www.computerbildspiele.de
9/2003
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 09

SPIELETESTS

PC PLAYSTATION 2

Spiel des Monats Abenteuer

Tomb Raider
The Angel of Darkness
mit Komplettlösung Teil 1

PLAYSTATION 2

Resident Evil Dead Aim
Action

Einsatz auf dem Geisterschiff

BRANDAKTUELL

FIFA Football 2004
Erste Bilder – alle Fakten

SPIELETRICKS

101 Cheats
zum schnellen Weiterkommen

GAMEBOY
Rollenspiele

Tolles Training, super Attacken

RATGEBER

So geht's: Online mit der Playstation 2 spielen

GEWINNSPIEL

Preise für 250000 Euro beim Goldenen Computer

Weltexklusiv

Vollversion

Das komplette Spiel auf CD-ROM in diesem Heft

Einfach in PC einlegen und spielen

Gefährlich Gespenstisch Geheim

Lara Croft

Tomb Raider 4 – The Last Revelation

für Windows 95, 98, ME und XP

Action

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

Neue Gegner **Neue Rätsel** **Neue Kämpfe**

- Im Land der Pharaonen die Menschheit retten
- Unerforschte Grabmäler
- Räuber im Labyrinth
- Grausames Schicksal droht
- Mut und Mysterien
- Kämpfe tief in der Wüste
- Fallen vor der Bestattungskammer
- Sterne weisen den Weg
- Tapferkeit und Tagebuch

PLUS: 5 Seiten Tricks. Schritt für Schritt, Bild für Bild – alles ausführlich erklärt

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

Alexander ist Deutschlands Superstar. Vielleicht, weil er nicht so überheblich wie Juliette ist, nicht so schräg wie Daniel Küblböck – sondern ein ganz normaler, natürlicher (und sehr talentierter) junger Mann. Da passt es ins Bild, dass dieser Alexander Klaws mit seinen 19 Jahren begeisterter Computerspieler ist (Seite 8). Ob am PC, an der Playstation, am Gameboy – der Sänger des Hits „Stay With Me" hat seinen Spaß an Musik-, Abenteuer- und Fußballspielen (kein Wunder, schließlich ist er Borussia-Dortmund-Fan). Und er ist ein Familienmensch, der glücklich und zufrieden bei seinen Eltern in Sendenhorst groß wurde. Wir freuen uns über seine große Karriere. Er freut sich schon, wenn er in einem Spiel ein kleines bisschen weiterkommt. Es ist auch die Bescheidenheit, die ihn so sympathisch macht. Und so erfolgreich. Nicht nur im Spiel.

Computer Bild Spiele INTERN



Foto: Stefan Wildhirt

Hemdsärmeliges Treffen: Redakteur Lewendoski (links) mit „Spiel-Macher" Klaus Teuber.

● … und es war Sommer. Im hessischen Roßdorf besuchte Kai Lewendoski (39) den Brettspiel-Erfinder Klaus Teuber (51), dessen „Sternenschiff Catan" gerade als Computerspiel umgesetzt wird (Seite 124). Bei 30 Grad im Schatten zog der Redakteur aus Hamburg sein schwarzes Sakko aus, hängte es über den Stuhl. Nach dem Interview fuhr Lewendoski mit den Spiel-Entwicklern in deren klimatisiertem Auto zur Firmenzentrale ins 268 Kilometer entfernte Bochum. Und vermisste beim Aussteigen seine Jacke. Sie hing noch überm Stuhl bei Teuber. Zum Glück vergaß der nicht, das Sakko schnell zur Post zu bringen.

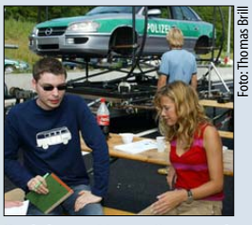


Foto: Thomas Brill

Redakteur Marco Gremmel im Gespräch mit Darstellerin Alexandra Neldel (27).

● Unvergesslich bleibt Redakteur Marco Gremmel (26) ein Abstecher nach Luxemburg. Denn er war als Geisterfahrer unterwegs: auf der A 13 von Saarbrücken nach Frisange. Die linke Spur, die er befuhr, war für Filmaufnahmen gesperrt. Gedreht wird dort „Autobahnraser" nach dem gleichnamigen Computerspiel, das die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE in bester Erinnerung haben – die Vollversion war auf der Heft-CD-ROM. Gremmel wurde vorm 575 Meter langen Mondorf-Tunnel Zeuge eines irrsinnigen Spektakels: Ein Streifenwagen mit zwei Polizisten flog durch die Luft, überschlug sich. Der Reporter war ganze drei Meter entfernt. Seite 12.

Titel: Montage: Martina Langner

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele		4
Neue Hardware		6
Bunt gemischt		8
Hitliste der meistverkauften Spiele		10
Autobahnraser – der Film		12
Große Spielberichte:		
FIFA 2004	TITELTHEMA	14
Castle Strike		16
Far Cry		16
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele		25
Vorserientests:		
PS 2 Buffy Chaos Bleeds Action (ab September 2003)		18
Xbox Colin McRae Rally 04 Rennspiel (ab September 2003)		22
PC Empires – Die Neuzeit Strategie (ab 15. Oktober 2003)		20
PC Fire Department Simulation (ab 28. August 2003)		24
PC Homeworld 2 Action (ab 3. Quartal 2003)		18
PC Mercedes Benz World Racing Rennspiel (ab September 2003)		20
Xbox Star Wars – Knights of the old Republic Rollenspiel (ab Ende August 2003)		24
PC Vegas Tycoon Aufbauspiel (ab September 2003)		22

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		28
Die Testtabelle verständlich erklärt		29
Cube Burnout 2 Rennspiel (im Handel)		80
PS 2 Clocktower 3 Abenteuer (im Handel)		60
PC Colin McRae Rally 3 Rennspiel (im Handel)		50
Xbox Die Sims Simulation (im Handel)		70
PS Digimon World 2003 Rollenspiel (im Handel)		63
GBA Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2 Rollenspiel (im Handel)		74
PC Enigma – Rising Tide Simulation (im Handel)		36
PS 2 Eye Toy – Play Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		62
Xbox F1 Career Challenge Rennspiel (im Handel)		72
PC F1 Challenge '99 – '02 Rennspiel (im Handel)		40
PC Ghostmaster Action (im Handel)		48
GBA Hamtaro – Ham Ham Heartbreak Abenteuer (im Handel)		76
PC O.R.B. Strategie (im Handel)		38
PS One Piece – Grand Battle Prügelspiel (im Handel)		64
PS 2 Resident Evil Dead Aim Action (im Handel)	TITELTHEMA	56
Cube Skies of Arcadia Legends Rollenspiel (im Handel)		80
Cube Sonic Adventure DX Directors Cut Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		78
PC Starsky & Hutch Action (im Handel)		44
Xbox Starsky & Hutch Action (im Handel)		70
GBA The Revenge of Shinobi Action (im Handel)		76
PC Tomb Raider – The Angel of Darkness Abenteuer (im Handel)	TITELTHEMA	30
PS 2 Tomb Raider – The Angel of Darkness Abenteuer (im Handel)	TITELTHEMA	63
PS 2 Virtua Fighter 4 – Evolution Action (im Handel)		64
Cube V-Rally 3 Rennspiel (im Handel)		80
Xbox Wakeboarding Unleashed Sportspiel (im Handel)		66
PC Warcraft 3 – Frozen Throne Strategie (im Handel)		54
PC Waterloo – Napoleons letzte Schlacht Strategie (im Handel)		42

GÜNSTIGE SPIELE

PC Bomba Geschicklichkeitsspiel (im Handel)		82
PS 2 The Operative – No one lives forever Action (im Handel)		84

SPIELETRICKS

GBA Pokémon – Rubin- und Saphir-Edition		104
PC Tomb Raider – The Angel of Darkness		94
PC Tomb Raider 4 – The Last Revelation	TITELTHEMA	88
PC Warcraft 3 – Frozen Throne		106
101 Geheime Tricks (Cheats) zu 11 Spielen	TITELTHEMA	112

MAGAZIN

Große Leserwahl: Goldener Computer 2003	TITELTHEMA	118
Zu Besuch beim Erfinder des Brettspiels „Catan"		124
Gewinnspiel		126

HARDWARE

Vergleichstest: Acht 2.1 (Stereo)- und acht 5.1 (Raumklang)-Lautsprechersysteme		128
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE		129
Testergebnisse im Detail (2.1/Stereo)		130
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt (2.1/Stereo)		132
Testergebnisse im Detail (5.1/Raumklang)		134
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt (5.1/Raumklang)		136

RATGEBER

Mit der Playstation 2 ins Internet	TITELTHEMA	138
So installieren Sie ein Spiel		142

PROFI-ECKE

Mehr-Spieler-Spaß im Netzwerk mit „Dedicated Server"		146
Flüsterleises Kühlsystem für Grafikkarten		148

SERVICE

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

DIE LETZTE SEITE

Vorschau		170
Impressum		170
So abonnieren Sie COMPUTERBILD-SPIELE		170

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

CD-ROM IM HEFT

Vollversion: „Tomb Raider 4 – The Last Revelation" TITELTHEMA

Sonstiges: „Acrobat Reader 5.1", „Direct-X8.1b", „Verbesserungsprogramm für Jahres-CD-ROM 2001/2002"

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten	46 - 47
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten	126 - 127
Spieletricks zur Vollversion „Tomb Raider 4 – The Last Revelation" TITELTHEMA	88

Kurz vorgestellt

Sim-Salabim

Der Zahl Sieben wurden schon immer magische Kräfte zugeschrieben. Na, denn: Noch in diesem Jahr erscheint „Die Sims Hokus Pokus“, die siebte Sims-Ergänzungs-CD-ROM (29,99 Euro). Endlich entwickelt die berühmte Computer-Sippe Zaubertalente, kann zum Beispiel mit magischen Sprüchen Liebende



Magie-Würze: Die „Sims“ …



… geben sich zauberhaft.

zusammenführen, Gegenstände zum Leben erwecken oder böse Nachbarn in Kröten verwandeln. Die Zaubersprüche müssen Sie sich allerdings erst durch das Lösen von Rätseln erschließen. Laut Hersteller soll diese Erweiterung definitiv die letzte sein. Aber schon im nächsten Jahr soll „Die Sims 2 – Next Generation“ auf den Markt kommen (COMPUTERBILD-SPIELE berichtete in Ausgabe 7/2003).

Infos bei: Electronic Arts, Tel. 01907-54464 (1,24 Euro pro Min.), www.electronicarts.de

Frischer Wind

Sie haben eine Xbox? Und mögen das Rollenspiel „Morrowind“? Dann können Sie sich auf die „Game of the Year Edition“[1] dieses Titels freuen. Die zum Weihnachtsgeschäft erhältliche Sonderauflage wird außer dem Hauptspiel die Ergänzungsprogramme „Blood Moon“ und „Tribunal“ enthalten, die bislang nur als Zusatz-CD-Roms für die PC-Version zu haben waren. Der Preis des Komplettpaketes ist noch nicht bekannt.

Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

[1] sprich: „Gaim off se Jihr Idischen“ [2] sprich: „Dark Äidsch off Kämmelott – Faundäischens“

Anno 1503 – Schätze, Monster und Piraten

Neues zur Anno-Manie

Zusatz-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Mehr als 450 000 Mal ging „Anno 1503“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2002, Urteil: „sehr gut“) seit seinem Erscheinen im vergangenen Herbst über den Ladentisch. Und nun gibt's endlich Nachschub für die vielen Fans. Einzelspieler können als junger Kapitän über die Meere schippern und zehn neue Abenteuer erleben. Oder in drei weiteren Endlosspielen Ihrer Baulust freien Lauf lassen – nach dem immer wieder spannenden Schema: neues Land entdecken, erschließen und besiedeln. Die Zusatz-CD-ROM hält viele neue Gebäude und Zieranlagen bereit. Auch die Anno-Tierwelt wird um zahlreiche Arten bereichert, etwa Bären, Flamingos und Krokodile. Sie haben noch nie Anno gespielt? Kein Problem, dafür habe man jetzt, so der Hersteller, eigens ein einsteigerfreundliches Kampfszenario eingebaut.

Angekündigt für: November 2003
Preis laut Hersteller: 19,95 Euro
Infos bei: Sunflowers Interactive GmbH, Seligenstädter Grund 1, 63150 Heusenstamm, Tel. 06104-94820, www.anno1503.de



Karger Budenzauber war anno damals: Jetzt gibt's Schloss und Park.

Gladius

Das ist Schwert-Arbeit



Scharf kombiniert: Ein aufrechter Gladiator lässt sich nicht so schnell den Schneid abkaufen.

Rollenspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Kämpfen wie ein Mann – das endete (nicht nur) in grauer Vorzeit oft tödlich. Für die Gladiatoren in Roms Arenen sogar mit ziemlicher Sicherheit. Es sei denn, die Jungs waren wegen perfekter Ausbildung allen Gegnern überlegen. Womit wir bei Ihrem Job wären: In der Rolle der Ursula, einer Königstochter, oder des Valens, Sohn eines glorreichen Kämpfers, leiten Sie eine Gladiatorenschule, stellen eine Mannschaft Ihrer tapfersten Krieger zusammen und trainieren deren Kampf- und Zauberfähigkeiten. Denn es geht um nichts Geringeres, als dem dunklen Gott des Chaos die Lust auf Rückkehr zu vermiesen. Der Hersteller verspricht 20 Arenen in drei Ländern, 16 Kämpferklassen, über 100 Kampf-Fähigkeiten und mehr als 400 Waffen.

Angekündigt für: 3. Quartal 2003
Preis laut Hersteller: je 59 Euro
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-30690, www.lucasarts.com

Kostenlose Ergänzung zum Online-Rollenspiel für PC | Ein gratis im Internet erhältliches Zusatzprogramm (Download etwa 55 **Megabyte** S. 164) ermöglicht Teilnehmern am Online-Spiel „Dark Age of Camelot“ demnächst den Bau von Häusern. Alles vorschriftsgemäß und der Reihe nach: Grundstück erwerben und gewünschtes Gebäude aussuchen. Der Preis des Anwesens orientiert sich an der Lage des Bauplatzes und am aktuellen Immobilienmarkt – wie im richtigen Leben. Auch das Drum und Dran ist nah an der Realität, vom Werkzeuglager im Keller über individuelle Möblierung der Wohnetagen bis zur schmucken Gartengestaltung mit Bäumen oder Skulpturen.

Für Ende 2003 hat der Hersteller noch eine Ergänzungs-CD-ROM geplant. „Trials of Atlantis“ (Preis noch nicht bekannt) wird das Spiel mit einer Unterwasserwelt bereichern. Dort können Sie die sagenhafte, untergegangene Stadt Atlantis erforschen, mit dem Schiff zu neuen Ufern reisen – und natürlich zahlreiche neue Monster bekämpfen. Und noch eine kostenlose Erweiterung ist geplant. Die wird sich den Kämpfen zwischen verfeindeten Reichen widmen. Fans dürfen sich wohl auf zahlreiche Verbesserungen freuen, aber Details sind noch nicht bekannt.

Dark Age of Camelot – Foundations[2]

Mit Eigenheim-Zugabe



Auf die Stube gedrückt: Ein paar Klicks, und es wird gemütlich.

Angekündigt für: September 2003
Preis laut Hersteller: kostenlos
Infos bei: Wanadoo, Biedenkamp 5h, 21509 Glinde, Tel. 040-710060, www.darkageofcamelot-europe.com



Axt und Schrecken: Ein Ork greift an.



Garten neu gemischt: gepflegter Rasen, einladendes Steinportal, dekorativer Blumenkübel.



Die Zunftabzeichen des Besitzers machen klar: Hausfriedensbruch gildet nicht!

Fluch der Karibik

Ran an den Jack-Pott

Rollenspiel für PC und Xbox | „Fluch der Karibik" beschert uns Johnny Depp als charmanten Haudegen Kapitän Jack Sparrow. Ab 4. September im Kino. Bereits eine Woche vorher soll das gleichnamige Spiel auf den Markt kommen, das Sie nicht auf Depps Rolle festlegt. Vielmehr dürfen Sie als Söldner, Kaufmann oder Seeräuber versuchen möglichst schnell reich zu werden. Zu diesem Zweck schippern Sie mit Ihrem Pott bei Tag und Nacht über die Meere, entern andere Schiffe oder verdienen Ihr Geld mit ehrlichem Handel. Investieren Sie den Gewinn in bessere Schiffe und mehr Besatzung, dann können Sie Ihr kleines Unternehmen zu einem mächtigen Imperium ausbauen. Nettes Extra: Johnny Depp selbst spricht eine der Spielfiguren – auch in der deutschen Fassung, denn die soll mit Originalton und Untertiteln ausgeliefert werden.



Für Fernwehbegeisterte: Idyllische …



… Landschaften wecken die Reiselust.

Angekündigt für: Ende August 2003
Preis laut Hersteller: 46 Euro (PC), 44,95 Euro (Xbox)
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211-3380050, www.ubisoft.de

Jak 2 – Renegade[2]

Auf dem Eco-Trip

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Jak und Dexter, das ungleiche Helden-Duo (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 2/2002) bricht zu neuen Abenteuern auf. Diesmal hat es den maulfaulen Kämpfer und das verrückte Wiesel durch ein Zeitportal in eine düstere Zukunft verschlagen. In der Ortschaft Haven werden die beiden äußerst unfreundlich von den Truppen des Barons Praxis empfangen. Jak landet im Verlies, wo er Experimente mit dunklem Eco an sich erdulden muss. Die geheimnisvolle Substanz kehrt die finstere Seite seines Charakters heraus. Doch Jak gelingt die Flucht. Er schließt sich mit Dexter einer Widerstandsbewegung gegen den bösartigen Baron an und hat fortan jede Menge Probleme, aber auch viel Spaß. Denn neben den Pflichten eines echten Freiheitskämpfers, etwa die Wasserversorgung in den Slums wieder herzustellen, stehen auch wilde Wettrennen in hochmodernen Gleitfahrzeugen sowie Kämpfe gegen Echsen und Riesenspinnen auf dem Programm.

