Prophet 9800 Pro – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	499,00 €



Die „Hercules 3D Prophet 9800 Pro" benötigt zusätzlichen Strom. Das dafür notwendige Anschlusskabel (ein so genanntes Y-Kabel) befindet sich im Lieferumfang und wird mit den Stromanschlüssen im Innern des Computers verbunden.

- Hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Bildschärfe
- DVI-Ausgang vorhanden
- S-Video-Ausgang vorhanden
- Composite-Ausgang vorhanden

- Sehr hoher Preis
- S-Video- und Composite-Eingang nicht vorhanden

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 2 – MSI FX 5800 Ultra-TD



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	569,00 €



Viel Energie, viel Kühlung und viel Platz: Alles das braucht die „FX 5800 Ultra-TD". Für ihren Betrieb benötigen Sie einen Computer mit 350-Watt-Netzteil und einen freien **PCI** S.174 - neben dem **AGP** S.174 -Steckplatz.

- Hohes Spieltempo
- Hohe Bildschärfe
- DVI-Ausgang vorhanden
- S-Video-Ausgang vorhanden
- Composite-Ausgang vorhanden

- Sehr hoher Preis
- Sehr lautes Lüftergeräusch
- PCI-Steckplatz wird blockiert
- S-Video- und Composite-Eingang nicht vorhanden

Infos bei: MSI GmbH, Hanauer Landstr. 306, 60314 Frankfurt/Main

1 sprich: „Gihmoh" 2 sprich: „Emm Ess Ai Technolledschi"

dem Kauf sollten Sie überprüfen, ob das Netzteil Ihres Computers auch genügend Leistung liefert (siehe Aufdruck). Die Guillemot-Karte benötigt ein Netzteil mit mindestens 300 Watt Leistung, die von MSI gar 350 Watt. Und die MSI-Grafikkarte setzt noch mehr voraus: So sollte mindestens ein **PCI** S.174 -Steckplatz im Rechner nicht belegt sein. Denn die Grafikkarte FX 5800 Ultra-TD ist fast vier (!) Zentimeter dick. Wird sie in den AGP-Steckplatz geschoben, so blockiert sie den benachbarten PCI-Steckplatz gleich mit.

In puncto Bildschärfe liegen beide Karten fast gleich auf, mit einem leichten Plus für das Guillemot-Produkt. Ob nun 95 % oder 93,2 Prozent – der Unterschied ist denkbar gering, die gezeigte Leistung in jedem Fall „gut".

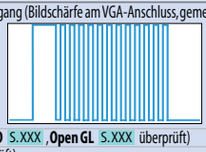
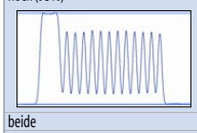
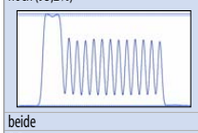
Beachtliches Spieltempo legen auch beide vor: Der auf vier unterschiedlichen Test-Computern ermittelte Durchschnittswert betrug für die Guillemot-Karte knapp 51 Bilder pro Sekunde, das MSI-Modell liefert nicht minder respektable 48.

Die Ausstattung ist dem hohen technischen Anspruch der beiden Top-Grafikkarten angemessen, keiner der Kontrahenten leistete sich eine Blöße. **Composite** S.174 -, **S-Video** S.174 - und **DVI** S.174 -Ausgang – neben dem herkömmlichen **VGA** S.174 -Anschluss – sind Ehrensache, das kaum mehr wegzudenkende DVD-Abspielprogramm auch. Zusätzlich gibt's bei Guillemot ein Spiel, bei MSI sogar zehn.

Fazit: Die vielen kleinen Vorteile der Guillemot Hercules 3D Prophet 9800 Pro summierten sich am Ende zu einem stattlichen Vorsprung: 0,38 Notenstufen sind ein Wort. Lange Garantiezeit, ordentliche Ausstattung, knackige Bildschärfe, hohes Spiel- und phänomenales Arbeitstempo sprechen für sich – Gesamtnote: 1,75. Zudem macht sich die Guillemot-Karte nicht so breit, dass sie den PCI-Steckplatz nebenan gleich mit blockiert. Schließlich benötigt sie weniger Kühlung als das Konkurrenzmodell, garantiert also deutlich leisere PC-Sitzungen. Der MSI-Lüfter dagegen ist so laut, dass er beim Spielen stört. Wer also prinzipiell bereit ist, einen Haufen Geld für eine Grafikkarte auszugeben, sollte die Finger von der MSI FX 5800 Ultra-TD lassen, zur Guillemot Hercules 3D Prophet 9800 Pro greifen – und dabei sogar noch 70 Euro sparen.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1: Hercules 3D Prophet 9800 Pro		Platz 2: FX 5800 Ultra-TD	
HERSTELLER	Gewichtung	Guillemot	Note	MSI Technology	Note
SERVICE					
Garantiedauer[1] (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Reparatur beim Hersteller	4,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	069-40893191 (0,123 €/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	2%	Deutsch (www.hercules.de)	1,00	keine (www.msi-technology.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123-9658317 (0,123 €/Min.)	0,00	069-40893200 (0,123 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	09123-9658333 (0,123 €/Min.)	0,00	069-40893202 (0,123 €/Min.)	0,00
Service insgesamt	**7%**		**2,06**		**3,85**
INSTALLATION					
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00	schwierig	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegeter Platz, gemessen)	0,5%	nein (77,9878 Megabyte)	6,00	nein (62,8162 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (59,4903 Megabyte)	5,49	ja (21,1189 Megabyte)	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,83**		**4,20**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**	nicht vorhanden	**6,00**
BILDQUALITÄT					
Detailgenauigkeit am Bildschirm-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen) **Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: Je höher die Ausschläge, desto schärfer ist das Bild.** 	15%	hoch (95%) 	1,50	hoch (93,2%) 	1,68
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-3D** S.XXX , **Open GL** S.XXX überprüft)	2%	beide	1,00	beide	1,00
Unterstützte Direct-X-Version (überprüft)	1,6%	9.0	1,00	9.0	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 17-Zoll-Monitor (bei 1024 x 768 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (200 Hz)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz mit 19-Zoll-Monitor (bei 1280 x 1024 Bildpunkten und 16,7 Millionen Farben, gemessen)	1%	sehr hoch (120 Hz)	1,00	sehr hoch (150 Hz)	1,00
Unterstützte Bildschirmmodi (Anzahl der Bildpunkte, überprüft)	4%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 1024 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
Bildwiedergabe auf TV-Gerät ohne schwarzen Rand möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00
Anzeige des Windows-Bildes auf TV-Gerät und Monitor gleichzeitig möglich (Doppelbetrieb/Bilderweiterung, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00
DVD-Film-Wiedergabe auf TV-Gerät und Anzeige des Windows-Bildes auf Monitor gleichzeitig möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00
Bildqualität insgesamt	**27,6%**		**1,27**		**1,37**
GESCHWINDIGKEIT					
Spielen mit Pentium-3 1000 MHz (**Hauptplatine** S.174 mit Intel-**Chipsatz** S.174 , Windows 98, gemessen)	10%	akzeptabel (41 Bilder pro Sekunde)	2,71	akzeptabel (43 Bilder pro Sekunde)	2,53
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	hoch (48 Bilder pro Sekunde)	2,08	niedrig (30 Bider pro Sekunde)	3,69
Spielen mit AMD Athlon XP 1800+ (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	sehr hoch (60 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (63 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium-4 1800 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	10%	hoch (54 Bilder pro Sekunde)	1,54	hoch (54 Bilder pro Sekunde)	1,54
Büroprogramme mit Pentium-3 1000 MHz (Hauptplatine mit Intel-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (240,00%)	1,00	sehr hoch (240,05%)	1,00
Geschwindigkeit insgesamt	**45%**		**1,74**		**2,06**
ANSCHLÜSSE					
Composite S.174 (überprüft)	2%	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00	ja (Ausgang, über Adapter)	3,00
S-Video S.174 (überprüft)	2%	ja (Ausgang)	3,00	ja (Ausgang)	3,00
Anschluss für zweiten VGA-Monitor (überprüft)	4%	ja (über Adapter)	1,00	ja (über Adapter)	1,00
Digitaler Bildsignalausgang (**DVI** S.174 , überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00
Anschlüsse insgesamt	**11%**		**1,73**		**1,73**
SONSTIGES					
DVD-Videos abspielbar (Abspielprogramm mitgeliefert, überprüft)	2%	ja (Cyberlink Power DVD 4.0 XP)	1,00	ja (Intervideo Win DVD 5.1 Channel)	1,00
Grafikprozessor (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Radeon 9800 Pro	0,00	Nvidia Geforce FX 5800 Ultra	0,00
Größe und Art des Grafikspeichers (überprüft)	0%	128 MB DDR	0,00	128 MB DDR-2	0,00
TV-Encoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	ATI Rage Theatre	0,00	Integrated (MV)	0,00
TV-Decoder (Hersteller und Modell, überprüft)	0%	nicht vorhanden	0,00	nicht vorhanden	0,00
Version des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	0%	6.14.01.6307	0,00	6.14.01.4300	0,00
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	0%	Windows 98, ME, 2000, XP	0,00	Windows 98, ME, 2000, XP	0,00
Mitgeliefertes Zubehör (überprüft)	0%	Adapter S-Video auf Composite, Adapter DVI auf VGA, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	0,00	Adapter S-Video auf Composite, Adapter DVI auf VGA, S-Video-Anschlusskabel, Y-Kabel für Stromversorgung	0,00
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	DVD-Abspielprogramm („Cyberlink Power DVD 4.0 XP", Spiel „Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield"	0,00	DVD-Abspielprogramm „Intervideo Win DVD 5.1 Channel", Systemwiederherstellungsprogramm „Far Stone", „Restore IT & Virtual Drive", Spiele „Duke Nukem - Manhattan Project", „Tom Clancy's Ghost Recon", „Morrowind - The Elder Scrolls 3" und „Red Storm – Games Collection" (7 Spiele)	0,00
Sonstiges insgesamt	**2%**		**1,00**		**1,00**
ZWISCHENNOTE	**100,0%**		**1,75**		**2,13**
AUF-/ ABWERTUNG					
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,75**	gut ←	**2,13**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend		ungenügend	
Preis (laut Hersteller)		**499,00 €**		**569,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand*)		**487,66 €** (Padercomp, Paderborn, Tel.05251-15800)		**519,00 €** (Fortknox, Aachen, Tel.0800-3678566)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,75 x 499,00 = 873,25 = ungenügend		2,13 x 569,00 = 1.211,97 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

SPIELSTÄNDE

Sicherungsverwahrung



Der Verlust gespeicherter Spielstände ist für PC-Spieler ein Albtraum. Ein unnötiger, denn die kostbaren Daten sind mit wenig Aufwand dingfest gemacht – auf Festplatte und CD-ROM

Ursachen des plötzlichen Datenverlustes ist meist eine randvolle Festplatte. Wird es darauf so eng, dass ein neues Arbeitsprogramm oder Spiel nicht mehr passen würde, dann müssen andere Daten den Platz dafür räumen. Und als sei es nicht schon übel genug, eventuell ein geliebtes älteres Spiel löschen zu müssen, gehen mit dessen Beseitigung auch noch die mühsam erkämpften Spielstände verloren. Es sei denn, die haben Sie rechtzeitig in einem eigens dafür eingerichteten Ordner abgelegt. Falls Sie dann das gelöschte Spiel später wieder installieren, können Sie problemlos Ihre alten „Rekorde" aus dem Verzeichnis zurück ins Spiel kopieren. Wie das geht, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE am Beispiel von „Anno 1503".

Wer ganz sicher gehen will, packt seine Spielstände – sofern ein CD-Brenner vorhanden ist – gleich auf CD-ROM. Dort sind die Daten nicht nur perfekt gegen versehentliches Löschen geschützt, sondern auch noch transportabel – etwa zur Übertragung auf den PC eines Freundes. Auch dazu finden Sie auf diesen Seiten eine Schritt-für-Schritt-Anleitung – am Beispiel des CD-Brennprogramms „Nero 5.5".

Leider sind die Ordner mit den Spielständen manchmal schwer zu finden. Nicht alle Titel bieten einen Komfort wie „Anno 1503". Das Spiel speichert die wertvollen Daten automatisch in einem Sonderverzeichnis „Savegame" („gesichertes Spiel"). In anderen Fällen kann ein ähnlicher Ordner auch „Player" oder „savedgames" heißen, oder auch ganz anders.

Richtig kompliziert macht es zum Beispiel „Turok 2" von der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM 4/2003. Einen Ordner, an dessen Namen Sie erkennen, dass er Spielstände enthält, gibt es hier nicht. Doch mit der Suchfunktion, die Sie über das Start-Menü von Windows aufrufen können, finden Sie die gesammelten Werte trotzdem – anhand des Dateidatums. Sie müssen dazu allerdings wissen, wann Sie zuletzt einen Spielstand gespeichert haben. Am besten starten Sie Turok 2 direkt vor der Suche, spielen es kurz an und speichern. Nur noch ein paar Mausklicks, und Sie haben dem Dino-Abenteuer das Geheimnis der Spielstände entlockt. Wie Sie anhand des Dateidatums suchen und finden, führt die Redaktion ebenfalls auf den folgenden Seiten vor.

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

Ordner für Spielstände anlegen

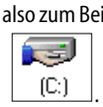
Zunächst richten Sie zum Ablegen der kopierten Spielstände einen eigenen Ordner ein

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



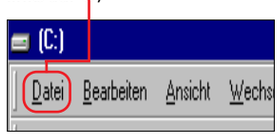
.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie den Spielstand-Ordner anlegen möchten, also zum Beispiel auf



.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben links auf ●,



ziehen den Mauszeiger auf ● und klicken dann auf ●.



4 Daraufhin wird in dem großen Fenster ein neuer Ordner mit der automatisch zugeteilten Bezeichnung



gezeigt. Um dem Ordner einen eigenen, möglichst unverwechselbaren Namen zu geben, tippen Sie dann etwa Spielstände ein und drücken anschließend die Taste ↵. Planen Sie, in dem Ordner die Stände mehrerer Spiele abzulegen, so sollten Sie dafür jeweils separate Unterordner anlegen. Klicken Sie dann doppelt auf ●,



und verfahren Sie für jeden Unterordner, wie in Schritt 3 beschrieben. Sinnvollerweise sollten Sie neue Ordner nach den Spielen benennen, deren Stände Sie darin abspeichern möchten. In diesem Beispiel wäre der passende Name also Anno 1503.

5 Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ☒.

Anno-1503-Spielstände finden und kopieren

Am einfachsten sind Spielstände zu finden, wenn sie in einer leicht erkennbaren eigenen Datei des Spiels abgelegt werden. So geht's im Beispiel „Anno 1503"

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie das Spiel – in diesem Fall „Anno 1503" – gespeichert haben, also etwa auf



.

3 Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner



.

Sehen Sie den Ordner nicht, so klicken Sie rechts unten so oft auf ▼, bis er gezeigt wird. Verfahren Sie gegebenenfalls auch in anderen Fenstern so.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Namen des Spiels ●.



5 Im nächsten Fenster sehen Sie einen Ordner mit der englischen Bezeichnung



.

