www.computerbildspiele.de
8/2003
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 08

10 Spiele und Demos auf CD-ROM im Heft



Vollversion 1
Für Windows 95, 98, ME und XP

America
No Peace Beyond The Line

12
Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

Überfall im Wilden Westen
Strategie

Spiel 2 — Geschicklichkeit — Atoll
Spiel 3 — Sportspiel — Carom 3D
Spiel 4 — Action — A 1
Spiel 5 — Rennspiel — Napkin Race
Spiel 6 — Denk-/Knobelspiel — Natula
Spiel 7 — Geschicklichkeit — DX-Ball
Demo 1 — Rennspiel — Moto GP 2

Als Film auf dieser Heft-CD
Lara Croft
Die heißesten Szenen aus ihrem neuen Spiel

Demo 2 — Chicken Shoot
2 x Sommerspaß — Action
Spiel 8 — Moorhuhn XXS

Da krachen ja die Hühner

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

SPIELETESTS

PC — Spiel des Monats

Star Trek Elite Force 2
Action
Einsatz in der Galaxis

GAMEBOY

Pokémon Rubin & Saphir
Rollenspiele
Neue Monster, neue Kämpfe

XBOX

Brute Force — Action
Vier für Recht und Ordnung

BRANDAKTUELL

Terminator 3
Das Spiel zum Film

SPIELETRICKS

PC PLAYSTATION 2

Hulk — Action
Der grüne Gigant schlägt zu

RATGEBER

Kostenlos im Internet
So verbessern Sie Ihre Spiele

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Welche Bedeutung heutzutage Computerspiele haben, sehen Sie mit einem Blick auf die Kino-Industrie. Früher gab es zuerst den erfolgreichen Film und dann das passende Spiel dazu. Heute ist es immer häufiger umgekehrt: zuerst ein erfolgreiches Spiel und anschließend den Film. Jüngste Beispiele: „Resident Evil" und „Lara Croft". Auch in diesem Heft stellen wir Ihnen mehrere Spiele vor, die eng mit Film-Produktionen verknüpft sind: „Terminator 3", „Hulk", „Star Trek" und „Pokémon". Ob die Spiele wirklich halten, was die Filme versprechen, sagen Ihnen unsere Redakteure – kompetent wie immer.

Computer Bild Spiele INTERN



Kunst-Schützin: Martina Langner erlegt fleißig Federvieh.

● Wenn Sie zurückblättern zum Titel, sehen Sie eine Komposition aus Bildern und Textzeilen, die von der Layouterin Martina Langner (41) arrangiert wurde. So etwas so gut hinzukriegen, ist eine kleine Kunst. Der Werdegang half: Die Hobby-Malerin (Surrealismus) schloss in Kiel ihr Magisterstudium in Kunstgeschichte und Romanistik ab, absolvierte dann noch in Hamburg eine Grafikausbildung und gestaltete jahrelang Zeitschriften-Seiten. Computerspiele üben auf Martina Langner optisch einen großen Reiz aus. Das Spielen selbst beschränkt sich auf die Moorhuhn-Jagd (siehe Titel): „Das ist zwischendurch so herrlich entspannend."

● Die Firma 1&1 in Karlsruhe vermietet Spiele-Server, mit denen jedermann online spielen kann. In dieser „größten Server-Farm der Welt" stehen derzeit 17 000 solcher Geräte – bei 21 Grad Raumtemperatur.



Foto: Ulli Regenscheit

Eingeschleust: Detlev Neumann verschafft sich Zugang zu den Servern.

Die fühlten sich für Redakteur Detlev Neumann (41) „wie am Nordpol" an, denn die gigantische Kühlanlage für die laufenden Server blies ihm eisigen Wind um die Nase: „Ich schlotterte und wäre von dem Druck der ausströmenden Kaltluft fast aus den Latschen gekippt." Um für seine Reportage (Seite 134) in das Server-Lager einzudringen, musste er durch eine enge, gläserne Sicherheits-Schleuse. Die nennt sich „Personenvereinzelungs-Anlage", weil sich ihretwegen kein zweiter (ungebetener) Besucher durchschummeln kann.

Titel: Fotos: Mauritius, Zefa, Montage: Martina Langner

BRANDAKTUELL

	Neue Spiele		4
	Neue Hardware		8
	Playstation 2 endlich online: So geht's		9
	Bunt gemischt: Ein Lied für Lara		10
	Hitliste der meistverkauften Spiele		12
	Die neuesten Handy-Spiele		14
	Große Spielberichte:		
	Söldner – Secret Wars		16
	Flight Simulator 2004		18
	Terminator 3 – Rise of the Machines	TITELTHEMA	20
	Knights of Honor		22
	Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		25
	Vorserientests:		
GBA	**Boktai – The Sun In Your Hand** Rollenspiel (ab Oktober 2003)		24
Xbox	**Futurama** Action (ab 15. August 2003)		24
PS 2	**Tony Hawk's Underground** Sport (ab 4. Quartal 2003)		26
PS 2	**True Crime – Streets of L. A.** Action (ab 19. September 2003)		26

SPIELETESTS

	So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		30
	Die Testtabelle verständlich erklärt		32
PC	**Böse Nachbarn** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		48
Xbox	**Brute Force** Action (im Handel)	TITELTHEMA	78
PC	**Chaser** Action (im Handel)		62
Cube	**Def Jam Vendetta** Action (im Handel)		96
PC	**Die Sims – Megastar** Simulation (im Handel)		44
GBA	**Donkey Kong Country** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		88
PC	**Enclave** Action (im Handel)		58
PS 2	**Formel Eins 2003** Rennspiel (ab 9. Juli 2003)		74
PC	**Heaven and Hell** Strategie (im Handel)		50
PC	**Hulk** Action (im Handel)		70
PS 2	**Hulk** Action (im Handel)		76
Cube	**International Superstar Soccer 3** Fußballspiel (im Handel)		94
PS 2	**Le Tour de France – Centenary Edition** Sportspiel (im Handel)		76
Cube	**Lost Kingdoms 2** Rollenspiel		94
Xbox	**Midnight Club 2** Rennspiel		82
Xbox	**Midtown Madness 3** Rennspiel (im Handel)		84
PC	**Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit** Rollenspiel (im Handel)		66
PC	**Planet Side** Online-Actionspiel (im Handel)		60
GBA	**Pokémon Rubin- & Saphir-Edition** Rollenspiele (ab 25. Juli 2003)	TITELTHEMA	86
PC	**Pure Pinball** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		56
PC	**Red Faction 2** Action (im Handel)		54
Xbox	**Red Faction 2** Action (im Handel)		82
PC	**Salammbo** Abenteuer (im Handel)		46
GBA	**Splinter Cell** Action (im Handel)		88
Cube	**Splinter Cell** Action (im Handel)		94
PC	**Star Trek – Elite Force 2** Action (im Handel)	TITELTHEMA	34
GBA	**Stuntman** Rennspiel (im Handel)		88
PS 2	**Summer Heat Beach Volleyball** Sportspiel (im Handel)		76
Cube	**Wario World** Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		92
PC	**Will Rock** Action (im Handel)		68

GÜNSTIGE SPIELE

PS 2	**Armored Core 2** Action (im Handel)	100
PC	**Tropico Gold** Strategie (im Handel)	98

SPIELETRICKS

PC	**A1**	TITELTHEMA	102
PC	**America – No Peace Beyond The Line**	TITELTHEMA	108
PC	**Atoll**	TITELTHEMA	103
PC	**Böse Nachbarn**		120
PC	**Carom 3D**	TITELTHEMA	103
PC	**Chicken Shoot**	TITELTHEMA	105
PC	**DX-Ball**	TITELTHEMA	106
PC	**Hulk**	TITELTHEMA	126
PC	**Moorhuhn X XS**	TITELTHEMA	104
PC	**Moto GP 2 – Ultimate Racing Technology**	TITELTHEMA	107
PC	**Napkin Race**	TITELTHEMA	106
PC	**Natula**	TITELTHEMA	106
GBA	**Pokémon Rubin- & Saphir-Edition**		124
PC	**Star Trek – Elite Force 2**		114
	Geheime Tricks (Cheats) zu 8 Spielen		130

MAGAZIN

In Karlsruhe: Größter Server-Vermieter der Welt	134
Gewinnspiel	138

HARDWARE

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

RATGEBER

Fehler im Spiel – per Internet korrigiert	TITELTHEMA	148
So installieren Sie ein Spiel		152

PROFI-ECKE

Die besten Tricks, um Spielabstürze zu vermeiden	154

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen	158
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften	160
Briefe an die Redaktion	162
COMPUTERBILD-SPIELE hilft	162
Neue Steuerungsprogramme (Patches und Treiber)	164
Spielebücher-Kritiken	166
Marktübersicht	168
Fachbegriffe einfach erklärt	172
Telefonnummern der Spielehersteller	176

DIE LETZTE SEITE

Vorschau	178
Impressum	178
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE	178

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

CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„America – No Peace Beyond The Line"** TITELTHEMA, **„A1"**, **„Atoll"** TITELTHEMA, **„Carom 3D"** TITELTHEMA, **„DX-Ball"** TITELTHEMA, **„Moorhuhn X XS"** TITELTHEMA, **„Napkin Race"** TITELTHEMA, **„Natula"** TITELTHEMA.

Probierversionen (Demos): **„Chicken Shoot"** TITELTHEMA, **„Moto GP 2"** TITELTHEMA.

Sonstiges: **Filmszenen aus dem neuen Tomb-Raider-Spiel** TITELTHEMA, **„Acrobat Reader 5.1, „Microsoft Windows Installer 2.0, „Direct-X 9.0a".**

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	136 - 137
Spieletricks zur Vollversion „America – No Peace Beyond The Line" TITELTHEMA	108
Tipps zur Installation der Programme von CD-ROM und Tricks zu folgenden Spielen und Demos: „A1", „Atoll", „Carom 3D", „DX-Ball", „Moorhuhn X XS", „Napkin Race", „Natula", „Chicken Shoot", „Moto GP" TITELTHEMA	102

Meldungen

Zeit für Brett-Ruhe

Lust auf ein Brettspiel, aber die Mitspieler fehlen? Dann spielen Sie doch gegen den PC. Für 7,99 Euro steht jetzt „Brettspiele“ im Handel. Mit den Klassikern „Backgammon“, „Mahjongg“, „Mühle“, „Raus 3D“ (eine „Mensch-ärgere-Dich-nicht“-Variante), „Schach“ und „Megamind“.
Infos bei: S.A.D. GmbH, Tel. 07305-96290, www.purplehills.de

Der Staat bin ich

Im PC-Spiel „Republic – The Revolution“[1] sollen Sie sich als Politiker im erfundenen Land Novistrana bewähren, gegen missgünstige Konkurrenten wehren und um den Machterhalt im Staate kämpfen. Nur wenn Sie mit kleinen und großen Gesten dafür sorgen, dass Ihnen die Unterstützung der Geheimpolizei, der Prominenz, der Priesterschaft und des „gemeinen“ Volkes sicher ist, le-



Guter Trick: Demo mit Plakaten, die keiner versteht.

gen Sie eine Bilderbuchkarriere hin, die erst an der Spitze des Staates endet. Der Zweck heiligt die Mittel: Von der friedlichen Demonstration bis zum Einsatz von Schlägertrupps ist Ihnen alles recht. Das Spiel ist für 44,99 Euro im Handel.
Infos bei: Eidos, Tel. 01908-395820 (1,86 Euro pro Min.), www.eidos.de

Kein großer Preis

Das Rennspiel „Racing Simulation[2] 3“ und das Abenteuerspiel „Largo Winch – Empire under Threat“[3] (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2002, Urteil: „gut“) sind jetzt zum Preis von je 14,95 Euro zu haben.
Infos bei: Rondomedia GmbH, Tel. 02166-618660, www.rondomedia.de

[1] sprich: „Ripabblick se Rewweluhschen“ [2] sprich: „Räißing Simjulätschen“ [3] sprich: „Largo Winsch – Empaier ander Ssrett“ [4] sprich: „Resselmänia“

Findet Nemo

Große Haie, kleine Fische

Abenteuerspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance | Schon im Oktober spielen, was Ende November über die Leinwand flimmert: Am 27. November soll Disneys neuer Zeichentrickfilm „Findet Nemo“ in deutschen Kinos anlaufen. Im gleichnamigen Spiel steuern Sie die Hauptakteure des Films – eine Clownfisch-Familie – und spielen die Kinogeschichte nach. So geht's zum Beispiel als Fisch Marlin quietschfidel und quietschorange quer durch den Ozean – immer auf der Suche nach Nemo. Doch das Meer ist voller Gefahren. Vor Bruce, dem Hai, können Sie sich nur durch ein Labyrinth in Sicherheit bringen, und tödliche Strömungen umgehen Sie mit Sprüngen über surfende Meeresschildkröten. Mit auf der CD-ROM: Originalszenen aus dem Kinofilm.



Grinst er freundlich, dann ist der Hai fidel.



Ein paar Kröten helfen weiter.

Angekündigt für: Oktober 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511 (0,12 Euro pro Min.), www.thq.de

WWE WrestleMania[4] X9

Verleihen Sie Ihrer Kraft Ausdruck

Sportspiel für Gamecube | Lassen Sie doch mal die Muskeln spielen. Bizeps unterentwickelt? Dann greifen Sie einfach auf die Muckis von 40 Wrestling-Stars zurück, legen in der geölten Haut eines Freistilringers vom Kaliber Hulk Hogan oder The Rock eine kapitale Schau im Ring hin und watschen jeden Gegner nach Strich und Faden ab. Wer sich im Wrestling nicht so recht auskennt, kann sich per Übungsspiel alle Griffe und Schläge in Ruhe aneignen. Und dann geht's in die Showkämpfe oder in die harte Rehabilitations-Nummer: 30 vorgegebene Aufgaben meistern, um den guten Ruf eines angeschlagenen Wrestling-Stars wieder aufzupäppeln.



Nehmen Sie nichts auf die leichte Schulter – außer dem Ring-Gegner.

Angekündigt für: 16. September 2003
Preis laut Hersteller: 39,95 Euro
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld, Tel. 01805-605511 (0,12 Euro pro Min.), www.thq.de

Chrome

Es ist nicht alles Sold, was glänzt



In der Weste was Neues – Logan, ein Söldner wie aus dem Lehrbuch.

Actionspiel für PC | Auch Söldner werden arbeitslos. Sie, Logan, sind einer davon, dienten vier Jahre beim Sonderkommando Spec-Force. Vorbei – Sie wurden Opfer einer Intrige. Höchste Zeit, die Koffer zu packen. Ihr Ziel: der Planet „New Frontier“ im Sternensystem Valkyria. Dort werden Söldner besonders gut bezahlt, denn es wimmelt von Abtrünnigen und Verbrechern. Es gibt also viel zu tun. Packen Sie's an. Schultern Sie Ihre schweren Waffen, und sagen Sie der organisierten Kriminalität in jener fernen Welt den Kampf an. Wie Sie im Einzelnen vorgehen, bleibt Ihrem taktischen Geschick überlassen. Offener Angriff oder verdeckte Operation? Jeder Weg erfordert eine strategisch kluge Zusammenstellung der Ausrüstung. Feuerwaffen aller Kaliber, Fahrzeuge für jedes Gelände und Fluggeräte für jede Distanz warten auf ihren Einsatz. Und auch die Medizin hält wirksame Spielzeuge bereit: Mit speziellen Implantaten können Sie besonders gut Nachtsicht üben oder Ihre Reaktionsschnelligkeit steigern.



Wer sorgt hier für Bombenstimmung? Logo: Logan.

Angekündigt für: Ende September 2003
Preis laut Hersteller: 44,99 Euro
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801-185795 (Ortstarif) www.kochmedia.de



Und was stand noch im Lehrbuch? Schieß immer auf die Beine!

Fire[1] Department

Mann, hab´ ich einen Brand



Feuer – ein brandheißer Job für Einsatzleiter und Drehleiter.

Strategiespiel für PC | Wussten Sie, dass alle 18 Sekunden irgendwo auf der Welt ein Feuerwehr-Notruf eingeht? Kinder zündeln, Lagerhäuser brennen, Tankstellen explodieren. Die Zeit ist reif für einen fähigen Einsatzleiter – für Sie. Gut geplant ist halb gelöscht. Was ist passiert? Reicht der übliche Feuerwehrtrupp, oder muss auch ein Notarzt zur Stelle sein? Wo soll die Drehleiter hin? Ist ein Bulldozer nötig, um die Zufahrt zum Brandherd freizuräumen? Finden Sie die Antworten. Möglichst schneller als die Feuerwehr.

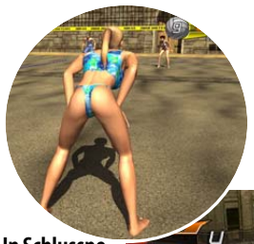
Angekündigt für:
28. August 2003
Preis laut Hersteller: 44,95 Euro
Infos bei: Pointsoft GmbH,
Eiserfelder Str. 316
57080 Siegen, Tel. 0271-3841159,

Outlaw Volleyball[3]

Netz, Haut und viel fürs Auge

Sportspiel für Xbox | Sport mal albern, sexy und völlig abgedreht. Die zwölf witzig gestalteten Charaktere aus „Outlaw Volleyball“ sorgen mit Sicherheit für manchen Brüller. Zumal sie sich weder in der Halle noch am Strand zum Match treffen, sondern mal auf dem Dach einer Mietskaserne, mal im Staatsgefängnis. Allein oder zu zweit können Sie gegen acht computergesteuerte Teams antreten. Volleyball-Neulinge erfahren in einer Übungsspielstufe, wie ordentlich gebaggert und gepritscht wird.

Angekündigt für: Sommer 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: TDK mediactive,
Halskestr. 38, 40880 Ratingen,
Tel. 00352-50501277
(0,122 Euro pro Min.),
www.tdk-mediactive.com



In Schlussposition zeigte sie ihre starke Seite.



Lieber den Spaß auf dem Dach als die Flaute in der Hand.

Painkiller[2]

Warum schickst du mich in die Hölle?

Actionspiel für PC | Die Unterwelt gibt nicht auf. Niemals. Ihr Ziel, die Menschheit zu vernichten, wird sie immer wieder in Angriff nehmen. Wer mag unter diesen Bedingungen in ihrer Haut stecken? Seit Sie, pardon, so dämlich waren, einen Pakt mit einem Dämon zu schließen, sind Sie auserwählt, den Untoten da unten einen Besuch abzustatten. Schwer bewaffnet und mit Dauerfeuer. Trotzdem müssen Sie immer mit Überraschungsangriffen aus dem Nichts zuschlagender Skelette oder Zombies in Mönchskutte rechnen. Durchhalten – jeder Sieg befreit eine arme Seele. Und immer, wenn die 100 voll sind, verwandelt sich die Spielfigur vorübergehend in ein Wesen mit bestialischen Fähigkeiten, die den Ausgeburten der Finsternis höllisch einheizen.



Aktion Mönch – hauen Sie den Zombie aus seiner Kutte!

Angekündigt für:
14. November 2003
Preis laut Hersteller: 39,95 Euro
Infos bei: Flashpoint AG,
Biedenkamp 5h, 21509 Glinde,
Tel. 040-710060,
www.flashpoint.de



Sie (rechts) gegen den Rest und die Reste der Unterwelt (oben). Das geht schwer auf die Knochen.

Bionicle[4]

Na denn, guten Fluch!

Actionspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Spielzeug trifft Computerspiel: Die „Bionicle“-Steckfiguren der Firma Lego kommen zu neuen Ehren. Sie werden zu Computerspiel-Helden – vorausgesetzt, es gelingt ihnen, am Ende den bösen Makuta zu besiegen. Im Inselparadies Mata Nui sollen Sie die in alle Richtungen verstreuten Bewohner retten und Makutas Fluch der Dunkelheit brechen. Die Suche führt Sie über hohe Berge, an große Seen und auf heiße Vulkane. In Acht nehmen müssen Sie sich also vor Steinschlag, Lavaströmen oder gefährlichen Winden. Und natürlich vor Makutas Lakaien, die Ihnen immer und überall auflauern.



Rettungsmission – genau das Richtige für grüne Legomanen.

Angekündigt für: Herbst 2003
Preis laut Hersteller:
noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH,
Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln,
Tel. 01907-54464
(1,24 Euro pro Min.),
www.electronicarts.de

Meldungen

Tropen im Takt

Karibik-Stimmung ohne passende Musik? Undenkbar. Deshalb spendiert der Hersteller des Spiels „Tropico 2 – Die Pirateninsel“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2003, Urteil: „gut“) zwei Soundtracks aus dem Südseepiraten-Epos. Die „karibischen Walzer“ können Sie kostenlos von der Internet-Seite www.tropico2.de herunterladen. Dort finden Sie außerdem jede Menge Infos und einen Kurzfilm zu Tropico 2, dazu das neueste Spielverbesserungs-Programm (Patch).

7 Tage, 7 Euro

Auf der Heft-CD-ROM der Ausgabe 7/2003 von COMPUTERBILD-SPIELE war das erfolgreiche Aufbauspiel „Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt“. Sollte die faszinierende Welt des Mittelalters Sie gefangen genommen haben, so versuchen Sie sich doch auch mal am Nachfolge-Hit „Anno 1503“. Den können Sie für nur sieben Euro sieben Tage lang probespielen. Wie's geht, erfahren Sie auf der Internet-Seite www.t-online-vision.de.

Ohne viel Federlesens

Für „Moorhuhn X“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 7/2003, Urteil: „befriedigend“) gibt's jetzt ein Spielverbesserungs-Programm (Patch). Es soll kleine Schönheitsfehler beheben und den Punktezähler korrigieren. Der Patch passt zu allen drei erhältlichen Moorhuhn-X-Versionen und kann kostenlos von der Internet-Seite www.moorhuhn-x.de heruntergeladen werden.



Hände hoch! Und mach' jetzt bloß keinen Fehler!

[1]sprich: „Faier“ [2]sprich: „Päinkiller“ [3]sprich: „Autloh Wolläiboohl“ [4]sprich: „Baionickel“

Meldungen

Droschken-Roman

Gute Nachricht für „Simpsons"-Fans: Ab September kommt die schräge TV-Familie als Spiel für den Gameboy Advance in Fahrt. Wer „The Simpsons – Road Rage"[1] spielt, findet sich am Steuer eines Taxis wieder, muss um Kunden kämpfen und ganz nebenbei Punkte sammeln, um zehn versteckte von insgesamt 15 Simpsons-Figuren freizuspielen. Der Preis des Spiels ist noch nicht bekannt.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805-605511 (0,12 Euro pro Min.)

Marken-Artikel

Der Spielehersteller Infogrames („Enter the Matrix") heißt jetzt Atari. Damit lässt das französische Unternehmen eine Marke wieder aufleben, die in den 80er-Jahren mit Spielekonsolen weltberühmt wurde. Da fällt die Begründung der Namensänderung leicht: „In allen Sprachen der Welt ist Atari der Inbegriff für Spiele-Software", so Atari-Chef Bruno Bonnell.

Bauern-Oper

Mit dem Erntedankfest geht die Feld- und Gartensaison für Gamecube- und Gameboy-Advance-Spieler erst so richtig los. Denn im Herbst



Landliebe: neues Futter für Gamecube und Gameboy.

erscheinen „Harvest Moon – A Wonderful Life"[2] (Cube) und „Harvest Moon: Friends of Mineral Town"[3] (GBA). In beiden Spielen werden Sie Farmer, züchten Vieh, bauen Gemüse an und gründen nebenbei eine Landwirtsfamilie, die blüht, wächst und gedeiht. Das verspricht eine nette ländliche Idylle zu werden. Die Preise sind noch nicht bekannt.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

[1] sprich: „Se Ssimpsens – Rohd Räidsch" [2] sprich: „Harvest Muhn – A wonderfull Laif" [3] sprich: „Harvest Muhn – Frends off Minneral Taun" [4] sprich: „Futtboll" [5] sprich: „Hohmwörld"

Kaan – Das Schwert des Barbaren

Man schlägt sich so durch



Geschicklichkeitsspiel für PC und Playstation 2 | Hüpfen, laufen, ausweichen, Gegner matt setzen und blitzschnell reagieren. Das ist Ihr Ding? Dann ab in den „Kaan". In diesem Spiel steuern Sie Ihren Helden durch 18 Stufen und mittelalterliche Szenarien. Allein in sternklaren Nächten und dunklen Verliesen, gern aber auch unter Menschen in belebten Städten sollen Sie mit Hammer, Axt und Langschwert aggressiven Riesenwespen, fetten Bärenmenschen und mageren Skeletten zeigen, wo der Hammer hängt. Nur, indem Sie das Böse ausrotten, können Sie den Fluch brechen, der auf dem Königreich lastet, und Ihrer Heimat Frieden bringen.

Angekündigt für: Ende September 2003 (PS 2), PC-Version bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 29,95 Euro (PC), 34,95 Euro (PS 2)
Infos bei: Flashpoint AG, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060, www.flashpoint.de



Wenn die Kleiderkammer leergefegt ist, hilft nur Verteilungskampf.

Homeworld[5] 2

Angriff der Vaygr – eine bittere Pille

Strategiespiel für PC | Das Völkchen auf dem Planeten Hiigara braucht dringend Ihre Hilfe, weil es von der bis dato unbekannten Rasse der Vaygr angegriffen wird. Als Oberbefehlshaber der Flotte werden Sie von deren Mutterschiff aus die Verteidigungskräfte kommandieren und den Aggressoren mit Waffen von übermorgen einheizen. Freunde gepflegter Weltraumschlachten dürfen sich auf 15 knifflige Einsätze freuen, die eine Geschichte von epischer Breite vorantreiben. Das reicht noch nicht? Dann lockt vielleicht der Mehr-Spieler-Modus für maximal sechs Teilnehmer im Internet oder **Netzwerk** S. 172.

Angekündigt für: 26. August 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 01805-0537636 (0,12 Euro pro Min.), www.vup-interactive.de



Weltraumspiele, schon oft totgesagt, bringen Leben in die Bude.

FIFA Football[4] 2004

Das Gesetz der Serie

Sportspiel für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance | Traditionell erscheint Jahr für Jahr eine neue „FIFA"-Folge. Klar, denn jede Saison bringt neue Spieldaten mit sich. Die hat der Hersteller akribisch gesammelt und ins Spiel eingebaut. Die Ausgabe 2004 wartet mit über 500 offiziellen Lizenzen, 16 Ligen, 350 Mannschaften und 10 000 Spielern auf – optische und spielerische Verbesserungen wurden nicht vergessen. Per Internet („EA Sports Online") können sich PC- und Playstation-Spieler in einzelnen Begegnungen oder ganzen Turnieren mit anderen Teilnehmern messen.



„FIFA Football" bleibt am Ball.

Außerdem gibt's im Internet kleine Erweiterungen für das Spiel.

Angekündigt für: Herbst 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464 (1,24 Euro pro Min.), www.electronicarts.de

James Bond 007 – Alles oder nichts

Willkommen im Pierce-Studio



Makellose Figur, akkurate Frisur, sauberer Feuerstoß – das ist Bond.

Actionspiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance | Alle lieben Bond – Sie auch? Dann freuen Sie sich auf ein neues Abenteuer mit dem unwiderstehlichsten Agenten der Welt. Im Geheimdienst ihrer Majestät machen Sie eine Reise zu vier Kontinenten, erleben Action und Spannung im Tal der Könige in Ägypten, am Roten Platz in Moskau, einer Festung in Peru oder im französischen Viertel von New Orleans. Mit 20 ausgefuchsten Agentenwaffen und -geräten aus dem Labor des legendären Superbastlers Q. Umwerfendes Aussehen ist für Bond selbstverständlich, raffinierte Verkleidungen lebenswichtig, die verschiedensten Hi-Tech-Fortbewegungsmittel Ehrensache. Übrigens: Das Spiel erscheint mit echter Promi-Besetzung. Die Spielfigur wurde Pierce Brosnan nachempfunden und spricht mit seiner deutschen Synchronstimme.

Angekündigt für: Herbst 2003
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 01907-54464 (1,24 Euro pro Min.) www.electronicarts.de

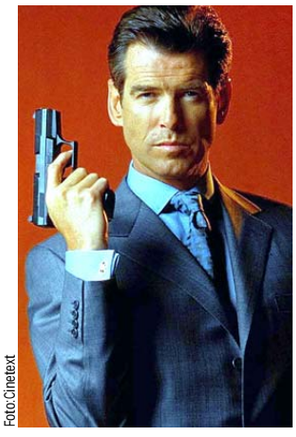


Foto: Cinetext

Bond-Darsteller Pierce Brosnan (50), Vorbild des Spiel-007.



Bond am Zug im Gameboy-Spiel.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt



Großbild: „Gameboy Player" für den Cube.

Maxi-Spielvergnügen

Der „Gameboy Player"[1] von Nintendo (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 6/2003, „Neue Hardware") ist ab sofort für 59,90 Euro im Handel. In limitierter Auflage gibt es ihn auch zusammen mit dem Gamecube für 199,95 Euro. Das Zusatzgerät zur Montage an der Unterseite des Gamecubes hat einen Schacht für Gameboy-Module und ermöglicht so deren großformatige Wiedergabe auf dem Fernsehbildschirm.

www.nintendo.de

Mini-Playback-Show

Der „Typhoon 3-in1 MP3-Player"[2] von Anubis vereint mehrere Funktionen. Mit seinem Speichervolumen von 128 **Megabyte** S.172 eignet er sich zum schnellen Datenaustausch zwischen zwei Computern. Der Anschluss erfolgt dazu jeweils an der **USB** S.172-Buchse. Ferner können Sie das nur neun mal drei mal zwei Zentimeter kleine Gerät als **MP3** S.172-Musikspieler einsetzen. Eine beleuchtete Anzeige informiert dann über den aktuellen Titel. Außerdem eignet sich der vielseitige Zwerg laut Anubis als Diktiergerät. Für 99 Euro ist der Typhoon 3-in1 MP3-Player ab sofort zu haben.

www.typhoonline.de



Kleinkunst: winziger Speicher für Daten und Töne.

1sprich: „Gämboi Pläier" 2sprich: „Taifun 3-1 MP3-Pläier" 3sprich: „Loddschiteck Draiwing Forß" 4sprich: „Loddschiteck Ixtrihm"

Logitech Driving Force[3] Pro

Heiße Rennen mit 900 Grad



Lenkrad für Playstation 2 | „Verblüffend authentisches und dynamisches Lenkverhalten moderner Rennwagen" soll das neue Lenkrad „Driving Force Pro" für Playstation 2 simulieren. Laut Hersteller Logitech wurde ein Zahnstangen-Lenksystem eingebaut, das einen Lenkeinschlag von 900 Grad (2,5 Umdrehungen) ermöglicht. Zum Vergleich: Die meisten bisher erhältlichen Lenkräder erlauben nur 75 bis 150 Grad (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2003). Voraussetzung für die Nutzung der technischen Möglichkeiten ist allerdings eine entsprechende Programmierung des Rennspiels. Andernfalls bleibt der Einschlagwinkel auf maximal 200 Grad begrenzt. Das Driving Force Pro hat zehn Bedientasten, Steuerkreuz, Rütteleffekt, Gangschaltung sowie Gas- und Bremspedal. Das Lenkrad wird laut Hersteller „noch im Sommer" in den Handel kommen. Einen Verkaufspreis gab Logitech noch nicht bekannt.

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

Wer gerne am Rad dreht, kann mit „Driving Force Pro" einen Einschlagwinkel von 900 Grad ausnutzen – sofern das Spiel entsprechend programmiert ist.

Sony PSX

Einsatz mit X



Xbox oder PSX? Machen Sie Ihr Kreuzchen.

Spielekonsole | Der Elektronikkonzern Sony hat jetzt in Tokio eine neue Spielekonsole angekündigt. Die „PSX" soll technisch auf der Playstation 2 basieren – bei erweiterter Ausstattung und geringeren Abmessungen. Laut Sony ist serienmäßig eine Festplatte mit einem Fassungsvermögen von 120 **Gigabyte** S.172 an Bord. Darüber hinaus gibt's einen **Netzwerk** S.172-Anschluss, zwei **USB** S.172-Anschlüsse (Version 2.0) und eine **VGA** S.172-Buchse für die Bildwiedergabe auf einem Computermonitor. Auch ein Kartenleser (nur für **Memory-Sticks** S.172) und ein Fernsehempfänger (TV-Tuner) sollen zur Grundausstattung gehören. Den Verkaufsstart sieht Sony für Ende 2003 in Japan und für Anfang 2004 in Europa vor. Der Verkaufspreis steht noch nicht fest.



Graue Schale, harter Kern: Sony PSX mit TV-Tuner und Festplatte.

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

Logitech Extreme[4] 3D Pro

Profis ans Ruder

Steuerknüppel (Joystick) für PC | Als Joystick „für fortgeschrittene Spieler" versteht die Firma Logitech ihren neuen „Extreme 3D Pro". Dessen zwölf Bedientasten sind laut Hersteller so angeordnet, dass Sie alle bequem und schnell erreichen können. Der Steuerknüppel soll um seine eigene Achse drehbar sein, ermöglicht so die Betätigung der Seitenruder in Flugsimulationen oder eine schnelle Drehung von Spielfiguren. Ein **Mini-Steuerknüppel** (**Mini-Stick**) S.172 verschafft Ihnen Rundumsicht, der (eigentlich selbstverständliche) **Geschwindigkeits-/Schubregler** (**Throttle**) S.172 dient der Geschwindigkeitsregelung. Den empfohlenen Verkaufspreis gibt Logitech mit 39,99 Euro an. Der Verkaufsstart des Extreme 3D Pro ist noch für diesen Sommer vorgesehen.

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

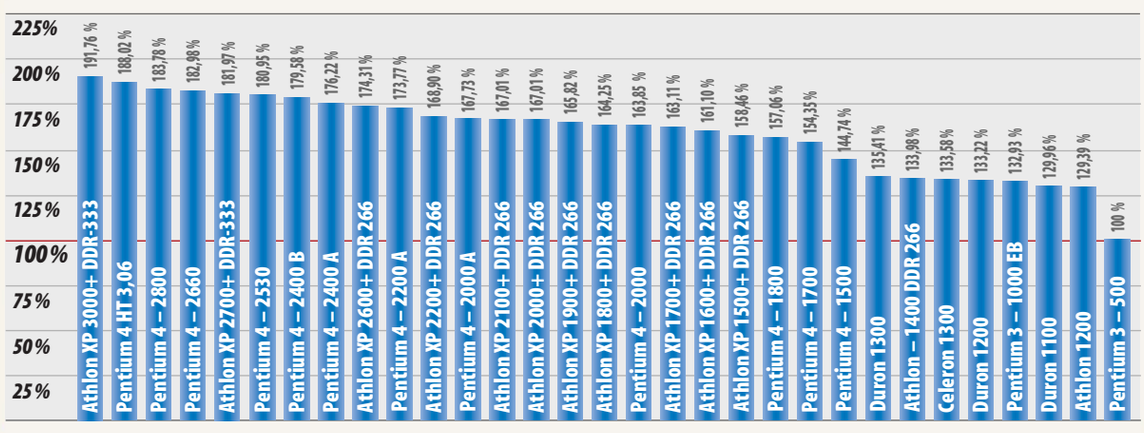


Stickweise fortgeschritten: Steuerknüppel für Spielprofis.

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.



PS 2: Jetzt spielen im Netz

Marktführer Sony zieht nach: Seit dem 25. Juni können Sie mit Ihrer Playstation 2 online spielen. COMPUTERBILD-SPIELE hat's getan

Xbox-Besitzer vergnügen sich schon seit einem guten halben Jahr mit etlichen Onlinespielen. Nun holt Sony zum verspäteten Gegenschlag aus. Ab Ende Juni gibt es die nötige Hard- und Software, um mit der Playstation 2 „die Welt umarmen" zu können – vorausgesetzt, Sie haben einen schnellen **Breitbandanschluss** S.172 und das dazugehörige **DSL-Modem** S.172. Der außerdem erforderliche PS-2-Netzwerkadapter kostet 39,90 Euro. Oder Sie erwerben gleich das „SOCOM-Pack", das außer dem Adapter noch das martialische Kriegsspiel „SOCOM US Navy Seals" (Test in COMPUTERBILD SPIELE 7/2003) und eine Kopfhörer-Mikrofon-Kombi (Headset) enthält, für 79,90 Euro.

Den Adapter stecken Sie in die Erweiterungsbuchse der Playstation 2, schrauben ihn fest und verbinden sein Kabel mit dem Modem. Dann: Konsole einschalten, die mit dem Adapter oder SOCOM-Pack gelieferte Start-DVD einlegen, und die Daten Ihres Internet-Anbieters eingeben. Im Internet surfen können Sie mit der PS 2 allerdings nicht, die Verbindung wird nur zur Spieldatenübertragung genutzt.

Anders als bei der Anmeldung zum Service „Xbox Live" benötigen Sie keine Kreditkarte, um sich mit Ihrer Playstation 2 im Netz zu registrieren. Auch monatliche Gebühren will Sony (noch) nicht erheben. Wahrscheinlich ist aber, dass spätestens mit der Einführung aufwendiger Online-Rollenspiele ein Monatsbeitrag fällig wird. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es leider nur drei Spiele, die im PS-2-Netzwerk laufen: die Actionspiele SOCOM US Navy Seals und „Twisted Metal Black online" sowie das Rennspiel „Midnight Club 2".

Die Sprachübertragung per Headset funktioniert nur mit SOCOM, die beiden anderen Spiele erfordern „getippten" Gedankenaustausch über eine eingeblendete Tastatur. Die ersten Eindrücke der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion sind ziemlich enttäuschend: Kratzige Sprachausgabe, ein verwirrender Spielablauf in SOCOM und die mühsam zu bedienende Tastatur in den beiden anderen Spielen hemmen eher die Kommunikation mit anderen Spielern. Da ist Xbox Live schon wesentlich besser (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2002). Weitere Spiele lassen zudem noch ein Weilchen auf sich warten. Playstation-2-Besitzer müssen bis zum Herbst mit dem derzeitigen Angebot auskommen. Dann erst erscheint das Rennspiel „Destruction Derby online". ■



Redakteur Boris Connemann (28). Nur „SOCOM" konnte er mit anderen Spielern per Headset spielen.



Im Spiel „SOCOM US Navy Seals" steuern Sie Ihre Spielfigur an der Seite eines Teams im Kampf gegen die Terroristen der anderen Teams.



In „Midnight Club 2" fahren Sie online heiße Rennen gegen sieben Mitspieler. Das Headset können Sie dabei aber nicht benutzen.



„Twisted Metal Black online": Feuern Sie aus allen Rohren auf die gegnerischen Fahrzeuge. Wer zuletzt noch fährt, gewinnt.



1 **Zuerst entfernen Sie die Klappe auf der Rückseite der PS 2 und stecken den Breitbandadapter in die so entstandene Öffnung.**



2 **Drücken Sie den Adapter an der Rückseite fest, und verschrauben Sie ihn zum besseren Halt mit dem Konsolengehäuse.**



3 **Dann verbinden Sie das DSL-Modem per „RJ-45"-Kabel mit dem Breitbandadapter auf der Rückseite der Playstation 2.**

Die drei Konsolen im Online-Vergleich

Spielekonsole	PS 2	Xbox	Gamecube
Preis für Hardware-Zusatz	39,90 €	59,90 € (inkl. 1 Jahr Nutzung)	49,90 €
Jährliche Gebühr	keine	erstes Jahr kostenlos, dann 59 €/Jahr	9 € pro Monat
Anmeldung	ohne Kreditkarte, bisher kostenlos	Kreditkarte notwendig, kostenlos	Kreditkarte notwendig, kostenlos
Zugangsmöglichkeit	nur mit DSL	nur mit DSL	mit DSL oder ISDN S.172
Zur Zeit erhältliche Spiele	3	18	1
Handhabung	etwas schwierig	einfach	schwierig
Kommunikation	einblendbare Tastatur, Headset, freier Name	Freundesliste, Headset, fester Name	einblendbare Tastatur, freier Name

Gewinner

Enter the Matrix

Die „Matrix“-Fortsetzung „Reloaded“ sorgt zurzeit für volle Kinokassen, und auch die Spiele zur Filmtrilogie sind ein Mega-Erfolg. „Enter The Matrix“ für PC, Playstation 2 und Xbox (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 7/2003, Urteil: „gut“) schafften in der Hitliste der meistverkauften Spiele den Sprung von 0 auf Platz 1. Lediglich die Gamecube-Version muss sich mit zweiten Platz unter allen Gamecube-Spielen „begnügen“.

Verlierer

Malice

Das ursprünglich für Herbst geplante Geschicklichkeitsspiel „Malice“ (Playstation 2, Xbox) wird vorerst nicht erscheinen. Hersteller Vivendi Universal Interactive hat das Spiel aus dem Entwicklungsstudio Argonaut kurzerhand aus der Produktpalette gestrichen. Vivendi Universal wollte sich zur Vertragskündigung nicht äußern. Argonaut lässt verlauten, Vivendi habe sich nicht genügend Gewinn von dem Spiel versprochen. Ob „Malice“ jemals erscheinen werde, entscheide sich erst 2004, so Argonaut.

IN

● Ventilator auf dem Schreibtisch – so bewahren Sie beim Spielen einen kühlen Kopf ● Spiele-Seiten im Internet, die ein Forum anbieten – da kann man sich prima mit anderen austauschen ● Selbstgebastelte Cover für Spiel-CD-ROMs – die machen Ihre Spiele unverwechselbar

OUT

● Computer-Zimmer, die sich nicht abdunkeln lassen – wer lässt sich schon gern beim Spielen blenden ● Alte Pizza-Schachteln und leere Cola-Dosen rund um den „Spielplatz“ – einfach eklig! ● Leute, die einem beim Spielen ständig dazwischenquatschen und alles besser wissen – nichts nervt mehr

Ein Lied für Lara

Schon gesehen? Seit kurzem läuft auf MTV ein „Tomb-Raider“-Musikvideo. Der Titel des Songs entspricht dem des neuesten Tomb-Raider-Spiels: „The Angel of Darkness“. Geschrieben hat ihn Erfolgsproduzent Alex Christensen (U96, „I Believe“), gesungen wird er von Popsternchen Yasmin K.



Yasmin K. (24), Sängerin im „Tomb-Raider“-Video.

Fotos: Starpress



Beim Dreh dabei: Sandra Alter (35), COMPUTERBILD-SPIELE.

COMPUTERBILD-SPIELE war bei den Dreharbeiten zum Video in Hannover dabei. „Jetzt geht nach rechts, bleibt stehen, und legt Eure Hände an die Scheibe“, befiehlt Regisseur Nikolaj Georgiew. Nicht ganz einfach für Yasmin K. und Alex Christensen. Denn eine Scheibe existierte nicht. Gedreht wurde vor grünem Hintergrund. Nur so konnten die Akteure später in die Spielwelt eingebaut werden. Erst die Schluss-Szene brachte wieder Normalität in den Drehtag. Die wurde nämlich in einem Möbelhaus aufgenommen. Und dort saß Alex Christensen in einem echten Sessel, vor einem echten Flachbildschirm, um eine echte Playstation-Spieletastatur wütend auf den Boden zu werfen.





Alex Christensen (36) produzierte und komponierte für Brosis, ATC, Tom Jones und viele andere. Links: Yasmin K. und Christensen als Computerspiel-Figuren.



Und so sieht's im fertigen Musikvideo aus: Der grüne Hintergrund ist verschwunden, wurde komplett durch Computer-Grafik ersetzt.



Regisseur Nikolaj Georgiew (36) setzt Yasmin K. vor dem schlicht-grünen Hintergrund gekonnt in Szene.

Rennen mit Altmetall

Interessante Neuigkeit für Heavy-Metal-Fans: Vivendi Universal produziert ein Spiel mit der US-Rockband Metallica. Geplant ist ein actionreiches Rennspiel. Die Alt-Rocker steuern ihre Stimmen, einen Song und ein exklusives Video bei. Als Erscheinungstermin wird 2005 angepeilt.



Foto: dpa

Reif-Rock: Die gesetzten Herren von Metallica röhren im Rennspiel.

Simsalabim zum Star

Sie können besonders gut singen, tanzen, schauspielern oder Witze reißen? Dann sind Sie der richtige Kandidat, um Ihr Können in der Blue Box des Sims-Mobils zu beweisen. Das tourt aus Anlass des Erscheinens der neuen Zusatz-CD-ROM „Die Sims – Megastars“ bis Ende August quer durch Deutschland (Termine im Internet unter www.sims-megastar.de). Die drei besten Beiträge der Woche werden jeweils im Internet veröffentlicht. Dem Sieger winken 5000 Euro Zuschuss für eine künstlerische Ausbildung.



Auf Tour: Sims-Casting-Mobil.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Hitliste

Die meist verkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	 Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
2	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	7/2003	Take 2 Interactive	16 Jahren
3	Freelancer	Action	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
4	Die Sims Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Vietcong	Action	– [1]		Take 2 Interactive	16 Jahren
6	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Aufbauspiel	gut	6/2003	Take 2 Interactive	6 Jahren
7	DTM Race Driver – Director's Cut	Rennspiel	gut	6/2003	Codemasters	6 Jahren
8	Rise of Nations	Strategie	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
9	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Abenteuer	gut	7/2003	Electronic Arts	12 Jahren
10	Empire Earth – Gold	Strategie	–		Vivendi Universal	12 Jahren
11	Splinter Cell	Action	gut	4/2003	Ubi Soft	16 Jahren
12	Delta Force – Black Hawk Down	Action	– [1]		Codemasters	16 Jahren
13	Blitzkrieg	Strategie	– [1]		CDV	16 Jahren
14	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
15	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
16	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
17	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Action	gut	5/2003	Ubi Soft	16 Jahren
18	Fußball Manager 2003	Managerspiel	gut	2/2003	Electronic Arts	3 Jahren
19	Jurassic Park – Operation Genesis	Aufbauspiel	gut	5/2003	Vivendi Universal	12 Jahren
20	Stronghold Crusader	Strategie	gut	11/2002	Take 2 Interactive	12 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	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Infogrames	6 Jahren
6	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2003	Activision	6 Jahren
7	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Infogrames	6 Jahren
8	Digimon World 2003	Abenteuer	–		Infogrames	3 Jahren
9	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	Infogrames	6 Jahren
10	Digimon Rumble Arena	Prügelspiel	–		Infogrames	6 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
2	Midnight Club 2	Rennspiel	gut	7/2003	Take 2 Interactive	12 Jahren
3	Silent Hill 3	Action	sehr gut	7/2003	Konami	16 Jahren
4	Splinter Cell	Action	PC-, Xbox-, Cube-, GBA-Version getestet	1, 4, 8/2003	Ubi Soft	16 Jahren
5	Die Sims	Simulation	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
6	NBA Street Vol. 2	Sportspiel	Gamecube-Version getestet	7/2003	Electronic Arts	3 Jahren
7	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	1/2003	Take 2 Interactive	16 Jahren
8	Moto GP 3	Rennspiel	–		Sony	3 Jahren
9	Devil May Cry 2	Action	gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
10	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 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 – Goldene Edition [2,3]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
3	Pokémon – Silberne 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	Hamtaro – Ham-Hams Unite! [3]	Abenteuer	befriedigend	4/2003	Nintendo	3 Jahren
6	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons [3]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
7	The Legend of Zelda – Oracle of Ages [3]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
8	Super Mario Bros. Deluxe [3]	Geschicklichkeitsspiel	–		Nintendo	3 Jahren
9	Bibi und Tina – Fohlen Felix in Gefahr [2,3]	Abenteuer	–		Kiddinx	3 Jahren
10	Dragon Ball Z – Legendäre Superkämpfer [2,3]	Kartenspiel	–		Infogrames	6 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	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
3	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
4	Burnout 2	Rennspiel	–		Acclaim	6 Jahren
5	Metroid Prime	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	12 Jahren
6	Mario Party 4	Brettspiel	gut	3/2003	Nintendo	3 Jahren
7	Resident Evil Zero	Action	sehr gut	5/2003	Capcom	16 Jahren
8	Die Sims	Simulation	gut	7/2003	Electronic Arts	3 Jahren
9	Super Mario Sunshine	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	11/2002	Nintendo	6 Jahren
10	Skies of Arcadia Legends	Rollenspiel	–		Atari	6 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway …	Kartenspiel	gut	6/2003	Konami	3 Jahren
2	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	3 Jahren
3	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
4	Rayman 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	5/2003	Ubi Soft	3 Jahren
5	Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	gut	10/2001	Nintendo	3 Jahren
6	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2003	Nintendo	3 Jahren
7	Britney's Dance Beat	Geschicklichkeitsspiel	PS-2-Version getestet	2/2003	THQ	3 Jahren
8	Golden Sun	Rollenspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
9	Sonic Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2003	Atari	3 Jahren
10	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Rollenspiel	gut	5/2003	Electronic Arts	3 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
2	Yager	Action	gut	6/2003	THQ	12 Jahren
3	Burnout 2	Rennspiel	–		Acclaim	6 Jahren
4	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
5	Moto GP – Ultimate Racing Technology 2	Rennspiel	sehr gut	7/2003	THQ	6 Jahren
6	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Sport	gut	4/2003	Microsoft	16 Jahren
7	DTM Race Driver – Director's Cut	Rennspiel	–		Codemasters	6 Jahren
8	Die Sims	Simulation	–		Electronic Arts	3 Jahren
9	Splinter Cell	Action	sehr gut	1/2003	Ubi Soft	16 Jahren
10	NBA Street Vol. 2	Sportspiel	Gamecube-Version getestet	7/2003	Electronic Arts	3 Jahren

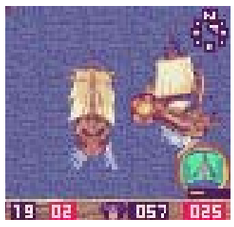
Läuft auch auf: [2] Gameboy, [3] Gameboy Advance

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE HANDY-SPIELE

Knüller in Klein

Die Handys der neuesten Generation haben ganz schön was im Kasten. Denn mit den knallbunten Monitoren halten jetzt auch große Spiele auf den kleinen Telefonen Einzug. Die interessantesten finden Sie hier





Anno 1503

Strategiespiel | Das große „Anno 1503" jetzt auch auf dem kleinen Handy-Bildschirm? Das scheint ebenso unmöglich wie ein Walfisch im Aquarium. Die Hamburger Firma Elkware hat es trotzdem versucht. Heraus kamen gleich drei Spiele in einem. Im Piratenspiel stechen Sie als Freibeuter in See, um feindliche Schiffe zu kapern. Der Lohn dafür sind Kanonen und Goldmünzen. Gold ist wichtig: Damit finanzieren Sie die Aufrüstung des Schiffes und eventuelle Reparaturen. Von feindlichen Kanonenkugeln verursachte Löcher können Sie in jedem Hafen stopfen lassen.

Im zweiten Spielmodus segeln Sie als Händler über die Weltmeere und verdienen Ihr Gold durch den An- und Verkauf unterschiedlichster Waren. Um herauszufinden, mit welchen Gütern eine gute Gewinnspanne zu erzielen ist, vergleichen Sie die Preise in den Hansestädten. Das Befahren der Handelsrouten birgt aber einige Gefahren. Denn Piraten haben es auf Ihre Vorräte abgesehen. Ein paar Kanonen zur Verteidigung dürfen also auch im Handelsmodus nicht fehlen.

Die Bürgermeister-Variante komplettiert das Spiel. Hier versorgen Sie eine eigene Stadt mit Waren und Nahrung. Zu Beginn stellen Sie Farmer und Holzfäller ein. Der Getreideanbau sorgt für zufriedene Einwohner. Und die Holzfäller beschaffen den nötigen Baustoff. Sobald Sie durch den Verkauf überschüssigen Getreides genügend Gold auf dem Konto haben, beginnt die Produktion wertvollerer Güter. Aus angebautem Hopfen wird Alkohol, aus Eisen stellen Sie Kanonen her. Mit wachsendem Reichtum werden die Einwohner Ihrer Stadt immer anspruchsvoller. 13 Güter müssen Sie zum Schluss auf Lager haben. Eine Aufgabe, die alles andere als leicht ist. Denn um die Warenproduktion unter Kontrolle zu haben, müssen Sie sich in jeder Runde durch etliche Menüs kämpfen. Im Gegensatz dazu geht die Steuerung im Piratenmodus recht einfach von der Hand – zumindest für ein Handyspiel. Eine Taste gibt's für jede Richtung, zwei weitere zum Abschuss der Kanonen.

Für Siemens-Telefone ist der gelungene Pausenspaß bereits zu haben. Besitzer von Nokia-Modellen müssen sich noch etwas gedulden, können aber ab dem 1. September ebenfalls die Segel setzen.

Preis: 3,99 Euro. **Geeignet für:** Siemens S55, SL55, M55, M50, MT50, C55, SX1 und Nokia 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250
Infos bei: Elkware GmbH, Grenzweg 1, 22880 Wedel, Tel. 04103-90290, www.anno1503.com





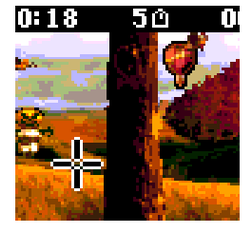

Splinter Cell[1]

Actionspiel | In der Rolle des Sam Fisher arbeiten Sie für den amerikanischen Geheimdienst. Vorsichtig dringen Sie in eine Terroristenbasis in Sibirien ein. In neun abwechslungsreichen Spielstufen schleichen Sie durch Feindgebiet, überwältigen gegnerische Wachen, überlisten moderne Alarmsysteme. Ihr Ziel: die unauffällige Beschaffung von Informationen. Dem gleichnamigen Computer- und Konsolenspiel ähnlich, bietet „Splinter Cell" auch als Handy-Version spannende Unterhaltung.

Preis: je nach Handy 2,99 bis 4,99 Euro.
Geeignet für: Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de







Moorhuhn – Das Original

Actionspiel | Auf den trägen Telefon-Bildschirmen wollte das Federvieh bislang nicht so recht in Schwung kommen. Doch moderne Handys erlauben jetzt endlich das Original-Moorhuhn-Schießen. In gewohnter Manier müssen Sie innerhalb von 90 Sekunden so viele Hühner wie möglich vom Himmel holen. Ein wenig langsamer als auf dem Computer geht's trotzdem zu – damit man bei der nicht ganz einfachen Steuerung mehr Spaß als Stress hat.

Preis: je nach Handy 2,99 bis 9,99 Euro.
Geeignet für: Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650 und Siemens S55, M50, MT50, C55, SI45i
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de



Cannons (Multiplayer Edition)[2]

Actionspiel | Sie stecken mit dem Panzer in einer Hügellandschaft fest, sollen Gegner mit der Kanone des Kampfwagens zerstören. Genaue Berechnung von Schusswinkel und Flugbahn ist Pflicht. Besonderheit dieser Version: Über **GPRS** S.172 treten Sie gegen bis zu drei andere Handy-Spieler an. Knapp vier Euro Kaufpreis schalten das Spiel für 30 Tage frei.

Preis: 3,99 Euro. **Geeignet für:** Nokia 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de



Damage San[3]

Prügelspiel | „Damage San" ist ein überraschend gut gelaunter Kämpfer, der es im Stil bekannter Karate-Spiele mit einer Vielzahl an Gegnern aufnehmen muss. Sie steuern San durch seine Abenteuer und prügeln sich an den unterschiedlichsten Schauplätzen mit mehr oder minder geschickten Widersachern. Vom geschickten Schwertkünstler bis zum massigen Sumo-Kämpfer ist in diesem englischsprachigen Spiel alles dabei.

Preis: 3,99 Euro. **Geeignet für:** Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de



Warrior Kitten Shizuka[4]

Actionspiel | Shizuka ist eine attraktive und temperamentvolle Katze, die sich mit verschiedenen Waffen durch den Dschungel schlägt. Wird Shizuka von Feindtruppen provoziert, geht das Temperament mit ihr durch. Dann verwandelt sich das kleine Kätzchen in einen gefährlichen Panther. Zwölf Spielstufen sind enthalten.

Preis: 3,99 Euro. **Geeignet für:** Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, Siemens S55 und Sharp GX-10
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de



Moorhuhn Kartracer[5] 2004

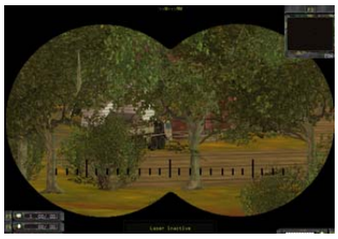
Rennspiel | Als „Moorhuhn Kart" für den Computer herauskam, war es auf dem Mobiltelefon schon lange ein alter Hut. Wieder liegt das mobile Rennspiel um eine Nasenlänge vorn. Ab sofort können Sie sich den abwechslungsreichen Nachfolger mit noch mehr Strecken und noch kniffligeren Hindernissen auf Ihr Handy herunterladen.

Preis: 3,99 Euro. **Geeignet für:** Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650
Infos bei: Jamba! AG, Pfuelstr. 5, 10997 Berlin, Tel. 030-69538100, www.jamba.de

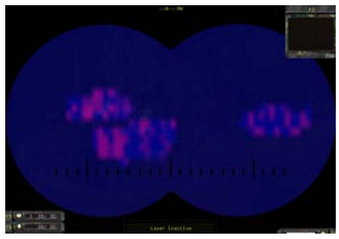
1 sprich: „Splinter Sell" 2 sprich: „Kännens (Maltiplälier Idschen)" 3 sprich: „Dämmidsch San" 4 sprich: „Worri-er Kitten Schisuka" 5 sprich: „Karträäßer"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELBERICHT



Gute Sicht 1: Durch den Feldstecher sehen Sie einen Feind im Gebüsch.



Gute Sicht 2: Im Infrarot-Modus die Überraschung – es sind drei Panzer!



Überfall im ewigen Schnee von Sibirien: Gegen Terroristen mit gepanzerten Fahrzeugen müssen Sie schon die schweren Kaliber aus dem Munitionsschrank holen.



Söldner – Secret Wars[1]

Sie kämpfen fü

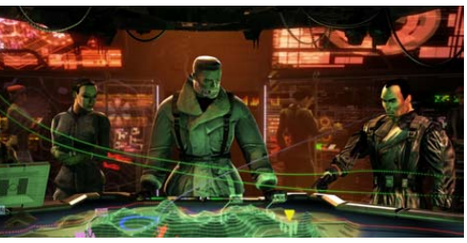
[1]sprich: „Sitikrit Wohrs"

Nur die richtige Taktik bringt den Sieg – ob allein oder mit einem ganzen Team

Die Erde in naher Zukunft: Alle großen Nationen haben dem Krieg als Mittel, ihre Interessen durchzusetzen, abgeschworen – allerdings nicht aus humanitären Gründen, sondern der Kosten wegen. Die militärische Unterstützung ihrer politischen Planungen haben die Großmächte freien Söldnerteams übertragen, die von jedem, der genug bietet, gefährliche Aufträge annehmen. Ob in China ein völlig veraltetes Kernkraftwerk abgestellt werden muss oder die offensive Politik der Amerikaner im Nahen Osten gestoppt werden soll: Sie und Ihr Team machen den Job, wenn die Kasse stimmt. Bezahlt werden Sie in harter Währung – und natürlich mit modernsten Waffen und anderer Ausrüstung. Je nachdem, für welches Land Sie viel tun, kann schon bald ein US-Hubschrauber, ein deutscher Panzer oder eine russische Abwehrkanone im Lager Ihres Hauptquartiers stehen.

Zu Beginn eines Auftrages stellen Sie zuerst Ihr Team zusammen – mehrere Berufe stehen zur Wahl – und rüsten es dann so aus, wie Sie es für richtig halten. Klar zugeteilte Fähigkeiten gehören der Vergangenheit an, auch ein Bombenexperte kann schießen und der Mediziner mit dem Scharfschützengewehr so gut umgehen wie mit dem Skalpell.

Besonderen Wert legten die Entwickler auf den Realismus – zumindest in technischer Hinsicht. So sollen tatsächlich existierende Möglichkeiten der Kriegführung auch das Spiel bereichern. Ein Beispiel: Mit einem Hubschrauber können Sie nicht nur Ihre Männer an die strategisch günstigste



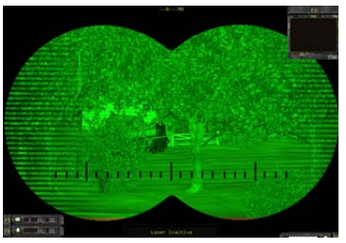
Der Kommandant kämpft nur selten selbst – er soll den Überblick behalten und Befehle geben.



Entschlossenes Handeln ist nötig, wenn Ihr Team einen Überfall plant.



Gute Sicht 3: Mit dem Laserpunkt markieren Sie das Ziel Ihrer Lenkraketen.



Gute Sicht 4: das Nachtsichtgerät für besteBeobachtungsgabe im Dunkeln.



Ein Söldnerteam im Einsatz: Welche Aufgaben die Jungs erfüllen müssen, entscheidet ihr Kommandant – nämlich Sie.

r jeden

Ein Scharfschütze bewacht den Landeplatz, während der Helikopter wichtige Ladung für den Einsatz liefert. Welche Ladung? Das liegt in Ihrer Hand.

Stelle im Kampfgebiet transportieren. Der Helikopter kann auch gleich noch einen Panzer an den Haken nehmen und per Lufttaxi auch dort absetzen. So haben Ihre Jungs sofort gepanzerten Geleitschutz. Um Flexibilität beim Spielen zu gewährleisten, wurden auch die Karten völlig verändert: Statt eines Gebietes von fünf mal fünf Kilometern stehen Ihnen Areale zur Verfügung, die um ein Vielfaches größer sind – damit Sie so angreifen können, wie Sie wollen. Ob Häuser, Straßen oder Bäume – im Spiel „Söldner" kann alles zerstört werden. Vorbei sind damit die Zeiten, in denen sich ein Scharfschütze in einem Haus verschanzte und kaum zu erwischen war. Heute sprengen Sie die Wand einfach weg, hinter der er lauert. Als Kommandant einer Söldnereinheit können Sie aber nicht nur kämpfen, Sie haben auch Zugriff auf einen Satelliten. Der vermittelt Ihnen ständig alles über Feindbewegungen und die Fortschritte des eigenen Teams. Außerdem sind Sie mit Wärmebildsensor, Zielfernrohr und weiteren Geräten ausgerüstet, die das Aufspüren des Gegners erleichtern. Natürlich können Sie auch alle Fahrzeuge benutzen, die im Spiel vorkommen, um Ihre Ziele zu erreichen und das Spiel zu gewinnen – egal, ob im Mehr-Spieler-Modus, für den es vorrangig ausgelegt ist, oder im nicht minder interessanten und spannenden Einzelspieler-Feldzug. Sie haben die Wahl: Wollen Sie als einsamer Wolf am PC alle Aufträge im Spiel allein lösen – oder sich mit Freunden und fremden Mitspielern erbitterte Gefechte im Internet liefern? Lohnen dürfte sich, so der erste Eindruck der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion, beides. Der einzige Haken: Sie müssen noch bis Jahresende auf das Spiel warten.

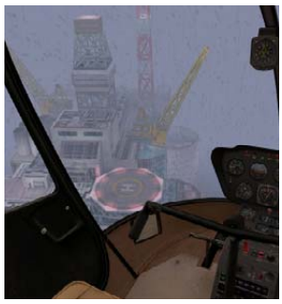
SPIELBERICHT



Eine De Havilland 88 Comet aus dem Jahre 1934: Die einziehbaren Fahrwerke stecken unter den 230-PS-Motoren.



Blick aus der Comet nach links unten auf Seattle und auf das detaillierte Cockpit mit den doppelten Instrumenten.



Robinson-22-Hubschrauber im Anflug auf den Landeplatz einer Ölplattform. Starker Regen behindert die Sicht.



Eine Ford Tri-Motor: Die Maschine flog 182 Kilometer pro Stunde und konnte zwölf Passagiere transportieren.



„Schweizer Segelflugzeug“ über den Rocky Mountains und unter dunklen Regenwolken.

1sprich: „Flait Simjuläiter“

Flight Simulator[1] 2004

Startklar

Mitte August kommt der neue Flugsimulator: COMPUTERBILD-SPIELE ist schon mal probegeflogen

Als die Brüder Orville und Wilbur Wright das wackelige Holzgestell zusammenbanden und den viel zu kleinen 12-PS-Motor montierten, ahnten sie nicht, dass sie die Welt verändern würden. Von Mücken zerstochen, seit Wochen ohne Dusche und Toilette, standen die Fahrrad-Mechaniker ungewaschen vor einem Haufen Sperrholz – dem ersten Motorflugzeug. Als sie einen kleinen Abhang nutzten, um Schwung zu holen, und zwölf Sekunden lang in der Luft blieben, war das ein Meilenstein in der Geschichte der Menschheit – im Dezember 1903 in der Abgeschiedenheit der Wildnis des US-Bundesstaates North Carolina.

Heute, fast genau 100 Jahre später, da Fliegen fast eine Selbstverständlichkeit geworden ist, stellte Microsoft in Paris die neueste Version seines Flugsimulators vor: „Flight Simulator 2004 – A Century of Flight“ („Das Jahrhundert des Fliegens“). Bruce Williams (45), „Vater“ des Flugsimulators, präsentierte das Spiel während der größten Flugschau der Welt im Museum für Luftfahrt: „Was die Brüder Wright vor hundert Jahren erlebten, können Sie jetzt auch nachempfinden. Wir haben das Flugzeug von damals und acht andere historische Flugzeuge neu ins Spiel aufgenommen.“ Inklusive der historischen Flugeigenschaften – also können begeisterte Hobbypiloten den Pionieren von damals nacheifern.

Neu ist auch die verbesserte Wetterfunktion: Wolken sind räumliche Gebilde und nicht, wie früher, lediglich weiße Pfannkuchen oder Kugeln. Wer eine Internet-Verbindung hat, kann jetzt auch per Mausklick das momentane Wetter des ausgewählten Zielortes herunterladen und einbauen oder sogar alle 15 Minuten aktualisieren lassen. Fliegen Sie beispielsweise über dem Eiffelturm, so genügt ein Mausklick, und das tatsächliche Pariser Wetter ist in Echtzeit auf dem Monitor zu bewundern.

Bruce Williams ist selbst Pilot und Fluglehrer und freut sich über die Detailverliebtheit seines Programmierer-Teams: „Mittlerweile haben wir 15 Piloten in der Truppe, und die tun alles, damit das Programm so echt wie möglich aussieht.“ Mit dem Flugsimulator sollen aber nicht nur Profis umgehen können, sondern auch Anfänger. Deshalb wurde jetzt ein so genanntes „Lern-Center“ hinzugefügt: Per Mausklick findet der Interessierte alles über Flugzeuge, Instrumente und das Fliegen selbst. Sogar interaktive Flugstunden kann der Spieler nehmen.

Auch der Funkverkehr ist per Tastatur-Kommandos möglich, nebst Start- und Landefreigabe, Roll- und Startstrecken-Anweisungen. Über 24 000 Flugplätze in aller Welt, 15 moderne und neun historische Flugzeuge sind in der neuen Programmversion enthalten. Alle Flugplätze im Spiel haben die korrekten Positionsdaten, Runway-Nummern, Lichter und Schilder. Die verbesserte und fast fotorealistische Grafik macht das Spielen und Fliegen zum Genuss – wenn man einen genügend schnellen Computer hat. Mindestens ein, besser zwei Gigahertz, eine schnelle Grafikkarte und 256 oder besser 512 Megabyte Speicher (RAM) sollte das Gerät schon haben, sonst wird die Fliegerei zur Ruckelei.



„Wir haben neun historische Flugzeuge neu ins Spiel aufgenommen.“

Bruce Williams (45), „Vater“ des Flugsimulators

Der neue Flugsimulator ist in Deutschland ab Mitte August startklar und für 69 Euro im Handel erhältlich.



Das Auswahlmenü im Flugsimulator 2004: Neben den neuen historischen Flugzeugen findet der Spieler hier alle Erklärungen für Anfänger.



Cessna im Anflug vor einem malerischen Sonnenuntergang.



Mooney-Bravo-Tiefdecker in heftigem Schneegestöber.



Douglas-DC-3-Cockpit beim Flug in dichten Wolken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELBERICHT



Der T-800 (links) und sein neuer Gegner, der weibliche T-X.

Terminator 3 – Rise of the Machines[1]

Hasta la Vista, Baby!

„Ich komme wieder", versprach Arnold Schwarzenegger bereits im ersten „Terminator"-Film. Jetzt löst er sein Versprechen erstmals auch bei Spielern ein

Bereits im August kommt der berühmteste österreichische Schauspieler der letzten hundert Jahre in seiner Paraderolle als wortkarger Roboter in „Terminator 3 – Rise of the Machines" aus der Zukunft zurück auf die Leinwand – Spieler müssen sich dagegen noch bis November gedulden, um in die Rolle ihres Helden Arnold Schwarzenegger schlüpfen zu dürfen.

Erneut soll das mechanische Wesen als inzwischen gründlich veraltetes Modell T-800 den zukünftigen Anführer des menschlichen Widerstandes gegen die Maschinenherrschaft, John Connor, vor den Attacken des Maschinen-Kollektivs Skynet schützen. Die Maschinen kommen diesmal in Form einer ebenso attraktiven wie bösen „Terminatrix" daher. Die wandelnde Waffe ist natürlich wieder nahezu unzerstörbar und kennt keine Gnade. Ein schwerer Job also für einen „einfachen Roboter" …

Das Spiel ist buchstäblich Ansichtssache: Die meiste Zeit dürfen Sie aus der Ich-Perspektive Arnie spielen, also quasi aus seinen Augen sehen und Ihre Gegner mit diversen Schusswaffen angreifen. Ab und zu ist aber Nahkampf gegen den weiblichen Terminator angesagt. Dann wird geprügelt und getreten, was die „gestählten Körper" hergeben. Dabei wird die Ansicht gewechselt, Sie haben dann den T-800 komplett im Blick.

Durch mehr als 20 Spielstufen in Los Angeles und an anderen Orten der zerstörten Erde der Zukunft müssen Sie sich arbeiten, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben, die Menschheit zu retten, indem Sie John Connors Überleben gewährleisten. Um das zu schaffen, dürfen (oder müssen) Sie auf über 20 Waffen zurückgreifen.

Besonderer Clou: Sie dürfen den T-800 auch zu einer Zeit spielen, als er noch nicht zum Retter umprogrammiert wurde, sondern zu den bösen Jungs gehört(e). Wer also schon immer einmal wissen wollte, wie sich ein Terminator fühlt, kann das ab November herausfinden.

Die Geschichte des Spiels wird in etwa auch die des Films sein, doch die Hersteller versprechen, ähnlich wie im Fall „Enter the Matrix", dass der Spieler tiefer in das Terminator-Universum eindringen kann, als es allein durchs Ansehen des Kinofilms möglich wäre.

Bei allen Vermutungen und Versprechungen – eines dürfte sicher sein: Action wird in Terminator 3 – Rise of the Machines garantiert nicht zu kurz kommen. Also trainieren Sie schon mal, so cool wie möglich „Hasta la Vista, Baby!" zu sagen.

[1] sprich: „...Rals off se Mäschihns"



Szene aus dem Startfilm des Spiels: Arnold ist eindeutig zu erkennen.



Schon zu Beginn darf der Terminator reichlich ballern.



Sie kämpfen natürlich auch gegen andere Terminatoren.





Keine Zeit für Pietät: Auch auf dem Friedhof wird gefeuert.



Neue Terminatoren: Im Spiel sollen auch Vorgängermodelle des 800 vorkommen.



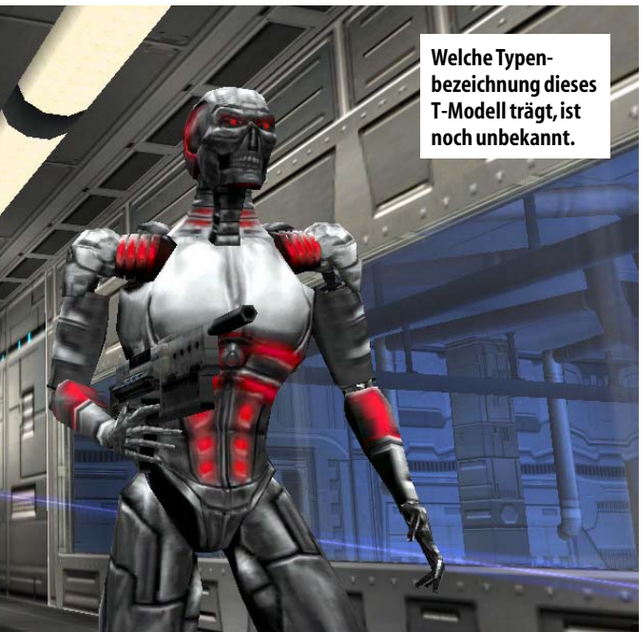
Aus den Augen des Terminators: alle wichtigen Daten auf einen Blick.



Da fliegt er: Von der T-X muss der alte 800er auch Prügel einstecken.



Doch Arnie kann auch zurückschlagen, wie er hier eindrucksvoll beweist.



Welche Typenbezeichnung dieses T-Modell trägt, ist noch unbekannt.



Das richtige Kaliber, und auch Cyborgs lernen fliegen.



Das Stadttor hat ganz klar schon einmal bessere Zeiten gesehen.



Eine Burg aus Holz sieht zwar recht hübsch aus, kommt in Sachen Sicherheit aber mit einer soliden Steinfestung nicht mit. Angreifer hätten hier leichtes Spiel.



Auf dem Marsch zur Schlacht halten Ihre Truppen bereits Kampfformation ein.

Knights of Honor[1]

Der König bin ich!

Hätten Sie im finsteren Mittelalter ein Königreich errichten – und halten können? Finden Sie's einfach heraus!

[1]sprich: „Nätts of Onner"

Startzeit 800, 1000 oder 1200 nach Christus: Sie übernehmen den Königsthron eines Landes Ihrer Wahl. Ihr Ziel: Herrscher von ganz Europa zu werden. Doch zuerst müssen Sie vor der eigenen Türe kehren, also das Land in Ihrem Besitz wirtschaftlich auf Vordermann bringen. Denn nur wer über genug Produktionskraft verfügt, kann später auch Armeen ausbilden. So bauen Sie Farmen und Holzfällerlager – und wenn Sie Glück haben, findet sich sogar Eisen in Ihren Ländereien. Sie handeln mit Ihren Nachbarn, erwerben Waren, die Sie nicht selbst herstellen können, per Tausch oder Kauf.

Haben Sie diese Hürde genommen, fängt das Spiel erst so richtig an: Denn eine Sache fehlt noch, die das Mittelalter Europas ganz entscheidend mitprägte: Denken Sie an König Artus, Turniere und Burgfräuleins, die gerettet werden müssen. Richtig, die Ritter sind gemeint. Diese Gesellen sind in „Knights of Honor" die treibende Kraft in Sachen Eroberung und Expansion. Denn mit Rittern, die Sie zu unterschiedlichen Preisen in der heimischen Schänke anwerben können, können Sie besser Schlachten schlagen, eigene Provinzen besser verwalten lassen und die Moral Ihrer Truppen anheben – wenn der eingestellte Mann denn die entsprechende Qualifikation hat. Ritter verfügen über bis zu 15 verschiedene Fähigkeiten – allerdings unterschiedlich gut. So hat ein Ritter beispielsweise jede Menge Punkte in Sachen militärischer Fähigkeiten, taugt also ausgezeichnet zum Heerführer, aber null Punkte bei wirtschaftlichen Fähigkeiten. Also sollten Sie dem Mann das eroberte Land besser nicht zum Regieren und Verwalten anvertrauen. Schlachten lassen sich im Spiel in zwei Kategorien einteilen: Gefechte auf freiem Feld und die Belagerung einer Burg. Während Schlachten auf offenem Gelände eher von Übermacht und Ritterqualität geprägt werden, spielen beim Stellungskrieg um die Burg Spezialwaffen, wie Katapulte und Belagerungstürme, eine Hauptrolle.

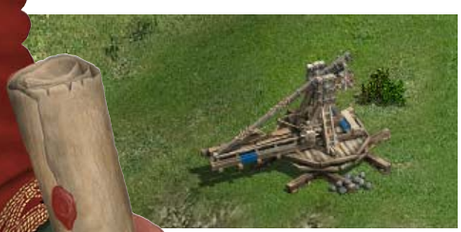
Grafisch bietet das Spiel statt frei drehbarer 3D-Optik eine festgelegte Ansicht in drei Stufen und bietet infolgedessen eine wunderschöne Bilderwelt. So grandios aussehende Burgen hat bisher noch kein Spielerauge gesehen. Auch die Möglichkeiten im Spiel sind riesig. Dank einfacher Handhabung und geplanter Einsteiger-Aufträge mit vielen Erklärungen dürften aber auch Anfänger schnell mit dem Befehligen der Ritter von Ehre zurechtkommen. Wer Spiele wie „Stronghold" und „Age of Empires" mochte, könnte auch von Knights of Honor begeistert sein. Leider ist die Wartezeit recht happig: Erst Mitte nächsten Jahres dürfen Sie sich am PC die Krone aufsetzen.