Angekündigt für: Oktober 2003
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro
Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102-4330, www.playstation.de



Starkes Eco: Jak erlebt ein blaues Wunder.



Lichter der Großstadt: In Haven ist's hell.

Dragon Ball Z[1] – Budokai 2

Heftige Klopp-Zeichen



Bekannt aus Funk und Fernsehen: heißer Riese gegen kecken Zwerg.

Prügelspiel für Playstation | Die beliebten Figuren aus der TV-Serie „Dragon Ball" machen wieder mal einen Ausflug in die Videospielszene. Ähnlich wie in Rollenspielen bauen Sie Ihre Figuren durch gewonnene Kämpfe weiter auf, bringen ihnen immer wirksamere Attacken bei. 34 der Comic-Recken treten an, schlagen sich durch, schießen Feuerbälle auf ihre Gegner ab. Der Hersteller verspricht, dass es im neuesten Teil der „Dragon-Ball-Z"-Reihe alle Attacken gebe, die auch in der Fernsehserie vorkommen – einschließlich des legendären „Kame Hame Ha". Diverse Solo-Varianten werden um einen attraktiven Mehr-Spieler-Modus ergänzt. Einzelheiten dazu stehen noch nicht fest.

Angekündigt für: November 2003
Preis laut Hersteller: 59,99 Euro
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main, Tel. 01907-71882 (1,24 Euro pro Min.), www.atari.de

Rise to Honour[3]

Tolle Hau-Gemeinschaft



Keine Glaubensfrage: Telechinese bringt Bewegung ins Spiel.

Actionspiel für Playstation 2 | Fliegende Fäuste, halsbrecherische Stunts, wilde Schusswechsel: Chinesisches Action-Kino erobert die Playstation 2. Der Schauspieler und Wu-Chu-Weltmeister Jet Li („Romeo Must Die") leiht der Hauptfigur dieses Spiels sein Aussehen, seine Stimme und seine exquisiten Kampfkünste. Damit alles auch überzeugend aussieht, wurden über 1000 Kampfbewegungen des Stars per „Motion Capturing" digitalisiert und auf die Spielfigur Kit Yun übertragen. Die Handlung: Der Leibwächter eines kürzlich ermordeten Gangsterbosses will seinen letzten Auftrag erfüllen und die Tochter des toten Paten in San Francisco aufspüren. Dabei gerät er zwischen die Fronten eines brutalen Mafiakrieges. Das bedeutet natürlich jede Menge Action und wilde Schießereien. Mit dem Stunt-Koordinator Corey Yuen wurde ein erstklassiger Experte für die Umsetzung engagiert, der etwa schon am Kinofilm „X-Men" mitgearbeitet hat. Yuen band die spektakulären Kampfkünste Jet Lis und seiner Widersacher kunstvoll in den Spielablauf ein. Trotzdem müssen Sie keine komplizierten Tastenkombinationen erlernen, um hier mitmischen zu können. Alle Kampfaktionen werden ohne Tastendruck durch einfache Bewegungen mit dem rechten Analog-Stick ausgelöst.

Angekündigt für: Januar 2004
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro
Infos bei: Sony, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102-4330, www.playstation.de

Kurz vorgestellt

Spiel-Sachsen

Vom 28. bis 31. August 2003 findet zum zweiten Mal die regionale Spielemesse Games Convention in Leipzig statt.

Sonny Boy

Mit „Golden Sun[4] – Die vergessene Epoche" kündigt sich ein Hit für Gameboy Advance (GBA) an. Das Rollenspiel „Golden Sun" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/ 2002, Urteil: „gut") hielt sich über Monate in den Top Ten der meistverkauften Spiele für GBA. Im zweiten Teil sollen Sie mit den gleichen Helden die Welt von der Finsternis befreien. Der Clou: Wer Teil eins gespielt hat, kann seine bereits bestens trainierten Helden von seinem Spielmodul per zweitem GBA und Link-Kabel (Verbindungskabel) in Teil 2 übertragen und verwenden. Der Preis wird voraussichtlich um 40 Euro liegen.
Infos bei: Nintendo GmbH, Tel. 01805-005806 (0,12 Euro pro Min.), www.nintendo.de

Asterix erobert ROM

Schwimmen, Springen, Rennen, Steine werfen. Darum geht's im Spiel „Asterix XXL" mit den berühmtesten Galliern der Literaturgeschichte. Ab Jahresende können Asterix-Fans auf Playstation oder Gamecube in sechs Spielstufen 49 Aufgaben lösen und die Römer das Fürchten lehren. Der Preis wird voraussichtlich rund 60 Euro betragen.
Infos bei: Atari Deutschland GmbH, Tel. 01907-71882 (1,24 Euro pro Min.), www.atari.de



Das A und O beim Römerklatschen: Asterix und Obelix.

[1] sprich: „Drägen Boll Sett" [2] sprich: „Dschäk 2 – Rennegäid" [3] sprich: „Räis tu Onner" [4] sprich: „Goldän Sann"

Meldungen

Microsoft stoppt …

… die Produktion und Entwicklung von Spieletastaturen (Gamepads), Steuerknüppeln (Joysticks) und Lenkrädern für den PC. Die Hausmarke „Sidewinder" verschwindet damit aus den Regalen. Als Grund nennt der Hersteller die



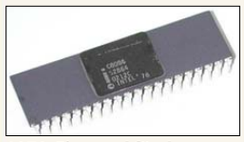
2003: Abschied von Microsoft-„Sidewinder"-Geräten.

seit etwa zwei Jahren stark rückläufige Nachfrage in diesem Marktsegment. Die frei werdenden Ressourcen will das Unternehmen in Wachstumsmärkte, beispielsweise schnurlose Netzwerke und Spielekonsolen, investieren. Dem Markt erhalten bleiben Tastaturen und Mäuse für den Computer. Diese Eingabegeräte werden laut Microsoft auch künftig ständig weiterentwickelt.

www.microsoft.de

Intel schafft …

… die Milliardengrenze. So viele **Prozessoren** S.164 hat der amerikanische Elektronikkonzern in den letzten



1978: Einstand für den ersten Intel-Prozessor „8086".

25 Jahren verkauft. Der allererste hieß „8086" und wurde 1978 gefertigt. Die zweite Milliarde Prozessoren dürfte Intel aktuellen Marktforschungen zufolge bereits 2007 erreichen – also schon in vier Jahren. Der Grund ist simpel: Prozessoren werden heute nicht nur in „großen" Computern, sondern auch in Kleinrechnern, Mobiltelefonen, Automaten und etlichen medizinischen Geräten eingesetzt.

www.intel.de

[1]sprich: „Taifun Fläsch" [2]sprich: „Lain" [3]sprich: „Fänäteck Spihdster"

Samsung Syncmaster 172W MM

Ein breites Angebot

Monitor für PC | Flachbildschirme, so genannte **TFT** S.164 -Monitore, sind inzwischen verbreitet – erschwingliche Geräte im **Breitbildformat 16:9** S.164 dagegen (noch) nicht. Der „Syncmaster 172W MM" von Samsung ist folglich eine interessante Neuheit für alle, die gern am Computer Filme von **DVD** S.164 anschauen. Auch beim Spielen soll sich das Großbild auszahlen. Die optimale **Bildauflösung** S.164 gibt Samsung mit 1280 x 768 **Bildpunkten** S.164 an. Der Syncmaster 172W MM hat eine Bilddiagonale von 43,18 Zentimetern (17 Zoll) und im Fuß eingebaute Lautsprecher. Empfohlener Verkaufspreis: 649 Euro. Im Handel ist der Syncmaster 172W MM ab sofort.

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



Flächenwirkung: bezahlbarer 16:9-PC-Monitor.



Kartentrick: „Typhoon Flash 2 CD" beschreibt CD-Rohlinge auch ohne PC.

Anubis Typhoon Flash[1] 2 CD

CDs à la carte

CD-Brenner (für PC) | Mit dem „Typhoon Flash 2 CD" können Sie laut Hersteller Anubis **CD-Rohlinge** S.164 ohne PC mit Daten beschreiben. Und woher kommen die Daten? An der Seite des Recorders befinden sich Lesegeräte, die Speicherkarten vom Typ Smart Media, Memory-Stick, Microdrive, Compact-Flash, sowie SD- und Multimedia-Card aufnehmen können. Auf Knopfdruck sollen die Daten von der jeweiligen Karte gelesen und anschließend auf der CD verewigt werden. Für einen Brennvorgang mit einer Datenmenge von 128 **Megabyte** S.164 (weit verbreitete Größe von Speicherkarten) soll der Typhoon Flash 2 CD etwa drei Minuten benötigen. Die mitgelieferten Akkus gewährleisten zweistündigen Dauerbetrieb, so Anubis. Natürlich kann das Gerät auch mit einem Computer verbunden werden. Der Anschluss erfolgt per **USB** S.164 . Der Typhoon Flash 2 CD ist ab sofort für 269 Euro im Handel.

Infos bei: Anubis GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken, Tel. 0681-988060, www.typhoonline.de

Maxtor Max Line[2] 2 300 GB

Maxtor bewahrt die Fassung

Festplatte für PC | Die neue Maxtor-Festplatte „Max Line 2 300 GB" hat, wie der Name schon sagt, 300 **Gigabyte** S.164 Fassungsvermögen – laut Maxtor genug für 462 Spiele oder 75 000 Musikstücke im **MP3** S.164 -Format oder nicht weniger als 300 000 digitale Fotos. Die Festplatte rotiert mit 5400 Umdrehungen pro Minute. Die Größe des **Zwischenspeichers** S.164 gibt Maxtor mit zwei **Megabyte** S.164 , die Datenzugriffszeit mit zirka zehn Millisekunden an. Der Datenaustausch zwischen Prozessor und Festplatte erfolgt mit 133 **Megahertz** S.164 (für Profis: Übertragungstechnik Ultra ATA 133). Wer keine **Hauptplatine** S.164 hat, die diese schnelle Übertragungstechnik beherrscht, kann die mitgelieferte Einbaukarte als Tempomacher nutzen. Die neue Festplatte Max Line 2 300 GB ist vorerst nur in den USA erhältlich. Dort kostet das Gerät rund 400 US-Dollar (etwa 400 Euro). Der Verkaufsstart in Europa ist noch für das laufende Quartal vorgesehen.

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069-9507670, www.maxtor.de



Spielhalle: die Festplatte „Max Line 2 300 GB" mit 300 Gigabyte Fassungsvermögen für rund 460 Spiele.

Fanatec Speedster[3] 3

Rennen voller gefahren

Lenkrad für Playstation 2 | „Spielspaß durch Geschwindigkeitsrausch, Lenkpräzision und gute Handhabung" – so der wenig zurückhaltende Pressetext, mit dem die Firma Fanatec ihr neues Playstation-2-Lenkrad „Speedster 3" anpreist. Interessant: Mithilfe von Tastenkombinationen können Sie laut Hersteller den Nullpunkt (Mittelstellung des Lenkrades), den maximalen Lenkeinschlag und die Stärke des Rütteleffekts selbst festlegen. Der Gangwechsel erfolgt über zwei Schaltwippen hinter dem Lenkradkranz. Im Handel ist das Speedster 3 inklusive „Bodengruppe" mit Gas- und Bremspedal ab sofort für 69,99 Euro.

Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271-498590, bigben-interactive.de



Individualverkehr: Am Lenkrad „Speedster 3" können Sie alles nach Belieben einstellen – etwa den Rütteleffekt.

Logic[1] 3 Playstation Metall Tanzplattform

Ich leg´ mal `ne Platte auf

Tanzboden für Playstation, PS One und Playstation 2 | Ganz anders als die bekannten Tanzmatten präsentiert sich die „Playstation Metall Tanzplattform" von Logic 3. Platte statt Matte: Das Ding ist ein massiver Metallkörper auf nicht weniger als 60 Gummifüßen. So viel Standfestigkeit verspricht Abzappeln bis zum Umfallen – ohne vorzeitigen Zusammenbruch. Schicker Effekt: Die einzelnen Felder der Tanzfläche leuchten beim Betreten, benötigen dafür aber eine zusätzliche Stromversorgung. Und die kleine Heimdisco eben mal zu Freunden mitzuschleppen, macht wenig Freude, denn solide Verarbeitung hat ihren Preis: 16 Kilogramm für 179,95 Euro. Wer die Playstation Metall Tanzplattform zum Anschluss an alle Playstation-Typen haben möchte, kann sie ab sofort beim Otto-Versand auf der Seite www.otto.de bestellen.

Infos bei: Logic 3, Mosenhof 9, 91230 Happburg, Tel. 09157-927350, www.logic3.de



Schwermetall: solide Arena für Playstation-Vortänzer.

Intel Pentium 4 HT 3,2 GHz

Ich bin zwei Prozessoren

Prozessor für PC | Mit einer **Taktfrequenz** S.164 von 3,2 **Gigahertz** S.164 ist der „Pentium 4 HT 3,2 GHz" von Intel der derzeit schnellste erhältliche **Prozessor** S.164 für Privatkunden. Wie schon sein Vorgänger, der „Pentium 4 HT 3,06 GHz", arbeitet auch der neue mit der so genannten „Hyper Threading Technology". Die gaukelt dem **Betriebssystem** S.164 zwei Prozessoren vor. Vorteil: Das Betriebssystem teilt infolgedessen alle anfallenden Aufgaben auf. So kümmert sich einer der beiden scheinbar vorhandenen Prozessoren um die Bewältigung der normalen Systemaufgaben, während der zweite komplett für Arbeitsprogramme und Spiele zur Verfügung steht. Auch das Umschalten zwischen mehreren geöffneten Programmen läuft schneller ab. Die Programme selbst werden beschleunigt, sofern sie speziell für dieses Verfahren entwickelt sind. Davon gibt es zurzeit aber nur recht wenige. Damit die Hyper Threading Technology überhaupt funktioniert, benötigen Sie das Betriebssystem Windows XP oder Windows 2000 und eine spezielle **Hauptplatine** S.164. Der Pentium HT 3,2 GHz wird knapp 650 Euro kosten – vorausgesetzt, Sie nehmen 1000 Stück davon ab. Spaß beiseite: Was der Kunde am Ende für „sein" Exemplar zahlt, steht noch nicht fest. Auch zum Verkaufsstart gibt's noch keine genauen Angaben. Der Pentium HT 3,2 GHz ist der letzte Prozessor der Pentium-4-Reihe. Zum Jahresende wird bereits der Nachfolger „Pentium 5" mit 3,4 Gigahertz Taktfrequenz im Handel erwartet.

Infos bei: Intel GmbH, Dornacher Str. 1, 85622 Feldkirchen, Tel. 089-991430, www.intel.de



Fingerzeig: Der neue Pentium-Prozessor ist klein, aber oho.

Kurz vorgestellt

Dunkel ins Licht

Die Firma Antec will „Spaß an den Bildschirm" bringen. Mit der Schwarzlicht-**LED** S.164-Röhre „i Limuinate"[4]. Die finstere Funzel wird mit einer freien **USB** S.164-Buchse des Computers verbunden. Die Lampe lässt sich so einstellen,



Für Schwarzseher: düstere PC-Effektbeleuchtung.

dass Sie dauernd leuchtet oder im Takt von Spielgeräuschen und Musik blinkt. Zu haben ist i Limuinate ab sofort für 15,95 Euro.
www.antec-europe.com

Maus auf Station

Mit der Playstation 2 können Sie jetzt endlich auch gegen Kontrahenten aus der ganzen Welt spielen. Was fehlt, ist eine Tastatur für die schnelle schriftliche Verständigung untereinander. Und rasante Actionspiele sind mit Maus doppelt schön. Folglich hat Jöllenbeck ein Tastatur-/



Für Online-Tipper: PS-2-Tastatur und -Maus.

Maus-Set für PS 2 entwickelt. Es heißt „Speed Link PS2 Keyboard Set[5] USB", kostet 19,99 Euro und ist ab sofort im Handel. www.speed-link.com

Das kleine Helferlein

Der Gameboy Advance lässt sich mit „Robo Power[6]" von Logic[1] 3 in einen kleinen Roboter verwandeln. Die Anbauteile haben auch eine Funktion: Der Fuß ist ein idealer Aufsteller fürs stationäre Spiel, oben aufgesetzte Lautsprecher verbessern die Wiedergabe von Spielgeräuschen und -musik, die auf den Bildschirm montierte Lupe nebst „Scheinwerfern" hilft laut Hersteller Helligkeit und Bildschärfe auf die Sprünge. Robo Power ist ab sofort für 29,95 Euro im Handel.
www.logic3.de



Für Aug' & Ohr: GBA-Roboter.

Terra Tec Mystify Razer Boomslang[2] 2100

Ausgesprochen flinke Maus

Maus für PC | „Wer schnell sein will, braucht eine entsprechende Maus." Sagt der Hersteller Terra Tec. Wer deren neues Produkt kaufen will, braucht entsprechende Englischkenntnisse, denn „Mystify Razer Boomslang 2100" geht nicht eben schnell über die Lippen. Zum Ausgleich soll das Mäuschen die Tischoberfläche besonders präzise abtasten und damit im beschleunigten Actionspiel genaues Zielen und eine exakte Steuerung der Spielfigur ermöglichen. Die Mystify Razer Boomslang 2100 hat die üblichen zwei Tasten nebst „Scroll"-Rädchen zur schnellen Auf- und Abbewegung von Bildschirminhalten. Im Handel ist die neue Mystify Razer Boomslang 2100 ab sofort. Der Preis ist ähnlich heftig wie der Name: 69,99 Euro.



Mausname: „Mystify Razer Boomslang 2100". Interessenten sollten schon mal üben.