Das bedeutet so viel wie „gesichertes Spiel" oder eben „Spielstand". Bei anderen Spielen heißen Ordner mit Spielständen

Anno-1503-Spielstände finden und kopieren | Fortsetzung

unter Umständen anders, zum Beispiel „savedgames“ oder „Player“. Manchmal tragen sie auch den Namen, den Sie sich selbst beziehungsweise Ihrer Spielfigur im Spiel gegeben haben. (Falls Sie keinen Ordner ausmachen können, der augenscheinlich etwas mit gespeicherten Spielständen zu tun hat, lesen Sie weiter im Kasten „Turok-2-Spielstände finden und kopieren“.) Oben in der Adresszeile steht der Verzeichnispfad, der zu dem Ordner führt: C:\Programme\ANNO 1503. Notieren Sie sich die Zeile, um den Ordner später wieder an der richtigen Stelle in das Spiel einfügen zu können. Damit das klappt, müssen Sie ihn kopieren und im eigens dafür eingerichteten Ordner (siehe Kasten „Ordner für Spielstände anlegen“) abspeichern. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf



6 Wählen Sie im daraufhin geöffneten Menü mit einem Mausklick die Funktion Kopieren aus.

7 Nun müssen Sie bloß noch den Ordner finden, in dem Sie den kopierten Ordner mit den Spielständen ablegen. Klicken Sie dazu einfach oben links so oft auf



bis das Fenster (C:) zu sehen ist. Sind Sie zuvor den Anleitungen im Kasten „Ordner für Spielstände anlegen“ gefolgt, sehen Sie dann den Ordner



Um den kopierten Ordner darin abzulegen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



und dann mit der linken Maustaste auf Einfügen. Falls Sie in dem Ordner



mehrere Unterordner für verschiedene Spiele eingerichtet haben, klicken Sie erst doppelt auf



und legen die Dateien dann auf die gezeigte Weise in dem gewünschten Ordner, zum Beispiel



ab. Damit haben Sie Ihre wertvollen Spielstände auf der Festplatte gespeichert. Dort werden die selbst dann nicht gelöscht, wenn Sie das betreffende Spiel komplett deinstallieren. Allerdings nutzen Ihnen die kostbaren Daten nur etwas, wenn Sie sie später in den richtigen Ordner des Spiels einfügen. Wie das geht, steht im folgenden Kasten.

Kopierte Anno-1503-Spielstände ins Spiel einfügen

Kopierte Spielstände funktionieren nur, wenn sie im richtigen Ordner des Spiels stehen. Am einfachsten klappt das per Verzeichnispfad. Im Beispiel wieder „Anno 1503“

1 Installieren Sie das Spiel, in das Sie die alten Spielstände zurückkopieren möchten, wie gewohnt.

Achtung: Obwohl sie gelöscht wurden, hinterlassen viele Spiele die zuvor gespeicherten Stände auf der Festplatte – so auch „Anno 1503“. In diesem Fall brauchen Sie die alten Spielstände nicht in das wieder installierte Spiel zu übertragen. Anders sieht es aus, wenn Sie bei der Deinstallation auch den Spielstandsordner gelöscht haben, Opfer eines allgemeinen Datenverlustes geworden sind oder Ihre Spieledaten auf einen anderen Computer kopieren möchten. Für diese Fälle zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, wie es geht. Außerdem gilt das gezeigte Vorgehen grundsätzlich auch für Spiele, die nach einer Deinstallation komplett – also samt Spielständen – von der Festplatte verschwinden.

2 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



3 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie den Ordner mit den kopierten Spielständen angelegt haben, in diesem Beispiel also auf



4 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf den Ordner

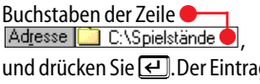


5 Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie den Ordner mit den kopierten Spielständen – in diesem Beispiel von „Anno 1503“ – sehen



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner und dann mit der linken auf Kopieren.

6 Klicken Sie nun oben in der Adresszeile am oberen Rand des Fensters hinter den letzten Buchstaben der Zeile



und drücken Sie ↵. Der Eintrag wird gelöscht.

7 Tippen Sie den Verzeichnispfad aus Schritt 5 im Kasten „Anno-1503-Spielstände finden und kopieren“ ein, zum Beispiel C:\Programme\ANNO 1503. Für das Zeichen \ halten Sie die Leertaste AltGr gedrückt und drücken dann ?. Nach der Eingabe drücken Sie ↵.

8 Daraufhin wird das Fenster des Ordners geöffnet, in dem das Spiel die kopierten Daten ursprünglich gespeichert hatte und in den sie nun wieder hineingehören. Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie, weiße Fläche innerhalb des Fensters und dann auf Einfügen. Daraufhin wird der Ordner mit den alten, kopierten Spielständen im richtigen Ordner des Spiels abgelegt. Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ×. Starten Sie nun das Spiel, so können Sie es von den alten Spielständen aus fortsetzen. Nicht immer sind Spielstände so leicht zu finden wie bei Anno 1503. Mehr dazu steht im nächsten Kasten.

Turok-2-Spielstände finden und kopieren

Manche Spiele verwahren die Spielstände in Ordnern, die nicht auf den ersten Blick verraten, was in ihnen steckt. Doch sie lassen sich „überlisten“, wie das Beispiel „Turok 2“ von der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM 4/2003 zeigt

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Speichern Sie gleich nach Spielbeginn den Spielstand ab, und merken Sie sich die aktuelle Uhrzeit.

3 Beenden Sie anschließend das Spiel.

4 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start, um das Windows-Startmenü zu öffnen.

5 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Suchen, und klicken Sie dann auf Dateien/Ordner...

6 Damit wird ein neues Fenster Suchen nach: Alle Dateien mit Karteikarten geöffnet. Klicken Sie darin auf Durchsuchen..., um den Verzeichnispfad, der zum Turok-2-Spielordner führt, einzutippen.

7 Suchen Sie im folgenden Fenster das Laufwerk, auf dem das Spiel abgelegt ist. Sind Sie der üblichen Installationsvorgabe gefolgt, so ist das Laufwerk (C:). Klicken Sie auf das ⊞ vor dem Eintrag (C:), darunter auf das ⊞ vor dem Eintrag Programme, anschließend auf auf das ⊞ vor dem Eintrag Acclaim Entertainment und schließlich auf den Namen des Spiels: Turok 2.

8 Klicken Sie nun auf die Schaltfläche OK und dann auf Starten.

9 Daraufhin beginnt die Suche nach allen Dateien und Ordnern, die unter dem Verzeichnispfad abgelegt sind. Ist sie abgeschlossen, wird das Suchergebnis gezeigt.

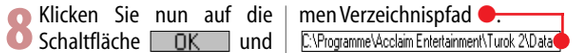


Klicken Sie oben rechts auf ❐, um das Fenster zu vergrößern.

10 Am oberen Rand des Ergebnisfeldes sehen Sie die Spalte Geändert am. Suchen Sie darunter nach Einträgen, die mit dem Zeitpunkt des Speichervorgangs in Schritt 2 identisch sind, und merken Sie sich jeweils den nebenstehenden Verzeichnispfad. Bei „Turok 2“ sind das die Dateien



mit dem gemeinsamen Verzeichnispfad



Klicken Sie auf die betreffende Datei. Sind es mehrere, so halten Sie Strg gedrückt und klicken auf die Einträge, die daraufhin blau



markiert werden.

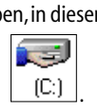
11 Belassen Sie den Mauszeiger auf einer der markierten Dateien, klicken Sie die mit der *rechten* Maustaste an, und klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü mit der linken Maustaste auf Kopieren.

12 Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ×.

13 Um die kopierten Dateien in den Spielstandsordner (siehe Kasten „Ordner für Spielstände anlegen“) zu befördern, klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



14 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie den Spielstandordner eingerichtet haben, in diesem Beispiel also auf



15 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie den Ordner



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner, dann mit der linken auf Einfügen. Daraufhin werden die Dateien mit den Spielständen in dem Ordner abgelegt und können von dort bei Bedarf über den richtigen Verzeichnispfad wieder in das passende Spiel kopiert werden. Wie das prinzipiell geht, lesen Sie im Kasten „Kopierte Anno-1503-Spielstände ins Spiel einfügen“.

Kopierte Turok-2-Spielstände ins Spiel einfügen

Nicht nur Ordner, auch einzelne Dateien mit Spielständen – wie bei „Turok 2" – lassen sich in ein Spiel einfügen

1 Installieren Sie das Spiel, in das Sie die zuvor ausgelagerten und gespeicherten Spielstände zurückkopieren möchten. Lesen Sie dazu auch die Hinweise in Schritt 1 des Kastens „Kopierte Anno-1503-Spielstände ins Spiel einfügen".

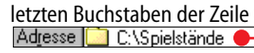
2 Klicken Sie doppelt auf 

3 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie den Ordner mit den kopierten Spielständen angelegt haben, in diesem Beispiel also auf 

4 Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner 

5 Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Dateien mit den kopierten Spielständen – in diesem Beispiel von „Turok 2" – sehen 

Klicken Sie nun mit der *rechten* Maustaste auf die Datei. Sind es, wie bei „Turok 2", mehrere Dateien, so halten Sie die Taste Strg gedrückt und drücken dann auf A. Daraufhin werden die Dateien blau markiert 

6 Klicken Sie nun in der Adresszeile am oberen Rand des Fensters hinter den letzten Buchstaben der Zeile 

und drücken Sie die Taste ↵. Der Eintrag wird daraufhin gelöscht.

7 Tippen Sie per Tastatur in die Adresszeile den Verzeichnispfad aus Schritt 10 im Kasten „Turok-2-Spielstände finden und kopieren" ein: C:\Programme\Acclaim Entertainment\Turok 2\Data. Das Zeichen \ schreiben Sie, indem Sie die Leertaste Alt Gr gedrückt halten und ? drücken. Nach der Eingabe drücken Sie ↵ und lesen weiter in Schritt 8 im Kasten „Kopierte Anno-1503-Spielstände ins Spiel einfügen".

Spielstände auf CD-ROM brennen

Sie können die Spielstände auch auf einer CD-ROM speichern, zum Beispiel mit der kostenlosen Demoversion des CD-ROM-Brennprogramms „Nero 5.5". Und zwar entweder direkt aus dem Ordner, in dem das Spiel die Daten ablegt oder – wie im Folgenden beschrieben – aus dem Ordner, den Sie im Kasten „Ordner für Spielstände anlegen" eigens eingerichtet haben

1 Legen Sie eine Leer-CD in den CD-ROM- oder CD-ROM/DVD-ROM-Brenner Ihres Computers ein.

2 Starten Sie das CD-Brennprogramm auf Ihrem Computer, in diesem Beispiel die Probierversion von Nero 5.5. Sie können sich das Programm kostenlos von der Internet-Seite www.ahead.de herunterladen.

3 Warten Sie ab, bis das Fenster sichtbar ist. Dieses Fenster sehen Sie nur, wenn Sie, wie in diesem Beispiel, das üblicherweise aktive Hilfsprogramm Nero Wizzard nicht abgeschaltet haben. Das Hilfsprogramm soll Anfängern den Umgang mit dem Brennprogramm Nero 5.5 erleichtern. Sieht in dem Fenster der Eintrag so aus CD, so klicken Sie auf Weiter >. Befindet sich in dem Kreis vor dem Eintrag dagegen kein Punkt, so klicken Sie erst auf CD und anschließend auf Weiter >.



4 Sieht der Eintrag im folgenden Fenster so aus Neue CD erstellen, dann klicken Sie auf Weiter >. Befindet sich in dem Kreis vor dem Eintrag kein Punkt, so klicken Sie erst auf Neue CD erstellen und dann auf Weiter >.

5 Sehen Sie im daraufhin geöffneten Fenster den Eintrag Daten CD, so klicken Sie auf Weiter >. Befindet sich in dem Kreis vor dem Eintrag kein Punkt, dann klicken Sie erst auf Daten CD und dann auf Weiter >.

6 Sehen Sie im folgenden Fenster den Eintrag 

so klicken Sie auf Weiter >. Befindet sich in dem Kreis vor dem Eintrag kein Punkt, klicken Sie erst auf 

und dann auf Weiter >.

7 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf Fertig.

8 In der zweiten Spalte von rechts im nächsten Fenster klicken Sie auf das ⊞ vor dem Namen des Laufwerks, auf dem Sie den Spielstandsordner eingerichtet haben. In diesem Beispiel ist es das Laufwerk (C:).

9 Darunter wird eine Liste mit den Ordnern des Laufwerks sichtbar. Klicken Sie darin auf den Ordner Spielstände, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Mauszeiger auf eine freie Fläche der linken Spalte, um den Ordner für das Brennen vorzumerken. Lassen Sie die Maustaste los. Dann wird der Ordner in der Spalte gezeigt.

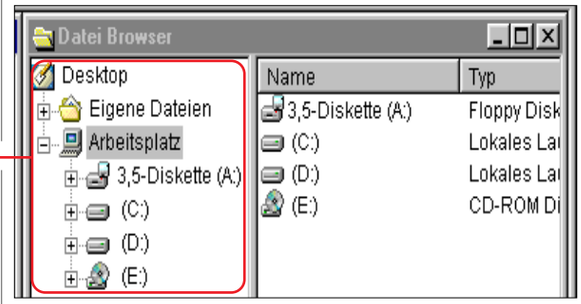

10 Um den Brennvorgang einzuleiten, klicken Sie in der Symbolleiste am oberen Rand des Fensters auf .

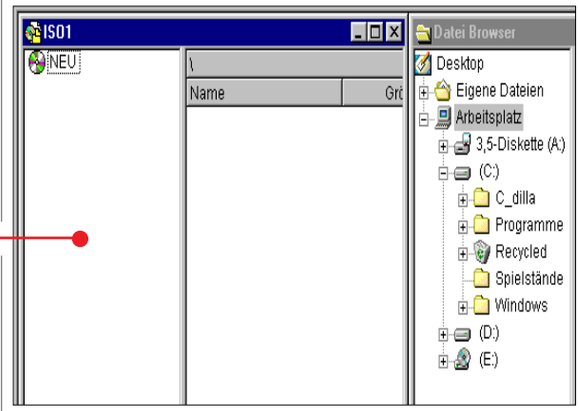
11 Steht im nächsten Fenster der Eintrag Brennen, so klicken Sie unten auf Brennen. Steht in dem Kreis davor kein Punkt, so klicken Sie erst auf Brennen und dann auf Brennen.

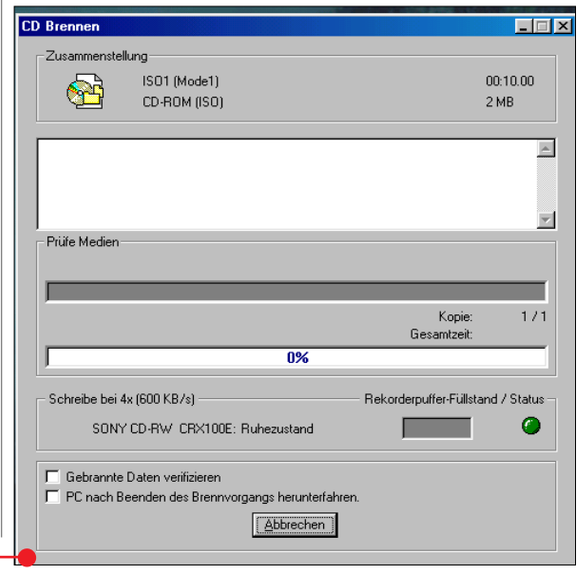
12 Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie den weiteren Verlauf des Brennvorgangs verfolgen können.

Ist er abgeschlossen, so sehen Sie ein kleines Fenster. Klicken Sie darin auf OK.

13 Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕. Damit haben Sie die Spielstände auf CD-ROM verewigt. Wie sie bei Bedarf von dort wieder auf die Festplatte und ins passende Spiel kommen, steht rechts im Kasten „Spielstände von CD-ROM auf Festplatte kopieren".







Spielstände von CD-ROM auf Festplatte kopieren

Auf einer CD-ROM sind die Spielstände zwar sicher untergebracht – damit sie funktionieren, müssen sie bei Bedarf aber von dort zur richtigen Stelle des Spiels zurück

1 Legen Sie die CD-ROM mit den Spielständen ins CD-ROM-Laufwerk des Computers ein, wie gewohnt. Wird die Ordneransicht des Laufwerks anschließend nicht automatisch geöffnet, so klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



und im daraufhin geöffneten neuen Fenster doppelt auf den Namen des CD-ROM-Laufwerk. In diesem Beispiel ist das



.