Dieser Ritter ist kein Kämpfer, aber zum Ausgleich ein versierter Wirtschaftsfachmann.



Wenn Ihre Truppen sich ausruhen, kann die Moral nach verlorenen Kämpfen wieder steigen.





Belagerungswaffen, wie Trebuchets (oben) und Ballisten, spielen im Burgenkampf eine entscheidende Rolle.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Boktai – The Sun In Your Hand

Rollenspiel für Gameboy Advance | Raus in die Sonne, auf zur Vampirjagd!







Nichts für Schattenspieler: Der tapfere Django schlägt sich mit einer Solarwaffe durch die düstere Welt der Dämonen. Helfen Sie dem kleinen Kerl, indem Sie einen Platz an der Sonne aufsuchen.

Blutsauger und andere Dämonen jagt man am besten bei Sonnenschein. Denn das gleißende Licht raubt den Geschöpfen der Nacht ihre Kraft. Das macht sich auch der junge Vampirjäger Django zu nutze, dessen Rolle Sie übernehmen. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass Sie tatsächlich mit dem Gameboy in der Hand in die Sonne gehen müssen, um Ihren Helden zu unterstützen. Denn das Spielmodul misst das einfallende Sonnenlicht. Je heller es ist, desto mehr Energie steht für Djangos Solarwaffe bereit. Mit künstlichen Lichtquellen lässt sich das Spiel übrigens nicht überlisten. Glücklicherweise kann in speziellen Ladestationen Sonnenenergie gespeichert und jederzeit abgerufen werden. So können Sie auch an Regentagen düstere Gemäuer und geheimnisvolle Wälder nach Vampiren, Zombies und Riesenspinnen durchforsten. Besonders starke Gegner lassen sich allerdings nur durch die Kombination einer aufgeladenen Waffe und direkter, den Gegner schwächender Sonneneinstrahlung besiegen.

Urteil: Der Lichtsensor macht diese Dämonenjagd zu einem besonderen Ereignis. Es hilft einfach nichts, Sie müssen mit dem Gameboy an die Sonne. Und wenn sich dann beim Kampf gegen einen Obervampir Wolken am Himmel zeigen, kommt man gehörig ins Schwitzen. Dieses Spiel wird aller Voraussicht nach nicht nur für knackige Urlaubsbräune im Gesicht „gut" sein.

[1] spricht: „Se Ssann in jor Hand"

Boktai – The Sun In Your Hand[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069-98557320
Im Handel ab	Oktober 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Gameboy Advance
Wahrscheinlicher Preis	50 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



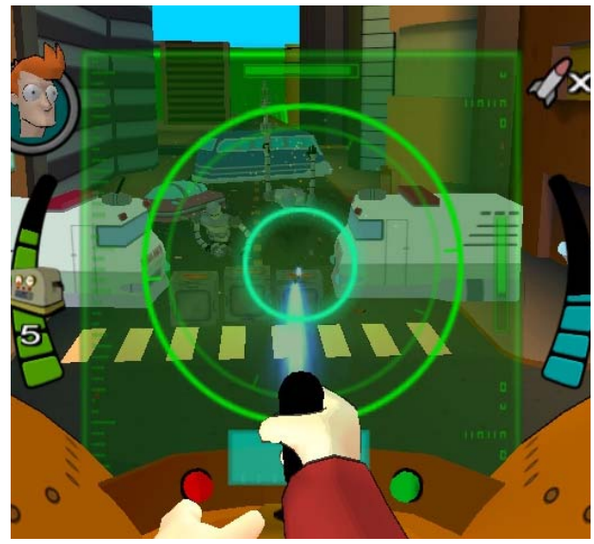
gut

Futurama

Actionspiel für Xbox | Als Held der TV-Comicserie haben Sie einen eindeutigen Auftrag: Retten Sie mal eben die Welt



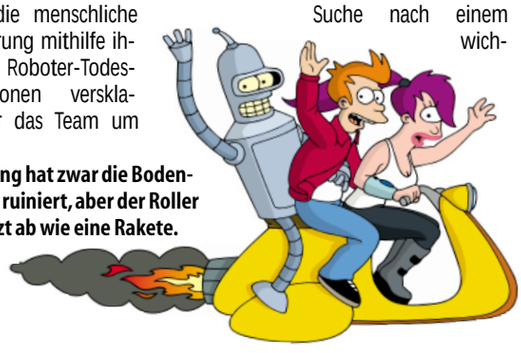
Flüssige Bewegung: Dümpelnde Kisten machen den Weg frei.



Fry wie ein Vogel: Allzu irdische Probleme, etwa die bösen Roboter der „Momcorp", erfordern Lufthoheit aus dem Kampfraumschiff.

In der verrückten Zukunftswelt von „Futurama" betreibt das Team des Professor Farnsworth den interstellaren Kurierdienst Planet Express. Eines Tages muss die Truppe um Fry, Leela und Bender erfahren, dass der Professor in einem Anfall von geistiger Umnachtung seine Firma an die bösartige Geschäftsfrau Mom verkauft hat. Damit beherrscht deren Unternehmen Momcorp nun über 50 Prozent der Erde und will fortan die menschliche Bevölkerung mithilfe ihrer Roboter-Todesschwadronen versklaven. Für das Team um den Professor steht damit fest, dass sie den Blauen Planeten schnellstens verlassen müssen. Doch irgendjemand hat das Raumschiff schwer beschädigt, und so fällt Fry zunächst einmal die Aufgabe zu, das Werkzeug des Professors zusammenzusuchen.

Also steuern Sie im ersten Teil des Spiels Fry durch das Labor des Professors, um zwölf verschiedene Gegenstände zu finden, die selbstverständlich an den unmöglichsten Stellen verborgen sind. Mit einem Hammer in der Hand laufen und springen Sie durch die Spielwelt, durchstöbern Schubladen und zerdeppern Kisten. Kaum haben Sie alle Gegenstände beisammen, schickt man Sie auf die Suche nach einem wichtigen Ersatzteil. Dabei durchqueren Sie die Kanalisation von Neu-New York, wo Sie sich mit einer Laserpistole gegen allerlei Mutanten und Viehzeug zur Wehr setzen müssen. Im weiteren Verlauf des Spiels steuern Sie auch die anderen Figuren der Comicserie, etwa Bender, Leela und Zoidberg, bis es am Ende zum Duell mit Mom persönlich kommt.



Das Tuning hat zwar die Bodenhaftung ruiniert, aber der Roller geht jetzt ab wie eine Rakete.

Urteil: Hier passt einfach alles: Von den Original-Synchronsprechern über den schwarzen Humor des Erfinders Matt Groening bis hin zu den exakt gezeichneten Comicfiguren und der Spielwelt. Der Wechsel vom Comicfilm zum Computerspiel läuft nahtlos. Nicht nur grafisch und inhaltlich kann das Spiel überzeugen, auch technisch. Gelungene Steuerung, abwechslungsreiche Spielstufen und anspruchsvolle Aufgaben hinterließen in der Redaktion einen „sehr guten" ersten Eindruck.

Futurama

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Take 2
Telefon	089-278220
Im Handel ab	15. August
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2

Prognose:



sehr gut

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

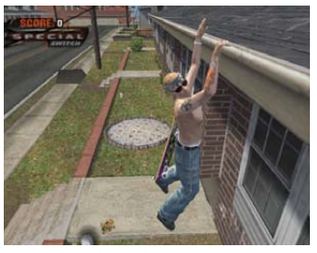
Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ABENTEUER		
Disneys Magical Adventure 2 – Mickey & Minnie	GBA	3. Juli 2003
Dragons Lair 3D	Xbox	10. Juli 2003
Law & Order 1	PC	4. Juli 2003
Omega	PC	11. Juli 2003
Versailles 2	PS 2	5. September 2003
ACTION		
Alter Echo	PS 2 Xbox	Mitte September 2003
Apocalyptica	PC	September 2003
Buffy The Vampire Slayer – Darkhul King	GBA	Mitte September 2003
Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	GBA	10. Juli 2003
Drei Engel für Charlie – Volle Power	PS 2 Cube	17. Juli 2003
Freedom – Soldiers of Liberty	PC PS 2 Xbox	26. September 2003
Heinzeljagd	PC	21. August 2003
Ice Nine	PS 2 GBA	Ende August 2003
Tom Clancy's Ghost Recon – Island Thunder	Xbox	18. September 2003
Warhammer 40 000 Fire Warrior	PC PS 2	Mitte September 2003
Zone of the Enders – The 2nd Runner	PS 2	September 2003
DENKSPIEL		
Scrabble 2003 Edition	PS 2	18. September 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Beyblade	PS	21. August 2003
Blender Bros	GBA	1. Juli 2003
EyeToy – Play	PS 2	Juli 2003
Kaan	PS 2	5. September 2003
Lego Bionicle	GBA	Mitte September 2003
Mister Nutz	GBA	11. September 2003
Super Bust a Move All Stars	Cube	4. September 2003
Tron 2.0	PC	26. August 2003
RENNSPIELE		
Downtown Run	Cube	4. September 2003
Lotus Challenge	PC Cube	Mitte Juli 2003
Popeye	GBA	11. Juli 2003
Racing Simulation 3	PS 2	10. Juli 2003
Splashdown 2 – Rides Gone Wild	PS 2	Mitte September 2003
The Simpsons – Road Rage	GBA	Mitte September 2003
ROLLENSPIEL		
Harbinger	PC	4. Juli 2003
SIMULATION		
Reel Fishing 3	PS 2	4. September 2003
SPORTSPIELE		
NGT – Roland Garros – US Open	Xbox	13. August 2003
Urban Freestyle Street Soccer	PC	August 2003

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Jetzt kann die Karriere starten: Der Talentsucher klopft ans Fenster.



Auch Skateboarder hängen manchmal einfach nur untätig herum.



Er ist auf dem Board fast so ein Könner wie sein Friseur mit der Schere.



Kampf an der Wursttheke: Der Metzger rückt Jack auf die Pelle.



Für den richtigen Kick besucht Jack regelmäßig die Kampfschule.



Los Angeles,Stadt des Verbrechens: heftiges Feuer auf offener Straße.

Tony Hawk's Underground

Sportspiel für Playstation 2 |
Das erfolgreichste „Rollen"-Spiel der Welt geht in die fünfte Runde

Mit über 30 Jahren gehört man in Skateboard-Kreisen eigentlich zum alten Eisen. Tony Hawk ist die Ausnahme. Der 35jährige Skate-„Opa" ist noch immer ein Idol. Und auch sein fünftes Computerspiel ist schon unterwegs. Allerdings mit einigen Veränderungen: Tony steigt nicht mehr selbst aufs Board. Stattdessen bleibt er als Mentor im Hintergrund und gibt dem eigentlichen Spielhelden wichtige Tipps: Ihnen. Dass kein Geringerer als Sie selbst die Hauptrolle spielen, scheint dem Hersteller immens wichtig zu sein. So wichtig, dass Sie nach dem Erwerb von „Tony Hawk's Underground" ein Porträtfoto einschicken und ins Spiel einbauen lassen können.

Das ist natürlich nicht die einzige Neuerung. Als Skater dürfen Sie im fünften Tony-Hawk-Spiel auch endlich mal … absteigen und laufen. Für Spaziergänge ist diese Funktion aber ungeeignet. Sie dient vielmehr zum Klettern auf Dächer. Ganz halsbrecherische Sprünge von noch weiter oben – so offensichtlich das Motto. Sollten Sie keine Lust mehr aufs Trittbrett-Fahren haben, dann steigen Sie ins Auto und jagen motorisiert um die Häuser. Das ist kein Scherz!

Urteil: Die neuen Funktionen mögen etwas merkwürdig und überflüssig anmuten. Doch das „Brett"-Spiel hat noch einiges mehr zu bieten: Im Vergleich zu den Vorgänger-Versionen wurde kräftig an den Details gefeilt. Die Grafik sieht besser aus, ehemals zu schwere Tricks sind nun etwas einfacher auszuführen. Und natürlich bieten die Spielstufen unzählige neue Herausforderungen für die junge Generation der Sofa-Skateboarder. Der Beweis ist erbracht: Tony Hawk ist auch mit 35 Jahren noch ziemlich „gut" in Schuss.



Abgehoben: Trick-Kombinationen geben Extrapunkte.

[1] spricht: „Toni Hohks Andergraund"

Tony Hawk's Underground[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	4. Quartal
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	steht noch nicht fest
Altersempfehlung	steht noch nicht fest
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox, Gamecube

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

True Crime – Streets of L.A.

Actionspiel für Playstation 2 |
Verbrechen lohnt sich nicht mehr. Denn jetzt arbeiten Sie bei der Polizei

Los Angeles ist nicht gerade die friedfertigste Stadt auf Erden. Mitverantwortlich dafür sind Verbrechersyndikate aus China und Russland. Die Polizei ist ratlos. Es gibt nur noch einen Ausweg aus der angespannten Lage. Und der sind Sie. Ihr Name ist Nick Kang. Ihr Beruf ist Polizist. Und Ihre Methoden sind fragwürdig. Gerade erst wurden Sie suspendiert – wegen übertriebener Gewalt. Und jetzt sollen Sie es den Bösewichten richtig zeigen.

Mit dem Auto jagen Sie durch die 1000 Quadratkilometer große, originalgetreu nachgebildete Innenstadt von Los Angeles. In zwanzig verzwickten Aufträgen schießen, prügeln und knobeln Sie sich ans Ziel. Und damit Sie es auch mit starken Gegnern aufnehmen können, besuchen Sie zwischendurch die Kampfschule und absolvieren Schießtrainings. Zufällige Polizeiaufträge, die Sie je nach Lust und Laune absolvieren können, machen das Spielkonzept komplett.

Urteil: Die schnellen Verfolgungsjagden durch das realistisch gestaltete Stadtbild sind schon aufregend genug. Richtig spannend wird es aber erst, wenn Sie aussteigen. Wenn Sie sich vorsichtig an Gegner heranschleichen, um Sie von hinten zu überwältigen. Wenn Sie ausgeklügelte Kampftechniken in „Matrix"-Manier anwenden. Oder wenn Sie in eine wilde Schießerei verwickelt werden.

Damit das Ganze auch akustisch kracht, steuern Rapper, wie Ice Cube, eigens für „True Crime" komponierte Lieder bei. Kann man von einem actiongeladenen Computerspiel mehr erwarten? Nein. Besser geht's nicht. So weit, so gut. Wahrscheinlich sogar „sehr gut".


Immer mit der Ruhe: Mit der Zeitlupenfunktion behalten Sie selbst in feurigen Situationen den Überblick.

[2] spricht: „Truh Krairn – Sstrihts off Ell Ai"

True Crime – Streets of L.A.[2]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	19. September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keine
Altersempfehlung	steht noch nicht fest
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox, Gamecube

Prognose:



sehr gut

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

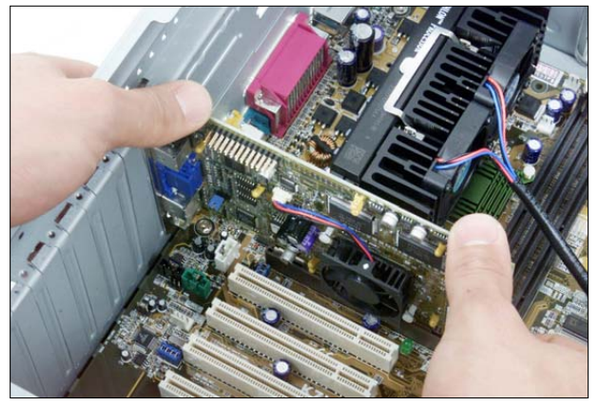
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

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 ekliger 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.

Actionspiel für PC | **Alte Freunde, neue Feinde: Auch zu Hause im Alpha-Quadranten gibt es reichlich Arbeit für das Hazard-Team der Voyager** Spieletricks siehe Seite 114

INSTALLATION

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

INHALT

Seit sieben Jahren ist die U.S.S. Voyager, ein Schiff der Sternenflotte, nun schon im Delta-Quadranten verschollen und kämpft verzweifelt um die Rückkehr zur Erde. Sie sind Leutnant Alexander Munroe und leiten das Hazard-Team (Hazard = englisch: Gefahr), eine Spezialtruppe, die besonders für den Kampf gegen unerbittliche Gegner geschult wurde. Und Ihr erster Auftrag könnte endlich die Heimkehr bedeuten. Das ganze Schiff ist in einem Borg-Raumschiff gefangen – das sich bereits zu Hause im Alpha-Quadranten befindet. Sie sollen mit Ihrem Team das Kraftfeld ausschalten, das die Voyager festhält, und so dafür sorgen, dass Ihr Schiff freikommt und die Besatzung endlich nach Hause darf.

Es ist sicher nicht zuviel verraten, wenn Sie nun hören, dass Sie das Abenteuer natürlich erfolgreich bestehen. Doch für Sie und Ihr Team ist die Freude nur von kurzer Dauer: Ein ignoranter Bürokrat der Sternenflotte hält das Hazard- →

Elite F


Star Trek
orce 2

Star Trek Elite Force 2

FORTSETZUNG

Team für unbrauchbar und löst es auf. Es verschlägt Sie an die Akademie, wo Sie Unterricht in Kampftaktiken erteilen sollen. Zwei Jahre vergehen …

Da wird eines Tages ein Mann auf Sie aufmerksam, der Ihre Erfahrung im Kampf sehr schätzt und Ihr Team wieder ins Leben rufen will: Jean-Luc Picard, Captain der U.S.S. Enterprise-E, steht vor Ihnen und bietet Ihnen Ihren alten Traumjob wieder an. Sie sagen begeistert zu. Und kaum sind Sie an Bord der Enterprise, da erfahren Sie auch, warum Picard so gut über das Hazard-Team Bescheid weiß: Ihr alter Ausbilder und Mentor, der Vulkanier Tuvok, ist nun Sicherheitschef hier.

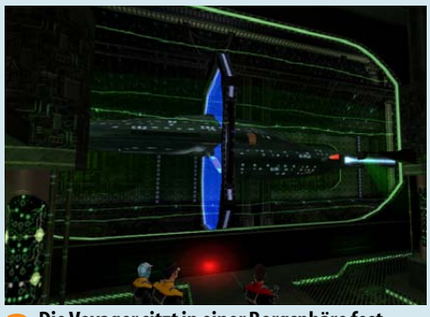
Wie dringend Ihre Fähigkeiten tatsächlich benötigt werden, wird schnell klar. Ein Notruf von der U.S.S. Dallas erreicht die Enterprise. Sie sind sofort in Sorge, denn Ihr ehemaliges Team-Mitglied Telsia schiebt dort Dienst! Ungeduldig erwarten Sie Picards Befehl, mit Ihrem Team auf die Dallas zu gehen und nach dem Rechten zu sehen. Doch dort finden Sie ein heilloses Chaos vor.



Weibliche Borg sind bislang – von der Anführerin abgesehen – eher selten in Erscheinung getreten. Doch in diesem neuen Spiel steigt die Frauenquote.



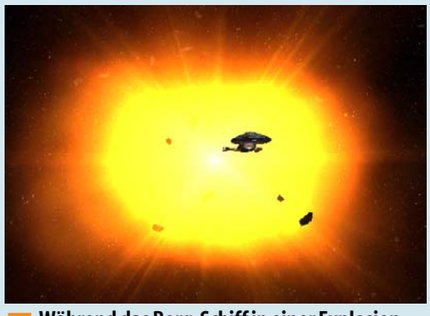
1 Alex Munroe ist der Anführer des Hazard-Teams, das zum Einsatz kommt, wenn außer Waffeneinsatz alle Möglichkeiten erschöpft sind.



2 Die Voyager sitzt in einer Borgsphäre fest, gefangen in einem Kraftfeld. Alex – also Sie – soll dieses Feld schnell unschädlich machen.



6 Job erledigt, doch noch nicht in Sicherheit. Sie müssen einen riesigen Borg besiegen, um wieder auf die Voyager zu gelangen.



7 Während das Borg-Schiff in einer Explosion verglüht, entkommt Ihr Schiff im heimatlichen Alpha-Quadranten. Endlich zu Hause!



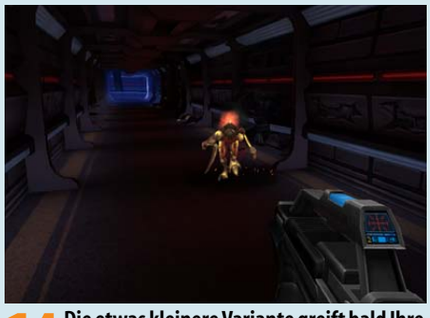
8 Die Freude verfliegt schnell: Ein starrköpfiger Beamter der Sternenflotte löst Ihr Hazard-Team auf. Innerlich schäumen Sie vor Wut.



9 Innig verabschieden Sie sich von Ihrer Lieblings-Kollegin Telsia, die einen Posten auf der U.S.S. Dallas annimmt. Sie sind allein.



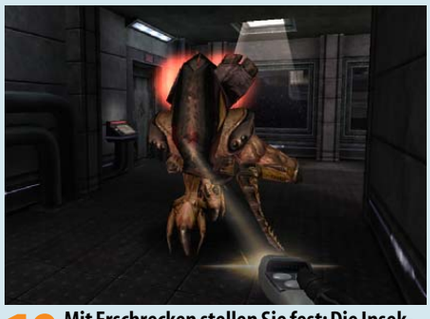
13 Sie erfahren es schneller, als Ihnen lieb ist – und zu einem hohen Preis. Ein Team-Mitglied wird von einem großen Insekt getötet.



14 Die etwas kleinere Variante greift bald Ihre Truppe an. Immerhin scheinen die gepanzerten Wesen nicht sonderlich intelligent zu sein.



18 Auf der Station muss viel repariert werden. Auch Sie müssen auf dem Weg ins Innere immer wieder Kurzschlüsse beheben.



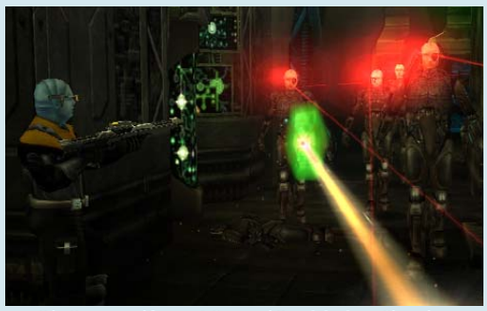
19 Mit Erschrecken stellen Sie fest: Die Insekten werden immer größer! Dieses Riesenbiest speit zum Angriff sogar Feuerbälle.



3 So etwas geht selten ohne Verluste. Ihr Team-Kollege Chang wird von den Borg entführt und zur Assimilation vorbereitet. Für seine Rettung ist wenig Zeit.



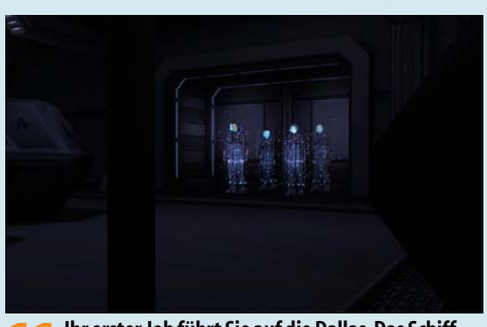
4 Geschafft! Nachdem Sie alle Borg in seiner Nähe besiegt haben, kann Chang von der Voyager herausgebeamt werden. Doch Ihr Job ist noch nicht beendet.



5 Die Borg greifen an! Gott sei Dank haben Sie mit Fähnrich Chell einen besonnenen Kämpfer an Ihrer Seite und können die Maschinenwesen besiegen.



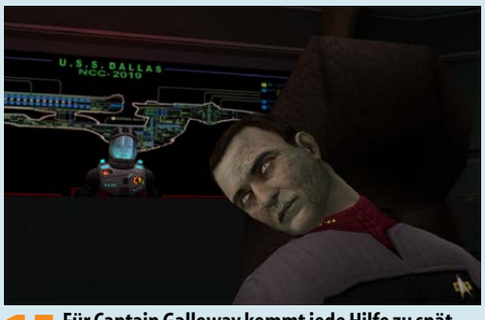
10 Doch Ihr Durchhalten hat sich gelohnt. Zwei Jahre später wird der legendäre Captain Jean-Luc Picard auf Sie und Ihr Team aufmerksam und holt Sie an Bord des Flaggschiffes der Sternenflotte: der Enterprise-E. Von nun an sollen Sie wieder ein Hazard-Team leiten und gefährliche Einsätze auf bekannten und fremden Welten leiten.



11 Ihr erster Job führt Sie auf die Dallas. Das Schiff Ihrer Freundin hat einen Notruf abgesetzt. Als Sie dort ankommen, scheint alles menschenleer.



12 In der Schiffshülle entdecken Sie ein Loch, das offenbar nicht hineingeschossen, sondern hineingefressen wurde. Aber welches Wesen kann so etwas?



15 Für Captain Galloway kommt jede Hilfe zu spät. Wie es scheint, ist er erstickt. Doch sein letzter Logbucheintrag spricht von Überlebenden.



16 Tatsächlich finden Sie im Musterpuffer des Transporters drei Crew-Mitglieder der Dallas unversehrt. Sie sind heilfroh: Auch Telsia ist unter ihnen.



17 Die Dallas war einer Raumstation zu nahe gekommen, die von den Wesen attackiert wurde. Beim Besuch der Station stellen Sie fest: Die Biester sind noch da.



20 Auf der Brücke finden Sie überlebende Attraxianer. Doch die Insektenwesen wollen offenbar alles Leben auslöschen. Sie müssen die Leute schützen.



21 Die Attraxianer sind wie gelähmt. So müssen Sie allein den Angriff von Dutzenden der Wesen abwehren. Es gelingt Ihnen knapp, am Leben zu bleiben.



22 Sie haben eigentlich schon mit dem Leben abgeschlossen, als endlich Ihr restliches Team zur Unterstützung eintrifft. Jetzt geht das Abenteuer richtig los.

Star Trek Elite Force 2 FORTSETZUNG

Offenbar wurde das Schiff Opfer eines heimtückischen Angriffs – Leichen schweben in Räumen ohne Sauerstoff, Dunkelheit herrscht fast überall an Bord. Schon bald treffen Sie auf die Urheber des Grauens. Insektenähnliche Wesen haben die Dallas fast komplett unter Kontrolle und attackieren alles, was sich – noch – bewegt.

Ihnen steht ein harter Kampf bevor. Und das ist nur der erste von vielen, bis Sie hinter das schreckliche Geheimnis der Insektenwesen und ihrer Entstehung kommen …

„Star Trek – Elite Force 2“ gehört zu den klassischen Action-Schießspielen („Shooter“). Sie laufen meist, mit verschiedenen Waffen ausgerüstet, durch Gebäude oder Landschaften und verpassen Ihren Gegnern gezielte Treffer. Um voranzukommen, müssen Sie Kraftfelder ausschalten, Türen öffnen oder Falltüren entdecken – mehr an Geistesleistung wird in der Regel nicht verlangt. Während Sie aber im ersten Teil noch durchweg Dienst auf der Voyager hatten, sind Sie nun Besatzungsmitglied der Enterprise. Die Handlung des Spiels zwischen zwei Jobs auf fremden Welten wird immer wieder durch kurze Filme und kleine Aufträge vorangetrieben. Grafisch hat sich das Spiel im Vergleich zum ersten Teil deutlich gesteigert, vor allem die Welten der Aliens sehen überzeugend aus.

Und inhaltlich lehnt sich Elite Force 2 an gute Folgen der Serien an – ist allerdings (zum Glück) etwas länger als 45 Minuten. Die Atmosphäre des Star-Trek-Universums ist sehr gut eingefangen, die deutschen Originalstimmen von Picard und Tuvok leisten dazu einen nicht unwesentlichen Beitrag.

Eine Besonderheit: In den meisten Spielstufen sind kleine, goldene Raumschiffe und andere nützliche Sachen versteckt, etwa Panzerung oder Medizin. Diese Verstecke sind aber nicht immer leicht zu finden. Gelingt es Ihnen dennoch, eine bestimme Anzahl Raumschiffe einzusammeln, können Sie bis zu sechs geheime Karten freischalten und spielen. Die Suche nach den Schiffen schraubt die Gesamtspielzeit, die eigentlich eher dürftig

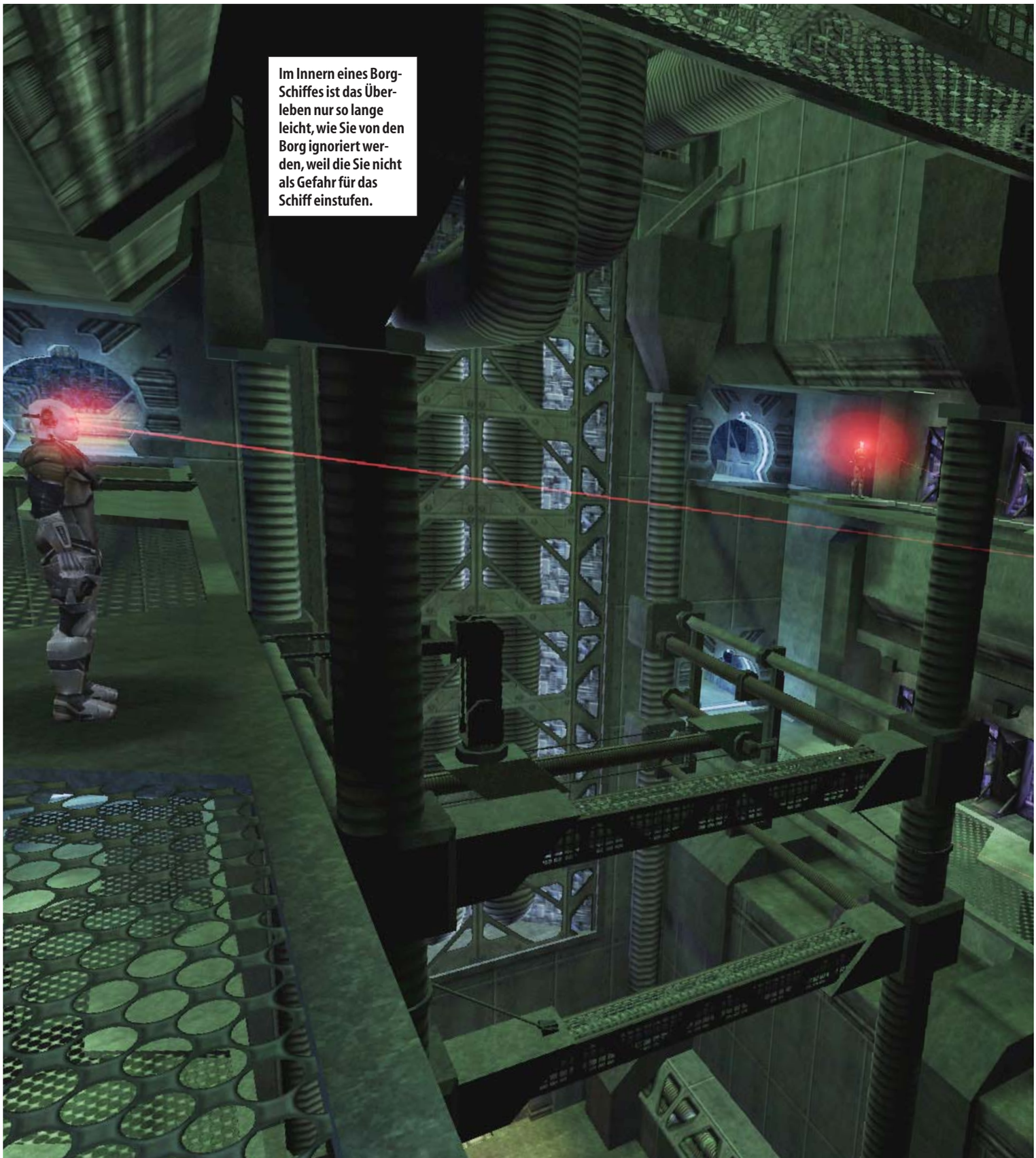
➜

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- **W : Nach vorn laufen**
- **A : Nach links laufen**
- **S : Rückwärts laufen**
- **D : Nach rechts laufen**
- **C : Ducken**
- **X : Aktion auslösen**



Im Innern eines Borg-Schiffes ist das Überleben nur so lange leicht, wie Sie von den Borg ignoriert werden, weil die Sie nicht als Gefahr für das Schiff einstufen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Star Trek Elite Force 2 FORTSETZUNG

ausgefallen ist, dann auch deutlich nach oben.

BEDIENUNG

Sie spielen das Spiel mit einer Mischung aus Maus- und Tastatur-Befehlen. Mit den Tasten lassen Sie Ihre Figur laufen, die Maus dient zum Schießen und zum Auslösen von Aktionen. Wer jemals in seinem Leben ein ähnliches Spiel gespielt hat, wird problemlos sofort loslegen können.

URTEIL

Sie nennen James T. Kirk oder Jean-Luc Picard heimlich Ihren Captain? Sie kennen alle Folgen aller fünf bisherigen Star-Trek-Serien und alle zehn Kinofilme? Dann dürfte das Spiel ohnehin ganz oben auf Ihrer Wunschliste stehen. Frohe Kunde auch für alle Gelegenheits-Trekkies: Das Spiel wird Ihnen nicht minder Spaß machen. Zwar ist es, wie bereits der Vorgänger, mit einer reinen Spielzeit von etwa zehn Stunden nicht eben üppig ausgefallen, aber das wird durch Raumschiff-Suche und vier Schwierigkeitsgrade gut aufgefangen. Die Figuren sind glaubhaft, die Dialoge gut, die Handlung spannend und „trekkig", wie Fans es erwarten dürfen. Und damit ziert Elite Force 2 die Spielesammlung jedes Actionfreundes. Sie überlegen, ob Sie dieses „gute" Spiel probieren sollten? Um es mit Captain Picard zu sagen: „Machen Sie's so!" ■

[1] spricht: „Star Trek – Ilait Forß"



Der größte Borg, den Sie je gesehen haben, stellt sich Ihnen gleich zu Beginn des Spiels in den Weg.

SPIELDETAILS



Goldene Raumschiff-Modelle sind überall versteckt.



Kathrin Scott, die Urenkelin eines gewissen „Scotty".



Bekannte Gesichter: Tuvok und Jean-Luc Picard.



Neue Aliens bei Star Trek: die friedlichen Attraxianer.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Trek – Elite Force[1]

Hersteller: Activision
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 16 Jahren
Geeignet für Anfänger
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank etlicher Hilfen recht einfach.	1,50
Langzeitspaß	5%	Schon allein die Suche nach Raumschiffen fesselt für Stunden.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Science Fiction pur dank toller Optik.	1,50
Bewegungsabläufe	3%	Verdammt schnelle Gegner.	2,00
Musik	2%	Star-Trek-Musik: belanglos und nett.	2,50
Geräusche	3%	Laserstrahlen fauchen vorbei, Triebwerke röhren – der Sound ist top.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Hervorragend: deutsche Originalstimmen.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Knapp, aber lang genug.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur problemlos zu spielen.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Wer Star Trek mag, (f)liegt hier absolut richtig: fast wie eine Serienfolge.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,57**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.activision.de)	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 (1043 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	3,0898 Megabyte	2,76
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

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

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 lange Aufträge, zehn Gegner-Rassen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,78**
Auf-/Abwertung			

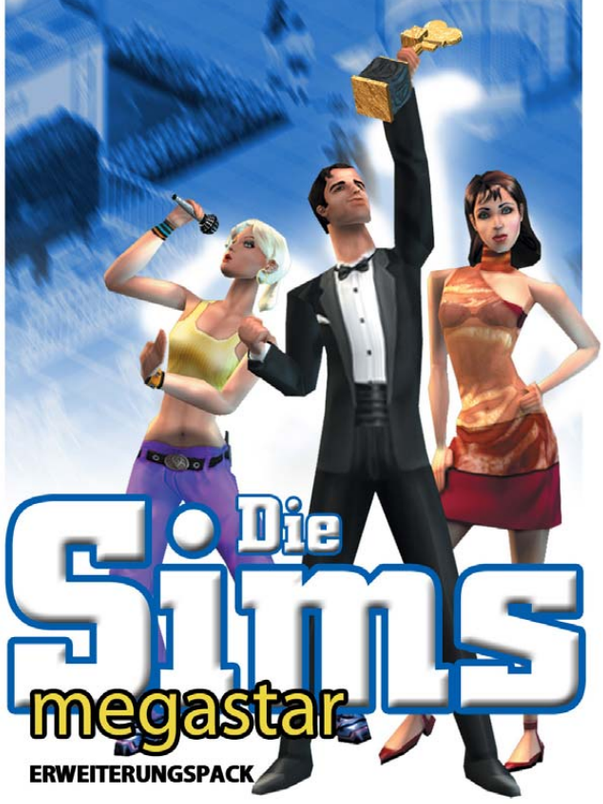
TESTERGEBNIS	gut	1,78
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	40,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,78 x 49,99 = 88,98 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Rücken Sie Ihre Sims ins rechte Rampenlicht

INSTALLATION

Damit die kleinen Computermenschen das Leben der Schönen und Reichen genießen können, benötigen Sie das Originalspiel „Die Sims“. Sollten Sie darüber hinaus weitere Spiel-Erweiterungen besitzen, so müssen die in einer im Handbuch genau festgelegten Abfolge installiert werden. Ganz schön kompliziert. Licht ins Dunkel bringen die Hinweise auf Seite 152.

INHALT

Die Sims sind Computerwesen, die ohne jedes Ziel durchs Leben stolpern. In welche Richtung sich ihr Dasein entwickelt, darauf haben Sie maßgeblichen Einfluss.

Als Spieler entscheiden Sie, welchen Beruf ein Sim ergreift, welchen Partner er wählt und welchen Kleiderschrank er kauft. Mit dem Erweiterungspaket „Megastar“ können Sie Ihren Liebling nun sogar zum Schauspieler, Model oder Musiker ausbilden. Schwer ist das nicht. Aber zeitaufwendig. Denn Gesangswunder entstehen – zumindest bei den Sims – nur durch stundenlanges Üben in der Karaokebar.

BEDIENUNG

Verklickt und zugenäht: Die Sims verlaufen sich noch immer regelmäßig in ihrer eigenen kleinen Welt. Auch ansonsten ändert sich nichts.

URTEIL

Heutzutage kann jeder durch Funk und Fernsehen zum Superstar werden. Die Sims setzen, wie immer, noch eins drauf und werden sogar Megastars. Bekannte Macken, etwa das teils unerträgliche Ruckeln, wurden dagegen, wie immer, nicht behoben. Aber im Januar soll „Die Sims 2“ erscheinen. Vielleicht wird das ja ein echtes Megaspiel. Von dieser gerade mal „befriedigenden“ Erweiterungs-CD-ROM kann man das nicht behaupten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Die erste Bühnenerfahrung ist meist traumatischer Natur.



Stars und Sternchen erkennt man an gelben Sternchen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Sims – Megastar Erweiterungspack

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,123 €/Min.)
Version: 1.80
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Für Sims-Spieler bleibt alles beim Alten.	1,50
Langzeitspaß	5%	Lernen Sie die Schattenseiten des Starseins kennen: Sie müssen üben, üben, üben.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Witzige Aufmachung, auf Dauer langweilig.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Teilweise unnatürliche Bewegungen.	3,00
Musik	2%	Fast nur beim Bauen und in den Menüs.	5,00
Geräusche	3%	Passend zu den jeweiligen Aktionen, aber nicht sehr abwechslungsreich.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Unverständliche Sprache.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Witzig und gut verständlich.	1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus steuern Sie die Sims durch deren Kunstwelt. Das geht meistens glatt.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Auf den ersten Blick recht ansprechend, doch auf Dauer nicht abwechslungsreich genug.	4,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,63**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.diesims.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1194 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	85,8789 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,83**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	21 bestanden, 4 nicht bestanden[1]	**1,80**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	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%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	Spiel startet nicht	nicht möglich	6,00
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%**			**4,78**
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%	neuer Stadtteil, Haushaltshilfen, Wellness	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc 2	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,26**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,26
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,26 x 29,95 = 97,64 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Funktioniert mit Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Turtle B Montego A 3D und Genius Sound Maker 64 nur nach Minimieren der Direct-X-Hardware-Beschleunigung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im Lager der Söldner vor Karthagos erblickt der entflohene Sklave Spendius merkwürdige Reittiere, wie er sie noch nie gesehen hat.



2 In seinem Zelt leidet der liebeskranke Matho, der sich nach Salammbo verzehrt. Er schickt Spendius als Liebesboten in die Stadt.



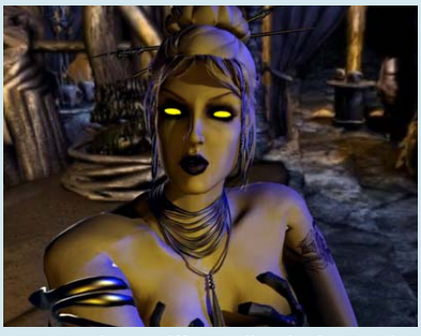
3 In einer eigenartigen, verfallenen Siedlung an der Stadtmauer Karthagos' leben Menschen, die ständig essen. Die hungrigen Gestalten bitten Spendius, mit seinem Bogen ein paar Schweine zu erlegen. Als Gegenleistung bieten sie ihm Hilfe bei der Rückkehr in die Stadt an.



4 Genug Schweine zu schießen, ist für Spendius kein Problem. Den nimmersatten Bewohnern spendiert er einen wahren Festschmaus.



5 Vom Schmied der Söldner besorgt sich Spendius Steigeisen, mit deren Hilfe er die Wasserleitung in die Stadt erklimmen kann.



6 In Karthagos trifft Spendius eine betörende, unbekannte Tanith-Priesterin, die ihre Kollegin Salammbo kennt. Helfen kann sie aber nicht.



7 In der Taverne unterhält sich Spendius mit zwei Gästen und erfährt dabei, dass man schon nach ihm sucht. Die Sache wird gefährlich.

SALAM
Gefahr in Karthagos

Abenteuerspiel für PC | Als Sklave Spendius versuchen Sie, Herz und Gunst der schönen Priesterin Salammbo aus Karthagos zu gewinnen

INSTALLATION

Überhaupt nicht abenteuerlich, sondern reibungslos läuft die Installation des Spiels ab. Es dauert nicht lange, und die reizvolle Salammbo räkelt sich auf der Festplatte. Sollte die Priesterin sich bei der Installation von der widerspenstigen Seite zeigen, so lesen Sie die Tipps zur Zähmung auf Seite 152.

INHALT

Sagt Ihnen das Jahr 264 vor Christus etwas? Zu jenem Zeitpunkt begann der Erste Punische Krieg zwischen Rom und Karthago – nach diesem und den beiden folgenden Punischen Kriegen war Rom zur Weltmacht aufgestiegen. Im Spiel heißt die Stadt Karthagos – und auch sonst gibt es in „Salammbo" ein paar kleinere Abweichungen von der realen Geschichte. Aber das wird sicher nur wenige stören.

Vor den Toren Karthagos' lagern Söldner, die für den Feldherrn Hannibal gekämpft haben und nun ihren Sold einfordern.

Zur selben Zeit versucht der Sklave Spendius, dessen Rolle Sie spielen, aus einem Kerker zu fliehen, in dem zahlreiche Knochen verstreut liegen. Daraus bastelt sich der findige Leibeigene kurzerhand eine Kletterhilfe, wie sie kein versierter Gerüstbauer besser hinbekommen hätte. Über die Gerippeleiter entkommt Spendius, auch die Kerkerwache erledigt er locker mit einem Knochen-



hieb. Auf seiner Flucht begegnet der Ausreißer der schönen Tanith-Priesterin Salammbo, die ihm einen Auftrag erteilt: Er soll eine Statue zum Söldnerführer Matho bringen, in den Salammbo sich unsterblich verliebt zu haben scheint. Doch tut Spendius, wie ihm geheißen, so kann er vielleicht Herz und Gunst der Priesterin für sich selber gewinnen.

Der Sklave schafft es tatsächlich mit List und Geschick, bei Matho vorgelassen zu werden. Doch als er die Statue auspackt, ist sie zerbrochen. Wie wird der mächtige Krieger Matho darauf reagieren?

Kurz: Der Mann ist stinksauer und schickt Spendius los, das Kleinod reparieren zu lassen. Der Ex-Sklave irrt durchs Söldnerlager auf der Suche nach einem Handwerker, der die Figur kitten kann. Doch was findet er? Einen Schmied mit Riesenhund, einen besoffenen Weinhändler, viele Soldaten und ein merkwürdiges Lager direkt an der Stadtmauer. Hier hausen glatzköpfige Männer, die den ganzen Tag futtern und jemanden suchen, der Schweine für sie erlegen kann. Einen Töpfer, der ihm Knochenleim zur Reparatur der Statue gibt, trifft Spendius erst viel später.

Matho nimmt die geklebte Figur an, weigert sich aber, Spendius in seinen Dienst zu stellen und vor den Karthagern zu schützen. Doch genau diese Hilfe braucht Spendius dringend: Schutz vor seinen einstigen Herren, die längst eifrig nach ihm suchen. Da kein Krieger bereit ist, ihn als Gefolgsmann aufzunehmen, muss Spendius wieder mal seine List einsetzen. Wird es ihm am Ende gelingen, seinen Häschern zu entkommen? Und was wird aus Matho und Salammbo?

BEDIENUNG

Mit der Maus kommen Sie problemlos klar. Die Menüs sind zwar wegen fehlender Beschriftungen zunächst etwas unübersichtlich, aber das gibt sich im Laufe des Spiels.

URTEIL

Vorlage für die spannende Geschichte sind ein Roman von Gustave Flaubert und ein Comic des Zeichners Phillipe Druillet. Die Figuren sind skurril und überzeichnet, was dem Spiel aber ausgezeichnet bekommt. Die Landschaften und Stadtszenen wirken manchmal etwas blass und unscharf, die Kontrahenten und Freunde von Spendius aber kommen sehr plastisch und eindrucksvoll 'rüber. Der Schwierigkeitsgrad ist noch erträglich, wenngleich manche Rätselnuss sehr hart geraten ist. Passend ist auch die Musik: Mozart-Klänge und die Symphonie „Aus der neuen Welt" von Antonín Dvorák sorgen für stimmige Untermalung. „Salammbo – Gefahr in Karthagos" ist ein spannendes Abenteuerspiel mit kleinen optischen Mängeln, aber auch krönenden Momenten. Das Spiel um die schöne Priesterin aus dem Altertum sieht keineswegs alt aus, sondern schneidet „gut" ab.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Aus farbigen Pulvern werden Tränke gemixt.



Wenn Sie dieses Symbol sehen, sollten Sie handeln.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Salammbo – Gefahr in Karthagos

Hersteller: Dreamcatcher Interactive
Info: Tel. 07000-4827529 (kostenlos) Fax 040-7100628152 (0,122 €/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%	Der Einstieg ist keine Sklavenarbeit.	2,00
Langzeitspaß	5%	Bis alle Rätsel gelöst sind, hat der Spieler eine Menge zu tun.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die Figuren sind klasse, die Umgebung nicht.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Etwas mehr Bewegung dürfte sein.	3,00
Musik	2%	Klassische Musik – passt ausgezeichnet.	1,50
Geräusche	3%	Etwas hölzern und blechern, aber nicht wirklich schlecht.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gute, professionelle Sprecher.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Leicht lesbar und verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus kommen Sie prima durchs Spiel.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Eine tolle Welt, bevölkert von tollen Figuren. Aber die könnten beweglicher sein.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,18**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-46048 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (salammbo.dcegames.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (812 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%**		**2,76**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

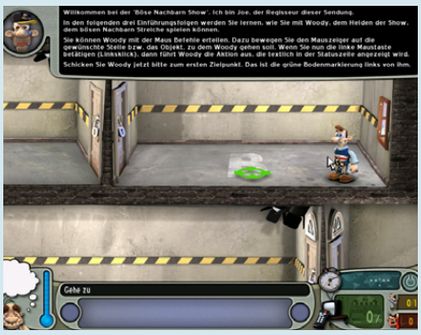
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**1,52**
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%	viele Rätsel, viele Szenen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannter Typ	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,44**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,11**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,11
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,11 x 44,95 = 94,84 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie mit Woody, dem Star der TV-Serie „Böse Nachbarn", das erste Mal auf Sendung gehen, erlernen Sie bei den Proben die Steuerung.



2 Haben Sie den schwarzen Filzstift eingesammelt? Damit können Sie herrlich Nachbars Ahnengalerie ein wenig aufpeppen.



3 In Folge eins, die treffend „Der erste Streich" heißt, hat Woody fünf Minuten Zeit. Das reicht locker, um seinem Nachbarn vier Streiche zu spielen. Zuerst lohnt sich ein Blick in die Kommode auf dem Flur. Dort findet Woody ein Furzkissen, das perfekt auf Nachbars Fernsehsessel passt.



4 Die Wahl des richtigen Augenblicks ist der halbe Erfolg. Wenn der gequälte Mitbewohner Woody erwischt, gibt's Prügel.



5 Blieb das Furzkissen jedoch (bis jetzt) unbemerkt, dann können Sie den Nachbarn in Ruhe beim Dampfablassen beobachten.



6 Auch verbogene Fernsehantennen werden immer wieder gerne genommen, um das Wir-Gefühl der Hausgemeinschaft zu stärken.



7 Ist der Nachbar immer noch nicht mit den Nerven fertig? Vielleicht helfen ein paar Tropfen Sekundenkleber auf seinem Fernglas.



Böse

Geschicklichkeitsspiel für PC | Sie ärgern sich über Ihren Nachbarn? Dann ärgern Sie ihn!

Spieletricks siehe Seite 120

INSTALLATION

Wie Sie das Spiel installieren, ohne sich zu ärgern, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Woody ist der Star einer neuen Reality-Show im Fernsehen. Und da geht's mindestens so schräg zu wie im echten Privat-TV. Hauptdarsteller Woody hat nämlich ein großes, fettes Problem – seinen Nachbarn, der ihm ständig auf die Nerven geht. Um dem ebenso fiesen wie beschränkten Kerl seine Grenzen zu zeigen, hat Woody eine nicht ganz unbekannte Art des Konfliktmanagements zur Perfektion entwickelt: hinterhältige Streiche. Als Star der Show hat Woody nämlich nur eine Aufgabe – seinen Nachbarn zur Weißglut zu treiben. Durch 14 Folgen

SPIELDETAILS



Aha, der Nachbar sucht Ruhe. Wetten, dass er keine findet?



Das Thermometer ist ein Gradmesser für Nachbars Wut.



Das Handy ist die perfekte Waffe für Telefonstreiche.



Mit dem Filzer machen Sie aus Muttis Foto ein Kunstwerk.



muss er sein Publikum mit heimtückischen Ideen begeistern, ohne dass sein Nachbar überhaupt merkt, wer hinter all den seltsamen Veränderungen steckt, die ihn in letzter Zeit so plagen.

Dabei lässt Woody kaum einen Klassiker gut-nachbarschaftlicher Beziehungen aus. Von nervtötenden Klingelstreichen über verstopfte Toiletten und Eier-Explosionen in der Mikrowelle bis hin zu Filzstift-Malübungen auf Muttis Foto ist alles dabei, was man aus dem Leben so kennt. Angesägte Möbelfüße oder hochwirksames Abführmittel in Nachbars Bier gehören schon zu den Übungen für Fortgeschrittene. Nicht weniger als 120 Streiche umfasst Woodys Repertoire.

Je größer in einer TV-Folge die Zahl der Streiche und der Grad ihrer Gemeinheit ist, desto höher steigt bei Woodys schadenfrohen Fans die Einschaltquote. Um seinen Nachbarn in den Wahnsinn zu treiben, muss sich Woody allerdings sputen: Das Zeitlimit ist knapp. Erst wenn er in der vorgegebenen Spanne eine bestimmte Zuschauerquote schafft, heißt es: Kamera ab für die nächste Folge.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist angenehm einfach, jede Aktion im Spiel wird per Mausklick ausgelöst. So setzen Sie Woody problemlos in Bewegung, und ein Klick auf die Einrichtung reicht, um versteckte Gegenstände für die Streiche einzusammeln oder Objekte als Fallen zu präparieren.

URTEIL

Die beiden hinreißend gezeichneten Comic-Helden Woody und sein cholerischer Nachbar haben das Potenzial großer Komiker der Stummfilmära. Eigentlich ist zwar Woody der Star der Fernsehserie, doch niemand regt sich schöner auf als der Dicke von nebenan. Zu Spielbeginn macht es einfach Spaß, mit Woody Streiche auszuhecken, um dann zu sehen, wie der Nachbar in die Falle tappst und ausrastet.

Für kurze Zeit ist das richtig unterhaltsam, doch fehlt es auf die Dauer an neuen Ideen und abgedrehten Möglichkeiten, weitere Streiche auszuhecken. Hat man allen Schabernack einmal gesehen, gibt es eigentlich keinen Grund, das Spiel erneut zu starten. Etwas mehr spielerische Freiheit und Abwechslung – dann hätte es sicher auch mit dem Nachbarn geklappt. So ist der „Häuserkampf“ leider nur „befriedigend“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Böse Nachbarn

Hersteller: Jowood
Info: Tel. 069-85096111 (0,123 €/Min.) Fax 069-85096010 (0,123 €/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%	Drei Probesendungen zum Kennenlernen.	2,00
Langzeitspaß	5%	Ein Nachmittag reicht, um den Nachbarn zu nerven. Das ist viel zu wenig.	5,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Tolle Figuren, aber eintönige Umgebung.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Schön ist nur, wenn der Nachbar ausrastet.	3,50
Musik	2%	Nette, aber belanglose Musikuntermalung.	3,00
Geräusche	3%	Das Publikum klatscht begeistert, und der Nachbar grummelt genervt.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Die „Helden“ sind bis auf ein paar Laute stumm.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Als Fernsehstar müssen Sie nicht lesen.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Ein Klick, und Woody legt los, um seinen Nachbarn in den Wahnsinn zu treiben.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die witzigen Streiche machen anfangs Spaß, werden aber schnell langweilige Routine.	5,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,74**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069-85096-168 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.neighbours-from-hell.com)	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 (122 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,30**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,66**
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%	14 Fernsehfolgen, 120 Streiche		5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt		6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus		4,00
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%**			**3,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,34**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend 3,34
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	14,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	13,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,34 x 14,99 = 50,07 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern



Heaven live and

Strategiespiel für PC |
Fühlen Sie sich zu Höherem berufen? Dann spielen Sie mal Gott

SPIELVERLAUF



1 Der Zauber geht los: Ihr Prophet erschafft einen bunten Regenbogen. Die Dorfbewohner staunen und bewundern die Macht des Gottes.



2 Jetzt noch eine flammende Predigt, und das einfache Landvolk lässt sich leicht bekehren. Bald bekennen sich alle zum neuen Gott.



3 Der Erfolg Ihrer göttlichen Bemühungen lässt nicht lange auf sich warten: Die bekehrten Menschen ersetzen ihre düsteren Hütten durch helle, strahlende Häuschen, und Sie können nun die Produktion göttlicher Energie starten. Dieses Mana brauchen Sie, um weitere Wunder zu bewirken.



4 Dann schicken Sie den Kämpfer-Propheten los, um auch das Nachbardorf mit seinen aggressiveren Bewohnern auf Ihre Seite zu bringen.



5 Erst prügelt der Kämpfer den störrischen Nachbarn den rechten Glauben ein, dann schwingt der andere Prophet fromme Reden.



6 Auch hier zeigt sich bald der Erfolg: Die Häuser werden neu gestaltet, das Dorf sieht schon bald sehr viel freundlicher aus.



7 Im nächsten Dorf aber werden Ihre Leute beim Predigen vom teuflischen Widersacher überfallen … Wer ist am Ende der Stärkere?

INSTALLATION

Die Wege einer Installation sind manchmal so unerforschlich wie die des Herrn. Aber nicht bei diesem Spiel. Auch ohne himmlische Hilfe setzt sich das Spiel auf der Festplatte fest. Sollten dennoch allzu irdische Probleme auftreten, lesen Sie Seite 152.

INHALT

Zu Beginn des Spiels sind Sie noch eine eher unwichtige und vor allem mit wenig Macht ausgestattete Gottheit. Sie haben einen Propheten, den Sie durch die Wüste traben lassen, um ihm Ihre Gebote zu verkünden. Das passiert natürlich auf einem Berg – wo sonst?

Aber dann geht das göttliche Geschäft auch schon richtig los. Sie schicken Ihren Propheten in ein Dorf, lassen ihn einige Wunder vollbringen, um die Bewohner zu beeindrucken. Dazu zaubert der Prophet einen durchsichtig schimmernden Engel herbei oder lässt einen bunten Regenbogen erscheinen. Die meisten der – zugegeben, einfach gestrickten – Dorfbewohner geraten mächtig ins Staunen, und mit der darauf folgenden Predigt bekehrt Ihr irdischer Sendbote die Leute zum richtigen Glauben.

So ein Gott wie Sie kann viele Wunder vollbringen, etwa einen Blumenregen zaubern, ein Erdbeben auslösen oder Blitze schleudern – aber auch im Glaubensgeschäft gilt: Von nichts kommt nichts. Damit Sie Ihren himmlischen Betrieb am Laufen halten können, brauchen Sie die Glaubenskraft Mana, die von den Menschen, die Sie anbeten, produziert wird. Sobald einige Sterbliche bekehrt sind, müssen Sie deren Behausungen in Mana-Fabriken umwandeln, damit der Kraftstrom auf Ihr Konto nicht abreißt. Ein Gott ohne Mana ist nämlich so etwas wie ein Ferrari ohne Räder.

Wie sehr ein Mensch beeindruckt ist und an Sie glaubt, können Sie an einem kleinen Balken mit einem Pfeil erkennen, der über seinem Kopf schwebt. Hat er zusätzlich einen Heiligenschein, handelt es sich um einen fanatischen religiösen Extremisten, der absolut fest an Sie glaubt und sich von keinem Nebenbuhler bekehren lässt.

Wie im echten Leben, haben auch Sie als Spiel-Gott natürlich Konkurrenz. Eine wahrhaft teuflische Konkurrenz. Die vom Widersacher beherrschten Dörfer und Menschen erscheinen in hässlichem Schwarz-Rot. Ihre Jünger bevorzugen dagegen helle und freundliche



Ihr erster Prophet, der Prediger, bekehrt die Leute reihenweise.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



& Hell let die

[1] sprich: „Heaven and Hell – live and let die"

Farben. Während Sie mit Liebe und Güte regieren, lässt der Gegner seine Anhänger die harte Hand spüren. Furcht und Schrecken herrschen in den Dörfern Ihres Feindes.

Sie versuchen das natürlich zu ändern, und die Bewohner vom „wahren" Glauben zu überzeugen. Dabei allerdings ist Ihnen jedes Mittel recht. Wenn es gar nicht anders geht, dann hilft eine Tracht Prügel schon mal, um jemanden auf den richtigen Weg zu bringen. Außerdem müssen Sie verhindern, dass Ihr Zauber-Prophet angegriffen wird. Dazu rekrutieren Sie mit einem Krieger-Propheten Soldaten, die dann das schmutzige Geschäft erledigen und sich mit Dorfbewohnern prügeln, die Steine auf Ihre Leute werfen.

Manchmal hat auch Ihr teuflischer Kontrahent Söldner angeworben, die Ihnen das Leben schwer machen, und die es solange zu verprügeln gilt, bis sie die Waffen strecken. Ist Ihnen das alles zu harmlos, dann können Sie nach erfolgreichem Abschneiden auf der guten Seite auch ins böse Business einsteigen und selber die Peitsche schwingen.

Sie betrachten Ihre Welt, wie es sich für eine Gottheit gehört, von oben herab. Der Blickwinkel ist etwas schräg – wie die gesamte Spielidee …

BEDIENUNG

In Sachen Bedienung ist nicht alles göttlich. Besonders die Auswahl der einzelnen Propheten ist nicht immer klar, da man deren Fähigkeiten nur nutzen kann, wenn man auf die Spielfigur klickt. Im Menü erscheinen zwar die Köpfe, es tut sich aber bei einem Klick darauf nicht viel. Auch die Kommentare sind verwirrend, denn während der Sprecher noch erklärt, dass eine Aufgabe erfolgreich beendet sei, erscheint die Meldung, dass Sie verloren haben.

URTEIL

Eine nicht neue, aber witzige Idee, wobei es hier und da bei der Umsetzung hapert. So ist die Landschaftsgrafik, die zudem manchmal heftig ruckelt, nicht eben taufrisch. Dennoch sieht Ihre Welt ganz nett aus, auch die Figuren bewegen sich meist recht geschmeidig. Die Steuerung aber ist, besonders in den Kämpfen, manchmal unübersichtlich, weil sich beispielsweise wichtige Propheten nicht schützen lassen, sondern Ihre Truppen eben auf jeden Gegner losgehen – auch wenn der sich gerade folgsam bekehren lässt. Und die Ansagen des Sprechers verströmen alles andere als göttliche Weisheit. Die diversen Propheten mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten sind dagegen recht witzig, die Zauber eindrucksvoll. Die Redaktion verkündet daher: „befriedigend".

SPIELDETAILS



Mit diesen Schaltflächen leiten Sie Ihre Propheten durchs Land.



Der Mana-Zähler zeigt an, was die Menschen eingezahlt haben.



Über den Köpfen schweben Stimmungsballen.



Eine Minikarte erleichtert Ihnen die Orientierung.



Die wahrhaft göttlichen Schaltflächen lösen Wunder aus.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Heaven & Hell – live and let die[1]

Hersteller: CDV
Info: Tel. 0721-972240 (0,122 €/Min.) Fax 0721-9722424 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0.004
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%	Wieder wunderbar einfach, noch teuflisch schwer.	2,50
Langzeitspaß	5%	Plötzlich und rapide steigender Schwierigkeitsgrad kann für Frust statt Spaß sorgen.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Optisch keine Götterspeise.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Propheten stolzieren selbstbewusst daher.	2,00
Musik	2%	Nicht eben die Posaunen von Jericho, aber es geht.	2,50
Geräusche	3%	Wenn Ihr PC höllische Töne spuckt, liegt es nicht an diesem Spiel.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Geschwafel ohne göttliche Eingebung.	3,50
Texte/Untertitel	2%	Leicht verständliche Schriftrollen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Per Maus und Tastatur geht alles glatt – Sie werden spielen wie ein junger Gott.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Witzige Idee, aber kein Heiligenschein für die Optik. Auch ruckelt es teilweise teuflisch.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,70**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-299266 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.cdv.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (923 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft:	5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,3516 Megabyte	1,59
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,26**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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	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%**			**5,32**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunktezahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunktezahl/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%	Feldzug, Zufallsspiel, Einzelspiel		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc V2.51		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,60**
Auf-/Abwertung				

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

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



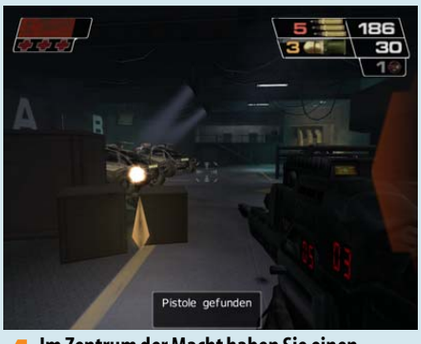
1 Ein kurzer Filmvorspann stimmt Sie, Alias, auf den ersten Auftrag ein. Dann setzt ein Hubschrauber Sie vor der Basis des Diktators ab.



2 Draußen bleiben wollen Sie natürlich nicht. Da Sie aber keinen Schlüssel haben, schießen Sie am besten ein Loch in die Mauer.



3 Sobald Sie mit dem Kopf durch die Wand eingetreten sind, sehen Sie sich einer Truppe schwer bewaffneter Wachleute gegenüber. Zu allem Überfluss sichern vier mit Kanonen bestückte Wachtürme den Innenhof. Die Dinger müssen Sie sprengen, damit Ihre Luftunterstützung freie Bahn hat.



4 Im Zentrum der Macht haben Sie einen Lagerraum zu finden – doch zahlreiche Häscher des Herrschers versperren Ihnen den Weg.



5 In der Mitte der Säule liegt ein Lagermodul, das Sie stehlen müssen. Aber vorher unbedingt die Kühlaggregate zerschießen!



6 Haben Sie das Lagermodul? Dann nichts wie weg hier, aber schnell, denn ohne Kühlung fliegt der ganze Laden demnächst in die Luft.



7 Mit den Spielstufen wächst die Zahl Ihrer Mitstreiter. So kommt ab Stufe 2 der ausgebuffte Waffenexperte Molov ins Spiel.

Red Fa

Actionspiel für PC |
Statt im Bergbau zu schuften, retten Sie lieber den roten Planeten!

INSTALLATION

Sollten Probleme auftreten, lesen Sie die Installationshinweise auf Seite 152.

INHALT

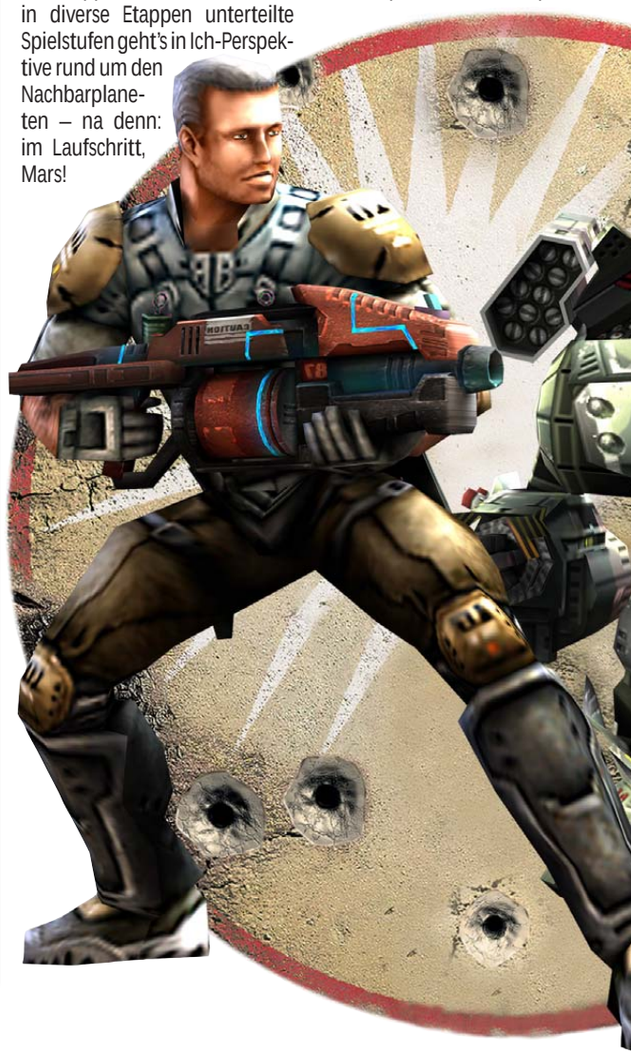
In einer nicht all zu fernen Zukunft ist der Mars von Menschen besiedelt. So weit, so gut? Nein, nicht ganz. Sopot, ein korrupter Diktator, und seine Firma Ultur Corporation beherrschen den roten Planeten. In „Red Faction 2" spielen Sie die Rolle des ehemaligen Bergbauarbeiters und heutigen Vollzeit-Rebellen Alias, der mit seiner Widerstandsgruppe Red Faction der Unterdrückung ein Ende bereiten will. Fünf ehemalige Elitesoldaten, alle (wie Sie) dank so genannter Nano-Technologie mit Superkräften gesegnet, stehen Ihnen im Kampf gegen Sopots umfangreiche Truppen zur Seite. Durch elf in diverse Etappen unterteilte Spielstufen geht's in Ich-Perspektive rund um den Nachbarplaneten – na denn: im Laufschritt, Mars!

Jeder Ihrer vom PC gesteuerten Mitstreiter hat eine besondere Fähigkeit, ohne die Sie ziemlich alt aussehen würden. So macht zum Beispiel die Computerspezialistin Tangier den Weg durch verschlossene Türen frei, der verrückte Pilot Shrike lenkt Ihren Hubschrauber, während Sie sich um die Bordgeschütze kümmern, Molov, der gut bestückte Waffenexperte, hilft Ihnen öfter mal aus der Patsche. Mit 14 Waffen, von Pistolen und Maschinengewehren über Granaten bis zu Raketenwerfern, haben Sie ein stolzes Arsenal zur Verfügung, um Sopot und sein Gefolge zu stürzen – zu Fuß, per Panzer, im Helikopter, an Bord von U-Booten oder mit dem Kampfroboter.

Eine Mehr-Spieler-Variante gibt es nicht, wohl aber das so genannte „Bot-Match" für Einzelkämpfer. Hier können Sie auf rund 50 Karten spannende Wettkämpfe in acht Disziplinen gegen den Computer ausfechten.

BEDIENUNG

Wie es sich für ein modernes Actionspiel mit Ich-Perspektive



ction 2

(sprich „Redd Fäkscher")

gehört, gibt's hier die übliche, fast schon standardisierte Tastaturbelegung. Die können Sie zwar nach Belieben verändern, aber das dürfte nicht erforderlich sein. Auch die Steuerung der diversen Fahrzeuge im Spiel wird Ihnen keine Rätsel aufgeben.

URTEIL

Schnell, abwechslungsreich, durchdacht. So ist der Kampf gegen den machtbesessenen Mars-Diktator Sopot kurz und treffend beschrieben. Red Faction 2 ist ein schnörkelloses Ballerspiel ohne große Schwächen. Grafisch zwar auf der Höhe der Zeit, bleibt das Spiel doch etwas hinter aktuellen Referenztiteln, wie „Splinter Cell" oder „Unreal 2", zurück. Doch nirgends sonst kann man so „unbeschwert" Wände und Gegenstände kaputt- oder neue Wege freischießen.

Schade nur, dass geübte Spieler selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad den Feldzug an einem Wochenende abgehakt haben dürften. Ist aber halb so schlimm: Freunde der gepflegten Ballerei finden hier „gute" und kurzweilige Unterhaltung.

SPIELDETAILS



Achten Sie beim Durchkämmen der Räume stets auf Waffen und Sprengstoffe, damit Sie nie ohne Munition dastehen.



Für neue Lebensenergie sorgen „Medi-Packs".



Mit dem Mausrad schalten Sie schnell zwischen den diversen Waffen um, wählen zum Beispiel dieses mit Granaten bestückte Gewehr.



Alias ist nicht allein. Nur mithilfe seiner Team-Mitglieder aus der Red Faction kann er den korrupten Mars-Diktator Sobot zur Strecke bringen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Red Faction[1] 2

Hersteller: THQ Entertainment
Info: Tel. 01805-60551 (0,120 €/Min.) Fax 02151-4189418 (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%	Ohne Einleitung geht's sofort zur Sache.	2,00
Langzeitspaß	5%	Leider viel zu kurz. Den Wettkampfkarten fehlt der Mehr-Spieler-Modus.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Kein Kunstwerk, aber vollkommen o.k.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Etwas unrealistisch, aber noch in Ordnung.	2,50
Musik	2%	Die Musik bleibt dezent im Hintergrund.	3,00
Geräusche	3%	Hauptsächlich hören Sie das Knattern Ihrer Waffe und die Einschläge der Geschosse.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Wenn der Diktator spricht, wird's gruselig.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Hier wird geschossen und wenig gelesen.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur haben Sie die Red Faction gut im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Fahrzeuge und Waffen sorgen bis zum frühen Ende für actionreiche Abwechslung.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,48**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thq.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1193 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0391 Megabyte	1,20
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,25**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	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%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	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%**			**3,08**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	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%	11 Spielaufgaben, 50 Einzelspielerkarten	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	ProtectCD-VOB	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,32**
Auf-/Abwertung			

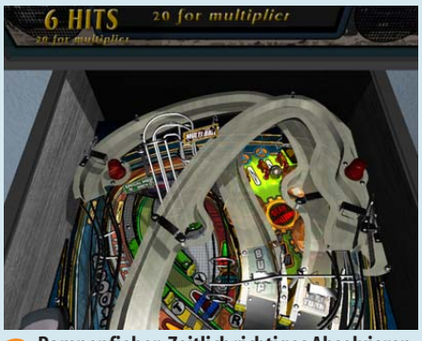
TESTERGEBNIS	gut ← 2,32
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	17,17 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,32 x 19,95 = 46,28 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



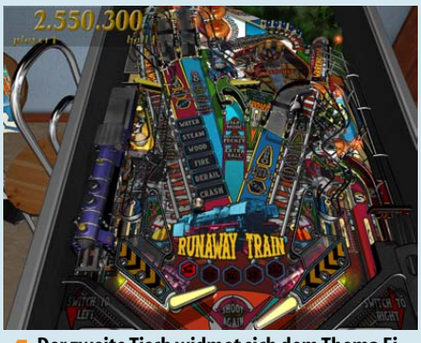
1 Die Kugel rollt. Auf dem ersten Tisch sind Geschwindigkeit und das Abarbeiten vorgegebener Wegkombinationen („Combos“) Trumpf.



2 Rampenfieber: Zeitlich richtiges Absolvieren der Combo-Bahnen verspricht reichen Punktesegen. Überhaupt gibt es viel abzuräumen.



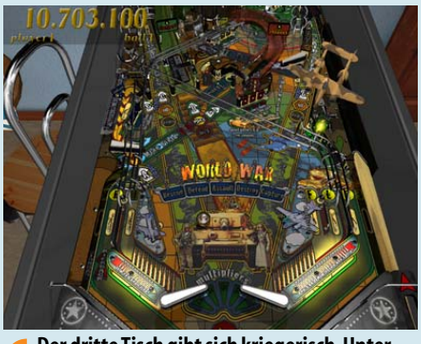
3 Kugelhagel: Wenn „Multiball“ angesagt ist, kommt's auf äußerste Konzentration an. Nur wer kühlen Kopf bewahrt, kann maximal vier Kugeln lange im Spiel halten – und fette Punkte kassieren. Damit Sie den Überblick behalten, gibt's während der Multiball-Phase eine andere Perspektive.



4 Der zweite Tisch widmet sich dem Thema Eisenbahn. Also bringen Sie den Ball ins Rollen, und legen Sie erstklassige Spielzüge hin.



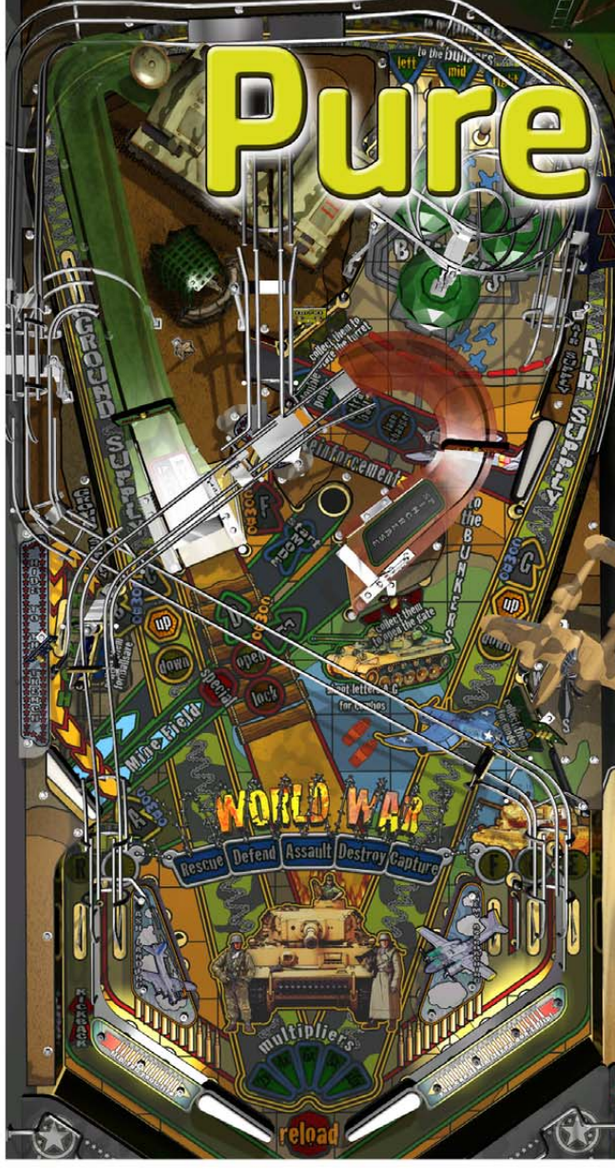
5 Es läuft wie geschmiert: Gerade haben Sie die Kombination „Oil“ aktiviert. Dafür winkt ein Bonus – die Punkte werden verdoppelt.