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

Bigben Interactive 5,4 Zoll LCD Colour Screen[3]

Bild am Sonnentag

Bildschirm für Playstation 2 | Das Wetter ist zu schön, um den Tag mit einem Playstation-Spiel vor dem Fernseher zu verbringen? Mit dem beleuchteten Flachmonitor „5,4 Zoll LCD Colour Screen" von Bigben Interactive wird die PS 2 mobil. Die Größe der Bilddiagonale beträgt 13,7 Zentimeter. Das Gerät hat zwei eingebaute Lautsprecher für die Wiedergabe von Spielgeräuschen und Musik. Die Stromversorgung von Playstation und Bildschirm übernimmt der Zigarettenanzünder im Auto. Ein passender Adapter wird mitgeliefert. Zusätzliche Buchsen an der Seite ermöglichen den Anschluss eines **DVD** S.164-Spielers oder weiterer Spielekonsolen. Im Handel ist der 5,4 Zoll LCD Colour Screen ab sofort. Den empfohlenen Verkaufspreis gibt der Hersteller mit 149,99 Euro an.

Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271-498590, bigben-interactive.de



Autobild: mobiler Bildschirm für das PS-2-Spiel auf Achse.

[1]sprich: „Lodd-schik" [2]sprich: „Mistifai Räiser Bumslang" [3]sprich: „Bigbenn Interäcktif 5,4 Zoll LCD Kaller Skrihn" [4]sprich: „Ai-Laimjunäit" [5]sprich: „Sspihd Link PS 2 Kihbord Seett" [6]sprich: „Pauer"

Gewinner

Yu-Gi-Oh!

Wie groß die Sammelleidenschaft deutscher Spieler ist, beweist eindrucksvoll „Yu-Gi-Oh!“ (Tests in COMPUTER-BILD-SPIELE 6/2003). Das Kartenspiel für PS, GB und GBA (PS-2-Version für September geplant) besetzte schon kurz nach Verkaufsstart Platz 1 in den jeweiligen Hitlisten. Hersteller Konami jubelt: „Erstmals in der Firmengeschichte verkaufte das Unternehmen in einem Geschäftsjahr mehr als 21 Millionen Videospiele weltweit. 5,9 Millionen Exemplare davon waren Yu-Gi-Oh!-Videospiele.“

Verlierer

Online-Spieler in Thailand

Im Königreich Thailand darf seit kurzem das Rollenspiel „Ragnarok“ nicht mehr online gespielt werden. Jedenfalls nicht zwischen 22 Uhr abends und sechs Uhr früh. Das hat laut einer BBC-Meldung der thailändische Technologie-Minister Surapon Suebwonglee verfügt. Der Grund dürfte mitteleuropäischen Spielern kaum einleuchten: Bei dem gewaltfreien Ragnarok im Comic-Stil sind rund 600 000 thailändische Teilnehmer registriert. Und die spielen gern mal ein paar Stunden am Stück. Zu viel, meinte der Minister und verhängte kurzerhand eine Sperrstunde. Andere Länder, andere Sitten …

IN

- Sich drinnen mit eiskalten Winter-Spielen erfrischen, wenn's draußen glühend heiß ist
- Opa und Oma dazu bringen, mal eine Runde an Computer oder Konsole mitzuspielen – Spiele halten jung
- Kamera „Eye-Toy“ für Playstation 2 (siehe Bericht in COMPUTER-BILD-SPIELE 6/2003) – da kommt Bewegung ins Spiel

OUT

- Schlechte Verlierer, die stundenlang schimpfen – wie wär's mit üben?
- Alleingänge im Online-Gruppenspiel – die schaden oft allen
- PC oder Konsole nie putzen – Staubflusen am Lüfter oder schmierige Kabel sind nicht wirklich schön

Superstar und Super Mario

Deutschland suchte den Superstar. Und entschied sich für Alexander Klaws (19). Für seinen Erfolg im TV-Wettbewerb hat der sympathische blonde Westfale eine Menge getan. Er nahm Gesangs- und Klavierunterricht, stand schon mit verschiedenen Bands auf der Bühne und bewies bereits im zarten Alter von zehn Jahren sein Talent in der „Mini Playback Show“.

Neben der Musik gehören Computerspiele zu Alexanders Leidenschaften. Schon als kleiner Junge spielte er gerne „Super Mario“. „Ich habe einen PC, eine Playstation und einen Gameboy.“ Am liebsten spielt Alexander am Computer: „Am PC hat man die beste Grafik, und deshalb macht das am meisten Spaß.“ Seine Favoriten sind Abenteuer- oder Sportspiele – und natürlich Musikprogramme. „Musik ist mein Leben, und mein Lieblingsspiel ist ‚Dance Ejay‘. Natürlich hat Alexander auch eine Idee für ein neues Spiel auf Lager. „Deutschland sucht den Superstar“ soll es heißen: „Mit allen neun Kandidaten – und natürlich Dieter Bohlen. Für jeden muss man einen Titel aussuchen und die passende Choreografie bestimmen. Spielziel ist, das Publikum zu begeistern und zum Ausflippen zu bringen.“ Gute Idee, Alexander! So ein Spiel ist tatsächlich in der Mache (mehr darüber demnächst in COMPUTERBILD-SPIELE).

Wen würde es wundern, wenn das Superstar-Spiel genauso reißenden Absatz findet wie Alexanders Nummer-1-Hit „Take Me Tonight“? Der brachte es mittlerweile auf weit über eine Million verkaufter Singles.



Unten: Wen wundert's? Alexander Klaws hat eine Schwäche für PC-Musikspiele.



Fotos: Brill

Oben: Deutschland suchte den Superstar. Alexander (19) gab alles – und gewann.

Heidi in tödlicher Mission

Das neue Bond-Spiel glänzt mit Starbesetzung wie die Bond-Filme. In „James Bond 007 – Alles oder Nichts“ sieht der Superagent aus wie sein Kinodarsteller Pierce Brosnan (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 8/2003, „Brandaktuell“). Jetzt wurde bekannt: Seine hinterhältige Widersacherin Katya Nadanova ist ein Abbild des Supermodels Heide Klum. Auch die weiteren Hauptcharaktere sind real existierenden Stars nachempfunden: John Cleese als Q, Judi Dench als M, Richard Kiel als Jaws („Beißer“) und Shannon Elizabeth als Bond-Girl. Um alles so lebensnah wie möglich in Szene zu setzen, hat man sogar die charakteristischen Bewegungen der realen Schauspieler aufgezeichnet und ins Spiel eingebaut. Noch im Herbst 2003 soll das Spiel für Playstation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance auf den Markt kommen. Der Preis wird jeweils rund 60 Euro betragen.

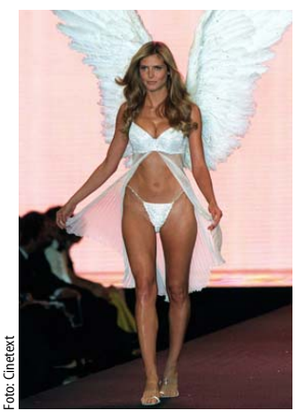


Foto: Cinetext

Eiskalter Engel: Im neuen Bond-Spiel ist Heidi Klum die Böse.

Pack die Badehose ein

Neues für den Strand: Die Bikinis aus dem Sportspiel „Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2003, Urteil: „gut“) gibt's jetzt als echte Textilien. Die verwegenen, winzigen Stofffetzen tragen die gleichen Markennamen wie im Spiel, etwa „Kepheus“ oder „Lamina“, werden aber leider mit je 149 Dollar (rund 130 Euro) weit über dem reinen „Materialwert“ gehandelt. Wer trotzdem einen der schicken Zweiteiler bestellen will, kann das im Internet unter: www.tecmoinc.com/store/bikinis.asp.



Der Stoff, aus dem die Träume sind: Bikinis nach Vorbild der knappen Klamotten im Spiel „Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball“.

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	 Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	7/2003	Take 2 Interactive	16 Jahren
2	Freelancer	Action	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
3	Rise of Nations	Strategie	gut	7/2003	Microsoft	12 Jahren
4	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
5	Star Trek – Elite Force 2	Action	gut	7/2003	Activision	16 Jahren
6	Die Sims Deluxe	Simulation	befriedigend	5/2003	Electronic Arts	3 Jahren
7	Colin McRae Rally 3.0	Rennspiel	gut	9/2003	Codemasters	3 Jahren
8	Vietcong	Action	– [1]		Take 2 Interactive	16 Jahren
9	Enclave	Action	gut	8/2003	Atari	16 Jahren
10	Battlefield 1942	Action	befriedigend	12/2002	Electronic Arts	16 Jahren
11	Empire Earth – Gold	Strategie	–		Vivendi Universal	12 Jahren
12	DTM Race Driver – Director's Cut	Rennspiel	gut	6/2003	Codemasters	6 Jahren
13	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Aufbauspiel	gut	6/2003	Take 2 Interactive	6 Jahren
14	Anno 1503	Aufbauspiel	sehr gut	12/2002	Sunflowers	6 Jahren
15	Gothic 2	Rollenspiel	gut	1/2003	Jowood	12 Jahren
16	American Conquest – Fight Back	Strategie	gut	7/2003	CDV	12 Jahren
17	Delta Force – Black Hawk Down	Action	– [1]		Codemasters	16 Jahren
18	Blitzkrieg	Strategie	– [1]		CDV	16 Jahren
19	Wildlife Park	Aufbauspiel	gut	7/2003	Koch Media	3 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	One Piece Grand Battle	Action	befriedigend	9/2003	Konami	6 Jahren
3	FIFA Football 2003	Fußballspiel	PC-, PS-2-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
4	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	ausreichend	5/2003	Infogrames	3 Jahren
5	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	6 Jahren
6	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	3/2001	Infogrames	6 Jahren
7	Digimon World 2003	Abenteuer	–		Infogrames	3 Jahren
8	Dragon Ball Final Bout	Prügelspiel	ausreichend	8/2002	Infogrames	6 Jahren
9	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS-2-Version getestet	1/2003	Activision	6 Jahren
10	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Prügelspiel	ausreichend	12/2002	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	Grand Theft Auto – Vice City	Action	gut	1/2003	Take 2 Interactive	16 Jahren
3	Silent Hill 3	Action	sehr gut	7/2003	Konami	16 Jahren
4	SOCOM US Navy Seals	Action	gut	7/2003	Sony	16 Jahren
5	Midnight Club 2	Rennspiel	gut	7/2003	Take 2 Interactive	12 Jahren
6	Splinter Cell	Action	PC-, Xbox-, Cube-, GBA-Version getestet	1, 4 und 8/2003	Ubi Soft	16 Jahren
7	Die Sims	Simulation	gut	3/2003	Electronic Arts	3 Jahren
8	FIFA Football 2003	Fußballspiel	gut	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
9	Def Jam Vendetta	Action	Cube-Version getestet	8/2003	Electronic Arts	16 Jahren
10	NBA Street Vol. 2	Sportspiel	Cube-Version getestet	7/2003	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 – Silberne Edition [2,3]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
3	Pokémon – Goldene Edition [2,3]	Abenteuer	gut	5/2001	Nintendo	3 Jahren
4	Harry Potter und die Kammer des Schreckens [3]	Action	PC-, GBA-Version getestet	1/2003	Electronic Arts	3 Jahren
5	Wendy – Der Traum von Arizona [3]	Abenteuer	–		Kiddinx	3 Jahren
6	The Legend of Zelda – Oracle of Ages [3]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
7	Hamtaro – Ham-Hams Unite! [3]	Abenteuer	befriedigend	4/2003	Nintendo	3 Jahren
8	Super Mario Bros. Deluxe [3]	Geschicklichkeitsspiel	–		Nintendo	3 Jahren
9	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons [3]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	12/2001	Nintendo	3 Jahren
10	Bibi und Tina – Fohlen Felix in Gefahr [2,3]	Abenteuer	–		Kiddinx	3 Jahren

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

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	Wario World	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2003	Nintendo	3 Jahren
3	Splinter Cell	Action	gut	8/2003	Ubi Soft	16 Jahren
4	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
5	Super Smash Brothers Melee	Prügelspiel	gut	8/2002	Nintendo	6 Jahren
6	Skies of Arcadia Legends	Rollenspiel	befriedigend	9/2003	Atari	6 Jahren
7	Burnout 2 – Point of Impact	Rennspiel	gut	9/2003	Acclaim	6 Jahren
8	Metroid Prime	Abenteuer	sehr gut	5/2003	Nintendo	12 Jahren
9	Mario Party 4	Brettspiel	gut	3/2003	Nintendo	3 Jahren
10	Bomberman Generation	Geschicklichkeitsspiel	–		Vivendi Universal	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	Donkey Kong Country	Geschicklichkeitsspiel	gut	8/2003	Nintendo	3 Jahren
4	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Action	PC-, Xbox-Version getestet	5/2003	Vivendi Universal	3 Jahren
5	Spyro 2 – Season of Flame	Geschicklichkeitsspiel	gut	1/2003	Vivendi Universal	3 Jahren
6	Wario Ware, Inc.	Spiele-Sammlung	gut	7/2003	Nintendo	3 Jahren
7	Super Mario World – Super Mario Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	gut	6/2002	Nintendo	3 Jahren
8	GT Advance 3 Pro Concept Racing	Rennspiel	gut	7/2002	THQ	3 Jahren
9	Sonic Advance 2	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	1/2003	Atari	3 Jahren
10	Splinter Cell	Action	gut	8/2003	Ubi Soft	12 Jahren

XBOX

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Ausgabe	Hersteller	Freigabe ab
1	Enter the Matrix	Action	gut	7/2003	Atari	16 Jahren
2	Brute Force	Action	gut	8/2003	Microsoft	16 Jahren
3	Soldier of Fortune 2 – Double Helix	Action	–		Activision	⚠ 18 Jahren
4	Burnout 2	Rennspiel	–		Acclaim	6 Jahren
5	Red Faction 2	Action	gut	8/2003	THQ	16 Jahren
6	Yager	Action	gut	6/2003	THQ	12 Jahren
7	Halo – Combat Evolved	Action	sehr gut	4/2002	Microsoft	16 Jahren
8	Moto GP – Ultimate Racing Technology 2	Rennspiel	sehr gut	7/2003	THQ	6 Jahren
9	Project Gotham Racing	Rennspiel	gut	5/2002	Microsoft	6 Jahren
10	DTM Race Driver – Director's Cut	Rennspiel	–		Codemasters	6 Jahren

⚠ = Achtung! Spiel nur für Erwachsene geeignet

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fotos: Thomas Brill, Constantin Film

Luke Wilkins (24) spielt den etwas trotteligen Polizisten Karl-Heinz, der sich in eine Autobahn-Raserin verliebt.



Kurz vor Drehstart heißt es: Klappe halten. Szenen werden so lange wiederholt, bis der Regisseur zufrieden ist.



Pause am Mittelstreifen. Auf Zuruf steigen die Statisten in ihre Autos. Laut Drehbuch stehen sie dann im Stau.

Aus Spiel wird Ernst



Über die spektakuläre Verfilmung des Computerspiels „Autobahnraser“

Jean-Luc (34) drückt aufs Gaspedal und rast los. Vorbei an einem riesigen Schild mit der Aufschrift „Durchfahrt verboten“ auf die Autobahn. Plötzlich, ohne Vorwarnung, bremst er den weißen VW-Bus und wendet. Mitten auf der A 13 zwischen Saarbrücken und Hellange wird Jean-Luc zum Geisterfahrer. „Ein komisches Gefühl, oder?“ fragt der Franzose und beschleunigt wieder.

Doch er ist keineswegs lebensmüde. Die vierspurige Straße ist nagelneu, für den Verkehr noch gesperrt. Jean-Luc hat eine Ausnahmegenehmigung – er ist Set-Fahrer bei den Dreharbeiten für „Autobahnraser“.

Lesern von COMPUTERBILD-SPIELE ist der Filmtitel nicht neu. Teil vier der gleichnamigen PC-Rennspielreihe befand sich auf der CD-ROM von Ausgabe 12/2002. Auch Filmproduzent Oliver Berben (31) ist ein Fan des Computerspiels: „Das schnelle Fahren vermittelt ein Freiheitsgefühl, das wir auch in unserem Film zeigen wollen“, erklärt der Sohn der Schauspielerin Iris Berben. „Mit Luxemburg haben wir den idealen Drehort gefunden. Nirgendwo sonst in Europa stünden uns für zwei Monate 15 Kilometer Autobahn zur Verfügung.“

Das ist Platz genug, um selbst die actiongeladenen Stunts an Ort und Stelle zu drehen. Heute soll sich ein Streifenwagen mit zwei Darstellern an Bord mehrmals überschlagen. Dazu wird das Auto in ein riesiges Rhönrad geschweißt und auf einem eigens dafür gebauten Anhänger befestigt. Während zwei Männer das Rhönrad mit Muskelkraft in Bewegung setzen, zieht ein Pick-up die Konstruktion mit 60 Kilometern in der Stunde. Auf der Ladefläche drängeln sich Regisseur, Kameramann und sechs weitere Mitarbeiter, um die Szene auf Film zu bannen.

Nur wenige Minuten später ist die Aktion gelaufen. Begeisterter Beifall vom Team. Übelkeit bei den Insassen des Streifenwagens. Mehrstündige Umbaupause für die nächste Szene. Rund zweihundert Menschen aus zehn Nationen arbeiten Hand in Hand, damit es schnell weitergehen kann. Verständigungsprobleme scheint es nicht zu geben.

Regisseur Michael Keusch (48) ist selbst mehrsprachig aufgewachsen. Der gebürtige Kanadier mischt gerne englische Begriffe in seine deutschen Sätze. Es sei vor allem „Fun“, mit so vielen jungen Darstellern zu arbeiten, sagt er. Obgleich die Vorbereitungen stockend liefen: „Wir haben uns 500 bis 600 Schauspieler angesehen, bis die Hauptrollen alle besetzt waren“. Junge Talente sind in Deutschland offensichtlich Mangelware.

Luke Wilkins (24) hat den Sprung zum Film geschafft. Der „Verbotene-Liebe“-Star musste dafür binnen fünf Tagen seinen Führerschein nachholen. „Tagsüber war ich sieben Stunden auf der Straße, nachts büffelte ich Theorie.“ Jetzt jagt Wilkins als Polizist über die Autobahn. Ein „abgefahrenes Gefühl“, wie er sagt. Denn als Ex-Hausbesetzer hatte er für die Polizei nicht viel übrig. Inzwischen ist er so in seine Rolle hineingewachsen, dass er Uniformierte jetzt „richtig sympathisch“ findet.