2 Klicken Sie im nächsten Fenster mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner mit den kopierten Spielständen



.

3 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü auf den Eintrag Kopieren.

4 Klicken Sie oben in der Symbolleiste des Fensters auf



.

5 In der daraufhin geöffneten Laufwerksübersicht klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie den Spielstandsordner ablegen möchten, zum Beispiel auf



.

6 Klicken Sie oben links im folgenden Fenster auf den Eintrag Bearbeiten und dann auf Einfügen. Falls Sie dann das Fenster **Ersetzen von Ordnern bestätigen** sehen sollten, befindet sich bereits ein Ordner gleichen Namens auf dem Laufwerk. Gegebenenfalls handelt es sich um den Ordner, den Sie im Kasten „Ordner für Spielstände anlegen“ eingerichtet und bisher noch nicht gelöscht haben. Lesen Sie dann im nächsten Schritt 7 weiter, andernfalls erst ab Schritt 8.

7 Möchten Sie den gleichnamigen Ordner auf dem Laufwerk löschen, so klicken Sie auf Ja, und der Ordner auf der Festplatte wird durch den gleichnamigen Ordner auf der CD-ROM ersetzt. Möchten Sie den alten Ordner dagegen nicht löschen, so klicken Sie auf Nein. Um den Ordner von der CD-ROM trotzdem auf die Festplatte zu kopieren, müssen Sie den alten Ordner auf dem Laufwerk umbenennen. Klicken Sie dazu im Fenster (C:) mit der *rechten* Maustaste auf



.

Falls Sie den Ordner nicht sehen, klicken Sie vorher unten rechts so oft auf ▼, bis er sichtbar ist. Klicken Sie dann auf Umbenennen. Der Name des Ordners wird blau markiert:



.

8 Tippen Sie nun per Tastatur einen neuen Namen für den Ordner ein, zum Beispiel Originalspielstände. Klicken Sie oben in der Symbolleiste des Fensters auf



.

9 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster doppelt auf



,

und wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6.

10 Daraufhin wird der Ordner von der CD-ROM auf das gewählte Laufwerk kopiert. Kontrollieren Sie nun, ob der Ordner schreibgeschützt ist. Andernfalls könnten unter Umständen die Spielstände nicht geladen werden. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf



und dann auf Eigenschaften.

11 Befindet sich in dem daraufhin geöffneten Fenster **Eigenschaften von Spielstände** ein Haken vor dem Eintrag ☑ Schreibgeschützt, so ist der Ordner schreibgeschützt. Klicken Sie dann auf Schreibgeschützt und auf OK. Falls kein Haken vor dem Eintrag ☐ Schreibgeschützt steht, klicken Sie auf OK.

12 Wie Sie nun die Spielstände des Ordners zurück ins Spiel bringen, lesen ab Schritt 4 im Kasten „Kopierte Anno-1503-Spielstände ins Spiel einfügen“. Sind die Spielstände dagegen in einzelnen Dateien abgelegt, so folgen Sie den Anleitungen ab Schritt 4 im Kasten „Kopierte Turok-2-Spielstände ins Spiel einfügen“.

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

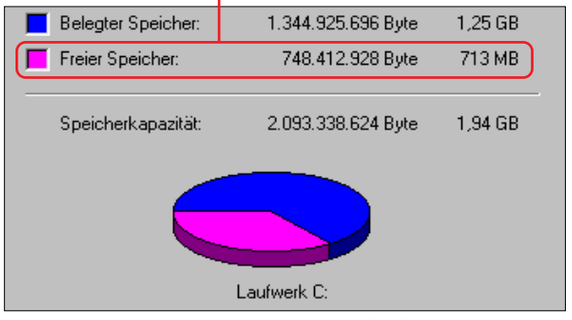
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

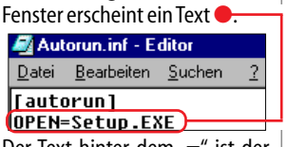


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

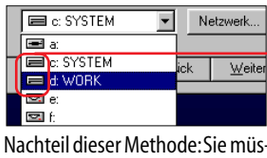
7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.

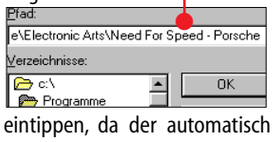
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.172 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

Das geht so: Die Eingabemarke



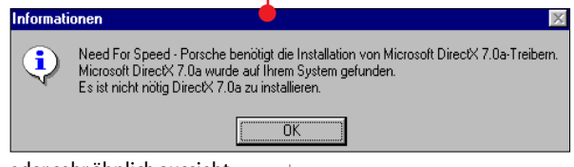
ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

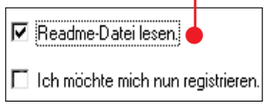
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

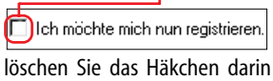




Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei" (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader".

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

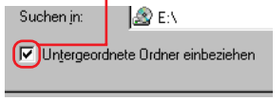
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

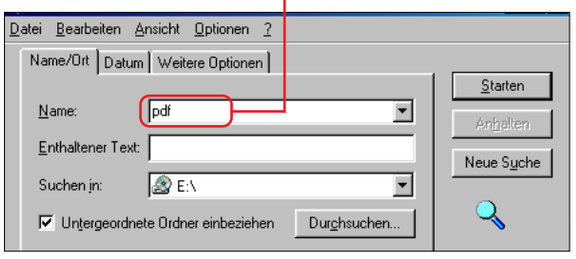
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

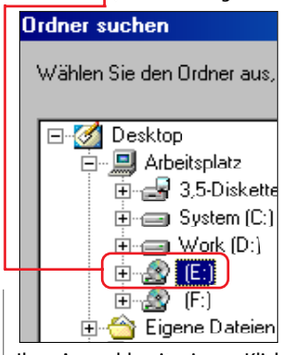
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





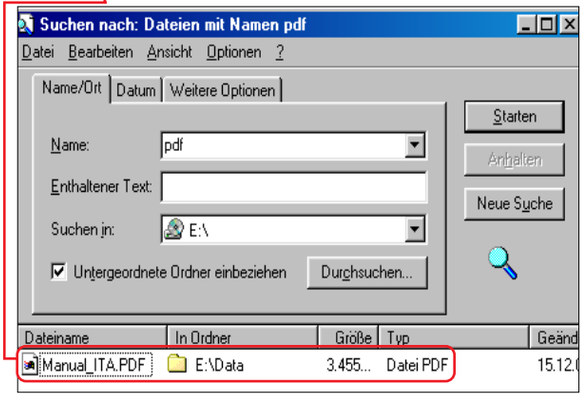
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



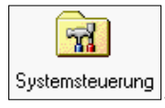
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

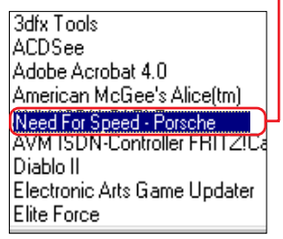


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel



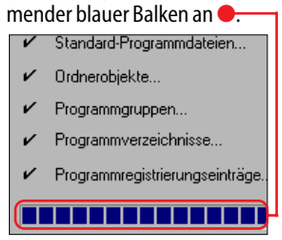
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.

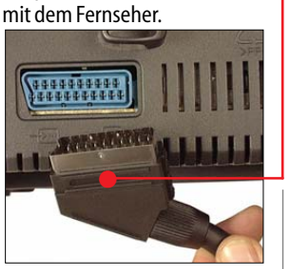


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.172 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken. Weiter mit Schritt 5.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color" funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

INI-DATEIEN BEARBEITEN

Verpassen Sie Ihrem Spiel ein neues Kleid. Schneidern Sie sich veränderte Spielkonfigurationsdateien nach Maß



Änderungsschneiderei

Wenn Sie sich die Spieldateien auf der Festplatte einmal genauer ansehen, dann werden Sie feststellen, dass zahlreiche so genannte Spielkonfigurationsdateien darunter sind. Die heißen auch Initialisierungs- oder kurz, entsprechend der Endung ihres Namens, „Ini"-Dateien. Ini-Dateien fristen normalerweise ein Schattendasein im Computer. Dennoch sind sie sehr nützlich, wenn man schnell und bequem bestimmte Spieleinstellungen ändern möchte. Denn oft enthalten die Ini-Dateien gut lesbare Übersichten dieser Variablen. Dazu gehören sowohl technische Parameter als auch Spielinhalte. So können Sie in vielen Ini-Dateien schnell die **Bildauflösung** S.172 ändern, ohne zunächst im Spiel mühsam durch alle möglichen angebotenen Auflösungen klicken zu müssen. Ferner bieten Ini-Dateien oft auch weitergehende Einstellungsmöglichkeiten an, die in den Spielmenüs so ohne weiteres zu finden sind. Wenn Sie Profi sind, können Sie so beispielsweise das Speichermanagement des Spiels Ihrem PC anpassen oder die Kameraperspektive im Spiel wechseln.

Auch inhaltlich haben Ini-Dateien Einiges zu bieten. Leiden Sie bei Ihrem Lieblings-Aufbauspiel immer unter akuter Geldnot? Möglicherweise werden Sie alle finanziellen Sorgen los, wenn Sie an der richtigen Stelle der zuständigen Ini-Datei eine Zahl verändern, Ihrer Spielfigur damit ein paar Extra-Millionen an die Hand geben. Rennfreunde können ebenfalls an etlichen Schrauben drehen. „Need for Speed – Hot Pursuit 2" zum Beispiel enthält zahlreiche Ini-Dateien, in denen sich Autos und Strecken nahezu beliebig aufpeppen lassen. Wie Sie Ini-Dateien finden und damit umgehen und was Sie in der „Änderungsschneiderei" noch beachten müssen, wird hier erklärt.

Allgemeine Hinweise

1 Legen Sie immer eine Sicherungskopie der Ini-Dateien an, die Sie verändern möchten. Falsche Einstellungen in diesen Dateien können unter Umständen dazu führen, dass das Spiel anschließend nicht mehr funktioniert oder instabil läuft.

2 Stellen Sie im Windows-Explorer die detaillierte Dateiansicht ein, und zwar per Klicks auf Ansicht und auf Details. Wenn Sie in einem Spielverzeichnis Ini-Dateien nicht sofort ausfindig machen können, dann nutzen Sie die Suchfunktion des Windows-Explorers (über Extras, Suchen und Dateien/Ordner...). Geben Sie als Suchbegriff *.ini ein. Grenzen Sie die Suche ein, indem Sie neben Suchen in: das Spielverzeichnis auswählen, und klicken Sie dann auf Starten, um die Suche in Gang zu setzen.

Technische Einstellungen der Ini-Dateien

COMPUTERBILD-SPIELE demonstriert Ihnen anhand des Rollenspiels „Gothic 2", wie Sie in Ini-Dateien technische Spieleinstellungen ändern

1 Starten Sie den Windows-Explorer, und öffnen Sie das Spielverzeichnis von Gothic 2. Das ist normalerweise C:\Programme\Jowood\Gothic II.

2 Klicken Sie links auf den Ordner System.

3 Öffnen Sie auf der rechten Seite mit einem Doppelklick die Datei Gothic.ini.

4 Die Ini-Dateien sind in der Regel so aufgebaut, dass bestimmte Optionen unter einer Überschrift zusammengefasst sind. Ein Beispiel: Unter [GAME] finden Sie allgemeine Einstellungen, die das Spiel betreffen, während unter [VIDEO] nur Einstellungen zur Bildauflösung oder Helligkeit aufgeführt sind. Neben einer Option ist in der Regel ein Zahlenwert eingetragen. Welche Werte möglich sind, hängt von der jeweiligen Option ab. Sehr oft sind dort auch Werte wie 0 oder 1 zu finden. Diese beiden Zahlen sind gewissermaßen als Schalter zu verstehen. 0 bedeutet „aus", 1 dagegen „ein". Manchmal werden dafür auch Begriffe wie false (für „aus) oder true (für „ein") verwendet. Suchen Sie im Beispiel der Gothic-Konfigurationsdatei etwa den Abschnitt [VIDEO]. Die Zeilen

```
zVidResFullscreenX=800
zVidResFullscreenY=600
zVidResFullscreenBPP=16
; ... used resolution
```

regeln die Einstellung der Bildauflösung. Ändern Sie die dort eingestellten Werte beispielsweise so ab:

```
zVidResFullscreenX=1024
zVidResFullscreenY=768
zVidResFullscreenBPP=32
; ... used resolution
```

Dann spielen Sie beim nächsten Spielstart mit einer Auflösung von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S.172 und einer **Farbtiefe** S.172 von **32 Bit** S.172.

5 Nachfolgend ein Beispiel für eine „Schalter-Konfiguration". Suchen Sie den Abschnitt [RENDERER_D3D]. Besitzer schwächerer Rechner sollten die Option zFogRadial= auf 0 stellen. Die Berechnung des Nebels erfordert dann nicht so viel Computerleistung – das Spiel läuft flüssiger.

6 Je nach PC-Konfiguration und Ihrem Bedarf können Sie sich jetzt noch in den übrigen Einstellungen „austoben". Vorbildlich ist, dass die Programmierer des Spiels unter jeder Zeile eine kurze Erklärung zur Bedeutung der jeweiligen Option liefern – wenngleich nur in Englisch. So können Sie die für Sie in Frage kommenden Einstellungen schneller finden, beispielsweise die Option sightValue= unter der Rubrik [PERFORMANCE]. Wenn Sie hier die Erläuterung bei range of visibility: aufmerksam lesen, werden Sie feststellen, dass Sie die Sichtweite sightValue= auf 300 Prozent setzen können, wenn Sie hier 14 eintragen.

7 Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf Datei und auf Speichern. Ein Klick auf ✕ schließt das Fenster.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiel-Einstellungen in Ini-Dateien

Ini-Dateien enthalten oft zahllose Gestaltungsmöglichkeiten, die Einstellungen für den Spielablauf betreffen. COMPUTER-BILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand von „Need for Speed – Hot Pursuit 2", wie Sie damit arbeiten

1 Starten Sie den Windows-Explorer, und öffnen Sie dann das Spielverzeichnis von Need for Speed – Hot Pursuit 2. Bei der Standard-Installation des Rennspiels ist das C:\Programme\EA Games\Need For Speed Hot Pursuit 2.

2 Klicken Sie auf den Ordner tracks. In der rechten Spalte des Explorers sehen Sie nun drei Dateien vom Typ Konfigurationseinstellungen. Das sind die gesuchten Ini-Dateien, die Sie auch an der Dateiendung ini erkennen.

3 Öffnen Sie beispielsweise die Datei Tracks.ini per Doppelklick. Daraufhin wird der Inhalt der Datei gezeigt.

4 So finden Sie etwa unter [track0] einige Eigenschaften der ersten Strecke – beispielsweise die jeweiligen Kosten. Sie finden die Kosten neben dem Begriff m_price. Wenn Sie etwa nur einen Dollar pro Strecke bezahlen möchten, so ändern Sie die jeweiligen Werte in 1 um, indem Sie den alten Wert löschen und den neuen eintragen.

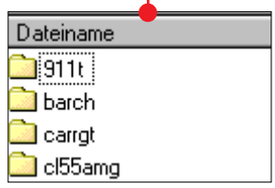
5 Sobald Sie die Änderung vorgenommen haben, klicken Sie in der Menüleiste auf Datei und danach auf die Schaltfläche Speichern. Schließen Sie dann das Fenster per Klick auf ✕ rechts oben.

Tracks.ini - Editor

Datei Bearbeiten Suchen ?

```
[track0]
name=Parkland
displayName=kTxtCoastalParklandsT11
id=0
trackDescrip=kTxtBeginner
loop=1
m_price[0]=0
m_price[1]=1000
m_price[2]=1000
m_price[3]=1000
length=7.2
```

6 Die verschiedenen Autos im Spiel lassen sich „tunen". Öffnen Sie dazu den Pfad C:\Programme\EA Games\Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars. Dann sehen Sie auf der rechten Seite eine ganze Reihe von Ordnern.