6 Der dritte Tisch gibt sich kriegerisch. Unter donnerndem Geschützlärm müssen Sie die Kugel durch feindliches Gebiet bugsieren.



7 Die Schlacht ist entschieden, Sie haben den ersten Jackpot kassiert. Ihr wagemutiger Einsatz wird mit einer Million Punkten belohnt.



Geschicklichkeitsspiel für PC | Was ist klein und rund, eckt aber ständig an? Richtig, die gute, alte Flipperkugel

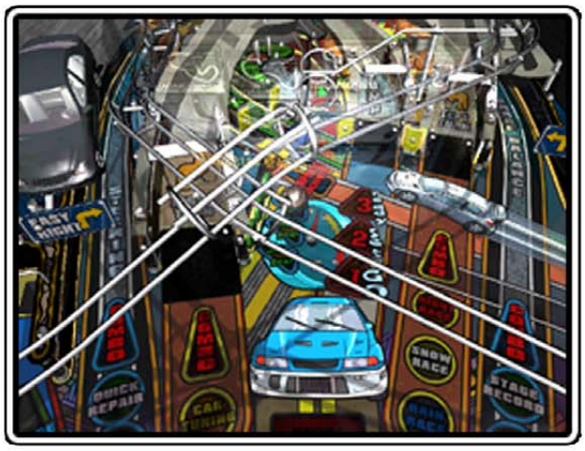
INSTALLATION

Damit es während der Installation nicht „Tilt“ heißt, lesen Sie die Hinweise auf Seite 152.

INHALT

Mit „Pure Pinball“ meldet sich wieder mal ein Spiel von gestern in der elektronischen Welt von heute zurück: der Flipper. Wer den bunten Automaten, die einst in jeder Eckkneipe standen, nachtrauert, sollte am PC eine unruhige Kugel anschieben. Das Spiel enthält drei Tische, die sich optisch und im Aufbau gründlich voneinander unterscheiden: „Excessive Speed“, „World War“ und „Runaway Train“.

Für alle, die keinen echten Flipper mehr erlebt haben: Die kleine Silberkugel ist mithilfe von Schlägern („Flippern“) möglichst lange auf ihrer schrägen Bahn und in Bewegung zu halten. Nicht einfach so, versteht sich. Natürlich



Jeder Flippertisch fährt ein individuelles, knallbuntes Motiv auf.



[1]sprich: „Pjuhr Pinnboh!"

sollten Sie den Ball zielsicher über eine der zahlreichen Rampen schießen oder bestimmte Hindernisse treffen, um möglichst viele Punkte abzuräumen. Ein wahrer Experte kann Zähler ohne Ende abräumen. Beispielsweise, wenn die Kugel vorgegebene Wegkombinationen, so genannte „Combos", beschreibt – und zwar innerhalb eines unerbittlichen Zeitlimits. Das jeweils nächste Ziel verrät sich mit heftig blinkenden Symbolen.

Beim „Multiball" sind bis zu vier Kugeln im Spiel, auch wechselt dann plötzlich die Tischperspektive. So ein Ballquartett sicher über die schiefe Ebene zu bugsieren, erfordert Ihr ganzes Geschick, wird aber vielleicht mit dem „Jackpot" belohnt: Punkte in Millionenhöhe – für jeden Flipperfan ein Gefühl wie das große Lottoglück.

BEDIENUNG

Dank der simplen Bedienung flutscht die Kugel wie geschmiert und vor allem physikalisch korrekt durch den blinkenden Spielparcours. Die Tastenbelegung kann nicht geändert werden, ist aber gut vorgegeben. Mit anderen Eingabegeräten als der PC-Tastatur funktioniert das Spiel leider nicht.

Spieler am echten Flipper sind immer in Bewegung. Diesem Umstand trägt Pure Pinball Rechnung: Nicht weniger als zwölf Kameraperspektiven zeigen den Spieltisch aus fast jedem Blickwinkel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

(links und rechts): Mit den Flippern schießen
: Ball ins Spiel bringen
: Rütteln

URTEIL

Dieser Flipper beeindruckt durch realistisch wirkende Ballphysik und phänomenale Grafik. Sogar die gläserne Abdeckplatte des Spieltischs wird auf Wunsch korrekt wiedergegeben – mit allen Spiegelungen, die dann dem Spielfluss schwer zusetzen, weil man vor lauter Reflexionen die Kugel kaum noch sieht. Der Klang vermittelt echtes Flipper-Feeling, wahre Fans werden sich fühlen wie damals in der Eckkneipe.

Bei der Wahl Ihres Computers sollten Pinball-Veteranen aber ganz und gar nicht altmodisch sein. Selbst auf schnellen Geräten ruckelt das Spiel gelegentlich – tödlich für eine Disziplin, die vom Reaktionstempo lebt. Zum Glück lassen sich viele der schönen, aber unnützen Grafikeffekte abschalten. Pure Pinball eignet sich für den kleinen Daddelspaß zwischendurch ebenso wie für stundenlange Spielsitzungen – dem immer wieder fordernden „Combo"-System sei Dank. Die Kugel rollt – ein „gutes" Spiel.

SPIELDETAILS



Mit den Flippern schießen Sie den Ball zurück aufs Spielfeld.



Die Anzeige oben im Bild verrät den Punktekontostand.



Ein blinkendes Symbol sollten Sie mit der Kugel treffen.


Manche Bahnen führen ins Aus – dann hilft nur Rütteln.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pure Pinball[1]

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ball abschießen, und los geht's.	1,00
Langzeitspaß	5%	Immer wieder für eine Partie gut. Die drei Tische bieten viel Langzeitmotivation.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Absolut beeindruckende Optik.	1,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Ballphysik überzeugt restlos.	1,00
Musik	2%	Passend, aber auf Dauer etwas eintönig.	3,00
Geräusche	3%	Die Geräusche versetzen einen geradewegs in die guten, alten Flipper-Zeiten.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	An den wichtigen Stellen – aber auf Englisch.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Schriftliches wird hier nicht gebraucht.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spiel lässt sich nur per PC-Tastatur steuern, mit anderen Geräten rollt die Kugel nicht.	5,00
Faszination der Spielwelt	18%	Schnell eine Münze nachwerfen. Wer gerne flippert, kommt hier voll auf seine Kosten.	1,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,57**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-656008 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.kochmedia.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (709 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,76**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	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%	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%	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	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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,52**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,14**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Flippertische		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt		6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur		4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	Starforce		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,21**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut 2,21
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,21 x 29,99 = 66,28 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Als Ritter bestreiten Sie Ihren ersten Job: Sie sollen aus dem Kerker entkommen. Bald finden Sie ein Schwert – Ihren ersten Lebensretter.



2 Der Händler Marcus braucht Geleitschutz. Sie gehen mit – als Jägerin. Deren schnelle Pfeile machen Gegnern schnell den Garaus.



3 Druidin zu sein, hat auch in den gefährlichen Outlands seine Vorteile: Mit dem Seelenstab kann die erdverbundene Zauberin Geschosse erzeugen, die sich ihr Ziel selbsttätig suchen. So hat auch der Assassine hinter einem Felsen in Deckung keine Chance mehr – Sie erwischen ihn.



4 Im Hafen muss erneut die Jägerin ran: Hier gibt es außer Orks auch Meuchelmörder, die sehr gut mit Pfeil und Bogen umgehen können.



5 Als Halbling reisen Sie nach Meckelon zu den Ahnen der Enclave-Bewohner. Auch hier warten bereits Horden des Bösen auf Sie.



6 Den Pass von Kam-Zara nehmen Sie am besten als Zauberer. Die Feuerbälle richten verheerende Schäden unter den Orks an.



7 Der Ingenieur hat bei seinem Ausflug in die Unterwelt ein Eisschwert mitgenommen. Gegen die Skelette hilft das aber nur wenig.



En

Actionspiel für PC | Vom Gefangenen zum Weltenretter: Im Fantasy-Reich geht alles

INSTALLATION

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

INHALT

Die Welt liegt in Trümmern, nachdem vor langer Zeit ein Erzmagier gegen einen Dämonen kämpfte. Sie hocken im Gefängnis der letzten freien Menschen, weil Sie den Armen helfen wollten. Und ausgerechnet jetzt greifen die bösen Mächte die Enklave Celenheim an. Sie sind zu sehr Held, um tatenlos zuzusehen, und kämpfen sich zuerst Ihren Weg in die Freiheit. Danach erhalten Sie den Auftrag, gegen die Feinde zu bestehen und das Land zu retten …

Im Gegensatz zu einem Rollenspiel, in dem Sie Ihre Figur von einer Spielstufe zur nächsten verbessern dürfen, wechseln Sie hier gleich komplett die Identität – wenn Sie es wollen. Denn nach und nach befreien Sie als Ritter andere Helden aus misslichen Lagen – und dürfen dann statt des Ritters in der nächsten Spielstufe einen der Befreiten spielen. Sie steuern bei diesem Spiel also immer nur eine Figur, nie die ganze Mannschaft. Für manche Orte sind Figuren wie die Jägerin, der Zauberer oder der Halbling besser geeignet als der Ritter. Die Kunst ist herauszufinden, wer wo seine Stärken hat – und die richtige Ausrüstung mitzunehmen. Rüstungen, Schilde, Spezialpfeile und magische Waffen: All das gibt es vor jedem Auftrag zu kaufen – mit dem Gold, das Sie vorher bereits erbeutet haben.

Und dann beginnt das große Monsterverprügeln: In jeder Aufgabe begegnen Ihnen etliche Finsterlinge, die Sie durch gezielte Schläge oder Schüsse zu ihrem dunklen Gott schicken müssen.



SPIELDETAILS



Goldsäckchen bringen Geld – zum Einkaufen von Waffen.



Ein Checkpoint: Hier speichern Sie Ihre Erfolge ab.



In manchen Spielstufen müssen Sie Schlüssel finden.



Edelsteine bringen auch Geld – und zwar viel mehr als Säcke.

clave

Und das tun Sie in grafisch überzeugender Umgebung: Ob die öden Felder der Outlands oder die heiße Glut der Unterwelt – „Enclave“ sieht immer sehr schön aus.

BEDIENUNG

Sie steuern Ihren Helden mit der Tastatur und nutzen die Maus zum Zuschlagen und Blocken. Das ist genauso einfach, wie es sich liest.

URTEIL

Ein Actionspiel der anderen Art: Ursprünglich für Xbox entwickelt, hat Enclave nun auch den Weg zum PC gefunden – doch dass es ursprünglich ein Konsolentitel war, merkt man beim Spielen an jeder Ecke: Ob Speicherpunkte oder Menüs ohne Maussteuerung – die Herkunft bleibt nie verborgen. Auch höhere **Bildauflösungen** S.172 machen Probleme: Mehr als 800 x 600 **Bildpunkte** S.172 sollten Sie vermeiden, sonst gibt es schwere Grafikfehler bis hin zur Unspielbarkeit.

Aber ansonsten bekommen Sie mit Enclave ein Spiel voller frischer, unverbrauchter Ideen, bei dem der Spielspaß schon deshalb lange vorhält, weil Sie nach Beendigung Ihres Heldenjobs die Seiten wechseln und als Bösewicht einen weiteren Feldzug spielen dürfen. Greifen Sie also ruhig zu Schwert, Bogen oder Zauberstab, und retten Sie die Welt – das ist eine wirklich „gute“ Idee.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Enclave

Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,23€/Min.) Fax 06103-334222 (?,??? €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	**ab 16 Jahren**
Geeignet für	**Anfänger**
Auch für	**Xbox**

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Bei so wenigen Befehlen nicht schwer.		1,50
Langzeitspaß	5%	Wer erst mal damit anfängt, will das Böse auf jeden Fall ganz vernichten.		1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Tolle Optik, sehr stimmungsvoll.		1,50
Bewegungsabläufe	3%	Rasante, gut aussehende Kämpfe.		1,50
Musik	2%	Wunderbar passende Klänge.		1,50
Geräusche	3%	Waffenklirren, Schläge auf Schilde: Das Ohr kämpft mit.		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Selten, aber gut.		2,00
Texte/Untertitel	2%	Viele Infos in wenigen Sätzen.		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur sehr gut spielbar.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine glaubhafte Fantasywelt zieht den Spieler schnell in ihren Bann.		1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**			**1,51**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.atari.de)		6,00
Service insgesamt	**3%**			**5,66**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (2110 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%**			**1,41**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]		**1,16**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%	ruckelfrei	unspielbar	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,08**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**1,00**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs gute, sechs böse Helden		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		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,90**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ← **1,90**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	45,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,90 x 49,99 = 94,98 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Terratec Integra 1: Funktion nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung

SPIELVERLAUF

Online-Spiel



1 Im Training können Sie gefahrlos Kampftechniken üben und sich mit den einzelnen Fahrzeugen vertraut machen.



2 Neue Waffen auf Knopfdruck. An den überall im Hauptquartier verstreuten Terminals können Sie Ihre Ausrüstung vervollständigen.



3 Gespanntes Warten auf den Transportshuttle. In wenigen Sekunden beginnt der gefährliche Einsatz. Dann gibt es kein Zurück.



4 Auf dieser Lichtung steht eine feindliche Festung. Vorsichtig pirschen Sie sich mit Ihren Kameraden an den Ort heran.



5 Feindkontakt: In dieser oberen Etage halten sich die Gegner verschanzt. Jetzt heißt es tief durchatmen und die besseren Nerven bewahren. Damit Sie nicht versehentlich einen Kameraden aus den Stiefeln hauen, sind Freund und Feind farblich unterschiedlich gekennzeichnet.



6 Während im Innern des Gebäudes die Schlacht weitertobt, nehmen Sie draußen noch die letzten Widerständler aufs Korn.



7 Auf zum nächsten Krisengebiet. Unter solchen Kuppeln finden Sie Teleporter, so genannte „Warp-Tore", die Fußwege verkürzen.



Online-Actionspiel für PC | Auf Auraxis herrscht Krieg. Kämpfen Sie mit – um die Vorherrschaft auf dem Planeten

INSTALLATION

Nachdem das Spiel installiert ist, muss zusätzlich eine Aktualisierung des Programms aus dem Internet heruntergeladen werden. Je nach verwendetem Computer und Internet-Zugang müssen Sie dabei Ladezeiten von fünf Minuten (mit DSL) bis zu mehreren Stunden (bei Verwendung eines **Modems** S.172) einkalkulieren.

INHALT

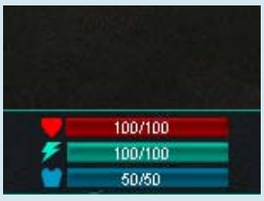
Das Spielziel: absolute Kontrolle über die zehn Kontinente des Planeten Auraxis. Das ist leichter gesagt als getan, denn auf jedem Kontinent ist eine Vielzahl militärischer Anlagen zu finden und dann der Reihe nach zu erobern. Anschließend müssen Sie es schaffen, mindestens 15 Minuten lang die Stellung zu halten. Erst dann gehört die Anlage Ihnen, und Sie können die Flagge Ihrer Spielpartei hissen. Zunächst ist aber ein Abstecher ins Hauptquartier empfehlenswert. Dort können Sie an Computerterminals Ihre Ausrüstung auf Vordermann bringen oder einzelne Fähigkeiten Ihres Kämpfers verbessern. Medizinische Kenntnisse etwa sind hilfreich, wenn es in der Schlacht Verwundete gibt. Falls während eines Scharmützels ein Transportmittel in Mitleidenschaft gezogen wird, ist es gut zu wissen, wie man das Ding wieder repariert.

Und ohne den Hacker läuft gar nichts. In jedem Militärkomplex gibt es nämlich eine zentrale Kontrollkonsole, die nur der Computerspezialist knacken kann. Dessen hoch entwickelte Fähigkeiten wollen aber erst mühsam über Erfahrungspunkte erworben werden. Die wiederum gibt's als Belohnung für erfolgreiches Kämpfen. Am Anfang backen Sie also erst mal ganz kleine Brötchen. Deshalb ist es auch mehr als empfehlenswert, ein Team aus motivierten Mitstreitern zu bilden oder sich einer vorhandenen Gruppe anzuschließen. Sie können zwar versuchen, sich alleine zu behaupten, doch dann beißen Sie schneller ins hohe Gras von Auraxis, als Ihnen lieb sein kann. Sobald Sie eine starke Truppe zusammenhaben, müssen Sie sich zu einem Einsatzort begeben. Bei entsprechender Qualifikati-

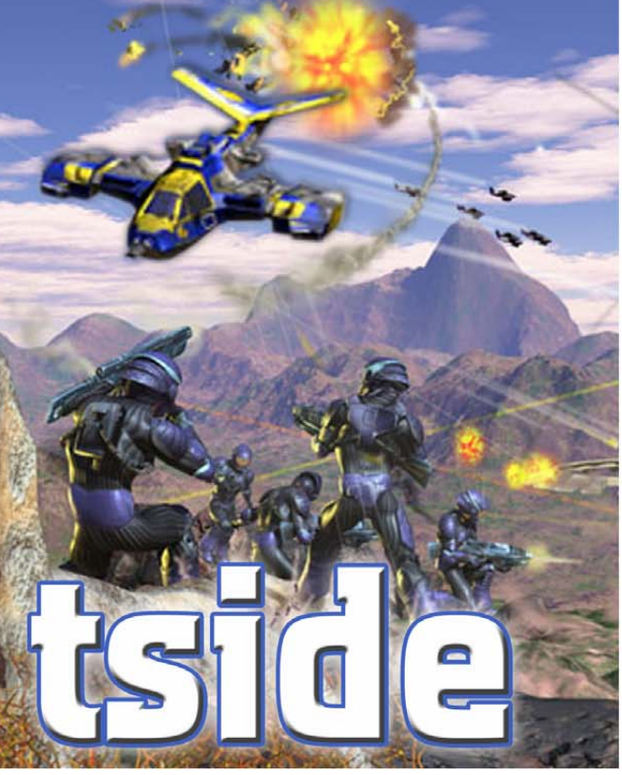
SPIELDETAILS



Mit dem Kompass wissen Sie immer, wo's lang geht.



Anzeigen Ihres Gemüts- und Gesundheitszustands.



on stehen Ihnen verschiedene Boden-, Luft- und Schwebefahrzeuge zur Verfügung, die besonders dazu geeignet sind, einen eingenommen Komplex zu verteidigen. Bei erfolgreichem Einsatz können Sie sich freuen: Zur Belohnung sammeln Sie Erfahrung – und steigen im Rang auf.

BEDIENUNG

Das Spiel wird mit Maus und Tastatur mit der bei 3D-Actionspielen üblichen Tastenbelegung bedient. Achtung: Die Tastatur-Steuerung ist außerordentlich komplex geraten. Nahezu jede Taste ist mit einer speziellen Funktion belegt.

URTEIL

Anfänger werden Probleme haben, mit „Planetside“ auf Anhieb zurechtzukommen. Was im Gewand eines einfachen 3D-Actionsspiels daherkommt, ist in Wirklichkeit ein sehr taktisch angelegtes Ballerspiel, mit Elementen, wie sie sonst eher in Rollenspielen zu finden sind, beispielsweise den Erfahrungspunkten und dem Beförderungssystem. Die Grafik hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Sind die Landschaften als gelungen zu bezeichnen – die Palette reicht von grünen Wiesenlandschaften über karge Wüstengebiete bis hin zu vereisten Berggegenden –, so sehen die Gebäude im Innern oftmals immer gleich aus. Auch die Spielfiguren wirken steril. Dennoch ruckelt die Bilderwelt auch auf schnellen Computern, selbst wenn kein anderer Spieler weit und breit in der Nähe ist. Besonders problematisch: Häufig stockender Datenfluss, so genannte „Lags“, behindern den Spielfluss, sogar per DSL-Anschluss.

Dennoch: Der Mischung aus 3D-Action- und Taktikspiel mit einer Prise Rollenspiel kann man einen gewissen Reiz nicht absprechen. Der ganz große Wurf ist es allerdings nicht geworden. Note: „befriedigend“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W : Vorwärts laufen
- S : Zurücklaufen
- A : Nach links
- D : Nach rechts



Nicht zu Späßen aufgelegt: ein Soldat auf Auraxis.

Online-Spiel

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Planetside[1]

[1] sprich: „Planitßaid“

Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.) Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)
Version: 1.45
Spielverbesserungs-Programme (Patches) werden beim Spielstart automatisch installiert.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Viel Vorbereitung ist nötig.	3,00
Langzeitspaß	5%	Nur ein Spielmodus: Die Eroberung von Anlagen. Auf Dauer etwas langweilig.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schöne Umgebung, sterile Innenräume.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Teils ziemlich eckig.	3,00
Musik	2%	Die Musik passt zur Szenerie.	2,00
Geräusche	3%	Die Laufgeräusche klingen je nach Untergrund verschieden und wirken authentisch.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Gesprochene Kommentare sind Mangelware.	5,00
Texte/Untertitel	2%	Sehr textlastig. Es gibt viel zu lesen.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur bewegen Sie sich sicher durch die Welt von Auraxis.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Landschaften können optisch überzeugen. Etwas mehr „Leben“ hätte aber nicht geschadet.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,79**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	0,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.planetside.com)	5,00
Hilfe während des Spiels	1%	nein	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,67**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	hoch	5,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (2,69 Gigabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	8,12 Megabyte	3,85
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**4,15**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG NACHMITTAGS Mit Pentium 4 2,53 GHz			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelt	3,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelt	3,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung nachmittags insgesamt	**9%**		**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG ABENDS Mit Pentium 4 2,53 GHz			
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelt	3,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelt	3,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung abends insgesamt	**9%**		**3,00**
KOMMUNIKATION IM SPIEL			
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	ja	1,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	ja	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	ja	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	ja	1,00
Kommunikation im Spiel insgesamt	**8%**		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**4%**		**2,25**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2,6%	10 Kontinente, 6 Waffen, 13 Fahrzeuge	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Art der Spielstandabspeicherung	1%	auf Internet-Server des Anbieters	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	1,00
Sprache (überprüft)	2%	Englisch	6,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler	0%	über Tausend	0,00
Sonstiges insgesamt	**9,6%**		**2,80**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,76**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend 2,76**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
PREIS OHNE VERBINDUNGSKOSTEN (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**49,49 €**
PREISEMPFEHLUNG (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
6-MONATS-PREIS	**95,69 €**
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note mal 6-Monats-Preis)	2,76 x 95,69 = 264,10 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**49,49 €**
+ einmalige Anmeldegebühr	**0 €**
+ Grundgebühr für insgesamt 6 Monate	**46,20 €**
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	**95,69 €**[2]

[2] Je nach Vertragslaufzeit ergeben sich unterschiedliche Monatspreise. Erster Monat in jedem Fall kostenlos.

CHASER

Actionspiel für PC | Als einsamer Soldat jagen Sie durch eine dunkle Zukunft. Ohne Gedächtnis, ohne Vergangenheit – und ohne Gnade

INSTALLATION

Sie sind an Amnesie erkrankt und können sich aus diesem Grund nicht mehr erinnern, wie ein Computerspiel installiert wird? Dann vergessen Sie nicht, einen Blick auf Seite 152 zu werfen.

INHALT

Im Jahr 2088 erwachen Sie auf einer Raumstation. Ihr Name ist Chaser. Doch das wissen Sie zu diesem Zeitpunkt selbst noch nicht. Sie haben Ihr Gedächtnis verloren. Und um sich in der ungewohnten Umgebung zu orientieren, bleibt keine Zeit. Schüsse fallen, Explosionen erschüttern die Station. Furcht erregende Soldaten schießen scheinbar ziellos um sich. Noch etwas wacklig auf den Beinen, finden Sie eine Waffe und flüchten. Kurze Zeit und viele Leichen später befinden Sie sich wieder auf der guten alten Erde. Ihr Gedächtnis haben Sie noch immer nicht wiedererlangt. Ganz im Gegenteil. Sie stecken schon wieder in der Zwickmühle – zwangsrekrutiert von einem Verbrechersyndikat. Ab sofort müssen Sie selbstmörderische Aufträge erfüllen. Eine von den Gangstern in Ihr Gehirn implantierte Sprengkapsel macht Sie zum wehrlosen Befehlsempfänger.

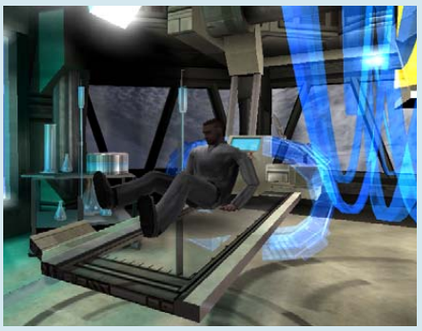
35 Spielstufen umfasst „Chaser“. Und von ein paar Ausnahmen abgesehen, verlaufen alle nach dem gleichen Muster: durch weitläufige, triste Gebäude laufen und auf alles schießen, was sich bewegt. Zu diesem Zweck schleppen Sie bis zu 24 Waffen mit sich herum. Vom harmlosen Messer über das Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr bis hin zum explosiven Granatwerfer ist alles dabei, was Widersacher das Fürchten lehrt …

BEDIENUNG

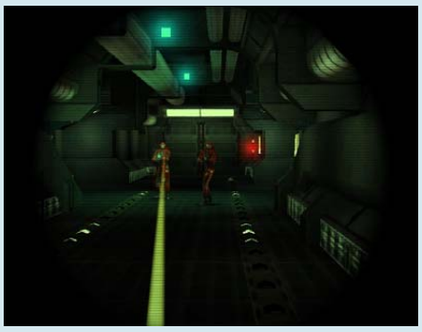
Spiele dieser Machart werden alle auf die gleiche Art und Weise be-

➜

SPIELVERLAUF



1 Chaser erwacht auf dem Krankenbett einer Raumstation. Er weiß nicht, wer er ist und wo er sich befindet. Er leidet an einer Amnesie.



2 Soldaten greifen überall auf der Station an, schießen auf alles, was sich bewegt. Chaser findet ein Scharfschützengewehr, wehrt sich.



3 Kurz darauf ertönen Alarmsirenen. Die Raumstation droht zu zerbersten. Jetzt hilft nur noch eines: schnell eine Rettungskapsel finden.



4 Die Flucht zurück auf die Erde gelingt. In der Stadt Montack wird er von einem Verbrecherboss gefangen genommen und zwangsrekrutiert.



5 Eine ins Gehirn implantierte Sprengkapsel hindert Chaser an der Flucht. Also kooperiert er mit dem Syndikat. Im ersten Auftrag soll er ein Gespräch belauschen, ohne dabei erwischt zu werden.



6 Mit einem Abhörgerät gelingt es Chaser (Kreis) schließlich, aus weiter Entfernung an geheime Informationen zu gelangen.



7 Es stellt sich heraus, dass ein Wasserwerk mit giftigen Substanzen verseucht werden soll. Wird es gelingen, diesen Anschlag zu verhindern?

CHASER

FORTSETZUNG

dient: Mit der Maus bestimmen Sie die Blickrichtung des Helden. Gleichzeitig dient die Tastatur zum Laufen, Springen und Ducken. Alle, die sich mit Actionspielen noch nicht so gut auskennen, erhalten auf Wunsch eine Nachhilfestunde: Das Training im Spiel erklärt einfach und schnell, wie Chaser gesteuert wird.

Ein großes Manko ist das Fehlen einer „Immer-Rennen"-Funktion. In anderen Spielen versetzt man den Helden damit in Dauer-Sprint. In Chaser dagegen müssen Sie die entsprechende Taste ständig gedrückt halten (oder mit einem Gegenstand beschweren), damit Chaser läuft.

URTEIL

Spannende Atmosphäre fesselt den Spieler zu Beginn des Abenteuers vor den Bildschirm. Doch dieser gute Eindruck hält nicht lange vor. Schuld daran ist vor allem die lieblose Grafik. Zwar gibt es viele unterschiedliche Schauplätze (Raumstation, Wasserwerk, Hotel). Innerhalb dieser Spielstufen sieht dann aber ein Raum aus wie der nächste. Da jeder Abschnitt außerdem ungewöhnlich groß ist, vergeht dem Spieler schnell die Lust. Demotivierend wirkt sich zudem die Sprachausgabe aus. Die entweder stark übertriebene oder gar nicht vorhandene Betonung zerstört das letzte Quäntchen Realismus.

Fehler in der Speicherfunktion sorgten in der Redaktion für zusätzlichen Ärger: Ein beschädigter Spielstand verhinderte jedes Weiterkommen. Warum dieses Problem auftrat, darauf hatten selbst die Programmierer des Spiels keine Antwort parat. Abhilfe schaffte nur eine Neuinstallation des Spiels.

So viel Negatives kann auch der „Adrenalin-Modus" nicht mehr ausgleichen. Per Knopfdruck ausgelöst, spielt sich das Geschehen dann in Zeitlupe ab. Wie in „Matrix" können Sie so schneller und genauer zielen. Dank solche Besonderheiten hätte Chaser also durchaus das Potenzial gehabt, ein überdurchschnittlich gutes Actionspiel zu werden. Herausgekommen ist aber nicht mehr als „Befriedigendes" für zwischendurch.



Zusammen mit gut ausgerüsteten Soldaten ziehen Sie in einigen Spielstufen in die Schlacht. Die Jungs bleiben dann aber oft zurück – kämpfen müssen Sie alleine.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- : Nach links gehen
- : Nach rechts gehen
- : Vorwärts gehen
- : Rückwärts gehen

SPIELDETAILS



Im Adrenalin-Modus wird das Geschehen rot und langsam.



Tagträume in Schwarzweiß: Erinnerungen ans eigene Ich.



Nach schweren Gefechten retten Verbandskästen Leben.



Munitionsanzeige: Kugeln im Magazin und gesamter Vorrat.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Chaser[1]

Hersteller: Jowood
Info: Tel. 069-8509611 (0,123 €/Min.) Fax 069-85096010 (0,123 €/Min.)
Version: 1.40
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

[1]spricht: „Tschäiser"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank Einführungs-Spielstufe ein Klacks.	1,50
Langzeitspaß	5%	Lieblos gestaltete Spielstufen und die langatmige Handlung verderben den Spaß.	4,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Klobige Figuren, eintönige Umgebungen.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Etwas kantig.	3,50
Musik	2%	Passt wunderbar zum Spielgeschehen.	1,50
Geräusche	3%	Explosionen, Schritte, Schüsse – klasse Klänge sorgen für mehr Atmosphäre.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Entweder schlecht oder gar nicht betont.	4,50
Texte/Untertitel	2%	Professionell untertitelte Sprachausgabe.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur steuern Sie Chaser problemlos durch die Zukunft.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Spiel ist schon nach wenigen Stunden langweilig. Hauptgrund: eintönige Grafik.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,09**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069-85096168 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.chasergame.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1364 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0078 Megabyte	2,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,93**
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%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,56**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelfrei	**1,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	35 Spielstufen, 24 Waffen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	kein oder unbekannter Kopierschutz	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,71**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,71
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,71 x 39,99 = 108,37 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



SPIELVERLAUF



1 Sie halten gerade mit anderen Schülern ein Schwätzchen, als plötzlich Kampflärm aus den Gemächern Ihres Meisters dringt.



2 Zwergenmagier Drogan wird von Kobolden attackiert. Die gemeinen kleinen Biester schaffen es, den großen Zauberer zu vergiften.



3 Auf der Suche nach magischen Gegenständen, die Drogan von den Kobolden gestohlen wurden, treffen Sie auf viele Wesen, die Ihre Hilfe brauchen. Dem roten Magier wurde aus Misstrauen der Zugang ins Dorf verwehrt. Sie machen sich für ihn stark – und erhalten dafür Gold und Erfahrung.



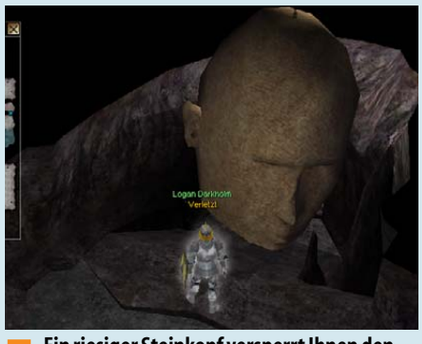
4 In der alten Elfenkrypta haben Sie unerfreuliche Begegnungen mit Skeletten und Riesenspinnen. Wenig appetitlich, aber kein Problem.



5 Den dummen Riesen bekämpfen Sie lieber nicht. Stattdessen saufen Sie ihn unter den Tisch und befreien dann seine Geisel.



6 Genug Punkte für eine Stufenerhöhung gesammelt. Was immer Sie jetzt tun – tun Sie es mit Bedacht. Es lässt sich nicht mehr umkehren.



7 Ein riesiger Steinkopf versperrt Ihnen den Zugang in tiefe Höhlen, in denen ein weißer Drache hausen soll. Finden Sie einen Weg hinein?

Zusatz-CD-ROM zum Rollenspiel für PC | **Neuer Held, alte Sorgen: Retten Sie das Fantasyreich vor bösen Mächten**

INSTALLATION

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

INHALT

In den Ländereien rund um Neverwinter geht das Böse um: Kobolde sind auf Raubzug, stehlen mächtige magische Gegenstände und andere wertvolle Artefakte. Und Sie sind Schüler des berühmten Zwergenmagiers Drogan – und werden deshalb in ein wildes Abenteuer hineingezogen. Kurz bevor Sie die Abschlussprüfung bei Drogan ablegen wollen, wird sein Haus ebenfalls überfallen und er selbst fast tödlich vergiftet. Nur das schnelle Eingreifen einer geheimnisvollen Heilerin verhindert seinen Tod. Doch trotz seines Zustandes denkt Drogan an den Rest der Welt: Der könnte nämlich große Probleme kriegen, wenn die gestohlenen Gegenstände in falsche Hände geraten. Also sollen Sie ausrücken und den Schatz zurückholen – und das, obwohl Sie nicht einmal wissen, wo Sie mit der Suche beginnen könnten.

Aber Helden fragen eben nicht lange, sondern handeln. Auch Sie holen einen anderen Schüler Ihrer Wahl in Ihr Team und ziehen los ins Ungewisse. Schon nach wenigen Metern, im angrenzenden Dorf, können Sie die Spur der Verwüstung aufnehmen – die Kobolde waren auch hier. Durch ein paar Gespräche mit den Dorf-

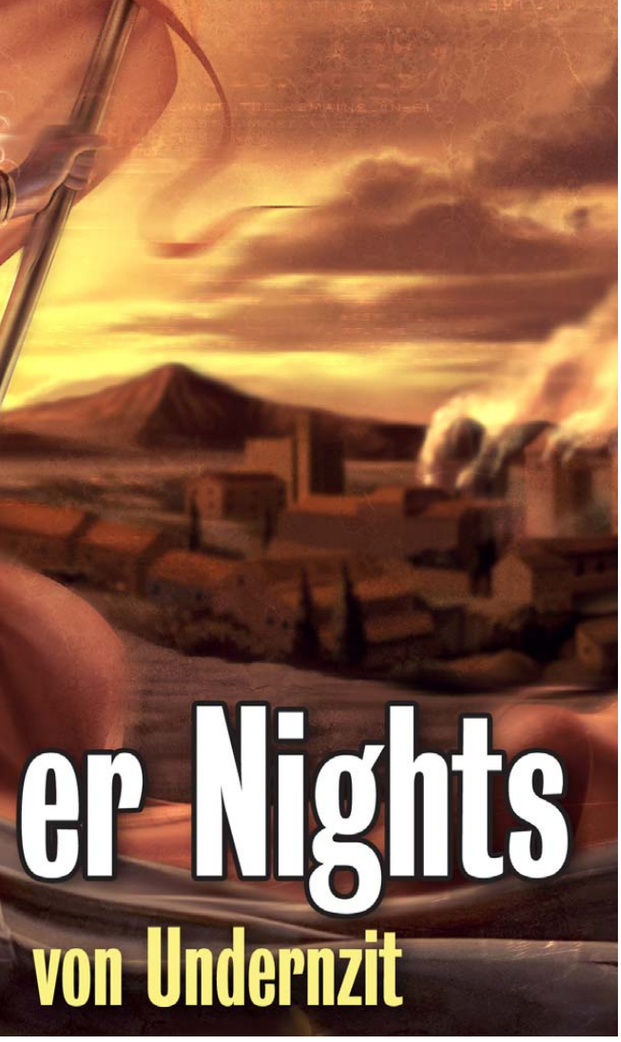
SPIELDETAILS



Am Start lässt Ihre Ausrüstung noch zu wünschen übrig.



Stunden später schützt eine Ritterrüstung Ihren Leib.



bewohnern erfahren Sie schnell von kleinen Sorgen und Nöten, die Sie beheben helfen – und dafür Erfahrungspunkte kassieren. Bald haben Sie genug erreicht, um in eine höhere Stufe Ihres Berufs aufzusteigen und sich neue Fähigkeiten anzueignen, die auf Ihrer weiteren Reise garantiert hilfreich sein werden – egal, ob Sie kalten Stahl in böse Monster rammen oder sich mit Geisteskraft und Zaubersprüchen eine Bresche durch die Gegner schlagen.

BEDIENUNG

Sie spielen „Neverwinter Nights" fast komplett mit der Maus. Laufen, Kämpfen, Zaubern – alles geht mit einem Klick. Gut so!

URTEIL

„Neverwinter Nights – Der Schatten von Undernzit" ist nicht im eigentlichen Sinn eine Zusatz-CD-ROM (Fachbegriff „Add-on"), weil hier die Geschichte des Hauptspiels nicht fortgesetzt wird. Vielmehr bekommen Sie eine weitere Story aus der gleichen Region, aber mit neuen Charakteren, Aufgaben und Bösewichten. Dennoch werden sich Fans des Hauptspiels sofort zurechtfinden. Denn bis auf ein paar unwesentliche Neuerungen ist alles beim Alten geblieben. Ob das gut oder schlecht ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Vorteil: Sie können sofort loslegen. Nachteil: Grafisch ist das neue Spiel nicht mehr wirklich taufrisch.

Der Spielspaß ist aber auch in der neuen Geschichte sofort geweckt – und soll etwa 20 Stunden andauern, bis man den letzten Gegner besiegt hat. Der Kampf für das Gute ist auch ein „gutes" Spiel.



Elfen spielen auch im Zusatzspiel eine tragende Rolle. Sie kämpfen für das Gute.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Neverwinter Nights[1] – Der Schatten von Undernzit

Hersteller: Atari
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 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene
Für kein anderes System erhältlich	

[1]sprich: „Newwerwinter Nats"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Zusatzprogramm, daher wenig Hilfe.	3,00
Langzeitspaß	5%	Auf der Jagd nach dem Bösen kommt kein bisschen Langeweile auf.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Hübsch, wenn auch nicht mehr ganz zeitgemäß.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Flüssige Abläufe, gelungene Kampfszenen.	2,00
Musik	2%	Sphärische Klänge, die wunderbar passen.	1,50
Geräusche	3%	Monsterbrüllen, Säbelrasseln – alles, wie es klingen soll.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Gute Sprecher sorgen für dankbare Zuhörer.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Notwendig, dennoch etwas zu viel.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und ein paar Tasten wunderbar zu steuern.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine lebendige Welt fesselt überzeugte Rollenspieler sofort an den PC.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,85**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-71882 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.atari.de)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**5,33**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (644 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	32,9922 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,53**
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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,08**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	unspielbar	**4,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,14**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	ein Held, hunderte von Waffen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,44**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	2,44
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,44 x 29,99 = 73,18 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

SPIELVERLAUF



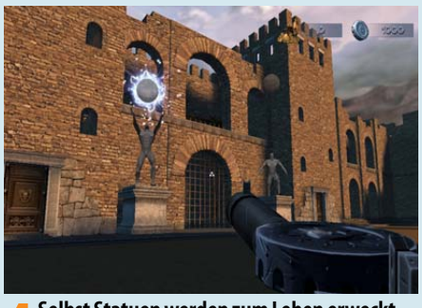
1 In diesem unterirdischen Gewölbe müssen Sie den Ausgang finden. Es dauert nicht lange, und Sie werden angegriffen.



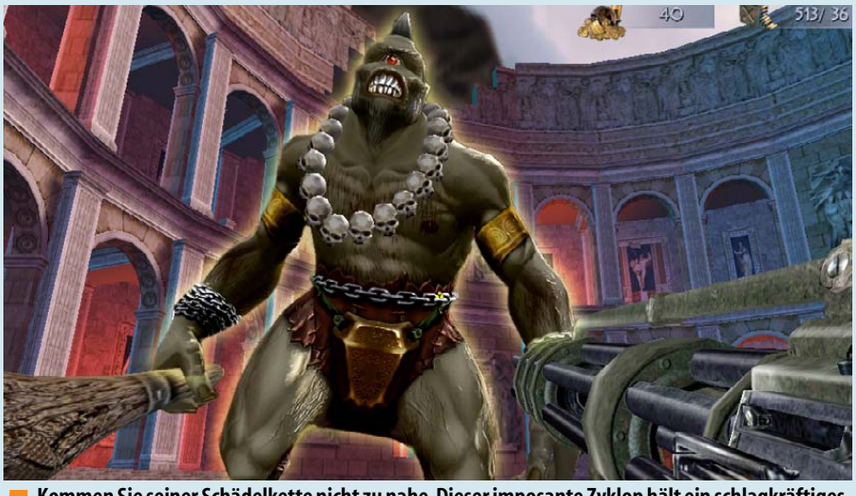
2 Wenn die Kräfte zur Neige gehen, können Sie an einem Altar ein Unverwundbarkeits-Elixier bekommen – gegen Bares, versteht sich.



3 Liebling, mit dem Theaterbesuch wird es heute nichts. In dieser Arena lauern Scharen von Skelettkriegern, die Ihnen ans Leder wollen.



4 Selbst Statuen werden zum Leben erweckt. Diese beiden Burschen schleudern massive Steinkugeln in Ihre Richtung – Kopf einziehen!



5 Kommen Sie seiner Schädelkette nicht zu nahe. Dieser imposante Zyklop hält ein schlagkräftiges Argument in Händen. Zum Glück ist der einäugige Riese nicht gut zu Fuß – und nicht der Hellste.



6 Zwischen Ihnen und der brodelnden Lava liegt nur dieses kleine Trampolin. Da müssen Sie schon auf dem Sprung sein, um das zu schaffen.



7 Hunde, wollt ihr ewig leben? Doppelköpfige Höllenhunde bewachen die Burg. Streicheleinheiten aus der Kanone lösen das Problem.

SPIELDETAIL

Die Anzeige neben dem Kopf des Helden verrät seine Gesundheitspunkte.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Esc : Rennen
⎵ : Springen
W : Vorwärts
S : Rückwärts
A : Nach links
D : Nach rechts
E : Benutzen

Will

Actionspiel für PC | Griechische Mythologie mit mehr als einem Schuss Action. Will Rock räumt in der Götterwelt auf

INSTALLATION

Bevor Sie bei der Installation der Blitz des Zeus trifft, werfen Sie einen Blick auf Seite 152.

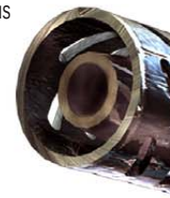
INHALT

Der junge Archäologie-Student William Rockwell alias „Will Rock“ begleitet eine Gruppe von Forschern, die ein Portal zum sagenumwobenen alten Griechenland gefunden haben. Dumm nur, dass auch die Anhängerschaft eines fanatischen Kultes Wind von der Geschichte bekommt und ausgerechnet noch die liebreizende Tochter von Rocks Mentor in die Welt der Titanen, Zyklopen und hundertarmigen Riesen entführt.

Da lassen Sie sich nicht lange bitten und schlüpfen in die Rolle des draufgängerischen Rock. In zehn groß angelegten Spielstufen schießen Sie, was der Munitionsgürtel hergibt. Und der ist nicht eben knapp bestückt. Was Sie an Feuerkraft anzubieten haben, lässt so manches Göttergeschlecht blass aussehen. Gegen die wahren Heerscharen von Monstern können Sie sich mit konventionellen Waffen, wie Pistole, Armbrust oder Schrotgewehr, zur Wehr setzen, aber auch mit Spezialgeschützen: Die Chemie-Kanone etwa bläst einen Gegner auf, bis er platzt. Nachhaltigen Eindruck hinterlässt auch die „Medusa-Kanone“: Nach dem Vorbild des berüchtigten Ungeheuers mit der Schlangenfrisur versteinern Sie damit jeden Bewohner zwischen Olymp und Hades. Zwischendurch dürfen Sie das eine oder andere Rätsel lösen, wobei es meist mit dem Umlegen eines Schalters oder der Zerstörung eines wichtigen Gegenstandes getan ist.

BEDIENUNG

Gesteuert wird mit der bei dieser Art von Actionspielen üblichen Kombination aus Maus und Tastatur. Kenner werden sich auf Anhieb mit der Steuerung zurechtfinden.



URTEIL

Ist Ihnen das Spiel „Serious Sam“ (Test in Ausgabe 6/2001, Urteil: „befriedigend“) ein Begriff? Dann werden Ihnen sofort die unübersehbaren Parallelen auffallen. Große Außenareale und vor allem: Gegner, Gegner und nochmals Gegner. Konnte sich Sam wenigstens manchmal eine Verschnaufpause gönnen, so muss sein (Waffen)-Bruder im Geiste ständig ran. Viel Zeit, die streckenweise hübsche Umgebungsgrafik zu genießen, bleibt da nicht. Laufend stecken Sie in einem Raum fest und müssen sich gegen Dutzende von Angriffswellen wehren, bis sich endlich die nächste Tür öffnet. Wird da etwa die Spielzeit künstlich in die Länge gezogen? Ein Schelm, wer Böses dabei denkt. Auf die Dauer wird's schlichtweg langweilig.

Auch auf technischer Ebene



Will Rock – der letzte wahre Actionheld? Wo er hinlangt, wächst jedenfalls so schnell kein Gras mehr.



muss das Spiel die Waffen strecken. Die Fabelwesen scheinen mit keinerlei Intelligenz gesegnet zu sein, jedenfalls rennen sie nur allzu gern schnurstracks in die Schusslinie. Ein echtes Ärgernis ist zudem die ungenaue Steuerung. Oft genug bleiben Sie an Vorsprüngen hängen oder springen in den sicheren Tod. Beim Überqueren eines Abgrunds mutiert da ein steinharter „Will Rock“ schnell zu einem kläglichen „will da endlich rüber“.

Schade um die verschenkten Möglichkeiten, denn gerade die Endgegner sind allesamt beeindruckend groß und sehen prächtig aus. Wenn ein Zyklop auf den Platz stürmt, sträuben sich schon mal kurzzeitig die Nackenhaare. Doch letztlich ist das einfach zu wenig. Und so reicht es insgesamt nicht für einen Platz im Spiele-Olymp. Urteil: „befriedigend“.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Will Rock

Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.) Fax 0211-33800115 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.ubisoft.de*

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Kinderleicht, da kommt jeder zurecht.	1,00
Langzeitspaß	5%	Der Spielspaß sinkt schnell. Immer gleiche Monsterhorden ermüden den Spieler.	4,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Figuren: top. Die Umgebung nicht immer.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Mit einem Wort: hektisch.	4,50
Musik	2%	Die Musik haut einen nicht vom Hocker.	4,50
Geräusche	3%	Umgebungsgeräusche von wechselnder Qualität. Ungeheuer klingen nicht schlecht.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Ab und zu kommt ein lockerer Spruch.	3,50
Texte/Untertitel	2%	An wenigen Stellen gibt es Textzeilen.	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Am besten eignet sich die Kombination aus Maus und Tastatur.	5,00
Faszination der Spielwelt	18%	Anfangs streckenweise ein echter Blickfang, doch nach kurzer Zeit setzt das Gähnen ein.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,67**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.will-rock.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**2,97**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (728 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,0586 Megabyte	2,03
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,10**
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	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	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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%	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%**			**4,16**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Level, 15 Monstertypen, 11 Waffen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	Safedisc 2.9	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,91**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,91
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,91 x 29,95 = 87,15 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern





HULK

Foto: Cinetext

Actionspiel für PC | Der grüne Riese ist ausgebrochen. Er macht kaputt, was ihn kaputt macht – alles

Spieletricks siehe Seite 126

INSTALLATION

Ungeduldig wie der monströse Hulk sein und einfach den Computer schrotten dürfen Sie nicht, wenn Sie dieses Spiel auf der Festplatte installieren. Drei CD-ROMs stellen den Spieler vor eine erhebliche zeitliche Zerreißprobe … aber werden Sie bloß nicht wütend oder gar grün im Gesicht, sondern ziehen Sie Seite 152 zu Rate.

INHALT

Der Wissenschaftler Dr. Bruce Banner ist erfolgreich und jung. Er macht bedeutende und wichtige Experimente mit geheimnisvollen grünen Strahlen und steht ansonsten mit beiden Beinen fest im Leben. Aber dann geht ein Versuch schief, und der freundliche Dr. Banner von nebenan wird in ein Ungeheuer verwandelt: Immer wenn er wütend ist, mutiert er zu einem brutalen grünen Riesen, der über gewaltige Körperkräfte verfügt und alles um sich herum kaputt schlägt. Die Geschichte des Spiels ist eng an die des Kinofilms angelehnt, der jetzt in Deutschland angelaufen ist. Und die geht so weiter: Das Militär wird hellhörig und beschließt, dem Geheimnis des Hünen mit den Riesenkräften auf die Spur zu kommen – damit ist Hulk ein Gejagter. Um wieder ein normales Leben führen können, versucht Banner seine unheimlichen Talente loszuwerden.

An dieser Stelle greift der Spieler ein. In Hulks Rolle und in einer militärischen Anlage, wo Sie auf Dr. Crawford treffen, einen von Dr. Banners früheren Lehrern, der sich mittlerweile auch in ein Monster verwandeln kann – und zwar in ein richtig böses. Ist Crawford an den Rollstuhl gefesselt, so erweist sich sein zweites Ich Ravage als gut zu Fuß – und als Hulks Erzfeind, der das Gerät, das Banners Persönlichkeitsspaltung rückgängig machen kann, kur-

SPIELVERLAUF



1 Dr. Banner schleicht sich in ein Labor des Militärs ein, in dem eine Maschine steht, die den Hulk aus seinem Körper entfernen kann.



2 Aber das klappt nicht. Banner verwandelt sich und muss als Hulk auf der Flucht gegen Soldaten kämpfen. Heftiges „Abklatschen" hilft.



3 Von Hulk auf den Arm genommen zu werden, ist für niemanden eine spaßige Angelegenheit, sondern der Auftakt zu einem bösen Flug. Der grüne Riese schleudert seine uniformierten Widersacher so spielend in alle Richtungen, als seien sie leichte Zinnsoldaten.



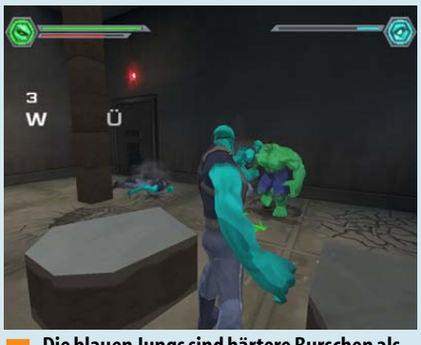
4 Von anderem Kaliber sind da schon die Gamma-Hunde, die über Hulk herfallen wie über frisches Fleisch. Dabei ist es doch schon grün …



5 Der Energie-Vampir „Half-Life" setzt dem grünen Giganten ebenfalls zu – aber nach einem harten Kampf streckt auch er die Waffen.



6 Wenn Hulk auf türkisblaue Gamma-Soldaten trifft, wird er richtig wütend. Die Typen haben aber auch eine hässliche Farbe …



7 Die blauen Jungs sind härtere Burschen als die Schwächlinge, mit denen Hulk bisher zu tun hatte. Wird er die Türkis-Truppen besiegen?



Die Mauer muss weg! Hulk macht den Weg frei.

zerhand entführt. Hulk jagt Dr. Crawford, trifft dabei aber immer wieder auf Soldaten, die ihn mit Maschinengewehrfeuer auszubremsen versuchen. Mit seinen gewaltigen Schlägen und Tritten fegt der unsanfte Riese die Söldner aber mit Leichtigkeit aus dem Weg.

Hulk hinterlässt eine Spur der Zerstörung. Er zertrümmert Tische und Stühle, tritt Wände und Türen ein, kein Tank und keine Steuer-Konsole ist vor ihm sicher. Er wirft sogar mit Rohren, Gabelstaplern und Autos nach den Soldaten, die ihn verfolgen. Zwischendurch springt er durch Fensterscheiben und über Hochhäuser, wobei er sich nur selten ernsthaft verletzt.

Ist Hulks Gesundheit durch den ständigen Kugelhagel doch mal angegriffen, so kann er einen der großen, grün leuchtenden Bälle nutzen, die überall dort herumliegen, wo er einen Soldaten zu Boden geschickt hat. Jede grüne Kugel gibt Hulk verbrauchte Energie sofort zurück. Manche Gegner lassen auch feuerrote Kugeln zurück. Nimmt Hulk einen solchen Ball an, so steigert sich seine Wut. Und wenn die den Siedepunkt erreicht, explodiert der grüne Goliath fast und kämpft für kurze Zeit noch verbissener und härter.

Aber es gibt auch immer wieder Situationen, in denen Banner der brave Doktor bleiben muss, um unentdeckt zu bleiben und dadurch nicht zu gefährden. Dann schleicht sich der Wissenschaftler ebenso trickreich wie leise an Soldaten und Wachposten vorbei. Denn sobald er auffliegt und in einen Kampf verwickelt wird, kocht seine Wut hoch – und schon wird er wieder zum ungestümen Hulk.

Im Lauf des Spiels werden die Gegner härter: Die Soldaten rüsten sich mit Energieschilden auf, von denen Hulks Urgewalt abprallt. Überaus bissige Gamma-Hunde machen Jagd auf alles, was grün ist. Und in Generatorenräumen lauert der Energie-Vampir „Half-Life", der Hulk seiner Lebenskraft berauben kann. So richtig übel sind die Gamma-Soldaten, die Ravage mit dem gestohlenen Gerät erzeugt hat.

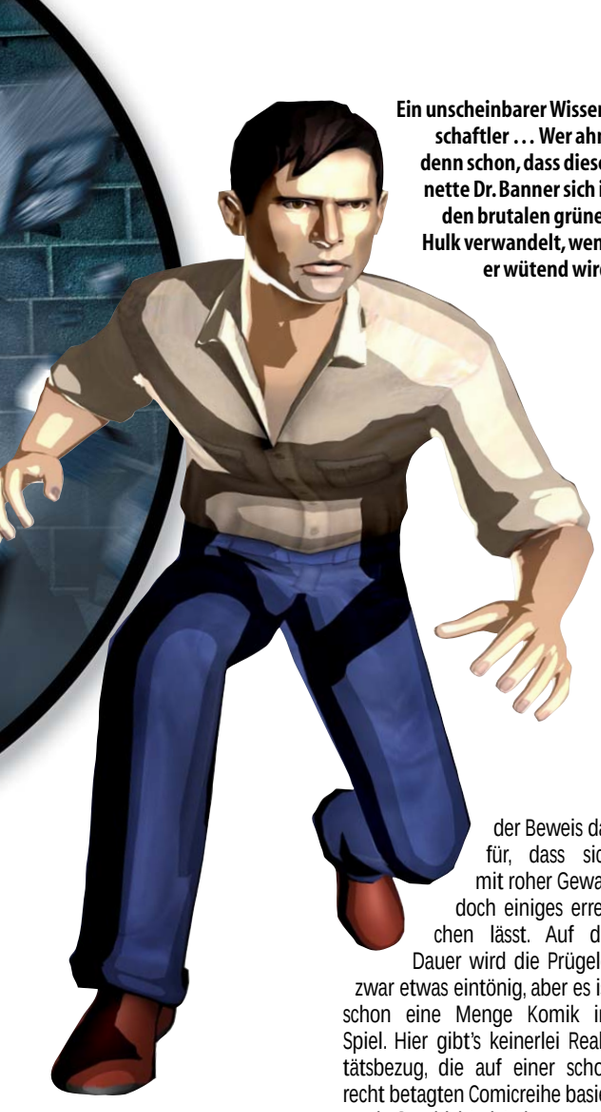
BEDIENUNG

Hulk ist eigentlich ein typisches Konsolenspiel. Dementsprechend wurde auch die Steuerung ursprünglich für eine Spieletastatur (Gamepad) entwickelt. Zur Überraschung der Redaktion hat man Hulk aber auch per PC-Tastatur gut im Griff. Damit sitzen vielleicht nicht auf Anhieb alle ausgefeilten Schlagkombinationen, aber zum ständigen Hauen reicht's eigentlich immer. Erfreulich simpel gestrickte Menüs fördern den Spielfluss, allerdings kann nur an bestimmten Stellen der Spielstand gesichert werden, und das auch nur auf wenigen Speicherplätzen.

Während Sie Hulk kämpfen oder Banner schleichen lassen,

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W : Vorwärts laufen
- S : Rückwärts gehen
- A : Nach links gehen
- D : Nach rechts gehen
- Esc : Pause
- ␣ : Springen



Ein unscheinbarer Wissenschaftler … Wer ahnt denn schon, dass dieser nette Dr. Banner sich in den brutalen grünen Hulk verwandelt, wenn er wütend wird.

sehen Sie ihm von hinten über die Schulter. Um unübersichtliche Situationen besser einzuschätzen, können Sie aber auch vorübergehend in die Ich-Perspektive schalten und sich umsehen.

der Beweis dafür, dass sich mit roher Gewalt doch einiges erreichen lässt. Auf die Dauer wird die Prügelei zwar etwas eintönig, aber es ist schon eine Menge Komik im Spiel. Hier gibt's keinerlei Realitätsbezug, die auf einer schon recht betagten Comicreihe basierende Geschichte ist ebenso grell wie übertrieben. Hier fliegen pausenlos die Fetzen, aber so albern überdreht, dass von „Gewaltverherrlichung" keine Rede sein kann. Wer keinen Tiefgang erwartet, kann eine Menge Spaß haben, auch weil Bild und Ton stimmen. Etliche Ausschnitte aus dem Kinofilm runden die grüne Alternative ab. Das Spiel mit dem Riesen ist vielleicht nicht riesig, aber immerhin gerade noch „gut". ■

URTEIL

Wer nachdenken und taktisch planen will, sollte von Hulk lieber die Finger lassen. Dieses Spiel ist

SPIELDETAILS



Leben im Grünen: Ist Hulk verletzt, gibt's hier neue Kraft.



Da geht's lang: Grüne Hünen hüpfen hier herunter.



Ärztlicher Bericht: Hulks Gesundheit (grün) und seine Wut (rot).



Gegenkraft: Die Gesundheit der Gegner des Grünen in Hellblau.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hulk[1]

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 € /Min.) Fax 01805-032936 (0,12 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Freigegeben	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PS 2
	Xbox
	Gamecube
	Gameboy Advance

[1] sprich: „Halk"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Ampel auf Grün: Einstieg haut ordentlich hin.	2,00
Langzeitspaß	5%	Alles im grünen Bereich, aber zu wenig Abwechslung, das Spiel könnte bunter sein.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Grün, groß, gut – sieht alles prima aus.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Bei Grün marschiert Hulk flüssig los.	1,50
Musik	2%	Eine Symphonie in Grün.	1,50
Geräusche	3%	Töne, die noch keinen Grünspan angesetzt haben.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Sprecher sind nicht mehr grün hinter den Ohren.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Selbst die Texte sind grün – und gut.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Wer mit der Spieletastatur nicht grün wird, kommt mit dem normalen Tastenbrett klar.	2,50
Faszination der Spielwelt	18%	Die Signale stehen zwar auf Grün, aber die Abwechlsung fehlt. Ansonsten durchaus witzig.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,18**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vup-interactive.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1387 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,043 Megabyte	1,21
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,63**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	19 bestanden, 6 nicht bestanden[2,3]	**2,16**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	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%**			**5,04**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**

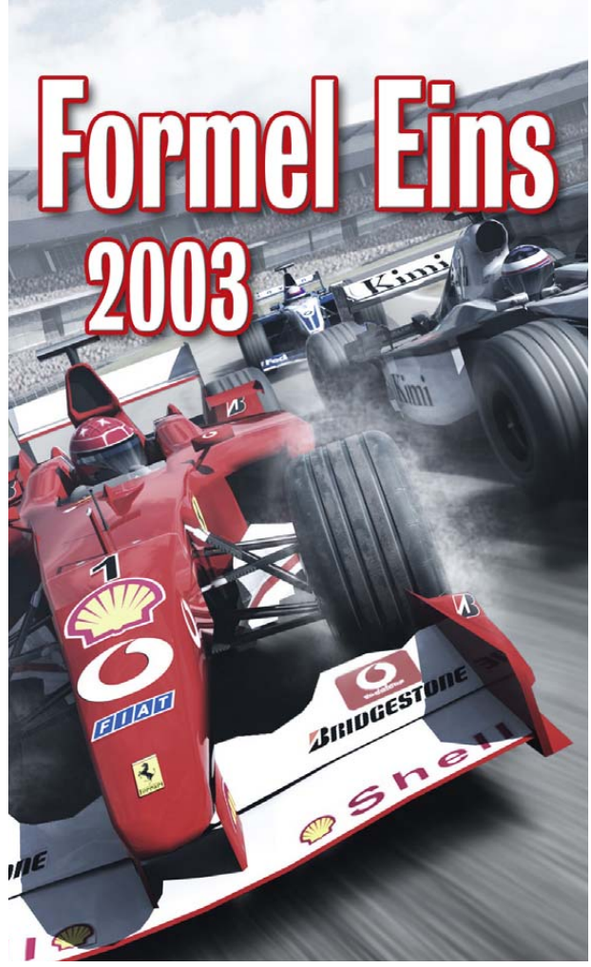
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	25 Spielstufen, Kampf-Modus	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Spieletastatur	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom neu V4.84.76.0079	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,50**
Aufwertung		Extra-Szenen aus dem Kinofilm enthalten	**-0,10**

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,40**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	35,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,40 x 44,95 = 107,88 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Genius Sound Maker 64, Terratec DMX XFire 1024, Turtle B Montego A 3D: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung [3] Terratec Integra 1: Funktion nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung

Formel Eins 2003



Rennspiel für PS 2 | **Die Königsklasse – eine wirkungsvolle Zauberformel für PS-Rennen**

Endlich ist es soweit: Formel-Eins-Fans haben nun die Möglichkeit, mit den aktuellen Daten in der aktuellen Saison zu starten, die neuesten Autos zu lenken – und die Geschicke der Fahrer. Wer keine Geduld hat, muss aber nicht alle Weltmeisterschaftsläufe absolvieren. Auch ein schnelles Rennwochenende oder die so genannte „Arcade"-Saison sind drin. Einfach so. Aus Freude am Fahren. Arcade bedeutet: Die Wagen verhalten sich äußerst gutmütig und bleiben auch nach heftigen Unfällen ganz. Um dagegen eine komplette Weltmeisterschaft zu überstehen, sollten Sie schon mal ein paar Proberunden gedreht haben, denn dann kommt Fahrphysik ins Spiel. Je höher Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen, desto empfindlicher reagiert der Renner bereits auf kleinste Fahrfehler. Etwas zu viel Gas in der Kurve, und der Dreher ist vorprogrammiert.

Auch sonst hat die Realität hier ihren Platz: In der Box studieren Sie die Aufzeichnungen der Trainingsläufe und passen alle Einstellungen des Autos den Gegebenheiten der jeweiligen Strecke an. Kein wahrer Rennfan mag auf die Schrauberei verzichten. Auch die Qualifikationsläufe spiegeln den echten Formel-Eins-Zirkus wider und laufen streng nach den neuen Regeln ab.

Die Steuerung gibt keine Rätsel auf: Der **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.172 dient zum Lenken, per **X**-Taste geben Sie Gas, und mit der ■-Taste wird gebremst. Kleine Einblendungen am oberen Bildrand weisen, wenn Sie wollen, auf Krümmung und Verlauf der jeweils nächsten Kurve hin. So wissen Sie immer genau, wie stark Sie vor der Kehre bremsen müssen, um nicht abseits der Piste zu stranden.

Ein Druck auf die **L1**-Taste erlaubt Ihnen einen Blick auf das Verfolgerfeld. Per **START**-Taste aktivieren Sie eine Wiederholung der letzten 30 Sekunden, etwa, um sich spektakuläre Situationen noch einmal in Ruhe anzusehen. Leider gibt's keine Möglichkeit, die besten Wiederholungen auf der Memory-Card abzuspeichern.

Urteil: Formel-Eins-Spiele, wohin man sieht. Da blickt bald niemand mehr durch. Dieses Spiel könnte etwas für Sie sein, wenn Sie keinen allzu großen Wert auf erstklassige Grafik oder extrem realistisches Fahrverhalten legen. Selbst Anfänger kommen mit der Steuerung gut zurecht und können schnell erste Erfolge verbuchen. Die Darstellung der Strecken und Fahrzeuge reißt keinen vom Stuhl, doch dafür ist die Sache fast ruckelfrei. Ein „gutes" Rennspiel für Einsteiger.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für Ihren Lieblingsrennfahrer.



2 Die Qualifikation lief gut: Schumi hat wieder die Pole Position besetzt.



3 Das Rennen ist gestartet. Die Fahrer hinter Ihnen sind offensiv und werden auf jeden Fall versuchen, Sie in der ersten Kurve zu überholen. Blocken Sie die Jungs ab!



4 Montoya im BMW-Williams hat sich hinter Ihnen festgebissen. Seien Sie auf der Hut, denn Pablo ist für seine rücksichts- und skrupellosen Überholmanöver bekannt.



5 Zu spät – Sie büßen ein Rad und den Frontspoiler ein. Rennen gelaufen.



6 In der Wiederholung sehen Sie, wie es zu dem Unfall gekommen ist.



7 Das nächste Rennen der Saison steht an. Haben Sie diesmal mehr Glück?



8 Schon besser: Ein vierter Platz macht Mut. Weiterhin viel Spaß im Rennen!

SPIELDETAILS



Ja, wo fahren Sie denn? Im Zuschauermodus können Sie ein Rennen verfolgen wie im Fernsehen.



Der Zweck der Übung: Kämpfen Sie in der aktuellen Weltmeisterschaft um die Krone des Rennsports.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Gas geben

■: Bremsen

L1-Taste: Nach hinten sehen

TESTERGEBNIS

Formel Eins 2003



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,82
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%	2,43
SONSTIGES	9%	1,78
ZWISCHENNOTE	100%	1,70
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,70
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

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

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,70 x 59,90 = 101,83 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



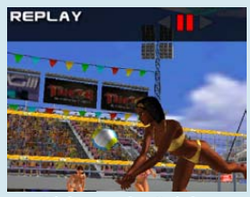
1 Ein Spiel am Strand von Maui – das weckt Sehnsucht nach dem Pazifik.



2 Urlaubsstimmung ganz anderer Art zaubert ein Spiel in der Hotelanlage.



3 Achtung – setzen Sie den ersten Aufschlag bloß nicht in den Sand!



4 Nicht nur der Spielzug sah toll aus. Da kommt die Wiederholung gut.

Summer Heat Beach Volleyball

Sportspiel für PS 2 | Zusammen mit ein paar hübschen Mädels beim Sport ins Schwitzen geraten – das ist doch was

Nach dem Erfolg des freizügigen „Dead or Alive Extreme Beach Volleyball" steht nun die nächste Strand-„Ballerei" an. Zu Beginn des Spiels wählen Sie aus 14 Spielern aus. Ändern Sie Frisur, Hautfarbe und textile Zutaten, bis Ihr(e) Wunsch-Spieler(in) „Realität" ist – und dann ab ins Spiel. Sie benötigen fast alle Knöpfe der Spieletastatur (Gamepad), um auf dem Platz Punkte zu sammeln. Verschiedenfarbige Pfeile machen Ihnen allerdings Aufschläge, Stellen und Passen zum Mitspieler leichter. Grün bedeutet: sicherer Punkt. Färbt sich der Pfeil rot, dann müssen Sie schon alles Können aufbieten, um aus dem wackligen Spielzug noch einen Angriff zu machen. Schaffen Sie es, auf zwölf Plätzen in aller Welt, etwa Venice Beach, gegen die starke Konkurrenz zu gewinnen, so schalten Sie damit viele geheime Extras frei.

Urteil: Trotz hakeliger Spielerbewegungen und einer etwas komplizierten Steuerung strandet das Spiel nicht, sondern hinterlässt „gute" Eindrücke im Sand.

TESTERGEBNIS

1 sprich: „Ssammer Hiht Bihtsch Wolläiboh!"

Summer Heat Beach Volleyball[1]



Hersteller: Acclaim
Info: Tel. 089-412190 (0,122 €/Min.)
Fax 089-32940409(0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,29
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	1,89
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,89
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 52,79 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,89 x 59,90 = 113,21 = ausreichend

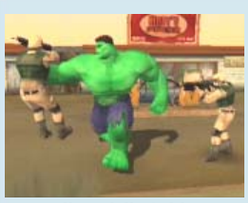
Hulk

Actionspiel für PS 2 | Grün und groß – der monströse Hulk zerschlägt nicht nur Porzellan

Der Wissenschaftler Bruce Banner hat Pech, als er bei einem Strahlenexperiment eine Überdosis abbekommt und sich fortan in einen gewaltigen grünen Giganten verwandelt, sobald er wütend wird. Verzweifelt versucht Banner die unheimliche Eigenschaft wieder loszuwerden. Aber ein Versuch in einem geheimen Labor scheitert – statt dessen entsteht Ravage, ein neuer, mächtiger und böser Feind. Auf der Suche nach diesem Unhold gerät Hulk mit ganzen Armeen von Soldaten aneinander. Sein Repertoire an Hieben und Tritten ist reichhaltig, wenn auch nicht so üppig wie der grüne Mann selber. Donnernde Schläge, Fußtritte, ein kräftiger Hieb auf den Boden – das war's. Manchmal spielen Sie auch die Rolle der zivilen Seite des Ungetüms und schleichen als Dr. Banner an den Soldaten vorbei. Die Bedienung per Spieletastatur (Gamepad) ist kinderleicht und sitzt innerhalb von wenigen Minuten.

Urteil: Abwechslungsreich ist das Spiel nicht. Hulk prügelt sich ständig den Weg frei. Soldaten, Riesenhunde, andere Monster – nichts hält den grünen Riesen auf. Aber es ist komisch zu sehen, wie das ganze Pack unfreiwillige Flugübungen macht. Die Note: „gut".

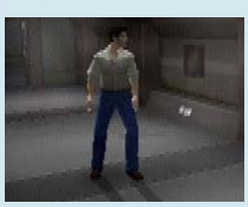
SPIELVERLAUF



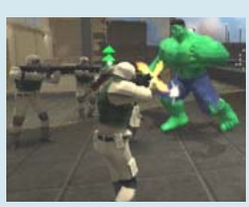
1 Hulk und die Soldaten – das ist kein besonders entspanntes Verhältnis.



2 Auf diesem Bild ärgert sich Hulk keineswegs grün, sondern lächelt.



3 Als harmloser Dr. Banner ist er der Liebling aller Schwiegermütter, …



4 … doch als Hulk „verspeist" er ganze Armeen schon zum Frühstück.

TESTERGEBNIS

1 sprich: „Halk"

Hulk[2]



Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.)
Fax 01805-032936 (0,12 €/Min.)

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,02
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	1,78
AUF-/ABWERTUNGEN		-0,10
TESTERGEBNIS	gut	1,68
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 45,90 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,68 x 59,95 = 100,72 = ausreichend

Le Tour de France
Centenary Edition

Sportspiel für PS 2 | 100 Jahre Tour de France – jetzt im Juli fahren sie wieder. Drehen Sie mal richtig am Rad

In diesem Jahr feiert die Tour de France ihren 100. Geburtstag. Sie können als Nachwuchsfahrer in den Tour-Tross einsteigen und mit ums Gelbe Trikot kämpfen. Zuerst gilt es aber einige kleinere Rennen zu bewältigen, Punkte zu sammeln und Geld zu verdienen. Denn Sie müssen in ein besseres Fahrrad investieren, ohne das Sie im Fahrerfeld chancenlos sind. Im Rennen kommt es darauf an, kräftig loszutreten, sich aber nicht zu sehr zu verausgaben. So können Sie den Windschatten der anderen Fahrer nutzen, um sich zu erholen. Ein kräftiger Schluck aus der Trinkflasche bringt verbrauchte Energie zurück. Schade: Die Etappenorte tragen zwar bekannte Namen, wie Narbonne oder Marseille, haben aber optisch wenig mit den Vorbildern zu tun.

Urteil: Hier und da erinnert das Spiel mehr an Kartfahren. Gerne wird von hinten gerammt, und die Strecken sind teils zu kurvig. Aber Details, wie Windschatten, Teamarbeit, die Fahrernamen, Sprints und Steigungen, sind gut eingefangen. Leider fehlen bekannte Strecken, etwa Alpe d'Huez. Die Tour fährt Note „gut" ein.

SPIELVERLAUF



1 Kurz nach dem Rennstart fahren Sie als Neuling dem Feld hinterher.



2 Aber Sie arbeiten sich nach vorn. Besonders am Berg machen Sie Dampf.



3 Alle Etappenorte zeigen sich bunt geschmückt, wenn die Tour kommt.



4 Im Ziel. Sie haben nicht alles erreicht. Aber das war ja auch erst der Anfang.

TESTERGEBNIS

3 sprich: „Le Tühr de Frongs – Ssentinäri Idischen"

Le Tour de France – Centenary Edition[3]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,89
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	4,57
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,46
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,46
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 29,95 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,46 x 29,95 = 73,68 = befriedigend

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

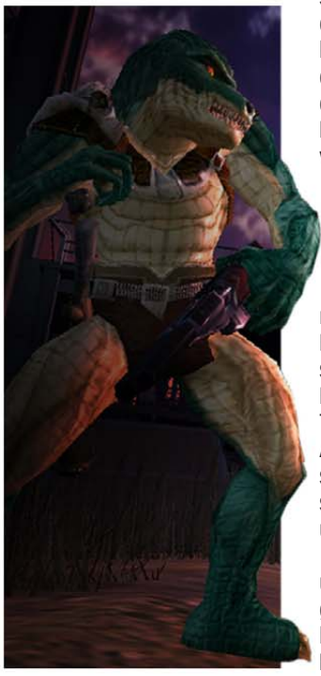
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Brute Fo

Actionspiel für Xbox | Wo rohe Kräfte sinnvoll walten, werden Sie Sterne sehen

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-DVD ins Laufwerk ein, schalten Sie die Konsole an, und auf geht's.



Das ist Teamkollege Brutus – echstra stark, echstra frisch.

INHALT

Das Oberkommando fürchtet eine Verschwörung in der Allianz der Planeten. Nicht nur die Terroreinheiten der „Roten Hand" rücken immer weiter vor und besetzen neue Territorien, auch von innen wird die friedliebende Vereinigung der Völker geschwächt. Um der Ursache für die Unruhen auf den Grund zu kommen, ruft das Oberkommando eine neue Einheit ins Leben: das Spezialkommando „Brute Force". Der Trupp besteht aus vier leistungsfähigen Klonen, die sich schon in vielen Kämpfen durch Können und hervorragende Kooperationsfähigkeit ausgezeichnet haben. Der Anführer Tex ist ein schwer bewaffneter Draufgänger, sein Kumpel Brutus ein außerirdisches Echsenwesen mit übermenschlichen Kräften. Die Frauenquote im Team stärken Flint, ihres Zeichens Android und tödliche Scharfschützin, sowie Hawk, eine Feldspionin mit der Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen.

Im Verein ist das Quartett fast unschlagbar. Und von unbegrenzter Lebensdauer, denn sobald ein Viertel Brute Force im Einsatz fällt, schickt das Oberkommando einfach den nächsten Klon an die

SPIELVERLAUF



1 Vor dem nächsten Job bespricht sich das Team kurz mit dem Einsatzleiter. Das Hologramm erklärt die anstehende Mission.



2 Kurz darauf wird der Spezialtrupp auf die Oberfläche des Sumpfplaneten Ferix teleportiert. Hier ist nicht nur der Boden gefährlich.



3 Per Kommandomenü erteilen Sie jedem Team-Mitglied, das Sie nicht selber „spielen", einen Befehl für das Verhalten im Kampf.



4 Die S charfschützin Flint sucht mit ihren Adleraugen die Umgebung nach Feinden ab. Sobald sie zielt, gibt's kein Entkommen mehr.



5 Der bärenstarke Brutus bewährt sich im Nahkampf gegen einen aggressiven Gegner.



6 Geschwächt von der Attacke, aktiviert er seinen Vengar-Blick: Jetzt sieht er alle Gegner schon aus weiter Ferne und heilt sich selbst.



7 Tex hat sich schon bis zu einem merkwürdig aussehenden Gebäude durchgeschlagen. Sein Team hält ihm noch den Rücken frei und rückt dann bis zu seinem Standort nach. Warten im Turm die nächsten Feinde?