Am Ende der Umbauarbeiten wird der zweite Stunt des Tages gedreht: der Aufprall des Polizeiwagens nach dem Schleudergang im Rhönrad. Dafür wurde im Vorfeld ein anderes Fahrzeug präpariert und am Arm eines Baggers angebracht. Ein luxem-



Spektakuläre „Dreh“-Arbeiten: Für diese Aufnahme wurde der Streifenwagen in ein überdimensionales Rhönrad geschweißt und von zwei Mitarbeitern im Kreis gedreht. Mit rund 60 Kilometern pro Stunde wird die Szene vom Lastwagen aus gefilmt. Ein traumatisches Schleudererlebnis für die Schauspieler im Polizeiauto. Zum Schutz tragen sie Halskrausen.



Etwa 200 Menschen arbeiten am Filmset von „Autobahnraser". Für die meisten von ihnen ist stundenlanges Herumsitzen an der Tagesordnung. Für eine Umbaupause haben sich vier Polizei-Darsteller die bequemsten Plätze gesichert.



Vorbereitungen für einen Stunt: Ein Polizeiauto soll mit dem Dach voran auf einem zweiten Wagen landen. Ein Bagger hält den oberen Wagen in Position.



Alexandra Neldel (27) ist stolz auf ihre Filmrolle: „Claudi ist eine echte Powerfrau, kein dummes Blondchen."



Für den Dreh der Kollision zwängt sich ein Stuntman kopfüber in den Streifenwagen. Ein Bauchgurt hält ihn.

burgischer Bauarbeiter lässt den Streifenwagen auf Zuruf so schnell herunter, dass die Aufnahme der Szene die Illusion eines Aufpralls vermittelt. Professionelle Stuntmen hangeln sich kurz vor Drehbeginn kopfüber ins Wageninnere. Die Szene ist nicht ungefährlich. Immerhin soll das Polizeiauto auf einem anderen Fahrzeug landen.

19 der 22 Streifenwagen im Film verlassen den Drehort als Schrotthaufen – für Aufsehen erregende Action ist also gesorgt. Ob auch die Handlung überzeugen kann, bleibt abzuwarten. Im Frühjahr 2004 werden die Arbeiten am Film beendet sein. Wann der Streifen ins Kino kommt, ist allerdings noch nicht bekannt.



Regisseur Michael Keusch (48) drehte zuvor „Crazy Race" für RTL. Darstellerin Henriette Richter-Röhl (21) wurde mit „Marienhof" bekannt.

Erst in COMPUTERBILD-SPIELE, demnächst auch im Kino



Der Kinofilm „Autobahnraser" basiert auf den gleichnamigen Computerspielen. Für den großen Erfolg erhielt Hersteller Davilex 1999 den goldenen Verkaufspreis vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD). Teil drei der vierteiligen Reihe befand sich auf der CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE 12/2002.





SPIELBERICHT

Der Kampf um den

Fifa 2004



Mimik und Gestik der Spieler sind grandios. Dieser hier fühlt sich ungerecht behandelt und protestiert.

Jedes Jahr das Gleiche: ein neues „FIFA"-Spiel soll alle Vorgänger in den Schatten stellen. Diesmal also „FIFA 2004". Im Oktober

Wild gestikulierend und fluchend macht der Verteidiger seinem Ärger über die Schiedsrichter-Entscheidung Luft. Aber es nützt ihm nichts, die gelbe Karte und ein Freistoß aus torgefährlicher Position sind die Quittung für seinen viel zu rabiaten Einstieg beim Ball führenden Gegner.

Die Rede ist nicht von übermotivierten Zweikämpfen nach der Bundesligapause, sondern von FIFA 2004. COMPUTERBILD-SPIELE war zu Gast im kanadischen Vancouver, um sich in den Entwicklungsstudios des weltgrößten Spiele-Herstellers Electronic Arts einen ersten Eindruck des neuen Fifa-Spieles zu verschaffen.

Obwohl das Produkt noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium ist, fällt eine klare Qualitätssteigerung sofort auf. Dass man dem Bewegungsrepertoire der Kicker eine Menge Programmierarbeit gewidmet hat, ist offensichtlich. Die Fußballer laufen wesentlich eleganter über den Platz, als von FIFA-Spielen gewohnt. Die fein gezeichneten Abbilder bekannter Stars bevorzugen sogar deren typischen Stil, und gekonnt eingebaute Tippelschritte schaffen verblüffende Lebensnähe. Und Ihre Ohren werden Augen machen: Je nach Stadiongröße variiert die Intensität der Geräuschkulisse, vertraute Fangesänge sind deutlich aus dem allgemeinen Trubel herauszuhören.

Bundes-Torhüter Oliver Kahn wird nach der juristischen Auseinandersetzung mit Electronic Arts um seine Persönlichkeitsrechte nicht in der deutschen Nationalmannschaft von FIFA 2004 vertreten sein, sondern nur im Trikot von Bayern München.

Wer auch gerne im Hintergrund die Fäden zieht, wird sich über den erstmals in ein FIFA-Spiel eingebauten Karriere-Modus freuen. Damit können Sie den Erfolg einer Mannschaft durch effektives Training und geschickte Spielertransfers vorantreiben – und zwar nicht nur über eine einzige Saison, sondern mit Langzeitwirkung.

Zudem werden PC- und Playstation-2-Fassung mit den entsprechenden Versionen des „Fußball Managers 2004" zusammenarbeiten. Die Speicherstände der Spiele können beliebig übernommen und eingesetzt werden, so dass Sie Ihr FIFA-Team intensiv managen können oder umgekehrt mit Ihrem Manager-Team in ein FIFA-Turnier einziehen.

Noch schöner und noch vielseitiger – aber was hätte man davon, wenn die Spieler wie ein orientierungsloser Hühnerhaufen übers Feld wackeln würden? Die Qualität einer Begegnung steht und fällt mit dem Verhalten der computergesteuerten Gegner.

Pierre Hintze (32) zeichnet als Produzent für die künstliche Intelligenz der Mannschaften verantwortlich. Und er versteht eine Menge von Fußball. In der Nähe von Dresden aufgewachsen, durchlief er die Kinder- und Jugendsportschule des Chemnitzer F.C. Mit 16 Jahren hatte er eine Einladung zum



Obwohl noch nicht alle Spielmanöver fertig programmiert waren, überzeugten die Sportler mit ansehnlichen und effektiven Dribblings.



Das Team denkt mit. Unten schirmt ein Kollege den möglichen Angreifer ab, während sich oben jemand anbietet.

Spitzenplatz



Pierre Hintze von Electronic Arts (32, l.) und COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Frederic Berg (33) probierten „FIFA 2004“ intensiv aus.

Probetraining beim F.C. Kaiserslautern. Leider führte eine Knieverletzung dazu, dass seine Profikarriere endete, bevor sie begann. „Ich liebe Fußball“, sagt Hintze, und das spürt man, wenn er redet. Zu seiner täglichen Arbeit gehören Analysen von Spielzügen, Standardsituationen, Teamaufstellungen sowie typischen Verhaltensmustern des Angriffs und der Abwehr, um die künstliche Intelligenz des Computers zu optimieren.

Aber wie denken computergesteuerte Spieler? „Für jede Mannschaft definiert ein eigenes, festgelegtes Grundgerüst, wo ein Spieler zu stehen hat. Und zwar zusätzlich abhängig davon, wo der Ball ist und ob sich das eigene Team gerade im Angriff oder in der Verteidigung befindet“, so Hintze. „Zudem ist jeder Spieler mit eigenen Leistungsmerkmalen wie Tempo, Schussstärke, Schussgenauigkeit oder Ausdauer ausgestattet.

Der Computer überprüft ständig die Situation, um die bestmögliche Entscheidung darüber zu treffen, wie sich jeder einzelne Spieler verhalten soll. Dabei werden Punkte, wie Entfernung der Spieler zum Ball, zum Tor, die Qualität des Gegenspielers und vieles mehr berücksichtigt. Daraus ergeben sich immer mehrere Möglichkeiten, aber nur eine mit der größten Wahrscheinlichkeit auf Erfolg.“



Die große Kunst bestehe darin, die Spielstärke vernünftig auszubalancieren, so Hintze, denn: „Natürlich könnte man übermächtige Gegner auf den Rasen schicken, die jeden Zweikampf gewinnen und alle 30 Sekunden ein Tor schießen.“ Doch das würde nicht nur der Motivation schaden, sondern ginge einfach an der Realität vorbei. „Es ist wichtig, den Computer Fehler machen zu lassen. Zum Beispiel wenn die Elf unter Bedrängnis oder auf dem falschen Fuß steht, aber auch mal nach dem Zufallsprinzip. Nur dann fühlt sich das Spiel wie eine echte Partie an.“

Auch die Abwehr macht Fehler. Und so steht die Mauer in der Anfangsszene ungünstig und verdeckt dem Torwart die Sicht. Er hat keine Chance, den gefühlvoll gezirkelten Schuss in den Winkel zu halten. FIFA 2004 verspricht spannende Unterhaltung für PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube und auch Gameboy Advance. Schau'n mer mal.

Der Ball gehorcht in „FIFA 2004“ den physikalischen Gesetzen. Werte, wie Kraft und Aufprallwinkel, werden bei der Berechnung seiner Flugbahn berücksichtigt.



Beim Eckstoß bestimmen Sie zunächst per Tastendruck (Kreis), auf welchen Spieler die Flanke gezielt wird.



Der Schuss erfolgt automatisch. Sie versuchen dann, den Zweikampf (Kreis) für sich zu entscheiden.

SPIELBERICHTE

So waren sie, die alten Rittersleut'

Castle Strike[1]

Helme auf, Schwerter raus und ab auf die Zinnen: Zeit, eine Burg zu erobern!

[1] sprich: „Kahßel Strraik"

Gute Nachrichten für alle Ritter-Fans: Im November sollten Sie etwas Platz auf der PC-Festplatte freiräumen, denn dann kommt „Castle Strike", ein neuer Strategietitel, der es in sich hat. Mit zahlreichen Anleihen aus der Historie und dem Schwerpunkt auf Action soll das Spiel Sie ins oft gar nicht so düstere Mittelalter entführen. In mehreren Feldzügen (Kampagnen) dürfen Sie teils erfundene, teils historisch belegte Figuren spielen und mit denen Abenteuer bestehen. Burgen bauen, Soldaten ausbilden und Schlachten gewinnen sind dann Ihr täglich Brot. Doch neben den handelsüblichen Aufträgen, die es in Strategiespielen nun mal so gibt, fährt Castle Strike neue, frische Ideen auf. So dürfen sich Spieler beispielsweise über eine sehr pfiffige Menüführung beim Abbau von Rohstoffen freuen. Auch andere Übersichts-Bildschirme erfreuen mit sinnvoller Gestaltung und lassen sich jederzeit einblenden. Hier merkt man, dass die Entwickler ihre Freizeit selber gerne mit Strategiespielen verbringen – denn sie wissen offenbar sehr genau, wie eine gute Steuerung auszusehen hat.

Auch die Epoche, die ausgewählt wurde, hat viel zu bieten: Hübsche Burgen, riesige Belagerungsmaschinen nach historischen Vorbildern sowie zahlreiche andere Einheiten versprechen abwechslungsreiche Gefechte vor geschichtlich korrekter Kulisse. Das Ganze in 3D-Optik, in der Sie die Kamera frei bewegen und beliebig nahe ans Geschehen heranfahren können. Ob Sie das Weiße im Auge des Gegners sehen oder lieber alle Feinde im Überblick haben wollen – alles möglich.

Natürlich wird die Qualität letzten Endes davon abhängen, wie sich Castle Strike spielen lässt. So weit war die gesehene Version noch nicht gediehen, aber schon jetzt sieht das Spiel viel versprechend aus und könnte das Rüst-Zeug zum Hit haben.



Ob edler Recke, gemeines Fußvolk oder allerliebstes Burgfräulein: Keine der beliebten Mittelalter-Figuren fehlt.



Belagerungswaffen, wie dieser Turm, werden schwer bewacht.



Der Marsch bis ans Ziel kann mit den tonnnenschweren Maschinen äußerst beschwerlich werden – und ist nicht ungefährlich.

Action unter Palmen

Far Cry[2]

Eine heiße Mischung: Sommer, Sonne und Schießeisen unter Südseepalmen

[2] sprich: „Krai"

Der November ist dunkel, nass und kalt. Sie werden sich einen Platz an der Sonne wünschen. Geht in Ordnung, und dazu müssen Sie nicht mal raus: Rechtzeitig zur düsteren Jahreszeit gibt's „Far Cry" für PC, einen Trip in die Karibik. Faulenzen mit kühlen Getränken am Pool? Nichts da! Action ist angesagt, Abenteuerurlaub pur. Vergessen Sie also die Sonnencrème und packen Sie besser ein paar Schießeisen in die Reisetasche.

Der Held des Spiels heißt Jack Carver und erklärt sich für ein stattliches Honorar bereit, die Reporterin Valerie mit seinem Boot auf eine abgelegene Südseeinsel zu bringen. Kaum haben die beiden einen Fuß auf das Eiland gesetzt, feuert eine unbekannte Miliztruppe aus allen Rohren auf die Landgänger. Die traurige Bilanz: Boot versenkt, Journalistin verschwunden, Jack allein in der Wildnis auf der Flucht vor schießwütigen Söldnern. Unbewaffnet und zu Fuß, versteht sich – jedenfalls zunächst …

Für Actionfans kommt's ganz dicke: fantastische Grafik, dazu äußerst überlegt handelnde Gegner, die einander Feuerschutz geben, Verstärkung rufen und mit allen Tricks versuchen, Ihnen heimlich in den Rücken zu fallen. Stures Geballer hilft da nicht weiter. Nur wenn Sie überlegt vorgehen und das Terrain geschickt ausnutzen, haben Sie die Chance, am Schluss des Spiels doch noch einen leckeren Cocktail zu genießen.

So schmeckt der Sommer! PC-Spieler dürfen sich schon mal auf einen heißen Herbst mit Jack Carver freuen.



Erst mit dem Boot, dann zu Fuß, schließlich mit „herrenlosen" Fahrzeugen – auf seiner Spritztour lässt Mr. Carver kaum eine Gangart aus.



Typisch für abgelegene Karibikinseln: ein ausgewachsener Dschungel, perfekte Tarnung für Dutzende gefährlicher Gegner.

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".

Homeworld 2

Stategiespiel für PC |
Krieg in den Tiefen des Weltraums – da bebt die Galaxis

Das Volk der Kushan lebt auf dem Planeten Klarak. Die Entdeckung einer uralten „Hypersprungtechnologie" ermöglicht es ihnen, zu ihrem eigentlichen Heimatplaneten Hiigara, der „Homeworld", zurückzukehren. Doch kaum sind sie da, greifen die „Vaygar" an. Die Invasoren wollen – scheinbar grundlos – den Planeten Hiigara zerstören. Die Kushan geben aber nicht so schnell klein bei. Sie bauen ein gigantisches Mutterschiff als schwebende Basis für den bevorstehenden Kampf.

Zeit für Ihren Einsatz: Sie übernehmen die Kontrolle über die Flottenverbände der Kushan und bereiten sich auf einen Feldzug aus 15 Einzelaufträgen vor. Zunächst stehen Ihnen nur kleinere Abfangjäger und Bomber zur Verfügung – später, wenn Sie alle 20 Schiffstypen entwickelt haben, die das Spiel hergibt werden selbst kilometerlange Schlachtkreuzer in Ihrer Flotte nichts Besonderes mehr sein.

Immer neue Aufgaben erfordern es, Ihre einzelnen Flottenverbände strategisch sinnvoll einzusetzen – etwa im Zweifrontenkrieg, wenn Sie eine Angriffsformation der Vaygar zurückschlagen und gleichzeitig einige Bomber zur feindlichen Trägerstation schicken müssen, die ständig neue Gegnerscharen ausspuckt.

Urteil: Bereits die ersten spielbaren Aufträge der Vorversion machen Lust auf mehr. Atemberaubende Grafik, grandiose Effekte und gewaltige Explosionen sind ein wahrer Lichtblick im Dunkel des Alls. Wenn einer der riesigen Raumkreuzer langsam durch die Schlachtzone schwebt, sieht das einfach sensationell gut aus. Herumtreibende Wracks zerstörter Kampfschiffe, Asteroiden und Nebelbänke runden den fantastischen Gesamteindruck perfekt ab.

Anfänglich werden Sie zwar schon mal einzelne Verbände Ihrer Flotte aus den Augen verlieren, doch die Übersichtskarte hilft schnell weiter. Bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit kommen Sie mit der klar strukturierten Menüführung des Spiels gut zurecht. Ganz nebenbei gibt das Spiel Stück für Stück die spannende Geschichte des Streits zwischen Kushan und Vaygar preis. Die gewaltige Weltraumschlacht hinterlässt einen „guten" ersten Eindruck.



Orbit ohne Zucken: Das Basisschiff der Flotte zieht ruhig seine Bahn.

Homeworld[1] 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Vivendi Universal
Telefon	01805-0537636
Im Handel ab	3. Quartal 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/sechs
Altersempfehlung	noch nicht geprüft
System	noch nicht bekannt
Empf. Prozessor/Speicher	P3 750/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

[1] sprich: „Hohmwörld"

Buffy Chaos Bleeds

Actionspiel für Xbox |
Nie mehr allein: Im zweiten Teil schlagen auch Buffys Freunde kräftig zu

Im Fernsehen geht die beliebte Serie um die Vampirjägerin Buffy und ihr Team aus Hexen, Vampiren und ganz normalen Twens allmählich zu Ende – die letzte Staffel läuft momentan auf Pro7. Als Xbox-Spiel gehen die Abenteuer aber voraussichtlich ab September weiter. Wie bereits im ersten Teil, der im vergangenen Jahr erschien, liegt der Schwerpunkt eindeutig auf Action. Buffy tritt, schlägt und springt, was der magisch verstärkte Körper hergibt, um fiese Dämonen und Blutsauger zurück in die Hölle zu schicken.