Deren Namen stehen für die im Spiel verfügbaren Wagen.

7 In jedem dieser Ordner befindet sich eine Ini-Datei namens car.ini. Um beispielsweise die Werte für den „Opel Speedster" zu modifizieren, öffnen Sie den Ordner speedstr und darin die Datei car.ini. Hier werden die Eigenschaften des Wagens in einer Übersicht dargestellt.

car.ini - Editor

Datei Bearbeiten Suchen ?

```
##################################
################
* Opel Speedster Statistics
[basic]
* dimensions -- in general these a
* should not be used for tuning
Mass=10
PercentUnsprungMass=0.1
BodyShape=6
WheelBase=2.330
FrontTrackWidth=1.4550
```

Außer guten Englischkenntnissen ist hier vor allem technisches Wissen vorteilhaft. Wenn Sie beispielsweise den Wert neben Mass= ändern, dann ändern Sie das Gewicht des Wagens. Bei einem sehr hohen Wert „kleben" Sie quasi auf der Straße. Speichern Sie auch hier die gewünschten Änderungen ab, und schließen Sie das Fenster per Klick auf ✕ rechts oben.

8 Sie finden in Need for Speed – Hot Pursuit 2 noch weitaus mehr Einstellungsmöglichkeiten, die in diesem Beitrag nicht alle vorgestellt werden können. Zum Schluss noch eine witzige Einstellungsmöglichkeit: Öffnen Sie den Verzeichnispfad C:\Programme\EA Games\Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars, und öffnen Sie darin die Datei Cameras.ini per Doppelklick.

9 Hier können Sie die Kamerapositionen einstellen. Um das Rennen aus der Vogelperspektive zu spielen, ändern Sie beispielsweise diese Einstellungen wie folgt ab:

```
[bird]
ArmLength = 74.00
ArmHeight = 70.75
YawBackTension=1.5
YawOutTension=10
PitchBackTension=1.5
PitchOutTension=10
Pitch = 1.009
FOV = 55.00
RotationTension = 4.00
```

Speichern Sie dann die Datei ab, schließen Sie das Fenster per Klick auf ✕, und starten Sie das Spiel. Im laufenden Spiel können Sie mit C durch die Kameraperspektiven schalten. Jetzt haben Sie eine Vogelperspektive, die diesen Namen verdient:



Windows-Registrierung

Auch die Windows-Registrierung bietet Möglichkeiten zu Eingriffen ins Spiel. Anhand der nachfolgenden Beschreibung basteln Sie etwa aus einer englischen Version von „Die Sims" eine deutschsprachige Variante

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

2 Tippen Sie regedit ins dann geöffnete Eingabefeld.

3 Klicken Sie anschließend auf OK. Die Windows-Registrierung wird geöffnet.



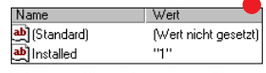
4 Bevor Sie sich nun an die eigentliche Arbeit machen, sollten Sie zunächst eine Sicherungskopie der Windows-Registrierung anlegen. Am besten funktioniert das, indem Sie ein **Image** S.172 des Betriebssystems anfertigen. Diesbezügliche Kenntnisse werden an dieser Stelle vorausgesetzt. Anschließend können Sie unterschiedlich vorgehen. Nachfolgend werden zwei Suchmöglichkeiten beschrieben.

Direkte Suche

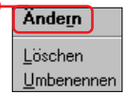
1 Die Informationen, die Sie in der Registrierung ändern können, befinden sich fast immer in den Schlüsseln HKEY_CURRENT_USER, Software oder HKEY_LOCAL_MACHINE, Software. Dort sehen Sie jeweils eine Übersicht der Ordner aller installierten Programme. Meistens ist der Spielordner in einem weiteren Ordner „verborgen", der entweder den Namen des Herstellers oder des Spielentwicklers trägt. Bei einer direkten Suche hilft daher meist ein Blick auf die Spielverpackung. Klicken Sie also im Beispielfall Die Sims jeweils auf das ⊞ vor HKEY_LOCAL_MACHINE und vor Software.

2 Klicken Sie dann auf das ⊞ vor Maxis – das ist der Name des Sims-Entwicklerstudios. Es folgt ein Klick auf den Ordner The Sims.

3 In der rechten Spalte des Registrierungs-Editors sehen Sie verschiedene Werte:

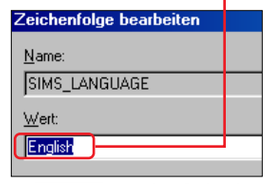


Klicken Sie hier den Eintrag SIMS_LANGUAGE mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie



aus.

4 Ändern Sie die daraufhin gezeigte Sprache



in German um (einfach überschreiben). Bekräftigen Sie die Änderung per Klick auf OK.

5 Sie können den Registrierungseditor jetzt mit einem Klick auf ✕ rechts oben schließen. Die Änderungen sind sofort wirksam. Ein Neustart des Computers ist nicht erforderlich.

Suchfunktion des Editors

1 Klicken Sie vor jeder Suche in der linken Spalte auf Arbeitsplatz, damit die Suche am Anfang der Registrierung beginnt.

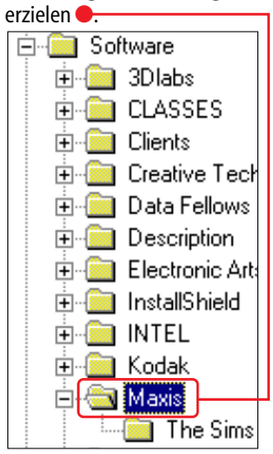
2 Klicken Sie in der Menüleiste auf Bearbeiten, und wählen Sie danach mit einem Klick Suchen... aus.

3 Jetzt können Sie einen Suchbegriff eintragen. Beachten Sie vor allem zwei Dinge: Wählen Sie keinen zu allgemeinen Begriff, sonst erhalten Sie zu viele Treffer, die wahrscheinlich allen möglichen Programmen zuzuordnen sind – nur nicht dem gesuchten. Und: Suchen Sie bevorzugt nach englischen Wörtern, denn die meisten Begriffe in der Windows-Registrierung stammen aus der englischen Sprache. Ein guter Suchbegriff ist der Name des Spiels, seines Herstellers oder Spielentwicklers. Tragen Sie etwa maxis ein, vergewissern Sie sich, dass die Optionen



mit Häkchen versehen sind, und klicken Sie auf Weitersuchen.

4 Sobald ein Suchergebnis vorliegt, wird es auf dem Bildschirm gezeigt. Mit einem Druck auf F3 setzen Sie die Suche fort, und zwar so lange, bis Sie folgendes Suchergebnis erzielen.



Klicken Sie auf den Ordner The Sims, und nehmen Sie die Änderung vor, wie in den Schritten 3 bis 5 im Abschnitt „Direkte Suche" beschrieben. Hinweis: Wenn mehrere Maxis-Produkte auf dem Computer installiert sind, kann das Ergebnis dieser Suchreihenfolge bei Ihnen natürlich anders aussehen.

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



Foto: Klaus Schulz



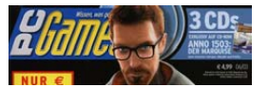
Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Neuheiten von der Spiele-Messe E3 in Los Angeles

Inhalt: Im Test: GTA Vice City, Doom 3, Enter the Matrix, Rise of Nations, Spellforce

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu Freelancer und Rise of Nations, Optimale Hardware-Kombinationen, Pentium 4 übertakten, Knallharte Grafikkarten-Tests

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthemen: Enter the Matrix und GTA Vice City

Inhalt: Word Racing, Berichte von der weltgrößten Spielemesse E3 in Los Angeles, Wichtige Neuheiten auf DVD

Weitere Themen: Das Straßennetz von Miami Vice City: Alle Geheimnisse, alle Aufträge, alle Tricks, Komplettlösung für Enter the Matrix

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: GTA Vice City: Kult auf Konsole, jetzt für PC

Inhalt: 28 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Castlevania – Aria of Sorrow, Sega Rally, Worms Blast

Weiteres Thema: The Legend of Zelda: Lösungsweg

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Tipps und Tricks zu gängigen Sockel-A-Chipsätzen

Inhalt: Erste Notebooks mit brandaktuellen DX-9-Chipsätzen, Die besten 5.1-Systeme für echten Kinosound daheim, Neue Grafikkarten

Weitere Themen: Wissen: VGA-Chiparchitektur, – Aktuelle Chips durchleuchtet, Brandaktuelle WLAN-Sets mit 44 und 54 MBit/s

CD-ROM: 1
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Showdown in L.A.: Die neuesten Tophits der E3-Spiele-Messe

Inhalt: Pilot Down, Virtua Fighter 4 Evolution, Enter the Matrix, Dark Chronicles, Indycar Series

Weitere Themen: World Racing, XGRA, Midnight Club 2, Evil Dead, RTX Red Rock, Primal, Silent Hill 2

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Baller's dir rein: GTA Vice City plus Komplettlösung

Inhalt: 37 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Chaser, CSI, Pro Train 3, Waterloo, Wildlife Park

Weitere Themen: E3 2003, Kraftmeierei bei Grafikkarten

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Riesen-Reportage von der E3 aus Los Angeles

Inhalt: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, Enter the Matrix, RE – Dead Aim

Weitere Themen: Lightgun-Action mit RTX Red Rock, Wrestling-Power mit Def Jam Vendetta, Komplettlösung für Silent Hill 3

CD-ROMs: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Der Film des Jahres als PS-2-Spiel: Enter the Matrix

Inhalt: Socom U.S. Navy Seals, Project BG & E, Tomb Raider – The Angel of Darkness, Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Weitere Themen: Unlimited Saga, F 1 Career Challenge, Spiele-Messe E3, Def Jam Vendetta, Freaky Flyers

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthema: Das Spiel zum Kinohit: Enter the Matrix

Inhalt: 15 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Burnout 2 – Point of Impact, Soul Calibur 2, Castleween

Weiteres Thema: Komplettlösung zu Tom Clancy's Splinter Cell

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Videospiel-Mekka im Mai: die E3 in Los Angeles

Inhalt: Der Horror-Hammer: Resident Evil 4, Der Ego-Kracher: Halo 2, SNK-Ballermann: Metal Slug 3

Weitere Themen: Eine Proberunde mit Gran Turismo 4, Abenteuer mit RTX Red Rock, Team-Schießerei mit Brute Force

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro

FÜR SIE GELESEN

stern

Das Magazin **STERN** schreibt von revolutionären Investitionen für das Computerspiel „Enter the Matrix“:

„Hat die Revolution begonnen? Werden Filme und Videospiele in naher Zukunft immer mehr eins werden, bis man sie nicht mehr unterscheiden kann, bis Spiel und Film zum Mitspielfilm verschmolzen sind? Es gibt eine Menge Leute, die einen das glauben machen wollen – am Beispiel von ‚Enter the Matrix‘, dem Video- und Computerspiel zum zweiten Teil der ‚Matrix‘-Kino-Trilogie. Noch nie hat ein Spiel zu einem Film so viel gekostet: 47 Millionen Dollar hat die französische Spielefirma Infogrames ausgegeben, um sich exklusiv das Recht zu sichern, Spiele zu den ‚Matrix‘-Filmen



Bewegt: kampfstarke „Matrix“-Figuren und riesige Geldmengen.

zu machen. Und um das Spielestudio ‚Shiny Entertainment‘ zu erwerben. Das ist die teuerste Lizenz der Videospielgeschichte – wobei im Kaufpreis nicht ein Cent für die eigentliche Spieleentwicklung enthalten ist. Dafür sollen die Franzosen noch mal mehr als 20 Millionen Dollar ausgegeben haben.“

FOCUS

Auch der **FOCUS** staunt über die Machart des Computerspiels zum Film:

„Die zunehmende Verflechtung der Film- und Game-Industrie erreicht mit der Matrix-Fortsetzung einen neuen Höhepunkt. Die Autoren und Regisseure der Matrix-Streifen, Andy und Larry Wachowski, schrieben auch das 224-seitige Skript für das Spiel. Parallel zum Film drehten die Brüder mit den Originaldarstellern mehr als eine Stunde zusätzlicher Szenen, die nur in dem Produkt von Infogrames auftauchen. Kinofilm und Spiel verfolgen Handlungsstränge, die

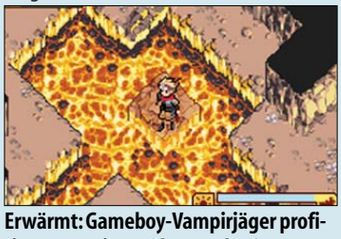


Verflochten: die Menschen mit der „Matrix“ und das Spiel mit den Filmen.

sich nicht decken, aber kreuzen. ‚Nur diejenigen können alle Filmnuancen verstehen‘, meint Rosanna Sun, Mitarbeiterin der Wachowski-Brüder, ‚die sich durch das Game gespielt haben.‘“

Und noch einmal **FOCUS**. Diesmal räumt das Nachrichtenmagazin mit dem Vorurteil vom spielenden Stubenhocker auf:

„Wenn demnächst Gameboy-Advance-Besitzer zu den überdurchschnittlich braun gebrannten Spielern gehören, könnte das an der Neuentwicklung ‚Boktai – The Sun Is in Your Hand‘ liegen. Denn das von Konami entworfene Game sorgt mit einem Lichtsensor dafür, dass



Erwärmt: Gameboy-Vampirjäger profitieren von einem Platz an der Sonne.

die einen Vampirjäger verkörpernden Helden unter freiem Himmel ihrer blutsaugenden Beute überlegen sind.“

Bild

Nie ohne Spiel unterwegs – die Erfüllung dieses Traums entdeckte **BILD** jetzt bei einem Auto-Elektronik-Hersteller:

„Das Frankfurter Auto-Elektronik-Unternehmen VDO Dayton hat ein in jedes Auto nachrüstbares Multimedia-System entwickelt. Das Basismodul ist ein DVD-Navigations-System mit LCD-Farbbildschirm (Bilddiagonale knapp 18 Zentimeter). Für Abwechslung sorgt die zweite Ausbaustufe, das Multimedia-Center. Mit zwei LCD-Monitoren können Kinder oder andere Mitreisende dann Kinofilme (DVD) sehen, durchs Internet surfen oder



Verspielt: Multimedia-Anlage für den Einbau ins Auto – inklusive Playstation.

mit der Playstation spielen. Das Navigations-System kostet 2540 Euro, die komplette Multimedia-Erweiterung schlägt noch mal mit etwa 4550 Euro zu Buche.“

Frankfurter Allgemeine ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND

Die **FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG** berichtet über das heftige Auf und Ab der Aktie des Spiele-Herstellers Eidos an der Börse. Mit Lara Croft aber soll's bald wieder kräftig aufwärts gehen:

„Am 20. Juni kommt das sechste Computerspiel der Serie ‚Tomb Raider‘ auf den Markt. Chris Agnew, Analyst bei Goldham Sachs in London, ist sich sicher: ‚Jetzt ist die Zeit, um sich für die Aktie zu begeistern.‘ Er hat das neue Lara-Croft-Spiel (‚Tomb Raider – The Angel of Darkness‘) gesehen und traut ihm Verkäufe von 4 Millionen Stück zu.“

DIE WELT

DIE WELT widmete dem spannenden Rennen um die Firma Sega einen Beitrag:

„Obwohl schon in festen Händen, wird weiter um die Braut geworben. Beim Videospiel-Konzern Sega Corp., der eine Fusion mit der japanischen Spielautomaten-Gesellschaft Sammy Corp. Zum 1. Oktober 2003 angekündigt hatte, ist ein weiteres Übernahmeangebot eingegangen. Der Software-Entwickler Namco Ltd. zeigt deutliches Interesse, will zusammen mit Sega den größten Videospiel-Produzenten Japans schaffen. Sega ist in Schwierigkeiten, seit die Spielkonsole Dreamcast zum finanziellen Desaster wurde. Als potenzielle Bieter für Sega kommen in Japan auch die amerikanischen Firmen Electronic Arts und Microsoft immer wieder ins Gerede.“

Hamburger Abendblatt

Dem **HAMBURGER ABENDBLATT** war die Karriere des japanischen Spiele-Entwicklers Shiguru Miyamoto ein ausführliches Porträt wert:

„Das ‚Times Magazin‘ nannte den 1952 in Kyoto geborenen Shigeru Miyamoto ‚Steven Spielberg der Videospiele‘. Miyamoto kam 1977 als Industrie-Designer zu Nintendo. Bald gewann er den Konzernpatriarchen Hiroshi Yamauchi für seine Idee, die damals noch simplen Videospiele nach dem Vorbild alter Legenden, Romane und Filmstoffe zu entwickeln. 1981 veröffentlichte Nintendo mit atemberaubendem Erfolg das auf den Filmklassiker ‚King Kong‘ zurückgehende Automatenspiel ‚Donkey Kong‘“. 1985 folgte ‚Super Mario Bros.‘, das mit 60 Millionen verkauften Exemplaren erfolgreichste Videospiel aller Zeiten. In seiner 1987 gestarteten Konsolenreihe



Getroffen: Shiguru Miyamoto (50, rechts) und COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Frederic Berg (32) auf der Messe E3.