Brute Force FORTSETZUNG

Front. Dank des Gedächtnis-Chips (den Sie unbedingt einsammeln sollten, sobald einer Ihrer Teamkollegen das Zeitliche segnet) ist der neue Klon sogar mit allen Fähigkeiten des Vorgängers ausgestattet.

Nach einer kurzen Einweisung geht es auf zum ersten von sechs Planetensystemen, die Sie im Laufe der 18 Missionen mehrmals besuchen. Dort warten harte Aufgaben aller Art: Mal müssen Sie eine Gruppe von Befreiungskämpfern aus den Fängen außerirdischer Sklavenhalter befreien und zum rettenden Raumgleiter bringen. Oder Sie untersuchen das unheilige Bündnis der Roten Hand und der Mutanten, die sich in einer Basis des Waldplaneten verschanzt haben. Die Einsatzplanung bleibt grundsätzlich Ihnen überlassen. Sie steuern eines der Teammitglieder und können den anderen kurze Befehle erteilen. Während Sie etwa als unsichtbare Hawk Stärke und Bewachung einer gegnerischen Anlage auskundschaften, befehlen Sie den anderen: „Position halten". Sind Sie sicher, dass sich ein Überraschungsangriff lohnt, dann befehlen Sie „Feuer frei", und Ihre Leute geben dem Gegner Saures.

Sie können jederzeit in die Rolle einer anderen Spielfigur schlüpfen, um deren Fähigkeiten optimal einzusetzen. Tex kann zwei Waffen gleichzeitig benutzen und es damit so richtig krachen lassen, während Brutus mit seinem „Vengar-Blick" die bösen Buben schon auf weite Entfernung als leuchtend rote Punkte wahrnimmt.

BEDIENUNG

Sie steuern die ausgewählte Spielfigur mit dem linken **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S. 172 durch die Spielstufen. Per **R1**-Taste feuern Sie, mit der **L1**-Taste werfen Sie Granaten. Zum Wechseln der Spielfigur genügt ein kurzer Druck auf das digitale Steuerkreuz. Wollen Sie Befehle erteilen, so halten Sie das digitale Steuerkreuz fest und sehen daraufhin das Kommandomenü.

URTEIL

Nach über drei Jahren Entwicklungszeit hätte aus „Brute Force" eigentlich etwas mehr werden müssen. Das Spiel überzeugt zwar mit stimmiger Grafik, die vor Licht-, Feuer-, und Explosionseffekten nur so strotzt, trotzdem bleibt ein fader Nachgeschmack. Bereits nach dem fünften Einsatz haben Sie so gut wie alles gesehen – und motivierende Neuerungen sind rar. Figuren verteilen, nach vorne stürmen, Ziele erfüllen und ab zur nächsten Mission – mehr hat das Spiel für Solisten kaum zu bieten. Und auch die zahlreichen Mehr-Spieler-Modi können nicht wirklich überzeugen. Im lokalen **Netzwerk** S. 172 können sich bis zu acht Spieler in den verschiedensten Metzel-Varianten austoben. Es ist aber alles schon mal dagewesen.

Daneben gibt's auch die Möglichkeit, mit maximal vier Teilnehmern an einer Konsole zu spielen, der Bildschirm wird dann entsprechend geteilt. Der Spielspaß leider auch, denn die Szenerie neigt dann zu heftigem Ruckeln, und die Details der Umgebung werden arg reduziert. Der erhoffte große Wurf ist Microsoft mit „Brute Force" also keineswegs gelungen. Das harte Spezialisten-Team zieht sich nur mit einem knappen „gut" aus der Affäre – kommt also immerhin mit heiler Haut aus dem schwer umkämpften Einsatzgebiet der Actionspiele zurück.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Brute Force[1]

[1] sprich: „Brut Fors"

Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Etwas zäh. Übungseinsätze fehlen.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die ersten Missionen machen noch Spaß. Danach gibt's zu wenig Abwechslung.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detailreich und stimmungsvoll.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Etwas hakelig, aber annehmbar.	2,50
Musik	2%	Die Musik passt sich dem Geschehen an.	2,00
Geräusche	3%	Gute Waffen- und Kampfgeräusche, dazu tolle Klänge aus der Umgebung.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Alle Figuren sprechen mit Ihnen.	1,50
Texte/Untertitel	2%	Zum Einblenden auf Wunsch.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur haben Sie nach kurzer Übungszeit das Team im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Ein taktisches Einsatzteam kämpft für das Gute. Die Taktik der Spielentwickler ist aber kaum aufgegangen.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,74**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,71**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 große Welten, 30 Waffensysteme	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,14**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,14
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,14 x 59,90 = 128,19 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS

1 Wählen Sie dieses Kommando, so bleiben alle Mitglieder Ihrer Einheit stehen. Besonders praktisch, wenn Sie ein eben eingenommenes Gebiet nach allen Seiten abriegeln wollen.

2 Dieser Befehl bewegt Ihr Team zur gewünschten Einsatzstelle. So können Sie die Spezialfähigkeiten der Vier besser nutzen.



3 Nur auf große Feindansammlungen sollten Sie blind feuern. Das Team achtet nicht auf die Deckung, sondern ballert wild auf alles, was sich bewegt.

4 Mit dieser Order verschaffen Sie der jeweils aktiven Spielfigur Deckung von Seiten des restlichen Teams. Die anderen drei folgen Ihnen dann in sicherem Abstand.



Waffe und Munitionsvorrat werden oben rechts gezeigt.



Unten links erkennen Sie die gewählten Kommandos (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Granate werfen

R1: Schießen

Weiße Taste: Spezialwaffe

Schwarze Taste: Einsatzziele einblenden

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



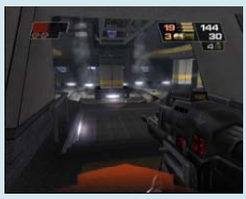
1 Basislager gesichert? Dann schießt Ihre Luftwaffe den Weg frei.



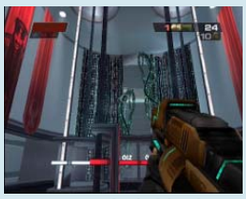
2 Platz da! Ein ängstlicher Arbeiter versperrt den Weg durch den Tunnel.

3 Nachdem Sie durch den Tunnel gekrochen sind, treffen Sie auf einen Gang, in dem sich einige Gegner versteckt halten.





4 Zerstören Sie die Maschine dahinten. Damit ist der erste Job erledigt.



5 Jetzt noch ein bisschen Fahrstuhl fahren – auf jeder Etage lauert der Feind.

Red Faction 2

Actionspiel für Xbox | Besuchen Sie den Mars, und stürzen Sie mit Ihrer Rebellengruppe den Diktator Sopot

Der Berg ruft. Für Ex-Bergbauarbeiter Alias ist endgültig Schicht im Schacht, nachdem er sich der Widerstandsgruppe Red Faction angeschlossen hat. Statt Schwerstarbeit erwarten ihn jetzt aufregende Schlachten gegen die bösartigen Truppen des Diktators Sopot. In elf Spielstufen mit diversen Zwischenaufgaben müssen Sie den Diktator stürzen und den roten Planeten von seiner Knechtschaft befreien. Unterstützung gewähren Ihnen dabei fünf Mitglieder Ihrer Widerstandsgruppe. Diese vom Computer gesteuerten Helfer verfügen – ebenso wie Sie – dank künstlicher Aufbesserung Ihrer körperlichen Fähigkeiten über eindrucksvolle Spezialkräfte. Scharfschütze Quill, Waffenspezialist Repta oder Fahrzeugexperte Shrike sind also wertvolle Hilfen in fast jeder Lebenslage. Ferner stehen Ihnen im Laufe des Spiels 14 verschiedene Waffen zur Verfügung, mit denen Sie Ihrem Gegner ordentlich einheizen können. Während Ihres Freiheitskampfes laufen Sie zwar überwiegend zu Fuß, doch müssen Sie im Verlauf des Spiels auch fünf Fahrzeugtypen, etwa Panzer, Mini-U-Boot, Hubschrauber, oder einen speziellen Kampfanzug einsetzen. Im Mehr-Spieler-Modus stehen Ihnen und (am geteilten Bildschirm) bis zu drei Mitspielern 60 Karten mit sechs Spielvarianten zur Verfügung.

Urteil: Die Xbox-Version braucht den Vergleich mit der ebenfalls in diesem Heft getesteten PC-Variante (siehe Seite 54) nicht zu scheuen. Bis auf die am Fernseher etwas gröber wirkende Grafik gibt's es keine Nachteile. Anders als bei der PC-Version ist hier sogar ein Mehr-Spieler-Modus an Bord – schade nur, dass er nicht fürs Online-Angebot Xbox-Live geeignet ist. Wettkämpfe am geteilten TV-Bildschirm sind gewiss nicht jedermanns Sache. Aber was soll's – richtig „gute" Actionspiele für Xbox sind leider immer noch ziemlich rar, da lohnt es sich, einen Blick zu riskieren.

TESTERGEBNIS

Red Faction[1] 2



Hersteller: THQ Entertainment
Info: Tel. 01805-60551 (0,120 €/Min.)
Fax: 02151-4189418 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,59
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,05
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,05
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

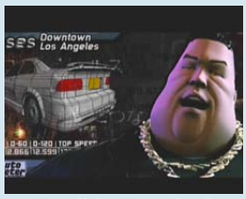
Preis: 37,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,05 x 37,99 = 77,88 = befriedigend

[1]sprich: „Red Fäckschen"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A: Benutzen/auswählen
B: Vorherige Waffe aktivieren
X: Nächste Waffe aktivieren
Y: Granate werfen
Start-Taste: Pause-Menü wählen
Back-Taste: Spiel-Menü wählen

SPIELVERLAUF



1 Der dicke Moses ist Ihr erster Gegner. Noch lacht er hämisch über Sie.



2 Folgen Sie ihm zu einem geeigneten Startplatz, und das Rennen beginnt.

3 Die Autos stehen mit dröhnenden Motoren am Start. Wenn das Mädel die Arme senkt, heißt das: Bleifuß!





4 So geht's: Moses trauert, weil Sie sein schickes Auto gewonnen haben.



5 Auch das nächste Rennen für sich zu entscheiden, wird eine harte Nuss.

Midnight Club 2

Rennspiel für Xbox | Liefern Sie sich heiße Rennen. Hier wird das Verkehrs- zum Kavaliersdelikt

Auf den Straßen von L.A., Paris und Tokio liefern sich Banden hitzige Gefechte – allerdings per Auto. Und Sie sind mittendrin. Als Neuling müssen Sie sich zu Beginn des Spiels in Los Angeles einen Namen machen. So kreuzen Sie durch die Stadt und suchen sich einen Fahrer aus, gegen den Sie antreten und natürlich gewinnen wollen. Haben Sie einen würdigen Kontrahenten gefunden, so betätigen Sie die Lichthupe, und das Rennen kann losgehen. Jetzt heißt es: Volle Konzentration, denn Unfälle mit anderen, unbeteiligten Fahrzeugen können Ihnen den Sieg rauben. Wie der Blitz rasen Sie von einem Kontrollpunkt zum nächsten und versuchen den aggressiven Widersacher hinter sich zu lassen. Natürlich schaut sich die Polizei das nicht lange mit an und versucht Sie mit allen Mitteln vom Rennen abzuhalten.

Der Weg, den Sie durch die belebte Stadt nehmen, bleibt weitgehend Ihnen überlassen. Eine kleine Karte, die links unten am Bildrand eingeblendet wird, hilft Ihnen bei der Orientierung. Haben Sie ein Rennen gewonnen, dann übergibt Ihnen der Unterlegene zähneknirschend seinen mühsam aufgebauten Wagen. Damit können Sie sich dann den schnelleren Gegnern in noch härteren Rennen stellen. Später dürfen Sie auch auf dem Motorrad ordentlich Gas geben. Eine durchaus haarige Sache, da Sie nach einem Sturz ewig brauchen, bis Sie wieder im Sattel sitzen.

Urteil: Die Grafik des Spiels wurde im Vergleich zur Playstation-2-Version kräftig „getunt". Filmreif, absolut ruckelfrei und ohne jegliches Flimmern jagen die Häuserfassaden links und rechts an Ihnen vorbei. Auch mit eindrucksvollen Effekten wurde nicht gegeizt: Unfälle und Funken schlagendes Blech sorgen für passende Chaos-Atmosphäre. Wer von den harten Computergegnern die Nase voll, aber Anschluss ans Xbox-Live-Netzwerk hat, kann mit sieben Spielern richtig „gut" um die Wette rasen.

TESTERGEBNIS

Midnight Club[2] 2



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,39
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%	1,67
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,67
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 49,50 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,67 x 59,99 = 100,18 = ausreichend

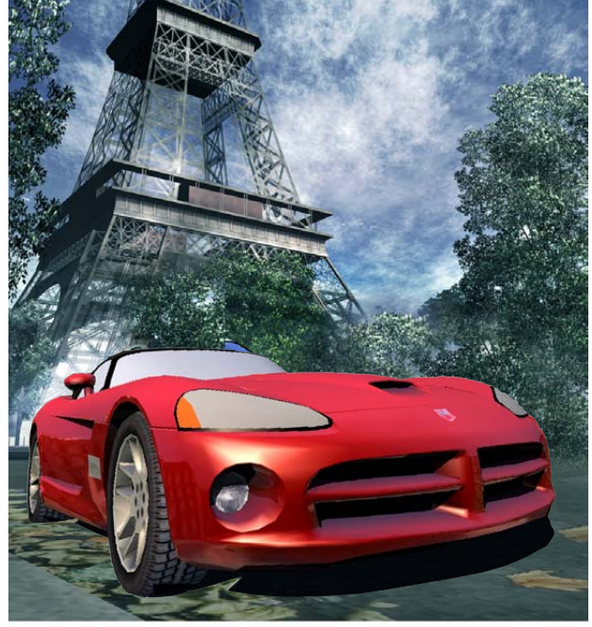
[2]sprich: „Midnait Klabb"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A: Fahrzeug beschleunigen
B: Fahrzeug bremsen
X: Handbremse ziehen
Y: Nitro zünden
Start-Taste: Pause-Menü wählen
Back-Taste: Spiel-Menü wählen

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Midtown Madness 3

Rennspiel für Xbox | **Sausen Sie gedankenlos durch die Großstadt, aber vergessen Sie Ihre Aufgaben nicht**

War die spaßige Raserei bisher PC-Spielern vorbehalten, so geht der dritte Teil nun für Xbox an den Start. Zu Beginn des Spiels wählen Sie zwischen verschiedenen Spielmodi. Sie können Rennen gegen andere Autos fahren oder einfach nur drauflos heizen und die vorbeihuschenden Häuserzeilen der Stadt Revue passieren lassen. Nehmen Sie am Online-Dienst Xbox-Live teil, so stehen Ihnen noch mehr Spielvarianten für ungebremsten Spaß im Netz offen. Kern des Spiels ist und bleibt jedoch der Karrieremodus: Hier müssen Sie als Undercover-Agent Talent in vielen verschiedenen Berufen beweisen, um einen Gangsterboss dingfest zu machen. Dazu starten Sie als Pizzafahrer, Limousinenchauffeur, Autoverkäufer oder Stuntman durch. Im Spielverlauf „erlernen" Sie 14 Berufe, die alle unterschiedliche Aufgaben mit sich bringen.

Am Anfang haben Sie es noch leicht: Als Pizzafahrer müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits belegte Teigfladen überall in der Stadt ausliefern. Eine kleine Karte am unteren Bildrand sorgt dafür, dass Sie im Getümmel nicht die Übersicht verlieren. Haben Sie sich auf der Karriereleiter hochgearbeitet, werden auch die Aufgaben schwieriger. Dann müssen Sie zum Beispiel eine knapp zehn Meter lange Stretch-Limousine geschickt durch den Feierabendverkehr manövrieren, um hohen Besuch pünktlich vom Bahnhof abzuholen. Im Lauf des Spiels stehen nicht weniger als 32 fahrbare Untersätze für Sie bereit. Die Umgebung können Sie auf jeder Fahrt fast restlos zerstören. Gerammte Straßenlaternen, Ampeln, Mülleimer und Parkbänke legen schönste Flugfiguren hin, und schreiende Fußgänger nehmen vor ihren wilden Fahrmanövern Reißaus. Doch Vorsicht: Bauen Sie zu viele Unfälle, dann verabschiedet sich auch Ihr Wagen mit rauchendem Kühler und verbeulter Karosserie. Die Fahrerei an sich haben Sie schnell im Griff: Per **R**-Taste drücken Sie auf die Tube, und mit der **L**-Taste wird gebremst. Mit dem linken **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.172 bestimmen Sie die Fahrtrichtung.

Urteil: Auch der dritte Teil der wilden Raserei kann überzeugen: Schöne Automodelle, in deren Scheiben sich sogar die Umgebung widerspiegelt, und haarsträubende Unfälle sind das Salz in der Suppe. Es macht einfach einen Heidenspaß, durch die belebte Stadt zu düsen und Chaos anzurichten. Leider funktioniert die Sache mit den Kollisionen – besonders in Mehr-Spieler-Partien per Xbox-Live – oft sehr ungenau. Ob Sie an einem Baum hängenbleiben oder einfach wie ein Geist durch den Stamm donnern, ist Glücksache. Zudem sind einige Aufgaben sehr schwer geraten. Diesen Mangel wiegen jedoch die schöne Grafik und das spaßige, vollkommen gewaltfreie Spielprinzip wieder auf. Ein wirklich „gutes" Spiel.

SPIELVERLAUF



1 Welche Stadt darf's sein? USA oder „altes Europa", Paris oder Washington?



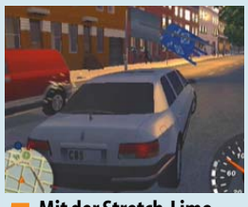
2 Also Washington. Auf geht's als Pizzabote im Heckflossen-Cadillac.



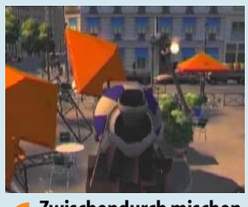
3 Für die nächsten Aufgaben muss ein schnelleres Fahrzeug her. Der brandneue Chrysler Crossfire scheint bestens geeignet, um sich auf der Straße Respekt zu verschaffen.



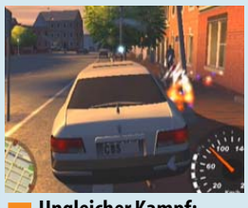
4 Ihre freche Kollegin Angelina will Ihnen den nächsten Job vor der Nase wegschnappen. Überholen Sie die Lady, und amüsieren Sie sich über ihre wenig damenhaften Flüche.



5 Mit der Stretch-Limo durch die Stadt – fast ein Job für Busfahrer.



6 Zwischendurch mischen Sie per Betonmischer ein Straßencafé auf.



7 Ungleicher Kampf: Straßenkreuzer gegen Straßenlaterne.



8 Wenn die Zeit knapp wird, nehmen Sie die Abkürzung durch den Park.

SPIELDETAILS



Der kleine Kartenausschnitt am linken Bildrand zeigt Ihre aktuelle Position in der Stadt.



Die Anzeige (Kreis) unter dem Tachometer informiert über den Grad der Beschädigung am Auto.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Gas geben
L1: Bremsen
Y-Taste: Hupen
Weiße Taste: Licht anschalten

TESTERGEBNIS

Midtown Madness[1] 3



Hersteller: Microsoft
Info: Tel. 089-31760 (0,122 €/Min.)
Fax 01805-251191 (0,12 €/Min.)

[1] spricht: „Mid-taun Mädness"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,81
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%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,80
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,80
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 50,99 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,80 x 59,90 = 107,82 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Sebold ist mit seiner Familie nach Wurzelheim gezogen. Kräftige Pokémon helfen beim Umzug.



2 Von Professor Birk bekommt Sebold sein erstes Pokémon geschenkt. Das Abenteuer kann beginnen.



3 Sebold hat sich mit einem Trainer-Duo angelegt. Jetzt kämpfen gleich vier Monster gegeneinander.



4 Sebold hat den Auftrag bekommen, einen Brief nach Faustauhaven zu liefern. Dorthin geht es per Schiff.



5 Noch ein Auftrag: eine wichtige Warensendung ist in diesem Forschungslabor abzugeben.



Pokémon
Rubin-/Saphir-Edition

Rollenspiele für Gameboy Advance | **Neue Abenteuer in einer bunten Welt voll kleiner Monster und großer Geheimnisse – wahrlich etwas für Kämpfernaturen**

Pokémon vermehren sich fleißig wie die Kaninchen. Inzwischen sind über 380 verschiedene Arten bekannt. Sie leben in Wäldern, in Höhlen und im Wasser. Einige dieser kleinen Monster werden auch als Haustiere gehalten. Doch zum Kuscheln sind sie nur bedingt geeignet. Denn Pokémon sind wahre Kämpfernaturen, die die feste Hand eines guten Trainers benötigen. Und genau diesen Job sollen Sie jetzt übernehmen.

Von Professor Birk bekommen Sie Ihr erstes Pokémon geschenkt. Zusammen mit Ihrem neuen Schützling ziehen Sie nun durch die Welt – immer auf der Suche nach weiteren Monstern. Indem Sie wilde Pokémon einfangen, bauen Sie eine schlagkräftige Monsterarmee auf. Mit Siegen sammeln Ihre Pokémon Erfahrungspunkte, erlernen neue Kampftechniken und entwickeln sich weiter. Immer wieder werden Sie von anderen Trainern zum Kräftemessen herausgefordert. Dabei ist es jetzt auch erstmals möglich, vier Monster gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen. Das passiert etwa, wenn Sie sich mit Zwillingen anlegen oder die entsprechende Mehr-Spieler-Variante starten.

Aber es gibt noch andere Neuerungen im Vergleich zur silbernen und goldenen Edition (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2001). So können Sie etwa in einer Höhle eine Geheimbasis errichten und nach eigenen Wünschen dekorieren. Diese Basis kann auch als Austragungsort von Mehrspieler-Duellen genutzt werden. Die Früchte wilder Beerensträucher sollten Sie nicht verschmähen. Einmal durch den Beerenmixer gedreht, entstehen daraus wertvolle Pokériegel. Mit diesen Süßigkeiten können Sie die Fähigkeiten Ihrer Pokémon und somit deren Chancen bei Schönheits- und Intelligenzwettbewerben steigern. Es lohnt sich also, an der richtigen Rezeptur der Pokériegel herumzutüfteln.

Ihre Aufgabe besteht aber nicht nur darin, die Welt der Pokémon zu erforschen. Unterwegs bekommen Sie immer wieder Aufträge unterschiedlichster Art: Sie sollen etwa dringende Botengänge absolvieren und einer Verbrecherbande das Handwerk legen. Spielen Sie die Rubin-Edition, dann müssen Sie Team Magma davon abhalten, einen Vulkan zum Ausbruch zu bringen. In der Saphir-Edition ist zu verhindern, dass Team Aqua die Welt überflutet. Menschen und Pocket Monster werden es Ihnen danken.

Urteil: Die neue Welt der Pokémon ist viel bunter und etwas interessanter als Ihre Vorgänger. Alle Monster erstrahlen in frischem Glanz und haben auch einige neue Fähigkeiten auf Lager. Jedes Gebiet der Spielwelt hat nun seine eigene Hintergrundmusik. Am bekannten Spielprinzip hat sich zwar nichts geändert, doch es gibt genug Neuerungen, um eine weitere Trainerkarriere nicht langweilig werden zu lassen. Alleine der Zuwachs, über 130 neue Monster, wird auch erfahrene Spieler hinterm Ofen vorlocken. Zudem sorgen die verschiedenen Mehr-Spieler-Varianten, wie Kolosseumskämpfe und der Tausch von Pokémon via **Link-Kabel** S.XXX, für monstermäßigen Spaß. Testurteil: „gut“.

SPIELDETAILS



Eine Karte der Spielwelt Hoenn. Hier gibt's zahlreiche Ortschaften, Höhlen und Inseln zu erkunden.



Der Zustand des Pokémon Makit auf einen Blick. Der Kleine ist zwar keine Schönheit, aber sehr stark.

TESTERGEBNIS



Pokémon – Rubin-/Saphir-Edition

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%	2,14
SERVICE	3%	1,64
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	6,00
SONSTIGES	9%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,06
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,06
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 44,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,06 x 44,99 = 92,68 = ausreichend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Jetzt aber zügig und keine Schwellenangst! Mit Vollgas kommen Sie durch.

Stuntman

Rennspiel für Gameboy Advance | Gefahr ist Ihr Beruf: Riskieren Sie Kopf und Kragen!

Wenn es bei Filmaufnahmen brenzlig wird, überlassen die großen Stars lieber den Stuntmen die Bühne. Ein solcher Job bringt zwar wenig Ruhm, ist dafür aber ungemein aufregend, wie Sie hier selbst feststellen können. Ihr Arbeitsplatz ist hinter dem Lenkrad, wilde Verfolgungsjagden mit betont sportlicher Fahrweise sind Ihre Spezialität.

Doch bevor Sie beim ersten Film Ihren Kopf für die Stars hinhalten dürfen, müssen Sie zunächst ein Trainingsprogramm durchlaufen. Dann geht es an den Set eines Actionfilms. Vom Regisseur bekommen Sie über Funk die entscheidenden Anweisungen zugerufen, welchen Hindernissen Sie ausweichen und in welche Sie mit Vollgas reinbrettern sollen. Aber auch spektakuläre Sprünge, verwegene Drifts und waghalsige Überholmanöver müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt hinlegen. Machen Sie dabei zu viele Fehler, dann wird die Einstellung noch einmal wiederholt, bis es endlich klappt.

Urteil: Der Job eines Stuntman verlangt Ihnen nicht nur Nerven aus Stahl, sondern auch enormes Geschick ab. Dafür werden Sie mit spannenden Aufgaben und und einer schicken Grafik belohnt. Testurteil: „gut".



Reife Leistung für unreife Früchtchen: Donkey und Diddy sind einfach kong-genial, wenn's darum geht, grüne Bananen aus den höchsten Wipfeln zu bergen.

Donkey Kong Country

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Diddy und Donkey Kong gegen die bösen Kremlinge von der Affeninsel

Donkey Kong beauftragt den kleinen Nachwuchsaffen Diddy Kong, auf den wertvollen Bananenvorrat aufzupassen. Doch es kommt, wie es kommen muss: Der unerfahrene Winzling wird von den bösartigen Einwohnern der Affeninsel, den Kremlingen, überrumpelt, das gesamte Lager leer geräubert. Das können die beiden natürlich nicht auf sich sitzen lassen und machen sich auf den Weg, um ihren Bananenvorrat zurückzubekommen. Ihr Weg führt sie über die gesamte Insel: durch dichten Dschungel, tiefe Gewässer, über Baumhäuser, Höhlen, Gletscher und alte Gemäuer. Gut gezirkelte Sprünge helfen über gähnende Abgründe und gegen wache Feinde, Lianen bewähren sich als Verkehrsmittel im Urwald. Im Wechsel steuern Sie immer einen der beiden Affen, der andere folgt dann automatisch. Per Tastendruck können Sie den Helden Ihrer Wahl stets selbst bestimmen. Das ist auch nötig, denn die beiden haben Vor- und Nachteile. Diddy Kong ist klein und wendig, Donkey Kong hingegen träge, aber stark. Was sie nicht selber können, erledigen Freunde gern – rittlings auf einem Schwertfisch, Strauß oder Rhinozeros fällt vieles leichter.

Die Steuerung ist sehr präzise. Zwei Minispiele lassen sich über verbundene GBAs auch zu zweit absolvieren. Das Hauptspiel bietet zwar auch eine Mehr-Spieler-Variante, aber ohne Gleichzeitigkeit: Das Spiel geht dann nach jedem Ableben einer Spielfigur automatisch in den Pausemodus, damit das Gerät weitergereicht und der nächste Spieler übernehmen kann.

Urteil: Abwechslungsreiche Spielwelten, präzise Steuerung und eine gelungene Präsentation sind eine solide Basis, die vielen versteckten Extras und zwei Minispiele für je zwei Spieler nette Zutaten. Das ist keineswegs „voll Banane", sondern echt „gut".



Donkey ist sauer, jemand hat seine Bananen gestohlen.



Weg da! Oder seid ihr taub? Wo Sam sich abseilt, sind Vögel fehl am Platz.

Tom Clancy's Splinter Cell

Actionspiel für Gameboy Advance | Eine kleine Reise mit Sam Fisher durch Georgien

Längst hat Sam Fisher PC und Konsole erobert. Jetzt zeigt der Spezialagent der amerikanischen NSA, dass er auch im „Kleinen" richtig was drauf hat. Sein Gameboy-Ausflug ist zwar nur noch ein zweidimensionales Geschicklichkeitsspiel mit Action-Elementen, macht aber dennoch richtig Spaß. So schleicht sich Sam auch im Gameboy-Einsatz perfekt und leise an seine Gegner heran und greift im Notfall auf seine Spezialausrüstung, wie Nachtsichtgerät, Haftkamera oder Scharfschützengewehr, zurück. Eine besonders nette Zutat ist die Möglichkeit, Verbindung mit einem Gamecube aufzunehmen. Vorausgesetzt, Sie besitzen „Splinter Cell" für beide Systeme, lassen sich so versteckte Karten und zusätzliche Spielstufen für das Konsolenspiel freischalten.

Urteil: Trotz der technischen Beschränkungen, die das Kleinformat zwangsläufig mit sich bringt, gibt Sam Fisher auch auf dem Taschengerät eine ausgezeichnete Figur ab. Schade nur, dass der Schwierigkeitsgrad nicht eben hoch angesiedelt ist, so dass geübte Spieler für Sams Einsatz nicht länger als ein Wochenende benötigen. Dennoch: ein ziemlich „gutes" Spiel.

TESTERGEBNIS

Stuntman[1]



1sprich: „Stantmän"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,18
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%	5,29
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,18
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,18
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: 44,90 €
(Okay Soft, Weiding, Tel.: 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,18 x 49,99 = 108,98 = ausreichend

TESTERGEBNIS

Donkey Kong Country[2]



2sprich: „Donki Kong Kantri"

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

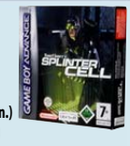
Freigegeben **ab 6 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,92
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%	2,00
ZWISCHENNOTE	100%	1,96
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,96
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung: 35,89 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,96 x 39,99 = 78,38 = befriedigend

TESTERGEBNIS

Tom Clancy's Splinter Cell[3]



3sprich: „Tom Klänzis Splinter Sell"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,01
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	2,26
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	5,29
SONSTIGES	9%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,09
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,09
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 44,95 €
Preisempfehlung: 41,50 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,09 x 44,95 = 93,95 = 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 Noch scheint alles in bester Ordnung. Wario sitzt auf seinem Thron und erfreut sich an seinen Schätzen. Doch das Unheil naht!



2 Viel' Feind', viel Ärger. Wario kann sich angeschlagene Gegner schnappen und herumwirbeln oder als Wurfgeschoss verwenden.



3 Der Klügere gibt nach. Passen Sie den richtigen Moment ab, um Wario an diesen riesigen Clowns-Geschossen vorbeizumanövrieren.



4 Später passieren die merkwürdigsten Dinge. Oder wurden Sie schon einmal von einem rosa Elefanten verfolgt? (Kreis)



5 Um Wario gegen einen der Endgegner antreten zu lassen, müssen Sie sich schon eine besondere Taktik überlegen. Einfach nur draufzukloppen, ist keine Erfolg versprechende Masche. Dieses Vieh müssen Sie zum Beispiel dazu bringen, sich mit seinem Feueratem selbst zu verbrennen.



6 Achten Sie auf die vielen kleinen Geheimeingänge. Dahinter verbergen sich oft wichtige Räume, in denen Sie ordentlich absahnen können.



7 In der Schneewelt ist jeder Schritt gefährlich. Wario bewegt sich buchstäblich auf dünnem Eis. Na denn, guten Rutsch!



Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | **Ein düsteres Juwel verbreitet Unheil. Wario muss handeln, um seine prachtvolle Burg zu retten**

INSTALLATION

Wie Sie ein Gamecube-Spiel in Betrieb nehmen, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Wario ist bestimmt kein Kind von Traurigkeit. Stets zu bösen Scherzen aufgelegt und zu Schabernack bereit, lieferte er sich in der Vergangenheit bereits diverse Machtkämpfe mit Nintendos Vorzeigeheld Super Mario. Inzwischen hat er sich seinen Traum von einer eigenen Burg voller Reichtümer verwirklicht, doch sein Wohlbefinden wird plötzlich schwer gestört: Mitten zwischen seinen goldenen Leuchtern und Edelsteinen befindet sich ein geheimnisvolles Juwel, das negative Energie bündelt. Dieses Juwel hat der Sage nach schon ganze Zivilisationen ausgelöscht. Eines Abends, als ein roter Mond aufgeht, erwachen seine dunklen Kräfte von neuem. Das Juwel beginnt Warios Schätze aufzuzehren, daran zu wachsen und Monster auszuspucken. Es hat Geschmack an den Reichtümern gefunden und beabsichtigt die Burg komplett in Besitz zu nehmen.

Schlüpfen Sie in die Rolle von Wario, um seine Schätze und Behausung zu retten. Diese Aufgabe führt Sie in vier Themenwelten. Im Wald, in der Wüste, in einer Zirkusregion und in einer Schnee- und Eiswelt erwarten Sie hartnäckige Gegner und knifflige Aufgaben. Jede Welt ist in mehrere Abschnitte unterteilt, in der Sie teils verstreute, teils auch sehr gut versteckte Schätze einsammeln müssen. Erst wenn Sie eine bestimmte Anzahl kleiner Juwelen in einer Welt entdecken und an sich nehmen konnten, haben Sie die Möglichkeit, sich den mächtigen und trickreichen Endgegnern einer Welt zu stellen. Diese Juwelen sind aber oftmals in geheimen Regionen der Welt verborgen, zu denen Sie sich erst Zutritt verschaffen müssen. Das gelingt beispielsweise durch das Bewältigen eines anspruchsvollen Hindernisparcours' oder das Auslösen eines Mechanismus', der eine Tür öffnet. Anfangs muss Wario sich mit wenigen Aktionen, wie Laufen und Springen, begnügen. Aber im Lauf des Spiels erlernt er zahlreiche neue Fähigkeiten. So kann er mit kräftigem Atem herumliegende Münzen einsaugen oder sich Gegner und Objekte schnap-



pen. Die schmettert er dann heftig zu Boden oder schleudert sie im Kreis, um so etwa hartnäckige Schalter außerhalb seiner Reichweite zu knacken.

BEDIENUNG

Mit der Steuerung werden Sie in Windeseile vertraut sein. Wario gehorcht den Kommandos per analogem **Mini-Steuerknüppel** (**Ministick**) S.172 präzise und ohne Verzögerung. Auf Befehl mit dem **A**-Knopf hüpft er durch die Gegend, der **B**-Knopf dient zum Schlagen und zum Aufnehmen von Objekten. Per Druck auf die **L**-Taste beginnt Wario tief einzuatmen, um Münzen einzusaugen, und mit der **R**-Taste sind spezielle Attacken möglich.

URTEIL

Dank des leichten Einstiegs, der unkomplizierten Steuerung und der vielen Hinweise werden auch Anfänger keine Startschwierigkeiten haben. Später steigen die Anforderungen zwar merklich an, es bleibt aber immer fair. Obwohl sich das Spiel weitgehend übersichtlich präsentiert, werden Ihnen beim ersten Spielen viele Dinge entgehen. Die vier verschiedenen Welten strotzen nämlich nur so vor versteckten Extras. Eine Übersicht sagt Ihnen, welche Objekte noch fehlen. Das motiviert immer wieder zum erneuten Spielen ganzer Abschnitte. „Wario World“ bietet für Anfänger und Fortgeschrittene rundum „gute“ Unterhaltung.



Gib ihm Saurus: Gegner wie dieser Flugsaurier fliegen heftig auf Wario.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wario World[1]

[1]sprich: „World“

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

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Sehr einfacher Beginn mit vielen Hilfen.	1,00
Langzeitspaß	5%	Die Herausforderungen wachsen im Lauf des Spiels, und es gibt sehr viel zu entdecken.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gelungener Comic-Stil.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Sehr flüssig und putzig.	2,50
Musik	2%	Die elektronischen Songs gehen in Ordnung.	3,00
Geräusche	3%	Das bunte Geräuschspektrum ist unspektakulär, aber passend.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Sehr wenige Kommentare.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Viele leicht verständliche Erklärungen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Bedienung per Spieletastatur ist sehr einfach und äußerst präzise.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Originelle Gegner und Ideen sowie versteckte Extras wecken auf faszinierende Weise den Entdeckerdrang im Spieler.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,26**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	nicht nötig	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**5,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier Welten mit vielen versteckten Extras	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,11**
Aufwertung		60-Hertz-Darstellung möglich	**-0,10**

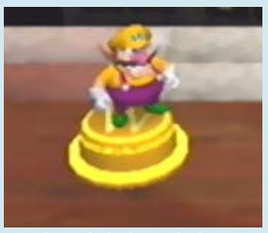
TESTERGEBNIS	gut	**2,01**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juni fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,01 x 59,99 = 120,58 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Immer am Ball bleiben und dann zum nächsten springen.



Drücken Sie jeden Schalter – er öffnet Ihnen neue Wege.



Mit seinem kräftigen Atem kann Wario Münzen einsaugen.



Unterkühltes Bild: Wario spiegelt sich in Eiskristallen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Springen
B : Schlagen und Greifen
L : Tief einatmen
R : Spezialattacke



Nicht die feine Art, aber beim Fußball geht es eben ziemlich hart zur Sache.

International Superstar Soccer 3

Sportspiel für Gamecube | Der Ball ist rund. Machen Sie sich gerade, die Gegner warten

Na klar, man selbst kann immer alles besser. Zeigen Sie mit dieser actionbetonten Fußballsimulation, wie die elf Freunde den Gegner beherrschen müssen. Dribbling, Nahkampf, Sprint und Flanke, alles ist möglich. Aber leider nicht immer bestens zu kontrollieren, da die Kicker etwas träge auf Ihre Kommandos reagieren – wie im richtigen Leben halt. Andererseits können Sie durch gute Leistung Extras, wie neue Spieler, Teams und Trikots, freispielen. Anfangs stehen lediglich 58 Ländermannschaften und fünf fiktive Teams zur Verfügung. Freundschaftsspiele, Europapokal und das Absolvieren einer Liga sind ebenso möglich wie der Einstieg in bereits angefangene Spiele. In diesem Fall gibt der Computer eine schwierige Situation vor. So starten Sie zum Beispiel in der zweiten Halbzeit und müssen in den verbleibenden Minuten ein bestimmtes Ergebnis heraus spielen.

Urteil: Schwächen und Stärken des Spiels sind zu einem „befriedigenden" Gesamteindruck ausbalanciert.

TESTERGEBNIS

International Superstar Soccer[1] 3



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,18
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,45
AUF-/ABWERTUNGEN		0,05
TESTERGEBNIS befriedigend		2,50
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 53,49 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,50 x 59,99 = 149,98 = mangelhaft

[1]sprich: „internäschenel Ssjuper-Star Ssocker"



Die Schöne und das Biest: Wenn Tara mit Spielkarten einem Ungetüm auf den Pelz rückt, sorgen schöne Lichteffekte für viel mehr Atmosphäre als im Skatclub.

Lost Kingdoms 2

Rollenspiel für Gamecube | Retten Sie ein Königreich vor dem sicheren Untergang. Nur mit ein paar Spielkarten

Die Bewohner des Königreiches Argwyll leben unter den Fittichen Ihrer Königin Katia in Ruhe und Frieden. Doch eines Tages ziehen dunkle Wolken über der Idylle auf: War es vorher nur der Königin vorbehalten, mittels eines Runensteins Monster zum Schutz der Bevölkerung zu erschaffen, so überschwemmt jetzt ein unbekannter Hersteller das Königreich mit künstlichen Runensteinen. Nun kann selbst der heruntergekommenste Dieb oder Abenteurer die fiesen Kreaturen zu seinen Handlangern machen und damit viel Schaden anrichten. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle der Tagediebin Tara Grimface. Ähnlich wie Robin Hood sorgen Sie und Ihre Räuberbande schon seit Langem für Angst und Schrecken bei den gierigen Fürsten, die es nur darauf abgesehen haben, die Bevölkerung ihres Landstriches auszubeuten.

Und so ziehen Sie durch diverse Gegenden des Königreiches. Da inzwischen viele Monster die Ländereien bevölkern, müssen Sie sich zur Wehr setzen, sobald Sie auf eine solche Kreatur treffen. Dazu haben Sie vier magische Karten im Gepäck. Auf der Vorderseite sind jeweils verschiedene Monster abgebildet, die Sie im Kampf zu Hilfe rufen kann. Das kostet zwar magische Energie, auf Ihrem Weg finden Sie aber leuchtende Steine, die Ihre Zauberkraft wieder auffüllen. In Kämpfen brauchen Sie schon handfeste Strategien, um den diversen Höllenwesen einheizen zu können. Stehen Sie zum Beispiel einem baumgroßen Holzmonster gegenüber, dann nutzen Sie am besten eine „Feuerkarte", um den Burschen schnell abzufackeln.

Im Lauf des Spiels können Sie 200 verschiedene Karten aufstöbern, die allesamt unterschiedliche Hilfsmonster enthalten. Mit speziellen Karten ist es sogar möglich, selbst zum Monster zu mutieren und den übelsten Gegnern Paroli zu bieten. Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, die drei großen Areale des Königreiches zu durchstreifen. Die Steuerung der Spielfigur und der Einsatz der Spielkarten bereiten Ihnen dabei keine großen Probleme. Lediglich die Kamera müssen Sie oft nachjustieren, damit Sie das Spielgeschehen immer gut im Blick haben. Fängt das Spiel noch recht harmlos an, so steigt der Schwierigkeitsgrad nach dem ersten Drittel erheblich.

Urteil: Das Spiel richtet sich eher an erfahrene Rollen- bzw. „Yu-Gi-Oh!"-Spieler, die sich mit Zauberkarten auskennen. Lassen Sie sich aber nicht abschrecken, ein ausführlicher Übungsmodus macht Sie mit der Mechanik des Spiels vertraut. Kunterbunte und schöne, wenn auch etwas altbacken wirkende Grafik runden den durchweg positiven Gesamteindruck ab. Das Spiel hat „gute" Karten.

TESTERGEBNIS

Lost Kingdoms[2] 2



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,33
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,08
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		2,08
PREIS/LEISTUNG mangelhaft		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 51,00 €
(Todin, Werl, Tel. 02922-878580)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,08 x 59,99 = 124,78 = mangelhaft

[2]sprich: „Losst Kingdems"



Es war schon immer Sam Fishers Job, Licht ins Dunkel zu bringen.

Tom Clancy's Splinter Cell

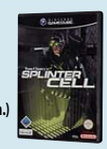
Actionspiel für Gamecube | Die Würfel sind gefallen – Sam Fisher schleicht weiter

Nachdem PC-Spieler sowie Besitzer der Konkurrenzkonsolen bereits seit gut einem halben Jahr mit „Splinter Cell" durch Georgien robben, dürfen Sie sich jetzt auch mit dem Gamecube auf schleichende Mission begeben. Wie gehabt, wird der amerikanische Spezialagent Sam Fisher von seinem Arbeitgeber, der NSA, nach Georgien geschickt, um zwei verschwundene CIA-Agenten zu finden. Im Gegensatz zu PC- und Xbox-Version wartet die Gamecube-Ausführung mit neuem Vorspann und Zwischensequenzen auf. Größter Unterschied ist aber die mögliche Verbindung eines Gameboy Advance mit dem Spiel. Vorausgesetzt, Sie haben auch die Gameboy-Version von Splinter Cell, können Sie zusätzliche Karten aufrufen und sogar neue Waffen freischalten.

Urteil: Die Grafik der Gamecube-Version ist zwar gut, bleibt aber deutlich hinter PC- und Xbox-Variante zurück. Setzt Sam zum Beispiel sein Nachtsichtgerät auf, dann gerinnt die Szenerie zur verwaschenen, unscharfen Soße. Trotz grafischer Schwächen und kleiner Änderungen im Ablauf ist aber auch das Gamecube-Spiel insgesamt überdurchschnittlich „gut" geraten.

TESTERGEBNIS

Splinter Cell[3]



Hersteller: Ubi Soft
Info: Tel. 0211-3380050 (0,122 €/Min.)
Fax: 0211-33800115 (0,122 €/Min.)

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

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

Preis: 59,95 €
Preisempfehlung: 53,49 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,50 x 59,95 = 53,49 = befriedigend

[3]sprich: „Splinter Ssell"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Def Jam Vendetta

Actionspiel für Gamecube | **Böse Jungs liefern sich erbitterte Kämpfe. Mischen Sie ordentlich mit**

So genannte Gangsta-Rapper pflegen gerne das Image, besonders kernige Burschen zu sein. In ihren Hip-Hop-Songs prahlen sie mit ihrer angeblichen Stärke und machen andere madig. Dieses Szenario bildet den optimalen Hintergrund für ein neues Kampfspiel. Zeigen Sie als einer von 44 coolen Typen den anderen Kämpfern, was Sie wirklich auf dem Kasten haben. Neben den vielen Fantasie-Figuren sind zwölf der Kämpfer sogar echten Rappern nachempfunden, die bei der Plattenfirma Def Jam unter Vertrag stehen, daher auch der Name des Spiels. Für Fans dieser Musikrichtung ist allerdings enttäuschend, dass die populärsten Größen, wie L.L. Cool J oder Bandmitglieder von Public Enemy, nicht vertreten sind, sondern lediglich weniger bekannte Musiker, etwa Method Man, Scareface oder DMX. Dafür wurde deren Erscheinungsbild jedoch ausgezeichnet getroffen. Obwohl im Comic-Stil gehalten, ist jeder der Künstler auf Anhieb zu erkennen.

Anfangs stehen aber nur vier Kämpfer zur Wahl, die allesamt frei erfunden sind. Im Herzstück des Spiels, dem Story-Modus, entscheiden Sie sich für einen dieses Quartetts und müssen sich dann nach oben kämpfen. Der Untergrundboss D-Mob organisiert nämlich geheime Kämpfe in Lagerhallen, Kellern und Hinterhöfen. Zu seinem Team gehören auch die Rapper, deshalb bekomme Sie die im Story-Modus nur als Gegner zu sehen. Doch jeder Besiegte steht Ihnen danach als Kämpfer in den anderen Spiel-Modi zur Verfügung. Im Battle-Modus treten Sie zu einem einzelnen Kampf an – wenn Sie wollen, sogar mit bis zu drei Mitspielern. Der Survival-Modus verlangt, dass Sie so viele Gegner wie möglich in Folge besiegen.

Die Bedienung der rappenden Klopper ist sehr einfach. Mit nur wenigen Tasten lösen Sie Schläge, Tritte und spektakuläre Würfe aus. Dann versuchen Sie den Gegner an einem seiner wunden Punkte zu schwächen, bis er vor Erschöpfung aufgeben muss. Für Arme, Beine, Kopf und Körper werden unterschiedliche Energieanzeigen eingeblendet. Je stilvoller und abwechslungsreicher Sie kämpfen, desto mehr füllt sich die Schwunganzeige. Sind Sie richtig gut drauf, dann können Sie für einige Sekunden den „Blazin"-Modus aktivieren. Der erlaubt Ihnen besonders harte Attacken, die den Gegner sogar regelrecht k.o. kriegen können.

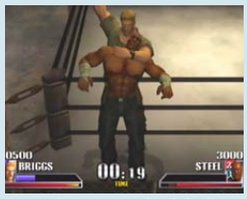
Die Grafik ist eine Augenweide. Vereinzelte Ecken und Kanten sowie sehr seltene Ungenauigkeiten bei der Darstellung (ein Kämpfer greift durch den anderen hindurch) können den positiven Eindruck nicht schmälern. Das gilt auch für die Musik – vorausgesetzt, Sie haben keine generelle Abneigung gegen Hip-Hop aus dem Hause Def Jam.

Urteil: Es fehlt an Spieltiefe. Die Techniken der Kämpfer wiederholen sich häufig, und die Repertoires der Einzelnen ähneln einander ebenfalls. Ausgezeichnete Spielbarkeit und hervorragende Präsentation reizen dennoch immer wieder zu einer weiteren Partie, so dass die gepflegte Hauerei für „gute" Unterhaltung sorgt.

SPIELVERLAUF



1 Alles fängt damit an, dass Sie für einen verletzten Kumpel einspringen müssen.



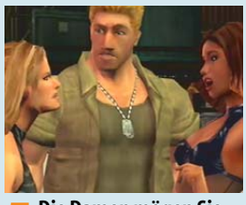
2 Schnappen Sie sich Ihren Gegner, bearbeiten Sie ihn im und am Ring.



3 Intensive Rückenmassagen schmälern die allgemeine Energie (weißer Kreis) und die Oberkörperenergie (grüner Kreis) des Gegners. Sie profitieren davon (roter Kreis).



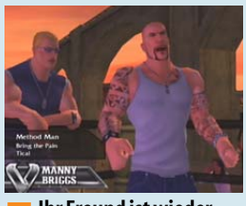
4 Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto hartnäckigere Gegner stehen Ihnen gegenüber. Egal wie gut Sie austeilen – Sie müssen auch einstecken können.



5 Die Damen mögen Siegertypen. Schon streiten sich die Mädels um Sie.



6 Wählen Sie eine der Frauen aus, und kämpfen Sie gegen die andere.



7 Ihr Freund ist wieder gesund und steigt mit Ihnen in Team-Kämpfe ein.



8 Bei einem Zwei-gegen-zwei-Match geht es besondern turbulent zur Sache.

SPIELDETAILS



Für gewonnene Kämpfe gibt es Geld, das Sie für Fotos jener Damen ausgeben können, die Sie umschwärmen.



Wenn Sie jemanden im Haltegriff haben, wird abgebrochen, sobald er das Ringseil berühren kann.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A : Greifen, Werfen, Hebel

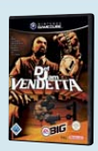
B : Schlagen, Treten, Werfen

L : Kontern, Gegner runterdrücken

R : Blocken, Gegner aufheben

TESTERGEBNIS

Def Jam Vendetta[1]



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-975820 (0,123 €/Min.)
Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)

[1] sprich: „Deff Dschäm Wendetta"

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

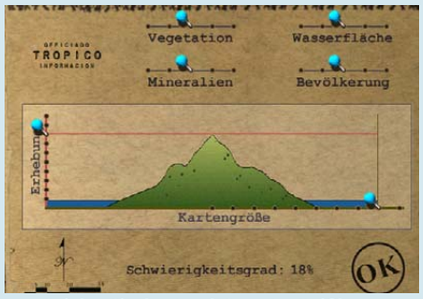
	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,63
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	4,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,31
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,31
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 49,00 €
(Todin, Werl, Tel. 02922-878580)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,31 x 59,99 = 138,58 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



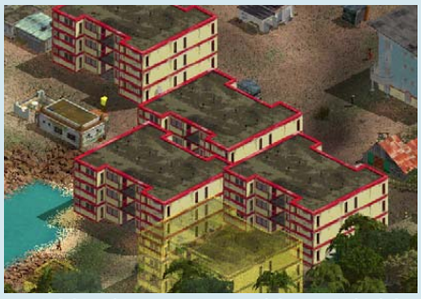
1 Spielen Sie den Insel-Gott: Am Reißbrett entscheiden Sie über Form, Größe, Mineralienvorkommen und Vegetation Ihres Reichs.



2 Gleich nach Amtsantritt sorgen Sie für volle Teller. Überschüsse aus Bananenanbau und Rinderzucht werden Gewinn bringend exportiert.



3 Ein guter Diktator wirft ab und zu einen Blick auf die Statistik. Hier gilt das Ampelprinzip: Rote Pfeile zeigen auf unzufriedene Bewohner.



4 Solche Miesepeter ärgern sich zum Beispiel über ihre unkomfortablen Wellblechhütten. Neue Mietwohnungen sorgen für Zufriedenheit.



5 Finanziert wird der Bau durch Industrieanlagen: In der Rumdestille wird Zuckerrohr zu Alkohol verarbeitet. Ein Kraftwerk liefert Strom.



6 Geld lässt sich aber auch mit Freizeitanlagen wie dieser verdienen. Wohlhabende Touristen peilen ein neues Ziel an: Tropico.



7 Nach spätestens 50 Jahren geht Ihre Regierungszeit zu Ende. Nur mit Geschick bleibt ein Diktator so lange im Amt. Zum Schluss dürfen Sie Ihre Leistungen auf der Übersichtskarte bewundern.

SPIELDETAIL

Per Klick auf einen Einwohner haben Sie Einblick in dessen Familienverhältnisse.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Trop

Aufbauspiel für PC | **Sonne, Macht und Palmen – Tropenparadies sucht Diktator**

INSTALLATION

Ist Ihr Computer reif für die Insel? Dann verpassen Sie ihm das Südsee-Eiland. Wie's geht, steht auf Seite 152.

INHALT

So ein Zufall: Auf der Südseeinsel „Tropico" ist die Stelle eines Diktators frei. Schade nur, dass Ihr Lebenslauf nicht wirklich für Sie wirbt. Doch auch ein Mann ohne passende Vergangenheit kann Staatschef werden – indem er seine Laufbahn kurzerhand selbst erfindet. Machen Sie sich also zum Absolventen der Moskauer Universität. Positiver Nebeneffekt: Die Russen werden Sie lieben. Aber: Die Amerikaner trauen Ihnen nicht über den Weg. Oder geben Sie sich als Farmersohn aus. In diesem Fall steigt nämlich im Spiel die Produktivität landwirtschaftlicher Betriebe. Nur den Intellektuellen sind Sie dann ein Dorn im Auge – und auch das hat natürlich wieder Folgen für Sie.

Wägen Sie also die Vor- und Nachteile Ihrer Biographie ab, schicken Sie die Bewerbung los, und schon kurz darauf sind Sie Herrscher einer eigenen Bananenrepublik. Doch was sehen Ihre Augen? Die Staatskasse ist leer, und die Bewohner lungern den lieben langen Tag faul in ihren Wellblechhütten herum. Das muss sich ändern! Lassen Sie also Tabak anpflanzen, zu Zigarren verarbeiten und ins Ausland exportieren. Die Erlöse werden investiert – in Bergbauminen und noch mehr Industrie.

Gleichzeitig müssen Sie sich aber auch um den Wohlstand in Ihrem wachsenden Inselreich kümmern. Denn andernfalls haben



ico Gold

Sie schnell den Ruf, ein kaltblütiger Ausbeuter zu sein. Großzügig errichten Sie Mietshäuser und Kirchen, Kneipen und Schulen. Die Statistik-Funktion verrät, woran es gerade mangelt: Leiden viele Menschen an Krankheiten, dann fehlen Hospitäler, jammern die Intellektuellen über drohende Verdummung, so müssen schleunigst Universitäten her.

Zur Finanzierung der vielen Ausgaben brauchen Sie neue Geldquellen. Große Freizeitanlagen mit Hotels und Tennisplätzen machen Tropico für wohlhabende Touristen interessant. Wenn Sie sich geschickt anstellen, strömen also bald Gäste auf die Insel – und ein kleines Vermögen in Ihre Kasse.

BEDIENUNG

Es darf geklickt werden. Denn gesteuert wird das Ganze mit der Maus. Eine Einführungs-Spielstufe bringt Ihnen die Bedienung näher. Doch ohne einen Blick in die 80 Seiten starke Anleitung werden Sie wohl kaum verstehen, welche komplexen Vorgänge das Leben in der Bananenrepublik in die richtigen Bahnen lenken. Unerfreulich allerdings, dass das Handbuch nur digital, also lediglich auf CD-ROM mitgeliefert wird.

URTEIL

„Tropico Gold“ enthält neben dem erfolgreichen Aufbauspiel auch noch die Zusatz-CD-ROM „Paradise Island“, die zusätzlich 15 neue Gebäude und 12 neue Spiel-Szenarien bietet. Das spannende Inseltreiben ist zwar nicht gerade leicht unter Kontrolle zu halten. Doch sobald Sie es einmal beherrschen, können Sie die Maus garantiert tagelang nicht mehr aus der Hand legen. Sollte das Geld dieses Jahr also nicht mehr für eine Südseereise reichen, dann investieren Sie eben einfach zehn Euro in Tropico Gold. Das verspricht immerhin Urlaub vom Alltag. Auch „gut“, oder?



Medienwirksame Selbstdarstellung des obersten Bananenrepublikaners.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tropico Gold

Hersteller: AK-Tronic – Die Pyramide
Version: 1.5
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Die vielen Bedienelemente machen's schwer.	3,50
Langzeitspaß	5%	Die eigene Südseeinsel wird mit jedem Spieljahr interessanter.	1,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sehr viele Details sorgen für Abwechslung.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Fast wie in einer echten Bananenrepublik.	2,00
Musik	2%	Südseeklänge sorgen für passende Stimmung.	1,00
Geräusche	3%	Hier wird lautstark gehämmert und gebaut. Die Folge: verwöhnte Spielerohren .	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Glasklar und perfekt gesprochen.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Witzig und informativ – besser geht's nicht.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Wenn Sie den Dreh erst einmal raus haben, ist die Maussteuerung sehr komfortabel.	1,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Handlung kann man in der Pfeife rauchen. Trotzdem fasziniert der Inselzauber.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,98**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.tropico.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**6,00**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1291 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,5391 Megabyte	2,24
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,62**
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	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
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%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,62**
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/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	500 Einwohner, 51 Gebäude, 36 Berufe	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%	keiner	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,33**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,32**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 2,32	
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**10,00 €**	
Preis bei Markteinführung	**29,95 €**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,32 x 10,00 = 23,20 = sehr gut	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



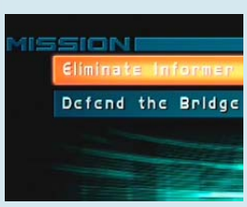
1 Ihr Abenteuer beginnt in einem übersichtlichen Gelände – einem Tunnel.

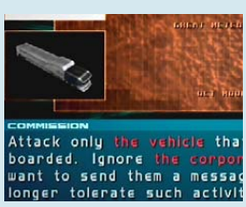


2 Nehmen Sie die Gegner mit der automatischen Zielvorrichtung aufs Korn.



3 Es gibt auch immer wieder gute Gründe, sich schnell von der Stelle zu bewegen. Für lange Distanzen oder eine plötzliche Flucht benutzen Sie am besten den Schub.



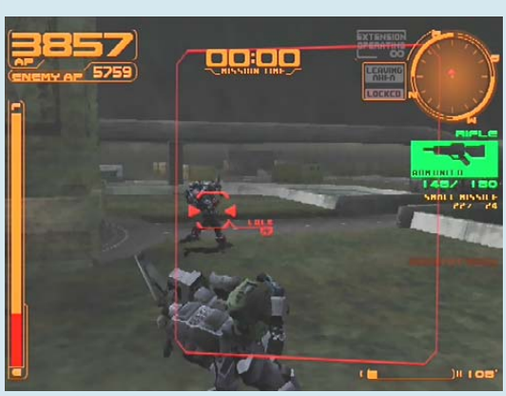


4 Aufträge erhalten Sie von verschiedenen virtuellen Firmen per E-Mail.

5 Nach der Auftragserklärung haben Sie die Wahl: annehmen oder ablehnen.



6 Wenn Sie lieber in einen direkten Vergleich mit anderen Roboterbenutzern treten möchten, können Sie diese auch herausfordern und sich die Rangliste hocharbeiten.



7 Zweikämpfe werden an verschiedenen Schauplätzen ausgetragen, die allesamt an Arenen aus Gladiatoren-Kämpfen erinnern. Hier überlebt nur der Bessere!



Actionspiel für PS 2 | **Hier kriegen Sie Ihren Mars-Befehl. Den Sold zahlt die Firma**

In ferner Zukunft kann der Mensch endlich den Mars besiedeln und dessen reiche Bodenschätze ausbeuten. Firmen schicken eigene Forschungsteams auf den roten Planeten. Es kommt, wie es kommen muss: Die Gesellschaften nehmen den Begriff „Konkurrenzkampf" allzu wörtlich – es kommt zum Krieg. Das richtige Szenario für Sie, denn Sie sind Söldner, immer auf der Suche nach dem großen Geld und daher für jeden paramilitärischen Auftrag zu haben.

Ihre Einsätze bestreiten Sie nicht zu Fuß, sondern im Kampfroboter. Drei Typen davon stehen zur Verfügung, allesamt riesige, waffenstarrende Maschinen. Zwar zeigt Ihr erster Blechkamerad noch deutliche Schwachstellen, doch erfolgreiche Arbeit bringt gutes Geld ein, das Sie in die Aufrüstung des stählernen Kolosses stecken können. Das Angebot ist vielfältig. Neuer Kopf, neuer Rumpf, Austausch von Armen und Beinen sind kein Problem. Individuelle Bewaffnung für rechte und linke Seite, für vorn und hinten, dazu diverse „Booster" zur Förderung der Sprint- und Sprungfähigkeiten gefällig? Alles im Teileregal, neben diversen Generator- und Kühlervariationen sowie anderen Zusatzgeräten. So machen Sie aus den drei Basisrobotern quasi im Handumdrehen mehrere hundert individuelle Typen mit den verschiedensten Kampfstärken und auch -schwächen. Sogar ein eigenes Logo können Sie kreieren und ans Blech schweißen.

Den Spielverlauf bestimmen Sie weitgehend selbst, da stets mehrere Aufträge gleichzeitig im Angebot sind, aus denen Sie sich einen herauspicken können. Das war's dann aber auch schon mit der Vielfalt. 85 mögliche Einsätze – das klingt verlockend, enttäuscht aber durch auffälligen Mangel an Abwechslung. Meist müssen Sie in einer Arena zum Kampf antreten oder eine Region von Feinden befreien. Fast alle Auseinandersetzungen laufen nach dem gleichen Muster ab und – noch schlimmer – sind völlig frei von Action. So stapfen Sie träge und unter dem Einfluss unpräziser Steuerung im Schneckentempo zum Feind, nehmen ihn per automatischer Zielerfassung ins Visier und eröffnen das Feuer. Wenn Sie dem gegnerischen Beschuss geschickt ausweichen, ist der Sieg kein Problem. Leider völlig unabhängig von der Zusammensetzung Ihres Roboters. Schade, denn damit fehlt „Armored Core 2" auch noch jegliche taktische Komponente.

Wenn Sie möchten, können Sie sich am geteilten Bildschirm lahme Gefechte mit einem Freund liefern. Sogar die sonst selten genutzte Link-Funktion wird geboten: Per **i.Link-Kabel** S.172 können Sie zwei Playstations 2 verbinden, in jede ein Exemplar Armored Core 2 einlegen und zu zweit an zwei Fernsehern spielen. Es gibt aber eigentlich keinen vernünftigen Grund, einen derartigen Aufwand zu treiben, denn ...

Urteil: ... nur auf den ersten Blick bietet dieses Spiel eine Menge: viele Aufgaben und fast unendlich viele Roboter-Varianten täuschen Vielfältigkeit aber leider nur vor. Auf den zweiten Blick nerven das abwechslungsarme Spielprinzip, die schlechte Steuerung und ein geradezu ermüdend schleppender Ablauf. Insgesamt ein gerade mal „befriedigender" Science-Fiction-Titel.

SPIELDETAILS



Im Shop können Sie neue Teile und Extras einkaufen, um Ihren Roboter aufzuwerten.



Zu zweit können Sie am geteilten Bildschirm oder mit zwei vernetzten PS 2 gegeneinander spielen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Schub
■: Waffe abfeuern
●: Schalter bedienen
▲: Waffe wechseln

TESTERGEBNIS

Amored Core 2[1]
Hersteller:
AK Tronic – Die Pyramide
Info: Tel. keins, Fax: keins



[1] sprich: „Armord Kohr"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	4,24
SERVICE	3%	6,00
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,14
SONSTIGES	9%	3,78
ZWISCHENNOTE	100%	3,44
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**3,44**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 20,00 €
Preis bei Erstveröffentlichung: 119,00 DM
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,44 x 20,00 = 68,80 = befriedigend

Die ausführliche Testtabelle finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HEFT-CD AUSFÜHRLICH ERKLÄRT

Los geht´s

Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie alle Inhalte der Heft-CD richtig installieren und spielen. Alle Erklärungen zum Spiel „America“ in der Rubrik „Spieletricks“ im Anschluss



ALLGEMEINES

So starten Sie

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

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

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



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



Direct-X 9.0a

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 9.0a“ installieren möchten, klicken Sie bitte auf den Eintrag Direct-X 9.0a.

Dieses Programm beschleunigt Spiele für Windows 98, 2000, ME und XP.

Achtung: Für Windows 95 verwenden Sie „Direct-X 8.0a“, das Sie auf den Heft-CD-ROMs 11/2001, 12/2001 und 1/2002 finden, außerdem im Internet unter www.microsoft.com/directx. Bitte verwenden Sie Direct-X 9.0a nur mit den neuesten Steuerungsprogrammen für Ihre Grafikkarte.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen, danach zwei Mal auf die Schaltfläche Weiter und anschließend auf Fertigstellen.

Windows Installer 2.0

1 Auf einigen Computern muss erst die neueste Version des Programms „Windows Installer“ eingerichtet werden, damit die Installation der Spiele funktioniert. Klicken Sie dazu auf den Eintrag Windows Installer 2.0.

2 Klicken Sie dann auf Überspielen. Wird daraufhin ein Fenster geöffnet, so klicken Sie auf Ignorieren.

3 Nach einem Klick auf Ja startet der Computer neu.

PC-Mindestanforderungen

1 Um die Installation eines Spiels vorzubereiten, klicken Sie links auf den jeweiligen Spielnamen.

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

3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung.



Neben der Ampel finden Sie Einzelheiten zum Ergebnis.

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

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

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

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

Acrobat Reader 5.0

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

2 Klicken Sie im Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf die Einträge Acrobat Reader und Überspielen. Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter. Sollte das Fenster Versionskonflikt erscheinen, so klicken Sie darin auf Ja und auf OK.

Anleitung

A1

Actionspiel | In diesem rasanten Weltraumspiel sind sehr schnelle Reaktionen und ein zielsicheres Auge gefragt

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf A1, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach zwei Mal auf Weiter und dann auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.

Starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol.



2 Das Spiel beginnen Sie mit einem Druck auf ↵.

3 Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Gegner abzuschießen. Sie steuern Ihr Raumschiff mit den Tasten ↑, ↓, →, ← und schießen mit [ ]. Jede neue Angreiferwelle, verlangt Ihnen mehr Geschick ab.

4 Die grüne Anzeige spiegelt die Energiereserve Ihres Raumschiffes wider. Bei jeder Kollision nimmt sie ab und kann nicht regeneriert werden. Ist sie vollkommen aufgebraucht, endet das Spiel.

Die rote Anzeige hingegen zeigt Ihre Schusskraft an. Ist sie leer, müssen Sie eine Feuerpause einlegen, damit sie sich erholt. Dann können Sie wieder feuern.



Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zuerst auf Start, anschließend auf Programme, A1 und zum Schluss auf A1 entfernen.

2 Bekräftigen Sie Ihre Absicht, das Spiel zu entfernen, mit einem Klick auf [ ].

Anleitung

Atoll

Geschicklichkeitsspiel | Helfen Sie kleinen bunten Wesen dabei, eine Miniaturinsel zu bevölkern



Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Atoll, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach drei Mal auf Next und, falls das Installationsfenster nicht von alleine wieder verschwinden sollte, ein Mal auf die Schaltfläche Close.

Starten und spielen

1 Klicken Sie auf Start, Programme, Atoll und dann auf Play Atoll.

2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü beginnen Sie eine Partie per Klick auf Start Game.

3 Sie steuern mit der Maus eine Hand, die ein Wesen hält. Nach einem Druck auf die linke Maustaste lässt die Hand das Wesen fallen. Platzieren Sie die Wesen so, dass sich jeweils mindestens vier gleichfarbige waagerecht oder senkrecht nebeneinander befinden. Gelingt Ihnen das, so lösen sich diese Figuren auf, und der ständig steigende Wasserspiegel wird ein wenig abgesenkt. Aus den Eiern schlüpfen die Wesen erst, nachdem sie von der Hand abgeworfen wurden.

4 Spielen Sie nicht effektiv genug, so überflutet das Wasser die Insel, und das Spiel ist beendet. Die Zahl in der Mitte der Insel gibt an, wie viele Wesen Sie noch auflösen müssen, um in die nächste Spielstufe zu gelangen.

Spiel beenden

1 Um ein laufendes Spiel zu unterbrechen, drücken Sie die Taste Esc.

2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü klicken Sie entweder auf Exit Game oder drücken die Esc-Taste.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Atoll und danach auf die Zeile Uninstall Atoll.

2 Bekräftigen Sie Ihre Absicht, das Spiel zu entfernen, mit eine Klick auf Next, und beenden Sie die Deinstallation des Programms mit einem Klick auf Close.

Anleitung

Carom 3D

Sportspiel | Mit den richtigen Impulsen zum Erfolg rollen: Geben Sie sich die Billardkugel

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Carom 3D, danach auf Überspielen.

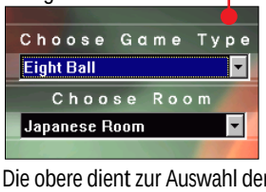
2 Klicken Sie dann auf OK und gegebenenfalls auf Ja. Anschließend wird ein Textfenster geöffnet, das Sie mit einem Klick auf ✕ wieder schließen können.

Starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol Carom 3D.

2 Klicken Sie anschließend auf PRACTICE.

3 Ein kleines Fenster mit zwei Einstellmöglichkeiten wird geöffnet.



Die obere dient zur Auswahl der Billardvariante, die untere zur Auswahl der Umgebungsgrafik. Um Ihre Wahl zu treffen, klicken Sie auf die gewünschte Zeile. Dann wird eine Liste mit Angeboten aufgeklappt, aus der Sie die gewünschte Variante per Klick wählen und mit einem weiteren Klick aktivieren können. Zum Abschluss klicken Sie noch auf OK.

4 An dieser Stelle wird die Spielvariante „Eight Ball" erklärt. Sie ist auch unter dem Namen Pool-Billard bekannt und für Anfänger am besten geeignet. Es sind 16 Kugeln im Spiel. Der weiße Spielball, die schwarze Acht, die zuletzt zu spielen ist, ferner jeweils sieben volle (ganzfarbige) und halbe Kugeln (weiße mit einem farbigen Streifen). Der Computer gibt immer zwei Teams mit je drei Spielern vor. Möchten Sie alleine oder zu zweit spielen, erledigen Sie die Stöße für die anderen Team-Mitglieder einfach mit. Der Name des Spielers, der gerade an der Reihe ist, blinkt.

5 Das eine Team muss alle halben Kugeln in die sechs Löcher des Tisches spielen, das andere Team die sieben vollen Kugeln. Ob Sie für die halben oder die vollen Kugeln zuständig sind, hängt davon ab, welche Kugelart Sie oder der Gegner als erstes in ein Loch spielen. Das gegnerische Team hat dann automatisch die anderen Kugeln. In der linken unteren Ecke wird auch gezeigt, welches Team welche Kugeln spielen muss. Gelingt es Ihnen, eine oder mehrere eigene Kugeln einzulochen, so steht Ihnen ein weiterer Stoß frei. Es müssen dazu allerdings unbedingt eigene Kugeln versenkt worden sein. Andernfalls ist das andere Team dran. Haben Sie zuerst eine fremde oder gar keine Kugel angespielt beziehungsweise die weiße versenkt, dann darf Ihr Gegner die Position der weißen Kugel bestimmen. Dazu muss er die linke Maustaste gedrückt halten und die Kugel dann per Maus bewegen und durch einen Druck auf Strg platzieren.

6 Per ⇄-Taste können Sie zwischen einer freien Sicht auf den Tisch und einer Draufsicht wechseln. Mit der Maus können Sie den Schlagstock (Queue) rund um die weiße Spielkugel bewegen und sich dem Spieltisch nähern oder sich vom ihm entfernen. Wenn Sie gleichzeitig die ⇧-Taste drücken, können Sie den Queue in feineren Schritten bewegen. Falls Sie es wünschen, können Sie die linke Maustaste gedrückt halten, um zu bestimmen, wie Sie die weiße Kugel anspielen. Ein weißer Punkt auf der Kugel zeigt, ob Sie sie mittig treffen oder etwas versetzt „anschneiden", um ihr eine Drehung zu verpassen. Normalerweise wird die weiße Kugel mittig getroffen. Wenn Sie die *rechte* Maustaste gedrückt halten, bestimmen Sie per Bewegung des Mauszeigers, ob Sie die Kugel von oben oder von vorne anspielen.

7 Um einen Stoß auszuführen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und ziehen den Queue mit der Maus zurück, um auszuholen. Ziehen Sie die Maus nun vorsichtig oder ruckartig wieder nach vorne, um die gewünschte Schlagstärke vorzugeben.

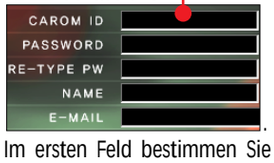
8 Wenn ein Team seine sieben Kugeln eingelocht hat, muss es zuletzt die schwarze Acht einlochen, um zu gewinnen. Haben bereits beide Teams ihre sieben Hauptkugeln versenkt, machen beide Jagd auf die schwarze Kugel.

9 Sie haben auch die Möglichkeit, „Carom 3D" im Internet gegen andere zu spielen. Starten Sie das Spiel zunächst, wie gewohnt. Stellen Sie dann eine Internet-Verbindung her. Klicken Sie danach im Hauptmenü auf den Eintrag START.

10 Setzen Sie per Klick einen Punkt vor Free Server, und klicken Sie auf LOG-IN.

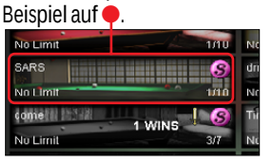
11 Falls Sie das erste Mal Carom 3D im Internet spielen, müssen Sie sich erst beim Hersteller anmelden (registrieren). Klicken Sie dazu auf SIGN UP. Sind Sie bereits angemeldet, so tippen Sie nur Ihren Spielernamen und Ihr Passwort ein und klicken auf OK. Lesen Sie bei Punkt 13 weiter.

12 Sie müssen ein paar Felder ausfüllen.

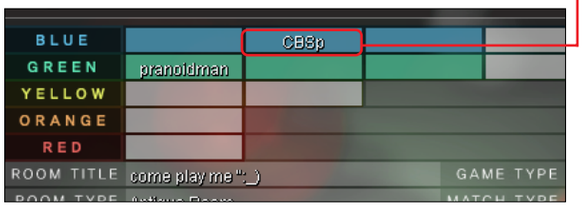


Im ersten Feld bestimmen Sie den Namen, unter dem Sie spielen möchten. Im nächsten Feld legen Sie ein persönliches Passwort fest. Um sicher zu gehen, dass Sie sich nicht versehentlich vertippt haben, tippen Sie das Passwort darunter noch einmal ein. In Zeile vier tragen Sie Ihren richtigen Namen ein. Tippen Sie in die letzte Zeile Ihre E-Mail-Adresse ein, und klicken Sie dann auf OK. Auf dem Bildschirm sehen Sie eine Registrier-Bestätigung, in der Sie auf OK klicken.

13 Ein Begrüßungsfenster mit Regeln und Informationen wird geöffnet. Sie schließen es mit einem Klick auf CLOSE WINDOW. Damit wird der Blick auf die angebotenen Spiele frei, die durch kleine Bilder symbolisiert werden. Klicken Sie auf das Spiel Ihrer Wahl, zum Beispiel auf



14 Nun müssen Sie sich noch das Team aussuchen, für das Sie spielen möchten. Klicken Sie dazu auf eines der farbigen Felder. Warten Sie nun, bis derjenige, der zur Partie aufgerufen hat, das Spiel startet.



Spiel beenden

1 Drücken Sie im laufenden Spiel Esc, und klicken Sie danach auf EXIT GAME, dann auf OK (Y).

2 Im daraufhin geöffneten Hauptmenü klicken Sie auf die Zeile EXIT.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Carom 3D und zum Schluss auf Uninstall.

2 Bekräftigen Sie Ihre Absicht mit einem Klick auf , und beenden Sie die Deinstallation mit einem Klick auf OK.

Anleitung

Moorhuhn X XS

Actionspiel | Diese Hühner sind zum Schießen. Lassen Sie also Ihrem Jagdfieber freien Lauf – nehmen Sie das Gefügel aufs Korn.



Starren Sie nicht zu lange auf denselben Bildausschnitt. Schauen Sie sich um, es tut sich ständig was.

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf den Eintrag Moorhuhn X XS, danach auf Überspielen.

2 Um das Spiel installieren zu können, müssen Sie mit einem Klick auf Ja den Lizenzbestimmungen zustimmen. Klicken Sie dann vier Mal auf Weiter, und zum Abschluss ein Mal auf Fertigstellen.

Starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol.



2 Das Spiel beginnen Sie mit einem Klick auf Start.

3 Erzielen Sie durch präzise Schüsse möglichst viele Punkte. Das Fadenkreuz steuern Sie, indem Sie die Maus in die gewünschte Richtung bewegen. Mit den Tasten ← und → können Sie sich auf dem gesamten Landschaftsausschnitt nach links und rechts bewegen. Wenn Sie das Fadenkreuz gleichzeitig an den jeweiligen Rand bewegen, können Sie die Umgebung fast doppelt so schnell „durcheilen". Um einen Schuss abzugeben, drücken Sie auf die linke Maustaste.

4 Sie haben maximal acht Patronen in Ihrem Gewehr, der aktuelle Restbestand wird rechts unten dargestellt. Sie können jederzeit mit einem Druck auf die *rechte* Maustaste ihr Gewehr nachladen, und zwar so oft Sie wollen. Es empfiehlt sich jedoch, nach Möglichkeit solange zu warten, bis das Magazin leer ist. Jedes frühzeitige Nachladen sorgt nämlich für einen Abzug von fünf Punkten.

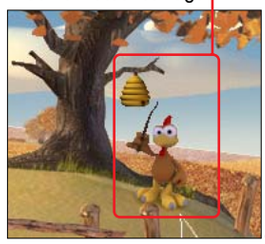
5 Je schwieriger ein Ziel zu treffen ist, desto mehr Punkte bekommen Sie für den Abschuss. Große Hühner im Vordergrund werfen nur fünf Punkte ab. Eine Ausnahme ist das Huhn, von dem lediglich der Kopf zu sehen ist, denn das bringt 25 Punkte.





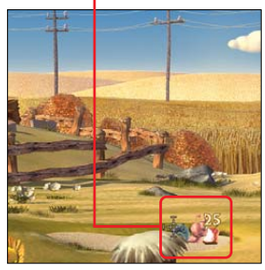
6 Je weiter ein Huhn entfernt ist, desto mehr Punkte bekommen Sie für einen Treffer. Bei mittlerer Entfernung kassieren Sie zehn, für weite Entfernungen sogar 25 Punkte.

7 Die Punktzahl hängt aber auch vom Risiko ab. An einem Baum hängt zum Beispiel ein Bienenkorb, an den ein Huhn mit einem Stock schlägt.



Nach einiger Zeit werden die Bienen wild und greifen Sie an! Sie sollten das Huhn also abschießen. Je länger Sie warten, desto mehr Punkte gibt es. Aber warten Sie nicht zu lange, eine Bienenattacke kostet Sie 50 Minuspunkte. Noch ein Tipp: Schießen Sie keinesfalls auf den Bienenkorb, die Bienen greifen dann sofort an.

8 Es gibt aber auch noch andere Möglichkeiten, an Extrapunkte zu kommen. Machen Sie zum Beispiel der Schnecke Beine, indem Sie knapp hinter sie schießen. Nur wenn Sie das einige Male machen, wird das Kreichtier beim Apfel ankommen, bevor es verhungert ist, und Sie können 25 Punkte einstreichen.



Aber auch hier gilt es vorsichtig zu sein. Schießen Sie nicht direkt auf die Schnecke oder den Apfel, sonst gibt es Minuspunkte.

9 Am linken Bildrand befindet sich ein kleines Klohaus.



Schießen Sie auf das Herz in der Tür, damit das Häuschen zerspringt, und erledigen Sie das Huhn darin, um 25 Punkte zu kassieren.

10 Ein besonderer Leckerbissen ist das Huhn im Ofen. Allerdings können Sie es nicht einfach abschießen, denn es schließt immer rechtzeitig die Ofenklappe. Passen Sie einfach den Moment ab, wenn das Huhn die Klappe für einen sehr kurzen Moment von alleine schließt, und geben Sie dann einen gezielten Schuss auf den linken Knopf des Ofens ab.



Der wird daraufhin eingeschaltet, und kurze Zeit später haben Sie ein gebackenes Huhn. Wenn Sie das abschießen, bekommen Sie sogar 50 Punkte.

11 Auch das Huhn in dem Autowrack ist Ihre gesteigerte Aufmerksamkeit wert. Wenn Sie es treffen, werden Sie mit 25 Punkten belohnt.

12 Nehmen Sie sich auch Zeit für bewegliche Ziele. Kleine Flughühner im Hintergrund und schnelle Laufhühner bringen ebenfalls 25 Punkte.

13 Kleinvieh macht auch Mist. Wenn es gerade keine hohen Punkte zu machen gibt, sammeln Sie eifrig kleine. Der Briefkasten oder der Hut der Vogelscheuche werfen ganz nebenbei je fünf Punkte ab.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc, um zurück ins Hauptmenü zu schalten.

2 Klicken Sie dann auf Xit und einige Sekunden später auf Xit.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Moorhuhn X - XS und dann auf Moorhuhn X deinstallieren.

2 Klicken Sie auf Entfernen und dann auf Weiter. Bekräftigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf OK, und schließen Sie die „Löscharbeit" per Klick auf Fertigstellen ab.

Chicken Shoot[1] (Demo)

Actionspiel | Was war zuerst da, das Huhn oder das Ei? Egal – sobald Sie in diesem Spiel eins von beiden sehen, sollten Sie das Feuer eröffnen



Lassen Sie sich nicht von den vielen Hühnern ablenken. Achten Sie immer auch auf heranfliegende Eier.

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf den Eintrag Chicken Shoot, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie vier Mal auf Weiter. Sie können nun festlegen, ob Sie eine Verknüpfung für die „Chicken-Shoot"-Demo auf dem Bildschirm erstellen möchten. Setzten Sie dazu per Klick einen Haken vor ☑ Desktop Shortcut anlegen. Wenn Sie wollen, können Sie dann sofort mit einem Spiel loslegen. Setzten Sie in diesem Falle einen Haken vor ☑ Spiel starten. Schließen Sie das Fenster dann mit einem Klick auf die Zeile Fertigstellen.

Starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol 

2 Klicken Sie auf den Eintrag SPIEL STARTEN, um ein Spiel zu beginnen.

3 Sie haben nun die Wahl zwischen den Spielvarianten ARCADE MODUS und CLASSIC MODUS. Im Arcade-Modus müssen Sie eine vorgegebene Anzahl von Hühnern abschießen und auf diese Art möglichst viele Punkte erzielen. Im Classic-Modus steht Ihnen eine vorgegebene Zeitspanne zur Verfügung, um Ihr Punktekonto so hoch wie möglich zu treiben. Entscheiden Sie sich für einen der beiden Modi, indem Sie ihn anklicken.

4 Die Hühner sind zum Abschuss freigegeben. Zielen Sie mit dem Fadenkreuz auf herumfliegende und herumlungernde Hühner. Sie bewegen das Fadenkreuz durch entsprechende Bewegungen mit der Maus. Mit den Tasten ←, →, ↑ und ↓ verschieben Sie den Bildausschnitt. Mit der linken Maustaste feuern Sie auf das Federvieh, mit der *rechten* Maustaste können Sie Ihre Pistole nachladen. Allerdings erst, wenn das Magazin leer ist, vorher ist ein Nachladen nicht möglich. Dafür stehen Ihnen aber unendlich viele Magazine zur Verfügung. Fünf Patronen stecken in jedem Magazin, wie viele Ihnen momentan noch verbleiben, wird in der rechten unteren Ecke gezeigt.

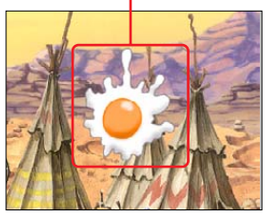


5 Einige Hühner tragen Waffen bei sich.



Wenn Sie ein solches Huhn abschießen, können Sie dessen Schrotflinte oder Maschinenpistole benutzen. Allerdings steht Ihnen für diese beiden Waffen nicht sehr viel Munition zur Verfügung. Sie können während des Spiel durch einen Druck auf die Tasten 1, 2 und 3 zwischen den drei verschiedenen Waffen umschalten, vorausgesetzt, Sie sind im Besitz der jeweiligen „Kanone".

6 Vorsicht, es lauern auch Gefahren. Viele Hühner werfen mit Eiern nach Ihnen. Weichen Sie entweder aus, um kein Spiegelei am Bildschirm kleben zu haben,



oder schießen Sie das heranfliegende Ei ab. Werden Sie getroffen, dann kostet das im Classic-Modus Minuspunkte. Im Arcade-Modus wird Ihre Gesundheit angegriffen, symbolisiert durch Risse in einer Holzplatte. Wenn der Riss ganz herumgewandert ist, endet das Spiel.



Sie können Ihre angegriffene Gesundheit aber auch wieder auffrischen, indem Sie Essen abschießen, etwa dieses Obst.



7 Schießen Sie nicht auf Ballons, Zeppeline oder andere Vögel als Hühner,

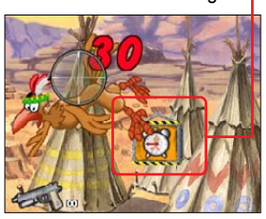


das würde Sie nämlich Strafpunkte kosten. Und passen Sie auf, wenn Sie ein am Boden liegendes Ei zerschießen. Darin steckt ein Küken,



dass Sie ebenfalls „am Leben lassen" sollten.

8 Im Classic-Modus haben Sie die Zeit im Nacken. Um ein wenig Extrazeit zu gewinnen, sollten Sie sich die fliegenden Hühner vorknöpfen, die einen Wecker in den Krallen tragen.



9 Ordentlich absahnen können Sie, wenn Sie eine Bombe



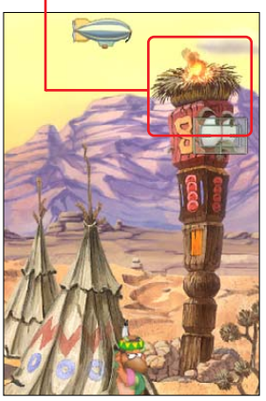
oder eine Dynamitstange abschießen. Nach ein paar Sekunden explodieren die nämlich und nehmen sämtliche Hühner im näheren Umkreis mit in die ewigen Jagdgründe.

10 Bringen Sie die Lore auf Trab, um ordentlich Punkte zu kassieren.

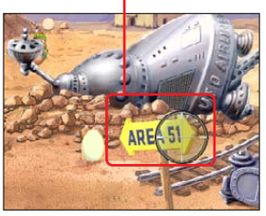


Jeder Treffer gibt Punkte und schiebt den Wagen voran. Treiben Sie die Lore bis zu drei Mal in die Einfahrt, um weitere Punkte zu kassieren.

11 Auch der Marterpfahl birgt versteckte Punkte. Schießen Sie mehrfach auf seine Spitze, um das Stroh zu entzünden.



12 Schießen Sie zwischendurch immer mal wieder auf ein Schild,



um ein paar Punkte zu kassieren.

13 Ein Garant für hohe Punktzahlen ist ein Huhn im Flugzeug.



Versuchen Sie diese Typen unbedingt zu erwischen, auch wenn sie sehr schnell sind.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc, um es auf Pause zu schalten, und klicken Sie dann auf BEENDEN, um ins Hauptmenü zurückzuschalten.

2 Klicken Sie darin ein weiteres Mal auf BEENDEN.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Chicken Shoot Demo und dann auf CS Demo Deinstallation.

2 Klicken Sie nun auf Ende, um den Löschvorgang abzuschließen.

[1] Sprich: „Tschicken Schuht"

Anleitung

DX-Ball

Geschicklichkeitsspiel | Hier brauchen Sie den Ball nicht flach zu halten – spielen Sie ihn hoch!

Spiel installieren

1 Klicken Sie zuerst auf DX-Ball und danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie danach vier Mal auf Next und dann auf Finish, um die Installation abzuschließen.

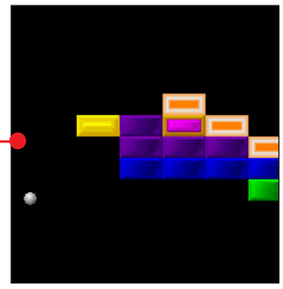
Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie auf Start, Programme, DX-Ball Game und dann auf DXBall.

2 Wenn Sie den Begrüßungsbildschirm sehen, drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Startbild zu schalten. Dann startet ein Druck auf die linke Maustaste das Spiel.

3 Ihre Aufgabe besteht darin, sämtliche Blöcke abzutragen, indem Sie eine Kugel gegen diese Blöcke spielen.

Starten Sie die Kugel anfangs durch einen Druck auf die linke Maustaste. Dann steuern Sie den Schläger am unteren Rand durch Seitwärtsbewegungen der Maus. Wenn Sie eine Kugel durchlassen, verlieren Sie einen Schläger. Sind alle Schläger aufgebraucht – die Reserve wird oben rechts angezeigt –, ist das Spiel beendet. Die meisten Blöcke müssen nur einmal getroffen werden, einige mehrfach. Andere Blöcke explodieren und lösen Kettenreaktionen aus oder geben sogar ein Extra frei, das



dann herunterfällt. Sie aktivieren ein Extra, indem Sie es einsammeln. Es sind positive Extras dabei, die weitere Bälle ins Spiel bringen oder den Schläger mit Kanonen ausstatten, aber auch negative, die die Kugel beschleunigen oder den Schläger zerstören. Dieses zum Beispiel vergrößert den Schläger.



Spiel beenden

1 Wenn Sie genug gespielt haben, drücken Sie während des Spiels Esc, um zum Hauptbildschirm zurückzuschalten, und dann noch ein weiteres Mal Esc, um das Spiel „DX-Ball" damit endgültig zu verlassen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Einstellungen und dann auf Systemsteuerung.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf die Zeile Software.

3 Markieren Sie nun DX-Ball 1.09 in der Liste, und klicken Sie dann auf Hinzufügen/Entfernen...

4 Klicken Sie auf Next und danach auf Finish. Schließen Sie dann das Software-Fenster mit einem Klick auf OK oder auf ×. Das Spiel ist damit vollständig von Ihrem Computer entfernt.

Anleitung

Napkin Race[1]

[1]sprich: „Näpkin Reiß"

Rennspiel | Rasen Sie, was das Zeug hält, und lassen Sie sich dabei möglichst nicht erwischen

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Napkin Race, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie auf Ja und danach auf Next. Um das Spiel installieren zu können, müssen Sie den Lizenzbedingungen zustimmen. Setzen Sie dazu per Mausklick einen Punkt vor I accept the agreement, und klicken Sie dann noch drei Mal auf Next. Anschließend klicken Sie ein Mal auf Install, ein weiteres Mal auf Next und zum Abschluss auf Finish.

Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie zunächst doppelt auf das Symbol.



2 Eine einfache Partie starten Sie, indem Sie im Hauptmenü auf Single Race und im darauffolgenden Bildschirm auf Race klicken.

3 Sie steuern ein Auto auf einem kleinen Terrain und spielen Fangen mit einem oder mehreren anderen Fahrzeugen. Mit der Taste ↑ geben Sie Gas, die Taste ↓ dient zum Bremsen und Rückwartsfahren, und mit den Tasten ← und → lenken Sie in die entsprechende Richtung. Mit der ⇧-Taste können Sie zwischen zwei möglichen Kameraperspektiven wechseln.

4 Eines der Fahrzeuge wird stets von den anderen gejagt. Welches Fahrzeug gerade an der Reihe ist, erkennen Sie daran, dass es von einem Leuchten umgeben ist. Sobald ein anderes Auto den Wagen rammt, muss dieses gejagt werden. In der linken unteren Ecke läuft die Zeit für jeden Wagen mit. Über dem führenden Auto schwebt eine „1".



Es siegt, wer die vorgegebene Zeit erreichen konnte.

Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc, um es auf Pause zu schalten. Klicken Sie dann zwei Mal auf den Eintrag Back, um das Hauptmenü aufzurufen. Darin klicken Sie dann auf Quit, um das Spiel zu verlassen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, NapkinRace und zum Schluss auf die Zeile Uninstall.

Anleitung

Natula

Denk-/Knobelspiel | Entscheiden Sie sich mit vorausschauendem Blick für die richtigen Spielzüge, und werden Sie dadurch „stein-reich"

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Natula, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie dann ein Mal auf Weiter. Sie müssen sich nun mit den Lizenzbedingungen einverstanden erklären, indem Sie auf Zustimmen klicken.

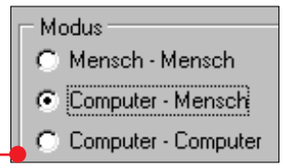
3 Klicken Sie auf den Eintrag Installieren und danach auf Beenden. Sie werden dann nach der gewünschten Sprache gefragt. Klicken Sie auf Deutsch / German. Wahlweise steht auch Englisch zur Verfügung.

Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie auf Start, danach auf Programme, Natula (R) Freeware 1 und dann auf Natula starten.

2 Klicken Sie nun auf Spiel. Daraufhin klappt ein kleines Fenster auf. Klicken Sie darin auf neues Spiel.

3 Im nächsten Fenster markieren Sie unter dem Punkt Modus, ob Sie gegen einen menschlichen Kontrahenten oder den Computer antreten wollen, oder ob Sie dem Computer nur zuschauen möchten.



Klicken Sie anschließend auf OK und dann auf Ja.

4 Es wird nun gelost, welcher Spieler beginnt. Raten Sie, auf welcher Seite sich das längere Streichholz befindet, und klicken Sie entsprechend auf Links oder Rechts.

5 Für jeden Spieler sind sechs kleine Mulden und eine seitliche Stirnmulde vorgesehen. Das Spielziel ist, möglichst viele Steine in der eigenen Stirnmulde zu sammeln. Jedes Mal, wenn Sie an der Reihe sind, können Sie sich für eine der eigenen Mulden entscheiden, indem Sie darauf klicken. Die Steine in dieser Mulde werden dann entgegen dem Uhrzeigersinn verteilt. Dabei wird automatisch je ein Stein in jede weitere Mulde gelegt, bis alle verteilt sind. Wenn der letzte Stein in einer kleinen Mulde landet, in der bereits Steine liegen, werden diese herausgenommen und erneut reihum verteilt.



6 Das wiederholt sich, bis der letzte entnommene Stein alleine in einer Mulde liegen bleibt. Handelt es sich um eine eigene Mulde, werden Ihnen alle Steine der gegenüberliegenden Mulde zugeschrieben und automatisch in Ihre Stirnmulde gelegt. Danach ist der Gegner nach dem gleichen Prinzip an der Reihe. Für detaillierte Erklärungen klicken Sie Hilfe, Inhalt und dann auf DAS SPIEL. Nun können Sie durch Drehen am Mausrad nach unten blättern.

Spiel beenden

1 Klicken Sie auf Spiel, Beenden und dann auf Ja.

Spiel entfernen

1 Um das Spiel zu entfernen, klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, Natula (R) Freeware 1 und dann auf deinstallieren.

2 Bekräftigen Sie Ihr Vorhaben mit einem Klick auf Deinstallieren, und klicken Sie danach auf Schließen.

Anleitung

Moto GP 2 – Ultimate Racing Technology[1]

Rennspiel | Nehmen Sie Platz auf dem Sitz einer hochgezüchteten Rennmaschine – die Straße gehört Ihnen

[1]sprich: „Altimait Raißing Teknolledschi"



Versuchen Sie sich bereits während des Starts vom übrigen Fahrerfeld abzusetzen, dann brauchen Sie nur noch Ihre Position zu behaupten.

Spiel installieren

1 Klicken Sie auf Moto GP 2, danach auf Überspielen.

2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Setup. Nach einem kleinen Moment klicken Sie auf Next.

3 Setzen Sie per Klick einen Punkt vor I accept the agreement, um die Lizenzbedingungen zu akzeptieren, und klicken Sie dann noch vier Mal auf Next.

4 Nun werden Sie danach gefragt, ob auch das Programm „GameSpy Arcade" installiert werden soll. Das ist ein Hilfsprogramm, um im Internet zu spielen. Es wird empfohlen, das nur zu tun, wenn Sie sich bereits mit der Materie auskennen. Detaillierte Hinweise dazu, wie Sie im Internet spielen, finden Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2002 und 3/2003. Klicken Sie deshalb also lieber auf No, install GameSpy Arcade later., wenn Sie sich nicht sicher sind oder wissen, dass Sie sowieso nicht im Internet spielen wollen. Klicken Sie danach auf Next und dann auf Install.

5 Wenn Sie eine englischsprachige Anleitung lesen möchten, lassen Sie das Häkchen bei View the readme file, falls nicht, entfernen Sie es. Möchten Sie sofort mit dem Spiel beginnen, lassen Sie das Häkchen bei Run MotoGP 2, andernfalls entfernen Sie es ebenfalls per Klick. Klicken Sie dann auf Finish.

Spiel starten und spielen

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol 

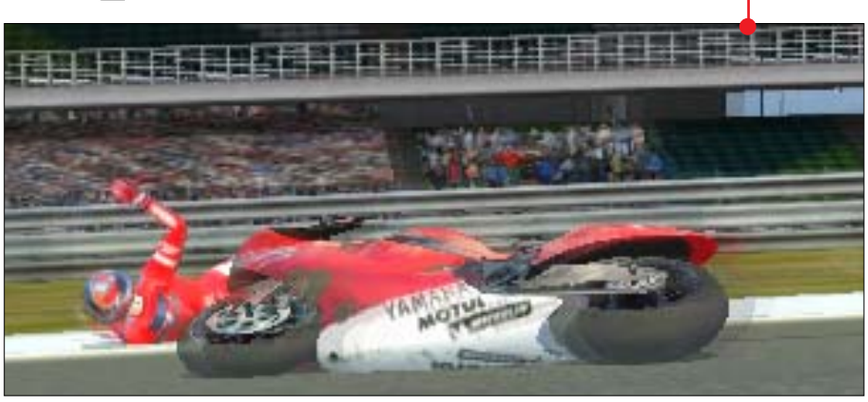
2 Klicken Sie auf Play Game. Wenn der Features-Bildschirm erscheint, drücken Sie die ↵-Taste und im darauffolgenden motogp 2-Bildschirm noch einmal.

3 Tippen Sie nun per Tastatur Ihren Namen ein, und drücken Sie dann zum Abschluss die ↵-Taste.

4 Im Hauptmenü ist der Modus Single player bereits markiert. Drücken Sie daher einfach noch erneut auf ↵. Die Demo-Version bietet Ihnen lediglich den Spielmodus Quick race an. Drücken Sie erneut die ↵-Taste.

5 Auch im folgenden Menü ist der benötigte Punkt Start race bereits markiert. Drücken Sie also ein weiteres Mal auf die ↵-Taste, um das Rennen zu starten.

6 Zeigen Sie nun den Computer-Fahrern, was in Ihnen steckt. Mit ↑ geben Sie Gas, ↓ benutzen Sie, um zu bremsen. Mit den Tasten ← und → lenken Sie das Motorrad in die entsprechende Richtung. Achten Sie darauf, nicht mit zu hohem Tempo in die Kurve zu fahren oder mit dem Fahrerpulk zu kollidieren. Sie verlieren sonst schnell die Kontrolle über Ihr Zweirad und damit wertvolle Sekunden auf der Jagd nach dem ersten Platz.



Spiel beenden

1 Drücken Sie während des Spiels Esc, um es auf Pause zu schalten. Drücken Sie dann zwei Mal auf die ↓-Taste, um den Punkt Quit race zu markieren, und danach noch auf ↵. Drücken Sie zur Bestätigung ein weiteres Mal auf die ↵-Taste.

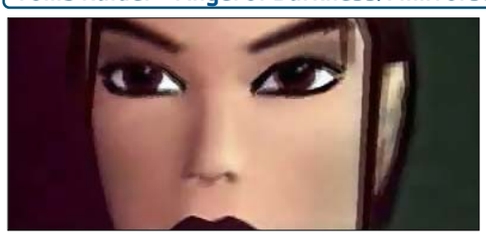
2 Drücken Sie drei Mal auf Esc und dann auf ↵, um das Spiel zu verlassen.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie auf Start, anschließend auf Programme, MotoGP2 Demo und dann auf Uninstall MotoGP 2.

2 Bestätigen Sie mit einem Klick auf Ja, und klicken Sie danach auf OK.

Tomb Raider – Angel of Darkness/Filmvorschau



Film starten

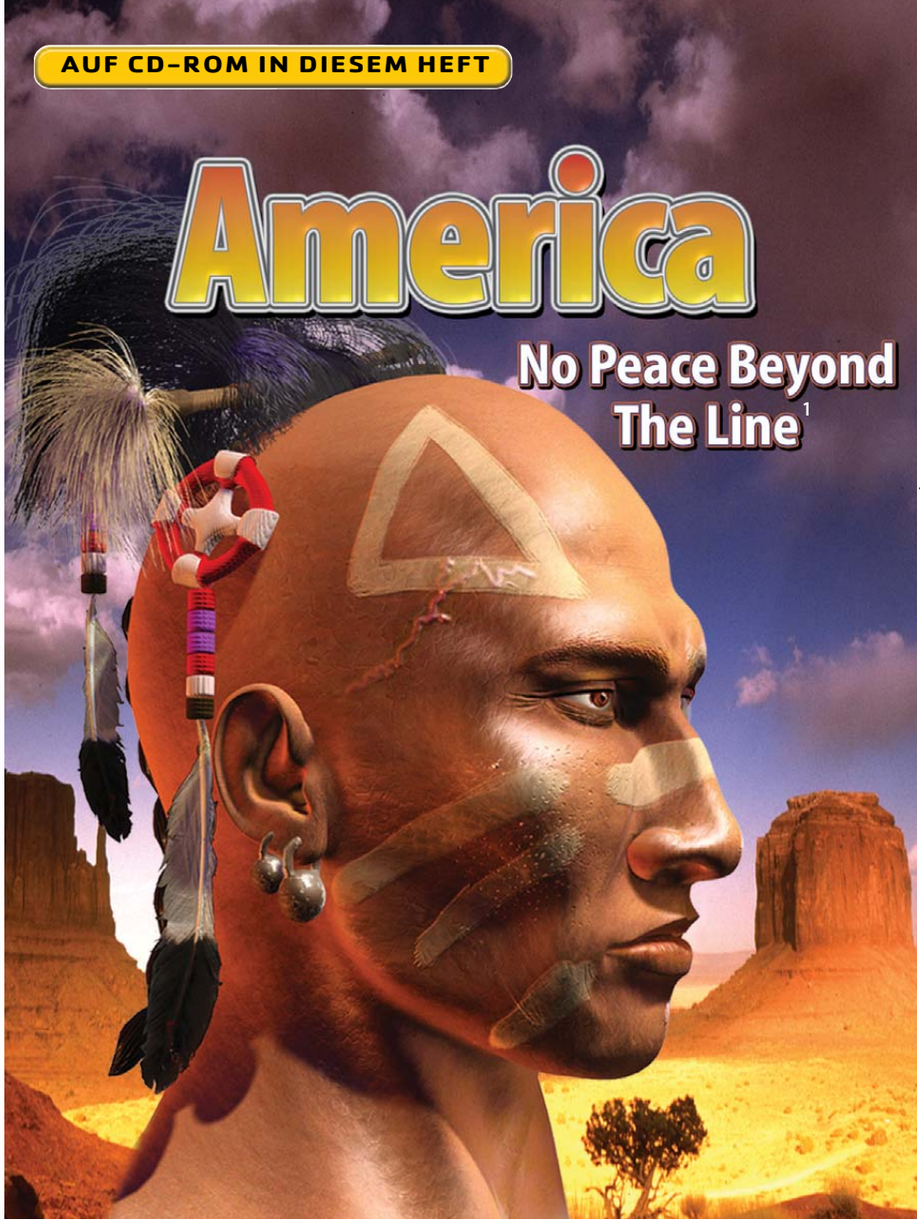
1 Klicken Sie zunächst auf den Eintrag Tomb Raider Film, danach auf Überspielen.

2 Der Film startet daraufhin automatisch. Sobald er ein Mal durchgelaufen ist, startet er auch selbsttätig wieder von vorne. Möchten Sie das Bild auf die volle Größe erweitern, so klicken Sie auf ⊡. Möchten Sie die Lautstärke verändern, so verschieben Sie mit der Maus den Zeiger auf der Lautstärkeanzeige nach links oder rechts.

Film beenden

1 Haben Sie genug geschaut, dann können Sie den Film auch jederzeit abbrechen. Klicken Sie dazu einfach nur auf das Symbol rechts oben, um das Filmfenster wieder zu schließen.

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



[1]spricht: „No Pihß Bijond Se Lain"

Strategiespiel für PC | Gehen Sie mit tapferen Rothäuten auf den Kriegspfad, stiften Sie Unruhe als Desperado oder verteidigen Sie als bleichgesichtiger Pionier neue Siedlungen. Und gewinnen Sie dabei historische Schlachten aus einer Zeit, als der Westen noch wirklich wild war

Schauen Sie im Fernsehen am liebsten die „Rauchenden Colts" der „Leute von der Shilo-Ranch" an? Und gehört der selige John Wayne noch immer zu Ihren Lieblingsschauspielern? Dann ist „America – No Peace Beyond The Line" genau die richtige Freizeitbeschäftigung für Sie.

In dem Strategie-Spiel können Western-Fans sich nämlich ordentlich Pulverdampf um die Nase wehen lassen. Und zwar in gleich vier verschiedenen Rollen. So verteidigen Sie entweder als stolzer Indianer die Jagdgründe ihres Stammes oder wollen in der Rolle raubeiniger Mexikaner texanische Erde zurückerobern, von amerikanischem Pioniergeist beseelt neue Siedlungen beschützen oder als schießwütiger Desperado Unruhe stiften.

Jede Seite verfügt über ihre charakteristischen Eigenarten. So sind die Indianer mit ihren Bogen und Speeren den Feuerwaffen der Bleichgesichter unterlegen und sollten Angriffe nur in Überzahl wagen. Doch zum Ausgleich sind die Rothäute weitaus beweglicher als ihre Gegner. Die Siedler hingegen verfügen mit Waffenfabriken, Kanonen und widerstandsfähigen Forts über die militärisch stärkste Ausrüstung. Allerdings sind sie im Gelände nicht so wendig wie etwa Indianer und Desperados. Letztere können allerdings keine Waffen selbst herstellen, sondern müssen sie kaufen oder stehlen. Das haben die Mexikaner zwar nicht nötig, dennoch sind sie den Siedlern an Feuerkraft unterlegen. Außerdem sind sie nicht gerade die besten Reiter und verlieren schnell ihre Pferde.

In jedem Fall müssen Sie sechs Aufgaben lösen. Die sind zunächst verhältnismäßig leicht, werden im weiteren Spielverlauf aber immer kniffliger. Dann ist überlegtes und auch schnelles Handeln gefragt. Für den Erfolg brauchen Sie nicht nur strategisches Geschick, sondern sollten auch die Spielsteuerung perfekt beherrschen.

Da sie am einfachsten zu spielen ist, sollten Sie mit der Kampagne der Indianer beginnen. Auf den folgenden Seiten finden Sie Tipps zu den ersten vier Aufgaben, die Sie als Stratege der Rothäute erfüllen müssen. Möge der Große Manitu mit Ihnen sein!

ANLEITUNG

Installieren, starten und entfernen



Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 266 MHz
- 64 **Megabyte** S.172 **Arbeitsspeicher** S.172
- Windows 95/98/ME/XP
- **Direct-X** S.172 Version 7.0
- Einfach-CD-ROM-Laufwerk
- 460 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Spiel installieren

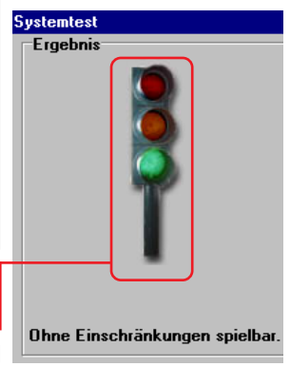
1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „America – No Peace Beyond The Line" vorzubereiten, klicken Sie auf .

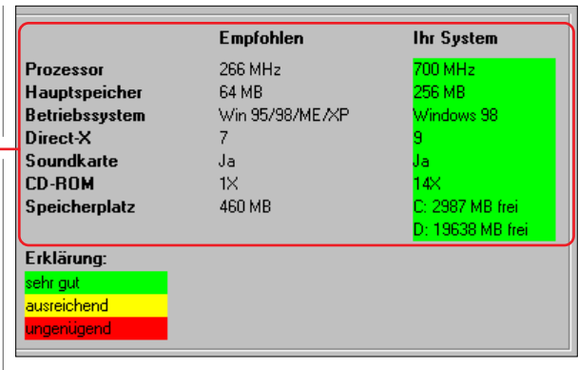


2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr PC die alle erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 Nach einer kurzen Überprüfung der Hardware erscheint eine Ampel auf dem Bildschirm. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung .
Im Beispiel ist also alles perfekt. Das Spiel „America – No Peace Beyond The Line" kann ohne Probleme installiert und danach gespielt werden. Neben der Ampel finden Sie nähere Einzelheiten zum Ergebnis der Prüfung .
Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers und ermittelt die Versionen Ihres Betriebssystems sowie der Direct-X-Variante.

Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün





hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an. Das Spiel „America – No Peace Beyond The Line" läuft in diesem Fall vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Strategiespiel 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 danach das Resultate-Fenster mit einem Mausklick auf die Schaltfläche OK. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über und können das Spiel jetzt installieren.

5 Bereiten Sie anschließend die Installation des Spiels mit einem Mausklick auf vor.

Ein Klick auf Überspielen, um das Spiel auf den Computer zu überspielen.

Installieren, starten und entfernen | Fortsetzung

6 Klicken Sie danach auf Weiter >.

7 Die dann gezeigten Lizenzvereinbarungen akzeptieren Sie per Klick auf Ja.

8 Haben Sie den Zielordner für die Installation bestimmt, klicken Sie auf Weiter >.

9 Nach der folgenden Auswahl des Programmordners klicken Sie auf Weiter >.

10 Daraufhin beginnt die Installation des Spiels. Sehen Sie anschließend das Fenster liesmich.txt - Editor, schließen Sie es per Klick auf ✕.

11 Um die Installation abzuschließen, klicken Sie dann auf Beenden.

Anleitung lesen

1 Damit Sie die Anleitung lesen können, muss das Programm „Acrobat Reader" installiert sein. Hinweise zur Installation finden Sie auf den vorangegangenen Seiten „CD-ROM im Heft" im Kasten „Acrobat Reader 5.0". Klicken Sie dann auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung. Die können Sie per Druck auf die Tasten ↓ und ↑ oder per Klick auf ▼ oder ▲ lesen.

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

3 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf die Schaltfläche OK.

Spiel starten

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend in dieser Reihenfolge auf Programme, DATA BECKER, America, und klicken Sie dann auf America.

3 Warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü des Spiels sehen, und klicken Sie dann auf Einspieler Kampagne starten.

4 Tippen Sie den Namen eines neuen Spielers oder Spiels ein, und klicken Sie auf Neuen Spieler anlegen.

5 Klicken Sie unten auf die neue Schaltfläche OK.

6 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf einen der Kreise, etwa auf ●.



7 Klicken Sie im nächsten Bild auf Spielen, so können Sie ihren ersten Auftrag lesen. Klicken Sie auf Weiter, so beginnt das Spiel.

Spiel beenden

1 Möchten Sie das Spiel beenden, so drücken Sie während des Spielverlaufs die Esc-Taste. Nun wählen Sie Aufgeben und klicken im folgenden Fenster ebenfalls auf Aufgeben.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf Weiter.

3 Klicken Sie in den nächsten drei Fenstern jeweils auf Zurück, bis Sie wieder das Hauptmenü sehen. Klicken Sie dann auf Spiel beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend in dieser Reihenfolge auf Programme, DATA BECKER, America, und klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü auf America deinstallieren.

3 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Ja.

4 Klicken Sie im nächsten Fenster auf OK.

Plug & Play-Monitor-Steuerungsprogramm

1 Stürzt das Spiel während des Startens ab, könnte das an einem nicht passenden Monitor-Steuerungsprogramm (Treiber) liegen. Installieren Sie dann den so genannten Plug-&-Play-Treiber. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Fläche des Bildschirms.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü auf den Eintrag Eigenschaften.

3 Anschließend klicken Sie oben auf den Karteikartenreiter Einstellungen.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weitere Optionen..., dann auf den Karteikartenreiter Bildschirm und im folgenden Fenster auf Ändern...

5 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter.

6 Im folgenden Fenster klicken Sie auf den Eintrag Eine Liste der Treiber in einem bestimmten Verzeichnis zum Auswählen anzeigen, so dass davor ein Punkt steht: ◉. Klicken Sie dann auf Weiter.

7 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf Alle Modelle anzeigen, so dass auch vor diesem Eintrag ein Punkt ◉ steht. Klicken Sie danach auf Weiter.

8 Klicken Sie im nächsten Fenster auf den Eintrag Alle Modelle anzeigen, so dass davor ein Punkt ◉ steht.

9 Klicken Sie im linken Feld des Fensters auf den Eintrag [Standardbildschirmtypen]. Ist der nicht zu sehen, klicken Sie so oft auf ▲, bis er sichtbar wird.

10 Markieren Sie dann im rechten Feld des Fensters den Eintrag Plug & Play-Bildschirm. Falls Sie den Eintrag nicht sehen, klicken Sie so oft auf ▲, bis er sichtbar wird. Klicken Sie – auch im folgenden Fenster – auf Weiter.

11 Klicken Sie auf die Schaltfläche Fertig stellen.

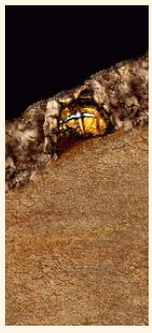
12 Klicken Sie anschließend auf Übernehmen und dann zwei Mal auf OK.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Männer



Holz hacken: Mann markieren, Mauszeiger auf Baum ziehen, mit der *rechten* Maustaste klicken, und der Mann geht Holz hacken.



Gold sammeln: Mann markieren, Mauszeiger auf Goldmine ziehen, mit *rechter* Maustaste klicken. Umgehend wird Gold gefördert.

Frauen



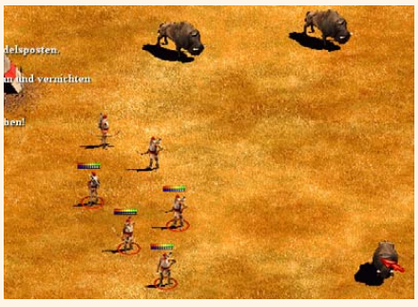
Frauen können Gebäude bauen und Feldarbeit verrichten. Wenn Sie im Hauptgebäude Frauen anwerben, so lassen die sich sofort nach ihrer Ankunft einsetzen. Per Linksklick anwählen, dann öffnet sich ein Menü. Der kleine Hammer steht für Bauen, der große für besondere Gebäude, das Feld für Ackerbau.

Ausbildung



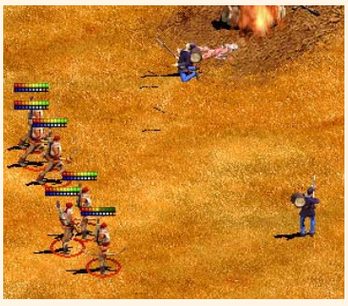
Wurde ein Ausbildungszelt gebaut, so sehen Sie nach einem Klick darauf ein Menü. Daraus geht hervor, wie viele und welche Krieger Sie derzeit ausbilden können (in jeder Mission unterschiedlich), welche Rohstoffe und andere Dinge Sie dazu brauchen. Mit mehreren Ausbildungsstellen können Sie mehr Krieger gleichzeitig schulen.

Jagd



Krieger können jagen: Markieren Sie dazu die Krieger, und suchen Sie dann mit dem Mauszeiger einen Büffel. Ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf das Tier, und die Jäger legen los. Das Fleisch bringen sie ins Dorf, wo es im Häuptlingszelt landet, solange Sie keine Tierverwertung bauen.

Kampf



Im Prinzip funktioniert der Kampf genau wie die Jagd: Sie markieren Ihre Truppen und klicken dann auf das Ziel. Im Kampf werden die Leute allerdings auch automatisch aktiv, wenn sich gegnerische Einheiten nähern. Unterhalb einer bestimmten Distanz greifen die Krieger an, es sei denn, Sie haben es durch Taktikeinstellungen verboten. Die Taktik lässt sich im Menü im unteren Teil des Bildes einstellen.

SPIELTIPPS

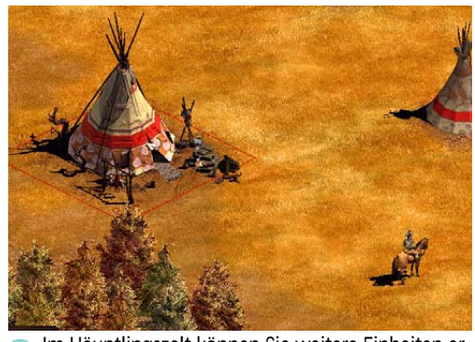
Der Santee-Sioux-Aufstand



1 Die erste Mission (Auftrag) der Indianer: Ihr Stamm liegt im Nordosten und muss fünf Handelsstationen der Weißen zerstören, außerdem alle Wohnhäuser in New Ulm. Meiden Sie das Fort im Südosten.



2 Zu Beginn stehen ein paar Bogenschützen und einige Squaws zur Verfügung. Schicken Sie die Bogenschützen auf Büffeljagd, und lassen Sie die Frauen erst einen Kornspeicher und dann Felder bauen.



3 Im Häuptlingszelt können Sie weitere Einheiten erstellen. Zuerst einige Krieger in Auftrag geben, da Sie anders nicht an Holz kommen. Etwa sechs Krieger sollten genügen. Dann brauchen Sie weitere Squaws für Felder.



4 Die ersten Felder sind angelegt, die Bogenschützen sorgen für zusätzliches Fleisch: Wenn Sie so ein Bild vor sich sehen, haben Sie die Startphase gut hinter sich gebracht. Auch Holzfäller sollten an der Arbeit sein.



5 Irgendwann in der frühen Phase der Mission werden Sie von einem Häufchen Soldaten überfallen. Rechtzeitig darauf einstellen und die Bogenschützen stets im Süden des Lagers zusammenziehen, um zu gewinnen.



6 Acht bis zehn Felder sorgen für genug Nahrung. Pro Feld brauchen Sie eine Squaw. Nun ein Ausbildungszelt bauen und dann Bogenschützen ausbilden. Hin und wieder Felder erneuern!



7 Wenn Sie etwa 20 Bogenschützen ausgebildet haben, fassen Sie die zu einer Armee zusammen und schicken sie nach Südwesten zur Furt am Fluss. Sofort weitere 20 Einheiten erstellen.



8 Ist Ihr Lager wieder gesichert, dann schicken Sie die Truppe über den Fluss. Fünf dieser Holzschuppen gibt's auf der anderen Seite. Alle müssen zerstört werden – kein Problem, sie werden nur schwach verteidigt.



9 Wenn Reiter angreifen, können Sie die Pferde der Besiegten für Ihre eigenen Leute erbeuten. Einfach einen Ihrer Krieger anklicken, dann das Pferd. Reiter sind kampfstärker als Fußtruppen.



10 Schließlich müssen alle Wohnhäuser (Kreis) der weißen Siedler in New Ulm vernichtet werden. Fünf Häuser stehen in der Stadt. Nur die zerstören! Das erste lässt sich abfackeln, solange Ihre Leute noch außerhalb des Walls stehen.



11 Sobald das letzte Wohnhaus zerstört ist, haben Sie die Mission erfolgreich beendet. Die Siegesmeldung erscheint, das Spiel bricht automatisch ab, und der Statistik-Bildschirm erscheint.

Die Schlacht am North Platte River



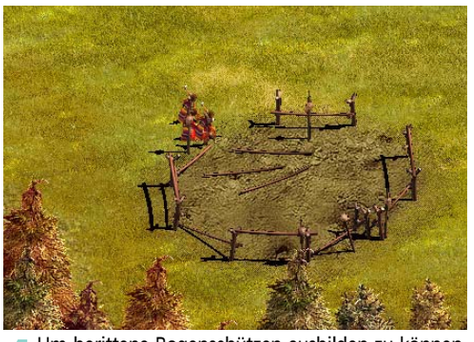
1 In dieser Mission bleiben Sie relativ unbehelligt in Ihrem Gebiet im Südwesten (Kreis). Hier aktiv werden und den Gegner angreifen. Erst vier Türme attackieren, die eine Furt über den Fluss schützen, dann einen Treck und einen US-Offizier angreifen.



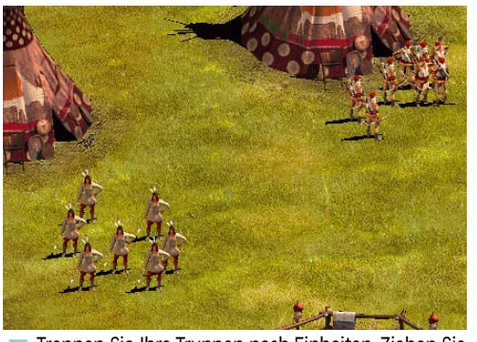
2 Ein Bote meldet den baldigen Aufbruch des Wagentrecks vom südlichen Fort zum nördlichen. Der ist aufzuhalten. Bauen Sie sofort Ihr Dorf aus, wie in der ersten Aufgabe. Holz und Getreide sollten immer in ausreichender Menge im Lager sein.



3 Lassen Sie eine Squaw möglichst rasch ein Ausbildungszelt bauen, denn es werden schnell recht viele Krieger gebraucht. Legen Sie später noch mehr Ausbildungszelte an, wenn das Material dafür übrig ist.



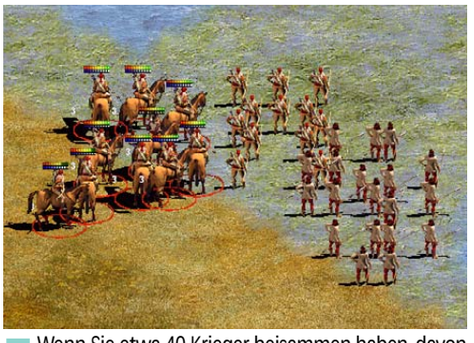
4 Um berittene Bogenschützen ausbilden zu können, brauchen Sie Pferde. Deshalb eine Pferdekoppel bauen lassen. Bis zu fünf Tiere passen in eine Koppel. Die Pferde vermehren sich nicht von selbst – Sie müssen züchten.



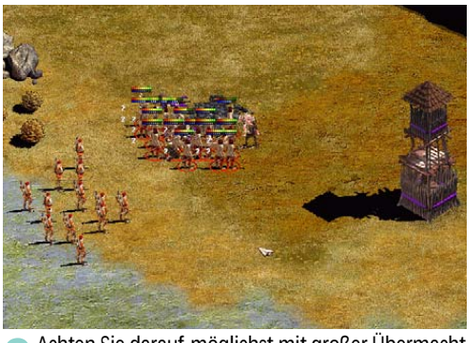
5 Trennen Sie Ihre Truppen nach Einheiten. Ziehen Sie die Speerkämpfer in eine Armee, die Bogenschützen in eine andere. Für die Speerkämpfer müssen Sie außerdem Gold sammeln, das an zwei Stellen in der Nähe liegt.



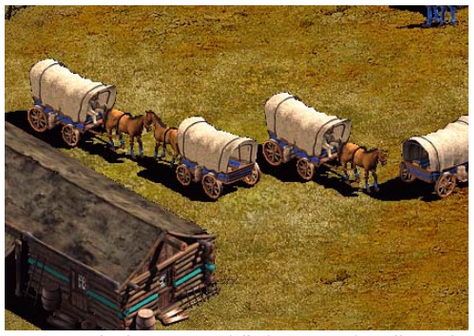
6 Eventuell greifen Cowboys an, die in der Nähe ihr Lager haben. Diese Attacken sind eigentlich harmlos, aber sicherheitshalber sollten Sie ein paar Krieger am südlichen Dorfende zur Verteidigung abstellen.



7 Wenn Sie etwa 40 Krieger beisammen haben, davon rund zehn Reiter und etwa 15 Speerkämpfer, können Sie die Türme am Fluss angreifen. Vorsicht: Wenn der Turm weg ist, steht seine Besatzung noch zum Kampf bereit.



8 Achten Sie darauf, möglichst mit großer Übermacht anzugreifen, andernfalls gibt's unnötig hohe Verluste. Die Türme sollten Sie höchstens fünf Krieger kosten – daher mit allen Einheiten angreifen.



9 Wenn der letzte Turm fällt, kommt sofort die Nachricht, dass der Treck losfährt. Er muss über den Fluss, Sie können ihn also kurz dahinter gut abfangen. Lassen Sie die Speerkämpfer schnell alle Wagen zerstören.



10 Nun ist nur noch der gegnerische Offizier zu besiegen, der im Nordosten dicht beim Fort auftaucht. Wenn Sie mit Häuptling sowie allen berittenen und normalen Bogenschützen angreifen, ist das leicht.



11 Und das war es auch schon: Der Sieg ist Ihrer. In etwa 30 Minuten lässt sich diese Aufgabe gut lösen. Länger sollte es nicht dauern, sonst bekommen Sie in späteren Missionen große Zeitprobleme.

America FORTSETZUNG

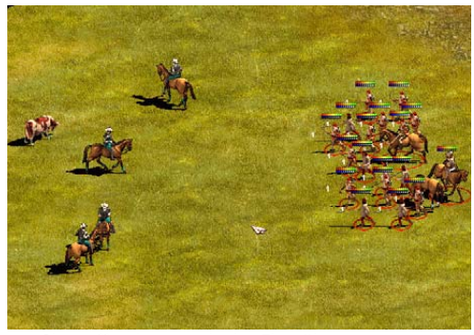
Der Red-Cloud-Krieg



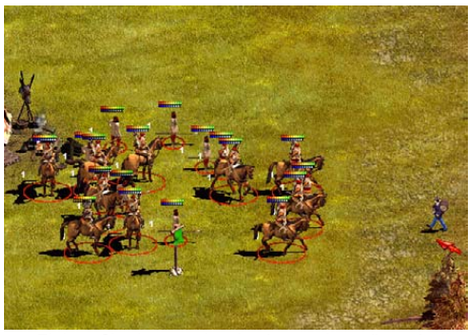
1 Auch in dieser Mission liegt Ihr Lager wieder zwischen zwei Forts der Weißen. Sie müssen allerdings keins davon direkt attackieren. Und Sie finden in anderen Indianerstämmen verlässliche Verbündete.



2 Zu Beginn haben Sie wieder nur wenige Einwohner. Bauen Sie also zuerst erneut ein produktives Dorf auf – und das möglichst schnell. Wenn etwa 20 Krieger mit Speer und Bogen ausgebildet sind, geht's nach Westen.



3 Sie treffen kurz nach der Flussüberquerung einige Cowboys, die ein paar Kühe bewachen. Besiegen Sie die Weißen. Unbedingt deren Pferde mitnehmen, da insgesamt 15 Stück davon beschafft werden müssen.



4 Ziehen Sie dann weiter ins Lager der grünen Indianer. Hier das Häuptlingszelt vor den Angriffen der Soldaten beschützen. Sie sollten jetzt ungefähr zehn Pferde besitzen. Weiter geht's im Norden der Karte.



5 Sie finden dort ein Lager mit sehr vielen Pferden darin – aber leider auch mit reichlich Wachen. Schnell den Turm ausräuchern und genug Pferde mitnehmen, damit es insgesamt 15 sind. Dann möglichst schnell fliehen.



6 Sobald Ihre 15 Reiter nah beim grünen Häuptlingszelt stehen, lassen Sie absitzen. Die Pferde gehören nun den grünen Indianern – Sie bekommen dafür 15 Gewehrschützen und einen neuen Verbündeten.



7 Weiter nach Nordosten zum neuen Freund, einem orangefarbenen Stamm. Hier gibt's weitere Aufgaben: Zerstörung eines Lagers und Sieg über die Wachpatrouille aus dem Fort. 50 Mann sollten Sie dafür haben.



8 Zuerst das Lagerhaus im Norden überfallen, und dann in Richtung des Hinterhaltes fliehen, den die neuen Verbündeten Ihnen empfohlen haben. Sie erhalten sehr bald die Meldung, dass ein Zug Soldaten kommt.



9 Stellen Sie Ihre Krieger so auf, wie auf dem Bild zu sehen. Wenn die Reiter angreifen, ziehen Sie Ihre Gewehrschützen rechts näher ans Kampfgeschehen heran, damit sie eingreifen und schießen können.



10 Verlieren Sie im gedrängten Scharmützel nicht die Übersicht: Setzen Sie Ihre besten Krieger auf herrenlose Pferde des Gegners, um ihre Kampfkraft zu verbessern. Etwa 25 Kavalleristen sind zu besiegen.



11 Meist zeigt sich der Kommandant erst ganz am Ende der Schlacht, also: ruhig Blut. Wenn Sie dann noch fünf Krieger samt Häuptling haben, kann nichts mehr passieren. Den Offizier angreifen. Wenn er besiegt ist, haben Sie gewonnen.

Beechers Island



1 Bei dieser Aufgabe sollten Sie zum ersten Mal richtig in die Forschung einsteigen. Dazu brauchen Sie die Hütte der Alten. Nur Krieger mit guten Lederrüstungen und harten Pfeilspitzen haben eine Chance auf den Sieg.



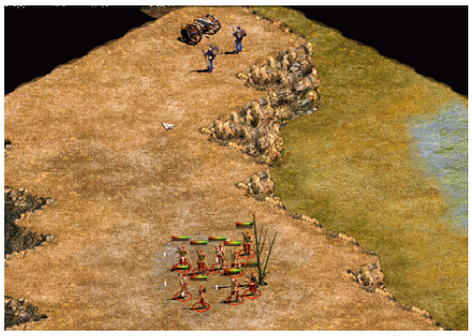
2 Zu Beginn haben Sie schon ein paar Einheiten. Bauen Sie – wie immer – schnell ein gut funktionierendes Dorf auf. Zehn Felder und fünf Holzfäller sowie drei Goldsammler sollten es schon sein.



3 Bauen Sie dann schnell Ausbildungszelte, die Hütte der Alten sowie Feuerstelle und Tarnzelt. Etwa zehn Brandpfeilschützen, fünf Bogenschützen und fünf Speerkämpfer ausbilden. Erforschen Sie „Schwimmen“.



4 Gehen Sie mit den Einheiten nach links bis zum Fluss. Dann nach Süden und leicht nach links schwimmen. Dort auf der kleinen Wiese landen und den Abhang hinauf auf den Felsen laufen.



5 Hier müssen Sie vier Kanonen samt Wachen ausschalten. Dazu eine lockere Formation einsetzen und zuerst immer die Kanonen attackieren, dann erst die Wachen. Kanonentreffer sind nämlich verheerend.



6 Sind die Kanonen zerstört, bekommen Sie unerwartete Unterstützung: Häuptling „Roman Nose“ greift mit einer Handvoll Krieger das stark bewachte Fort an – und stirbt. Sie erhalten so einen kleinen Einblick ins Fort.



7 Ein paar berittene Brandpfeilschützen des toten Häuptlings wollen an Ihrer Seite weiterkämpfen. Ziehen Sie die zum Lagerhaus zurück, in dessen Nähe Sie von einer Squaw ein neues Häuptlingszelt bauen lassen.



8 Das alte einfach abreißen. Dann ein paar Männer nachholen und die Goldmine ausbeuten. Die Squaw baut in der Zeit noch schnell vier Ausbildungszelte vor den Toren des Gegners. Ein Angriff erfolgt aber nicht.



9 Schicken Sie ein paar Brandpfeilschützen auf das Felsplateau, und zerstören Sie von dort oben die rechte Seite der Fort-Palisade. Hier können Sie später relativ unbemerkt eindringen und die Mission gewinnen.



10 Zunächst 20 Brandpfeilschützen sammeln, die Taktik auf „Stellung halten“ umstellen und die Armee rechts ins Fortgelände hineinziehen. Angriffe von drei bis fünf Soldaten wehren Sie so locker ab. Stellen Sie die Schützen oben in die Ecke.



11 Jetzt 20 Speerkämpfer nachholen. Ziehen Sie beide Heere in die Nähe des einzigen Wachturmes im Fort. Die Schützen halten die Stellung, die Speerkämpfer vernichten den Turm. Der Kommandant ist darin. Wenn er fällt, haben Sie gewonnen.



Actionspiel für PC | **Um in den unendlichen Weiten des Alls Spielerfolge zu feiern, müssen Sie schon einiges über sich und Ihre Gegner wissen. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen die Stärken Ihrer Ausrüstung und die Schwächen Ihrer Feinde** Spielverlauf siehe Test Seite 34

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegen



Sie bewegen Ihre Figur mit der Tastatur und bestimmen mit der Maus Ihre Blickrichtung. Mit W laufen Sie nach vorn, mit A und D können Sie nach links oder rechts ausweichen. Lernen Sie am besten, durch gleichzeitigen Einsatz zweier Tasten schräg zu laufen.



Kommt ein Gegner auf Sie zu, werden Sie häufig den Rückwärtsgang einlegen müssen. Dazu drücken Sie einfach S .Auch hier lohnt es sich, das schräge Laufen zu üben, indem Sie A oder D zusätzlich drücken. So werden Sie deutlich seltener getroffen.



Häufig müssen Sie auch einen weiten Sprung machen, um an Ihr Ziel zu kommen. Dazu drücken Sie an entsprechender Stelle einfach ␣. Um sich zu ducken und dann kriechend in einen Tunnel zu gelangen, müssen Sie C drücken. Aktionen lösen Sie mit X aus.

Energie



Sie werden immer wieder Apparaturen finden, an denen Sie Ihre Lebensenergie und Ihren Schutzschild aufladen können. Gehen Sie dazu nahe heran, und drücken Sie dann X. So gewinnen Sie schnell neue Energie dazu und können sich wieder wagemutig in den Kampf stürzen. Andere Völker haben optisch andere Apparaturen, aber die Farbe Orange bedeutet immer, dass es hier Heilung gibt.



Für Ihre normalen Sternenflottenwaffen brauchen Sie ebenfalls Energie. Die dazu passenden Apparaturen sind immer lilafarben. Sie laden Ihre Waffen genauso auf wie Ihre Lebensenergie. Andere Waffen im Spiel haben eigene, andere Ladestationen. Aber die Apparaturen verfügen nicht über unbegrenzte Energievorräte. Teilen Sie sich Ihre Schussenergie also entsprechend ein, und verschwenden Sie nichts.

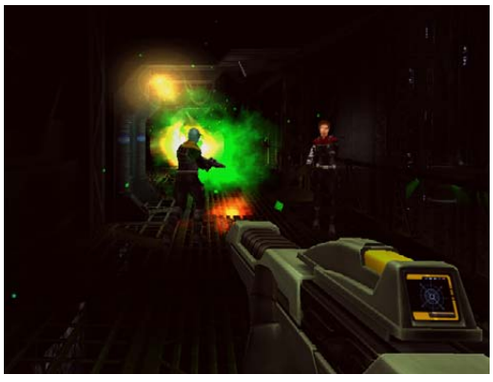
Kämpfen



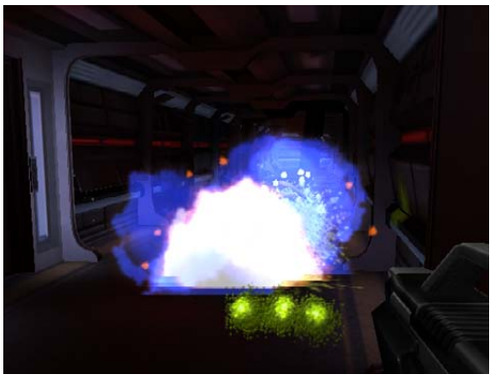
Gegen wehrlose Gegner oder Apparaturen, die Sie zerstören wollen, sollten Sie stets den Phaser einsetzen. Er verbraucht wenig Energie und lädt sich von selbst wieder auf.



Gegen einzelne Gegner sollten Sie in der Regel das Primärfeuer (linke Maustaste) Ihrer Waffen verwenden, eine Folge gezielter Einzelschüsse. Das spart Energie.



Achten Sie auf Mitkämpfer. Leider laufen Ihnen die eigenen Leute immer wieder in die Schussbahn. Hören Sie dann auf zu schießen, und postieren Sie sich lieber neu.



Gegen mehrere Feinde, die sich auf engem Raum aufhalten, sollten Sie das Sekundärfeuer (*rechte* Maustaste) Ihrer Waffen nutzen, das meist aus Explosivgeschossen besteht.

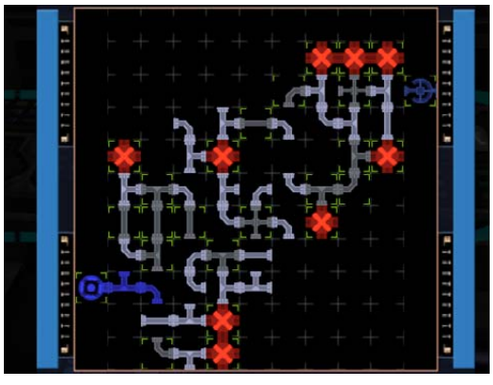
Tricorder



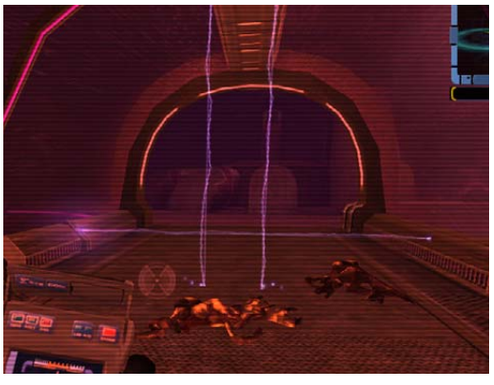
Eine wichtige Funktion Ihrers Tricorders ist das Ausschalten gelber Kraftfelder durch Modulation. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn Sie das Symbol (Kreis) sehen.



Mit dem Finden von strukturellen Rissen in Wänden hat der Tricorder eine weitere wichtige Aufgabe. Wände, in die Sie Löcher schießen können, erscheinen dann rot (Kreis).



Ab und zu müssen Sie Energie an Kontrollen umleiten. Dann sehen Sie nach einem Mausklick solche Schalttafeln, auf denen Sie per Klick die einzelnen Teile drehen können.

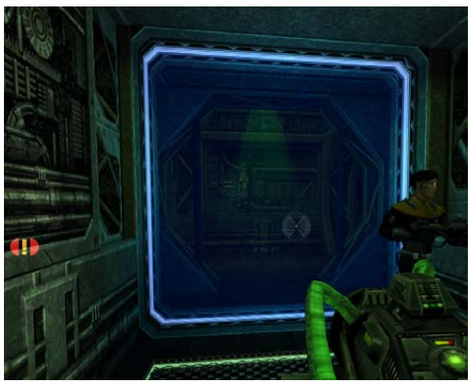


In manchen Spielstufen kann der Tricorder Laserfallen oder austretendes Gas anzeigen. Nutzen Sie diese Funktion (mit der *rechten* Maustaste), falls Sie eine Falle vermuten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Star Trek Elite Force 2 FORTSETZUNG

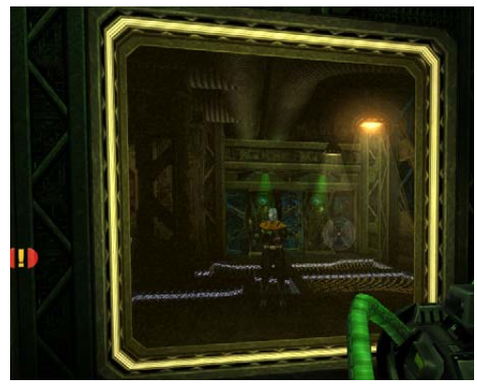
Kraftfelder



Blaue Kraftfelder lassen sich in aller Regel nicht abschalten. Bis auf wenige Ausnahmen im Spiel können Sie hier also sicher sagen: Da geht es nicht mehr weiter.

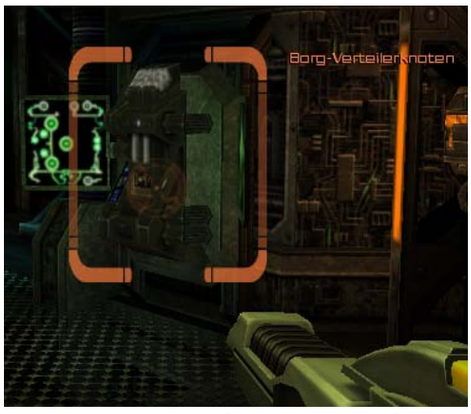


Grüne Kraftfelder haben eine Energiequelle in der Nähe, meist Plasmaleitungen. Wenn Sie die zerstören, fällt auch das Feld in sich zusammen, und der Weg ist frei.

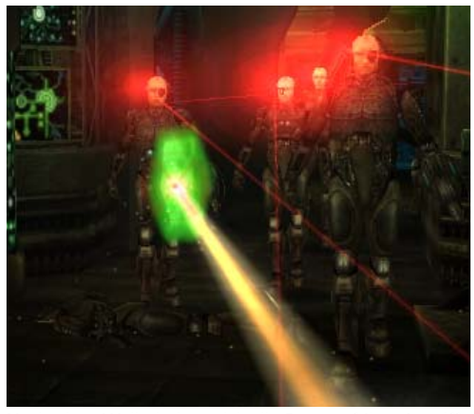


Gelbe Kraftfelder sind am einfachsten zu knacken. Dazu brauchen Sie nur an die Kraftfeldkonsole zu gehen und mit dem Tricorder zu modulieren – schon sind sie offen.

Borg-Gegner



Am einfachsten besiegen Sie die Borg, indem Sie einen Borg-Verteilerknoten finden und zerstören. Sofort werden alle Borg in der Nähe inaktiv, sind leicht zu besiegen.



Nach einer Weile haben sich die Borg auf Ihre Angriffe mit einer bestimmten Waffe eingestellt und sind dagegen immun. Wechseln Sie dann sofort die Waffe.



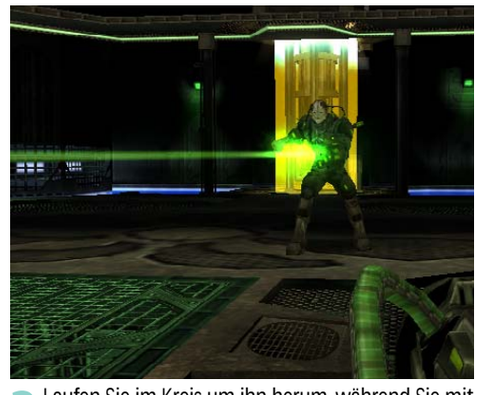
Leicht besiegen Sie Borg noch in der Aufladestation mit einem gezielten Schuss Sekundärfeuer aus dem Sturmgewehr. Ein Treffer genügt bereits zum Ausschalten.



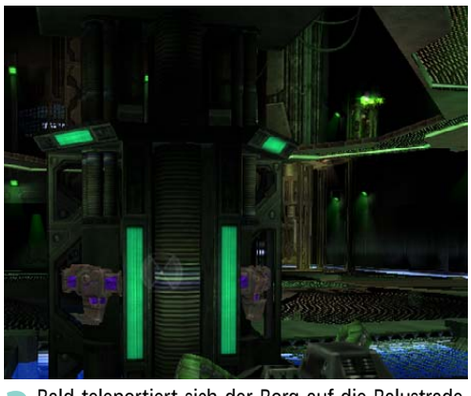
Am Anfang und gegen Ende der Borg-Aufgabe funktioniert der U-Mod – die beste Waffe gegen Borg, weil sie dagegen nicht immun werden können.



1 **Und so besiegen Sie den Riesenborg:** Sie stehen Sie einem großen Borg gegenüber, der Sie assimilieren will. Keine Sorge – der Kerl ist nicht so gefährlich.



2 Laufen Sie im Kreis um ihn herum, während Sie mit U-Mod auf ihn schießen. Seinen Strahlen durch Ducken entkommen, den anderen Angriffen ausweichen.



3 Bald teleportiert sich der Borg auf die Balustrade. Fliehen Sie an den Rand, wo Ladestationen für Lebens- und Schussenergie sind. Schießen Sie von da aus.



4 Mit seinem letzten Viertel Energie teleportiert sich der Borg ständig in Ihren Rücken. Die richtige Taktik ist jetzt: schnell drehen, schießen und fliehen.



5 Wenn Sie auch diese Phase überstanden haben und ihn weiter treffen, fällt der Borg bald um, und Sie haben den Delta-Quadranten damit endgültig hinter sich.

Exomorphe



Die ersten Exomorphe, die Sie treffen, sind nicht sonderlich gefährlich. Mit drei Treffern aus dem Sturmgewehr sind diese Wesen schon besiegt.



Die größere Ausgabe kann mehr wegstecken. Hier richtet Sekundärfeuer mit Explosivgeschossen aus Entfernung den größten – und für Sie ungefährlichsten – Schaden an.



An manchen Stellen müssen Sie sehr massierte Angriffe kleiner und großer Exomorphe abwehren. Schießen Sie immer auf den Gegner, der am nächsten steht.



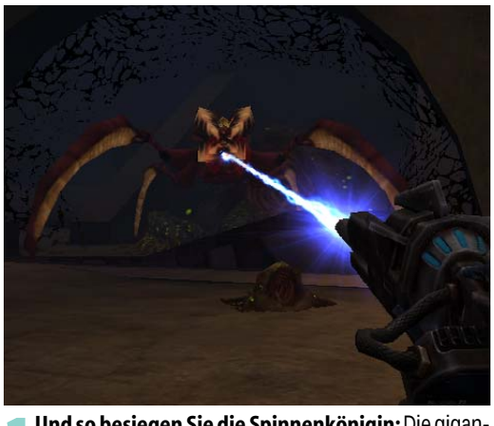
Später kommt die dritte Gattung ins Spiel: große Brocken, die Feuerkugeln spucken. Die sind auf engem Raum schwer zu bekämpfen. Feuern Sie mit den stärksten Waffen.



In den Ruinen treffen Sie auf große Spinnen. Mit dem Bogenwerfer der Attraxianer richten Sie hier am meisten Schaden am. Doch manche Spinnen überraschen böse.



Sie hinterlassen bei ihrem Tod nämlich noch ein paar kleine Spinnen in die Freiheit. Die sind aber mit einem einzigen Bogenwerfer-Treffer bereits besiegt.



1 **Und so besiegen Sie die Spinnenkönigin:** Die gigantische Spinnenkönigin ist leicht zu schlagen. Halten Sie genug Abstand, um ihren Schüssen ausweichen zu können.



2 Halten Sie mit dem Sekundärfeuer des Bogenwerfers und anderer Explosivgeschosse immer drauf, dann ist das Riesenbiest bald geschlagen und gibt den Weg frei.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Star Trek Elite Force 2 FORTSETZUNG

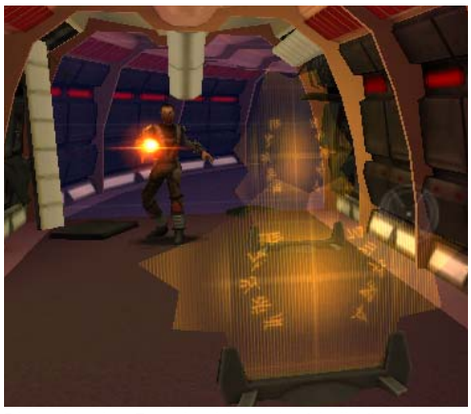
Idryll



Die Idryll bringen Energieschilde mit, hinter denen sie sich verbergen. Am besten besiegen Sie die Gegner dann durch explosives Sekundärfeuer.



Wann immer möglich, nutzen Sie Deckungen wie Türen oder Kisten aus. Suchen Sie Schutz dahinter, dann schnell aus der Deckung, schießen und wieder zurückkehren.



Die stehenden Energieschirme der Idryll können auch Sie zum Schutz verwenden. Stellen Sie sich dicht hinter einen Schirm, wenn Sie gegen Idryll kämpfen.



Immer wieder beamen sich Idryll auf die Enterprise, manchmal direkt vor Ihre Nase. Verzichten Sie dann auf Explosivgeschosse – Sie verletzen sich sonst selbst.



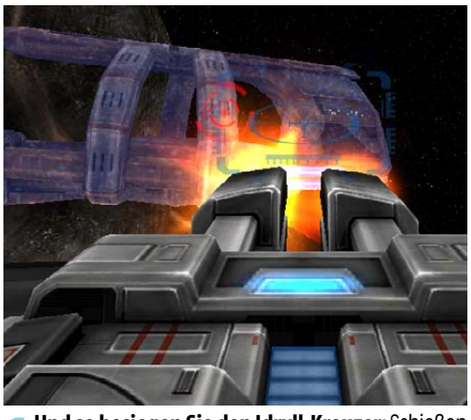
Im Maschinenraum müssen Sie die Idryll daran hindern, Sprengsätze zu zünden. Achten Sie daher auf beide Etagen des Raumes, und schießen Sie schnell.



Auf der Hülle müssen Sie drei Sabotageteams erwischen. Das geht am besten mit dem Scharfschützengewehr. Sie müssen immer zwei Wachen ausschalten.



Dann springen Sie ab, schalten die dritte Wache hinter dem Schirm aus, landen im Inneren und schalten die Sabotage-Maschine per Tricorder ab.



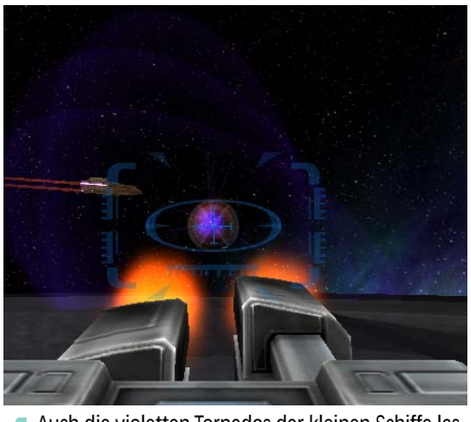
1 **Und so besiegen Sie den Idryll-Kreuzer:** Schießen Sie immer zunächst auf den Kreuzer, dann erst auf die kleinen Schiffe, die ebenfalls angreifen.



2 Sobald der Kreuzer zwei Torpedos abgefeuert hat, sind die Ihr neues Ziel. Schießen Sie so lange darauf, bis beide explodieren, bevor sie die Enterprise treffen.



3 Möglicherweise erwischt der explodierende Torpedo sogar noch eines der kleinen Schiffe. Das lässt sich aber nur schwer mit Absicht machen.



4 Auch die violetten Torpedos der kleinen Schiffe lassen sich abschießen. Versuchen Sie erst, die zu treffen, bevor Sie die kleinen Schiffe beschießen.

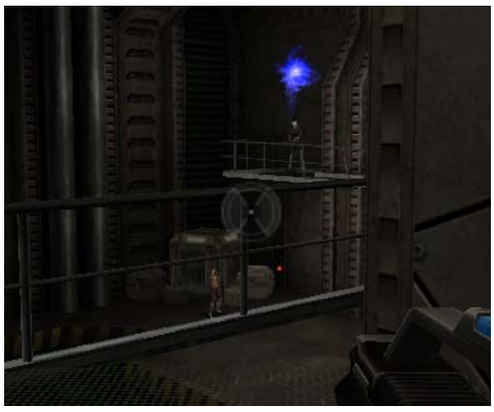


5 Wenn der Kreuzer kaum noch Schutzschirm hat (Anzeige rechts am Bildschirmrand), feuern Sie nur noch Einzelschüsse auf die rot markierten Ziele ab.

Söldner



Die größte Schwierigkeit beim Kampf gegen die Söldner ist ihre Masse. Oft greifen vier oder mehr Halunken gleichzeitig an. Arbeiten Sie dann mit Sekundärfeuer.



Einige werden Sie aus der Distanz mit Granatwerfern attackieren. Suchen Sie dann stabile Deckung, und schalten Sie die Artillerieschützen gezielt zuerst aus, dann die anderen.



An einigen Stellen kommen Ihnen die Söldner sehr nah. Nehmen Sie dann keine Explosivgeschosse, sondern nutzen Sie gezieltes Punktfeuer aus dem Sturmgewehr.



1 **Und so besiegen Sie den Klingonenkapitän:** Er sitzt in einem Arbeitsroboter. Halten Sie sich immer dicht an der Säule in der Mitte des Raumes, und schießen Sie.



2 Eine seiner Attacken sind Flammen unter dem Laufgitter in der Mitte. Beim ersten Anzeichen fliehen Sie zu einem Seitengang, bis das Inferno vorbei ist.



3 Schießen Sie mit Explosivgeschossen auf den Roboter, um ihn schneller zu zerstören. Der stärksten Attacke, einer Energiewand, entgehen Sie nur in der Mitte des Raums.



4 Wenn Sie den Roboter zerstört haben, kommt der Klingone mit einem Maschinengewehr hinter Ihnen her. Laufen Sie immer im Kreis um die Säule, und schießen Sie.