Doch im Gegensatz zum ersten Spiel-Ausflug an den Höllenschlund von Buffys Heimat Sunnydale dürfen Sie im zweiten Abenteuer nicht nur Buffy steuern, sondern auch ihre Teamkollegen durch allerlei Kämpfe dirigieren: die Hexe Willow, Kumpel Xander und Ex-Lover Spike, den Vampir mit Seele. Jeder hat eigene Kampftechniken auf Lager und ist der Star eines bestimmten Teiles im Spiel. Während Buffy beispielsweise einen Friedhof inspiziert, versuchen Willow und Xander, Teenies aus den Klauen einer Vampir-Gang zu befreien. Die einzelnen Kapitel spielen Sie zwar nacheinander, doch in der Geschichte laufen sie teilweise zeitgleich ab und runden sich erst zusammen zur vollständigen Story.

Urteil: Eine ganz sichere Sache – wer bereits den ersten Teil mochte, wird wiederum absolut zufrieden sein. Eine gute Geschichte mit aus der Serie bekannten Gegnern, mehr Möglichkeiten durch mehr Spielfiguren und den typischen Buffy-Dialogen machen „Buffy Chaos Bleeds" zum perfekten Geschenk für traurige Fans der auslaufenden Serie. Die Redaktion hatte beim Anspielen der Vorab-Version jedenfalls einen „sehr guten" Eindruck.



Lebendiges Team im Einsatz gegen Untote: Neben Buffy, Willow, Xander und Spike gibt's auch Figuren, die selten im TV zu sehen waren.

Buffy Chaos Bleeds[2]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Vivendi Universal
Telefon	01805-0537636
Im Handel ab	September 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PS 2, Cube

Prognose:



sehr gut

[2] sprich: „Baffi Käios Blinds"



Man sagt, sie habe magische Kräfte: Die gute Hexe Willow ist keine große Kämpferin, setzt sich aber mit Zaubersprüchen zur Wehr.

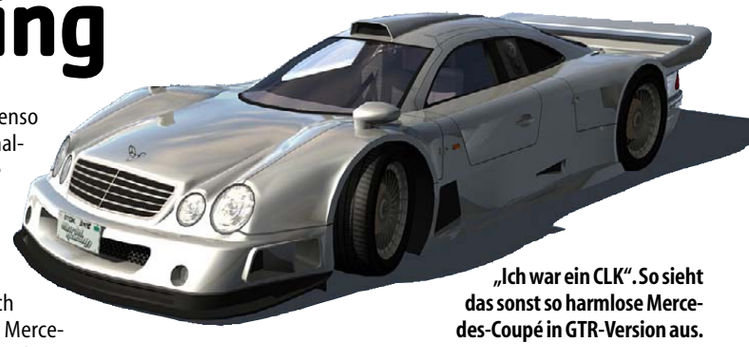
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rennspiel für PC |

World Racing

Als Testfahrer für Mercedes kommt man herum: Australien, Japan, USA …

Nach der Xbox-Version (Test in Ausgabe 3/2003) erscheint im September neben der nur leicht veränderten Playstation-2-Version auch eine parallel entwickelte PC-Variante des Rennspiels rund um die Fahrzeuge des Stuttgarter Autoherstellers. COMPUTERBILD-SPIELE konnte sich bereits ein umfassendes Bild von dem fast fertig gestellten Spiel machen. Autos und Strecken profitieren in der PC-Version klar von der höheren Bildauflösung. Die brillante Optik der bis zu sechs Quadratkilometer großen Landschaften und die detailgetreue Nachbildung der über 100 verschiedenen Wagentypen kommen so weitaus besser zur Geltung. Also rasen Sie im originalgetreuen Benz in Australien oder Japan wunderschöne Küstenstraßen entlang oder passieren verschneite Alpenpässe. Auch die Häuserschluchten einer amerikanischen Großstadt, und ein Testgelände für experimentelle Fluggeräte in Nevada sind mit von der Partie. Neu im Spiel: Der Hockenheimring, und zwar mit aktuellem Streckenverlauf. Diese Strecke ist ebenso PC-Spielern vorbehalten wie die neue Auflagen von E-Klasse und CLK. Die Chancen stehen zudem gut, im Herbst nachträglich den brandneuen Mercedes-Mc Laren SLR aus dem Internet ins Spiel einbauen zu können. Schon jetzt überzeugend sind die überarbeitete Fahrphysik, die zu weniger driftlastigem Fahrverhalten führt, und die klar verbesserte „Intelligenz" der konkurrierenden Fahrer.



„Ich war ein CLK". So sieht das sonst so harmlose Mercedes-Coupé in GTR-Version aus.

Urteil: Qualität made in Germany. Die Kooperation eines bedeutenden Autoherstellers mit einem namhaften Spielentwickler scheint's zu bringen. Beeindruckende Grafik, realistisches Fahrverhalten und Langzeitspaß durch fordernde Aufgabenstellungen sind die Zutaten, aus denen ein gelungenes Rennspiel gemixt wird. Ob sich der „sehr gute" erste Eindruck in die Serie retten lässt, steht schon im nächsten Heft.



Mit dem Dienstwagen nach Hockenheim, vorbei …



… an begeisterten Zuschauern. Ein Managertraum.

World Racing[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	TDK Mediactive
Telefon	00352-50501277
Im Handel ab	September 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/2
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	P2 800/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	ca. 50 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2, Xbox

Prognose:



sehr gut

[1] sprich: „World Raißing"

Strategiespiel für PC |

Empires – Die Neuzeit

Vom Mittelalter bis in die Moderne: Schreiben Sie 1000 Jahre Menschheitsgeschichte neu

Tausend Jahre Geschichte – das bedeutet leider auch: tausend Jahre Kriege zwischen den Völkern dieser Welt. Hier werden die düsteren Kapitel der Vergangenheit neu aufgeschlagen, und Sie sind mittendrin in einer spannenden Zeitreise.

Je nachdem, in welcher Epoche Sie spielen, bekommen Sie es mit verschiedenen Völkern zu tun. Im Mittelalter sind das etwa Chinesen und Koreaner, im Zweiten Weltkrieg die „üblichen Verdächtigen": Deutsche, Franzosen, Russen, Amerikaner und Engländer. Welche dieser Nationen Sie in die großen Schlachten der Historie führen, bleibt Ihnen überlassen. Ihre Entscheidung hat aber sehr großen Einfluss auf den Spielverlauf – denn jedes Volk hat so seine ganz besonderen Fähigkeiten.



Das „finstere" Mittelalter. Englische Ritter verteidigen ein Dorf.

Beispiele: Die Franzosen etwa sind äußerst clever, nutzen hohle Baumstämme als sichere Spionageposten. Geraten ihre Panzer unter Beschuss, so bringt sich die Besatzung rechtzeitig in Sicherheit, bevor der Kampfwagen explodiert, und kämpfen als Fußtruppen weiter. Als russischer Befehlshaber können Sie dagegen die kommunistische Propaganda nutzen, um Soldaten aus der Bevölkerung zu rekrutieren. Die schlechte technische Ausstattung der Armee wird durch zahlenmäßige Überlegenheit ausgeglichen.

Urteil: Die großen Unterschiede zwischen den großen Nationen der Weltgeschichte machen dieses Spiel reizvoll. Jedes Volk bringt andere Voraussetzungen mit, jeder Gegner hat seine besonderen Stärken und Schwächen. Dazu gibt es zahlreiche historische Details, etwa die chinesischen Bogenschützen, die mit Bambusdrachen aus der Luft angreifen. Die Grafik der unfertigen Rohversion des Spiels lässt zwar noch den letzten Schliff vermissen, aber der erste Eindruck ist trotzdem ein „guter".



Franzosen gegen Deutsche im Zweiten Weltkrieg. Ein finsteres Kapitel.

Empires[2] **– Die Neuzeit**

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	09471-30690
Im Handel ab	Oktober 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	noch nicht bekannt
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	P3 600/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	ca. 50 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

[2] sprich: „Emmpaiers"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Vegas Tycoon

Aufbauspiel für PC | Gründen Sie eine Spielhölle, und machen Sie damit himmlische Geschäfte

In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle des Geschäftsführers einer Vergnügungsanlage mitten im Spielerparadies Las Vegas. Sie beginnen mit nicht viel mehr als einem winzigen Budget für den Start. Zuerst suchen Sie sich ein Grundstück für Ihr Kasino. Haben Sie sich für einen Bauplatz entschieden, dann können Sie eins von vielen Themen wählen, das Ihrem künftigen Unternehmen als Motto dient und das gesamte Erscheinungsbild der Anlage bestimmt. Sollten Sie sich zum Beispiel für das „Haus des Zeus" erwärmen können, so werden all Ihre Gebäude im antiken, griechischen Stil errichtet. Da Ihre finanziellen Mittel zunächst begrenzt sind, starten Sie mit dem Bau eines kleinen Hotels. Schon kurze Zeit später können Sie die ersten Gäste begrüßen. Damit der Rubel so richtig ins Rollen kommt, sollten Sie Ihre Anlage schnellstmöglich um ein Kasino erweitern.

Der Umsatz lässt sich mit Black-Jack-Tischen, Video Poker und einarmigen Banditen schnell in die Höhe treiben. Mit dem Aufbau ist es indes nicht getan, Sie müssen sich auch um die Instandhaltung Ihrer Liegenschaft kümmern, Unterkünfte für das Service-Personal bereitstellen und die nötigen Bürogebäude errichten. Und vergessen Sie nie: Geld allein macht nicht glücklich – nicht mal in Las Vegas. Ein kluger Manager versucht nach Kräften auch den anderen Bedürfnissen der Touristen gerecht zu werden. Die Wünsche erscheinen als kleine Symbole über den Köpfen der Besucher. Egal, ob die Gäste bessere Unterhaltung oder erstklassige Verpflegung wollen – Ihr Baumenü hält etliche Gebäudetypen bereit, mit denen Sie jedes Bedürfnis befriedigen. So fügen sich mit der Zeit Nachtclubs, Kinos, Variétés, diverse Restaurants und schmückendes Beiwerk in Form riesiger Wasserfontänen, dekorativer Statuen oder glitzernder Neonreklamen zu einem attraktiven Gesamtbild Ihrer Anlage.

Urteil: Einfache Menü- und Kamerasteuerung sorgen dafür, dass auch Anfängern der Einstieg nicht zum Glücksspiel gerät. Der Weg zum kleinen, aber feinen Unterhaltungstempel ist schnell zurückgelegt. Die mit liebevoll gemachten Details gespickten Bilder verführen gelegentlich dazu, das Geschäft sausen zu lassen und einfach nur gemütlich dem Treiben auf dem Boulevard zuzuschauen. Hektik kommt höchstens in späteren Szenarien auf, wenn's hart zur Sache geht und Sie das Erreichte schon mal gegen kaltblütige und trickreiche Kontrahenten verteidigen müssen. Ob die versprochenen zehn Spielstufen für Langzeitmotivation reichen, bleibt abzuwarten. Das Spiel hinterlässt aber einen „guten" ersten Eindruck.



Willst du viel, spiel mit Stil: Blick auf Ihren Vergnügungstempel.



Neon-romantische Baukunst: Ihr Spielpalast macht etwas her. Lassen Sie mal die Geschäfte ruhen, und flanieren Sie in Ruhe durch Ihr Reich.

Vegas Tycoon[1]

[1] sprich: „Wegas Taikuhn"

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Empire Interactive
Telefon	01801-185795
Im Handel ab	September 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch nicht geprüft
System	PC Win 98/Me/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 750/256 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Colin McRae Rally 04

Rennspiel für Xbox | Der Name McRae bürgt für Qualität. Und für Quantität: Colin zum Vierten

Natürlich hat sich der Hersteller die kleinen Kritikpunkte am dritten Teil der „Colin-McRae"-Reihe (Test der PC-Version in diesem Heft) zu Herzen genommen. Und natürlich hat das zu Konsequenzen geführt. Grundlegende Veränderungen an der Grafik gibt's zwar nicht, aber an der Feinabstimmung wurde kräftig geschraubt. Plötzlich vor dem Auto auftauchende Objekte oder leblose Alleebäume, an denen sich kein Blättchen regt, wurden in die Mottenkiste verbannt. Außerdem steht nicht mehr nur Colins Ford im Focus. Vielmehr dürfen Sie auch am Steuer anderer Autos Rallye fahren. 23 Wagentypen sollen es sein, wenn das Spiel fertig ist. Richtig zugelegt hat Teil vier des wilden Auto-Quartetts in Sachen Gestaltung der Fahrbahnoberflächen, die auf Rallyekursen ja nicht immer glatt gehen: 34 verschiedene Sorten Straßenbeschaffenheit fordern nicht nur Ihre Fahrkünste heraus, sondern auch Ihre Fähigkeiten als Mechaniker. Tatsächlich: Sie haben jetzt endlich wieder die Möglichkeit, an den Fahrzeugeinstellungen herumzutüfteln. Auch die allfälligen Reparaturen „dürfen" Sie selbst erledigen.

Urteil: Was bis jetzt zu sehen war, hinterlässt „gute" erste Eindrücke. Und zwar nicht nur auf der Sandbahn.



Mit einem Wisch ist alles weg? Von wegen: Ist die Scheibe erst mal richtig zugekleistert, verlieren Sie schon mal den Durchblick.



Rüstiger Renner: Der Klassiker Lancia Delta HF Integrale hat in seiner großen Zeit eine Menge Rallyesiege abgeräumt. Hier darf er noch mal ran.

Colin McRae Rally[2] 04

[2] sprich: „Kollin MäckRai Rälli"

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Codemasters
Telefon	089-499910
Im Handel ab	September 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	59,90 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fire Department

Simulation für PC | Flammen lodern, Funken fliegen – ein Fall für die Feuerwehr



Retterberuhigung: Coole Typen schultern die heißesten Jobs.

Brand in einer Großbank. Jetzt schlägt Ihre große Stunde. Denn Sie sind Einsatzleiter der Feuerwehr. Da dürfen Sie nicht lange fackeln, sondern müssen die Situation mit einem Blick erfassen und blitzschnell reagieren. Wo muss die Drehleiter hin? Wie stehen die Löschfahrzeuge am günstigsten? Ist der Einsatz eines Hubschraubers erforderlich? Wird ein Notarzt gebraucht? Die brandheiße Lage fordert den eiskalten Taktiker. Teilen Sie Ihre Leute gut ein, hindern Sie das Feuer an weiterer Ausbreitung, lassen Sie die richtigen Türen aufbrechen, um Menschenleben zu retten.

Steht die Bank noch? Dann auf zum nächsten Einsatz. 34 Katastrophenszenarien vom Waldbrand über ein Zugunglück bis zur Tankstellenexplosion suchen einen versierten Brandmeister, der trotz allen Feuereifers die Ruhe bewahrt. Der in der Nähe angeschalteter Stromverbraucher nicht mit Wasser löscht, seine Leute mit Schutzmasken gegen ätzende Dämpfe ausrüstet, der das Leck in der Leitung findet, wenn Gas abfackelt. Auf so etwas brennen Sie doch.

Urteil: Das Spiel mit dem Feuer könnte zu einer echten Herausforderung für alle Strategen werden. „Fire Department" stellt nicht nur Ansprüche an Ihre taktischen Talente, sondern bringt auch eine gehörige Portion Action auf den Schirm. Ob und wie sich ein Feuer ausbreitet, hängt von Ihrem souveränen Umgang mit dem Brand ab. Die Katastrophe kann also beim zweiten Durchspielen einen völlig anderen, ungeahnten Verlauf nehmen, wenn Sie einen kleinen Fehler machen. Abwechslung ist mithin garantiert. Und an der Steuerung wird Ihr Katastrophenmanagement bestimmt nicht scheitern, zumal eine Trainings-Spielstufe und drei Schwierigkeitsgrade Ihnen die Annäherung an den Brandherd erleichtern. Der erste Eindruck liegt „gut" im Brennen.



Feuer bekämpfen, bis der Notarzt kommt: Die ersten Bilder versprechen ein it allen Wassern gewaschenes Löschprogramm.

Fire Department[1]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Pointsoft
Telefon	02421-4079513
Im Handel ab	28. August 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	6 Jahre
System	PC Win 98/ME/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	44,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

1 sprich: „Faier Dipartment"

Star Wars

Knights of the old Republic

Rollenspiel für Xbox | Das Imperium steckt zurück – 4000 Jahr vor Luke Skywalker und Han Solo

In grauer Vorzeit – Jahrtausende vor der Geburt des schwarzen Lords Darth Vader – sind die Bösen im Orden der Sith organisiert. Die abtrünnigen Jedi-Ritter verbreiten Angst und Schrecken in der Galaxis. Immerhin: Raumschiffe gibt's schon. Gut so, denn wie sonst sollten Sie die gute Jedi-Kämpferin Bastila sicher an einen geheimen Ort bringen? Um ehrlich zu sein: gar nicht. Denn Sith-Soldaten entern Ihren Sternenkreuzer, Sie können nur noch mit knapper Not und ein paar weiteren Überlebenden in Rettungskapseln auf den Planeten Taris entkommen. Nicht das attraktivste Fluchtziel, denn die Sith haben Taris abgeriegelt. So kommen Sie zwar rein, aber nicht wieder raus. Das geht vorerst in Ordnung, denn weg wollen Sie ohnehin nicht gleich wieder. Jedenfalls nicht ohne Bastila, deren Rettungskapsel mitten in die verruchte „Undercity" gekracht ist. Von deren Bewohnern erfahren Sie, dass Bastila möglicherweise von einer der rivalisierenden Untergrundgangs als Geisel festgehalten wird.



Gute Nacht, Freunde: Heute lief's gut, morgen ist auch noch ein Tag.

Urteil: Das ist erst der Anfang eines gigantischen Abenteuers, das Sie rund 70 Stunden lang beschäftigen dürfte. Die Macher des neuen Star-Wars-Spektakels (bekannt durch das Rollenspiel „Neverwinter Nights") sind Meister Ihres Fachs. „Knights of the old Republic" könnte im Bereich der Rollenspiele neue Maßstäbe setzen. Der „sehr gute" erste Eindruck deutet jedenfalls darauf hin.



Immer unter Strom: Wo ein Jedi auftaucht, herrscht Hochspannung.