‚Zelda‘ erschienen mit ‚A Link to the Past‘ (1992), ‚Ocarina of Time‘ (1998) und ‚Majora's Mask‘ (2000) unumstrittene Meilensteine der Videospielgeschichte. Heute ist der Designer einer der Direktoren von Nintendo und Chef der Entwicklungsabteilung.“

COMPUTERSPIELE AUF SENDUNG

Games 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



Spielspaß ist angesagt: Natascha Berg (23) und Malte Höch (32) führen Sie kompetent und witzig durch die Spiele-Show.

Der Einfachheit halber heißt die Show übrigens ab sofort nur nur „Games Show“. Durch das Programm führt Malte Höch, der bereits auf NBC Europe „Game-On-TV“ moderierte. Der unkonventionelle 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
10.6.2003	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Marcus Behrens, Eidos Interactive
17.6.2003	Playstation 2 – Network Gaming	Stefan Dettmering, Sony
24.6.2003	Warcraft 3 – Frozen Throne	noch nicht bekannt
1.7.2003	Knight of the Old Republic	noch nicht bekannt

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Briefe an die Redaktion

COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Ärger des Monats: **E-Mail: aerger@computerbildspiele.de**

Die Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Fantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Ein Herz für Strategen

Ich find es echt cool, dass ihr mit „Ground Control“ auch mal wieder ein Spiel für Strategie-Herzen herausgebracht habt. Ich dachte schon, die Strategie-Spieler werden vergessen. Aber ich habe noch eine Frage: Wann kommt denn nun endlich „Freelancer“ heraus, und wieso hat das Entwicklerteam vier Jahre für ein Spiel gebraucht?

Ronny Schönecker, per E-Mail

Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte das Spiel auf dem Markt sein. Laut Hersteller-Information sollte „Freelancer“ Ende Mai erschienen sein. Den Test finden Sie im vorderen Teil dieses Heftes („Spiel des Monats“). Die Entwickler hatten unter anderem Probleme mit der so genannten Lokalisation, der Übersetzung des Spiels vom Englischen ins Deutsche. *Die Redaktion*

„Ländereinstellungen können nicht gelesen werden“

Ich kann „Ground Control“ aus Heft 6/2003 nicht installieren. Es erscheint die Fehlermeldung: „Ländereinstellungen können nicht gelesen werden“. Was kann ich tun?

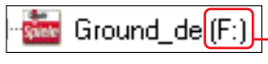
Andreas Wiedekind, Hannover

In diesem Fall lässt sich das zugehörige Spielverbesserungs-Programm (Patch) nicht richtig installieren. So schaffen Sie Abhilfe:

1 *Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf* Start.

2 *Klicken Sie anschließend auf* Explorer.

3 *Es folgt ein Einzelklick auf das CD-ROM-Laufwerk, vor dessen Buchstaben das COMPUTERBILD-SPIELE-Logo zu sehen ist.*



4 *Klicken Sie anschließend im rechten Fenster doppelt auf den Ordner* files.

5 *Es folgt ein Klick mit der **rechten** Maustaste auf die Datei*



*(Achtung: **Nicht** auf _GC-Patch-Manuell klicken).*

6 *Anschließend klicken Sie auf* Kopieren.

7 *Schließen Sie alle offenen Fenster mit Klicks auf* X.

8 *Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf eine freie Stelle der Windows-Oberfläche.*

9 *Klicken Sie danach auf* Einfügen.

10 *Mit einem abschließenden Doppelklick auf*



starten Sie die Installation des Patches, wie im Heft beschrieben. *Die Redaktion*



„Ultima online“: Im Internet gibt es reizvolle neue Spielstufen.

Freie Spielstufen für freie Spieler

Ich bin 22 Jahre alt und lese mit Begeisterung eure Zeitschrift. Da ihr auf eurer Heft-CD-ROM auch Testversionen von Spielen anbietet, kam mir ein Gedanke. Ihr kennt ja sicherlich das Online-Rollenspiel „Ultima Online“ und wisst bestimmt auch, dass neben den offiziellen Versionen der Hersteller auch so genannte „Freeshards“ existieren (Spielstufen von Spielern für Spieler zum Herunterladen aus dem Internet, Anm. d. Red.). Ich möchte wissen, ob ihr nicht Interesse habt, auch darauf mal ein Auge zu werfen, mit Testberichten und Veröffentlichung auf der CD-ROM?

Arnd Schwieters, Bochum

Leider haben viele Leser von COMPUTERBILD-SPIELE keinen Internet-Zugang oder aus anderen Gründen keine Möglichkeit, an Internet-Spielen teilzunehmen. Die Heft-CD-ROM soll aber allen Lesern etwas bieten. Weil allerdings die Zahl der Online-Spieler immer weiter zunimmt, wird die Redaktion prüfen, ob Freeshards auf der Heft-CD-ROM zukünftig sinnvoll sein könnten. Vielen Dank für Ihren Hinweis. *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.

Aus den Geschäften „gefeuert“?

Ich habe jetzt schon in verschiedensten Geschäften nachgeschaut, aber das Spiel „Gefeuert! – Dein letzter Tag“ nirgends gefunden. Könnten Sie mir bitte sagen, wo es das Spiel gibt?

Sebastian Dönges, Buchenau

Zumindest in großen Fachmärkten sollte das Spiel mittlerweile vorrätig sein. Werden Sie dennoch nicht fündig, so bestellen Sie „Gefeuert!“ einfach direkt beim Hersteller. Informationen dazu gibt's im Internet unter der Adresse **www.deinletztertag.de** *oder beim Hersteller: Blackstar Interactive, Siegfriedstr. 44, 67547 Worms, Telefon: 06241-934940.*
Die Redaktion

Wo ist der Schlüssel?

Als ich das Spiel „Ground Control“ von der CD-ROM aus Heft 6/2003 installieren wollte, forderte mich das Programm auf, einen CD-Key einzugeben. Da ich nirgendwo im Heft einen CD-Key finden konnte, weiß ich jetzt nicht, was ich machen soll.

Maximilian Friedel, per E-Mail



Oben links finden Sie den CD-Key für „Ground Control“.

Sie finden die Buchstaben-/Zahlen-Kombination (CD-Key) auf der CD-Papphülle im Heft auf der vorderen Seite oben links (siehe Abbildung). Wie Sie das Spiel installieren und wann Sie den CD-Key eintippen müssen, lesen Sie ab Seite 100 in Ausgabe 6/2003.
Die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

Keine Geschenke

Christian G[1]. (14) ist sauer. Er hat eine Playstation 2 geschenkt bekommen, aber das Begrüßungsgeschenk, das der Hersteller Sony seinen Kunden verspricht, kommt nicht bei ihm an:

„Ich habe zu Weihnachten eine Playstation 2 geschenkt bekommen. Die beiliegende Registrierungskarte, auf der versprochen wurde, man bekomme ein Begrüßungsgeschenk, schickte ich am 28. Dezember 2002 ab.

Als das Paket nach vier Wochen immer noch nicht angekommen war, setzte ich mich mit Sony in Verbindung, woraufhin ich die Nachricht bekam, es würde sechs bis acht Wochen dauern, die Pakete zu verschicken. Nach Ablauf dieser Frist schrieb ich erneut.

Nach weiteren sechs Wochen wurde mir nochmals eine schnelle Zustellung versichert. Mittlerweile sind wieder zwei Wochen ohne Paket vergangen, was mich wirklich sehr traurig stimmt.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei Sony nach. Und tatsächlich: Sony konnte bestätigen, dass Christian G. sich registriert, aber sein Begrüßungsgeschenk („Welcome Pack“) noch nicht erhalten habe.

Dazu Guido Alt, Senior-PR-Manager bei Sony Computer Entertainment: „Auf Grund der großen Anzahl an Registrierungen ist es in diesem Fall zu einer bedauerlichen Verzögerung gekommen. Das Begrüßungsgeschenk für Herrn G. und eine kleine Entschädigung sind bereits auf dem Weg zu ihm.“

Die Redaktion meint: Das ist prompte und professionelle Hilfe. Warum nicht gleich so?

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

„Vielen Dank“

COMPUTERBILD-SPIELE hilft – und viele Leser bedanken sich. Zum Beispiel jener, der im letzten Heft seinem „Ärger des Monats“ Luft machte:

Vielen Dank dafür, dass Sie bei Infogrames nachgefragt haben. Heute kam ein Päckchen mit einem neuen „Looney Tunes“ für den Gameboy. Mit diesem Spiel ist alles in Ordnung.

Carsten Berger, per E-Mail

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)							
American Conquest – Fight Back	2,03						
Cold Zero – The Last Stand	2,40	57 % Spielspaß	76 %	Note 2-		78 % Spielspaß	
CSI – Crime Scene Investigation	3,21		62 %			62 % Spielspaß	
Devastation	2,72	72 % Spielspaß	69 %	Note 2-		70 % Spielspaß	
DTM Race Driver – Director's Cut	2,00	86 % Spielspaß	89 %	Note 1		88 % Spielspaß	
Enter the Matrix	2,27						
Freelancer	2,08	90 % Spielspaß	86 %				
Grand Theft Auto – Vice City	2,10			Note 1		92 % Spielspaß	
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	1,98	80 % Spielspaß	81 %			80 % Spielspaß	
Meistertrainer 4 – Championship Manager	3,90		67 %				
Metal Gear Solid 2 – Substance	2,13	85 % Spielspaß	86 %	Note 1-		80 % Spielspaß	
Pro Train 3	2,35					71 % Spielspaß	
Rise of Nations	1,80					84 % Spielspaß	
Rollercoaster Tycoon 2 – Wacky Worlds Expansion Pack	2,94		77 %				
Tropico 2 – Die Pirateninsel	1,86	88 % Spielspaß	82 %	Note 1		84 % Spielspaß	
Wildlife Park	2,22	72 % Spielspaß	72 %	Note 2-		66 % Spielspaß	
PLAYSTATION							
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	2,40						
PLAYSTATION 2							
Enter the Matrix	2,24			Note 1-			
International Superstar Soccer 3	2,59				71 % Spielspaß		72 %
Metal Gear Solid 2 – Substance	1,45			Note 1-	90 % Spielspaß		
Midnight Club 2	1,80			Note 3+	82 % Spielspaß		82 %
Minority Report	2,64				67 % Spielspaß		57 %
Silent Hill 3	1,42			Note 1	90 % Spielspaß		90 %
Socom US Navy Seals	2,12						
X-Men 2 – Wolverine's Revenge	2,58			Note 3	73 % Spielspaß		66 %
GAMECUBE							
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	1,71			Note 1			
Die Sims	2,07						
Enter the Matrix	2,22						
Ikaruga	2,86			Note 2			
NBA Street Vol. 2	2,08			Note 1			
Star Wars – Bounty Hunter	2,56						
The Legend of Zelda – The Wind Waker	1,35			Note 1			
XBOX							
Baldur's Gate – Dark Alliance	1,73						
Enter the Matrix	2,22						
Godzilla – Destroy All Monsters Melee	1,89						
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	1,72			Note 1			
Moto GP Ultimate Racing Technology 2	1,47						
Project Zero	2,22			Note 2-			
Shen Mue 2	1,75						
V-Rally 3	1,85						
Yager	1,57			Note 2			
GAMEBOY ADVANCE							
Castlevania – Aria of Sorrow	2,22			Note 1-			
Crash Bandicoot 2 N-Tranced	2,04			Note 1-			
GT Advance 3 Pro Concept Racing	2,25						
James Bond 007 – Nightfire	2,44			Note 3			
Sonic Advance 2	2,50			Note 2			
Wario Ware, Inc.	1,98						
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition Stairway to the Destiny	2,35			Note 2-			
GAMEBOY COLOR							
Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	2,66						

Auf dem neuesten Stand

Jeden Monat neu!

Aktuelle Spielverbesserungs-Programme (Patches) und Steuerungsprogramme (Treiber)

Hier – und 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 vom 23. April 2003 (8 MB)
download.microsoft.com/download/4/a/7/4a70c5a4-d80a-482f-89dc-50d39599a0ee/aom10to105.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

Command & Conquer 3 – Tiberian Sun – Die Pyramide • Version 2.03 vom 15. Juni 200 (5,6 MB)
ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Delta Force – Black Hawk Down • Version vom 25. April 2003 (10 MB)
files.novalogic.com/pub/updates/bhdrev1/xx/bhdupd8d.exe

Der Herr der Ringe – Die Gefährten
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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 • Version 11_120 vom 9. April 2003 (1,6 MB)
ftp://downloads.codemasters.com/Upgrade/race_driver_v11_120.zip

Empire Earth – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Etherlords • Version 1.07 vom 23. Juli 2002 (6 MB)
ftp.nival.com/pub/etherlords1/etherlords_patch_ger_107.exe

FIFA Football 2003
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager 2003 • Version 1.10 vom 10. April 2003 (23 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/fn2003updatev110.exe

Gothic 2 • Version 1.30 vom 30. Januar 2003 (8 MB)
http://ds1.jowood.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

Grand Theft Auto 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 • Version 1.2 vom 2. September 2002 (28 MB)
ftp.ubisoft.de/il2/il2upgrade_12.exe

IL-2 Sturmovik – Forgotten Battles
kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar

Indiana Jones – Die Legende der Kaisergruft • Version 1.01 vom 21. April 2003(13 MB)
ftp.lucasarts.com/patches/pc/IJETUpDEU1_0.exe

Jurassic Park – Operation Genesis
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

King of the Road
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

Metal Gear Solid 2 – Substance • Version 1.01 vom 26. April 2003 (12 MB)
jpn01.konami.co.jp/patch/mgs2pc/patch_01/mgs2patch.exe

Moorhuhn Kart XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Panzer Elite – Special Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Port Royale – Gold, Macht und Kanonen
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Praetorians • Version 1.04 vom 24. April 2003 (2,8 MB)
ftp://ftp.eidos.co.uk/pub/uk/praetorians/patch/patchinstaller.exe

Project I.G.I. 2 – Covert Strike
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Project I.G.I. – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rayman 3 – Hoodlum Havoc
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rollercoaster Tycoon – BILD-Hit-Games
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rotlicht Tycoon
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sim City 4 • Version 1.0.272.0 vom 9. April 2003 (9 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/sc4_patch_sku2_to_p2.exe