5 Dieser Kampf ist recht schwierig. Zur Belohnung dürfen Sie aber das Gewehr des Klingonen behalten und in zukünftigen Aufträgen einsetzen. Viel Erfolg noch!

Hier stand im Heft eine Anzeige.





Böse Nachbarn

Geschicklichkeitsspiel für PC | Ärger mit den Leuten von nebenan? COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Woody seinen Nachbarn langsam, aber sicher in den Wahnsinn treibt. Da können Sie noch eine Menge lernen

Spielverlauf siehe Test Seite 48

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein

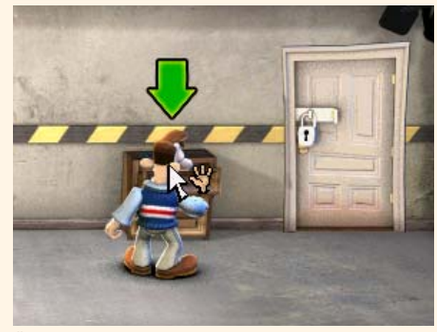
Woody und sein fetter, nervtötender Nachbar sind die Stars der neuen interaktiven Reality-Show „Böse Nachbarn" im Fernsehen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Woody, dessen einzige Aufgabe darin besteht, mit möglichst fiesen Streichen seinen Nachbarn langsam, aber sicher zur Weißglut zu treiben. In jeder Folge der Fernsehserie muss Woody innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Streichen aushecken. Ohne sich dabei vom Nachbarn erwischen zu lassen, denn andernfalls setzt es Prügel, und das Spiel ist verloren. Je erfolgreicher Woody mit seinem Schabernack ist, desto höher steigt bei seinem schadenfrohen Publikum die Begeisterung – und damit die Einschaltquote. Hat der Spieler die erforderliche Zahl übler Streiche absolviert und damit die nötige Zuschauerquote erreicht, geht es weiter zur nächsten Folge der TV-Sendung.

Laufen



Die Steuerung des Spiels ist zum Glück sehr einfach und schnell erlernbar. Um Woody durch das Haus des Nachbarn laufen zu lassen, müssen Sie nur den Mauszeiger zur gewünschten Stelle ziehen und dann die linke Maustaste drücken. Wünschen Sie, dass Woody durchs Nachbarhaus schleicht, so drücken Sie die rechte Maustaste.

Einsammeln



Überall im Haus des Nachbarn kann Woody nützliche Dinge einsammeln, die er anschließend für seine Streiche einsetzen kann. Um einen Gegenstand aufzunehmen oder einen Schrank zu durchsuchen, genügt es, den Mauszeiger auf das Objekt der Begierde zu ziehen und dann die linke Maustaste zu drücken.

Streiche



Damit Woody einen Streich für den Nachbarn vorbereitet, genügt es, den dafür benötigten Gegenstand im Inventar am unteren Bildrand per Klick mit der linken Maustaste auszuwählen. Anschließend klicken Sie auf das Objekt, an dem Woody sich zu schaffen machen soll. Schon legt Woody los und macht, was Sie wollen.

Nachbar



Gerade im späteren Spielverlauf kommt es darauf an, die Streiche exakt im richtigen Augenblick zu spielen, damit Woody nicht erwischt wird. Hilfreich ist, immer im Blick zu behalten, was der Nachbar gerade macht und was er als Nächstes tun wird. In der Sprechblase über seinem Kopf sehen Sie stets, was der Mann in Kürze vorhat.

Wut-Thermometer



Woodys Ziel in der Fernsehserie ist und bleibt es, den Nachbarn mit seinem Schabernack in den Wahnsinn zu treiben. Wie wütend der Nachbar gerade ist, erkennen Sie am Thermometer neben seinem Kopf. Mit jedem erfolgreichen Streich steigt die Erregungskurve des Herrn von nebenan – bis er schließlich vor Wut förmlich explodiert.

1. Folge: Der erste Streich

1 Bei Ihrer Premiere als Fernsehstar Woody in der Folge „Der erste Streich“ müssen Sie dem bösen Nachbarn vier Streiche spielen. Mit fünf Minuten haben Sie ausreichend Zeit und können sich ganz auf Ihre „Arbeit“ konzentrieren. Gleich nach Ihrem Auftritt müssen Sie im Flur zur Kommode laufen und sie nach dem Furzkissen durchsuchen. Wenn Sie das Kissen eingesammelt haben, sollten Sie gleich weiter ins Badezimmer des Nachbarn laufen.



2 Im Badezimmer findet Woody gewöhnlich eine ganze Reihe von Gegenständen, die sich vorzüglich für gemeine Streiche eignen. In der ersten Folge ist allerdings nur ein brauchbarer Gegenstand dort versteckt. Lassen Sie Woody den Medizinschrank über dem Waschbecken öffnen und den Sekundenkleber greifen. Passen Sie anschließend den günstigen Moment ab, wenn der Nachbar das Fernsehzimmer Richtung Küche verlassen hat, und gehen Sie dann nach oben.



3 Im Fernsehzimmer in der ersten Etage sollte Woody sich mit seinen Bösartigkeiten beeilen, denn der Nachbar wird nicht lange in der Küche bleiben. Zuerst packen Sie dem Nachbarn das Furzkissen auf den Fernsehsessel. Ist der erste Streich fertig, der Nachbar aber noch nicht in Sicht, können Sie ihm anschließend gleich den zweiten Streich spielen, indem Sie die Fernsehantenne des Nachbarn verbiegen. Danach möglichst schnell raus in Richtung Flur.



4 Sobald der Nachbar wieder das Fernsehzimmer betritt, gehen Sie in die Küche. Auf dem Fensterbrett steht das Fernglas, das der Nachbar für seine heimlichen Beobachtungen benötigt. Streichen Sie den Sekundenkleber auf das Fernglas. Jetzt nur noch das Ei aus dem Kühlschrank nehmen und in der Mikrowelle explodieren lassen. Gehen Sie nun wieder in den Flur, und genießen Sie, wie der Nachbar vollkommen ausrastet.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Böse Nachbarn – FORTSETZUNG

2. Folge: Der Fernsehnachmittag



1 In der zweiten Folge, „Der Fernsehnachmittag“, muss Woody bereits fünf Streiche in fünf Minuten schaffen. Zur Vorbereitung der neuen Späßchen nehmen Sie die Säge aus der Kommode im Flur. Danach geht's weiter ins Badezimmer.



2 Im Badezimmer nehmen Sie zuerst das Klopapier vom Klorollenhalter. Dann gehen Sie zum Waschbecken und durchsuchen den Medizinschrank darüber. Dort finden Sie eine Packung Abführmittel, das Sie später in der Küche brauchen.



3 Bevor Sie das Badezimmer verlassen, verstopfen Sie dem Nachbarn noch mit dem eingesammelten Klopapier die Toilette. Fertig ist der erste Streich. Gehen Sie nun in den Flur, warten Sie bis der Nachbar vorm Fernseher sitzt, und laufen Sie dann in die Küche .



4 In der Küche bleibt Ihnen nicht viel Zeit, denn der freundliche Zeitgenosse pendelt immer zwischen Fernsehsessel und Biervorrat. Beeilen Sie sich also besser mit den Streichen. Schütten Sie das Abführmittel in Nachbars Bier .



5 Wenn Sie sich beeilt haben, können Sie anschließend das Ei aus dem Kühlschrank nehmen. Laufen Sie dann zur Mikrowelle, und lassen Sie darin das Ei explodieren. Anschließend sollten Sie so schnell wie möglich die Flucht in den Flur antreten.



6 Warten Sie so lange im Schrank, bis der Nachbar das Abführmittel-Bier aus der Küche getrunken hat und aufs Klo verschwunden ist. Dann schnell nach oben, den Fernsehsessel ansägen und die Fernsehantenne verbiegen. Fertig sind die letzten beiden Streiche.

3. Folge: Die Geburtstagsfeier



1 In der dritten Folge muss Woody bereits sechs Streiche in der gleichen vorgegebenen Zeit absolvieren. Wie gehabt, durchsucht Woody zunächst die Kommode im Flur. Dort sammelt er einen Knaller, einen schwarzen Filzstift und eine Mausefalle ein.



2 Weil der Nachbar ständig in Bewegung ist, hat Woody am Anfang nur Zeit für einen Streich im Flur. Nehmen Sie also den eben gefundenen Filzer, und „verzieren“ Sie das Bild von Nachbars Mutter an der Wand. Danach schnell ins Badezimmer laufen.



3 Im Badezimmer ist Woody vorerst sicher und kann in Ruhe zwei weitere Streiche vorbereiten. Gehen Sie erst zum Waschbecken, und nehmen Sie dort die Seife. Mit der Seife verwandeln Sie dann den Fliesenboden in eine prächtige Rutschbahn.



4 Dann nehmen Sie wiederum das Klopapier vom Halter und verstopfen damit erneut die Toilette. Passen Sie nun einen günstigen Moment ab, um zuerst ins Fernsehzimmer zu laufen. Von dort geht es weiter in die Küche, sobald der Nachbar die Post aus dem Briefkasten holen will.



5 In der Küche packen Sie den Knaller in die Kerzenpackung auf der Mikrowelle. Rennen Sie dann zum Kühlschrank, und nehmen Sie das Ei heraus. Da der Nachbar schnell zurück ist, verlassen Sie nun besser den Raum, durchqueren das Fernsehzimmer und flüchten von dort weiter in Richtung Flur.



6 Im Flur packen Sie die Mausefalle in den Briefkasten und gehen wieder ins Fernsehzimmer. Sobald der Nachbar seine Briefe holt und sich die Finger klemmt, gehen Sie in die Küche und packen schließlich wieder das Ei in die Mikrowelle. Jetzt im Fernsehzimmer abwarten, bis der Nachbar ausflippt.

4. Folge: Der Apfelkuchen

1 In der vierten Folge müssen sie schon sieben Streiche in fünf Minuten abspulen. In der Kommode auf dem Flur finden Sie den Filzstift und den Sekundenkleber. Mit dem Fasermaler „verschönern“ Sie, wie gehabt, Muttis Konterfei im Flur. Gehen Sie dann ins Bad, nehmen Sie dort Seife und Klopapier an sich. Im Medizinschrank über dem Waschbecken finden Sie außerdem jeweils eine Flasche Haarwuchsmittel und Rasierschaum. Achten Sie in dieser Folge ganz besonders darauf, was der Nachbar tut.



2 Weil der gute Mann in dieser Folge ständig durch das Haus geistert, ist perfekte Zeitplanung angesagt. Wenn Sie schnell genug waren, haben Sie im Badezimmer noch genügend Zeit, um eine Falle vorzubereiten. Nehmen Sie dazu das Haarwuchsmittel aus dem Medizinschrank, und füllen Sie es in den Deostift auf dem Badewannenrand. Jetzt sollten Sie schleunigst das Bad in Richtung Fernsehzimmer verlassen, denn der Nachbar ist bestimmt schon auf dem Weg, um sich frisch zu machen.



3 Hat Ihre Zielperson die Küche geräumt, flitzen Sie aus dem Fernsehzimmer sofort dorthin. Neben dem Herd stehen ein Geburtstagskuchen und eine Flasche Schlagsahne. Tauschen Sie die einfach gegen den Rasierschaum aus. Wie üblich, finden Sie im Kühlschrank ein Ei. Klar, dass Sie es wiederum in der Mikrowelle zur Explosion bringen. Weil sich der Nachbar bereits auf dem Rückweg befindet, verlassen Sie die Küche durch das Fernsehzimmer und gehen dann wieder ins Bad.



4 Ist die Luft im Badezimmer rein, können Sie dort in Ruhe die letzten Streiche vorbereiten. Wie bereits in den Folgen zuvor, eignet sich die Seife hervorragend als Rutschbelag auf dem Fliesenboden. Und auch das Klopapier in der Toilette hat sich bestens bewährt. Fertig sind die Streiche fünf und sechs. Schließlich schütten Sie noch Sekundenkleber ins Rasierwasser. Verstecken Sie sich anschließend im Fernsehzimmer, und genießen Sie in aller Gemütsruhe, wie der Nachbar bei seiner klebrigen Rasur völlig abdreht.

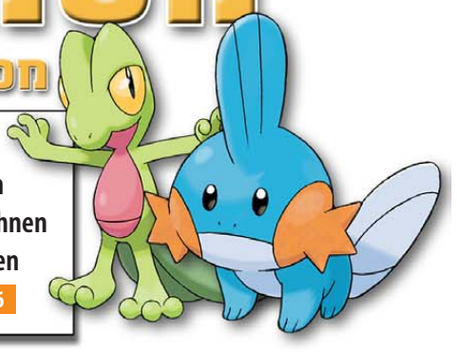


Hier stand im Heft eine Anzeige.



Pokémon

Rubin-/Saphir-Edition



Rollenspiele für Gameboy Advance | Eine neue Welt will erforscht, über 100 neue Monster wollen gefangen werden. COMPUTERBILD-SPIELE weist Ihnen den Weg zum ersten Trainer-Orden in den neuesten Pokémon-Abenteuern Spielverlauf siehe Test Seite 86

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Die Spielfigur wird mit dem Steuerkreuz bewegt. Mit **A** können Sie Personen ansprechen und Gegenstände aufheben.



Mit **START** wird das Hauptmenü geöffnet. Die verschiedenen Menüpunkte können Sie mit **A** anwählen.



Unter dem Menüpunkt „Pokédex" finden Sie Informationen über alle Pokémon, denen Sie schon begegnet sind.



Im Untermenü „Pokémon" legen Sie die Reihenfolge fest, in der Ihre Monster zum Kampf antreten. Die stärksten nach vorn.



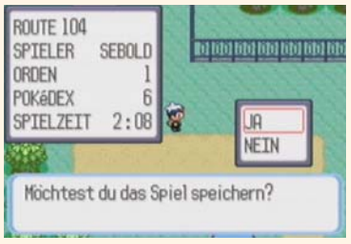
Wählen Sie im Menü „Pokémon" ein Monster aus, und drücken Sie **A**, so erhalten Sie detailliertere Informationen.



Öffnen Sie mit **A** das Untermenü „Beutel", dann sehen Sie alle Gegenstände, die Sie bei sich tragen und nutzen können.



Im Menü, das den Namen Ihrer Spielfigur trägt (hier: Sebold), erfahren Sie, wie viel Geld und welche Orden Sie haben.



Bevor Sie den Gameboy ausschalten, müssen Sie den aktuellen Spielstand im Menüpunkt „Sichern" abspeichern.

Wichtige Orte



In jeder Ortschaft finden Sie einen Pokémon-Supermarkt, in dem Sie nützliche Gegenstände kaufen können.



Ein Besuch im örtlichen Pokémon-Center lohnt sich immer. Dort werden Ihre kleinen Monster kostenlos geheilt.



Sind Ihre Pokémon stark genug, sollten Sie sich in eine Arena wagen. Besiegen Sie den Arenaleiter, so gibt es einen Orden.



Die Früchte der Beerenbäume sollten Sie unbedingt pflücken. Sie verleihen Ihren Pokémon besondere Fähigkeiten.

So fängt man Pokémon



1 Sie können keine Monster anderer Trainer fangen, sondern nur wilde Pokémon. Die finden Sie in hohem Gras.



2 Im Kampf muss das Pokémon geschwächt werden, bis seine Lebensenergie im gelben Bereich ist (Kreis).



3 Erst dann sollten Sie in Ihren Beutel greifen und einen Pokéball auf das gegnerische Monster schleudern.



4 Wenn sich das Pokémon nicht mehr aus dem Ball befreien kann, steht es ab sofort unter Ihrem Kommando.

Der Weg zum ersten Orden



1 Der erste Weg führt Sie ins Obergeschoss Ihres neuen Hauses. Stellen Sie sich vor die Wanduhr (Kreis), und drücken Sie **A**, um sie einzustellen.



2 Bewegen Sie die Zeiger mit dem Steuerkreuz. Achten Sie auf die richtige Angabe für Vormittag (AM) und Nachmittag (PM) (Kreis). Drücken Sie dann **A**.

Wichtige Entscheidung!

Wählen Sie Ihr erstes Pokémon aus, das Ihnen fortan zur Seite stehen soll.





3 Statten Sie Ihren direkten Nachbarn einen Besuch ab. Ein Plausch mit dem Kind des Professors bringt Ihnen einige nützliche Erkenntnisse.



4 Verlassen Sie das Dorf Richtung Norden. Gehen Sie zum Rucksack des Professors (Kreis), der gerade angegriffen wird, und drücken Sie **A**.

5 Sie haben nun die Wahl zwischen drei verschiedenen Pokémon. Das Monster, für das Sie sich jetzt entscheiden, wird Ihnen später vom Professor geschenkt und ist fortan Ihr ständiger Begleiter. Entscheiden Sie sich am besten für Hydropi. Mit diesem Wassermonster werden Sie zu Spielbeginn die wenigsten Probleme bekommen.



6 Nun müssen Sie das wilde Pokémon verscheuchen, das den Professor angegriffen hat. Ein paar „Tackle"-Angriffe sollten für diesen Gegner ausreichen.



7 Folgen Sie dem Professor in sein Labor. Er schenkt Ihnen Ihr erstes Pokémon und schickt Sie dann los, sein Kind zu suchen.



8 Begeben Sie sich nun nach Norden auf die Route 103. Dort finden Sie das Kind und können auch gleich Ihr erstes Kampfduell austragen.



9 Jetzt geht es wieder zurück zum Labor des Professors in Wurzelheim. Sie bekommen den Pokédex und einen Pokéball geschenkt.



10 Machen Sie einen Abstecher nach Hause. Ihre Mutter schenkt Ihnen Schuhe. Wenn Sie nun **B** drücken, können Sie schneller laufen.



11 Begeben Sie sich nun Richtung Norden nach Rosalstadt. Über die Route 102 erreichen Sie von dort in westlicher Richtung Blütenburg City.



12 Betreten Sie die Arena von Blütenburg City. Von dort aus machen Sie einen kleinen Ausflug mit Heiko, der sein erstes Pokémon fängt.



13 Verlassen Sie daraufhin Blütenburg City in westlicher Richtung. Folgen Sie der Route 104, bis Sie in einen Wald gelangen.



14 Im Wald treffen Sie auf ein Mitglied des Teams Aqua (Saphir Edition) oder Magma (Rubin Edition). Besiegen Sie es im Kampf.



15 Marschieren Sie nach Metarost City. In diesem Gebäude bekommen Sie die „Versteckte Maschine 01", den Cutter, geschenkt.



16 Jetzt können Sie sich in die Arena von Metarost City wagen. Hydropi sollte stark genug sein, um mit den Gestein-Pokémon fertig zu werden.



17 Mit der Angriffstechnik „Aquaknarre" kommen Sie hier am weitesten. Nach einem Sieg wird Ihnen der erste Orden verliehen.



HULK

Actionspiel für PC | Damit Sie nicht spielen wie jemand, der noch „grün hinter den Ohren" ist, gibt's hier die wichtigsten Tricks zu „Hulk" Spielverlauf siehe Test Seite 70

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Laufen und gehen



Nach vorne laufen: Drücken Sie W, und Hulk läuft nach vorne. Halten Sie dabei ⇧ gedrückt, geht er langsam.



Zurücklaufen: Wenn Sie S drücken, läuft Hulk auf Sie zu. Drücken Sie gleichzeitig noch ⇧, wird er langsam.



Nach links laufen: Um Hulk nach links laufen zu lassen, drücken Sie A. ⇧ sorgt auch hier für gemächlichen Schritt.



Nach rechts laufen: Ein Druck auf D, und Hulk rennt nach rechts. Drücken Sie dabei ⇧, so trabt er gemütlich.

Rennen, springen, Supersprung



Schnell rennen: Auch das Schwergewicht Hulk kann richtig rasen. Drücken Sie dazu die gewünschte Richtungstaste, zum Beispiel S (siehe oben), zwei Mal schnell hintereinander.



Springen: Man glaubt es kaum, aber der dicke Hulk ist ein begabter Hüpfer. Drücken Sie ␣ – der grüne Riese hebt ab und kracht donnernd auf den Boden. Beim Kämpfen ist das sehr praktisch.



Supersprung: Hulk legt sein ganzes Gewicht in einen Sprung, wenn Sie ␣ drücken, dann, noch während der Riese in der Luft ist, die 8 (auf dem Ziffernblock) – und beide Tasten festhalten.

Banner-Bewegungen



Vorwärts schleichen: Banner bewegt sich fast wie Hulk. Zum Schleichen nach vorn W und ⇧ gleichzeitig drücken.



Zurück schleichen: Drücken Sie S, und halten Sie dabei ⇧ gedrückt. Dann schleicht Dr. Banner auf Sie zu.



Nach links schleichen: Ein Druck auf A bei gehaltener ⇧-Taste, und Banner schleicht nach links.



Nach rechts schleichen: Soll Banner nach rechts schleichen, so drücken Sie dazu gleichzeitig D und ⇧.



Hechtrolle: Um sich zu verbergen, kann Banner eine Hechtrolle machen. Drücken Sie dazu zwei Mal schnell hintereinander die gewünschte Richtungstaste. Mit S zum Beispiel hechtet Banner in Ihre Richtung.

Hulks Kampf-Schläge



Beim Kämpfen müssen Sie die Tasten auf dem Ziffernblock rechts auf der Tastatur verwenden.



Schlagen: Um einen Schlag auszulösen, drücken Sie [4]. Hulk holt dann zum Doppelschlag aus.



Klatschen: Wenn Sie [8] drücken, dann klatscht Hulk seine Gegner ohrenbetäubend ab.



Schlagen: Nach einem Druck auf [Enter] können Sie die Szene aus der Ich-Perspektive betrachten.



Schlagen: Drücken Sie [6], greift Hulk nach Gegenständen oder Gegnern und hält die fest.

Spezielle Schläge



Sprung-Schlag: Per Druck auf die Taste [ ] einen Sprung auslösen, dann [4] drücken. Hulk landet und schlägt zu.



Lauf-Schlag: Drücken Sie schnell zwei Mal hintereinander eine Richtungstaste, dann [4]. Hulk schlägt aus vollem Lauf.



Boden-Kracher: Drücken Sie gleichzeitig [8] und [4], dann haut Hulk mit beiden Fäusten gewaltig auf den Boden.



Wurf: Hat Hulk einen Gegenstand angehoben, dann wirft er ihn, sobald Sie die Taste [6] drücken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HULK FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

1. Spielstufe



1 Der erste Kampf steht Hulk in der Wüste bevor. Hier muss er gleich ein paar Angriffswellen von Soldaten „glätten".



2 Einfache Schläge reichen locker aus, um mit den schwachen uniformierten Gegnern fertig zu werden.



3 Per Hubschrauber wird ein Panzer abgesetzt, der Granaten auf Hulk abfeuert. Die sind durchaus gefährlich.



4 Werfen Sie Autos und andere Gegenstände auf den Panzer, dann explodiert der, und die Spielstufe ist zu Ende.

2. Spielstufe



1 Jetzt müssen Sie als Dr. Banner in einen Militärkomplex schleichen. Ducken Sie sich an der Wache vorbei.



2 Mit dem Fahrstuhl geht's aufwärts. Dort wartet eine zweite Wache. Wieder geduckt vorbeischleichen.



3 An einer Tür ist ein Schaltpult. Wenn Sie es aktivieren, müssen Sie anschließend den Zugangs-Code knacken.



4 Beide Zeichenfolgen müssen übereinstimmen: Mit →, ←, ↑ und ↓ bewegen Sie das Auswahlfeld (Kreis) nach rechts oder links, und mit □ tauschen Sie die Ziffern aus.



5 Im nächsten Raum warten Soldaten. Verstecken Sie sich hinter den Kisten, und lassen Sie die Männer rausgehen.



6 Ziehen Sie im hinteren Bereich des Raums eine Kiste vom Lüftungsschacht weg. Gehen Sie in den Schacht.



7 Im nächsten Raum sind zwei Schalter links und rechts zu betätigen, und zwar schnell hintereinander.



8 Auch die nächste Fahrstuhlfahrt endet vor einer Code-Konsole. Mit dem Gamma-Raum ist die Spielstufe beendet.

3. Spielstufe



1 Hulk ist auf dem Dach des Labor-gebäudes. Er wird immer wieder von Soldaten attackiert.



2 Den grünen Pfeilen nach springt Hulk auf ein anderes Dach, wo ebenfalls Soldaten auf ihn feuern.



3 Er kämpft verbissen mit den Soldaten, aber es kommen immer mehr, ohne dass ein Ende absehbar ist.



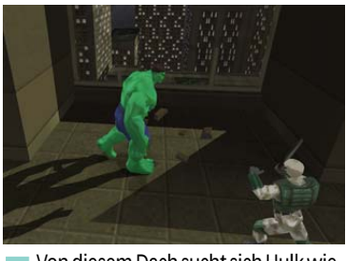
4 Nachdem Hulk wieder eine Angriffswelle zurückgeschlagen hat, springt er erneut den grünen Pfeilen nach.



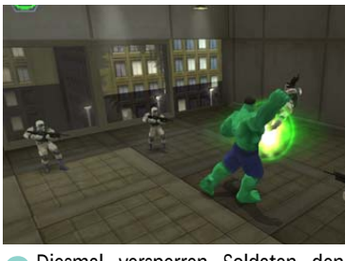
5 Da auch auf diesem Dach wieder Soldaten angreifen, springt Hulk schnell rüber aufs nächste Haus.



6 Er landet in einem Raum, wo er von Soldaten mit Elektro-Schockern angegriffen wird.



7 Von diesem Dach sucht sich Hulk wieder einen Weg nach unten – auf das nächste Dach, wohin sonst?



8 Diesmal versperren Soldaten den Weg nach unten. Kein wirkliches Problem für den starken Grünen.

3. Spielstufe | Fortsetzung



9 Vom nächsten Dach wirft Hulk die Soldaten, die ihn angreifen, einfach herunter. So kann er sich der Gegner schnell entledigen und muss kaum kämpfen.



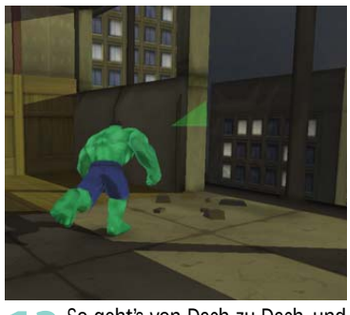
10 Der grüne Gigant setzt auch seinen Bodenkracher ein, um die Angreifer auszuschalten. Das ist meistens sehr wirkungsvoll.



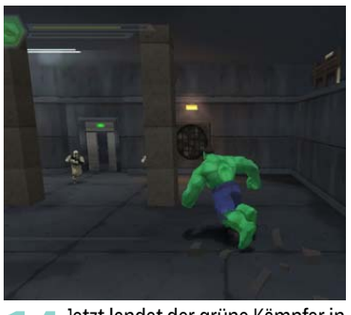
11 Aber auch hier führt der Weg immer weiter nach unten. Hulk sucht die Stelle, von der er bequem aufs nächste Dach hüpfen kann.



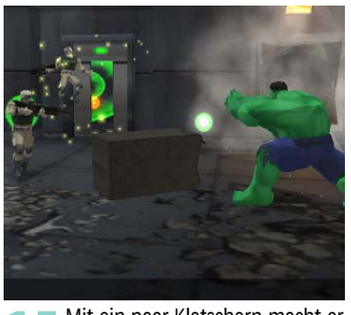
12 Dort warten natürlich schon wieder uniformierte Angreifer auf den grünen Riesen. Er macht sich den Weg frei und springt erneut.



13 So geht's von Dach zu Dach, und wieder weisen grüne Pfeile den Weg abwärts. Wegen der großen Distanz legt Hulk einen Riesen-Sprung hin.



14 Jetzt landet der grüne Kämpfer in einem Raum, in dem Soldaten ohne Ende aus einem Fahrstuhl kommen und ihn angreifen.



15 Mit ein paar Klatschern macht er aus den Männern Memmen und kann seinen Weg fortsetzen. Er sucht eine Nische in der Wand.



16 Durch die Nische springt er hinaus, landet im Hof und springt durch ein Loch im Boden in die Kanalisation. Weiter geht's in der Unterwelt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Big Mutha Truckers[2] (Version 1.0.0) für PC

[2] sprich: „Big Massa Trackers"

So werden Sie zum Giganten der Landstraße

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt ●,



und bestätigen Sie anschließend mit ↵.

3 Im nächsten Menü wählen Sie ●



und bestätigen erneut mit ↵. Daraufhin werden alle in diesem Spiel möglichen Cheats in einer Liste gezeigt.

4 Drücken Sie die [ ]. Tippen Sie dann den im Kasten rechts unten stehenden Trickbegriff ein.

5 Um einen Cheat im Menü zu aktivieren, wählen Sie ihn mit ↑ oder ↓ an und drücken →. Der Cheat ist eingeschaltet:



6 Bestätigen Sie mit ↵, und drücken Sie Esc.

7 Setzen Sie das Spiel fort – der Trick wirkt.



Heißes Blechdach: Mit diesem Kopfputz wird Ihr Lastwagen abgehen wie ein Rakete …

Eingabetext	Wirkung
CHEATINGMUTHATRUCKER	Alle Cheats stehen zur Wahl.

Star Wars Jedi Night 2 – Jedi Outcast[3] (Version 1.02a) für PC

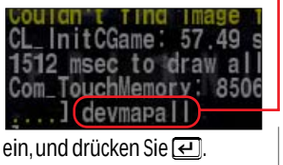
[3] sprich: „Ssar Wohrs Jedi Nait 2 – Jedi Autkast"

In weit entfernten Galaxien kommen Sie mit nahe liegenden Tricks zurecht

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spiels ⇧ und ^ .

3 Tippen Sie in der geöffneten „Konsole" ●



ein, und drücken Sie ↵.

4 Tippen Sie anschließend einen der rechts stehenden Trickbegriffe ein.

5 Bestätigen Sie ihre Eingaben jeweils mit ↵.

6 Um die Konsole jetzt wieder auszublenden, drücken Sie anschließend erneut die Taste ^.

7 Und weiter geht's durch Raum und Zeit – nur besser.



Nicht wirklich ein nützlicher Trick: Mit kill begehen Sie „spielerischen Selbstmord" – Ihre Mission ist damit gescheitert.

Eingabetext	Wirkung
god	Sie sind unsterblich.
noclip	Sie können durch Wände schweben.
notarget	Die Gegner greifen nicht an.
give all	Sie erhalten alle Waffen, Rüstung und Munition.
give weapons	Alle Waffen nebst Munition.
give armor	Die Rüstung wird aufgebessert.
give health	Dickes Plus an Lebensenergie .
give ammo	Zusätzliche Munition.
undying	999 Mal Energie plus Unsterblichkeit.
kill	Sie begehen Selbstmord.
screenshot	Die Szene wird als Bildschirmfoto festgehalten.
levelshot	Kleines Bildschirmfoto („Screenshot").

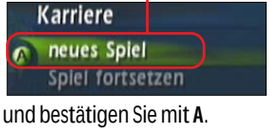
World Racing[4] für Xbox

[4] sprich: „World Raiding"

Mit ein paar netten Tricks kann Sie nichts mehr halten

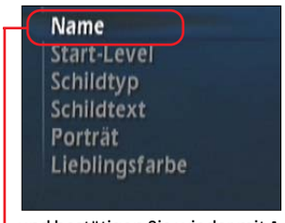
1 Legen Sie die Spiel-DVD ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Markieren Sie im Hauptmenü mit dem Steuerkreuz die Zeile ●,



und bestätigen Sie mit **A**.

3 Markieren Sie per Druck auf das Steuerkreuz ●,

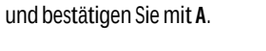


und bestätigen Sie wieder mit **A**.

4 Geben Sie anstelle eines Namens einen der nebenstehenden Cheats ein. Markieren Sie dazu die jeweiligen Buchstaben mit dem Steuerkreuz, und bestätigen Sie jeweils mit **A**.

5 Haben Sie den gewünschten Cheat eingegeben, so drücken Sie **Y**.

6 Markieren Sie anschließend mit dem Steuerkreuz ●,



und bestätigen Sie mit **A**.

7 Drücken Sie danach erneut auf **A**.

8 Haben Sie „Free Ride" eingegeben, so finden Sie im Menüpunkt ●

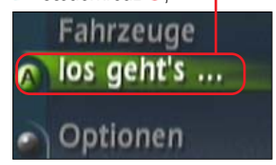


die freigeschalteten Kurse. Haben Sie dagegen „MissWorld" eingegeben, finden Sie unter ●



den Unterpunkt Missionen, in dem die neuen Aufgaben aufgeführt sind.

9 Markieren Sie jetzt mit dem Steuerkreuz ●,



bestätigen Sie mit **A**, und fahren Sie auf Teufel komm'raus.



Ah, klasse! Der Baby-Benz ist auf allen Strecken unterwegs.

Eingabetext	Wirkung
Free Ride	Alle Strecken sind freigeschaltet.
MissWorld	Alle Aufgaben sind freigeschaltet.

Grand Theft Auto 3 – Vice City[1] (Version 1.0) für PC



Einmal ein Frauenschwarm sein: Um sich von der holden Weiblichkeit anhimmeln zu lassen, brauchen Sie nur die richtigen Worte zu finden – und natürlich einzutippen.

Gar nicht so leicht, sich in Vice City zu behaupten? Mit diesen Tricks geht es erheblich einfacher

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Tippen Sie während des Spiels einen Cheatcode ein. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie Buchstabentasten verwenden müssen, mit denen Sie gleichzeitig Befehle erteilen können – der Cheat funktioniert trotzdem.

3 Nun können Sie sich alle möglichen Dinge beschaffen. Etwa verschiedene Waffen, jede Menge fahrbarer Untersätze oder ein gänzlich anderes Aussehen. Außerdem sind Sie in der Lage, das Wetter zu beeinflussen, mit Ihrem Auto auf Wasser zu fahren oder alle Frauen in Ihrer Umgebung unwiderstehlich anzuziehen wie das Licht die Motten.

Wetter

Eingabetext	Wirkung
APLEASANTDAY	Klares Wetter.
ALOVELYDAY	Sonniges Wetter.
CATSANDDOGS	Regnerisches Wetter.
ABITDRIEG	Stürmisches Wetter.
CANTSEEATHING	Nebliges Wetter.

Autos

Eingabetext	Wirkung
PANZER	Sie fahren einen Panzer.
GETTHEREQUICKLY	Sie fahren den Bloodring Racer.
TRAVELINSTYLE	Sie fahren den Bloodring Banger.
GETTHEREVERYFASTINDEED	Sie fahren den Hotring Racer 1.
GETTHEREAMAZINGLYFAST	Sie fahren den Hotring Racer 2.
THELASTRIDE	Sie fahren den Romero's Hearse.
ROCKANDROLLCAR	Sie fahren das Love-Fist-Auto.
RUBBISHCAR	Sie fahren den Trash Master.
GETTHEREFAST	Sie fahren den Sabre Turbo.
BETTERTHANWALKING	Sie fahren den Caddie.

Waffen

Eingabetext	Wirkung
THUGSTOOLS	Sie bekommen Schlagring, Baseballschläger, Molotow-Cocktail, Pistole, Schrotflinte, Uzi, Tec 9, Ruger-Flammenwerfer, Sniper.
PROFESSIONALTOOLS	Sie bekommen Katana, Colt, Handgranate, Stubby-Shotgun, Uzi, AK 47, Raketenwerfer, Sniper 2.
NUTTERTOOLS	Sie bekommen Kettensäge, Handgranate, Colt, Pumpgun, Uzi 2, AK 47, Minigun, Sniper.

Sonstiges

Eingabetext	Wirkung
ASPIRINE	Volle Gesundheit.
PRECIOUSPROTECTION	Volle Panzerung.
YOUWONTTAKEMEALIVE	Die Polizei sucht verstärkt nach Ihnen.
LEAVEMEALONE	Die Polizei sucht nicht länger nach Ihnen.
WHEELSAREALLINEED	Fahrzeuge werden unsichtbar.
SEAWAYS	Wasser wird befahrbar.
BIGBANG	Autos explodieren.
MIAMITRAFFIC	Aggressive Fahrer auf der Straße.
AHAIRDRESSERSCAR	Alle Autos werden pinkfarben.
GREENLIGHT	Alle Ampeln werden grün.
WANTITPAINTEDBLACK	Alle Autos werden schwarz.
COMEFLYWITHME	Verringerte Schwerkraft.
GRIPISEVERYTHING	Perfektes Fahrverhalten der Autos.
ONSPEED	Zeitraffer.
BOOOOOORING	Zeitlupe.
LIFEISPASSINGMEBY	Spieltempo erhöhen.
ICANTTAKEITANYMOR	Ihre Spielfigur stirbt.
CERTAINDEATH	Tommy raucht eine Zigarette.
FANNYMAGNET	Frauen kommen von überall her angerannt.
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS	Fußgänger bekommen Waffen.
FIGHTFIGHTFIGHT	Aufständische Fußgänger.
NOBODYLIKESME	Fußgänger hassen Ihre Spielfigur und greifen sie an.



Warum nicht mal Panzer fahren? Kein Problem – mit dem richtigen Trick.



Sie möchten aussehen wie ein echter Rockstar? Dann tippen Sie den passenden Cheat ein.

Aussehen

Eingabetext	Wirkung
CHEATSHAVEBEENCRACKED	Sie sehen aus wie Ricardo Diaz.
LOOKLIKELANCE	Sie sehen aus wie Lance Vance.
MYSONISALAWYER	Sie sehen aus wie Ken Rosenberg.
ILOOKLIKEHILARY	Sie sehen aus wie Hilary King.
ROCKANDROLLMAN	Sie sehen aus wie ein Rocksänger.
WELOVEOURDICK	Sie sehen aus wie ein anderer Rocksänger.
ONEARMEDBANDIT	Sie sehen aus wie Phil Cassidy.
IDONTHAVETHEMONEYSONNY	Sie sehen aus wie Sonny Forelli.
FOXYLITTLETHING	Sie sehen aus wie Mercedes.

[1] sprich: „Gränd Ssefft Ohto 3 – Waiß Ssitti"

GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt (Version 1.0.0.5) für PC

Das erfolgreiche Strategiespiel hält viele aufregende Abenteuer für Sie bereit. Wenn Ihnen die zu knifflig werden, helfen Sie mit einem der folgenden geheimen Tricks nach

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf Einzelspieler.

3 Klicken Sie anschließend auf den Namen einer Spielrunde, zum Beispiel Nach Langer Reise. Alternativ können Sie selbstverständlich auch einen zuvor abgespeicherten Spielstand laden.

4 Klicken Sie nun auf Spiel starten.

5 Tippen Sie jetzt Ihren Namen ein, zum Beispiel ANNOnymous, und drücken Sie anschließend auf die Taste ↵.

6 Klicken Sie danach auf eine beliebige Flagge, zum Beispiel ●.



7 Im Spiel drücken Sie zur Vorbereitung gleichzeitig die Tasten Strg, Alt, ⇧ und W.

8 Tippen Sie anschließend 2061 in die Eingabezeile ein, und drücken Sie dann auf ↵.

9 Drücken Sie danach auf die Taste A.

10 Zum Eingeben der geheimen Tricks wählen Sie per Mausklick eines Ihrer Schiffe oder Kontore an.

11 Geben Sie einen der in der Tabelle rechts aufgeführten Tricks ein.



Eingabe	Wirkung
⇧ + M	Sie erhalten 50 Goldstücke.
⇧ + K	Sie erhalten eine Kanone.
⇧ + T	Sie erhalten 5 Einheiten Werkzeuge.
⇧ + H	Sie erhalten 5 Einheiten Holz.
⇧ + Z	Sie erhalten 5 Einheiten Ziegel.
⇧ + F8	Die Spielgeschwindigkeit erhöht sich aufs Achtfache.

Red Shark[1] (Version 1.0.6) für PC

Jagen Sie mit einem Kampfhubschrauber durch gefährliches Terrain, und zeigen Sie es Ihren Gegnern – entweder ganz ehrlich und fair oder mit diesen kleinen Mogeleien

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Start und mit links auf Explorer.

2 Klicken Sie dann im linken Abschnitt des Windows-Explorers auf den Eintrag Programme.

3 Auf der rechten Seite des Explorers klicken Sie jeweils doppelt und in dieser Reihenfolge auf Buka, Red Shark German sowie GameSettings.script.

4 Klicken Sie anschließend auf NOTEPAD und auf OK.

5 Suchen Sie im geöffneten Editor den Eintrag `ConsoleEnabled = false;`, und ändern Sie den in `ConsoleEnabled = true;`.

6 Klicken Sie zum Beenden und Speichern auf ☒ und auf Ja.

7 Schließen Sie auch den Windows-Explorer mit einem Klick auf ☒.

8 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins Laufwerk ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

9 Im Hauptmenü klicken Sie auf SPIELEN!.

10 Wählen Sie per Mausklick eine Spielstufe aus, also zum Beispiel SUCHEN UND VERNICHTEN.

11 Klicken Sie danach auf AKZEPTIEREN, um die Spielstufe zu starten.

12 Im Spiel können Sie die Trickbegriffe jederzeit eintippen. Starten Sie die Eingabe mit einem Druck auf F3.

13 Im daraufhin geöffneten Eingabefenster tippen Sie einen der in der nebenstehenden Tabelle aufgeführten Trickbegriffe ein, also zum Beispiel `>immortal = true`. Bestätigen Sie die Eingabe mit einem Druck auf ↵.

14 Schließen Sie das Textfenster mit einem Druck auf Esc. Der gewählte Trick ist nun aktiv.

Eingabetext	Wirkung
immortal = true	Von nun an kann gegnerischer Beschuss Ihrem Hubschrauber nichts mehr anhaben.
fullammo	Ihre Munitionsvorräte werden wieder aufgefüllt.
unlimited_ammo = true	Sie haben unendlich viel Munition.
enabled_missions = true	Alle Spielstufen werden im Auswahlmenü freigeschaltet.

[1] sprich: „Redd Schark"

Knight Rider – The Game[2] (Version 1.0) für PC

COMPUTERBILD-SPIELE verrät, wie Sie das schlaue Auto aus der Fernsehserie so richtig beschleunigen

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf Start.

2 Klicken Sie dann mit links auf Explorer.

3 Im daraufhin geöffneten Windows-Explorer klicken Sie im linken Abschnitt auf den Eintrag Programme.

4 Klicken Sie danach im rechten Abschnitt jeweils doppelt und in dieser Reihenfolge auf Davilex, Knight Rider, Data, Vehicle und kittphysics 0.

5 Suchen Sie dann diesen Abschnitt: ●.

```
EngineHP=210
MaxRPM=17500
MinRPM=3000
MaxSpeed=310
```

6 Ändern Sie ihn so ab, dass er wie folgt aussieht: ●.

```
EngineHP=510
MaxRPM=27500
MinRPM=3000
MaxSpeed=510
```

7 Klicken Sie auf ☒, um den Editor zu schließen.

8 Speichern Sie, indem Sie auf Ja klicken.

9 Schließen Sie nun auch den Explorer per Klick auf ☒.

10 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

11 Im Startbildschirm drücken Sie ↵, um ins Hauptmenü zu schalten.

12 Dort angekommen, wählen Sie jetzt mit den Tasten ↑ und ↓ den Eintrag MISSION und bestätigen mit ↵. Alternativ können Sie selbstverständlich auch eine Kampagne starten oder einen Spielstand laden.

13 Wählen Sie im Missions-Bildschirm eine Spielstufe, und drücken Sie ↵.

14 Entscheiden Sie sich anschließend für einen Schwierigkeitsgrad, zum Beispiel MITTEL, und drücken Sie erneut auf ↵.

15 Nach der Einsatzbesprechung startet der Auftrag, und K.I.T.T. ist mit einer Höchstgeschwindigkeit von über 200 Meilen pro Stunde deutlich schneller unterwegs als zuvor. Kleine Nebenwirkung: Beim Fahren mit voller Geschwindigkeit ist kein Motorgeräusch mehr zu hören.

[2] sprich: „Nait Raider – Se Gäim"

Reise nach Nordland (Version 1.0.6.0) für PC

Damit die Reise nach Nordland nicht zur Reise ins Unbekannte wird, bringen Sie mit diesem Trick Licht ins Dunkel und schalten die gesamte Spielkarte frei

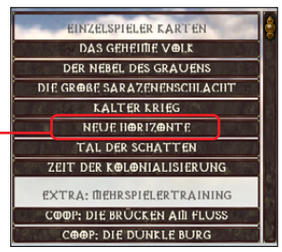
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie anschließend im Hauptmenü auf den Eintrag EINZELSPIELER.

3 Starten Sie ein Spiel, indem Sie auf FREIES SPIEL klicken. Oder laden Sie einen zuvor abgespeicherten Spielstand.

4 Klicken Sie auf eine Spielstufe, zum Beispiel ●.

5 Ändern Sie bei Bedarf per Klick den Schwierigkeitsgrad. Klicken Sie auf START.

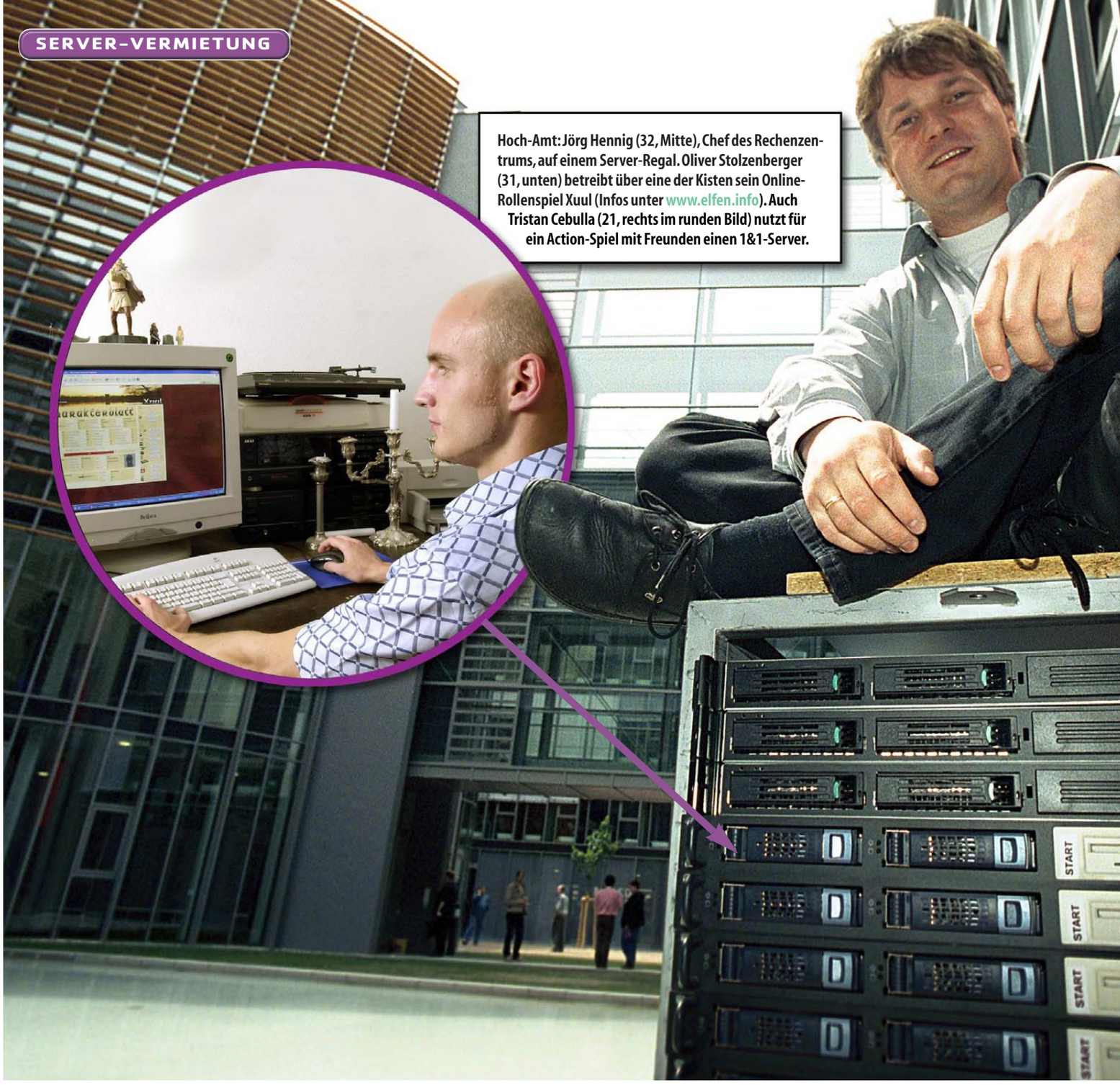


6 Tippen Sie funexplore ein. Achtung: Der Eingabetext wird nicht auf dem Bildschirm gezeigt.

7 Die Übersichtskarte im linken unteren Abschnitt des Bildschirms ist damit komplett freigeschaltet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SERVER-VERMIETUNG



Hoch-Amt: Jörg Hennig (32, Mitte), Chef des Rechenzentrums, auf einem Server-Regal. Oliver Stolzenberger (31, unten) betreibt über eine der Kisten sein Online-Rollenspiel Xuul (Infos unter www.elfen.info). Auch Tristan Cebulla (21, rechts im runden Bild) nutzt für ein Action-Spiel mit Freunden einen 1&1-Server.

Fotos: Uli Regenscheit; Marijan Murat

Einer für alle

17 000 Netzwerk-Computer unter einem Dach. In Karlsruhe betreibt der deutsche Internet-Anbieter 1&1 die größte Server-Anlage der Welt. COMPUTERBILD-SPIELE durfte den Hochsicherheitstrakt des Rechenzentrums besuchen

Die Welt von Oliver Stolzenberger steckt in einer kleinen Kiste – 48 Zentimeter breit, 4,4 Zentimeter hoch und 45 Zentimeter tief. Trotz der Enge tummeln sich darin Hunderte von Abenteurern, Elfen, Eis-Barbaren, Glücksrittern, Dieben und vielen anderen Bewohnern von „Xuul". So heißt die mystische Welt des gleichnamigen Online-Rollenspiels, das der Schöpfungskraft des 31-jährigen Karlsruhers entsprungen ist. Doch obwohl es sein Werk ist, hat Stolzenberger die Kiste mit dem Xuul-Universum noch nie gesehen.

Das kann er auch nicht. Denn die liegt nicht griffbereit in seiner Schreibtischschublade. Die kleine Kiste ist nämlich ein Server: ein schmuckloser, zentraler Netzwerkcomputer, auf den PC-Besitzer via Internet zugreifen und gemeinsam spielen können – in diesem Fall eben Xuul. Den Server hat Stolzenberger gemietet, von 1&1. Das 1988 in Montabaur gegründete Unternehmen ist einer der weltweit größten Anbieter von Internet-Zugängen (Fachausdruck: Internet-Service-Provider).

Im Untergeschoss seines neuen Rechenzentrums in Karlsruhe hat 1&1 derzeit 17 000 Server aufgebaut. In elf Räumen stehen sie dicht an dicht in 660 Regalen, so genannten Racks. Jedes Rack fasst bis zu 80 Server. „Die größte Server-Farm der Welt", sagt Jörg Lennhof (37), 1&1-Produkt-Manager. Farm – so nennen die Firmen ihre großen Server-Ansammlungen, in denen Tausende Computer in Reih' und Glied stehen wie Ähren auf dem Feld.

Mit der geballten Technik versorgt 1&1 über zwei Millionen Kunden. Gewerbliche wie private Internet-Anwender nutzen das Angebot der Karlsruher, um zum Beispiel Internet-Seiten (Homepages), digitale Online-Geschäfte (Shops) oder eigene E-Mail-Adressen einzurichten und zu verwalten. Und immer häufiger auch für Online-Spiele. Lennhof: „Der Anteil von Spiele-Servern liegt mittlerweile bei



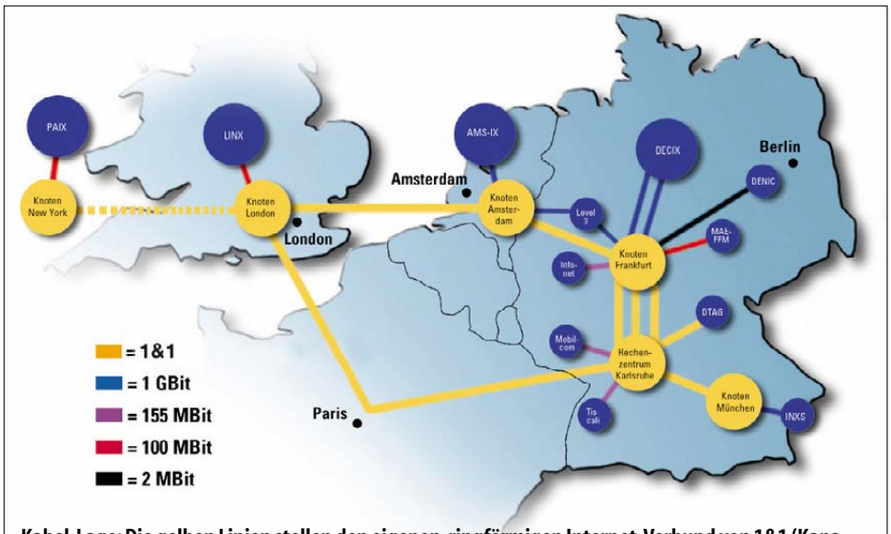


zehn Prozent."

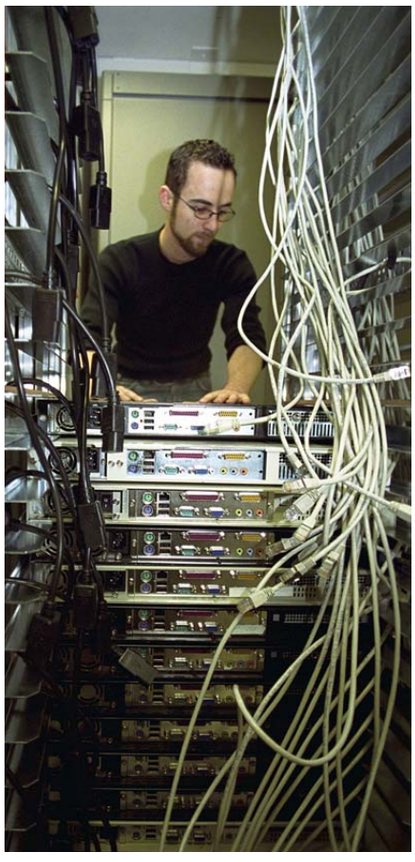
Aber was bringt ein Server, der – je nach Austattung – bei 1&1 zwischen 29 und 500 Euro Monatsmiete kostet? „Vor allem eine schnelle Datenübertragung", erklärt Tristan Cebulla, wie Oliver Stolzenberger 1&1-Kunde. Der 21-jährige spielt per Internet mit 16 Freunden des „Dude-Clans" regelmäßig Actionspiele. Die eigentliche Spielwelt liegt dabei auf dem Server von 1&1, die Teilnehmer des Spiels wählen sich dort von zu Hause ein. Dabei schickt der Server in Karlsruhe pro Sekunde etwa 50 000 Nullen und Einsen (Fachwort: Bit) zu jedem Spieler, egal ob der eine Straße weiter oder in einer weit entfernten Stadt sitzt. Bei zehn Spielern sind das 500 000 Bit. Wäre der Server über eine ISDN- oder DSL-Leitung mit dem Internet verkabelt – die schnellste Verbindung, die für Privatkunden angeboten wird –, dann würden höchstens 64 000 beziehungsweise 128 000 Bit durch die Verbindung passen. Das ist für schnelle Actionspiele viel zu wenig. Cebulla: „Das Spiel ruckelt dann und setzt aus. So macht das keinen Spaß."

Weiterer Vorteil: Der Server ist rund um die Uhr über eine eigene Internet-Adresse erreichbar. Spielrunden sind so problemlos jederzeit möglich, ohne dass sich die Teilnehmer erst über die Verbindung einigen müssen.

Aber nur, wenn im Rechenzentrum genug Strom fließt. Fällt der aus, dann wird der Albtraum jedes Server-Anbieters wahr: Die Kunden können nicht mehr auf ihre gemieteten Geräte zugreifen. Außerdem macht die Klimaanlage schlapp, die mit gewaltigen Gebläsen die Raumtemperatur auf 21 Grad hält. In der Folge sterben die Prozessoren der Computer den Hitzetod. „Das wäre der absolute Horror", sagt Jörg Henning (32), Leiter des Karlsruher Rechenzentrums.



Kabel-Lage: Die gelben Linien stellen den eigenen, ringförmigen Internet-Verbund von 1&1 (Kapazität: ein Gigabit pro Sekunde) dar. Bei einem internen Leitungsausfall können die Datenströme binnen 25 Millisekunden einfach in die andere Richtung umgeleitet werden. Die blauen Kreise sind Knotenpunkte, über die das 1&1-Netz Verbindung zum öffentlichen Internet aufnimmt.



Hoch-Stapler: 1&1-Techniker Dominik Thümmrich (27) beim Server-Einbau.

Deshalb hat er ein System ausgetüftelt, das gegen jeden denkbaren Unfall gewappnet sein soll und insbesondere den Technikbereich im Keller schützt, der mit 500 Quadratmetern rund ein Viertel der Grundfläche des fünfstöckigen Gebäudes ausmacht. So ist die Stromversorgung gleich mehrfach abgesichert. Ist etwa irgendwo ein Kabel kaputt, so wird der Energiefluss automatisch über eine andere Verbindung umgeleitet. Sogar den Ausfall mehrerer Elemente in der Stromversorgung kann das System ausgleichen.

Und selbst, wenn die Karlsruher Stadtwerke den Saft abdrehen würden, gingen bei 1&1 nicht die Lichter aus. Dafür sorgen drei riesige Batterieblöcke, ein vierter steht als Reserve bereit. Jeder von ihnen kann die komplette Anlage 17 Minuten lang mit Strom versorgen. Das ist aber gar nicht notwendig, 15 bis 17 Sekunden reichen. In der Zeit sind vier mächtige 16-Zylinder-Dieselmotoren auf dem Dach automatisch angefahren und übernehmen die Energieversorgung. Geht ihnen nach 24 Stunden der Sprit aus, können sie problemlos betankt werden.

Nur noch Platz für weitere 8 000 Netzwerk-PCs

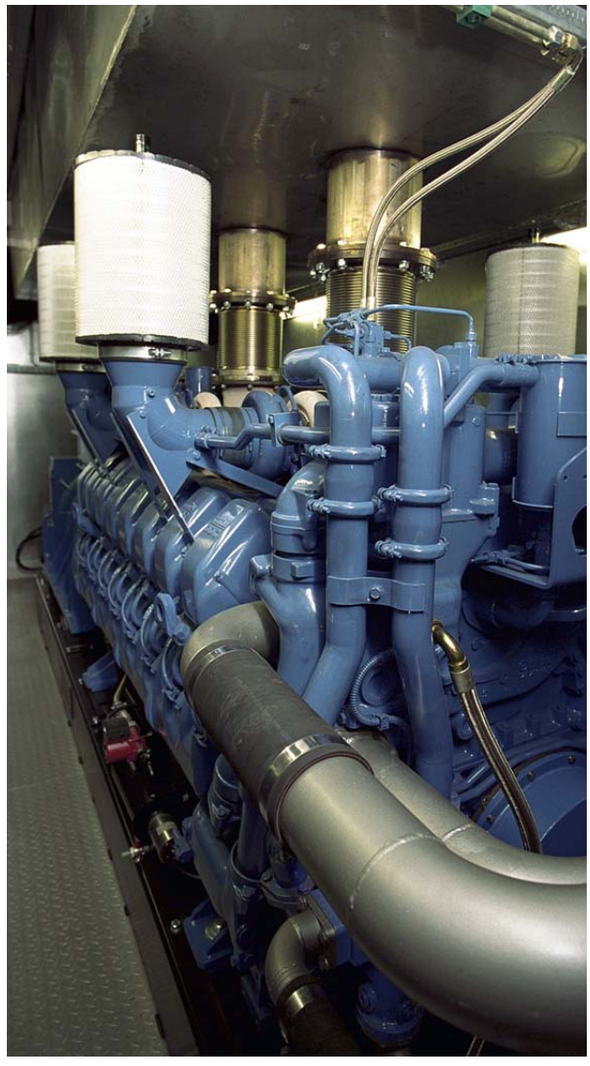
Ähnlich pannensicher soll die Verbindung zum Internet sein. Fällt eine Leitung flach, wird der Datenstrom einfach auf eine andere umgeleitet (siehe Grafik). Das geschieht, wie beim Strom, innerhalb von Millisekunden. „Der Kunde merkt davon nichts“, sagt Jörg Henning.

Auch der Zugang zum „Allerheiligsten“, dem Kellergeschoss mit den Servern, ist aufwendig gesichert. Hinein geht es nur über eine so genannte Personenvereinzelungs-Anlage. Die darf nur betreten, wer zuvor sein Gewicht zu Protokoll gegeben hat. Daraufhin öffnet sich die verglaste Tür der zylinderförmigen Schleuse. Nach dem Eintreten überprüft eine eingebaute Waage die Angaben. Ist alles in Ordnung, dann macht sie den Weg ins Kellergewölbe frei. Ist das Gewicht zu hoch, weil sich eine zweite Person in die Schleuse geschmuggelt hat, bleibt der Zugang verschlossen. „So kommt nur jeweils eine Person in den Hochsicherheitstrakt. Und wir wissen auch, wer das ist“, erklärt Jörg Henning die Prozedur.

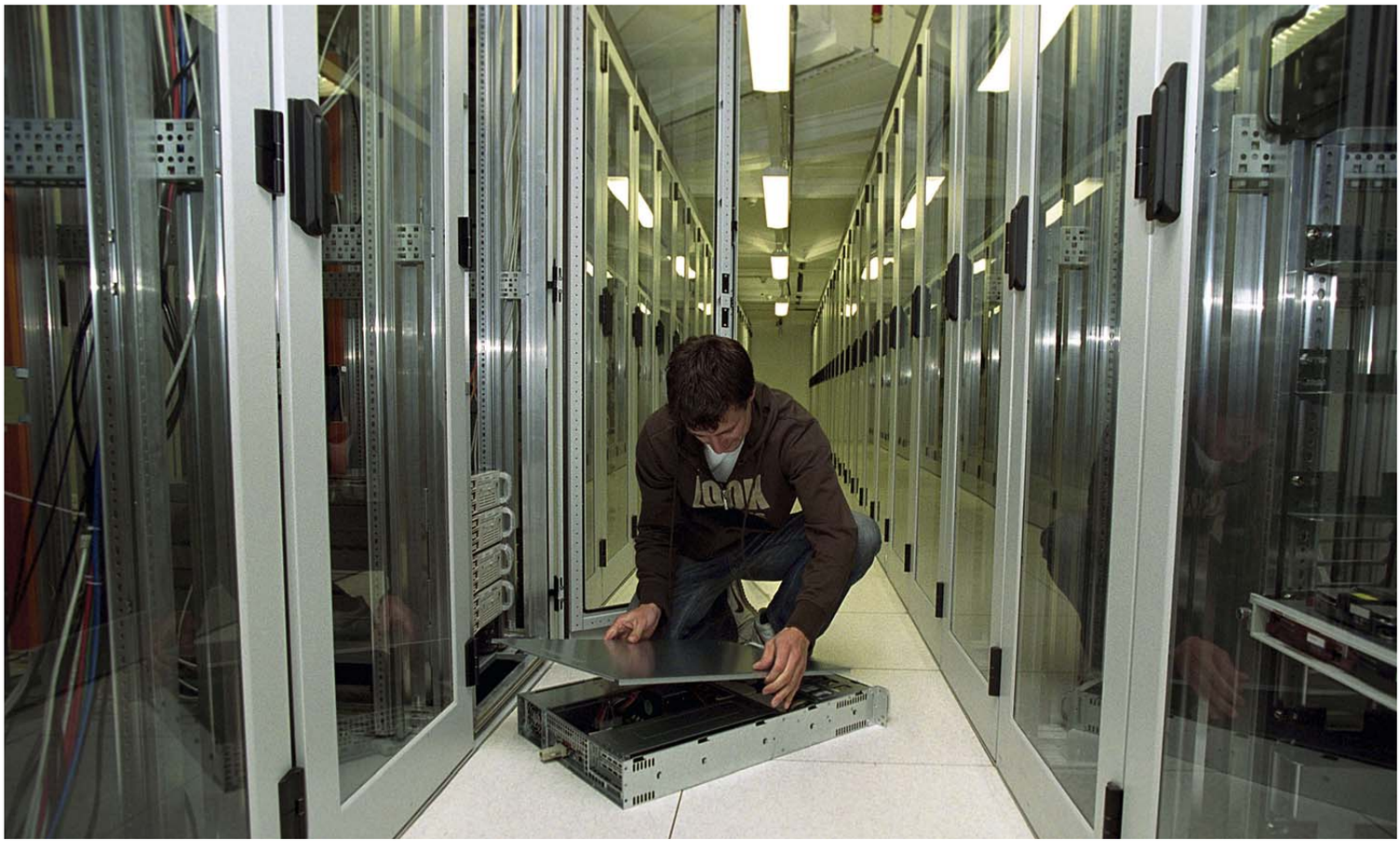
Der Mann ist mit seinem Sicherheitskonzept zufrieden. „Ich kann jedenfalls gut schlafen“, versichert er. Mit der Nachtruhe könnte es aber bald vorbei sein – wegen der fälligen Überstunden. Denn ständig schrauben die 1&1-Techniker weitere Server in die Racks. Die können aber nur noch rund 8000 zusätzliche Geräte aufnehmen. Also muss bald ein neues Rechenzentrum her. Henning: „Wir arbeiten schon dran.“



Dach-Arbeiter: Jörg Henning ganz oben auf seinem Rechenzentrum. Im Hintergrund die mächtigen Wärmetauscher des Kühlsystems.



Blau-Maschine: Einer der vier Großdieselmotoren, die im Notfall die gesamte Stromversorgung der Server-„Farm“ übernehmen.



Apparate-Medizin: Nico Gal (26) untersucht einen von 17000 Servern, die sich in 660 verglasten Regalen, den so genannten Racks, stapeln und rund um die Uhr in Betrieb sind.

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.



Konzertmeister

Foto: gettyimages

Der Ton macht die Musik und die Geräusche – und die können meisterlich sein oder fürchterlich. COMPUTERBILD-SPIELE hat acht neue Soundkarten getestet. Hören wir uns mal die Ergebnisse an!

Voraussetzung für die Wiedergabe von Musik, Sprache und Spielgeräuschen sind eine gute Soundkarte und ordentliche Lautsprecher. Erst damit wird die Wiedergabe Ihrer Lieblings-CD zum wahren Konzerterlebnis, und auch bis dahin stumme Helden in Spielen erwachen durch sie akustisch zum Leben.

Oft sind in Komplett-Computern aus dem Elektronik-Markt statt hochwertiger Soundkarten nur schlechte **Soundchips** S.172 in die **Hauptplatine** S.172 eingebaut. Deren Klangqualität ist meist alles andere als gut.

Beim Kauf einer neuen Soundkarte mit **PCI**- S.172 Anschluss sollten Sie auf einen eingebauten 5.1-**Dolby-Digital-Decoder** S.172 für echten Rundumklang achten. Entsprechende Lautsprecher, so genannte 5.1-Boxensysteme, und mit diesem Raumklangformat programmierte Spiele werden dann zum wahren Erlebnis.

Das hört sich im Spiel etwa so an: Der Gegner nähert sich im Kampf von links hinten. Seine Schritte hallen aus der hinteren linken Box. Geht der Gegner an Ihnen vorbei, um sich vor Ihnen zu platzieren, so „wandert" das Geräusch zur vorderen linken Box und weiter zum vorn in der Mitte angeordneten Center-Lautsprecher.

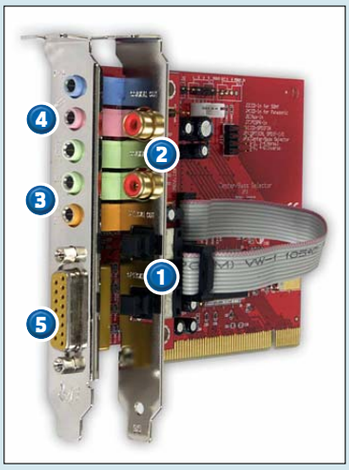
Eine neue Soundkarte sollte zudem eine umfangreiche Serienausstattung bieten. Die Redaktion vergab daher beim Testpunkt „Ausstattung" (siehe „Testergebnisse im Detail" auf den folgenden Seiten) Pluspunkte für mitgelieferte Programme zum Bearbeiten von **MIDI-** S.172 und **Klangdateien** S.172. Und die Zahl der **analogen** S.172 und **digitalen** S.172 Ein-/Ausgänge wurde im redaktionseigenen Testlabor genau überprüft und bewertet. Diesen Prüfpunkt entschied die „Sound Blaster Audigy 2" von Creative Labs klar für sich. Als einzige Karte im Test lieferte sie eine „gute" Ausstattung. Das genaue Gegenteil kommt von der Firma Anubis: Deren „Typhoon Acoustic 4" hat keine digitalen Ein- und Ausgänge und ist deshalb nur „ausreichend".

Natürlich sollte eine neue Soundkarte vor allem durch eine gute Klangqualität überzeugen. Deshalb wurde im COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabor die Klangwiedergabe der Testkandidaten vom höchsten bis zum tiefsten Ton untersucht. Hier schnitt die Soundkarte „Hercules Digifire 7.1" von Guillemot am besten ab – Note „gut".

Fazit: Der wahre Konzertmeister ist die Sound Blaster Audigy 2 von Creative Labs. Dieses Modell überzeugte durch eine „gute" Ausstattung und eine ebenfalls „gute" Klangqualität. Ihr gelang der Testsieg im Vergleichstest. Der Preis-Leistungssieger kommt diesmal von der Firma Anubis und heißt Typhoon Acoustic 4. Was man nicht so gern hört: Für 12,90 Euro müssen Sie bei diesem Modell gegenüber dem Testsieger eine spartanische Ausstattung und mindere Klangqualität in Kauf nehmen.

WAS IST EINE SOUNDKARTE?

Die Soundkarte ist eine Einbaukarte für den Computer. Sie macht die Aufnahme und Wiedergabe von Geräuschen, Musik und Sprache am PC möglich. Jede Soundkarte sollte jeweils mindestens einen **digitalen** S.172 Ein- und Ausgang in **optischer** 1 S.172 und **koaxialer** 2 S.172 Form besitzen. Außerdem sollten mindestens zwei analoge 3 Ausgänge vorhanden sein. Damit nicht genug: Die Serienausstattung sollte weiterhin einen analogen Eingang 4, etwa zur Installation eines Mikrofons, umfassen sowie einen Spielgeräte-Anschluss 5 (Gameport), der die Installation von Spieletastatur (Gamepad), Steuerknüppel (Joystick) oder Lenkrad ermöglicht.



Anschluss-Bild: So sollte eine aktuelle Soundkarte ausgestattet sein.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

Die Redaktion hat acht aktuelle Soundkarten im redaktionseigenen Testlabor umfangreichen Prüfungen unterzogen.

SERVICE

Pluspunkte gibt es für eine lange Garantiezeit sowie für möglichst kostengünstige Hilfe am Telefon und im Internet.

INSTALLATION

Die Installation der Soundkarte sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger mit der Inbetriebnahme keine Probleme haben.

Das Überspielen der Steuerungsprogramme (Treiber) sollte vollautomatisch ablaufen, ohne dass Ihnen komplizierte Einstellungen überlassen bleiben. Andernfalls gibt's kräftige Punktabzüge.

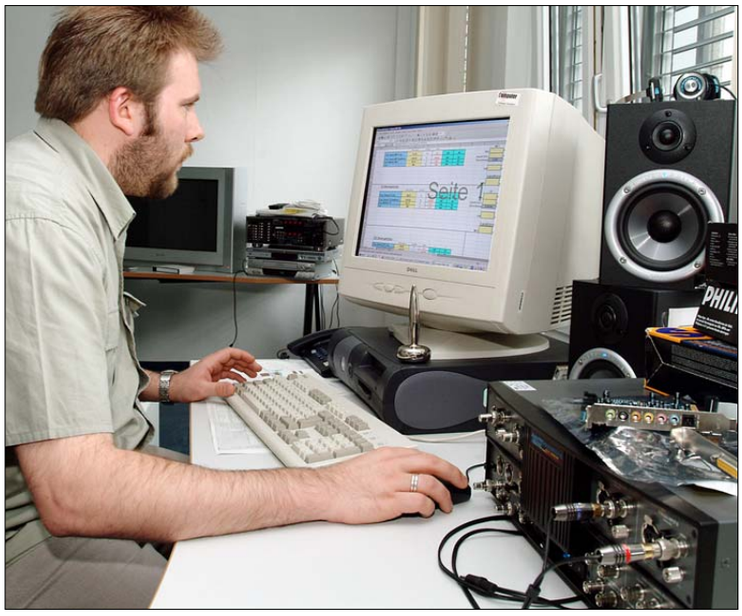
AUSSTATTUNG

COMPUTERBILD-SPIELE überprüft unter anderem Zahl und Typ der **analogen** S.172 und **digitalen** S.172 Anschlüsse einer Soundkarte. Außerdem legt die Redaktion Wert darauf, dass die **optischen** S.172 und **koaxialen** S.172 digitalen Ein- und Ausgänge gleichzeitig nutzbar sind. Mit einigen Soundkarten können Sie mehr als zwei Tonspuren gleichzeitig aufnehmen. Dieses Extra wird positiv bewertet.

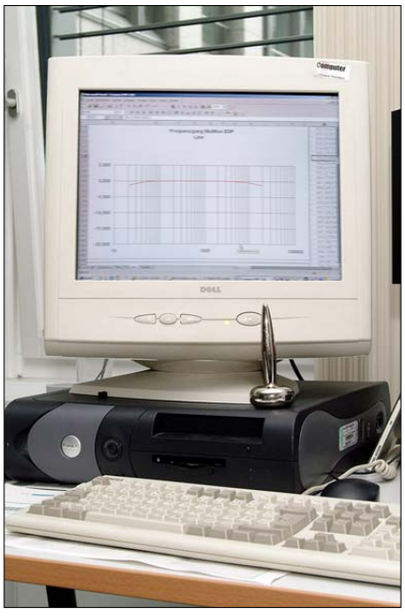
Ein weiterer Prüfpunkt sind die **Abtastfrequenzen** S.172 der digitalen und analogen Ein- und Ausgänge. Je mehr Abtastfrequenzen auswählbar sind, desto mehr unterschiedliche Geräte können Sie anschließen (Beispiel: CD-Spieler 44,1 kHz, DVD-Spieler mit Dolby-Digital-Signal 48 kHz). Leider gibt es nur wenige Geräte, die hohe Abtastfrequenzen wiedergeben und an die Soundkarte weiterleiten können. Deshalb wird die hohe, aber nur selten verwendete Frequenz 96 **Kilohertz** S.172 geringer bewertet als etwa die sehr verbreitete Frequenz von 48 Kilohertz.

Eine Soundkarte sollte Klangdaten von mehreren Programmen gleichzeitig wiedergeben können, etwa die Tonkulisse eines Abenteuerspiels und die zugehörige Hintergrundmusik. Ist das nicht der Fall, gibt's eine schlechte Bewertung.

Mit einem **DVD-ROM-Laufwerk** S.172 im Computer können Sie Videofilme in guter Qualität wiedergeben. Doch nicht alle Soundkarten ermöglichen die Wiedergabe des auf Video-DVDs gespeicherten Heimkino-Tons im **Dolby-Digital** S.172-Standard. COMPUTERBILD-SPIELE überprüft das mit dem DVD-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD XP 4.0".



Haste Töne! Der Tonspezialist von COMPUTERBILD-SPIELE, Georg Haupt (32), wertet die zahlreichen Messergebnisse an diesem Arbeitsplatz genau aus.



Treulos? Die Soundkarten werden in allen Tonlagen aufwendig geprüft – hier auf Klangtreue.

Fotos: Thomas Lorenz

KLANGQUALITÄT

Klangtreue bei Wiedergabe: Die COMPUTERBILD-SPIELE-Experten geben ein Testsignal von einer CD mit der Soundkarte wieder. Das Signal enthält alle für das menschliche Gehör wahrnehmbaren Frequenzen (20 bis 20 000 **Hertz** S.172 in exakt gleicher Lautstärke. Das Spezialmessgerät „Dual System Two Cascade Plus 2722" (Hersteller: Audio Precision) erfasst den Lautstärkepegel am analogen Ausgang der Soundkarte über den gesamten Frequenzbereich, ermittelt so den **Frequenzgang** S.172 und zeichnet ihn als Diagramm auf. Im Idealfall ist das eine waagerechte Linie, die besagt: Alle Tonhöhen werden in der gleichen Lautstärke wiedergegeben. Das wäre „sehr gut". Die Prüfung der Klangtreue bei Aufnahme/Wiedergabe erfolgt prinzipiell genauso. Nur kommt das Testsignal in diesem Fall nicht von einer CD, sondern es wird über den analogen Eingang der Soundkarte aufgenommen.