Star Wars – Knights of the old Republic[2]

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221-975820
Im Handel ab	Ende August 2003
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	59,90 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC (Ende 2003)

Prognose:



sehr gut

2 sprich: „Star Wohrs – Naits off si ohld Ripabblick"

Computer Bild Spiele

Was kommt wann?

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel (laut Hersteller)
ABENTEUER		
Dark Chronicle	PS 2	3. September 2003
Dog's Life	PS 2	3. Quartal 2003
Dragon's Lair 3D	Xbox	4. September 2003
Ghosthunter	PS 2	3. Quartal 2003
Jak2 – Renegade	PS 2	3. Quartal 2003
Law and Order – Mord im Central Park	PC	8. September 2003
The Omega Stone	PC	22. September 2003
ACTION		
Alter Echo	PS 2 Xbox	Mitte September 2003
Battlefield 1942 – Secret Weapons of WW 2	PC	12. September 2003
Blackthorne	GBA	3. Quartal 2003
Buffy im Bann der Dämonen – König Darkhuls Zorn	GBA	Mitte September 2003
Chrome	PC	September 2003
Dragon's Lair 3D	PS 2 Cube	Mitte September 2003
Freedom Fighters	PC PS 2 Xbox	26. September 2003
Harry Potter und der Stein der Weisen	PS 2 Xbox Cube	26. September 2003
Hunter the Reckoning – Redeemer	Xbox	3. Quartal 2003
Hunter the Reckoning – Wayward	PS 2	3. Quartal 2003
Judge Dredd	PS 2 Xbox	3. Quartal 2003
Lego Bionicle	GBA	Mitte September 2003
Mace Griffin Bounty Hunter	Cube	3. Quartal 2003
Mister Nutz	GBA	11. September 2003
Star Wars – Flight of the Falcon	GBA	Mitte September 2003
Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy	PC	3. Quartal 2003
Star Wars Rogue Squadron 3 – Rebel Strike	Cube	3. Quartal 2003
The Hobbit	PS 2 Xbox Cube GBA	3. Quartal 2003
Tom Clancy's Rainbow Six – Athena Sword	PC	4. September 2003
True Crime – Streets of LA	PS 2 Xbox Cube	September 2003
V.I.P.	Cube	4. September 2003
Warhammer 40 000 Fire Warrior	PC PS 2	Mitte September 2003
BRETTSPIEL		
Carcassonne Addon	PC	24. September 2003
DENKSPIEL		
Scrabble Interactive	PS 2	18. September 2003
FLUGSIMULATION		
Lock On	PC	3. Quartal 2003
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Kaan	PS 2	8. September 2003
Kirby – Nightmare in Dreamland	GBA	September 2003
Pitfall Harry	PS 2 Xbox Cube GBA	3. Quartal 2003
Super Bust a Move All Stars	Cube	4. September 2003
KARTENSPIEL		
6 Nimmt!	PC	3. Quartal 2003
MUSIKSPIELE		
Amplitude	PS 2	September 2003
Jet Set Radio	GBA	11. September 2003
Space Channel 5 – Ulala's Cosmic Attack	GBA	11. September 2003
RENNSPIELE		
Autobahnraser World Challenge	PC PS 2	17. September 2003
Destruction Derby Arenas	PS 2	3. Quartal 2003
Downtown Run	Cube	4. September 2003
Freaky Flyers	PS 2 Xbox Cube	September 2003
Racing Simulation 3	PS 2	4. September 2003
Splashdown 2 – Rides Gone Wild	PS 2	Mitte September 2003
The Simpsons – Road Rage	GBA	Mitte September 2003
ROLLENSPIELE		
Arx Fatalis	Xbox	8. September 2003
Gladius	Xbox PS 2 Cube	3. Quartal 2003
Golden Sun 2 – The Lost Age	GBA	19. September 2003
Knightshift	PC	Ende September 2003
Unlimited Saga	PS 2	18. September 2003
SIMULATIONEN		
Reel Fishing 3	PS 2	4. September 2003
SPORTSPIELE		
Disney's Extreme Skate Adventure	PS 2 Xbox Cube GBA	3. Quartal 2003
Freestyle MetalX	PS 2 Xbox Cube	September
Madden NFL 2004	PC PS 2 Xbox Cube	12. September 2003
This is Football 2004	PS 2	3. Quartal 2003
WWE Raw 2 Ruthless Aggression	Xbox	Mitte September 2003
WWE Wrestlemania XIX	Cube	Mitte September 2003
STRATEGIESPIEL		
Empires – Die Neuzeit	PC	3. Quartal 2003

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 164, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

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

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

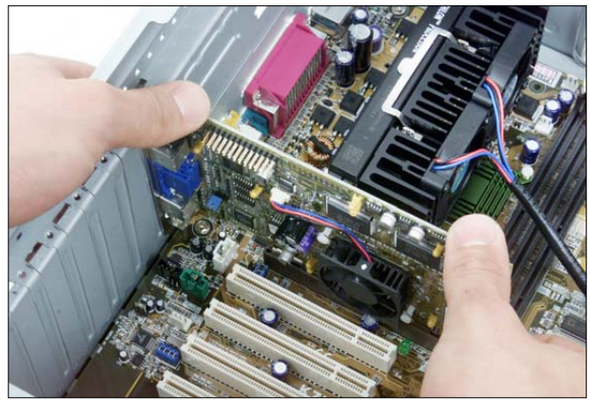
COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

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



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	
❶ Spieleinstieg	
❷ Langzeitspaß	
❸ Darstellung der Figuren/Umgebung	
❹ Bewegungsabläufe	
Musik	❺
Geräusche	
Stimmen/Kommentare	❻
Texte/Untertitel	
❼ Empfohlene Steuergeräte/-kombination	
Faszination der Spielwelt	❽
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	
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	⓯
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet	⓰
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)	
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	⓱
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	⓲
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	⓳
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	
SONSTIGES	
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	⓴
Nutzbare Steuergeräte	㉑
Sprache (überprüft)	㉒
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".

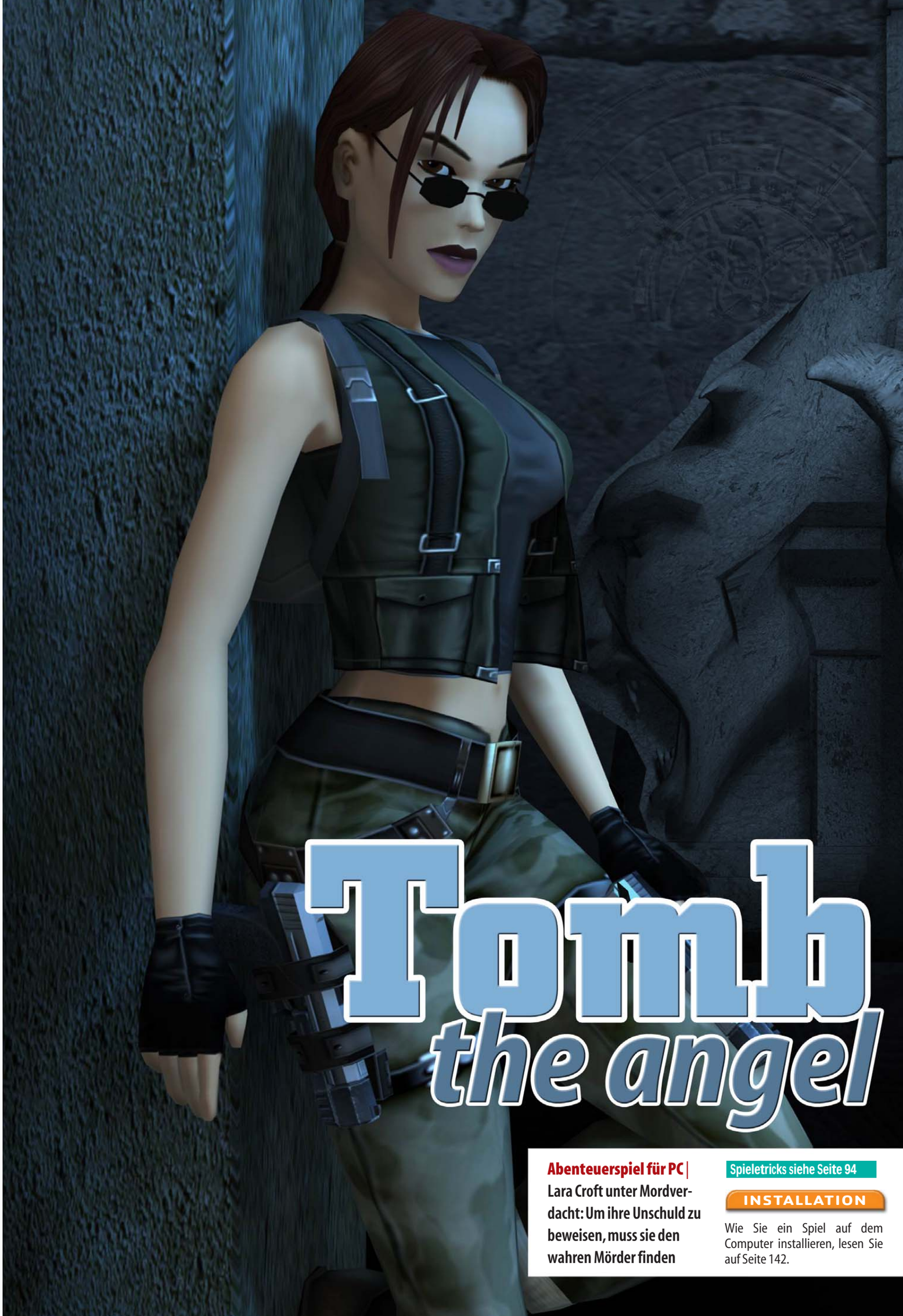
⓴ Spielvariations-Möglichkeiten
Dieser Prüfpunkt gibt zum Beispiel an, wie groß die Spielwelt ist. Außerdem fließt bei Abenteuerspielen die Anzahl der zu lösenden Rätselaufgaben mit in die Note ein.

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.



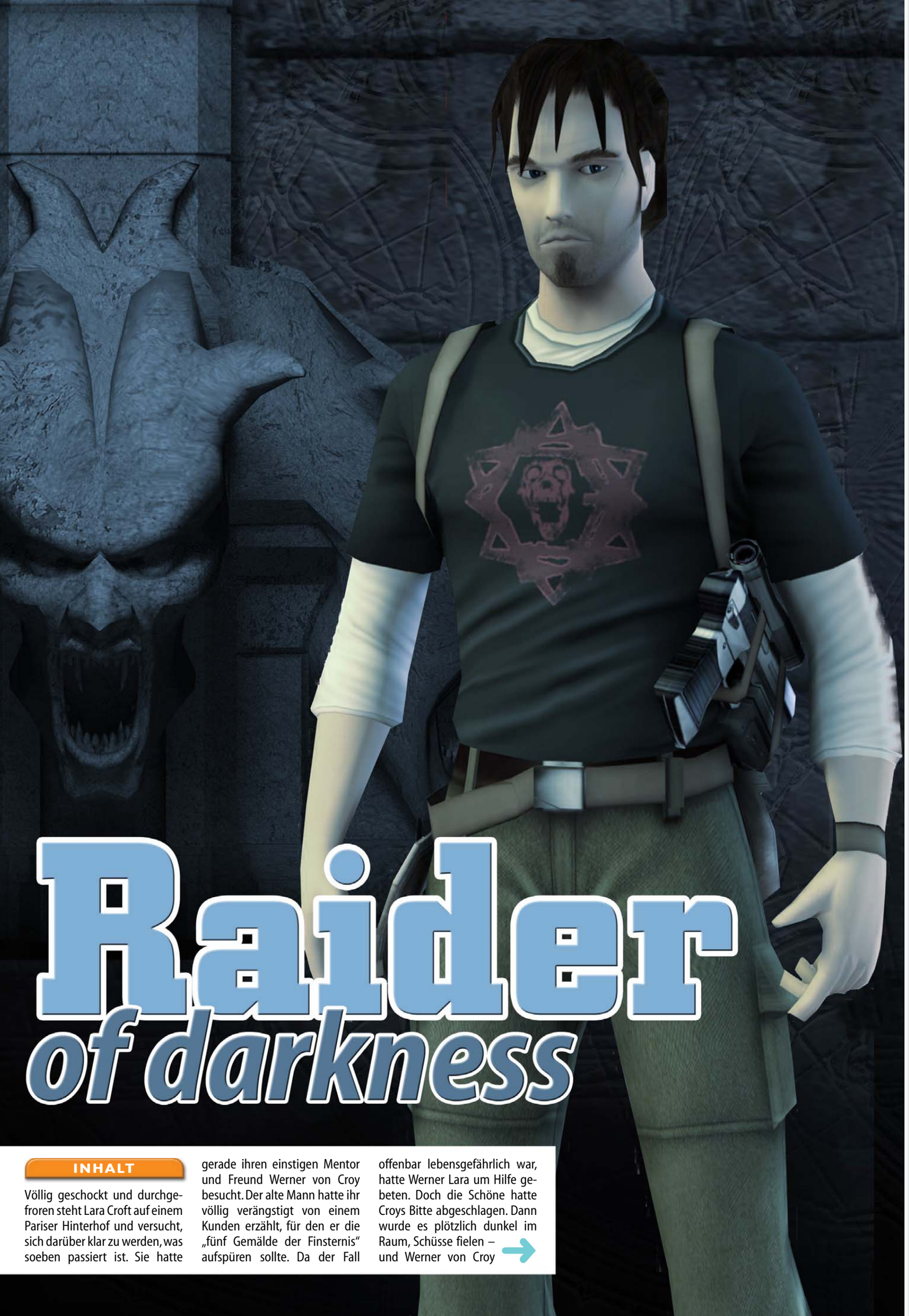
Tomb the angel

Abenteuerspiel für PC |
Lara Croft unter Mordverdacht: Um ihre Unschuld zu beweisen, muss sie den wahren Mörder finden

Spieletricks siehe Seite 94

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 142.



Raider of darkness

INHALT

Völlig geschockt und durchgefroren steht Lara Croft auf einem Pariser Hinterhof und versucht, sich darüber klar zu werden, was soeben passiert ist. Sie hatte gerade ihren einstigen Mentor und Freund Werner von Croy besucht. Der alte Mann hatte ihr völlig verängstigt von einem Kunden erzählt, für den er die „fünf Gemälde der Finsternis" aufspüren sollte. Da der Fall offenbar lebensgefährlich war, hatte Werner Lara um Hilfe gebeten. Doch die Schöne hatte Croys Bitte abgeschlagen. Dann wurde es plötzlich dunkel im Raum, Schüsse fielen – und Werner von Croy

Tomb Raider
the angel of darkness

FORTSETZUNG

sank tot in Laras Arme. Und draußen sind bereits Polizeisirenen zu hören. Ein Unbekannter hat die Pariser Kripo darüber informiert, dass Lara ihren Mentor erschossen haben soll. Wie konnte das geschehen?

Eines ist klar: Um sich vom Mordverdacht reinzuwaschen, muss Lara auf eigene Faust ermitteln und die Drahtzieher finden, die hinter der Ermordung von Croys stecken. Lara erinnert sich: Werner erwähnte eine Freundin, die im Louvre arbeitet. Auch sie hatte er um Hilfe gebeten. Die Frau, Carvier mit Namen, muss also etwas wissen. Lara macht sich auf den Weg über die Dächer von Paris zur Wohnung dieser Madame Carvier – doch die Polizei ist der hübschen Archäologin bereits auf den Fersen. Um aus diesem Dilemma zu kommen, wird sie gute Nerven brauchen …

Ein paar gute Neuigkeiten gibt es für Lara-Fans: Schleichmodus, Kraftverbrauch beim Klettern, Kraftgewinn bei anstrengenden Aktionen und Kurtis Trent, dessen Rolle Sie später kurz spielen können – das sind frische Elemente im Spiel. Und nun die schlechten Nachrichten: Gute Nerven braucht nicht nur Lara, sondern auch jeder, der sich dieses Spiel gekauft hat: „Tomb Raider – The Angel of Darkness" ist das wohl unfertigste große Spiel seit Jahren. Und genau wie im Mordfall von Croy fragt sich die Redaktion: Wie konnte das geschehen? Bevor COMPUTERBILD-SPIELE jedoch detektivische Fähigkeiten einsetzt, sollen zuerst die Fakten bekannt gemacht werden.

Auf fast allen Redaktions-Computern weigerte sich das Spiel, nach geglückter Installation die Anfangs-Filmsequenz mit dem Besuch bei von Croy abzuspielen, und schaltete – Schnitt! – sofort zur wartenden Lara im Regen um. Warum steht sie dort? Was ist geschehen? Der Spieler erfährt es so natürlich nicht. Keine Sorge, die Filme sind auf der Festplatte – wer mit dem **Windows-Explorer** S. 164 ins Programm schaut, wird sie dort entdecken und kann sie auch abspielen –, aber das Spiel gibt leider kein einziges der aufwendigen Filmstückchen preis. Im gesamten Verlauf nicht!

Über miesen Sound müssen Sie sich zum Ausgleich nicht ärgern, falls Sie einen Computer mit Windows 98 haben und, wie es das Spiel vorschlägt,



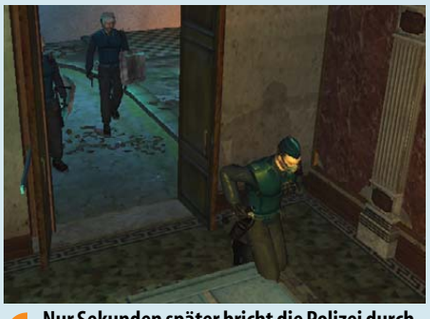
Schöner denn je: Im neuesten Abenteuer präsentiert sich Lara wie nach einer Frischzellenkur.