Stronghold • Version 1.2 vom 5. April 2002 (8,8 MB)
/ftp.take2.de/patches/Stronghold_Patch_v1_2.exe

Stronghold Crusader • Version 1.1 vom 31. Januar 2003 (5,6 MB)
ftp.take2.de/patches/SH_Crusader_Patch_v1-1.exe

Stronghold Deluxe
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Sven Zwo XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield • Version 1.1 vom 11. April 2003 (4 MB)
ftp.ubisoft.de/ravenshield/ravenshield_patch_10_11_ger.zip

Tom Clancy's Splinter Cell • Version 1.2 vom 11. April 2003 (15 MB)
ftp.ubisoft.de/splintercell/SC_EMEA_PATCH_1_2.exe

Tony Hawk's Pro Skater 3
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tropico 2 – Die Pirateninsel
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Unreal 2 – The Awakening • Version vom 14. Februar 2003 (0,1 MB)
ftp.infogrames.net/patches/unreal2/U2_REATIL-031403.EXE

Vietcong
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Warcraft 3 – Reign of Chaos • Version 1.05 vom 1. Februar 2003 (6,9 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3Patches_105_Deutsch.exe

Wer wird Millionär? – Die Pyramide • Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
ftp.eidos.de/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V8200 • Version 43.45A vom 18. April 2003 (17 MB)
ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME43.45A.zip

Asus V8440 Ti • Version 43.45A vom 18. April 2003 (17 MB)
ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME43.45A.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 7.84 vom 17. März 2003 (7,3 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/AIW_Radeon_Series/Catalyst3.2/3DPRS_9X_784.exe

Elsa Gladiac 9000 / 9500 / 9700 • 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 GeForce FX A300 • Version 4.3.4.5 vom 9. April 2003 (25 MB)
203.66.138.20/ftp/entertainment_graphics/Drivers/030425//W9X_ALL_30410.exe

Matrox G 450/550 • Version 6.82.016 vom 27. Februar 2002 (6,5 MB)
www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_682.cfm

MSI GF4 MX420 (MS-8878 v1.0) • Version 43.45 vom März 2003 (7,4 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nv_win9x_43.45.exe

Videologic Vivid! XS • Version vom 30. September 2002 (8 MB)
ftp.videologic.co.uk/PUB/PRODUCTS/Vivid!XS/Drivers/vivxs37192w9x.exe

Soundkarten

Creative Soundblaster-Live-Serie • Version 3.02.52 vom 28. Februar 2003 (10 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=1831

Creative Sound Blaster Extigy • Version vom 7. April 2002 (9 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=1887

Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1 • Version 6.09 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 2000 (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

Die Sims – Tierisch gut drauf (6 in 1)

Lösungsbuch | Hilfe fürs Spiel mit der elektronischen Puppenstube „Die Sims“ – damit Sie „tierisch gut drauf“ sind



Auch Schwarzweiß-Szenen haben manchmal ihren Reiz …

„Diebe sind bei den Sims manchmal sehr häufig unterwegs“ – sicherlich keine sprachliche Meisterleistung, diese Empfehlung zum Kauf einer Alarmanlage. Doch im Kern handelt es sich um einen jener durchaus nützlichen Ratschläge, von denen es in diesem Lösungsbuch nur so wimmelt. Kein Wunder, sind doch gleich sechs Spiele beziehungsweise Ergänzungs-CD-ROMs („Add-Ons“) Thema dieses Werkes („Die Sims“, „Die Sims – Das volle Leben“, „Die Sims – Party ohne Ende“, „Die Sims – Hot Date“, „Die Sims – Urlaub total“ und „Die Sims – Tierisch gut drauf“).

Basis der Anleitung sind die Grundlagen der erfolgreichen Spielereihe. Der Start wird ebenso ausführlich erklärt wie unerlässliche Techniken und Taktiken, angefangen von der Berufswahl über den Umgang mit kleineren und größeren Katastrophen bis hin zu den geheimen Tricks (Cheats). Fünf separate Kapitel widmen sich dann den Add-Ons. Aber: Selbst 210 DIN-A5-Seiten sind zu knapp bemessen, um ausführliche Erläuterungen zu sechs Sims-Spielen unterzubringen. Dem Start ins simulierte Leben hilft das Buch wohl auf die Sprünge, Sims-„Süchtigen“ hingegen nur bedingt weiter. Und bunte Bilder hätten Farbe ins Spiel gebracht. Tierisch gut ist diese Veröffentlichung gewiss nicht – aber einigermaßen drauf.



Die Sims – Tierisch gut drauf (6 in 1), Prima Games/Electronic Arts, 210 Seiten, 210 Seiten, 14,95 euro, ISBN 0-7615-4139-X

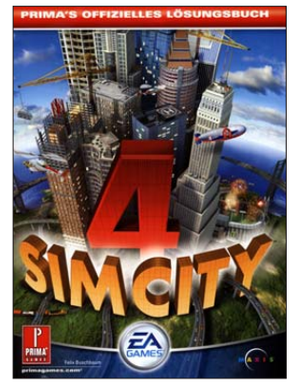
Geht so
Auch für Anfänger

Sim City[1] 4

Lösungsbuch | „Wie Sie sehen, sehen Sie nichts“. So könnte man den Eindruck zusammenfassen, der den Leser auf Seite 45 beschleicht, wo angeblich ein Wald abgebildet ist. Allerdings ist die schlechte Qualität der Schwarzweiß-Fotos der einzige Nachteil des Buches. Wie es sich für eine „Bau“-Anleitung gehört, vermittelt sie Fundamentales. Bauphasen vorbereiten, Gebäude erstellen oder Stadt erweitern – mit diesem Leitfaden kein Problem. Wer die Tipps beherzigt, behält die Finanzen im Griff und bewährt sich als Krisenmanager. Mehr als hundert Seiten Tricks für die Stadtverwaltung – im wirklichen Gemeindeleben dürften Beamten-Bibeln kaum umfangreicher sein. Extra-Ratschläge sind zur Schnellerkennung mit einem schwarzen senkrechten Balken markiert. Kostprobe: „Wenn Sie eines der Gebäude beseitigen wollen, ohne dafür Abrisskosten zahlen zu müssen, sollten Sie eine kleine Katastrophe auslösen. Ein Meteoriteneinschlag in die Militärbasis, und die Anlage dürfte Geschichte sein …“. Ob Sie den ungewöhnlichen Ratschlag befolgen oder nicht: Dieses Werk ist alles andere als eine Katastrophe.

Sim City 4, Prima Games/Electronic Arts, 242 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-9347-8399-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Diablo – Das Vermächtnis des Blutes

Roman | Buch zum Film: Das kennt man schon. Buch zum Spiel – das ist (noch) eher ungewöhnlich. Der Fantasy-Roman „Diablo – Das Vermächtnis des Blutes“ ist ein Buch, das sich (nicht nur) an die Freunde des Spiels Diablo wendet. Die Handlung des Schmökers ist zeitlich zwischen Teil 1 und 2 des erfolgreichen Spieletitels angesiedelt – dennoch finden sich im Buch reichlich Bezüge zum Spiel.

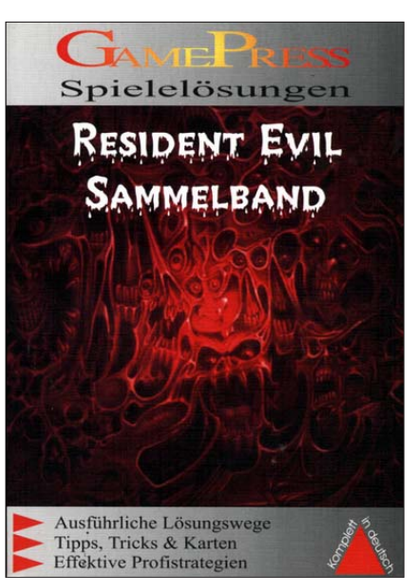
Insgesamt ist der Roman nett zu lesen und teilweise auch spannend, stilistisch aber nicht gerade hitverdächtig. Das Buch aus dem Dino-Verlag können Sie für 9,95 Euro unter der ISBN-Nummer 3-89748-703-9 bestellen. **Geht so**

Runaway – A Road Adventure[3]

Lösungsbuch | Runaway heißt auf Englisch „Flüchtling“. Trotzdem: Zum Weglaufen ist dieses Buch aus dem Hause Game Press keinesfalls. Auf 82 Seiten im handlichen DIN-A5-Format schildern die Autoren einen ausführlichen Lösungsweg für das gleichnamige PC-Spiel, geben gute Tipps und verraten zahlreiche Tricks. Eine eigentlich überflüssige Hintergrundstory und übersichtliche Kurzlösungen sowie detaillierte Schwarzweiß-Bilder vervollständigen ein knappes, aber nützliches Buch. Der Preis von 9,99 Euro im Buchhandel (ISBN-Nummer: 3-9362-8208-0) geht in Ordnung. Tipp: Bei www.amazon.de gibt es das Buch im Paket mit dem PC-Spiel für 29,99 Euro. **Empfehlenswert**

Resident Evil[2] Sammelband

Lösungsbuch | Fünf bekannte „Resident-Evil“-Teile für Playstation und Gamecube löst dieser Sammelband: Resident Evil 1, Resident Evil (Gamecube), Resident Evil Director's Cut, Resident Evil 3 und Resident Evil – Code Veronica. Und damit sich das Gruseln nicht zum Grausen vor der Niederlage gegen Monstren und Mutationen wandelt, bieten die Autoren Markus Müller und Roald Kempf gangbare Lösungswege zu allen fünf Teilen. Nach kurzen, allgemeinen Lösungstipps, ein paar kleinen Geheimnissen und einigen Schummeltricks geht's gleich in die Vollen. Ohne lange Vorrede lesen Sie, wie Sie am besten durch die „Resi“-Spiele kommen: schnell und möglichst unverletzt. Die wenigen Schwarzweiß-Bilder haben kaum Nutzwert, da sind die schlichten, ebenfalls schwarzweißen Karten schon sinnvoller. Das Buch führt Sie nüchtern und zweckorientiert durch die Resident-Reihe, ist aber kein optischer Genuss. Nicht übel, nicht grausig, aber auch nicht spitze.



Resident Evil Sammelband, Game Press, 262 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-936282-07-2

Geht so
Auch für Anfänger

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	Die Sims – Tierisch gut drauf (6 in 1)		Geht so
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4139-X	14,95 Euro
4	Sim City 4		Empfehlenswert
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
5	Age of Mythology		Empfehlenswert
	Microsoft Press	3-8606-3836-X	9,90 Euro
6	Runaway		Empfehlenswert
	Game Press	3-9362-8208-0	9,99 Euro
7	Tomb Raider: Die Chronik plus 4		Geht so
	Markt und Technik	3-8272-9101-1	12,95 Euro
8	Age of Mythology		Geht so
	Sybex	3-8155-5077-7	9,80 Euro
9	Tomb Raider 4: The Last Revelation		–
	Eidos	3-9339-1718-2	10,20 Euro
10	Tom Raider 5 – Die Chronik		Empfehlenswert
	Eidos Interactive	3-9339-1725-5	12,95 Euro

Die meist verkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

[1]sprich: „Sitti“ [2]sprich: „Jwel“ [3]sprich: „Rannäwäi – A Rohd Addwentscher“

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	51,49 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	38,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	34,99 €	1/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
4	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	39,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
5	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	Xbox	1,72	54,30 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	39,83 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	PC	1,98	44,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Largo Winch – Empire under Threat	Ubi Soft	PC	2,27	38,98 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Cold Zero – The Last Stand	Koch Media	PC	2,40	37,18 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Runaway – A Road Adventure	DTP	PC	2,48	24,99 €	2/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
11	Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy	Ubi Soft	GBA	2,48	45,22 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Ring 2 – Die Götterdämmerung	Bigben	PC	2,60	34,42 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Syberia	Vivendi	PC	2,94	17,43 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	CSI – Crime Scene Investigation	Ubi Soft	PC	3,21	29,95 €[1]	7/2003	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Silent Hill 3	Konami	PS 2	1,42	59,90 €[1]	7/2003	Konami	Frankfurt/M.	069-98557320
2	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PS 2	1,45	29,00 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
2	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	Xbox	1,45	52,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Panzer Dragoon Orta	Infogrames	Xbox	1,46	51,34 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	56,99 €	1/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
6	Primal	Sony	PS 2	1,57	54,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Yager	THQ	Xbox	1,57	54,99 €	6/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
8	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	51,40 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	Cube	1,71	50,89 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PS 2	1,74	49,00 €	1/2003	Zimmermann	Düsseldorf	0700-22550338
11	Shen Mue 2	Microsoft	Xbox	1,75	51,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	No One Lives Forever 2	Vivendi	PC	1,80	39,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
12	Der Herr der Ringe - Die zwei Türme	Electronic Arts	PS 2	1,80	54,35 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	49,44 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	26,90 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Devil May Cry 2	CEG	PS 2	1,87	50,38 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	Xbox	1,88	25,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Mafia	Take 2	PC	1,91	25,37 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Spiderman – The Movie	Activision	PS 2	1,92	26,42 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Unreal Tournament 2003	Infogrames	PC	1,92	44,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
21	Star Wars - Rogue Leader – Rogue Squadron 2	Electronic Arts	Cube	1,93	9,90 €	7/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
22	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	48,38 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	50,30 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	52,75 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Unreal 2	Infogrames	PC	1,99	45,80 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Resident Evil Zero	Capcom	Cube	2,00	54,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Ubi Soft	PC	2,03	43,78 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
28	Contra: Shattered Soldier	Konami	PS 2	2,07	49,99 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
29	Freelancer	Microsoft	PC	2,08	44,90 €	7/2003	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421-91310
30	Das Ding	Vivendi	PC	2,10	25,75 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
31	Socom US Navy Seals	Sony	PS 2	2,12	79,95 €[1]	7/2003	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
32	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,67 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
32	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PC	2,13	37,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
32	Dark Angel	Vivendi	PS 2	2,13	47,75 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
35	Enclave	Swing!	Xbox	2,14	24,79 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Castlevania – Aria of Sorrow	Konami	GBA	2,22	39,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
36	Enter the Matrix	Infogrames	Cube	2,22	54,60 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Enter the Matrix	Infogrames	Xbox	2,22	54,70 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Project Zero	Wanadoo	Xbox	2,22	59,90 €[1]	7/2003	Wanadoo	Glinde	040-710060
40	Project Nomads	CDV	PC	2,23	14,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
41	Enter the Matrix	Infogrames	PS 2	2,24	54,70 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
42	Enter the Matrix	Infogrames	PC	2,27	49,90 €[1]	7/2003	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882
42	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	43,99 €	4/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
44	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	24,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
45	Grom	CDV	PC	2,32	14,69 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
46	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	28,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
47	James Bond 007 – Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	42,43 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
48	Doom 2	Activision	GBA	2,38	39,90 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
49	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	39,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
50	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	13,43 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	Project Zero	Wanadoo	PS 2	2,43	45,85 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
52	James Bond 007 – Nightfire	Electronic Arts	GBA	2,44	49,99 €[1]	7/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
53	Contra Advance – The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,56 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
53	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	45,56 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
55	Hamtaro – Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	29,49 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS 2	2,54	59,99 €	3/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
57	Star Wars – Bounty Hunter	Lucasarts	Cube	2,56	47,99 €	6/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
58	X-Men 2 – Wolverine's Revenge	Activision	PS 2	2,59	49,99 €	6/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
59	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi	PC	2,60	18,99 €	1/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
60	Driver 2 Advance	Infogrames	GBA	2,61	43,49 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
61	Star Wars – Clone Wars	Electronic Arts	PS 2	2,63	49,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
62	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	47,66 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
62	Minority Report	Activision	PS 2	2,64	52,75 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
64	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi	PC	2,69	11,90 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
65	Devastation	Ascaron	PC	2,72	36,45 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
66	Men in Black 2 – Alien Escape	Infogrames	PS 2	2,76	43,79 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
67	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	44,99 €	2/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
68	Terminator – Dawn of Fate	Infogrames	PS 2	2,85	24,99 €	12/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
69	Ikaruga	Infogrames	Cube	2,86	49,99 €[1]	7/2003	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882
70	Knight Rider	Davilex	PS 2	2,90	34,95 €	12/2002	Amazon	München	www.amazon.de[2]
71	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	18,90 €	2/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
72	Turok Evolution	Acclaim	PS 2	3,05	19,99 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
73	I.G.I.- 2 – Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	42,45 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
74	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	40,82 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
75	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	12,90 €	9/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
76	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	43,25 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Anno 1503	Sunflowers	PC	1,49	44,69 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi	PC	1,74	41,65 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Take 2	PC	1,86	39,99 €	6/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
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	15,67 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Wildlife Park	Koch Media	PC	2,22	44,99 €[1]	7/2003	Koch Media	Planegg	01801-185795
7	Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	27,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	43,99 €	3/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
9	Beach Life	Eidos	PC	2,64	18,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	14,90 €	8/2002	CCS	Dortmund	0231-7274237