STÖRGERÄUSCHE

COMPUTERBILD-SPIELE misst, wie viele Störgeräusche, etwa Rauschen und Brummen, die Soundkarte während der Wiedergabe erzeugt. Dazu wird ein von der Soundkarte abgegebenes Tonsignal ebenfalls mit dem Profimessgerät Dual System Two Cascade Plus 2722 erfasst. Danach wird das Tonsignal abgeschaltet. Normalerweise darf die Soundkarte dann kein messbares Signal mehr von sich geben. Was sie jetzt noch „hören" lässt, sind Störgeräusche, die in einer zweiten Messung ermittelt werden. Die Differenz beider Messergebnisse ist der so genannte Geräuschspannungsabstand (angegeben in **Dezibel** S.172). Je größer der Geräuschspannungsabstand ist, desto geringer rauscht und brummt es.

Zur Messung der Klangverzerrungen wird der **Klirrfaktor** S.172 ermittelt. Dazu gibt die Karte einen Ton mit einer Frequenz von einem Kilohertz wieder. Das oben genannte besonders genaue Messgerät ermittelt am analogen Ausgang der Soundkarte, wie stark der Originalton verzerrt wird.

PREIS/LEISTUNG

Aus einer sehr einfachen Rechnung ergibt sich der Preis-Leistungsindex: Das Testergebnis wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Beispiel: Eine Soundkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet laut Hersteller 75 Euro. Aus 2,0 mal 75 ergibt sich ein Indexwert von 150. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungsnoten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „gut".

bis 100	**sehr gut**
100,01 bis 200	**gut**
200,01 bis 300	**befriedigend**
300,01 bis 400	**ausreichend**
400,01 bis 500	**mangelhaft**
größer als 500,01	**ungenügend**



Klingt irgendwie teuer! Neueste Anschaffung fürs Testlabor von COMPUTERBILD-SPIELE: Das Profi-Messgerät „Dual System Two Cascade Plus 2722" von Hersteller Audio Precision kostete 40 000 Euro.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

2sprich: „Kriätif Läbbs Ssound Blahster Ohdidschi" 3sprich: „Gihmoh Herkules Digifeijr" 4sprich: „Fann Gäims"

MODELL		Platz 1 Sound Blaster Audigy[2] 2		Platz 2 Hercules Digifire[3] 7.1		Platz 3 Aureon 5.1 Fun Games[4]	
HERSTELLER	Gewichtung	Creative Labs	Note	Guillemot	Note	Terra Tec	Note
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3,00%	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1,00%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2,00%	003851-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	02157-817914 (0,122 €/Min.)	1,98
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (www.de.europe.creative.com)	1,00	Deutsch (www.hercules.de)	1,00	Deutsch (www.terratec.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	089-9928710 (0,122 €/Min.)	0,00	09123-9658317 (0,122 €/Min.)	0,00	02157-81790 (0,122 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0,00%	keins	0,00	09123-9658333 (0,122€/Min.)	0,00	keins	0,00
Service **insgesamt**	**7,00%**		**2,42**		**2,55**		**2,42**
INSTALLATION							
Installation (Soundkarte und Steuerungsprogramm überprüft)	2,00%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,50%	ja (aber fehlerhaft)	5,00	nein (42,6721 Megabyte)	6,00	nein (19,7632 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,40%	ja (71,3400 Megabyte)	5,49	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (11,3868 Megabyte)	4,37
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,00%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Installation **insgesamt**	**5,40%**		**3,74**		**2,67**		**3,54**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2,00%**	etwas knapp	**4,00**	akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**4,00**
BEDIENUNG							
Gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe (überprüft)	2,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
Lautstärke mit Sondertasten der Tastatur einstellbar (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Effekte (überprüft)	1,00%	sehr viele (Raumklang, Pitch, Klangrestauration, CMSS-Surroundeffekte, Equalizer, Tremolo, Wah Wah, Overdrive, Octaver, Flanger, Karaoke)	1,00	sehr wenige (Raumklang)	5,00	sehr wenige (Raumklang)	5,00
Bedienung **insgesamt**	**4,00%**		**1,00**		**2,00**		**2,00**
AUSSTATTUNG							
Gleichzeitge Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren (überprüft)	1,00%	möglich	1,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Gleichzeitige Verwendung der Soundkarte mit mehreren Programmen (überprüft)	3,00%	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
Darstellbare Tonnormen am **digitalen** S.172 Ausgang (**Dolby Digital** S.172 /**DTS** S.172 , überprüft)	2,00%	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3.0 Pro)	2,67	ja (mit mitgeliefertem Programm, Cyberlink Power DVD Pro EX 4.0)	2,67	ja (mit Cyberlink Power DVD XP Deluxe)	4,34
Sechskanal Kinoton-Ausgang (5.1 Format, überprüft)	2,00%	ja (mit Power DVD XP 4.0, Win DVD 3.0 Pro)	2,33	ja (mit mitgeliefertem Programm, Cyberlink Power DVD Pro EX 4.0)	2,33	ja (mit Cyberlink Power DVD XP Deluxe)	4,33
Analoge S.172 Eingänge (überprüft)	2,00%	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70	etwas wenige (1 x Line, 3 x CD oder Aux intern)	3,20	viele (2 x Line, 1 x CD oder Aux intern)	2,20
Analoge **Stereo-** S.172 Ausgänge (überprüft)	2,00%	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	sehr viele (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	1,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00
Digitale Eingänge (überprüft)	2,00%	sehr wenige (1 x **S/P-DIF** S.172 intern)	5,00	sehr wenige (1 x S/P-DIF intern)	5,00	sehr wenige (1 x S/P-DIF optisch)	5,00
Digitale Ausgänge (überprüft)	2,00%	wenige (1 x S/P-DIF **koaxial** S.172)	4,00	wenige (1 x S/P-DIF optisch)	4,00	wenige (1 x S/P-DIF optisch)	4,00
Gameport- S.172 / **MIDI-** S.172 Anschluss (überprüft)	2,00%	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
Digitale Ein-/Ausgänge gleichzeitig nutzbar (optisch und koaxial, überprüft)	2,00%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Ein-/Ausgänge von unterschiedlichen Programmen gleichzeitig nutzbar (überprüft)	1,00%	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
Mögliche Abtastraten bei Wiedergabe über den analogen Ausgang (überprüft)	2,00%	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13
Mögliche Abtastraten bei Aufnahme über den analogen Eingang (überprüft)	2,00%	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13
Mögliche Abtastraten/Abtasttiefe bei Wiedergabe über den digitalen Ausgang (überprüft/Herstellerangabe)	2,00%	viele (44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz) /keine Angaben	2,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00
Mögliche Abtastraten/Abtasttiefe bei Aufnahme über den digitalen Eingang (überprüft/Herstellerangabe)	2,00%	viele (44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz) /keine Angaben	2,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00
Mischpultfunktionen (überprüft)	1,00%	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus-und Eingangskanal, Stille, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü	2,88	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus- und Eingangskanal, Stille, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü	2,88	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus- und Eingangskanal, Balance, Stille, Einstellungen speicherbar	2,88
Umlenken der Signale auf andere Ein- oder Ausgänge (überprüft)	1,00%	keine	6,00	Digitaleingang auf Digitalausgang	5,38	Digitaleingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang	4,75
Unterstützte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	1,00%	viele (ASIO, Direct Sound, WDM)	2,00	etwas wenige (Direct Sound, WDM)	3,00	wenige (Direct Sound)	4,00
Unterstützt Spiele-Raumklangformat EAX (überprüft)	2,00%	ja (1.0 , 2.0 und Advanced HD)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00
Programm zum Erstellen von **MP3-** S.172 Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Programm zum Wandeln von MP3- in WAV-Dateien mitgeliefert (überprüft)	1,00%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Programm zur Bearbeitung von Klang-Dateien (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Ausführung der Ein- und Ausgänge (außen, überprüft)	0,00%	6 x Klinke 3,5 mm, 1 x **Firewire** S.172	0,00	5 x Klinke 3,5 mm, 1 x Lichtleiter, 2 x Firewire	0,00	5 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter	0,00
Weitere mitgelieferte Programme (überprüft)	0,00%	Spiele „Beachlife" und „Tony Hawk's Pro Skater 3", Creative DVD-Audio Sampler Disc, Creative Programmpaket zur Lautsprechereinstellung , Musik- und Klangbearbeitung	0,00	Yamaha XG Player 4.0.1.49, Sonic Foundry Acid Xpress, Cyberlink Power DVD Pro EX 4.0, Cyberlink Power Director Pro, Hercules Media Station 2	0,00	Emagic Logic Fun, Musicmatch MP3-Jukebox, Intervideo Win DVD, Spiele „Warcraft 3", „The Elder Scrolls 3 - Morrowind" und „Tom Clancy's Splinter Cell"	0,00
Mitgeliefertes Zubehör	0,00%	S/P-DIF Tonkabel für internen Anschluss	0,00	keins	0,00	Kopfhörer mit Mikrofon (Headset)	0,00
Ausstattung **insgesamt**	**37,00%**		**2,33**		**2,90**		**3,02**
QUALITÄT							
Klangtreue bei Wiedergabe (**Frequenzgang** S.172 , gemessen)	10,00%	originalgetreu (99,29%)	1,07	originalgetreu (99,95%)	1,01	originalgetreu (99,08%)	1,09
Klangtreue bei Aufnahme/ Wiedergabe (Frequenzgang, gemessen)	10,00%	originalgetreu (98,36%)	1,16	originalgetreu (99,25%)	1,08	originalgetreu (99,05%)	1,10
Tonstörungen bei Wiedergabe (Klirrfaktor/Quantisierungsverzerrungen/Geräuschspannungsabstand, gemessen)	12,00%	noch gering (0,02%/0,0055%/73,5dB)	3,90	gering (0,01%/0,0019%/83,2 dB)	3,56	gering (0,11%/0,0005%/67,3 dB)	3,21
Tonstörungen bei Aufnahme/Wiedergabe (Klirrfaktor, gemessen)	8,00%	nicht hörbar (0,07%)	1,25	nicht hörbar (0,05%)	1,18	sehr gering (0,31%)	2,10
Wiedergabe-Verzögerung (Latenz, überprüft)	3,00%	etwas lang (750 ms/5 ms)	3,25	etwas lang (750 ms/12 ms)	3,25	etwas lang (750 ms/18 ms)	3,25
Maximaler Ausgangspegel (gemessen)	0,80%	hoch (1,60 Volt)	1,93	gering (0,62 Volt)	4,20	hoch (1,40 Volt)	2,40
Maximaler Eingangspegel (Line-Eingang, gemessen)	0,80%	sehr hoch (1,90 Volt)	1,23	sehr hoch (4,00 Volt)	1,00	sehr hoch (2,90 Volt)	1,00
Ausstattung **insgesamt**	**44,60%**		**2,05**		**1,95**		**2,01**
ZWISCHENNOTE	**100,00%**		**2,27**		**2,39**		**2,54**
AUFWERTUNG		zwei Fire-Wire-Anschlüsse	**- 0,10**	drei Fire-Wire-Anschlüsse	**- 0,15**	Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) mitgel.	**- 0,10**
ABWERTUNG		MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz	**+ 0,05**	MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz	**+ 0,05**	MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz	**+ 0,05**
TESTERGEBNIS		gut	**2,22**	gut	**2,29**	gut	**2,49**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend		befriedigend		gut	
Preis (laut Hersteller)		**99,00 €**		**89,00 €**		**69,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juni fand*)		**70,45 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)**		**84,01 € (Cosew, Halle, Tel. 0345-5126001)**		**33,90 € (Pama, Offenburg, Tel. 0781-9246260)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,22 x 99,00 = 219,78 = befriedigend		2,29 x 89,00 = 203,81 = befriedigend		2,49 x 69,00 = 171,81 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern 1 unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate)

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8	
Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1[1]		**PSC 605 Sonic Edge**[2] **5.1**		**Typhoon Acoustic**[3] **Six 5+1**		**Typhoon Acoustic**[4] **4**		**514DX 5.1 Sound Expert Optical**[5]	
Guillemot	Note	Philips	Note	Anubis	Note	Anubis	Note	Trust	Note
lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44	069-66984712 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	0800-0087878 (kostenlos)	1,00
Deutsch (www.hercules.de)	1,00	Englisch (www.pcsound.philips.com)	5,00	Deutsch (www.anubisline.com)	1,00	Deutsch (www.anubisline.com)	1,00	keine (www.trust.com)	6,00
09123-9658317 (0,122 €/Min.)	0,00	0800-1802089 (kostenlos)	0,00	0681-988060 (0,122 €/Min.)	0,00	0681-988060 (0,122 €/Min.)	0,00	0800-0087878 (kostenlos)	0,00
09123-9658333 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	0681-98806111 (0,122 €/Min.)	0,00	0681-98806111 (0,122 €/Min.)	0,00	0031-786543368 (0,122 €/Min.)	0,00
	2,55		**2,85**		**2,42**		**2,42**		**2,71**
normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
nein (64,1761 Megabyte)	6,00	nein (55,8735 Megabyte)	6,00	nein (11,7860 Megabyte)	6,00	nein (15,9744 Megabyte)	6,00	nein (7,8520 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (17,8503 Megabyte)	5,22	ja (22,5566 Megabyte)	5,49	ja (20,0867 Megabyte)	5,48	ja (11,6981 Megabyte)	4,42	ja (7,8561 Megabyte)	3,80
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
	3,76		**3,83**		**3,83**		**3,55**		**3,39**
akzeptabel	**2,50**	etwas knapp	**3,50**	unverständlich (fehlerhafte Übersetzung)	**5,00**	unverständlich (fehlerhafte Übersetzung)	**5,00**	etwas knapp	**4,00**
möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
wenige (Raumklang und Equalizer)	4,00	viele (Raumklang, Equalizer, 3D-Effekt, Echo)	2,00	sehr wenige (Raumklang)	5,00	sehr wenige (Raumklang)	5,00	wenige (Raumklang und Echo)	4,00
	1,75		**1,25**		**2,00**		**2,00**		**1,75**
nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00	möglich	1,00
ja (mit mitgeliefertem Programm, Cyberlink Power DVD Pro EX 4.0)	2,67	ja (mit Cyberlink Power DVD XP 4.0, intervideo Win DVD 3-0 Pro)	2,67	ja (mit mitgeliefertem Programm Win DVD 3.1)	2,67	nicht möglich	6,00	ja (mit mitgeliefertem Programm, Cyberlink Power DVD XP 4.0)	2,67
ja (mit mitgeliefertem Programm, Cyberlink Power DVD Pro EX 4.0)	2,33	ja (mit Cyberlink Power DVD XP 4.0)	4,33	ja (mit mitgeliefertem Programm Win DVD 3.1)	4,33	nicht möglich	6,00	ja (mit mitgeliefertem Programm, Cyberlink Power DVD XP 4.0)	2,33
etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 2 x CD oder Aux intern)	2,90	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70	etwas wenige (1 x Line, 1 x Mikrofon, 3 x CD oder Aux intern)	2,70
sehr viele (3 x Line Out, 1 x Kopfhörer)	1,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00	etwas wenige (3 x Line Out)	3,00
sehr wenige (1 x S/P-DIF intern)	5,00	wenige (2 x S/P-DIF intern)	4,00	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial, 1 x S/P-DIF intern)	3,00	keine	6,00	viele (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial, 2 x S/P-DIF intern)	2,00
wenige (1 x S/P-DIF optisch)	4,00	wenige (1 x S/P-DIF koaxial)	4,00	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial)	3,00	keine	6,00	etwas wenige (1 x S/P-DIF optisch, 1 x S/P-DIF koaxial)	3,00
ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/ja	3,50	nicht vorhanden/nicht vorhanden	6,00	nein/nein	6,00
ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	nein/nein	6,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13
viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	sehr viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz)	1,00	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13	viele (22,05 kHz, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz)	2,13
etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	kein digitaler Ausgang	6,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00
etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00	kein digitaler Eingang	6,00	etwas wenige (44,1 kHz, 48 kHz) /keine Angaben	3,00
Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus- und Eingangskanal, Stille, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü	2,88	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus- und Eingangskanal, Lautstärke Panorama/Monokanal, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Stille, Pegel, Einstellungen speicherbar	1,00	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus-und Eingangskanal, Panorama/Mono, Stille, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü	2,25	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus- und Eingangskanal, Stille, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü, Einstellungen speicherbar	2,25	Gesamtlautstärke, Lautstärke pro Aus- und Eingangskanal, Stille, Einbindung ins Windows-Schnellstartmenü	2,88
keine	6,00	Digitaleingang auf Analogausgang	5,38	Digitaleingang auf Analogausgang, Analogeingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang	4,13	keine	6,00	Digitaleingang auf Analogausgang, Digitaleingang auf Digitalausgang, Abtastratenwandler (44,1 kHz oder 48 kHz)	4,13
etwas wenige (Direct Sound, WDM)	3,00	etwas wenige (Direct Sound, WDM)	3,00	etwas wenige (ASIO, Direct Sound)	3,00	wenige (Direct Sound)	4,00	wenige (Direct Sound)	4,00
ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00	nein	6,00	ja (1.0 und 2.0)	1,00
nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
6 x Klinke 3,5 mm, 1 x Lichtleiter	0,00	5 x Klinke 3,5 mm	0,00	2 x Cinch, 5 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter	0,00	4 x Klinke 3,5 mm	0,00	2 x Cinch, 5 x Klinke 3,5 mm, 2 x Lichtleiter	0,00
Sonic Foundry Acid Xpress 2.0c, Yamaha XG Player 4.0.1.49, Hercules Mediastation 2, Cyberlink Power DVD Pro EX 4.0	0,00	Qsound Audio Pix 1.1.16, Sonic Foundry Acid Xpress 3.0g, Musicmatch Jukebox 7.10.1074, Philips Sound Agent 2	0,00	Intervideo Win DVD 3.1, Intervideo Win Rip 2.0, Yamaha S-YXG50 Wave Table Synthesizer	0,00	Win FM 1.0, C-Media Multichannel Audio Demo 4.0	0,00	Intervideo Win DVD 3.1, C-Media Audio Rack	0,00
keins	0,00	analoges Tonanschlusskabel für CD-ROM-Laufwerk	0,00	koaxiales Anschlusskabel, optisches Anschlusskabel	0,00	keins	0,00	optisches Anschlusskabel	0,00
	2,89		**2,72**		**2,89**		**3,87**		**2,89**
originalgetreu (99,95%)	1,01	originalgetreu (91,61%)	1,84	originalgetreu (94,96%)	1,50	originalgetreu (95,23%)	1,48	originalgetreu (92,18%)	1,78
originalgetreu (99,26%)	1,07	leicht verfälscht (84,50%)	2,55	originalgetreu (91,19%)	1,88	originalgetreu (94,87%)	1,51	originalgetreu (92,20%)	1,78
gering (0,01%/0,0089%/82,1 dB)	3,60	noch gering (0,14%/0,0306%/62,3dB)	4,16	noch gering (0,10%/0,0014%/77,3dB)	3,87	noch gering (0,14%/0,0020%/77,4dB)	3,91	noch gering (0,11%, 0,0098%, 46,6 dB)	4,12
nicht hörbar (0,12%)	1,42	sehr gering (0,24%)	1,85	sehr gering (0,29%)	2,02	nicht hörbar (0,03%)	1,09	sehr gering (0,21%)	1,73
etwas lang (750 ms/12 ms)	3,25	etwas lang (750 ms/18 ms)	3,25	etwas lang (750 ms/24 ms)	3,25	etwas lang (750 ms/24 ms)	3,25	etwas lang (750 ms/24 ms)	3,25
gering (0,60 Volt)	4,25	etwas gering (1,17 Volt)	2,92	etwas gering (0,94 Volt)	3,48	etwas gering (0,95 Volt)	3,44	hoch (1,60 Volt)	1,93
sehr hoch (2,40 Volt)	1,00	hoch (1,50 Volt)	2,16	sehr hoch (1,80 Volt)	1,47	sehr hoch (1,80 Volt)	1,47	sehr hoch (1,90 Volt)	1,23
	2,00		**2,75**		**2,47**		**2,22**		**2,49**
	2,46		**2,76**		**2,72**		**2,96**		**2,70**
MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz	**+0,05**			Digital-Anschlüsse belegen zusätzlichen Steckplatz	**+0,05**			Digital-Anschlüsse belegen Extra-Steckplatz Kartendefekt bei Anschluss des Zusatzmoduls möglich (Stecker nicht gekennzeichnet)	**+0,05** **+1,00**
befriedigend	**2,51**	**befriedigend**	**2,76**	**befriedigend**	**2,77**	**befriedigend**	**2,96**	**ausreichend**	**3,75**
gut		**gut**		**sehr gut**		**sehr gut**		**gut**	
79,00 €		**49,90 €**		**29,90 €**		**12,90 €**		**49,95 €**	
54,50 € (Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421-91310)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**23,45 € (KFM, Klausdorf, Tel. 0431-7995997)**		**8,45 € (KFM, Klausdorf, Tel. 0431-7995997)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
2,51 x 79,00 = 198,29 = gut		2,76 x 49,90 = 137,72 = gut		2,77 x 29,90 = 82,82 = sehr gut		2,96 x 12,90 = 38,18 = sehr gut		3,75 x 49,95 = 187,31 = gut	

[1] „Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1" [2] „PSC 605 Sonic Edge 5.1" [3] „Typhoon Acoustic Six 5+1" [4] „Typhoon Acoustic 4" [5] „514DX 5.1 Sound Expert Optical"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

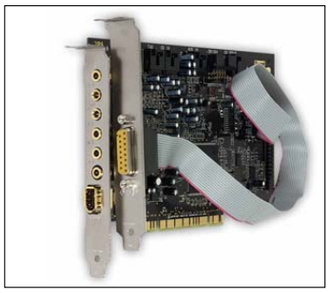
Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat acht Soundkarten aus dem aktuellen Angebot einem harten und ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion testete ausschließlich Modelle zum Einbau in den Computer. Externe Geräte, beispielsweise zum Anschluss an die **USB**- S.172 Buchse, wurden für diesen Vergleichstest nicht berücksichtigt.
- Keine der getesteten Soundkarten durfte mehr als 99 Euro kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster häufig unter fehlerhaften oder nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die geprüften Soundkarten nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Da ist Musik drin: Soundkarten im Vergleichstest von COMPUTERBILD-SPIELE.

Platz 1 — Creative Labs Sound Blaster Audigy 2 — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	99,00 €



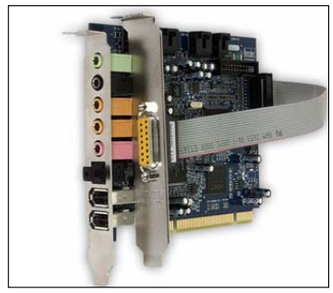
Auf der „Sound Blaster Audigy 2" von Creative Labs arbeitet der selbst entwickelte **Soundprozessor** S.172 „Audigy 2" (Bild). Als einziges Modell in diesem Test ist der in der Lage, Musik-**DVDs** S.172 mit allen Klangdetails wiederzugeben. Zum besseren Verständnis: Auf einer Musik-DVD lassen sich fünf Mal mehr Klangdetails speichern als auf einer klassischen Musik-CD.

Pro
- **Originalgetreue Klangwiedergabe**
- **Gute Ausstattung**
- **Zwei Fire-Wire-Anschlüsse**
- **Neuestes Spieleraumklangformat „EAX Advanced HD" wird unterstützt**

Contra
- **MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz**
- **Jeweils nur ein digitaler Ein- und Ausgang**

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 2 — Guillemot Hercules Digifire 7.1



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	89,00 €



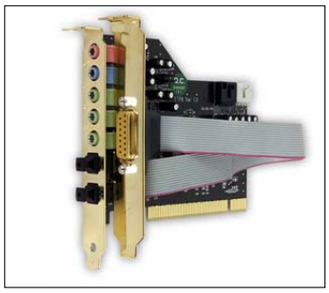
Die „Hercules Digifire 7.1" von Guillemot hat drei **Fire-Wire-Anschlüsse** S.172. Das ist eine in der Unterhaltungselektronik weit verbreitete Anschlussnorm für Computer und andere elektronische Geräte, wie etwa digitale Videokameras. Damit wird eine schnelle Datenübertragung zwischen zwei Geräten erzielt.

Pro
- **Originalgetreue Klangwiedergabe**
- **Drei Fire-Wire-Anschlüsse**
- **Lange Garantiezeit**

Contra
- **MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz**
- **Jeweils nur ein digitaler Ein- und Ausgang**
- **Gleichzeitige Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren nicht möglich**

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 3 — Terra Tec Aureon 5.1 Fun Games



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	69,00 €



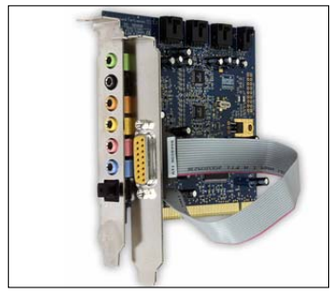
Mehrwert: Im Lieferumfang der „Aureon 5.1 Fun Games" vom Hersteller Terra Tec befindet sich ein Kopfhörer mit Mikrofon (Headset). Und nicht nur das: Weiterhin gibt's die drei aktuellen Spiele „Tom Clancy's Splinter Cell", „Morrowind" und „Warcraft 3".

Pro
- **Originalgetreue Klangwiedergabe**
- **Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) und drei aktuelle Spiele mitgeliefert**

Contra
- **MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz**
- **Jeweils nur ein digitaler Ein- und Ausgang**
- **Gleichzeitige Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren nicht möglich**

Infos bei: Terra Tec Electronic GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal

Platz 4 — Guillemot Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	79,00 €



Die „Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1" von Guillemot hat einen **optisch-digitalen-Ausgang** S.172. Vorteil: Über diesen Ausgang (ein entsprechendes Computer-Lautsprechersystem vorausgesetzt) werden Musik und Spielgeräusche in wesentlich besserer Tonqualität wiedergegeben.

Pro
- **Originalgetreue Klangwiedergabe**
- **Lange Garantiezeit**

Contra
- **MIDI/Gameport-Anschluss belegt zusätzlichen Steckplatz**
- **Jeweils nur ein digitaler Ein- und Ausgang**
- **Gleichzeitige Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren nicht möglich**

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 5 Philips PSC 605 Sonic Edge 5.1



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,90 €

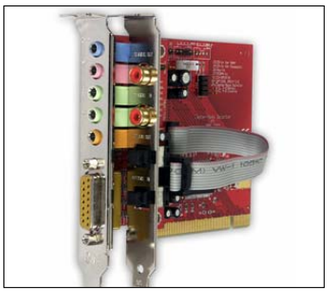


Damit Sie beim Abspielen von Musik-CDs am Computer auch die Töne aus den Boxen hören, benötigen Sie das abgebildete Anschlusskabel (im Lieferumfang der „PSC 605 Sonic Edge 5.1"). Das wird mit dem Tonausgang des CD- oder **DVD-ROM-Laufwerks** S.172 und dem Toneingang direkt auf der Soundkarte verbunden.

- ⊕ Sehr viele Mischpultfunktionen
- ⊕ Viele Effekte einstellbar
- ⊖ Leicht verfälschte Wiedergabe von Tonaufnahmen
- ⊖ Gleichzeitige Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren nicht möglich
- ⊖ Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Platz 6 Anubis Typhoon Acoustic Six 5+1



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	29,90 €

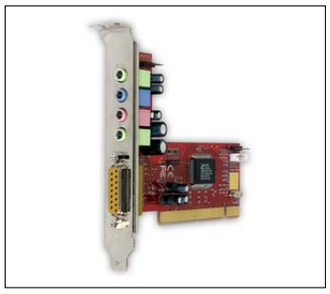


Die „Typhoon Acoustic Six 5+1" von Anubis hat einen **optisch-digitalen** S.172 Ausgang. Für den Anschluss von Lautsprechern mit optisch digitalem Eingang benötigen Sie ein entsprechendes Anschlusskabel (ein so genanntes Lichtleiterkabel, siehe Bild). Dieses Verbindungskabel befindet sich im Lieferumfang der Anubis-Karte.

- ⊕ Originalgetreue Klangwiedergabe
- ⊕ Akzeptable Anzahl von digitalen Ein- und Ausgängen
- ⊖ Digitale Ein- und Ausgänge belegen zusätzlichen Steckplatz
- ⊖ Gleichzeitige Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren nicht möglich
- ⊖ Unverständliches Handbuch

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 7 Anubis Typhoon Acoustic 4 — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	12,90 €

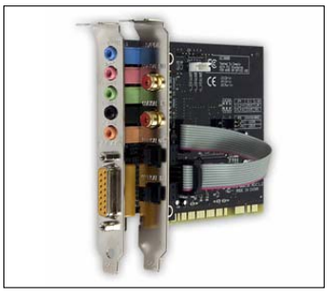


Das ist der Spielgeräte-Anschluss (Gameport) der „Typhoon Acoustic 4" von Anubis. Hier werden Eingabegeräte für Spiele, wie Spieletastaturen (Gamepads), Steuerknüppel (Joysticks) oder Lenkräder installiert. Das ist eine alte, aber weit verbreitete Anschlussart. Neue Geräte werden in der Regel per **USB** S.172 am Computer angeschlossen.

- ⊕ Sehr preisgünstig
- ⊕ Originalgetreue Klangwiedergabe
- ⊖ Tonformate DTS, Dolby Digital, Sechskanalkinoton können nicht wiedergegeben werden
- ⊖ Keine digitalen Ein- und Ausgänge
- ⊖ Gleichzeitige Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren nicht möglich
- ⊖ Unverständliches Handbuch

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 8 Trust 514DX 5.1 Sound Expert Optical



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49,95 €



Beim Anschluss des Zusatzmoduls für die Digitalanschlüsse ist bei der Trust-Soundkarte äußerste Vorsicht geboten! Am Verbindungskabel befinden sich keinerlei Anschlusshinweise. Stecken Sie diesen verkehrt auf die dafür vorgesehene Buchse der Soundkarte, ist das Gerät nach dem Einschalten des Computers sofort defekt.

- ⊕ Originalgetreue Klangwiedergabe
- ⊕ Akzeptable Anzahl von digitalen Ein- und Ausgängen
- ⊖ Digitale Ein- und Ausgänge belegen extra Steckplatz
- ⊖ Gleichzeitige Aufnahme von mehr als zwei Tonspuren nicht möglich
- ⊖ Kartendefekt bei Anschluss des Zusatzmoduls für Digitalanschlüsse möglich
- ⊖ Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Trust GmbH, Siemensstr.1, 47533 Kleve

Was ist EAX (Environmental Audio Extension) ?

Im Jahre 1998 kam die Tonwiedergabetechnik EAX in der Version 1.0 erstmals zum Einsatz. Die Hersteller von Spielen hatten mit dieser Technik zum ersten Mal die Möglichkeit, ihre Produkte mit räumlich wirkender Tonwiedergabe zu versehen. Die Version 2.0 erlaubte schon mehr: In Spielumgebungen konnten damit beispielsweise Hall- und Echoeffekte in die Spiele programmiert werden. Beim Kauf einer Soundkarte sollten Sie deshalb unbedingt darauf achten, dass diese mit EAX in der Version 2.0 zusammenarbeitet. Ist dies nicht der Fall, so bleiben Ihnen die tollen Geräuscheffekte und damit eine Menge Spielspaß verborgen. Die neueste Entwicklung heißt übrigens EAX Advanced HD. Damit wird es in Spielen sogar möglich, Geräusche zu orten. Dazu ist natürlich ein richtig aufgestelltes Mehrkanal-Boxensystem notwendig. Beispiel: Sie befinden sich in einem Raum der Spielewelt und können, wie im richtigen Leben, ermitteln, aus welcher Richtung Geräusche, Sprache oder Musik kommen – und sei es aus einem angrenzenden Nebenraum. Ferner können Sie anhand der Hall- und Echogeräusche die tatsächliche Raumgröße schätzen. So wird etwa der Gong einer Standuhr in einem großen Saal einen langen Hall verursachen, während Gelächter aus einem Flur jenseits des Saales eher leise und gedämpft klingt.



Die aktuellste Programmversion von EAX heißt Advanced HD.

Nicht getestet, weil ...

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.

COMPUTERBILD-SPIELE hat wegen der besseren Vergleichbarkeit nur Geräte zum Einbau in den Computer geprüft, daher wurde dieses Modell in diesem Vergleichstest nicht berücksichtigt. Die Sound Blaster MP3+ ist ab sofort im Handel. Empfohlener Verkaufspreis: 59,90 Euro.



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

Einbauarbeit entfällt: Die „Sound Blaster MP3+" von Creative Labs wird an der USB-Buchse des PCs installiert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Reparatur-Werkstatt

Fehler im Spiel können sich als böse Bruchstellen für den Spaß erweisen. Mit kostenlosen Reparatur-Programmen, so genannten Patches, aus dem Internet lassen sich diese Lücken locker wieder zusammenschweißen



Foto: Ullstein

Jens Linser (21) ist sauer. Das Spiel, das der Stuttgarter sich gerade gekauft hat, funktioniert nicht richtig. Zwar lässt es sich einwandfrei installieren und starten, und auch Grafik und Ton entsprechen den Erwartungen. Aber kaum hat Linser eine Viertelstunde gespielt, friert das Bild auf der Mattscheibe des Monitors ein, und nichts geht mehr. Was hat der junge Mann falsch gemacht? Nichts.

Das Spiel stürzt trotzdem ständig ab. Einfach so. Es kann nicht anders – obwohl Jens Linser einen vorbildlich eingerichteten Computer neuerer Bauart benutzt. Der Fehler steckt also im Spiel selbst. Und keine Neu-Installation, kein aktuelles Steuerungs-Programm (Treiber) für Grafik- oder Soundkarte kann ihn beheben. Das schafft nur ein Spielverbesserungs-Programm, ein so genannter Patch.

Meistens repariert ein solcher Patch ein kaputtes Spiel, manchmal fügt er auch neue Funktionen, etwa Online-Spielstufen, hinzu. In der Regel stellt ihn der Hersteller eines betroffenen Spiels auf seine Internet-Seite. Von dort lässt sich der Patch bequem herunterladen und mit ein paar Mausklicks installieren. Wie das geht, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Das funktioniert aber nur, wenn die Online-Adresse der Hersteller-Seite bekannt ist. Wer lange Sucherei scheut, tippt in die Adresszeile seines Internet-Zugangsprogramms einfach www.patches-scrolls.de ein. Unter dieser deutschen Web-Anschrift finden sich Patches zu Hunderten von Spielen. Auch für den Umgang mit dieser Seite finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung in diesem Ratgeber.

Ferner gibt's Tipps zu Installation und Bedienung von Winzip. Das ist ein Programm, mit dem Dateien gepackt, also verkleinert, werden können. Das spart vor allem Zeit beim Herunterladen aus dem Internet.

So breit das Angebot von „patches-scrolls" auch ist, nicht immer befindet es sich auf dem neuesten Stand. Beispiel: das Spiel „Civilisation 3". Während auf der Hersteller-Seite von Atari (früherer Name: Infogrames) bereits die aktuelle Patch-Version 1.29 zum Herunterladen steht, gibt es bei „patches-scrolls" nur die ältere Variante 1.21.

Ein weiteres Problem: Die Patch-Dateien liegen oft auf ausgelagerten, teils privaten **Servern** S.172. Werden die von ihren Betreibern abgeschaltet, so können Sie die Verbesserungs-Programme von dort nicht herunterladen. Das funktioniert erst, wenn die Server wieder mit dem Internet verbunden sind. Trotzdem kann ein Besuch einer solchen privaten Seite sinnvoll sein, zumal dann, wenn Patches zu verschiedenen Spielen auf einmal gesucht werden.

Wer keine Internet-Anbindung hat, bittet telefonisch oder schriftlich beim Spiel-Hersteller um Zusendung eines Patches auf CD-ROM. Viele Hersteller schicken Patches kostenlos zu.

Adressen und Telefonnummern stehen in der Service-Rubrik von COMPUTERBILD-SPIELE. Mehr zum Thema „Spielabstürze" finden Sie auch in der Profi-Ecke dieser Ausgabe.

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
Verbesserungs-Programme	**Heft**	**8/2003**

Spielverbesserungs-Programm (Patch) von Hersteller-Seite laden

Die erste Adresse für Patches ist in der Regel die Internet-Seite des Spieleherstellers. Im Falle von „Civilization 3" ist das Atari (bis vor kurzem noch: Infogrames)

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.atari.de ein.

3 Drücken Sie dann ↵, damit die gewählte Internet-Seite geöffnet wird.

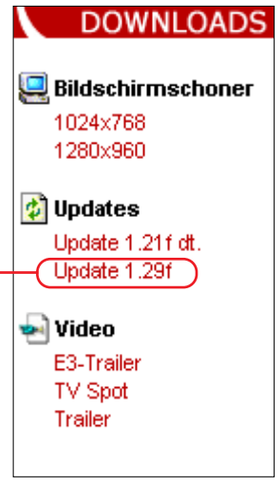
4 Warten Sie ab, bis die Atari-Seite vollständig geladen ist. Ziehen Sie den Mauszeiger zum oberen Rand der Seite auf den Eintrag DOWNLOAD, und klicken Sie im darunter geöffneten Menü auf ●.



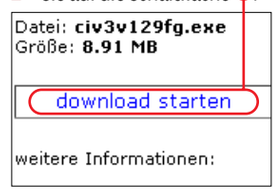
5 Warten Sie ab, bis die daraufhin geöffnete Seite vollständig geladen ist. Klicken Sie dann in der alphabetischen Liste auf den Eintrag ●.



6 Daraufhin wird eine neue Internet-Seite geöffnet. Warten Sie ab, bis sie vollständig geladen ist, und klicken Sie dann rechts auf den Eintrag ●.



7 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche ●.



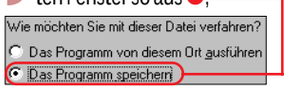
8 Falls Sie daraufhin ein Fenster wie das folgende sehen sollten, warten Sie ab, bis die automatische Weiterleitung zur gewünschten Seite einsetzt. Je nach Geschwindigkeit der Internet-Verbindung kann dieser Vorgang einige Sekunden dau-

Spielverbesserungs-Programm (Patch) von Hersteller-Seite laden | Fortsetzung

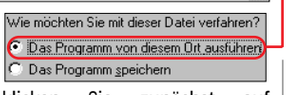
ern. Passiert jedoch nichts, klicken Sie auf ●.



9 Sieht der Eintrag im nächsten Fenster so aus ●,



klicken Sie auf OK. Falls der Eintrag so aussieht ●,



klicken Sie zunächst auf Das Programm speichern, so dass in dem Kreis vor dem Eintrag ein Punkt ● zu sehen ist Das Programm speichern. Erst dann klicken Sie auf die Schaltfläche OK.

10 Anschließend sehen Sie dann das neue Fenster **Speichern unter**. Mithilfe dieses Fensters können Sie die Datei mit dem Patch-Installationsprogramm in einem Ordner auf der Festplatte speichern, etwa in Speichern in: Eigene Dateien. Am unteren Fensterrand zeigt ein Feld den Namen der Datei: Dateiname: civ3v129fg.exe. Merken Sie sich den Namen, damit Sie die Datei später auf der Festplatte wiederfinden. Zum Speichern der Datei klicken Sie auf Speichern.

11 Daraufhin wird die Datei aus dem Internet auf die Festplatte Ihres Computers heruntergeladen. In einem Fenster sehen Sie anhand des von links nach rechts laufenden blauen Balkens, wie weit der Vorgang fortgeschritten ist ●. Ist der Ladevorgang beendet, schließen Sie gegebenenfalls noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ☒. Trennen Sie anschließend die Internetverbindung.



Spielverbesserungs-Programm (Patch) installieren

Ist die Patch-Datei heruntergeladen, muss sie noch installiert werden. Kein Problem. Das haben Sie in acht Schritten erledigt

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf ●

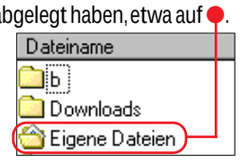


.

2 Klicken Sie im dann geöffneten Fenster **Arbeitsplatz** doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem der Ordner mit der Installations-Datei des Patches zu finden ist (siehe Kasten „Spielverbesserungs-Programm (Patch) von Hersteller-Seite laden“, Schritt 11). In diesem Beispiel ist es ●.



3 Im folgenden Fenster (C:) klicken Sie doppelt auf den Namens des Ordners, in dem Sie die Installationsdatei abgelegt haben, etwa auf ●.



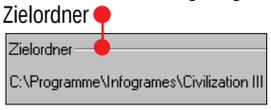
4 Klicken Sie im nächsten Fenster **Eigene Dateien** doppelt auf den Namen der Installationsdatei des Patches (Siehe Kasten „Spieverbesserung-Programm (Patch) von Hersteller-Seite laden“, Schritt 11), in diesem Beispiel auf ●.



Falls Sie den Namen nicht sehen, klicken Sie so oft auf ▼, bis er sichtbar ist.

5 Daraufhin wird wenige Sekunden später ein Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf Weiter >.

6 Bestätigen Sie im nächsten Fenster den angezeigten Zielordner ●



mit einem Klick auf Weiter >.

7 Daraufhin wird der Patch installiert. In einem Fenster können Sie den Fortschritt der Installation verfolgen: **InstallShield Wizard**. Ist währenddessen die Meldung **Schreibgeschützte Datei gefunden** zu sehen, klicken Sie auf Ja.

8 Ist die Installation komplett, so sehen Sie das Fenster **InstallShield Wizard**. Klicken Sie auf dann auf Fertigstellen, um das Fenster zu schließen. Damit ist der Patch installiert. Wenn Sie dann das Spiel starten, sind die Verbesserungen und Reparaturen des Programms sofort wirksam. Achtung: Oft klappt das allerdings nur, wenn Patch und Spiel in der gleichen, also etwa in der deutschen Version vorliegen.

Spielverbesserungs-Programm (Patch) von Internet-Seite „Patches-Scrolls“ laden

Falls Sie die Internet-Seite des Spieleherstellers nicht finden, können Sie die Internet-Seite von Patches Scrolls nutzen. Darauf stehen Patches für sehr viele Spiele zum Herunterladen bereit

1 Stellen Sie eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.patches-scrolls.de ein.

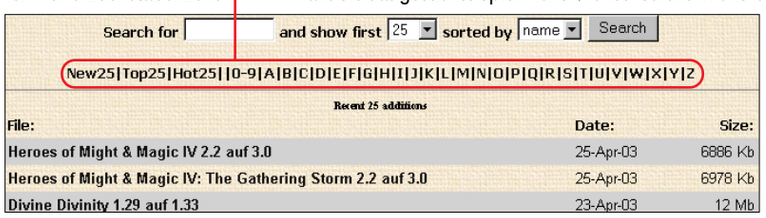
3 Drücken Sie anschließend ↵, damit die gewählte Internet-Seite geöffnet wird.

4 Warten Sie ab, bis die Seite **The Patches Scrolls** vollständig geladen ist. Klicken Sie dann am linken Rand der Seite auf den Eintrag ●,



falls Sie, wie in diesem Beispiel, die deutsche Version von Civilisation 3 besitzen.

5 In der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie in der Ziffern- und Buchstabenzeile ●



auf das Zeichen, mit dem der Name des Spiels beginnt, in diesem Beispiel also auf [C]. Falls Sie währenddessen das Fenster **Sicherheitswarnung** sehen sollten, klicken Sie einfach auf Ja.

6 Im nächsten Fenster sehen Sie eine Liste mit den Spielenamen, die mit dem gewählten Zeichen ● beginnen.



Falls Sie das gesuchte Spiel nicht sehen, klicken Sie so oft auf ▼, bis es sichtbar ist. Achtung: Es kann sein, dass im Angebot von „Patches Scrolls“ kein Patch für das Spiel vorhanden ist. Dann taucht der Name des Spiels natürlich nicht in der Liste auf.

Werden Sie indes fündig, klicken Sie auf den Namen des Spiels, also zum Beispiel auf ●.



Achtung: Wie in diesem Beispiel kann es vorkommen, dass auf der Internet-Seite von Patches Scrolls nicht der aktuelle Patch vorliegt. Den finden Sie in der Regel auf der Internet-Seite des Spieleherstellers (siehe Kasten „Spielverbesserungs-Programm (Patch) von Hersteller-Seite laden“, Schritt 7).

7 In der daraufhin geöffneten Seite klicken Sie unter dem Eintrag **Download location** auf **Mirror 1** [ftp]. Die Installations-Datei des Patches wird heruntergeladen. Das kann einige Minuten dauern.

8 Das weitere Vorgehen entspricht nun den Schritten 9 bis 11 im Kasten „Spielverbesserungs-Programm (Patch) von Hersteller-Seite laden“. Allerdings handelt es sich bei der Installationsdatei in diesem Fall um eine so genannte gepackte, mit dem Programm Winzip datenkomprimierte Variante. Um die zu verwenden, müssen Sie sie zunächst entpacken. Das funktioniert aber nur, wenn Sie das Programm Winzip installiert haben. Ist das der Fall, lesen Sie weiter im Kasten „Komprimiertes Spielverbesserungs-Programm (Patch) installieren“. Haben Sie das Winzip-Programm nicht, so lesen Sie erst den Kasten „Winzip-Programm laden und installieren“.

Winzip-Programm laden und installieren

Haben Sie aus dem Internet ein Verbesserungs-Programm geladen, dann können dessen Daten komprimiert, also gepackt sein. Bevor Sie den Patch installieren, müssen Sie ihn mit einem speziellen Programm, zum Beispiel Winzip, entpacken. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie Winzip aus dem Internet laden und dann installieren

1 Stellen Sie, wie gewohnt, eine Verbindung zum Internet her.

2 Tippen Sie in die Adresszeile des Internet-Zugangsprogramms die Internet-Adresse www.winzip.de ein.

3 Drücken Sie anschließend die Taste ↵, um die gewählte Internet-Seite zu öffnen.

4 Warten Sie, bis die Internet-Seite von Winzip vollständig geladen ist. Klicken Sie links auf den Eintrag



.

5 Auf der folgenden Seite klicken Sie – ebenfalls links – auf



.

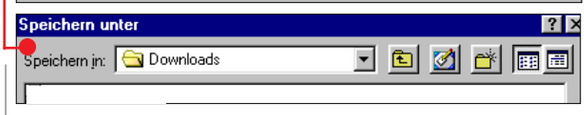
6 Warten Sie, bis Sie das Fenster sehen. Klicken Sie unten auf OK.

7 Im folgenden Fenster bestimmen Sie den Ordner, in dem Sie das Winzip-Installationsprogramm speichern. Steht der Name des gewünschten Ordners im Eingabefeld Speichern in: Downloads, klicken Sie auf Speichern und machen ab Schritt 9 weiter. Möchten Sie das Programm in einem anderen als dem gezeigten Ordner ablegen, zum Beispiel in Eigene Dateien, so klicken Sie oben im Eingabefeld auf ▼.

8 In der darunter aufklappenden Liste klicken Sie auf Eigene Dateien. Sollten Sie diesen Eintrag nicht in der Liste sehen, so klicken Sie am rechten Rand der Liste so oft auf ▲ oder ▼, bis der Eintrag sichtbar ist. Klicken Sie ihn an. Das Eingabefeld sieht dann so aus: Speichern in: Eigene Dateien. Klicken Sie auf Speichern.

9 Das Herunterladen des Winzip-Installationsprogramms beginnt. Den Fortschritt des Vorgangs dokumentiert das Fenster. Es verschwindet automatisch, sobald das Programm vollständig geladen ist. Für eine bessere Übersicht sollten Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕ schließen.





10 Klicken Sie doppelt auf der Windows-Oberfläche auf



, beziehungsweise öffnen Sie den Ordner, in dem Winzip liegt.

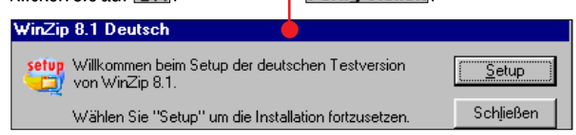
11 Klicken Sie doppelt auf die Datei mit dem Installationsprogramm von Winzip



.



12 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Setup. Daraufhin wird das Fenster WinZip Setup geöffnet. Klicken Sie auf OK.



13 Setzen Sie die Installation mit Weiter > fort.

14 Akzeptieren Sie die Lizenzvereinbarung mit einem Mausklick auf Ja.

15 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Weiter >.

16 Dann müssen Sie entscheiden, ob Sie Winzip künftig mit der „Assistent"-Funktion starten wollen oder mit der „Classic-Oberfläche". In diesem Beispiel klicken Sie auf Mit der WinZip Classic-Oberfläche starten und auf Weiter.

17 Auch im folgenden Fenster klicken Sie lediglich auf die Schaltfläche Weiter.

18 Beenden Sie anschließend die Installation des Packprogramms Winzip mit einem Mausklick auf Fertig stellen.

19 Daraufhin präsentiert Ihnen Winzip einen „Tipp des Tages". Um den auszublenden, klicken Sie auf Schließen.

20 Noch geöffnete Fenster schließen Sie jeweils mit einem Klick auf ✕. Damit ist die Installation von Winzip beendet. Wie Sie damit komprimierte Patch-Dateien entpacken, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE beispielhaft im Kasten „Komprimiertes Spielverbesserungs-Programm (Patch) installieren".

Komprimiertes Spielverbesserungs-Programm (Patch) installieren

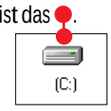
Eine komprimierte Datei können Sie nicht direkt installieren, sondern müssen sie erst zu „voller Größe" entpacken

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



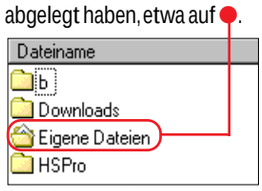
.

2 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem sich der Ordner mit der gepackten Installationsdatei des Patches befindet. In diesem Beispiel ist das



.

3 Im folgenden Fenster [C:] klicken Sie doppelt auf den Namen des Ordners, in dem Sie die Installationsdatei abgelegt haben, etwa auf



. Falls Sie den Namen nicht sehen, klicken Sie so oft auf ▼, bis er sichtbar ist.

4 Klicken Sie im nächsten Fenster Eigene Dateien doppelt auf den Namen der Installations-Datei des Patches, in diesem Beispiel also auf civ3v121fg.zip.

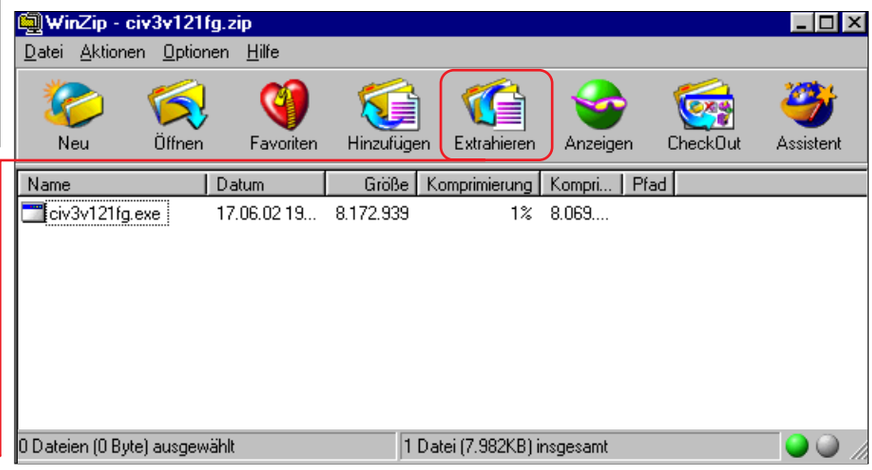
5 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf

6 Im folgenden Fenster bestimmen Sie den Ordner, in dem die von Winzip entpackten Dateien gespeichert werden sollen. Tippen Sie zu diesem Zweck beispielsweise Eigene Dateien ein.

7 Klicken Sie im Anschluss daran auf die Schaltfläche Extrahieren.

8 Schließen Sie noch geöffnete Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕ rechts oben.

9 Um die Datei zu installieren, folgen Sie den Hinweisen im Kasten „Spielverbesserungs-Programm (Patch) installieren". Achtung: in diesem Beispiel klicken Sie in Schritt 4 auf den Dateinamen civ3v121fg.exe.



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

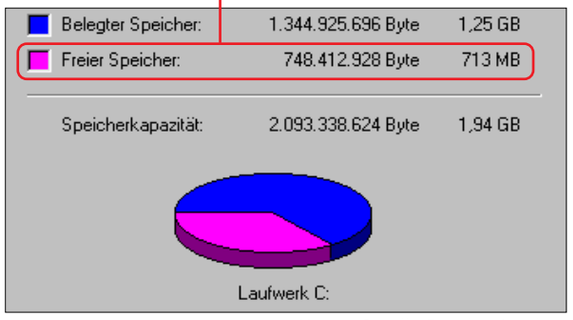
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

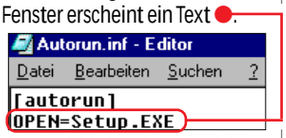


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

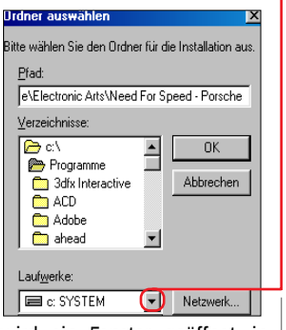
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

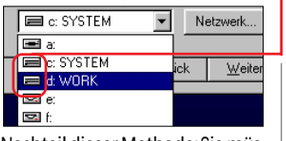
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



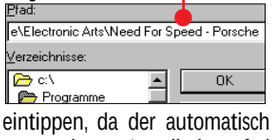
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.172 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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

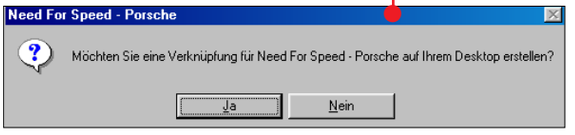


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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.

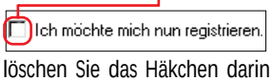




Installation von PC-Spielen

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

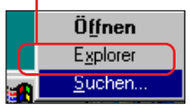
Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

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.

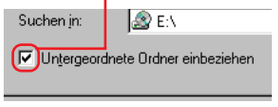
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

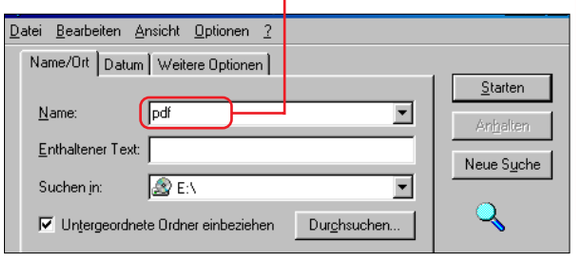
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

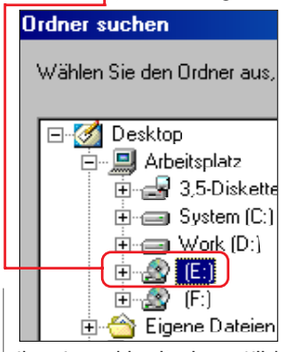
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





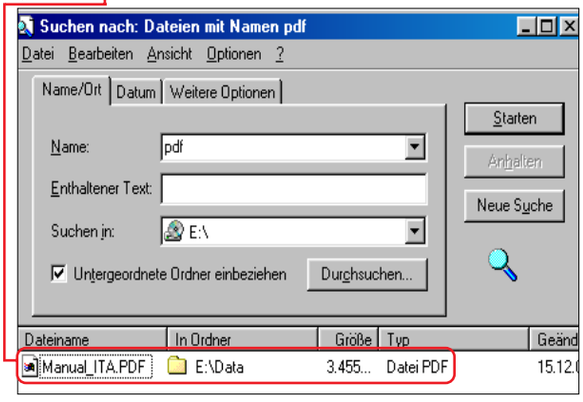
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



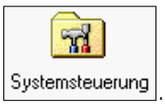
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

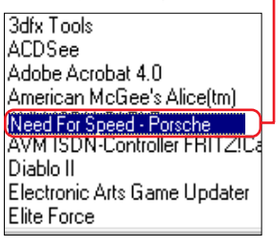


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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



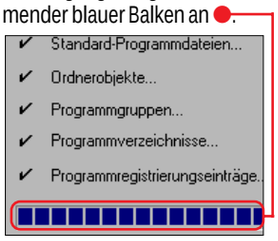
Klicken Sie diese Zeile an.

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.

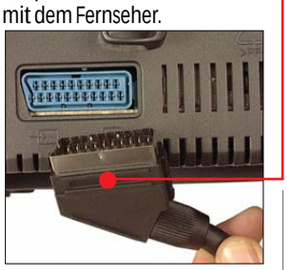


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

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.

SPIELABSTÜRZE VERHINDERN

Schlechtwetterfront am (Spiele-)Himmel? Mit Bordmitteln bekommen Sie gängige Spielprobleme in den Griff. Schöne Aussichten also

Retterbericht



Donnerkiel! Statt des auf der Spielpackung versprochenen maximalen Spielspaßes ist selbiger manchmal schon nach Minuten verhagelt. Etwa, wenn bereits die Installation durch heftige Turbulenzen, sprich: ständige Fehlermeldungen, gestört wird. Ist dieses „Tief" überwunden, ziehen am Horizont oft die nächsten dunklen Wolken auf: zum Beispiel, wenn die Grafik ständig ruckelt, der Sound krächzt oder das Spiel abstürzt. Nicht immer liegt das an defekten Spiele-CD-ROMs oder einem veralteten Computer. Schuld sind in vielen Fällen neben überholten Steuerungsprogrammen (Treiber) falsche Einstellungen des Computers. COMPUTERBILD-SPIELE hat für Sie bewährte Tricks für die richtigen Einstellungen zusammengestellt – damit am Spiele-Himmel ein neues Hoch aufziehen kann.

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

Bootfähige CD-ROMs erstellen	Heft 6/2003
Spielkonfigurationsdateien bearbeiten	Heft 7/2003
So vermeiden Sie Spielabstürze	**Heft 8/2003**
So richten Sie sich einen „Dedicated Server" ein	Heft 9/2003
Spiele er- und versteigern auf Ebay	Heft 10/2003

Allgemeine Tipps

Bei Problemen mit einem Spiel, gleich welcher Art, sollten Sie zunächst folgende Tipps beherzigen

Steuerungsprogramme aktualisieren

Häufigste Ursache dafür, dass ein Spiel nicht startet oder abstürzt, sind veraltete Treiber. Aktualisieren Sie daher zunächst immer die Treiber zu Grafik- und Soundkarte, gegebenenfalls auch die zur Hauptplatine. Kenntnisse diesbezüglich werden an dieser Stelle vorausgesetzt. Aktuelle Treiber bekommen Sie im Internet beim Hersteller. Eine weitere gute Anlaufstelle ist beispielsweise die Adresse www.treiber.de.

Spielverbesserungsprogramme installieren

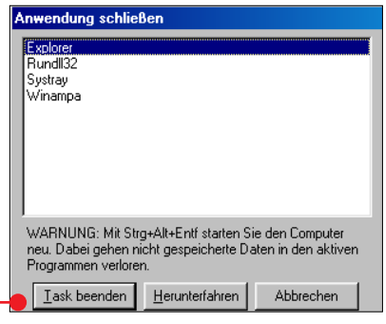
Oftmals beheben auch Spielverbesserungsprogramme (Patches) Probleme. Lesen Sie dazu mehr im aktuellen Ratgeber.

Hintergrundprogramme schließen

Schließen Sie für die laufende Windows-Sitzung unnötige Hintergrundprogramme. Der frei gewordene Speicher kommt dem Spiel zugute.

1 Folgende Schritte gelten für Windows 95/98/ME. Sollten Sie Windows XP benutzen, lesen Sie direkt bei Schritt 3 weiter. Drücken Sie gleichzeitig Strg, Alt und Entf. Dann wird ein Fenster geöffnet.

2 Schließen Sie hier alle Einträge, bis auf Explorer und Systray. Diese Programme müssen weiterlaufen. Sie beenden ein Hintergrundprogramm, indem Sie es anklicken und anschließend auf Task beenden klicken. Da das Fenster dabei jedes Mal mit geschlossen wird, müssen sie es mit der in Schritt 1 erwähnten Tastenkombination wieder hervorholen.



3 Drücken Sie bei Windows XP Strg, Alt und Entf. Schließen Sie alle laufenden Anwendungen unter Anwendungen, indem Sie die Anwendung anklicken und danach auf Task beenden klicken. Klicken Sie daraufhin auf den Kartei-Reiter Prozesse. Hier sehen Sie die laufenden Systemprozesse. Beenden Sie hier alle Prozesse, neben denen Ihr Benutzername aufgeführt ist, mit zwei Ausnahmen, nämlich taskmgr.exe und explorer.exe, indem Sie einen Prozess anklicken und dann auf Prozess beenden klicken. Die übrigen Prozesse lassen Sie unberührt. Schließen Sie danach das Fenster mit Klick oben rechts auf ✕.

Name	Benutzername	C...
devldr32.exe	Thomas Glenk	00
IEXPLORE.EXE	Thomas Glenk	00
nvsvc32.exe	SYSTEM	00
rundll32.exe	Thomas Glenk	00
msmsgs.exe	Thomas Glenk	00
ctfmon.exe	Thomas Glenk	00
realsched.exe	Thomas Glenk	00
winampa.exe	Thomas Glenk	00
spoolsv.exe	SYSTEM	00
taskmgr.exe	Thomas Glenk	01
explorer.exe	Thomas Glenk	01
svchost.exe	LOKALER DIENST	00
svchost.exe	NETZWERKDIENST	00
svchost.exe	SYSTEM	00
svchost.exe	SYSTEM	00
lsass.exe	SYSTEM	00
services.exe	SYSTEM	00
svchost.exe	SYSTEM	00
hsdx.exe	Thomas Glenk	00

Installationsprobleme

Wenn bereits die Installation des Spiels nicht klappt, lesen Sie bitte nachstehende Hinweise

Temporäre Dateien löschen

Windows kann nur eine bestimmte Anzahl von so genannten temporären Dateien verwalten. Räumen Sie den Ordner für temporäre Dateien daher regelmäßig auf.

1 Starten Sie den „Windows-Explorer", und öffnen Sie das Windows-Verzeichnis C:\WINDOWS\TEMP.

2 Leeren Sie den kompletten Inhalt des Verzeichnisses, indem Sie in die rechte Spalte klicken und mit gleichzeitigem Druck auf Strg und A alle Dateien markieren. Drücken Sie danach auf Entf, und klicken Sie auf Ja, um diese Dateien zu löschen – der Ordner TEMP an sich darf nicht gelöscht werden!

3 Bei weiteren Rückmeldungen klicken Sie jeweils auf Ja beziehungsweise OK.

4 Schließen Sie noch alle unnötigen Hintergrundprogramme, bevor Sie einen erneuten Installationsversuch unternehmen. Dies ist im obenstehenden Kasten genauer erklärt.

MS-DOS-Kompatibilitätsmodus

Veraltete 16-Bit-Treiber können jeder Installation einen Strich durch die Rechnung machen – nämlich dann, wenn der Computer in den so genannten **MS-DOS-Kompatibilitätsmodus** S.172 schaltet. Dieser Tipp gilt nicht für Windows XP.

1 Überprüfen Sie zunächst, ob der MS-DOS-Kompatibilitätsmodus bei Ihnen aktiv ist. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf



und wählen Sie anschließend Eigenschaften aus.

2 Klicken Sie daraufhin auf den Kartei-Reiter Leistungsmerkmale.

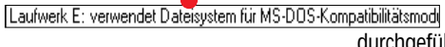
3 Wenn Sie jetzt ein Bild wie unten sehen, dann befindet sich der Computer im langsamen MS-DOS-Kompatibilitätsmodus. Schuld daran sind MS-DOS-Treiber, auch **Real-Mode-Treiber** S.172 genannt, wenn diese unter Windows installiert werden.

Arbeitsspeicher:	512,0 MB RAM
Systemressourcen:	86% frei
Dateisystem:	Einige Laufwerke verwenden den MS-DOS-Kompatibilitätsmodus.
Virtueller Arbeitsspeicher:	MS-DOS-Kompatibilitätsmodus
Komprimierung:	Nicht installiert
PC-Karten (PCMCIA):	Keine PC-Karten-Sockets installiert.

Klicken Sie auf einen Eintrag, und dann auf "Details".

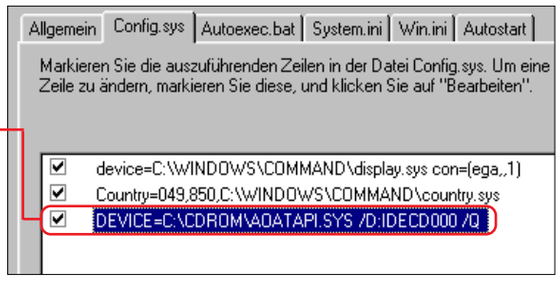
Installationsprobleme | Fortsetzung

Die Lösungsmöglichkeiten sind je nach „Verursacher“ zu vielfältig, um alle in diesem Rahmen besprochen werden zu können. Sie finden im Internet in der „Knowledge Base“ von Microsoft (www.microsoft.de) unter dem Stichwort „MS-DOS-Kompatibilitätsmodus“ eine ganze Reihe von Lösungsansätzen hierzu. Erster Anhaltspunkt sind immer die im unteren Teil des Fensters aufgeführten Laufwerke. An dieser Stelle soll daher der besonders häufige Fall beschrieben werden, dass eins oder mehrere CD-ROM-Laufwerke im MS-DOS-Kompatibilitätsmodus laufen, hier ●. Klicken Sie auf OK.



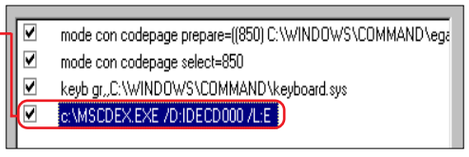
4 Klicken Sie auf Start, dann auf Ausführen... Geben Sie Folgendes ein: msconfig, klicken Sie auf OK, und klicken Sie anschließend auf den Kartei-Reiter Config.sys.

5 Suchen Sie dort nach einer Befehlszeile wie dieser hier ●. Entfernen Sie dann das Häkchen vor diesem Eintrag.



6 Klicken Sie anschließend auf Autoexec.bat. Entfernen Sie hier den Haken bei dem gezeigten Eintrag ●.

7 Dann folgen Klicks auf die Schaltflächen OK und Ja. Die Änderungen sind nach dem Neustart des Computers wirksam. Sie können nun kontrollieren, ob der Normalzustand wiederhergestellt ist, indem Sie die Schritte 1 und 2 befolgen. Neben Dateisystem: und Virtueller Arbeitsspeicher: sollte jeweils 32-Bit stehen und weiter unten Das System ist optimal konfiguriert. Das Fenster schließen Sie per Klick auf die Schaltfläche OK.



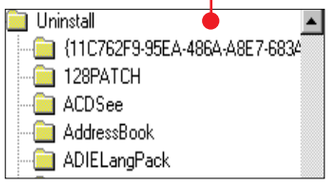
Zweitinstallation schlägt fehl

Sie haben ein Spiel installiert, gespielt und entfernt. Jetzt wollen Sie es erneut installieren – doch plötzlich kann die Installation nicht mehr durchgeführt werden. Der Übeltäter sitzt meistens in der Windows-Registrierung. Dazu ein wichtiger Hinweis: Bei Eingriffen in diese Datenbank sollten Sie immer eine Sicherungskopie der Registrierung anlegen – am besten über ein so genanntes Festplatten-**Image** S.172. Bei Problemen können Sie so eine funktionierende Registrierung schnell wiederherstellen.

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche Start, dann auf Ausführen... Geben Sie hier als Befehl regedit ein, und klicken Sie auf OK.

2 Danach wird die Windows-Registrierung geöffnet. Klicken Sie hier jeweils auf das ⊞ vor HKEY_LOCAL_MACHINE, Software, Microsoft, Windows, CurrentVersion und vor Uninstall.

3 Hier sehen Sie in einer Ordnerübersicht die unter Windows installierten Programme ●. Suchen Sie



den Namen des zuvor entfernten Spiels. Wenn Sie etwa das Spiel „Die Sims“ entfernt hatten, dann suchen Sie nach dem Ordner Die Sims. Nicht immer ist der Ordner so eindeutig gekennzeichnet. Manchmal verbergen sich die Informationen in Ordnern mit einer kryptisch anmutenden Zeichenfolge wie etwa dieser hier: {11C762F9-95EA-486A-A8E7-683A50C231C1}. Kontrollieren Sie in diesem Fall diese Ordner, indem Sie sie mit einem Doppelklick öffnen. Den Namen des Programms finden Sie in der Regel neben dem Eintrag ab DisplayName.

4 Klicken Sie den gesuchten Ordner anschließend mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Löschen. Bestätigen Sie mit Klick auf Ja. Anschließend können Sie den Editor mit Klick oben rechts auf ✕ wieder schließen und das Spiel neu installieren.

Grafikruckler und Spielabstürze

Schlimm genug, wenn ein Spiel ruckelt. Stürzt es hingegen mittendrin ab oder verweigert es gar den Start, dann ist es mit der guten Laune schnell vorbei. Hier einige Tipps für mehr Spielspaß

Festplatte defragmentieren und Scandisk

Eine fortschreitende Fragmentierung der Festplatte kann zu unangenehmen Rucklern im Spiel führen, fehlerhafte Bereiche gar zu Abstürzen. Defragmentieren Sie daher regelmäßig die Festplatte mit „Defrag“, und überprüfen Sie den Datenträger mit „Scandisk“. Bei letzterem Programm ist die intensive Prüfart empfohlen. Wie es geht, ist im Ratgeber in Heft 1/2003 auf Seite 192 ausführlich beschrieben.

Virtueller Arbeitsspeicher

In der Regel verwaltet Windows den **virtuellen Arbeitsspeicher** S.172. Da Windows nicht nur Spiele verwalten muss, sondern auch Anwendungen wie Word oder Excel, sind die Einstellungen nicht immer optimal für Spiele ausgelegt.

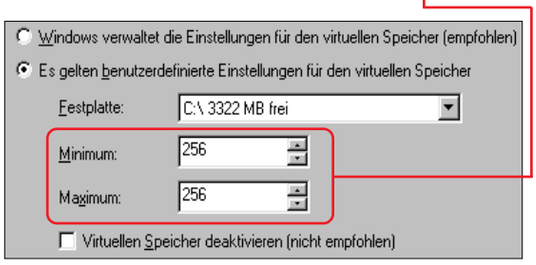
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche das Symbol



mit der *rechten* Maustaste an, und klicken Sie anschließend auf den Eintrag Eigenschaften.

2 Jetzt geht es weiter, indem Sie auf den Kartei-Reiter Leistungsmerkmale klicken. Hier folgt nun ein Klick auf Virtueller Arbeitsspeicher...

3 Danach wird ein neues Fenster geöffnet. Wählen Sie hier die zweite Option für die benutzerdefinierten Einstellungen aus, und legen Sie bei Minimum: und Maximum: den jeweils gleichen Wert fest. Welchen Wert Sie dort eintragen, hängt von der Größe Ihres Arbeitsspeichers (RAM) ab. Nehmen Sie dann diesen Wert mal zwei. Wenn Sie etwa 128 Megabyte RAM haben, dann tragen Sie dort ● ein.



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**

Kostenloser 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 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 eine CD-ROM mit 77 Spielen bei.
Bestell-Telefon: 01805-999943,
Bestell-Fax: 01805-489848,
Internet: www.computerbildspiele.de/jahres-cd.htm



Der Doppelpack ist für 14,95 Euro zu haben.

Grafikruckler und Spielabstürze | Fortsetzung

4 Klicken Sie daraufhin auf OK. Dann wird ein Hinweisfenster geöffnet. Klicken Sie hier auf Ja, um es zu schließen.

5 Jetzt folgen noch Klicks auf Schließen und auf Ja. Anschließend wird der Computer neu gestartet.

IRQ-Mehrfachbelegung

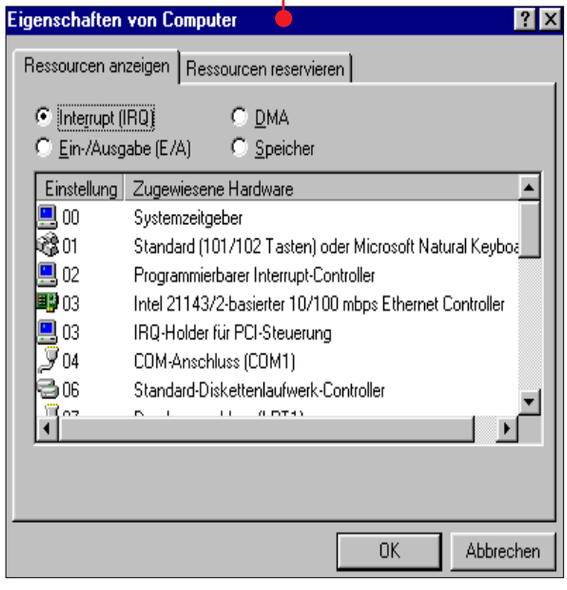
Je mehr **PCI-Geräte** S.172 in einem Computer angeschlossen sind, desto häufiger „rangeln" diese sich um die wenigen freien **IRQs** S.172. Dies kann in manchen Fällen zu Systemkomplikationen führen.

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



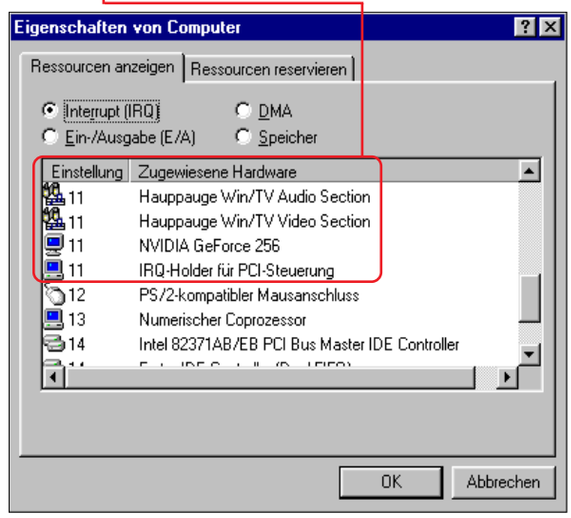
, auf Eigenschaften und danach auf Geräte-Manager. Klicken Sie hier doppelt auf Computer.

2 Jetzt sehen Sie, welches Gerät welchen IRQ im Computer belegt.



In der Regel besteht kein Grund zur Beunruhigung, wenn sich zwei Geräte den selben IRQ teilen. Kritisch wird es, wenn zwei PCI-Geräte viel **Bandbreite** S.172 verbrauchen, wie etwa Grafikkarte und **TV-Karte** S.172, siehe Bild. In diesem Fall sollten Sie, nachdem Sie alle Fenster geschlossen und Windows heruntergefahren haben, den Computer einmal ausschalten und die TV-Karte in einen anderen PCI-Steckplatz stecken.

3 Danach können Sie Windows neu starten, Schritt **1** wiederholen und überprüfen, ob die IRQs nun optimal verteilt sind.



Bildschirmschoner und Energiesparmodus

Sie können die Uhr danach stellen, wann ein Spiel abstürzt? Dann sind eventuell ein aktivierter Bildschirmschoner oder der Energiesparmodus schuld.

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine freie Stelle Ihrer Windows-Oberfläche, und wählen Sie anschließend Eigenschaften aus. Es folgt ein Klick auf Bildschirmschoner.

2 Jetzt geht es weiter, indem Sie unter Bildschirmschoner auf ▼ klicken und dort (Kein) auswählen. Klicken Sie anschließend auf OK.

3 Überprüfen Sie anschließend den Energiesparmodus. Dazu klicken Sie auf Start, Einstellungen und auf Systemsteuerung.

4 Klicken Sie hier doppelt auf



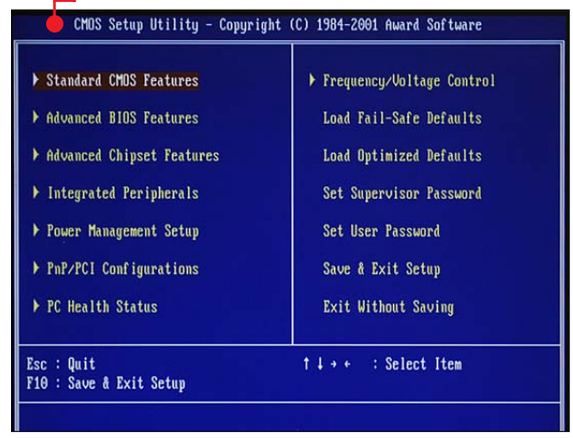
.