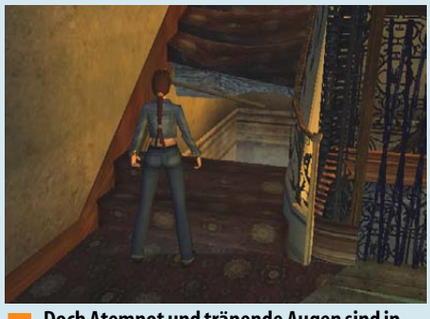
1 Besuch der jungen Dame: Lara sucht ihren alten Mentor Werner von Croy auf. Wenig später ist der Mann tot. Hat Lara etwas damit zu tun?



2 Auf einem Pariser Hinterhof endet Laras Flucht vorerst. Sie kann sich leider nicht erinnern, was passiert ist. Doch sie hat eine Spur.



6 Nur Sekunden später bricht die Polizei durch die verbarrikadierte Tür. Die Gasmasken lassen Böses ahnen: Tränengas kommt zum Einsatz!



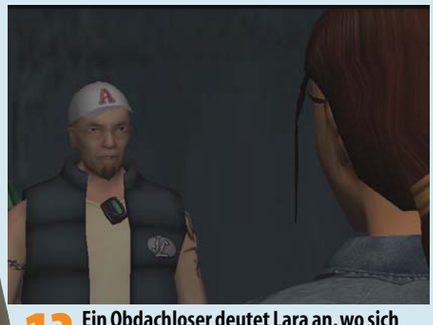
7 Doch Atemnot und tränende Augen sind in dem alten Treppenhaus nicht Laras einzige Probleme. Jeder Schritt kann tödlich enden.



9 Ein Stahlkabel wird zum einzigen Fluchthelfer der Abenteurerin. Mit letzter Kraft erreicht sie das Nachbargebäude und entkommt.



10 Madame Carvier war eine Freundin Werners und kann Lara ein paar Hinweise auf dessen offenbar lebensgefährliche Arbeit geben.



13 Ein Obdachloser deutet Lara an, wo sich Bouchard möglicherweise aufhalten könnte. Sofort macht sich die Heldin auf den Weg.



14 Die Bordsteinschwalbe erweist sich als Kennerin des Viertels und hilft Lara weiter. Bernard im Park soll angeblich mehr wissen.



18 Eine Kletterpartie in luftiger Höhe ist nötig, um an das Kästchen zu kommen. Nur gut, dass Lara absolut schwindelfrei ist.



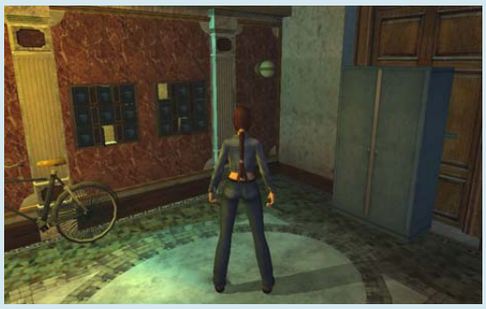
19 Ein Tritt, und der Weg zum höchsten Punkt im Saal ist frei. Irgendwo dort muss der kaputte Scheinwerfer mit dem Schatz darin sein.



3 Vorsichtig schleicht sich die abenteuerlustige Engländerin in den Rücken einer Wache, um sich den Schlüssel zur – vorläufigen – Freiheit zu holen.



4 Doch die Pariser Polizei schläft nicht: Immer wieder wird Lara von den Kameras der Hubschrauber entdeckt, heften sich Ordnungshüter an ihre Spur.



5 Ein antiker Schrank vor der Tür verschafft Lara eine kurze Verschnaufpause, doch auch in diesem alten Haus kann sie nicht bleiben. Wohin soll sie fliehen?



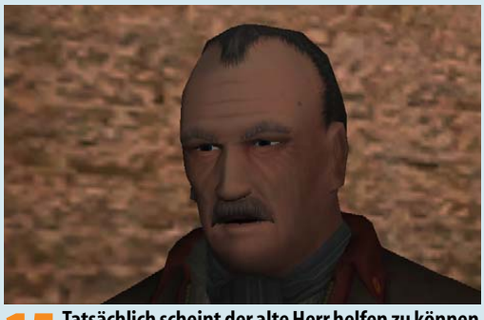
8 Lara gelingt es, den Aufzug in Bewegung zu setzen und alle notwendigen Schlüssel für wichtige Türen zu finden. Sie entkommt auf das Dach des Hauses.



12 Lara verbringt eine unbequeme Nacht in einer stillgelegten U-Bahn, mitten in den Armenvierteln von Paris. Sie hat einen weiteren Namen herausgefunden: Bouchard. Diesen als Gangster verschrienen Mann muss die junge Frau unbedingt finden, um ein weiteres Stück ins Puzzle um Werners rätselhaften Tod einzusetzen.



11 Sogar sein Tagebuch hat Werner für Lara bei Madame Carvier zurückgelassen. Er hatte offenbar gewusst, dass sein Leben in höchster Gefahr war.



15 Tatsächlich scheint der alte Herr helfen zu können – aber er will nicht. Doch gegen eine Gefälligkeit will er es sich überlegen. Lara hat keine Wahl.



16 Sie soll Bernard ein Kästchen aus dem geschlossenen Club Bouchards stehlen. Gewaltsam dringt sie in das verlassene Gebäude ein.



17 Verlassen? Weit gefehlt! Im „Serpent Rouge" wimmelt es von Wachen, die nicht mit sich reden lassen, sondern schießen. Doch Lara wehrt sich verbissen.



20 Gefunden! Das Kästchen ist in Laras Besitz. Sofort läuft sie zurück zu Bernard, der sie mit einem Passwort für den Kircheneingang versorgt.



21 Es funktioniert tatsächlich. Kaum hat Lara die Worte gesprochen, wird der unfreundliche Gorilla an der Tür hilfsbereit und lässt sie ins Innere.



22 Auf den Friedhof wollte Lara eigentlich noch lange nicht – leider ist Bouchards Versteck nur so zu erreichen. Kann der Verbrecher der jungen Lady helfen?

Tomb Raider
the angel of darkness

FORTSETZUNG

den Ton-Standard **EAX** S.164 installieren – dann herrscht nämlich Schweigen ohne Ende! Tatsächlich funktionierte im Testlabor keine einzige Soundkarte mehr, nachdem EAX installiert war.

Ebenso lästig sind die Grafik- und Logikfehler im Spiel: Kaum haben Sie ein Stündchen gespielt, schon treffen Sie in Laras Rolle auf den Barmann Pierre, den Sie aber als solchen nicht erkennen können, weil sich Hinterkopf und Gesicht an der gleichen Stelle seines Hauptes befinden.

Die Ausgrabungsstätte unter dem Louvre enthält als Kernstück einen Mechanismus aus vier Rädern. Sie müssen vier Zeichen finden und an den Rädern einstellen, um weiterzukommen. Zwei dieser Zeichen befinden sich auf einer Tafel auf dem Grund der Grube. Zumindest sollte sie dort sein. Tatsächlich ist sie es nicht – und wenn Sie nicht zufällig Werners Tagebuch bis zur letzten Seite durchstöbert haben, werden Sie diese Zeichen auch nicht entdecken und könnten dann stundenlang versuchen, den Mechanismus durch Ausprobieren zu öffnen. Und wenn Lara die Schrotflinte zum Einsatz bringt, verwandelt sich die auf dem Rücken gut sichtbare Waffe in ihren Händen zum ersten unsichtbaren Schießprügel der Spielgeschichte. Sie können damit schon schießen, keine Sorge, aber Sie sehen die Flinte eben nicht. Weitere Fehler sollen hier nicht aufgezählt werden, doch es gibt sie – und zwar reichlich.

Warum ist das so? Eine einleuchtende Erklärung liefert der Hersteller Eidos per Presse-Erklärung selbst: Die Firma wollte die Einnahmen aus dem Verkauf des Spiels noch für das letzte Geschäftsjahr verrechnen, das bis zum 30. Juni dauerte. In den USA gelang es, das Spiel wurde dort ab dem 29. Juni verkauft. In Europa klappte es mit dem Termin nicht mehr. Statt aber nun den Start zu verschieben und die Fehler zumindest aus den europäischen Versionen zu entfernen, wurde das Spiel hier unverändert herausgebracht – also in einer absolut nicht akzeptablen Version. Natürlich gab und gibt es immer wieder PC-Spiele, die nicht gerade perfekt laufen und bald vom Hersteller per Patch (Spielverbesserungs-Programm) nachgebessert werden. Doch ein so krasser



Gestatten: Trent. Kurtis Trent. Das Rätsel um den Engel der Dunkelheit löst er gemeinsam mit Lara.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel kann teilweise mit der Maus gespielt werden.

- ↑ : Nach vorn laufen
- ↓ : Rückwärts gehen
- ⇄ : Inventar öffnen
- Strg : Aktion auslösen
- Alt : Springen
- ▭ : Waffe ziehen

und dreister Fall wie hier ist der Redaktion bei einem so bekannten und heiß ersehnten Produkt noch nie untergekommen. Offenbar wurde gerade einmal sichergestellt, dass das Spiel irgendwie funktioniert. Ob so eine Version auch dem Kunden Spaß bringt, schien hingegen keine Rolle gespielt zu haben. COMPUTERBILD-SPIELE wertet das als Frechheit erster Güte, die auch durch das schnelle Nachliefern eines Pat-

BEDIENUNG

ches – bereits zwei Tage nach Verkaufsstart des Spiels – nicht wirklich gemindert wird.
Die Steuerung von Lara Croft war noch nie gut, durch die Erweiterung ihrer Möglichkeiten – jetzt kann die Heldin auch schleichen – scheint alles aber noch schlechter geworden zu sein. Sie werden an vielen Objekten, die Sie einsammeln möchten, mehrfach vorbeilaufen, bis Sie endlich so stehen, dass Sie sie aufnehmen können – egal, ob Sie ein geübter Spieler sind oder nicht. Die gesamte Bedienung wirkt unausgegoren. Ob die Begrenzung auf 14 Spielstände oder die umständliche Bedienung des Inventars – Tomb Raider scheint noch immer in erster Linie für Konsolen gemacht zu werden, die PC-Version ist ganz offensichtlich nur ein Abfallprodukt. Oder warum sonst spendiert der Hersteller dem PC-

URTEIL

Spiel keine bessere Menü-Ausstattung als der Konsolen-Variante?
Was soll man zu diesem Spiel noch sagen. Eigentlich sollte es ja eine Frischzellenkur für die englische Lady werden – und grafisch wurde dieses Versprechen auch halbwegs eingelöst. Aber sonst?

Die Spielstufen sind genauso gut oder schlecht wie immer, je nach Geschmack, der Action-Anteil ist weniger umfangreich als bei den Vorgängern. Die neuen Elemente, wie Schleichen oder Kraft steigern, wirken aufgesetzt und unnötig. Über die Story, die ebenfalls neues Terrain erschließen sollte, lässt sich nur so viel sagen: Wenn sie als Trilogie geplant ist, wie zu hören war, sollte im nächsten Teil die Spannung kräftig gesteigert werden. Das gilt natürlich nur, wenn Sie sich bereits den Patch besorgt haben. Ohne den sollten Sie Angel of Darkness besser nicht anrühren – es schont Ihr Nervenkostüm. Denn die „Urfassung" des neuesten Abenteuers der harten Lady ist leider

[1]sprich: „Tohm Raider – Sy'Ainschel off Darkness"

SPIELDETAILS



Klettern kostet Energie. Lara muss sich beeilen.



Dieser Blitz zeigt: Miss Croft ist zu neuen Kräften gekommen.



Spiel mit dem Feuer: Lara findet mit der Zeit viele Waffen.



Es gibt viele Schätze zu entdecken, etwa antike Münzen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tomb Raider – the Angel of Darkness[1]

Hersteller: Eidos Interactive
Info: Tel. 01908-39582 (1,86 €/Min.) Fax 01907-71885 (1,24 €/Min.)
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.eidos.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Mühsame Suche nach den Tasten für Befehle.	4,00
Langzeitspaß	5%	Die verkaufte Version hat mit Spaß nichts zu tun, auch nachgebessert ist es nicht doll.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die hübscheste Lara Croft aller Zeiten.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Gelungen bis eigenartig – alles dabei.	3,00
Musik	2%	Selten, aber dann absolut passend.	1,50
Geräusche	3%	Schüsse, Hundegebell, Alarmsirenen – alles fast wie im richtigen Leben.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Wie immer in „Tomb Raider" absolut top.	1,00
Texte/Untertitel	2%	Vor allem im Tagebuch teilweise recht seltsam.	3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Tastatur spielt es sich nicht wirklich gut – aber besser geht's eben nicht.	3,50
Faszination der Spielwelt	18%	Aus diesem Abenteuer hätte mehr Sorgfalt etwas machen können. So fesselt es wenig.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,09**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eidos.de)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**3,99**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1365 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	72,2773 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**3,46**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	20 bestanden, 5 nicht bestanden[2]	**2,00**
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%	ruckelt	ruckelt 3,00
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%	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	ruckelt 2,00
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	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	ruckelt 2,00
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%**		**4,60**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt **3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Helden, zwei große Handlungsorte	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,88**
Abwertung		zahlreiche technische Mängel	**+2,00**

TESTERGEBNIS	**mangelhaft 4,88**
PREIS/LEISTUNG	**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**49,99 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	**43,95 €** (Insercom, 0700/46737266)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	4,88 x 49,99 = 243,95 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie sich an die Kampagne wagen, sollten Sie zuerst auf einer Patrouillenfahrt die Steuerung der Schiffe erlernen.



2 Erst mit einiger Übung klappt die Bedienung der Bordgeschütze im Kampf gegen feindliche Jägerstaffeln oder Schiffskonvois.



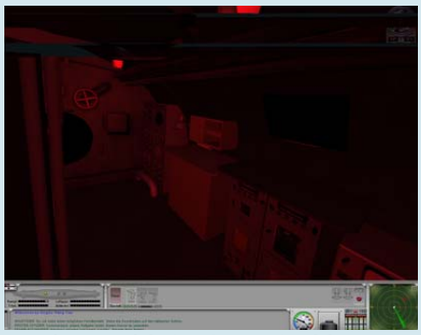
3 Um einen besseren Überblick von der Lage auf See zu bekommen, ist es hilfreich, kurz in die Außenansicht umzuschalten. Dann können Sie gut sehen, dass Sie den amerikanischen Jäger getroffen haben. Der Flieger stürzt mit brennenden Motoren neben Ihrem Zerstörer ins Meer.



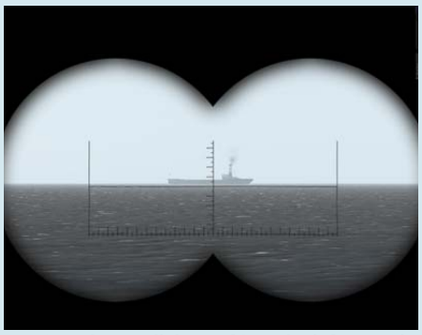
4 Jeder Einsatz der Kampagnen beginnt und endet stets mit Zeitungsmeldungen über die militärische Lage der drei Kriegsparteien.



5 Im nächsten Einsatz tauchen Sie besser ab – als Kapitän eines U-Bootes auf Schleichfahrt zum Aufspüren feindlicher Schiffe.



6 Ein Mann sieht Rot: Statt an Bord Ihres U-Bootes direkt auf die Geräte zu klicken, müssen Sie alles umständlich per Menü bedienen.



7 Da geht man lieber auf Seerohrtiefe, um mit dem Periskop einen feindlichen Konvoi als Ziel für die Torpedos ins Visier zu nehmen.

ENIGMA Rising Tide

Simulation für PC |
Frisches Seemannsgarn für leidenschaftliche Tiefseetaucher und Leichtmatrosen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Geschichte etwas umgeschrieben. Deutschland 1937: Das Kaiserreich hat den ersten Weltkrieg in Europa gewonnen, die Engländer haben sich nach ihrem Rückzug Richtung Asien mit dem japanischen Kaiser verbündet, und die Amerikaner wollen am liebsten ganz Europa kolonisieren. Dieses etwas andere historische Szenario ist die Hintergrundgeschichte zur U-Boot-Simulation „Enigma – Rising Tide".

Zu Beginn entscheidet sich der Spieler für eine der drei Kriegsparteien und schickt seine Tauchboote durch gefährliche Feindgewässer. Als Kommandant auf der Brücke sind Sie für alle Waffen und sonstigen Systeme an Bord verantwortlich. Lohn der Mühe: Ihr Kriegskahn dümpelt durch eine äußerst ansehnliche, dreidimensionale Spielumgebung. Außer U-Booten umfasst die Flotte auch Schiffe oberhalb der Wasserlinie: Korvetten, Torpedoboote, sogar Zerstörer – eine ganze Armada untersteht Ihrer Befehlsgewalt. Jede Partei verfügt über einen U-Boot-Typ, lediglich dem Deutschen Reich stehen gleich zwei Baumuster zur Verfügung, dazu jeweils vier Oberflächenschiffe verschiedener Klassen.



Mit dieser Streitmacht geht's durch sechs Feldzüge mit je elf Einsätzen und 34 so genannte Patrouillenfahrten. Das sind in sich abgeschlossene kleinere Einsätze. Zwischen den „Seereisen" halten Zeitungsmeldungen den Spieler mit aktuellen Meldungen über den Kriegsverlauf auf dem neuesten Stand. Wie die abenteuerliche Hintergrundstory vermuten lässt, wird hier kein Geschichtskurs in Sachen Seefahrt vermittelt. Statt detailgetreuer Nachbildung von Gefechtsszenarien standen actionbetonte Seeschlachten im Anforderungskatalog des Spieleherstellers.

SPIELDETAILS



Umweg: Über das Waffendeck geht's zu den Geschützen.



Umsicht: Ihr Radar verrät die Position des Gegners (Kreis).



ab. So ist es zum Beispiel nicht möglich, die Zeit schneller laufen zu lassen, um weite Fahrstrecken abzukürzen. Da bleiben Sie schon mal eine Viertelstunde ohne jede Action auf Feindfahrt.