DENK-/KNOBELSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gefeuert! Dein letzter Tag	Blackstar	PC	2,75	17,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

FUßBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PC	1,92	42,79 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	FIFA Football	Electronic Arts	GBA	2,05	48,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS 2	2,05	52,25 €	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	49,75 €	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	International Superstar Soccer 2	Konami	PS 2	2,48	27,90 €	7/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	International Superstar Soccer 2	Konami	Cube	2,50	54,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	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	39,99 €	11/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
2	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Ubi Soft	PC	1,63	26,42 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Rayman 3	Ubi Soft	GBA	2,02	43,69 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Super Monkey Ball 2	Infogrames	Cube	2,04	53,22 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Crash Bandicoot 2 N-Tranced	Vivendi	GBA	2,05	38,28 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	51,44 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Yoshi's Island –Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	36,99 €	1/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
8	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	15,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi	GBA	2,16	38,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

[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
10	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	52,82 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Casper – Spirit Dimensions	TDK	PS 2	2,27	19,99 €	5/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
12	Sonic Advance 2	Infogrames	GBA	2,50	44,69 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Britney's Dance Beat	THQ	PS 2	2,58	19,00 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
14	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	36,30 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

KARTENSPIELE

1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition Stairway …	Konami	GBA	2,36	38,96 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS	2,40	27,37 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	Konami	GBC	2,66	31,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Dollhouse Private Dancer	Infogrames	PC	3,70	8,50 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

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	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	9,99 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Anstoß 4	Ascaron	PC	3,68	39,65 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Meistertrainer 4 – Championship Manager	Eidos	PC	3,90	41,79 €	7/2003	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	50,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Godzilla – Destroy All Monsters Melee	Infogrames	Xbox	1,89	59,90 €[1]	7/2003	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882
3	Capcom vs. SNK 2 EO	CEG	Xbox	1,90	49,78 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	49,44 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Tekken 4	Sony	PS 2	2,61	44,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
6	Sword of the Samurai	Ubi Soft	PS 2	2,64	52,85 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Dragon Ball Final Bout	Infogrames	PS	3,72	29,41 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	Infogrames	PS	3,82	19,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

QUIZSPIEL

1	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Eidos	PC	3,33	29,16 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

RENNSPIELE

1	DTM Race Driver – Directors Cut	Codemasters	PC	1,44	42,56 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Moto GP Ultimate Racing Technology 2	THQ	Xbox	1,47	59,90 €[1]	7/2003	THQ	Krefeld	01805-605511
3	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS 2	1,59	54,15 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Mercedes Benz World Racing	TDK	Xbox	1,64	39,99 €	3/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
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	53,40 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Midnight Club 2	Take 2	PS 2	1,80	59,90 €[1]	7/2003	Take 2	München	089-278220
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	53,40 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi	PC	1,92	26,15 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	PC	2,07	19,90 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	54,30 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PC	2,10	59,95 €[1]	7/2003	Take 2	München	089-278220
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	53,40 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	GT Advance 3 Pro Concept Racing	THQ	GBA	2,25	25,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	18,15 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ROLLENSPIELE

1	Zanzarah – Das verborgene Portal	THQ	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	Xbox	1,73	49,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubi Soft	PC	1,86	26,75 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Icewind Dale 2	Virgin	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	39,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
9	Arx Fatalis	Fishtank	PC	2,17	18,77 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Kingdom Hearts	Sony	PS 2	2,22	54,99 €	2/2003	Primal Games	Bochum	0234-9160630
11	Final Fantasy 10	Sony	PS 2	2,28	62,81 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Infogrames	GBA	2,57	44,43 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Wild Arms 3	Ubi Soft	PS 2	2,71	53,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Final Fantasy Origins	Infogrames	PS	2,75	29,78 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Elixir	Eidos	PC	2,84	31,80 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	54,78 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Die Sims	Electronic Arts	Cube	2,07	59,90 €[1]	7/2003	Electronic Arts	Köln	0221-975820
5	Microsoft Combat Flight Simulator 3	Microsoft	PC	2,18	49,65 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Pro Train 3	NBG	PC	2,36	17,82 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	25,08 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	PC	2,49	45,65 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Die Sims – Urlaub total	Electronic Arts	PC	2,66	19,90 €	7/2002	CCS	Dortmund	0231-7274237
10	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Take 2	PC	2,74	13,90 €	12/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
11	Rollercoaster Tycoon 2 Wacky Worlds …	Infogrames	PC	2,94	29,99 €[1]	7/2003	Infogrames	Frankfurt/Main	01907-71882
12	Die Sims – Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	45,12 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	22,17 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	13,43 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE-SAMMLUNG

1	Wario Ware, Inc.	Nintendo	GBA	1,98	37,70 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPORTSPIELE

1	Outlaw Golf	TDK mediactive	Xbox	1,84	53,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	Xbox	1,86	49,99 €	5/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
4	NHL 2003	Electronic Arts	PC	1,99	42,85 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	NHL 2K3	Infogrames	PS 2	2,00	53,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	Cube	2,08	51,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Cube	2,10	49,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	RTL Skispringen 2003	THQ	PC	2,45	26,18 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Tour de France	Konami	PS 2	2,47	27,90 €	8/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
10	International Superstar Soccer 3	Konami	PS 2	2,60	54,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Next Generation Tennis – US Open	Wanadoo	PC	3,13	26,14 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Biathlon 2003	Infogrames	PC	4,50	27,99 €	3/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]

STRATEGIE

1	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Vivendi	PC	1,44	28,69 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Praetorians	Eidos	PC	1,78	39,00 €	4/2003	Zimmermann	Düsseldorf	0700-22550338
3	Rise of Nations	Microsoft	PC	1,80	49,99 €[1]	7/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
4	Medieval – Total War	Activision	PC	1,82	28,80 €	11/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
5	Robin Hood – Die Legende von Sherwood	Wanadoo	PC	1,83	24,95 €	12/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
6	American Conquest	CDV	PC	1,86	44,65 €	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	44,99 €	12/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
9	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames	PC	1,95	19,90 €	7/2002	CCS	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	39,99 €	4/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
12	Sudden Strike 2	CDV	PC	2,01	19,90 €	7/2002	CCS	Dortmund	0231-7274237
13	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	29,42 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	American Conquest – Fight Back	CDV	PC	2,03	39,99 €[1]	7/2003	CDV	Karlsruhe	0721-972240
15	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	18,90 €	11/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
16	Civilization 3 – Expansion Set	Infogrames	PC	2,09	29,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Highland Warriors	Data Becker	PC	2,11	34,99 €	3/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
18	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	10,83 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	24,41 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	Der Schatzplanet	Disney	PC	2,31	9,83 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Command & Conquer Generals	Electronic Arts	PC	2,41	49,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
22	1914 – The Great War	Jowood	PC	2,52	39,90 €	10/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
23	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	39,57 €	8/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	The Gladiators	Bigben	PC	3,07	32,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
25	Napoleon	Infogrames	PC	3,12	28,98 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Haegemonia – Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	36,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	Soldiers of Anarchy	Bigben	PC	4,90	34,00 €	3/2003	Zimmermann	Düsseldorf	0700-22550338

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	53,89 €[3]	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Neocron	CDV	PC	2,08	44,95 €[1,3]	11/2002	CDV	Karlsruhe	0721-972240
4	Asherons Call 2	Microsoft	PC	2,55	39,00 €[1,3]	3/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760

[1] Preis laut Hersteller [2] keine telefonische Bestellung möglich

[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	44,00 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	DV-516E	Teac	2,59	45,50 €	5/2003	CSK Computer	Drensteinfurt	01805-122930
3	DM168D	Cyber Drive	2,75	44,00 €	5/2003	Avitos	Linden	01805-606065
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	39,95 €	5/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
5	XJ-HD166S	Lite-On	2,77	42,79 €	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	237,00 €	4/2003	PC-Kauf 2000	Hennef	02242-901712
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	199,89 €	4/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	359,00 €[1]	4/2003	Maxtor	Frankfurt/Main	01801-629867
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	119,99 €	4/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	107,00 €	4/2003	Copro Computer	Bad Vilbel	06101-88588

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Guillemot	1,75	487,66 €	7/2003	Padercomp	Paderborn	05251-18500
2	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Guillemot	1,86	425,18 €	2/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
3	Winfast A 250 LE TD My Vivo	Leadtek	1,99	159,00 €	2/2003	Sperl	Ingolstadt	0841-95199291
4	Maya 2 GV-R 9700 Pro	Gigabyte	2,10	499,00 €[1]	2/2003	Gigabyte	Hamburg	01803-428468
5	Mystify 4200	Terra Tec	2,13	139,85 €	2/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
5	FX 5800 Ultra	MSI Technology	2,13	519,00 €	7/2003	Fort Knox	Aachen	0800-3678566
7	Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Guillemot	2,15	178,17 €	2/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
8	Maya AF GV-R 9000 Pro	Gigabyte	2,19	99,00 €[1]	2/2003	Gigabyte	Hamburg	01803-428468
9	Pixelview Geforce 4 Ti 4200	Powertech	2,27	158,89 €	2/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
9	Geforce 4 TI 4200 Medusa	Albatron	2,27	239,00 €[1]	2/2003	Albatron	Linden	06403-9710

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Hercules 3D Prophet 9000 (PCI)	Guillemot	2,58	149,00 €[1]	7/2003	Guillemot	Neunkirchen a. S.	09123-96580
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV PCI	Gainward	3,21	49,99 €	7/2003	Markstahler	Offenburg	0781-9246260
3	MX 440 SE-T-PCI	MSI	3,46	56,00 €	7/2003	Sperl	Ingolstadt	0841-95199291
4	Geforce 2 MX 400 PCI	Gainward	4,05	59,90 €	7/2003	Markstahler	Offenburg	0781-9246260

HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	.Audio 80	Plantronics	2,76	31,89 €	10/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	36,89 €	10/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,77 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	28,89 €	10/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	21,89 €	10/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061

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	94,00 €	9/2002	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	59,90 €	9/2002	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	A 5.100 Extreme Surround Power	Philips	3,52	99,00 €	9/2002	Musikland	Fellbach	0711-575808

LENKRÄDER FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-3275 Cube Racing Wheel	Jöllenbeck	2,38	77,89 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Top Drive Wheel	Logic 3	2,39	34,90 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
3	GTZ 500 Wheel	Saitek	2,62	28,00 €	1/2003	Computeruniverse.net	Friedrichsdorf	0700-86483773
4	Thrustmaster Challenge 2	Guillemot	3,06	33,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Brooklyn Booster 5000	Vidis	3,35	49,00 €	1/2003	Ziegner	Crailsheim	07951-469604

LENKRÄDER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	2,09	80,42 €	1/2003	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
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	78,00 €	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	61,65 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Challenge Racing Wheel	Guillemot	2,57	26,55 €	1/2003	Cosew	Halle	0345-5126001
3	SL-6680 Blue Lightning Racing Wheel	Jöllenbeck	2,57	39,89 €	1/2003	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
5	RX 500 Racing Wheel	Saitek	3,25	41,36 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Top Drive Force Wheel	Logic 3	3,26	49,95 €[1]	1/2003	Logic 3	Happburg	08170-997029
7	4 Gamers Jaguar Racing Wheel	Big Ben	3,54	42,99 €	1/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
8	Lotus Dual Force Wheel	Gamester	3,63	50,90 €	1/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

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	72,50 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Adrenalin Wheel	Saitek	2,75	44,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Lotus Pro Racer	Gamester	3,80	35,00 €	1/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	69,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	42,60 €	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	25,90 €	3/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
5	350SX Cradle Mouse Wireless Optical	Trust	1,77	49,95 €[1]	3/2003	Trust	GD NL-Dortrecht	02821-58810

MODEMS (ANALOG)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	External Internet Modem	Sitecom	2,60	39,90 €	5/2002	Adbit	Essen	0201-4555061
2	Modem 56 Surf USB	Acer	2,71	38,74 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	56k V92 External Modem	Trust	3,25	44,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	36,23 €	5/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	106,00 €	6/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Sure Connect USB ADSL Modem	U.S.Robotics	3,10	91,90 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	240 B Speedlink DSL Modem	Trust	3,55	57,00 €	6/2003	Avitos	Linden	01805-606065
4	Typhoon ADSL USB Adapter	Anubis	3,73	59,90 €[1]	6/2003	Anubis	Saarbrücken	0681-988060
5	ADSL Surf USB	Acer	3,79	68,90 €	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	59,00 €	6/2003	Avitos	Linden	01805-606065
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	47,60 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Typhoon 128k USB ISDN Adapter	Anubis	2,59	51,85 €	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	Halle	0345-5126001
2	DMX 6Fire 24/96	Terra Tec	1,95	165,00 €	6/2002	PC-Kauf 2000	Hennef	02242-901712
3	DMX 6Fire LT	Terra Tec	2,20	118,00 €	6/2002	PC-Kauf 2000	Hennef	02242-901712
4	Sound Blaster Audigy Player	Creative Labs	2,30	68,89 €	6/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
5	Sound Blaster Extigy	Creative Labs	2,34	132,50 €	6/2002	CSK	Drensteinfurt	01805-122930

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	74,68 €	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	77,28 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	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	33,15 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Arcade Stick	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	199,00 €	6/2002	Avitos	Linden	01805-606065
2	Playstation 2	Sony	2,21	199,00 €[1]	6/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
3	Gamecube	Nintendo	2,89	179,99 €	6/2002	Primal Games	Bochum	0234-9160630
●	Gameboy Advance SP[2]	Nintendo	2,78	129,00 €[1]	4/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
●	Gameboy Advance[2]	Nintendo	2,94	98,89 €	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	9,90 €	4/2001	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620

SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	40,88 €[1]	8/2000	Logic 3	Happburg	08170-997029
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	19,90 €	8/2000	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	17,90 €	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,61	29,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Brooklyn Pro Pad	Vidis	1,80	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Programmable Pro Pad	Logic 3	1,93	16,76 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Thrustmaster Firestorm Powershock Controller	Guillemot	2,43	16,10 €	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	54,90 €	11/2002	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	31,72 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2	Guillemot	2,10	25,00 €	11/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	P880 Dual Analog Pad	Saitek	2,61	24,40 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	PC Dash 2	Saitek	3,16	24,68 €	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	26,87 €	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	34,88 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Adrenalin Pad	Saitek	1,88	26,71 €	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	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	59,90 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	2,07	57,20 €	12/2002	PC-Kauf 2000	Hennef	02242-901712
4	Typhoon Cyber Knight	Anubis	2,17	37,68 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Top Fighter	Logic 3	2,31	14,95 €[1]	12/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,39	36,05 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	34,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	2,36	38,69 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller [2] Einzeltests: Die Geräte lassen sich nicht unmittelbar miteinander vergleichen, daher ● statt Rangfolge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

AGP-Steckplatz (-Anschluss)

Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1]) angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsgewinn zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine Rolle.