5 Stellen Sie hier die einzelnen Optionen wie folgt ein, und klicken Sie danach auf OK.

AGP im BIOS

Falsche **AGP** S.172-Einstellungen können so manches Spiel ins Stolpern bringen. Zwei wichtige Einstellungen werden anhand des Award-BIOS erklärt.

1 Starten Sie den Computer neu, und drücken Sie während des Startvorgangs mehrfach Entf, um das BIOS zu öffnen. Dann sind Sie im Hauptmenü.

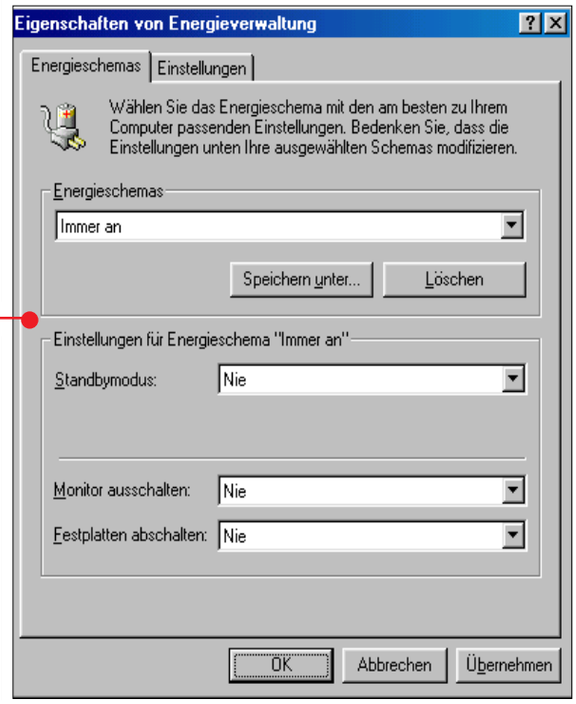


2 Drücken Sie hier so lange ↓, bis Sie bei der Option Advanced Chipset Features sind. Drücken Sie dann ↵, um das nächste Menü aufzurufen.

3 Jetzt drücken Sie bei dem Menüpunkt AGP & P2P Bridge Control ↵. Hier können Sie die AGP Aperture Size verändern. Stellen Sie mittels BILD↓ den Wert ein, der mindestens der Hälfte, besser noch: der tatsächlichen Größe Ihres Arbeitsspeichers, entspricht, also etwa [128M], wenn Ihr Computer mit 128 Megabyte RAM bestückt ist.

4 Überprüfen Sie noch die Einstellung neben AGP Mode. Hier ist oftmals standardmäßig [4X] eingestellt. Einige Grafikkarten, darunter besonders viele ältere Modelle, kommen mit dieser Einstellung nicht zurecht. Wählen Sie bei Problemen [2X] oder notfalls auch [1X] aus.

5 Im Hauptmenü drücken Sie jetzt F10 und anschließend ↵, um den Computer mit den geänderten Einstellungen neu zu starten.

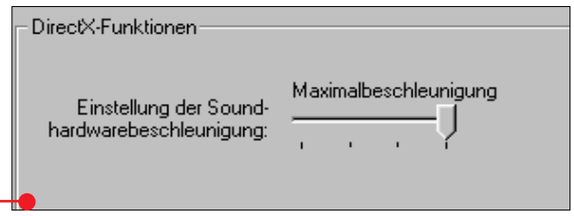


Sound-Probleme

Wenn der Ton nicht die Musik macht: Das Diagnoseprogramm von Direct-X S.172 **enthält eine interessante Einstellungsmöglichkeit**

1 Klicken Sie auf Start, dann auf Ausführen... Geben Sie dxdiag ein, und klicken Sie auf OK.

2 Klicken Sie danach auf Sound. Dort sehen Sie einen Regler.



Setzen Sie den Regler eine Stufe nach links auf Standardbeschleunigung. Klicken Sie danach auf Beenden, und testen Sie die Einstellung im Spiel. Sollte das Problem nicht behoben sein, setzen Sie den Regler schrittweise weiter nach links.

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: Manfred Freye



Ausgabe: 8/2003

Titelthema: Breed: Vergleich mit Halo

Inhalt: Im Test: Breed, War Craft 3: Frozen Throne, Tomb Raider 6

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu War Craft 3: Frozen Throne, Tomb Raider 6 und Breed, Infos zu Splinter Cell 2, High-End-3D-Karten im Test, Report: Raubkopien 2003, Teil 4

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99Euro



Ausgabe: 8/2003

Titelthema: Elite Force 2 und Breed im Test

Inhalt: Test: Warcraft 3: Frozen Throne, Vorschau: Die Sims 2, Max Payne2 und Deux Ex 2

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu Breed, Elite Force 2 und Rise of Nations. Außerdem: GTA-Vice-City – Geheimnisse, die nicht jeder kennt.

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Eines der Highlights auf der E3: Die Sims 2

Inhalt: Test: SOCOM US Navy Seals, Brute Force, Rise of Nations, Wakeboard Unleashed

Weitere Themen: Midtown Madness 3, MP3-CD-Player im Test, Tipps: Silent Hill 3, Matrix

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 8/2003

Titelthema: Wario World, der Sommerhit unter der Lupe

Inhalt: Test: Conflict: Desert Storm, ISS 3, The Hulk, Hitman 2, Mario World,

Weitere Themen: Komplettlösung: Hitman 2, Zelda Master Quest, Enter the Matrix

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthemen: Gran Turismo 4, Messe-Infos, Ghosthunter

Inhalt: Test: Def Jam Vandetta, Enter the Matrix, SOCOM: US Navy Seals

Weitere Themen: E3-News: James Bond: Everything or Nothing, Time Crisis 3. Vorschau: Chaos Legion, Pilot Down, Pitfall Harry. Tipps: Silent Hill 3, Enter the Matrix, Primal

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Star Trek: Elite Force 2 plus Komplettlösung

Inhalt: 27 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Colin McRae 3.0, Enter the Matrix, The Hulk

Weitere Themen: E3 2003, Test: Athlon XP 3200+, Tipps: Tropico 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Tomb Raider: The Angel of Darkness

Inhalt: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, The Hulk

Weitere Themen: Twisted Metal Black - Online, Interview mit Mace Griffin von Vivendi, Test: Der Nachfolger von Dark Cloud, Starsky & Hutch

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 6/2003

Titelthemen: Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Gran Turismo 4

Inhalt: Medal of Honor - Rising Sun, Syphon Filter - The Omega Strain

Weitere Themen: Vorschau: Resident Evil - Outbreak, FIFA 2004, Kill Zone, Komplettlösung zu Silent Hill (2. Teil) und Primal, Interview: Kazunori Yamauchi

CD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 7/2003

Titelthema: Besser als Super Mario Sunshine? Wario World

Inhalt: 22 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Def Jam Vendetta, Red Faction 2, NBA Street Vol. 2

Weiteres Thema: 2. Teil Komplettlösung zu Tom Clancy's Splinter Cell

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 8/2003

Titelthema: Tomb Raider: The Angel of Darkness

Inhalt: Brute Force, Soldiers of Fortune 2, Wario World, Viewtiful Joe

Weitere Themen: E3-Nachlese, Startschuss zum PS2-Online-Vergnügen: alle Fakten, Spiele und Eindrücke zum „Netzwerk-Gaming" auf der Playstation 2

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro

FÜR SIE GELESEN

FOCUS

Das Magazin **FOCUS** befragte den Geschäftsführer von Nintendo, Satoru Iwata, zu Zukunftsplänen. Kernfrage: Kann Nintendo sich vorstellen, künftig auch Spiele für andere Systeme als die eigenen Konsolen Gamecube und Gameboy zu entwickeln? Dazu Iwata:

„Das ist eine sehr interessante Frage, weil sie genau darauf zielt, was Nintendo von unseren Konkurrenten



Foto: AP

Nintendo-Chef Satoru Iwata (43): „Keine Spiele für andere Plattformen."

unterscheidet. Die entwickeln zuerst eine ihrer Ansicht nach optimale Spielkonsole, dann fordern sie andere Unternehmen auf: Entwickelt doch bitte Spiele für unsere Hardware. Wir gehen umgekehrt vor, indem wir uns zunächst fragen: Welche Art von Software wollen wir machen, um unsere Kunden zu unterhalten? Erst dann bauen wir das dazu passende Gerät. Deshalb haben wir nie daran gedacht, Spiele für andere Plattformen zu entwerfen."

WELT am SONNTAG

WELT AM SONNTAG stellt das erste Kino für Computerspieler in San Diego (USA) vor:

„Cineasten-Gefühl kommt bei Besuchern eines Filmtheaters auf: Die Videospiele laufen auf einer Kinoleinwand. 100 Plätze sind mit Internetanschluss und Spielekonsole ausgestattet – für PC sowie alle gängigen Plattformen. Die Besucher können aus



In San Diego (Kalifornien) gibt's das erste Kino für Videospieler.

3000 Titeln wählen und gegeneinander antreten. Oder sie interagieren online und weltweit mit Konkurrenten."

THE GLOBE AND MAIL

Zum Thema Videospiele und Kinoindustrie wagt die Zeitung **THE GLOBE AND MAIL** aus Toronto (Kanada) einen kritischen Vergleich:

„Die Videospiele-Industrie teilt sich mit der Filmbranche dieselbe Kassenschlager-Mentalität. Hier und da hat jemand eine neue Idee, und schon schießen die Nachahmer wie Pilze aus dem Boden, in der Hoffnung auf ein großes Stück vom Kuchen. Kreativität geht der Branche jedoch nicht grundsätzlich ab, sie findet sich nur in den ungewöhnlichsten Bereichen. So entwickelte eine koreanische Firma unlängst einen Tischtennisschläger, mit dem elektronisch gegen den Computer oder einen Mitspieler an einer anderen Konsole gespielt werden kann."

DIE WELT

DIE WELT berichtet, dass Computerspiele die Auffassungsgabe erhöhen:

„Neuroforscher der Universität Rochester (US-Staat New York) fanden heraus, dass Actionspiele die visuelle Auffassungsgabe und die Informationsverarbeitung trainieren, was auch im Alltag von Vorteil ist. Wer in rasan-



Reaktion ist alles: Computerspieler trainieren ihr Gehirn enorm.

tem Tempo Reize erfassen und darauf reagieren muss, erlebt einen starken Trainingsreiz für die Signalverarbeitungskapazitäten seines Gehirns. Es wäre verwunderlich, wenn sich das bei häufigem Training nicht auch im Alltag positiv auswirkte."

Auch deutsche Studien belegen laut **DIE WELT** positive Auswirkungen von Computerspielen:

„Professor Joachim Funke, Psychologe an der Universität Heidelberg, hat sich mit Spielen beschäftigt, die von großen Gruppen im Internet gespielt werden. Wichtig ist, mit vielen Mitspielern, die zum Teil auf anderen Kontinenten leben, zu kommunizieren. ‚Hier haben Jugendliche die Möglichkeit, neue Rollen zu übernehmen und die Vielschichtigkeit der menschlichen Identität zu erfahren', so Funke. Im Alltag ein unsportlicher Knirps mit Hornbrille und Pickeln? In der Anonymität der Internet-Spiele kann man schnell zum Muskelprotz werden. Das Jonglieren mit mehreren Identitäten schärft nach Funkes Meinung die Wahrnehmung der realen Identität."

Süddeutsche Zeitung

Den Zusammenhang zwischen Volkswirtschaftslehre und Online-Rollenspielen beleuchtet die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG**:

„Viele Spieler kommen auf direktem Weg zu Reichtum und Macht: Sie kaufen sich virtuelle Güter bei Onlineauktionen und bezahlen dafür reales Geld. Bei E-Bay kann man heute Häuser und sogar Charaktere aus Spielen wie ‚Ultima Online' oder ‚Dark Age of Camelot' ersteigern. Drei Millionen Dollar Umsatz bringen virtuelle Güter pro Jahr, schätzt Bob Kiblinger. Der Betreiber von Online-Auktionen nimmt bisweilen bei einer Auktion – etwa für eine günstig gelegene Burg – 1200 Dollar ein. Schwerter kosten dort zwischen sechs und dreißig Dollar."

B.Z. BERLINS GRÖSSTE ZEITUNG

Zur erfolglosen Saison der Football-Spieler von „Berlin Thunder" gab's ein Spottbild in der **BZ**:



Zum Abschuss freigegeben: das Footballteam von Berlin Thunder.

COMPUTERSPIELE AUF SENDUNG

Die Games-Show

Boris Connemann von COMPUTERBILD-SPIELE steht den Moderatoren mit Rat und Tat zur Seite

Einmal im Monat „verstärkt" COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Boris Connemann (28) das Moderatorenduo der Sendung „T-Online Games Show", Malte Höch (32) und Natasha Berg (23), um dem Publikum aktuelle Computerspiele vorzustellen. Eine lustige Runde, in der meist kein Auge trocken bleibt, die aber stets den Informationsgehalt im Blick behält. Nach zweimonatiger Pause geht die Games Show direkt nach der Messe Games Convention am 26. 8. 2003 wieder auf Sendung.



Die Moderatoren Malte Höch (links) und Natasha Berg im Gespräch mit Redakteur Boris Connemann.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TESTSPIEGEL

So bewerten Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit ausgewählten Bewertungen anderer Fachzeitschriften

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PC ACTION	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 1. QUARTAL 2003 (IVW-GEPRÜFT)	700 029	349 117	242 344	208 797	107 214	87 469	61 038
COMPUTER (PC)							
American Conquest – Fight Back	2,03						
Böse Nachbarn	3,34	55 % Spielspaß	58 %			66 % Spielspaß	
Chaser	2,71	66 % Spielspaß	71 %			69 % Spielspaß	
Cold Zero – The Last Stand	2,40	57 % Spielspaß	76 %	Note 2-		78 % Spielspaß	
C.S.I. – Crime Scene Investigation	3,21		62 %			62 % Spielspaß	
Devastation	2,72	72 % Spielspaß	69 %	Note 2-		70 % Spielspaß	
Die Sims – Megastar Erweiterungspack	3,26	86 % Spielspaß	83 %	Note 2		84 % Spielspaß	
Enclave	1,90	84 % Spielspaß	80 %				
Enter the Matrix	2,27						
Freelancer	2,08	90 % Spielspaß	86 %				
Grand Theft Auto – Vice City	2,10			Note 1		92 % Spielspaß	
Heaven and Hell	2,60						
Hulk	2,40					53 % Spielspaß	
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	1,98	80 % Spielspaß	81 %			80 % Spielspaß	
Metal Gear Solid 2 – Substance	2,13	85 % Spielspaß	86 %	Note 1-		80 % Spielspaß	
Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit	2,44						
Planetside	2,76					79 % Spielspaß	
Pro Train 3	2,36					71 % Spielspaß	
Pure Pinball	2,21		70 %				
Red Faction 2	2,32	70 % Spielspaß	51 %	Note 2-		60 % Spielspaß	
Rise of Nations	1,80					84 % Spielspaß	
Rollercoaster Tycoon 2 – Wacky Worlds Expansion Pack	2,94		77 %				
Salammbo	2,11		69 %			61 % Spielspaß	
Star Trek – Elite Force 2	1,78					87 % Spielspaß	
Tropico 2 – Die Pirateninsel	1,86	88 % Spielspaß	82 %	Note 1		84 % Spielspaß	
Wildlife Park	2,22	72 % Spielspaß	72 %	Note 2-		66 % Spielspaß	
Will Rock	2,91	61 % Spielspaß	70 %			74 % Spielspaß	
PLAYSTATION							
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	2,40						
PLAYSTATION 2							
Enter the Matrix	2,24			Note 1-			
Formel Eins 2003	1,70						
Hulk	1,68						
International Superstar Soccer 3	2,60				71 % Spielspaß		72 %
Le Tour de France – Centenary Edition	2,46						
Midnight Club 2	1,80			Note 3+	82 % Spielspaß		82 %
Silent Hill 3	1,42			Note 1	90 % Spielspaß		90 %
SOCOM US Navy Seals	2,12						
Summer Heat Beach Volleyball	1,89						
GAMECUBE							
Def Jam Vendetta	2,31						
Die Sims	2,07						
Enter the Matrix	2,22						
Ikaruga	2,86			Note 2			
International Superstar Soccer 3	2,50						
Lost Kingdoms 2	2,08			Note 3+			
NBA Street Vol. 2	2,08			Note 1			
Splinter Cell	1,50						
Wario World	2,01			Note 1			
XBOX							
Brute Force	2,14			Note 2-			
Enter the Matrix	2,22						
Godzilla Destroy All Monsters Melee	1,89						
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	1,72			Note 1			
Midnight Club 2	1,67			Note 3-			
Midtown Madness 3	1,80			Note 3+			
Moto GP Ultimate Racing Technology 2	1,47						
Project Zero	2,22			Note 2-			
Red Faction 2	2,05						
Shen Mue 2	1,75						
Yager	1,57			Note 2			
GAMEBOY ADVANCE							
Castlevania – Aria of Sorrow	2,22			Note 1-			
Donkey Kong Country	1,96			Note 2			
GT Advance 3 Pro Concept Racing	2,25						
James Bond 007 – Nightfire	2,44						
Pokémon Rubin- & Saphir-Edition	2,06						
Splinter Cell	2,09						
Stuntman	2,18						
Wario Ware, Inc.	1,98						
GAMEBOY COLOR							
Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	2,66						

Hier stand im Heft eine Anzeige.

LESERPOST



Briefe an die Redaktion

COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Ärger des Monats: **E-Mail: aerger@computerbildspiele.de**

Die Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Fantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Warum kein Komplett-PC im Test?

COMPUTERBILD-SPIELE testet ja ständig Spiele, Grafikkarten, Steuerknüppel und dergleichen. Könnte die Redaktion nicht auch mal ein paar Komplett-Computersysteme testen? Vielleicht speziell im Hinblick auf deren Fähigkeiten für Computerspieler? **Neil Lirio, Bielefeld**

Nicht in COMPUTERBILD-SPIELE, aber in nahezu jeder Ausgabe der Zeitschrift COMPUTERBILD finden Sie mindestens einen oder mehrere Tests von PC-Komplettsystemen, dazu in jedem Heft unter der Rubrik „Service“ den „Einkaufsführer“. Diese Liste gibt Aufschluss darüber, welches momentan erhältliche PC-System aus Sicht der COMPUTERBILD-Redaktion das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. Die Redaktion

Computer (ohne Monitor)

1	Actebis	Targa Visionary 2700+	1,89	11/03	1179,00 Euro[2]	–	Actebis	Soest	00800-08274272
2	Packard Bell	Iconnect M9515	2,59	12/03	1199,00 Euro[2]	–	Media Markt	Ingolstadt	01805-5240285
3	Medion	Micromaxx 2,6 GHz	2,65	9/03	999,00 Euro[2]	–	Medion	Essen	01805-633466
4	Wortmann	Terra Orbis MW A7X-1800+	2,86	8/02	819,00 Euro	110,00 Euro	Adbit	Essen	0201-4555061
5	Fujitsu Siemens	Scaleo M P24051-256-128-80	2,93	7/03	998,89 Euro	0,11 Euro	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820

Alles drin: der „Einkaufsführer“ in jeder COMPUTERBILD

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.

Wie Windows XP optimieren?

In der Profi-Ecke der Ausgabe 5/2003 berichten Sie, wie die Systemleistung unter Windows XP optimiert werden kann. Auf Seite 159 stand, dass man einen neuen DWORD-Wert mit dem Namen IoPageLockLimit anlegen soll. Dieser Wert hänge vom vorhandenen Arbeitsspeicher (RAM) ab. Bei Ihren Beispielen ist der höchste RAM-Wert 512 Megabyte. Mein Arbeitspeicher beträgt aber 768 Megabyte. Welchen Wert soll ich in diesem Fall eintragen?
Sebastian Englisch, per E-Mail

*Windows reserviert immer einen bestimmten Teil des **Arbeitsspeichers** S.XXX für Dateioperationen. Da für Spiele oft mehr Dateioperationen benötigt werden als für Arbeitsprogramme, kann es sinnvoll sein, den Bedarf zu erhöhen. Der benötigte Speicher steigt mit der Größe des Arbeitsspeichers. Bei 128 **Megabyte** S.172 Arbeitsspeicher (RAM) sind es etwa 16 Megabyte (oder 16 384 **Kilobyte** S.172), bei 512 Megabyte Arbeitsspeicher schon 128 Megabyte (oder 131 072 Kilobyte). Und bei 768 Megabyte RAM können 192 Megabyte für die Dateioperationen abgezweigt werden. Um nun den richtigen Dezimalwert zu erhalten, müssen Sie den jeweiligen Wert mit 1024 multiplizieren. Daraus folgt: 192 mal 1024 gleich 196 608. Diesen Wert müssen Sie eintragen. Die Redaktion*

Bildschirmfotos

Wie mache ich in einem PC-Spiel einen Screenshot (Bildschirmfoto)? **Dominik Müller, per E-Mail**

Die besten Ergebnisse erzielen Sie mit einem speziellen Programm zur Erstellung von Bildschirmfotos. Die Redaktion verwendet dazu beispielsweise das Programm „Hyper-Snap“. Von der Internet-Seite www.hyperionics.com können Sie eine kostenlose Probierversion dieser Software herunterladen. Die Redaktion

Spielspaß mit eigener Note

Besonders gern lese ich die „Briefe an die Redaktion“. Mir ist aufgefallen, dass einige Leser behaupten, die Bewertungen seien zu streng, worauf die Redaktion häufig anmerkt, dass neben dem Spielspaß viele weitere Kriterien in die Bewertung mit einfließen. Daher möchte ich anregen, eine Extra-Note für den Spielspaß abzudrucken, denn das würde sicherlich helfen viele Missverständnisse zu vermeiden.
Valerie Traeder, Hiddenhausen

Genau das ist bereits der Fall: Die Redaktion bewertet den Spielspaß mit 50 Prozent der Gesamtnote. Sie finden diese Teilnote in jeder Testtabelle unter der Rubrik „Spielspaß – Meinung der Redaktion“. Weitere Erläuterungen stehen auf der Seite „Die Testtabelle verständlich erklärt“. Die Redaktion



TESTERGEBNISSE IM DETAIL

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

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

	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

Die Note für den „Spielspaß“ finden Sie in jeder Testtabelle.

Sofort Ersatz

Meine CD-ROM aus Heft 6/2003 war defekt. Auf meine E-Mail reagierte COMPUTERBILD-SPIELE sofort (noch am gleichen Tag) – ich solle die CD-ROM doch bitte einschicken. Zwei Tage später war die neue CD-ROM im Briefkasten und eine Woche später das neue Heft 7/2003. Wenn das kein Service ist …
Thomas Link, per E-Mail

Konsolenspiele am PC?

Ich wollte mal fragen, ob es eine Möglichkeit gibt, Playstation-2-oder Xbox-Spiele am PC zu spielen. Ich habe schon einige Emulatoren ausprobiert, aber ohne Erfolg. Vielleicht kennt ihr ein Programm, mit dem es funktioniert.
Torsten Rösch, per E-Mail

Der Redaktion sind keine funktionsfähigen Programme (so genannte Emulatoren) bekannt, die es ermöglichen, Xbox- oder Playstation-2-Spiele am Computer zu spielen. Vorsicht: Im Internet kursieren zahlreiche Programme, die vorgeben, solche funktionsfähigen Emulatoren zu sein. Von Nutzen ist derartige Software nicht, vielmehr kann sie großen finanziellen oder technischen Schaden anrichten. Es handelt sich nämlich in vielen Fällen um Virenprogramme oder so genannte „Dialer“, mit denen Sie Verbindungen zu teuren Rufnummern mit der Vorwahl 0190 aufbauen, ohne es zu bemerken.
Die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

Ärger mit der Hotline

Sebastian S[1]. (11) ist verärgert. Das Computerspiel „Midtown Madness“ wollte auf seinem PC einfach nicht vernünftig funktionieren:

„Ich habe mir vor einigen Wochen das Spiel ‚Midtown Madness‘ von der Firma Microsoft gekauft. Nach der Installation wies das Spiel zwei Fehler auf. Zum einen konnte ich das Spiel nicht mit Joystick (Steuerknüppel) und Tastatur spielen, zum anderen machte ein starkes Bildschirmflackern im Hintergrund das Spielen fast unmöglich. Ich habe schon x-mal bei der Hotline angerufen, doch alles, was man mir dort riet, brachte keinen Erfolg. Ich möchte nicht noch mehr Geld ausgeben für Telefonate.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei Microsoft nach. Noch am selben Tag setzte sich ein kompetenter Hotline-Mitarbeiter mit Sebastian S. in Verbindung, um das Problem zu lösen. Das erforderliche Spielverbesserungs-Programm (Patch) und die neuesten Steuerungsprogramme (Treiber) für seine Grafikkarte werden Sebastian S. nun umgehend per E-Mail zugesandt. Als kleine Wiedergutmachung für den entgangenen Spielspaß ist ein Spielepaket mit den aktuellen Titeln „Freelancer“, „Rise of Nations“ und dem zweiten Teil von „Midtown Madness“ unterwegs.

Die Redaktion meint: Auch eine große Firma wie Microsoft kann unbürokratisch, schnell und überaus großzügig agieren. Dafür ein dickes Lob. Nur schade, dass die Nutzung der gebührenpflichtigen Hotline nicht sofort zum erwünschten Erfolg geführt hat.

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

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

Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt • Version 1.04.02 vom 11. März 2003 (32 MB)
download.sunflowers.de/anno1503_patch10402_ger.exe

Anno 1602 – Die Pyramide • Version 5 vom 9. März 2000(0,5 MB)
www.software-pyramide.de/patches/34072_Patch1.exe

Battlefield 1942 • Version 1.31 vom 10. März 2003(48 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/bf1942_patch_v131.exe

Blitzkrieg • Version 1.2 vom 27. Mai 2003(19 MB)
www.cdv.de/editor/produkt_seiten/templates/blitz.php?g=download&l=d&s=blitz&gr=Patch

Cossacks – European Wars
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

CSI: Crime Scene Investigation
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Delta Force – Black Hawk Down • Version vom 25. April 2003 (10 MB)
files.novalogic.com/pub/updates/bhdrev1/xx/bhdupd8d.exe

Diablo – Back to Games
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Diablo 2 – Bestseller-Series • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (4,9 MB)
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/pc/D2Patch_109d.exe

Diablo 2 – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Die Sims Deluxe • Version vom 9. Januar 2003 (3,1 MB)
ftp.germany.ea.com/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

Dungeon Siege
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Empire Earth – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Enter the Matrix • Version 1.52 vom 15. Mai 2003 (4,2 MB)
www.atari.de/products/pc/enter_the_matrix/downloads/matrix_any152.zip

FIFA Football 2003
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Freelancer
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager 2003 • Version 1.10 vom 10. April 2003 (23 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/fn2003updatev110.exe

Fußball Manager 2002 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Gothic 2 • Version 1.30 vom 30. Januar 2003 (8 MB)
ds1.jowood.at/gothic2/Gothic2_130_de.exe

Grand Prix 4 • Version 1 vom 20. November 2002 (5,4 MB)
www.atari.de/products/pc/grand_prix_4/downloads/gp4.zip

Grand Theft Auto 3 • Version 1.1 vom 28. Juni 2002 (1,1 MB)
ftp.take2.de/patches/GTA_3_Patch_1.1.zip

Grand Theft Auto – Vice City (deutsche Version) • Version 1.1 vom 19. Mai 2003 (1,9 MB)
ftp://ftp.take2.de/patches/vicepatch_11_german.zip

Half-Life – Back to Games (deutsche Version) • Version 1.1.1.0 vom 16. Juni 2002 (77 MB)
ftp://195.154.214.231/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

IL-2 Sturmovik • Version 1.2 vom 2. September 2002 (28 MB)
ftp.ubisoft.de/il2/il2upgrade_12.exe

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

Moorhuhn X
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Moorhuhn Kart XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Panzer Elite – Special Edition
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Port Royale Gold – Gold, Macht und Kanonen
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Praetorians • Version 1.04 vom 24. April 2003 (2,8 MB)
ftp.eidos.de/pub/de/praetorians/patchinstaller.exe

Rayman 3 – Hoodlum Havoc
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rise of Nations
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

Sven Zwo XXL – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield • Version 1.2 vom 13. Mai 2003 (6,3 MB)
ftp.ubisoft.de/ravenshield/RavenShieldPatchGer12.zip

Tom Clancy's Splinter Cell • Version 1.2b vom 11. April 2003 (15 MB)
ftp.ubisoft.de/splintercell/sc_emea_patch_1_2b.exe

Tropico 2 – Die Pirateninsel • Version 1.2 vom 4. Juni 2003 (9 MB)
ftp.take2.de/patches/Tropico2_Patch.exe

Unreal 2 – The Awakening • Version 03.14.03 vom 14. Februar 2003 (0,1 MB)
www.atari.de/products/pc/unreal_2_the_awakening/downloads/u2_retail_031403_deu.exe

Vietcong
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Warcraft 3 – Reign of Chaos • Version 1.06 vom 29. Mai 2003 (7,6 MB)
http://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3Patches_106_Deutsch.exe

Wer wird Millionär? – Die Pyramide • Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
ftp://ftp.eidos.de/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe

Wildlife Park
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V8200 • Version 43.45D vom 21. Mai 2003 (17 MB)
ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/ASUS%20Display%20Driver%2043.45D%20for%20Win9xME.zip

Asus V8440 Ti • Version 43.45D vom 21. Mai 2003 (17 MB)
ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/ASUS%20Display%20Driver%2043.45D%20for%20Win9xME.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.14.01.9099 vom 15. Mai 2003 (6,8 MB)
pdownload.mii.instacontent.net/ati/drivers/wme-radeon-7-88-030430m-008946c-efg.exe

Creative 3D Blaster-Nvidia-Serie • Version 44.04 vom 23. Mai 2003 (16 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2172

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 7.88 vom 22. Mai 2003 (7,6 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/AIW_Radeon_Series/Catalyst3.4/3DPRS_9X_788.exe

Elsa Gladiac 9000 / 9500 / 9700 • Version 7.79 vom 12. Dezember 2002 (24 MB)
ftp.elsa.de/FILES/GRAPHICS/GLADIAC9XXX/GLADIAC_W9X_ME.EXE

Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen (Detonator) • Version 44.03 vom 14. Mai 2003 (18 MB)
www.nvidia.de/content/license/driver_license.asp?language=de&url=http://download.nvidia.com/Windows/44.03/44.03_win9x_international.exe

Leadtek GeForce FX A300 • Version 43.51 vom 13. Mai 2003 (25 MB)
203.66.138.20/ftp/entertainment_graphics/Drivers/030519/W9X_ALL_30513.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 1.06.16.55 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 Audigy 2 • Version 3 vom 9. Mai 2003 (7 MB)
http://de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2164

Hercules Gamesurround Fortissimo III 7.1 • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Game Theater XP • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609.exe

Hercules Gamesurround Muse XL / LT / 5.1 • Version 6.39 vom 4. November 2002 (3,2 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/MUSE_ALL/GMSeries_639.exe

Leadtek WinFast 6Xsound • Version 2.78d 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)
supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=50

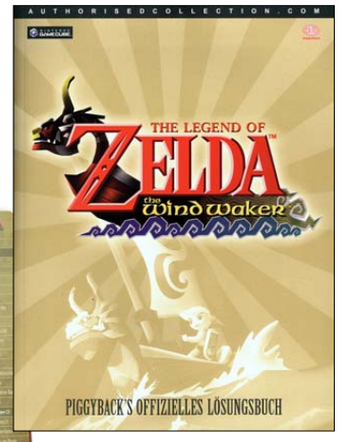
Video Logic SonicXplosion • Version 5.12.1.3057 vom 4. Oktober 2002 (12 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SXplosion/Drivers/SXplosion_5_12_1_3057.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

The Legend of Zelda – The Wind Waker



Lösungsbuch | Viel Wind um nichts? Hier nicht: Nach der Lektüre wissen Sie, wie Sie Zelda-Held Link durch spektakuläre Abenteuer lotsen



Keine windige Angelegenheit: Das Lösungsbuch besticht durch tolle Aufmachung.

Dieser 198-Seiten-Wälzer ist mehr als ein Lösungsbuch, er ist ein wahres Kunstwerk. Und das nicht nur auf Grund der vielen feinen Bilder, etwa imposanter Abbildungen von Zelda-Figuren. Von der Steuerung bis hin zum verstecktesten Geheimnis löst das Buch von Piggyback alle noch so komplizierten Fragen. Komplette Lösungswege, Gegner, Gegenstände, Geheimnisse, nichts vergessen die Autoren. Daneben besticht die farbige, übersichtliche Gestaltung des Buches. Und zur besseren Übersicht gibt es ein Registersystem am Seitenrand sowie eine ausklappbare hintere Umschlagseite mit den wichtigsten Fakten zum Spiel auf einen Blick.

[1]sprich: „Se Leddsshend off Selda - Se Wind Wäker"

The Legend Of Zelda – The Wind Waker[1], Piggyback, 198 Seiten, 14,99 Euro, IBN 1-903511-41-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Moorhuhn X

Lösungsbuch | „Es gibt ein Moorhuhn-Lösungsbuch?" – „Das ist ja sicher teurer als das neue Moorhuhn-X-Spiel!" So könnte ein Dialog von PC-Spielern lauten.

Was da unterschlagen wird, ist die Fülle an gedruckten Informationen. Das Sybex-Buch schlägt den Bogen von der Geschichte des Moorhuhns über wissenswerte Tipps und Tricks bis hin zum Lösungsweg von Moorhuhn Kart und Moorhuhn X (Die witzige XS-Version finden Sie auf der Heft-CD-ROM in dieser Ausgabe von COMPUTER-BILD-SPIELE, dazu Tricks in der Rubrik „CD-ROM im Heft").

Erfahrene Computer-Spieler brauchen das Buch nicht unbedingt. Für Spiele-Neulinge dürfte sich die Anschaffung lohnen, da auch die farbige Aufmachung und das übersichtliche Layout Spaß machen. Und absolute Fans der gefiederten Freunde müssen das Lösungsbuch des Autors Carsten Höh sowieso haben. Na dann: Waidmannsheil.

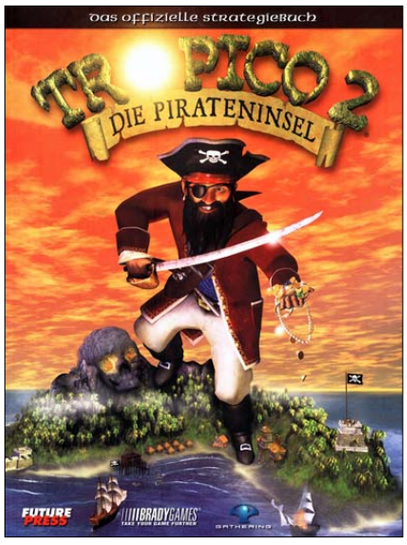
Moorhuhn X – Das offizielle Buch, Sybex, 114 Seiten, 12,95 Euro, ISBN 3-8155-5040-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Tropico 2 – Die Pirateninsel

Lösungsbuch | „Piraten und Gefangene haben viel zu unterschiedliche Bedürfnisse, als dass Sie sich es leisten können, Farmen neben Bordellen zu errichten" – mit diesem grundsätzlichen Tipp beginnt ein Lösungsbuch, das sehr viel zu bieten hat. Detaillierte Lösungswege der verschiedenen Spielstufen enthalten auch die exakten Baureihenfolgen in übersichtlichen Abbildungen. In der Spielstufe „Mini-Insel" beispielsweise starten Sie mit dem Holzfällerlager, der Sägemühle. Dann folgt vieles andere, bis Sie schließlich bei Bordell und Salon angekommen sind (im Buch Seite 89). Und Sie finden Details zu den wirtschaftlichen Strukturen, die nötig sind, um eine optimale Insel zu erschaffen. Das Buch klärt außerdem über die Bedürfnisse der Bevölkerungsgruppen auf und erklärt alles Wissenswerte über Schifffahrt und Invasionen. Bevor Sie das Lösungsbuch zur Hand nehmen, sollten Sie sich aber das „Tropico-2"-Handbuch zu Gemüte führen. Dort werden die Grundlagen der Steuerung erläutert. Dann aber gilt: Ins Buch gucken und fette Beute machen!



Tropico 2, Future Press, 148 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-9808566-3-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Diablo 2

Lösungsbuch | Nix da auf Teufel komm raus: Wie das Spiel „Diablo" verschwindet das dazu gehörige offizielle Lösungsbuch von Markt und Technik einfach nicht aus den Verkaufslisten. Das hat einen guten Grund: Hier erhalten Sie Erklärungen zu allen Geheimnissen, allen Monstern, allen Spezialfertigkeiten und allen Waffen. Ein ausführlicher Lösungsweg ist mit dabei. Für 12,95 Euro zu bestellen, ISBN-Nummer 3-8272-9077-5. **Empfehlenswert**

Diablo 2 – Herr der Zerstörung

Lösungsbuch | Der Sieg ist Ihrer, wenn Sie diese Veröffentlichung aus dem Hause Markt und Technik lesen. Die neuen Charaktere (Druide/ Assassine), Monster, Gegenstände und Abenteuer werden erklärt. Alle neuen sechs Aufgaben des fünften Akts sind ausführlich gelöst. Wie das Lösungsbuch zu „Diablo 2" ein Klassiker, den Sie unter der ISBN-Nummer 3-8272-9108-9 für 12,95 Euro bestellen können. **Empfehlenswert**

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Lösungsbuch | So wird dem Computerspiel-Archäologen geholfen: mit Kampfstrategien für Fern- und Nahkampf, einem Überblick über Waffen und Gegenstände sowie ausführlichen Lösungswegen für zehn Spielstufen. Die im Abenteuer enthaltenen Rätsel und Mini-Spiele werden nicht ausgespart: prima von Prima. Sie bekommen das Buch unter der ISBN-Nummer 0-7615-4282-5. **Empfehlenswert**

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Die Sims – Tierisch gut drauf (6 in 1)	Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4139-X	**14,95 Euro**
2	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	**14,99 Euro**
3	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	**14,95 Euro**
4	Anno 1503	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X	**9,95 Euro**
5	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Empfehlenswert	
	Prima Games/ Electronic Arts	0-7615-4282-5	**14,95 Euro**
6	Dungeon Siege	Empfehlenswert	
	Markt und Technik	3-8272-9111-9	**12,95 Euro**
7	Diablo 2	Empfehlenswert	
	Markt und Technik	3-8272-9077-5	**12,95 Euro**
8	Age of Mythology	Geht so	
	Sybex	3-8155-5077-7	**9,80 Euro**
9	Diablo 2 – Herr der Zerstörung	Empfehlenswert	
	Markt und Technik	3-8272-9108-9	**12,95 Euro**
10	Age of Mythology	Empfehlenswert	
	Microsoft Press	3-8606-3836-X	**9,90 Euro**

Die meist verkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

ABENTEUER

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	The Legend of Zelda – The Wind Waker	Nintendo	Cube	1,35	51,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	38,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	49,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
4	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	Xbox	1,72	54,40 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	39,90 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	PC	1,98	45,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Salammbo	The Adventure Company	PC	2,11	18,50 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
8	Cold Zero – The Last Stand	Koch Media	PC	2,40	17,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Runaway – A Road Adventure	DTP Digital Tainment Pool	PC	2,48	30,25 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy	Ubi Soft	GBA	2,48	45,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Ring 2 – Die Götterdämmerung	Bigben Interactive	PC	2,60	25,90 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	C..SI. – Crime Scene Investigation	Ubi Soft	PC	3,21	26,75 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Silent Hill 3	Konami	PS 2	1,42	54,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PS 2	1,45	52,00 €	6/2003	Todin	Werl	02922-878580
2	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	Xbox	1,45	53,50 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
4	Panzer Dragoon Orta	Atari	Xbox	1,46	54,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	58,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Splinter Cell	Ubi Soft	Cube	1,50	53,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
7	Primal	Sony	PS 2	1,57	52,50 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
7	Yager	THQ Entertainment	Xbox	1,57	54,50 €	6/2003	Todin	Werl	02922-878580
9	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	50,50 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
10	Hulk	Vivendi Universal Interactive	PS 2	1,68	45,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	Cube	1,71	48,00 €	6/2003	Todin	Werl	02922-878580
12	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PS 2	1,74	53,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
13	Shen Mue 2	Microsoft	Xbox	1,75	51,50 €	7/2003	Todin	Werl	02922-878580
14	Star Trek – Elite Force 2	Activision	PC	1,78	40,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	PS 2	1,80	52,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
16	Toejam & Earl 3 - Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	49,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Devil May Cry 2	CEG Interactive Entertainment	PS 2	1,87	49,00 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
18	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi Universal Interactive	Xbox	1,88	25,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Enclave	Atari	PC	1,90	45,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	48,00 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
20	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	48,00 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
20	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	49,99 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
23	Unreal 2	Atari	PC	1,99	29,90 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
24	Resident Evil Zero	Capcom	Cube	2,00	53,00 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
25	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Ubi Soft	PC	2,03	43,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
26	Red Faction 2	THQ Entertainment	Xbox	2,05	36,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	Contra – Shattered Soldier	Konami	PS 2	2,07	39,99 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
28	Freelancer	Microsoft	PC	2,08	45,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
29	Splinter Cell	Ubi Soft	GBA	2,09	41,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
30	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PC	2,10	45,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
31	SOCOM US Navy Seals	Sony	PS 2	2,12	73,50 €	7/2003	Todin	Werl	02922-878580
32	Metal Gear Solid 2– Substance	Konami	PC	2,13	39,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
32	Dark Angel	Vivendi Universal Interactive	PS 2	2,13	46,00 €	4/2003	Todin	Werl	02922-878580
34	Brute Force	Microsoft	Xbox	2,14	52,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
35	Castlevania – Aria of Sorrow	Konami	GBA	2,22	39,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
35	Enter the Matrix	Atari	Cube	2,22	49,00 €	7/2003	Todin	Werl	02922-878580
35	Project Zero	Wanadoo	Xbox	2,22	51,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
35	Enter the Matrix	Atari	Xbox	2,22	54,50 €	7/2003	Todin	Werl	02922-878580
39	Enter the Matrix	Atari	PS 2	2,24	52,00 €	7/2003	Todin	Werl	02922-878580
40	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	44,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
40	Enter the Matrix	Atari	PC	2,27	49,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
42	Def Jam Vendetta	Electronic Arts	Cube	2,31	49,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
43	Grom	CDV	PC	2,32	14,75 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
43	Red Faction 2	THQ Entertainment	PC	2,32	19,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
45	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	45,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
46	James Bond 007 – Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	35,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
47	Doom 2	Activision	GBA	2,38	19,90 €	3/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
48	Hulk	Vivendi Universal Interactive	PC	2,40	35,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
49	James Bond 007 – Nightfire	Electronic Arts	GBA	2,44	48,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
50	Contra Advance – The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,56 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
52	Hamtaro – Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	29,49 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
53	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS 2	2,54	59,99 €	3/2003	Amazon	München	www.amazon.de[2]
54	Star Wars – Bounty Hunter	Lucasarts	Cube	2,56	49,00 €	6/2003	Todin	Werl	02922-878580
55	X-Men 2 – Wolverine's Revenge	Activision	PS 2	2,59	48,50 €	6/2003	Todin	Werl	02922-878580
56	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi Universal Interactive	PC	2,60	25,75 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
57	Star Wars – Clone Wars	Electronic Arts	PS 2	2,63	49,00 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
58	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	47,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
59	Minority Report	Activision	PS 2	2,64	51,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
60	Chaser	Jowood	PC	2,71	39,99 €[1]	8/2003	Jowood	Offenbach	069-85096111
61	Devastation	Ascaron	PC	2,72	35,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
62	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	53,00 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
63	Ikaruga	Atari	Cube	2,86	45,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
64	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	19,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
65	Will Rock	Ubi Soft	PC	2,91	26,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
66	I.G.I.-2 – Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	42,75 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Take 2	PC	1,86	42,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Jurassic Park – Operation Genesis	Vivendi Universal Interactive	PC	1,97	36,75 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Die Siedler 4 – Die neue Welt	Ubi Soft	PC	2,08	15,75 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Wildlife Park	Koch Media	PC	2,22	37,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	27,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	45,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

DENK-/KNOBELSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gefeuert! Dein letzter Tag	Blackstar Interactive	PC	2,75	17,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

FUßBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PC	1,92	42,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	FIFA Football	Electronic Arts	GBA	2,05	48,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PS 2	2,13	49,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
4	International Superstar Soccer 3	Konami	Cube	2,50	52,50 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Ubi Soft	PC	1,63	26,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Donkey Kong Country	Nintendo	GBA	1,96	38,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Wario World	Nintendo	Cube	2,01	49,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
4	Rayman 3	Ubi Soft	GBA	2,02	42,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Super Monkey Ball 2	Atari	Cube	2,04	52,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Crash Bandicoot 2 N-Tranced	Vivendi Universal Interactive	GBA	2,05	38,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	48,00 €	3/2003	Todin	Werl	02922-878580
8	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	41,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi Universal Interactive	GBA	2,16	38,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Pure Pinball	Koch Media	PC	2,21	27,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	49,90 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Casper – Spirit Dimensions	TDK mediactive	PS 2	2,27	19,00 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
13	Sonic Advance 2	Atari	GBA	2,50	42,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	35,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
15	Böse Nachbarn	Jowood	PC	3,34	13,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

KARTENSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway to ...	Konami	GBA	2,36	39,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS	2,40	25,50 €	6/2003	Todin	Werl	02922-878580
3	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	Konami	GBC	2,66	31,99 €	6/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290
4	Dollhouse Private Dancer	Atari	PC	3,70	8,50 €	3/2003	Playcom	Erfurt	0361-49290

MANAGERSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Fußball Manager 2003	Electronic Arts	PC	1,76	42,75 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Master of Orion 3	Atari	PC	2,88	19,99 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Anstoß 4	Ascaron	PC	3,68	39,75 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Meistertrainer 4 – Championship Manager	Eidos	PC	3,90	42,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

PRÜGELSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Tenchu – Wrath of Heaven	Activision	PS 2	1,74	49,50 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
2	Godzilla Destroy All Monsters Melee	Atari	Xbox	1,89	54,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Capcom vs. SNK 2 EO	CEG Interactive Entertainment	Xbox	1,90	49,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Sword of the Samurai	Ubi Soft	PS 2	2,64	52,50 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580

QUIZSPIEL

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Eidos	PC	3,33	29,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

RENNSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Moto GP Ultimate Racing Technology 2	THQ Entertainment	Xbox	1,47	56,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Mercedes Benz World Racing	TDK mediactive	Xbox	1,64	52,90 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279

[1]Preis laut Hersteller [2]keine telefonische Bestellung möglich Cube = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation2, Xbox

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3	Midnight Club 2	Take 2	Xbox	1,67	49,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Formel Eins 2003	Sony	PS2	1,70	59,90 €[1]	8/2003	Sony	Neu-Isenburg	06102-4330
5	Midnight Club 2	Take 2	PS2	1,80	52,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Midtown Madness 3	Microsoft	Xbox	1,80	52,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	V-Rally 3	Atari	Xbox	1,85	52,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi Universal Interactive	PC	1,92	26,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	DTM Race Driver – Director's Cut	Codemasters	PC	2,01	42,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Total Immersion Racing	Empire Interactive	PC	2,07	9,99 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	54,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Stuntman	Atari	GBA	2,18	44,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	GT Advance 3 Pro Concept Racing	THQ Entertainment	GBA	2,25	27,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	18,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
ROLLENSPIELE									
1	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	GBA	1,70	49,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	Xbox	1,73	49,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Icewind Dale 2	Virgin Interactive	PC	1,96	19,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Pokémon Rubin- & Saphir-Edition	Nintendo	GBA	2,06	42,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Lost Kingdoms 2	Activision	Cube	2,08	51,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
6	Gothic 2	Jowood	PC	2,10	43,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Kingdom Hearts	Sony	PS2	2,22	53,00 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
8	Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit	Atari	PC	2,44	28,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku	Atari	GBA	2,57	44,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Wild Arms 3	Ubi Soft	PS2	2,71	53,00 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
11	Final Fantasy Origins	Atari	PS	2,75	29,00 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
12	Elixir	Eidos	PC	2,84	31,90 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
SIMULATIONEN									
1	Die Sims	Electronic Arts	Cube	2,07	49,00 €	7/2003	Todin	Werl	02922-878580
1	Die Sims	Electronic Arts	PS2	2,07	52,00 €	3/2003	Todin	Werl	02922-878580
3	Microsoft Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa	Microsoft	PC	2,18	49,78 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Pro Train 3	NBG	PC	2,36	17,90 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Rollercoaster Tycoon 2	Atari	PC	2,94	28,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Die Sims – Megastar	Electronic Arts	PC	3,26	27,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Die Sims – Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	45,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
SPIELESAMMLUNG									
1	Wario Ware, Inc.	Nintendo	GBA	1,98	38,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
SPORTSPIELE									
1	Outlaw Golf	TDK mediactive	Xbox	1,84	52,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Microsoft	Xbox	1,86	52,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	PS2	1,89	53,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
4	NHL 2003	Electronic Arts	PC	1,99	42,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	NHL 2K3	Atari	PS2	2,00	52,50 €	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
6	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	Cube	2,08	49,00 €	7/2003	Todin	Werl	02922-878580
7	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Cube	2,10	52,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	RTL Skispringen 2003	THQ Entertainment	PC	2,45	26,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Le Tour de France – Centenary Edition	Konami	PS2	2,46	26,00 €	8/2003	Todin	Werl	02922-878580
10	International Superstar Soccer 3	Konami	PS2	2,60	51,00 €	6/2003	Todin	Werl	02922-878580
11	Biathlon 2003	Atari	PC	4,50	29,75 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
STRATEGIE									
1	Praetorians	Eidos	PC	1,78	42,75 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Rise of Nations	Microsoft	PC	1,80	45,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	American Conquest	CDV	PC	1,86	44,75 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Empire Earth Exp. – Zeitalter der Eroberungen	Vivendi Universal Interactive	PC	1,95	26,90 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Impossible Creatures	Microsoft	PC	1,95	44,90 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	American Conquest – Fight Back	CDV	PC	2,03	37,90 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
7	Civilization 3 – Expansion Set	Atari	PC	2,09	29,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Highland Warriors	Data Becker	PC	2,11	39,75 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Der Schatzplanet	Disney Interactive	PC	2,31	9,90 €	2/2003	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
10	Command & Conquer Generals	Electronic Arts	PC	2,41	49,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Heaven and Hell	CDV	PC	2,60	45,50 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	The Gladiators	Bigben Interactive	PC	3,07	32,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
13	Napoleon	Atari	PC	3,12	29,25 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Haegemonia – Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	36,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Soldiers of Anarchy	Bigben Interactive	PC	4,90	36,25 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
ONLINESPIELE									
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	Atari	Cube	1,99	53,00 €[3]	5/2003	Todin	Werl	02922-878580
3	Asherons Call 2	Microsoft	PC	2,55	39,00 €[1,3]	3/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
4	Planetside	Ubi Soft	PC	2,76	49,49 €[1,3]	8/2003	Ubi Soft	Düsseldorf	0211-3380050

[3]Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem natürlich die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030-63975735
2	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	166,17 €[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106-351081
3	VR100	Asus	3,98	52,49 €[1]	3/2001	Asus	Ratingen	02102-95990

DVD-ROM-LAUFWERKE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SD-M1712	Toshiba	2,49	35,00 €	5/2003	Avitos	Linden	01805-606065
2	DV-516E	Teac Deutschland	2,59	39,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	44,00 €	5/2003	Avitos	Linden	01805-606065
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	36,90 €	5/2003	CSK Computer	Drensteinfurt	01805-122930
5	XJ-HD166S	Lite-On Technology	2,77	34,90 €	5/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

FESTPLATTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	WD2000JB-00DUA0	Western Digital	1,34	219,95 €	4/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	189,95 €	4/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	359,00 €[1]	4/2003	Maxtor	Frankfurt/Main	01801-629867
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	108,99 €	4/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	105,00 €	4/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Guillemot	1,75	479,90 €	7/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
2	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Guillemot	1,86	379,00 €	2/2003	Todin	Werl	02922-878580
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	369,90 €	2/2003	CCS-Computer	Dortmund	0231-7274237
5	Mystify 4200	Terra Tec	2,13	94,95 €	2/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
5	FX 5800 Ultra	MSI Technology	2,13	395,95 €	7/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061

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	09123-96580
2	Geforce 4 Power Pack! Pro/450 TV PCI	Gainward	3,21	62,00 €	7/2003	Avitos	Linden	01805-606065
3	MX 440 SE-T-PCI	MSI Technology	3,46	69,95 €	7/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
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	31,85 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	.Audio 90	Plantronics	2,81	36,65 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,77 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	28,75 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	22,82 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

LAUTSPRECHER FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	XS-545 Krypton (5.1)	X-Tensions	3,27	119,00 €[1]	9/2002	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667
2	Inspire 5.1 5300	Creative Labs	3,41	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	57,95 €	9/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
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	26,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
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	52,90 €	1/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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 Computer	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	41,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580

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	65,00 €	1/2003	Todin	Werl	02922-878580
3	Adrenalin Wheel	Saitek	2,75	44,80 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Lotus Pro Racer	Gamester	3,80	35,00 €	1/2003	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	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	39,00 €	3/2003	Avitos	Linden	01805-606065

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	37,80 €	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 Computersysteme	2,56	104,99 €	6/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
2	Sure Connect USB ADSL Modem	U.S.Robotics	3,10	78,00 €	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	68,68 €	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 Computersysteme	1,87	59,00 €	6/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
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	145,00 €	7/2001	Todin	Werl	02922-878580
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

	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 2	Creative Labs	2,22	75,99 €	8/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	79,95 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Aureon 5.1 Fun Games	Terra Tec	2,49	36,50 €	8/2003	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040-52875810
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	61,90 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	49,90 €[1]	8/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Thrustmaster Freestyler Biker	Guillemot	1,45	74,65 €	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

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	197,00 €	6/2002	Todin	Werl	02922-878580
3	Gamecube	Nintendo	2,78	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	98,95 €	6/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Pokémon Mini[2]	Nintendo	3,65	19,89 €	4/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELEMÄUSE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157-8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030-36282130
3	Sidewinder Strategic Commander	Microsoft	2,43	23,30 €	4/2001	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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	29,00 €	11/2002	Todin	Werl	02922-878580
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	14,10 €	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	39,80 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	28,90 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2	Guillemot	2,10	22,85 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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 2

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	25,00 €	11/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	SV-2220 Powerpad Pro	Jöllenbeck	2,28	34,89 €	11/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
5	Gamepad	Logic 3	2,30	26,12 €	11/2002	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	SL-6629 Rocketeer	Jöllenbeck	1,55	34,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0531-7999820
2	Cyborg 3D Force Stick	Saitek	1,63	59,90 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	2,07	57,15 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Typhoon Cyber Knight	Anubis	2,17	37,68 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Top Fighter	Logic 3	2,31	14,95 €[1]	12/2002	Logic 3	Happburg	08170-997029

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	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	34,85 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
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.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

Abtastfrequenz

Die Abtastfrequenz gibt an, wie oft pro Sekunde ein analoges Musiksignal, etwa von einer Schallplatte, in ein digitales, also Nullen und Einsen, umgesetzt wird. Das digitale Signal können Sie dann beispielsweise im Computer verarbeiten. Je höher die Abtastfrequenz ist, desto natürlicher fällt die Aufzeichnung oder Wiedergabe aus. CD-Spieler arbeiten mit einer Rate von 44 100 Abtastungen pro Sekunde.

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.

Bandbreite

Je schneller die Daten durch eine Leitung fließen können, desto höher ist ihre Bandbreite. Nicht jede Leitung kann gleich viel Daten übertragen. Dinge wie das Telefonieren über das Internet, Rundfunkübertragungen oder Videokonferenzen funktionieren nur einwandfrei, wenn sie auf schnelle Datenleitungen zurückgreifen können.

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.

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 Computers das **Betriebssystem**.

Bit

Bit ist die kleinste im Computer verarbeitete Informationseinheit. Elektronische Rechenmaschinen sind im Prinzip eine Anordnung von Schaltern, die entweder ein- oder ausgeschaltet sind, also Strom durchlassen oder nicht. „Ein“ heißt in der Fachsprache „1“, „aus“ heißt „0“. Mit der Kombination sehr vieler unterschiedlich gestellter Schalter, also langer Ketten von „Nullen“ und „Einsen“, lassen sich beliebige verschiedene Zahlenwerte darstellen. Mit zwei Schaltern (also zwei Bit) sind bereits vier Kombinationen denkbar, die vier verschiedenen Werten entsprechen: „00“, „01“, „10“ und „11“. Heutige Mikroelektronik ermöglicht 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.

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“[5]. Das bedeutet übersetzt, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R (Abkürzung für „Compact Disc Recordable“[6]), 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“[7]) 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.

Decoder

Als Decoder bezeichnet man allgemein Programme oder Geräte, die verschlüsselte Daten wieder in die ursprüngliche Form zurückwandeln (decodieren). So kommt man beispielsweise nur dann in den Genuss des Mehrkanal-Heimkinotons **Dolby Digital**, wenn der angeschlossene Verstärker einen Dolby-Digital-Decoder enthält.

Dezibel

Dezibel-A (dBA) ist die übliche Maßeinheit für Lautstärke.

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

Direct-X ist eine Programmsammlung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Die neueste Version von Direct-X hat die Nummer 9.0 und ist bereits im Internet erhältlich. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Bilddarstellung zuständig.

Dolby Digital

Dolby Digital ist ein Heimkinoton-Standard, bei dem der Ton über bis zu sieben Kanäle wiedergegeben wird. Bei sieben Kanälen heißt der Standard „Dolby Digital EX“ oder „Dolby Digital 6.1“. Mit „Dolby Digital 5.1“ werden die Töne über fünf im Raum verteilte Lautsprecher und einen Tieftöner wiedergegeben.

Dolby-Digital-Decoder

Siehe **Decoder**

DTS

Das „Digital Theatre System“[8] ist ein Heimkinoton-Standard, bei dem der Ton über bis zu acht Kanäle wiedergegeben werden kann. Auf Video-**DVDs** findet man DTS meist im 5.1-Format für sechs Kanäle oder als „DTS ES“ mit 6.1-Ton für sieben Kanäle. DTS wird für DVDs nicht so häufig verwendet wie **Dolby Digital**.

DVD

DVD steht für „Digital Versatile Disc“[9]. 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.

DVD-ROM-Laufwerke

Abspielgeräte für **DVDs**. Sie ähneln denen für **CD-ROMs** und können ebenfalls in Computer eingebaut werden. DVD-ROM-Laufwerke können auch CD-ROMs lesen. Umgekehrt ist das nicht der Fall – einfache CD-ROM-Laufwerke können DVDs nicht lesen.

EIDE

„Enhanced Integrated Drive Electronics“[10] (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.

Firewire[11]

In der Unterhaltungsindustrie weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Daten-Übertragungsraten von bis zu 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

Frequenzgang

Der Frequenzgang zeigt in Form eines Diagramms, ob ein Gerät oder eine Musik-Software alle Töne eines Testsignals unverfälscht wiedergibt. Dann erscheint im Frequenzgang-Diagramm eine gerade Linie.

Gameport[12]

Mit dem Gameport (ein Anschluss des Computers) lassen sich beispielsweise Steuerknüppel, Lenkräder und spezielle Musikinstrumente verbinden.

Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)

Siehe **Joystick** (Steuerknüppel)

Gigabyte[13]

1024 **Megabyte**.

GPRS

„General Packet Radio Service“[14] (kurz GPRS), auf Deutsch: „allgemeiner Datenpaket-Funkdienst“,

Joystick[2] (Steuerknüppel) im Detail

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: „Äkßeleräjtid Graffiks Port“ 2 sprich: „Dschoi-Stick“ 3 sprich: „Bäios“ 4 sprich: „Bäßick Input/Autput Ssistem“ 5 sprich: „Rihd Onnli Memmori“ 6 sprich: „Kompäkt Disk Rikordebel“ 7 sprich: „Rihraitebel“ 8 sprich: „Dütschtel Ssäter Ssistem“ 9 sprich: „Dütschtel Wörsetail Dissk“ 10 sprich: „Inhänzt Integraitid Draif Elektronikss“ 11 sprich: „Faierwaier“ 12 sprich: „Gäimport“ 13 sprich: „Gigabait“ 14 sprich: „Dschenneral Päckit Rädio Ssörwiss“

ist ein schnelles Datenübertragungssystem für Mobilfunknetze. Die Verbindung wird nicht mehr, wie in herkömmlichen Systemen, nach Zeit, sondern nach übertragener Datenmenge abgerechnet. Bei GPRS teilen sich mehrere Nutzer einen Funkkanal, auf dem die Daten übertragen werden. Mit GPRS lassen sich Daten rund vier Mal so schnell übertragen wie mit einem herkömmlichen Handy – aber nur dann, wenn Sie gerade der einzige Nutzer des Funkkanals sind.

Hauptplatine

Auf der Hauptplatine befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der **Prozessor** und **Arbeitsspeicher**, sowie Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten (ausführliche Beschreibung siehe Seite 174).

Hauptprozessor

Siehe **Prozessor**

Hertz (Hz)

Hertz heißt die Einheit für die Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

Image[1]

Das englische Wort für „Abbild“ steht im Computer-Sprachgebrauch für die Kopie des Inhalts eines kompletten Datenträgers, etwa einer **CD-ROM**. Der ganze Inhalt dieser CD-ROM ist dann in einer Datei, dem so genannten Image, auf der Festplatte abgespeichert.

IRQ

Steckkarten benutzen eine spezielle Datenleitung, um dem Computer bestimmte Signale zu geben. In einem Standard-PC gibt es 16 dieser Leitungen. Jede wird durch eine Zahl von 0 bis15 im Gerätemanager repräsentiert und als „IRQ“ kurz für „Interrupt Request“[2] bezeichnet.

Kilobyte

1024 Byte.

Kilohertz

Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

Klangdatei

Klangdateien können zum Beispiel über einen **MIDI**-Anschluss zur Bearbeitung und/oder Speicherung in den Computer übertragen werden. Klangdaten werden im Gerät selbst (interner Speicher) oder auf speziellen Speicherkarten (Cards, Cartridges) gespeichert.

Klirrfaktor

Der Klirrfaktor gibt an, wie stark ein Gerät ein Tonsignal im Vergleich zum Originalton verfälscht (verzerrt). Diese Verzerrungen werden bei einer festgelegten Lautstärke gemessen und in Prozent angegeben. Je größer der Prozentsatz, desto verzerrter der Ton.

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 Komprimierung, desto geringer wird die Dateigröße des Bildes, desto schlechter also auch die Bildqualität.

Megabyte

Ein Megabyte entspricht 1024 **Kilobyte**.

Memory Stick[4]

Der Memory Stick ist eine Speicherkarte der Firma Sony. Die Karte wird zur Speicherung von Daten, Musik oder Fotos benutzt..

MIDI-Datei

„Midi“ steht für „Musical Instruments Digital Interface“[5], auf Deutsch: „digitale Schnittstelle für Musikinstrumente“. Das ist ein Standard, mit dessen Hilfe sich Computer und elektronische Musikinstrumente miteinander verbinden lassen. Eine MIDI-Datei enthält keine digitalisierten Klänge, sondern lediglich Angaben zu den gespielten Noten und den dafür verwendeten Instrumenten. Ein MIDI-fähiges Gerät kann diese Datei dann wiedergeben, indem es die entsprechenden Instrumente simuliert und damit die Noten abspielt. Nachteil des

Gamepad[4] (Spieletastatur) im Detail

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: „Immidsch“ [2]sprich: „Interrapt Riquest“ [3]sprich: „Gämpad“ [4]sprich: „Memmori Stick“ [5]sprich: „Musickel Instrements Didschitel Interfäiß“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Verfahrens: Die Qualität der abgespielten Musikstücke ist sehr stark von der verwendeten Soundkarte abhängig. Musik-Dateien im Midi-Format haben die Datei-Endung „mid".

Mini-Steuerknüppel

Siehe **Gamepad** (Abbildung auf Seite 173).

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.

MS-DOS-Kompatibilitätsmodus

Um ältere DOS-Steuerungsprogramme (Treiber) für Zusatzgeräte benutzen zu können, kann Windows in den so genannten **MS-DOS**-Kompatibilitätsmodus wechseln. Häufig erfolgt das automatisch, sobald Sie einen alten DOS-Treiber installieren. Dann sollten Sie sich einen aktuellen Windows-Treiber für das Gerät besorgen. Denn im MS-DOS-Kompatibilitätsmodus läuft das gesamte Betriebssystem erheblich langsamer.

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.

Optisch

Über optische Ein- und Ausgänge werden Daten als Lichtimpulse durch ein spezielles Kunststoffkabel übertragen.

Partition

Die Festplatte eines Computers lässt sich in mehrere Bereiche, so genannte Partitionen, aufteilen – etwa eine Partition für Programme, eine andere für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen daher verschiedene Laufwerksbuchstaben (beispielsweise D, E, F und so weiter) zu.

PCI

PCI steht für „Peripheral Components Interconnect"[3]. Auf Deutsch heißt das etwa „Verbindung für Zusatzgeräte". Dabei handelt es sich um einen modernen Standard für PC-Einbaukarten, der schnelle Datenübertragung gewährt.

PCI-Gerät

Viele Einbaukarten für den PC, etwa Soundkarten oder ältere Grafikkarten, werden an einem so genannten **PCI**-Anschluss auf der **Hauptplatine** des Computers angeschlossen. Neuere Grafikkarten verwenden dagegen grundsätzlich den schnelleren AGP-Anschluss.

Prozessor

Der Prozessor ist ein winziges Bauteil, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigen kann. Die zentrale Recheneinheit im PC heißt Hauptprozessor.

Real-Mode[4]-Treiber

„Real Mode" ist eine andere Bezeichnung für den **MS-DOS**-Modus. Schalten Sie unter Windows in diesen Modus um, etwa um alte, so genannte DOS-Programme zu starten, benötigen Sie auch besondere Steuerungsprogramme (Treiber) für die Soundkarte und andere Zusatzgeräte. Diese Treiber werden daher als Real-Mode-Treiber bezeichnet.

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.

Server[5]

In den so genannten Client-Server-(Netzwerken) gibt es zwei Arten von Computern – die Clients[6] (auf Deutsch: „Kunden", zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"), die den Clients arbeitsintensive Berechnungen abnehmen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken), Anbieten von Spiele-Servern im Internet sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten innerhalb des Netzwerks.

Soundchip[7]

Der Soundchip ist Bestandteil der Soundkarte und wandelt beispielsweise Musikdaten in Töne um.

Soundprozessor

Der Soundprozessor ist das Herzstück der Soundkarte. Er wandelt beispielsweise Musikdaten in Töne um.

S/P-DIF

Diese Abkürzung steht für „Sony/Philips Digital Interface"[8] und bezeichnet ein Datenformat zur digitalen Tonübertragung zwischen Audiogeräten. S/P-DIF-Anschlüsse gibt es in elektrischer (für Kupferkabel) oder optischer Ausführung (für Glasfaserkabel).

Stereo

Eine Stereo-Anlage gibt die Musik auf zwei Kanälen (links und rechts) wieder, um einen räumlichen Klangeindruck zu erzielen.

USB

Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[9]) 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.

TV-Karte

Mit diesen PC-Einbaukarten können Sie das Fernsehbild auf dem Bildschirm Ihres Computers darstellen lassen. Dazu müssen Sie die TV-Karte über ein Antennenkabel mit der Fernsehantenne oder dem Kabel-TV-Anschluss verbinden.

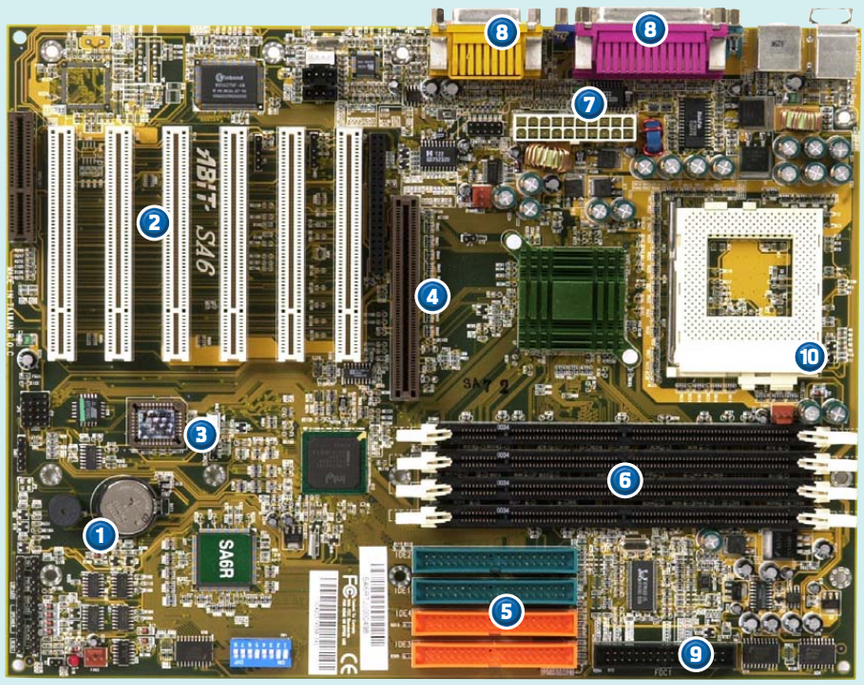
Virtueller Arbeitsspeicher

Der in Computern vorhandene Arbeitsspeicher reicht für die Arbeit mit Windows oft nicht aus. Dann speichert Windows den gerade nicht benötigten Teil von Programmen oder Daten vorübergehend auf einem speziellen Abschnitt der Festplatte, dem so genannten virtuellen Arbeitsspeicher. Dieser wird von Windows also so benutzt, als sei er ein in den PC eingebauter Speicher (RAM). So wird Platz im eigentlichen Arbeitsspeicher frei.

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 oft nicht sehr leistungsfähig sind und auch nicht ausgetauscht werden können. Nur mit einem **AGP-Anschluss** können Sie moderne, schnelle Grafikkarten nutzen.

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**



1sprich: „Mainbohrd" 2sprich: „Masserbohrd" 3sprich: „Periferel Kompohnents Interkonnect.kt" 4sprich: „Ri-el Mohd" 5sprich: „Ssörwer" 6sprich: „Klaient" 7sprich: „Ssaundtschipp" 8sprich: „Didschitel Interfäiß" 9sprich: „Juniwörßel ssiri-el Bass"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern der Spielehersteller

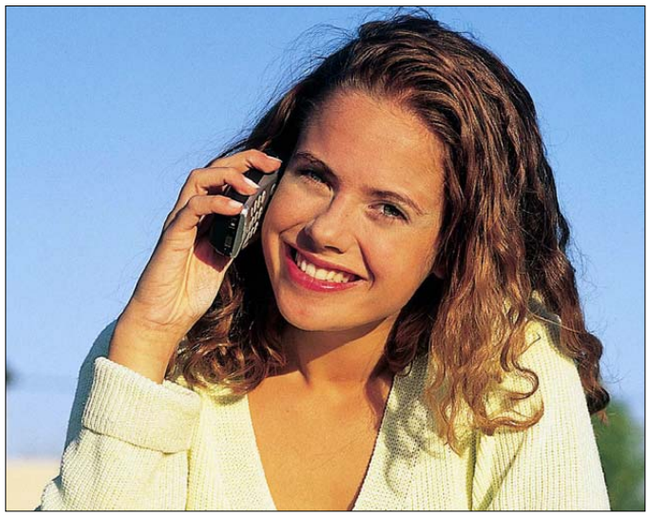


Foto: Superbild

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	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.de
Data Becker	40223	Düsseldorf	0211-9334900	0211-9334999	0211-9331666	0211-9331666	Mo-Fr 12-16 Uhr	0211-9334999	www.databecker.de
Disney Interactive	81677	München	089-99340258	089-99340249	06102-8168168	06102-8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805-216699	05207-995500	01805-258383	01805-258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	ehapa.funonline.de
Eidos	22767	Hamburg	01908-39572	01907-71885	01908-39572	01908-39582	Mo-Fr 9.30-13/14-17.30 Uhr	01907-71880	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	0221-975820	0221-97582111	01907-76633	01907-54464	Mo-Sa 11 bis 20 Uhr	0221-97582111	www.electronicarts.de
Empire Interactive	82152	Planegg	01801-185795	089-24245160	01805-252006	01805-252006	täglich 7-24 Uhr	089-24245160	www.empireinteractive.de
Fishtank Interactive	63071	Offenbach	069-85096111	069-85096010	069-85096-168	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[2]	60314	Frankfurt	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	01805-83542637	werktags 10-15 Uhr	keins	www.tdk-mediactive.com
THQ Entertainment	47807	Krefeld	01805-605511	02151-4189418	01805-605511	01905-05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905-05512 (Abruf)	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030-5363580	030-53635811	030-5363580	030-5363580	Mo-Fr 10-18 Uhr	030-53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211-3380050	0211-33800115	01805-554938	01908-8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211-338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040-37682100	040-37682199	040-89703322	01905-80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	01907-71887	01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.virgininteractive.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	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 Atari [3]1,51 Euro pro Anruf [4]S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 6. August im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Warcraft 3 – Frozen Throne

Der Krieg im Fantasy-Reich geht weiter: Menschen, Orks, Untote und Nachtelfen stehen sich noch immer unversöhnlich gegenüber. Ob sich das Mitkämpfen um den Thron lohnt, lesen Sie in Ausgabe 9/2003.



Breed

In ferner Zukunft haben fiese Außerirdische die Erde als neuen Lebensraum entdeckt – und die Menschheit ist dabei leider im Weg. Keine Frage, dass Sie sich das nicht gefallen lassen – und zurückschießen. Neueste Berichte von der Spielspaß-Front erscheinen im nächsten Heft.



Starsky & Hutch

Die coolsten Bullen der 70-er sind wieder da! Starsky und Hutch schießen mit Kumpel und Informant Huggy Bear nicht nur Gangster ab, sondern auch dumme Sprüche aus der Hüfte. Mitlachen? Mitlesen! In Heft 9.



F1 – Career Challenge

Sind Sie besser als Schumacher oder Montoya? Jetzt können Sie es beweisen, denn beim neuesten Renner machen Sie über Jahre echte Karriere. Vollgas-Sause oder Spaßbremse? Lesen Sie's im nächsten Heft.



Resident Evil Dead Aim

Noch immer gehen die Monster um in Racoon City. Aber Sie dürfen wieder dafür sorgen, dass ein paar neue Arten auf die Liste vom Aussterben bedrohter Monster geraten. Mehr in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2003.



The Revenge of Shinobi

Als tapferer Held müssen Sie fünf magische Schwerter finden, um die Welt zu retten. Leider rücken ihre derzeitigen Besitzer die nicht freiwillig heraus. Wie Sie an die Waffen kommen, steht im nächsten Heft.

HARDWARE

Lauter Boxen

16 Lautsprechersysteme, je acht Zwei- und Fünf-Kanal-Systeme, stellen sich den knallharten Tests. Welche Boxen mit tollem Klang verwöhnen und von welchen die Redaktion nicht angetan war, lesen Sie in Heft 9/2003.

TRICKS

Listige Lady

„Tomb Raider: The Angel of Darkness" soll nach Monaten des Wartens endlich vorliegen. Grund genug für die Redaktion, Ihnen umfassende Tipps zu geben, wie Sie als „rund-erneuerte" Lara Croft den Gegnern ordentlich einheizen.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 - Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM: Tel. 040/34729352.


Harald Kuppek, Chefredakteur


Frank Surholt, Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann, Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster, Chef vom Dienst


Helmut Ulrich, Textchef


Ralf Linzmaier, Leitender Redakteur


Lorenz Steinke, Leitender Redakteur


Sandra Alter, Brandaktuell


Frederic Berg, Tests/Tricks


Boris Connemann, Tests/Tricks


Markus Fiedler, Tests/Tricks


Marco Gremmel, Tests/Tricks


Marco Häntsch, Tests/Tricks


Kai Lewendoski, Tests/Tricks


Oliver Redelfs, Tests/Tricks


Thomas Glenk, Profi-Ecke


Ingolf Leschke, Hardware


Stefan Mehmke, Service


Detlev Neumann, Ratgeber


Klaus Bartsch, Testlabor


Manfred Freye, Foto


Arne Bahruth, Layout


Jan Famira, Layout


Martina Langner, Layout


Klaus Schulz, Layout


Frauke Hundertmark, Assistenz


Gülcan Direkci, Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Piotr Blaszczyk, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Sengül Efeoglu, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Claus Wruck, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax 040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTERBILD-SPIELE Abonnement-Betreuung, Brieffach 7663, 20350 Hamburg, Tel. 01805/636663, Fax 01805/636633 (jeweils € 0,12/Minute innerhalb Deutschlands), 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: 01805-636633 (0,12 €/Min innerhalb Deutschlands).

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**