Analog

Analoge Signale, wie etwa Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen, kontinuierlichen Verlauf. 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 fast ausschließlich bequem 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.

Bluetooth[5]

Bluetooth ist ein Standard für Datenübertragung per Kurzstreckenfunk. Benutzt wird Bluetooth, um Computer, Zusatzgeräte (Tastaturen, Mäuse), aber auch Handys drahtlos miteinander zu verbinden. Aktuelle Bluetooth-Geräte haben eine garantierte Funkreichweite von zehn Metern. Die zweite Stufe des Bluetooth-Standards soll eine Datenübertragung auch auf 100 Meter Entfernung ermöglichen.

Breitbandanschluss

Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

Byte[6]

Byte ist eine Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Chipsatz

Der Chipsatz steuert die Zusammenarbeit von PC-Bauteilen, beispielsweise die des **Prozessors** mit Erweiterungskarten.

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“[7]. Das bedeutet übersetzt, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R (Abkürzung für „Compact Disc Recordable“[8]), 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“[9]) 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.

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, etwa 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 den Formaten 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.

Farbtiefe

Siehe **Bildauflösung**.

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.



Mit dem Coolie Hat verändern Sie in der Regel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

[1]sprich: „Ackdelleraitad Graffiks Port“ [2]sprich: „Dschoi-Stick“ [3]sprich: „Baios“ [4]sprich: „Bäsikk Input/Autput Sistem“ [5]sprich: „Bluhuhß“ [6]sprich: „Bait“ [7]sprich: „Rihd Ohnli Memmer“ [8]sprich: „Kompakt Disk Rikordebel“ [9]sprich: „Rihraitebel“ [10]sprich: „Komposit“ [11]sprich: „Didschitel Ssabbskraiber Lain“ [12]sprich: „Didschitel Worsatail Disk“ [13]sprich: „Didschitel Wischju-el Interfäjß“ [14]sprich: „Inhänzt Intigraitad Draif Elektronnicks“ [15]sprich: „Faierwohl“

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 ist die Darstellung. Als dritter Wert wird hier manchmal auch die Farbtiefe (Farbanzahl) 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.

ISDN
Das digitale Telefonnetz ISDN („Integrated Services Digital Network“[1]) bietet im Vergleich zum herkömmlichen Telefonnetz eine bessere Sprachqualität und eine schnellere Datenübertragung (bis zu 8200 Zeichen pro Sekunde) auf einer ISDN-Leitung – hilfreich zum Beispiel beim Stöbern („Surfen“) im Internet.

JPG/JPEG[2]
Abkürzung für „Joint Photografic Expert Group“[3]. 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**.

Koaxial
Zum Übertragen von hochfrequenten Signalen, etwa digitalen Signalen oder Radioprogrammen im Kabelnetz, werden koaxiale Kabel verwendet, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind.

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“) und solche mit Verlusten, etwa bei Bildern (**JPG**). Je stärker die Kompromierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter also auch die Bildqualität.

LAN
Abkürzung für „Local Area Network“[5], also etwa „lokal angelegtes **Netzwerk**“. „Lokal“ bezieht sich hier auf einen gemeinsamen Standort der vernetzten Geräte, wie beispielsweise ein Firmengelände oder einen Raum.

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 Spielekonsolen, 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**.

Open GL
Eine spezielle Programmsammlung, am ehesten vergleichbar mit **Direct-3D**. Diese Programmsammlung verbessert unter Windows die Darstellung und Erzeugung von grafischen Effekten in Computerspielen.

Optisch
Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

Optische ROM-Disc
Neues Speichermedium, das 1,8 Gigabyte fasst und von Sony entwickelt wurde.

Partition
Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

PC-Card
Einsteckkarte für tragbare Computer (Notebooks), an die Zusatzgeräte, wie beispielsweise **Modems** oder Scanner, angeschlossen werden können.

PCI
PCI steht für „Peripheral Components Interconnect“[5]. Auf Deutsch heißt das etwa „Verbindung für Zusatzgeräte“. Dabei handelt es sich um einen modernen Standard für PC-Einbaukarten, der schnelle Datenübertragung gewährt.

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
Der Prozessor ist ein winziges Bauteil, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigen kann. Die zentrale Re-

Gamepad[4] (Spieletastatur)
Ein **Analog-Stick (Mini-Steuerknüppel)** ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur, dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Per 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: „Intigrätitd Sörwissis Dätschtel Netwörk“ [2]sprich: „Dschäipegg“ [3]sprich: „Dschoint Fotogräffick Expört Gruhp“ [4]sprich: „Gäimpäd“ [5]sprich: „Lokkel Äria Netwörk“ [6]sprich: „Perifferel Komponents Interkonnekt“

cheneinheit 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-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.

Soundchip[1]

Der Soundchip ist Bestandteil der Soundkarte und wandelt beispielsweise Musikdaten in Töne um.

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.

TFT/LCD-Bildschirm

„LCD" ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display"[4]. Mittels dieser Flüssigkristall-Anzeige ist der Bau von sehr flachen Bildschirmen auch für Fernseher möglich. Zwischen zwei Folien wird eine Schicht mit Flüssigkristallen eingefügt, die bei angelegter Spannung die Lichtbrechung ändern und unterschiedliche Farben darstellen können. „TFT" steht für „Thin Film Transistor"[5], übersetzt „Dünnfilm-Transistor". Diese Bildschirmtechnik arbeitet ebenfalls mit Flüssigkeitskristallen und ist eine Weiterentwicklung der LCD-Technik. Sie wird vor allem in Flachbildschirmen oder tragbaren Computern eingesetzt. Die Darstellung ist besonders brillant, flimmerfrei und scharf.

USB

Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[6]) 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.

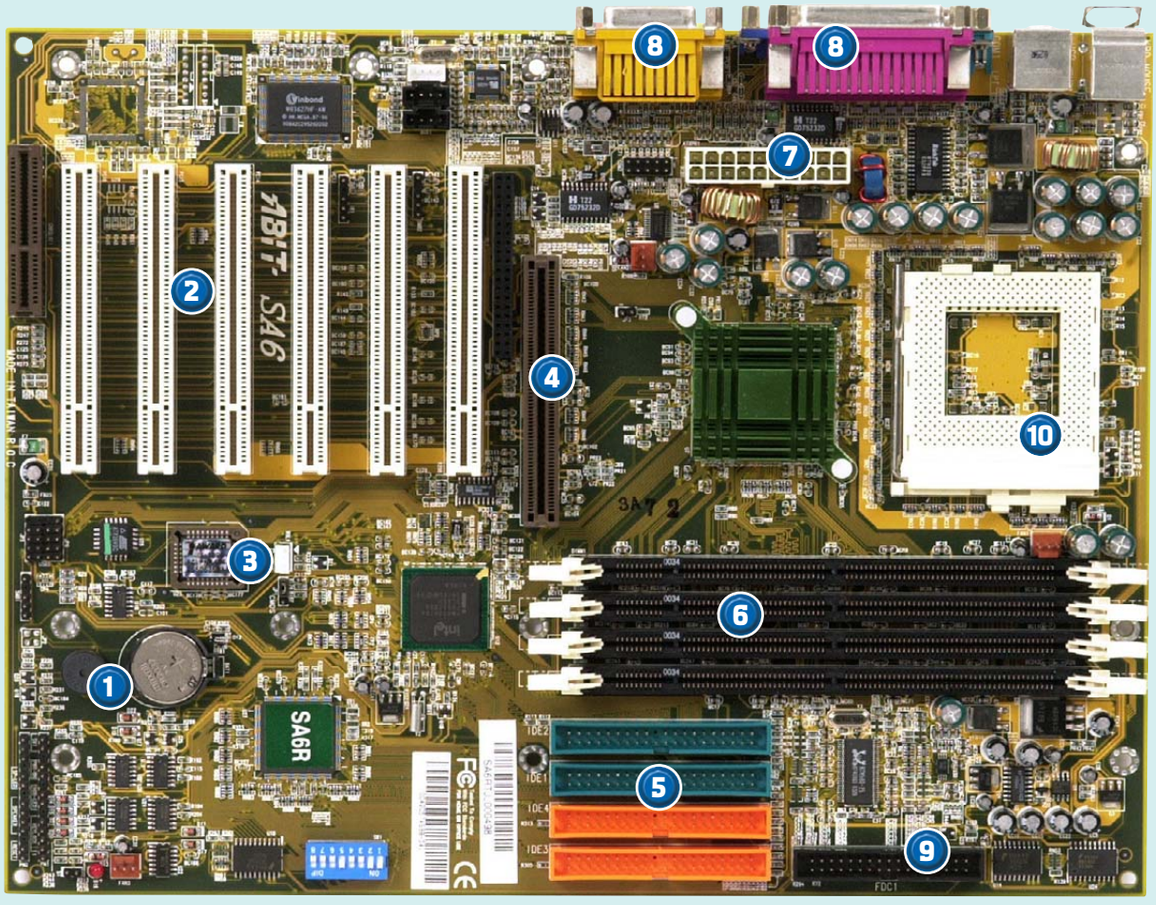
VGA

VGA („Video Graphics Array"[7]) 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.

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.

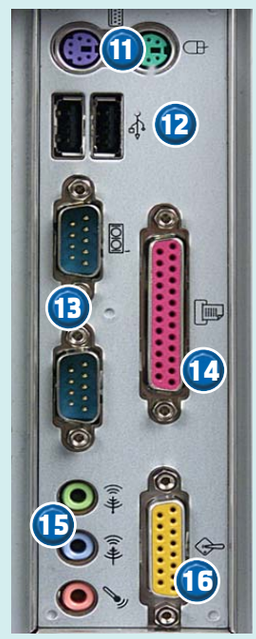
1. Lautsprecher, der mit Pieptönen auf Fehler hinweist
2. **PCI-Anschluss**
3. Chip, der das **BIOS** enthält
4. **AGP-Anschluss**
5. **EIDE-Anschlüsse**
6. Steckplätze für **Arbeitsspeicher**
7. Anschluss für Stromkabel vom Netzteil
8. Anschlüsse für Tastatur, Maus, Drucker, Zusatzgeräte
9. Anschluss 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-Anschlüsse für Maus und Tastatur[8]
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: „Ssaundtschipp" [2]sprich: „Mäinbohrd" [3]sprich: „Masserbohrd" [4]sprich: „Liquidd Krisstel Dissplai" [5]sprich: „Ssinn Film Tränsister" [6]sprich: „Juniwörsel Ssiri-el Bass" [7]sprich: „Widio Gräfficks Arrai"

[8]Achtung: Diese Abkürzung hat nichts mit der „Playstation 2" zu tun.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Superbild

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	040-89703355	01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	01805-225155	01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96660	05241-966610	05241-96690	05241-96690	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-966610	www.ascaron.com
Atari/ Infogrames	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
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	01908-7326861	01908-24644	Mo-Fr 8-22 Uhr	01908-7326861	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.modern-games.com
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	069-85096-168	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.atari.de
Infogrames/ Atari	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Jowood	63071	Offenbach	069-85096111	069-85096010	069-85096-168	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	0751-861020	0751-861941	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	01805-8354263 7	werktags 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805-605511	02151-4189418	01805-605511	01905-05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905-05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030-5363580	030-53635811	030-5363580	030-5363580	Mo-Fr 10-18 Uhr	030-53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	01805-554938	01908-8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211-338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040-37682100	040-37682199	040-89703322	01905-80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	01907-71887	01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.virgininteractive.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805-0537636	01805-032936	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	Mo-Fr 9-17 Uhr	keins	www.zuxxez.de

■ bis zu 0,122 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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 2. Juli im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Tomb Raider

– The Angel of Darkness. Lange mussten die Fans warten, nun ist die hübsche Archäologin wieder im Einsatz. Lara Croft sieht nicht nur besser aus denn je, sie hat auch ein paar neue Tricks gelernt. Ob sie sich damit in die Herzen der Redaktion schleichen kann, steht im nächsten Heft.



Star Trek: Elite Force 2

Willkommen zurück auf der Voyager! Noch immer steckt das Schiff der Föderation nicht nur im Delta-Quadranten fest, sondern auch in Schwierigkeiten. Wie Sie der Besatzung helfen können, lesen Sie in Ausgabe 8.



Hulk

Die Comic-Variante von Dr. Jekyll und Mr. Hyde ist da: Nach einem Unfall verwandelt sich Dr. Bruce Banner immer in das grünhäutige Monster Hulk, wenn er wütend wird. Ob Sie beim Spielen vor Wut auch grün anlaufen oder monstermäßig Spaß haben? Nachlesen. Im nächsten Heft.



Brute Force

Die Zukunft ist düster und gewalttätig. Nur gut, dass es die Spezialeinheit Brute Force gibt – die richtige Antwort auf alle bösen Buben der Galaxis. Und das Beste: Sie können alle Team-Mitglieder steuern. Aber wie gut funktioniert das? Antworten in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2003.



Wario World

Wenn Installateure hassen: Der Erzfeind des netten Klempners Mario, der böse Wario, will sich einen Juwelenschatz unter den Nagel reißen und muss dafür jede Menge Abenteuer bestehen. Ob Sie sich diesmal auf die Seite des Bösen schlagen sollten, steht im nächsten Heft.



Pokémon

– Saphir und **Rubin.** Die Zeit des Taschenmonster-Sammelns bricht wieder an. Mit zwei weiteren Spielen kommt jede Menge neuer Kreaturen auf erfahrene Trainer zu. Was für putzige Tierchen Sie diesmal dressieren müssen und was die alles können, steht ausführlich in Heft 8.

HARDWARE

Für die Ohren

Die Soundkarte ist das „akustische Zentrum" Ihres Computers. Ohne würden Sie außer den Lüftergeräuschen nicht viel hören. COMPUTERBILD-SPIELE hat acht neue Karten getestet – welche Gehör finden sollten, lesen Sie im nächsten Heft.

RATGEBER

Für die Nerven

Nicht jede Verkaufsversion eines Spiels läuft fehlerfrei. Dann liefern die Firmen oft Spiel-Verbesserungsprogramme (Patches) nach. Wo Sie die im Internet finden können und was Sie damit machen müssen, steht in Ausgabe 8.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 - Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM: Tel. 040/34729352.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Piotr Blaszczyk, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Sengül Efeoglu, 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. 01805/63 66 63 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/63 66 33 (€ 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 AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTERBILD-SPIELE wird als Print- und Onlineausgabe sowie als Jahrgangs-CD-ROM verbreitet und ist per Internet-Datenbank recherchierbar.

Ja, ich bestelle COMPUTERBILD-SPIELE zum günstigen Jahresabo-Preis von 34,80 € inklusive Zustellung. Dazu bekomme ich als Dankeschön die „Touchscreen-Datenbank". Der Versand erfolgt mit separater Post. Das Angebot gilt nur im Inland.

Meine Anschrift lautet:

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

❑ **Ich zahle einfach und bequem per Bankeinzug und bekomme dafür ein Heft gratis!** 10000900

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

❑ Ich zahle gegen Rechnung
(Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!) 10000901

Datum, Unterschrift

Coupon ausgefüllt abschicken an: COMPUTERBILD-SPIELE Abonnenten-Service, Brieffach 7663, 20350 Hamburg.
Oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de. Oder faxen: 01805-63 66 33 (0,12 €/Min).

Computer Bild Spiele

KAUFEN. LESEN. SIEGEN.

Sichern Sie sich COMPUTERBILD-SPIELE im Jahresabo für nur 34,80 €.

Gratis zum Abo eine „Touchscreen-Datenbank"



- **Bequem programmieren und abrufen per Bildschirmberührung**
- **Modernes Aluminiumgehäuse**
- **Taschenrechner und „Schnellfinder"-Telefonbuch**
- **Praktischer Kalender mit Weltzeit**