Hier merkt man deutlich, dass „Enigma“ ursprünglich als Onlinespiel für mehrere Teilnehmer konzipiert wurde. Absolut unverständlich bleibt, dass sich im Spielbildschirm die verschiedenen Stationen im Boot, wie Geschütze oder Maschinenraum, nicht direkt anwählen lassen, sondern nur über den Umweg durch eine Fülle kleiner Schaltflächen. Nur der direkte Beschuss anderer Schiffe und tief fliegender Kampfflugzeuge sorgt für Action und macht richtig Spaß. Schade, dass der Hersteller alles Potenzial der guten Idee in den Tiefen des Nordatlantiks versenkt hat – gerade noch „befriedigend“.

BEDIENUNG

Das Manövrieren der Boote ist relativ schnell gelernt, aber in der Praxis doch etwas kompliziert. Leider sind sämtliche Einstellungen an den Booten nur mithilfe von Klicks auf kleine Knöpfe und Schaltflächen möglich, die das eigentliche Szenario optisch stören. Selbst die Entscheidung für ein Bordgeschütze erfordert vorher einen umständlichen Klick mit der *rechten* Maustaste auf eine winzige Schaltfläche – erst dann können Sie die gewünschte Kanone wählen. Einfacher soll's mit gesprochenen Befehlen per Mikrofon gehen, doch diese Lösung funktionierte überhaupt nicht: Trotz Neuinstallation der Steuerungsprogramme (Treiber) „erkannte“ das Spiel den Anschluss des Mikrofons nicht.

URTEIL

Eine simpel zu steuernde U-Boot-Simulation mit spannender Action – das wäre eine überfällige Neuerung unter all den komplizierten Tauchfahrt-Spielen gewesen. Doch leider säuft der Spielspaß unter diversen kleinen und zu vielen großen Mängeln an Spieldesign und Steuerung

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- T : Maschine hochfahren
- P : Spielpause ein/aus
- F5 : Aktiviert Außenansicht
- [ ] : Geschütz abfeuern

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Enigma – Rising Tide[1]

[1]sprich: „Raising Taid“

Hersteller: Pointsoft
Info: Tel. 02421-4079513 (0,12 €/Min.) Fax 02421-4079522 (0,12 €/Min.)
Version: 2.07
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%	Auf Patrouille kommen Sie ans Kapitänspatent.	2,50
Langzeitspaß	5%	Die Seegefechte sind anfangs unterhaltsam, doch lässt die Spannung schnell nach.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Detaillierte Schiffe, aber zu „stilles“ Wasser.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Feindliche Flieger bringen Bewegung im Spiel.	2,50
Musik	2%	Dramatische Sounds, etwas abwechslungsarm.	3,00
Geräusche	3%	Möwen kreischen und die Wellen rauschen – wie auf hoher See.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	An Bord herrscht absolute Funkstille.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Hilfreiche Zeitungsartikel und Infotexte.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nur mit Maus und Tastatur gleichzeitig haben Sie alles gut im Griff.	4,00
Faszination der Spielwelt	18%	Die Seekämpfe sind spannend, der Rest dümpelt in seichten Gewässern.	3,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,19**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.backtogames.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 (561 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0274 Megabyte	1,17
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,34**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	23 bestanden, 2 nicht bestanden[2]	**1,40**

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	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%**			**5,00**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	ruckelt	**3,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,29**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 Feldzüge, 34 Patrouillenfahrten	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/einer	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,01**
Auf-/Abwertung		Sprachsteuerung funktioniert nicht	**0,20**

TESTERGEBNIS	**befriedigend 3,21**
PREIS/LEISTUNG	**mangelhaft**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**44,95 €**
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,21 x 44,95 = 144,29 = mangelhaft

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]Genius Sound Maker 64, Terratec DMX XFire 1024: Funktion jeweils nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung

SPIELVERLAUF



1 Alarm im Sektor der Malus. Ihre Raumbasis „Nachtheim“ wird bedroht. Sofort brechen Sie zu einem Aufklärungsflug auf.



2 Bereits nach kurzer Zeit treffen Sie auf feindliche Einheiten. Aus dem kurzen, aber heftigen Gefecht gehen Sie als Sieger hervor.



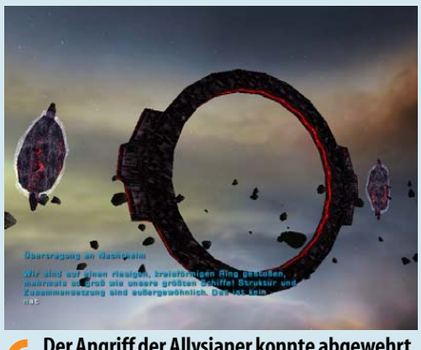
3 Doch die Gefahr ist längst nicht gebannt. Ihre Mine auf einem benachbarten Asteroiden wird von feindlichen Schiffen angegriffen. Mit Höchstgeschwindigkeit jagt Ihre Staffel der Minenkolonie zur Hilfe. Die gegnerischen Einheiten sind aus der Ferne nur als rote Punkte (Pfeil) auszumachen.



4 Kaum haben Sie den Angriff gegen die Mine abgewehrt, wird die Raumbasis Opfer eines Hinterhalts. Doch noch ist sie nicht verloren.



5 Wieder heißt es: voller Schub und schnellstens zur Rettung eilen. Zum Glück halten einige befreundete Einheiten die Stellung.



6 Der Angriff der Allysianer konnte abgewehrt werden, doch die nächste Aufgabe wartet: Erkunden Sie dieses seltsame Objekt!



7 Schnell stellt sich heraus, dass es sich um ein streng bewachtes Kultobjekt der Allysianer handelt. Der Kampf geht in die nächste Runde.



Strategiespiel für PC | Moderner „Krieg der Welten“ – stellen Sie sich der Herausforderung

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Zu jedem guten Spiel gehört eine Geschichte. „O.R.B.“ hat eine: Sie spielt vor vielen tausend Jahren in einer entfernten Galaxis. Das Imperium der Aldar beherrscht dort jedes bewohnte Sonnensystem. Nach einem langwierigen Krieg bricht diese Macht auseinander, und aus den Überlebenden entwickeln sich zwei neue Völker, Malus und Alyssianer, die auf verschiedenen Planeten ein neues Leben beginnen. Leider auch neuen Zwist, denn die ehemaligen Brudervölker bleiben zerstritten.

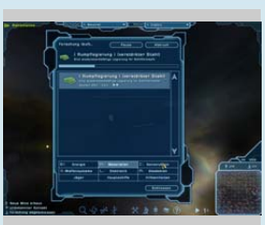
Als Oberbefehlshaber der Streitkräfte einer der beiden Nationen ziehen Sie in einen interstellaren Krieg, der zwischen den rivalisierenden Blöcken tobt. Da beide aus den vergangenen Völkerschlachten bittere Lehren gezogen haben, wird der Kriegsschauplatz kurzerhand ins Weltall verlegt – da geht nicht so viel in die Brüche. Damit nun genug Raumschiffe und mobile Einsatzstationen in den Orbit der Planeten verfrachtet werden können, brauchen Sie Rohstoffe. Und die müssen Sie erst mal abbauen. Da ist es praktisch, dass im All einige Asteroiden umherschwirren, die nur darauf warten, ausgeplündert zu werden.

Haben Sie in einem neuen Sektor einen der ertragreichen Brocken geortet, dann schicken Sie ein Minenschiff dorthin und errichten eine Bergbaukolonie auf dem kleinen Himmelskörper. Fortan liefern Frachter wertvolles Material in Ihrer Basis an. Den Nachschub können Sie zum Bau weiterer Raumschiffe verwenden und in die Forschung investieren. Mit etwas Glück haben Sie auf diese Weise eine schlagkräftige Flotte aufgebaut, bevor feindliche Einheiten Ihren Stützpunkt aufgespürt haben. Im allerbesten Fall entdecken Sie Ihren Gegner zuerst. Dann sind Sie strategisch im Vorteil und können Ihre weitere Vorgehensweise sorgfältig planen. Eine gute Einsatzplanung ist nämlich der Schlüssel zum Erfolg in diesem Strategie-

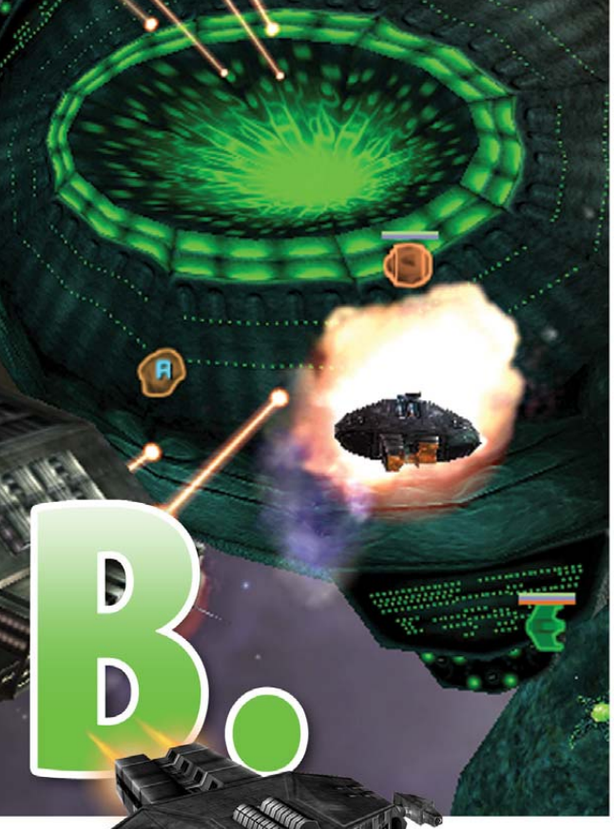
SPIELDETAILS



Erfreulich übersichtlich: Die zweidimensionale Karte.



Nicht zu vernachlässigen: Forschung und Entwicklung.





spiel, das nicht rundenbasiert, also Zug um Zug, sondern simultan zum Spiel Ihres Gegners gespielt wird. Zwar können Sie das Spiel jederzeit auf Pause schalten oder den zeitlichen Ablauf beschleunigen – verlangsamen können Sie ihn jedoch nicht. Schnelle und spontane Entscheidungen sind daher Ihre erste Pflicht, wenn Sie die Streitkräfte Ihres Volkes zum Sieg führen wollen.

BEDIENUNG

Eine ganze Flotte vom kleinen Jäger bis zum interstellaren Raumkreuzer zu kommandieren, ist keine einfache Aufgabe. Schon gar nicht in den unendlichen Weiten des Weltalls. Mit der Maus wählen Sie Einheiten an, stellen Staffeln zusammen und weisen Ihren Streitkräften Flugziele zu. Handelt es sich dabei um ein gegnerisches Ziel, so wird Ihr Verband selbstständig das Gefecht aufnehmen, sobald Feindkontakt besteht.

URTEIL

Die Idee, ein Strategiespiel in den Weltraum zu verlegen, ist nicht neu. Bereits 1999 erschien mit „Homeworld“ ein Spiel, dessen Ideen seinerzeit revolutionär waren. O.R.B. bedient sich dieser Ideen bis ins Detail. Getreu dem Motto „besser ein guter Nachbau, als eine missglückte Neukonstruktion“ knüpft O.R.B. konsequent an die Stärken des Pioniers an, während dessen Designschwächen ausgemerzt wurden. Wer mit der komplexen dreidimensionalen Steuerung überfordert ist, kann beispielsweise eine zweidimensionale Karte verwenden, um seine Einheiten sicher durch den jeweiligen Sektor zu leiten.

Grafisch ist das Spiel seinem Vorbild selbstverständlich überlegen. Die Darstellung des Kosmos' ist farbenprächtig und abwechslungsreich. Planeten mit vereisten Polkappen faszinieren ebenso wie die realistische Darstellung geheimnisvoller Sternennebel und gewaltiger Explosionen während der Gefechte. Doch bei all der optischen Vielfalt darf nicht vergessen werden: Es handelt sich um ein recht anspruchsvolles Strategiespiel, das Einsteiger trotz der Einführungslektionen überfordern kann. Fortgeschrittene Hobbystrategen werden lange Freude an diesem „guten“ Spiel haben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



O.R.B.

Hersteller: Modern Games
Info: Tel. 02408-959209 (0,122 €/Min.) Fax 02408-959135 (0,122 €/Min.)
Version: 1.03
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trotz Einführungslektion recht kompliziert.	3,00
Langzeitspaß	5%	Mit den zwei Feldzügen sind Sie lange und gut beschäftigt.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Weltall und Raumschiffe sind toll inszeniert.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Flugmanöver teilweise etwas unglaubwürdig.	2,50
Musik	2%	Entspannende esoterische Klänge.	2,50
Geräusche	3%	Knallige Explosionen, ansonsten etwas magere Geräuschkulisse.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Stimmen wirken bisweilen etwas gekünstelt.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Etwas kurz und knapp.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Maus wählen Sie Einheiten aus, schneller geht's per Tastaturkürzel.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Faszinierend: Forschung und Rohstoffabbau mitten im All, dazu gewaltige Schlachten.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,47**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02408-959209 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.modern-games.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,32**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (526 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,8164 Megabyte	2,35
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,20**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,28**
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%	zwei Feldzüge		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%	Protect CD V5.128		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,56**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,33**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut	2,33
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,33 x 39,99 = 93,18 = ausreichend	

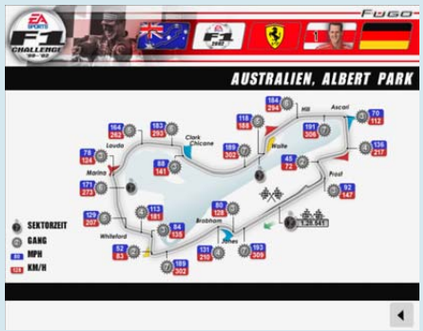
*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Yamaha Wave Force 192XG PCI: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung

SPIELVERLAUF



1 Zu Spielbeginn entscheiden Sie sich für ein Team, mit dem Sie die Formel-1-Weltmeisterschaft gewinnen möchten.



2 Bevor Sie Ihren ersten WM-Lauf in Angriff nehmen, sollten Sie einen Blick auf die Streckenkarte werfen. So bleiben Sie auf Kurs.



3 Zunächst können Sie in vier Trainingsläufen den Wagen erproben und auf die Eigenheiten der aktuellen Strecke abstimmen. Nach dem Feintuning sollten Sie in der Qualifikation eine möglichst gute Rundenzeit herausfahren, damit Sie im Rennen aus einer günstigen Position starten.



4 Herausragendes Ereignis: Die Startaufstellung wird effektvoll in Szene gesetzt. Alles wie im richtigen Leben und im Fernsehen.



5 Kurz nach dem Start muss das Feld durch eine enge Rechtskurve. Eine gute Gelegenheit, verbissen um jeden Zentimeter zu kämpfen.



6 Immer auf der Ideallinie bleiben! Mancher Ausflug ins Grüne endet mit einer unkontrollierten Pirouette. Da hilft dann nur noch die Box.



7 Wenn Ferraris Mechaniker-Crew jetzt keinen Fehler macht, sind Sie nach dem Zwangsaufenthalt schnell wieder auf der Piste.



F1 Cha

Rennspiel für PC | Vier Räder, vier Meisterschaften und ein Fahrer: Sie. Ganz allein

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

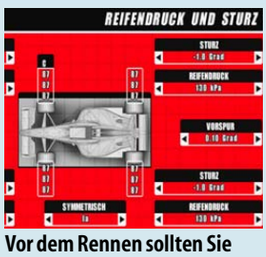
Wollten Sie schon immer mal Michael Schumacher oder David Coulthard zeigen, wer der wahre König der Rennpiste ist? Jetzt können Sie in „F1 Challenge '99 - '02" Ihre Fahrkünste unter Beweis stellen. Anders als in den meisten Rennspielen fahren Sie nicht nur eine Rennsaison gegen die bekannten Formel-1-Stars, sondern können aus allen vier kompletten Meisterschaften zwischen 1999 und 2002 wählen. Jede Saison lässt sich separat starten, ohne dass Sie die vorhergehende abgeschlossen haben müssen. Damit stehen Ihnen im gesamten Spiel 14 Teams mit 44 verschiedenen Autos und 34 Fahrern sowie 17 bekannte Rennstrecken zur Verfügung.

Allerdings werden nur Rennsportfreunde, die regelmäßig die Formel 1 verfolgen, Unterschiede zwischen den einzelnen Rennsaisons feststellen können. Hier mal ein neues Team, dort mal ein neuer Fahrer und natürlich jede Menge Verbesserungen an den technischen Details der Wagen. Ansonsten werden Sie bis auf ein paar kleine Änderungen an den Streckenführungen keine Veränderungen feststellen können. Grafisch sind die vier Meisterschaften absolut identisch und basieren auf dem Stand von „F1 2002". Schade, dass nicht schon die zur Zeit laufende WM 2003 oder die verbesserte Grafik des schon bald erscheinenden „F1 2003" berücksichtigt wurde. Das hätte der Optik mit Sicherheit gut getan.

SPIELDETAILS



Ihre Rundenzeiten werden direkt ins Cockpit übermittelt.



Vor dem Rennen sollten Sie den Reifendruck kontrollieren.



llenge '99 - '02

Sie entscheiden sich zunächst zwischen einem schnellen Einzelrennen und einer ganzen Meisterschaft. Jedes Rennen beginnt mit vier Trainingsläufen, die Sie aber auch überspringen können, wenn Sie sich fit genug für den Wettbewerb fühlen. Nachdem Sie sich mit der Strecke vertraut gemacht haben, können Sie zahlreiche Einstellungen am Wagen ändern, um im anschließenden Qualifikationslauf eine möglichst gute Position für das kommende Rennen herauszufahren. Auch sonst können Sie so gut wie alles selbst einstellen. Von der Rundenzahl über die Wetterverhältnisse bis hin zur Fahrstärke Ihrer Gegner lässt sich fast alles beliebig maßschneidern.

BEDIENUNG

Haben Sie ein Lenkrad? Sinnvoll wär's, denn nur damit macht die Steuerung der Rennautos richtig Spaß. Mit der PC-Tastatur schreiben Sie besser Ihre Briefe. Fahrgefühl vermittelt die Methode „Lenken per Knopfdruck" nicht. Immerhin können Sie die Tastenbelegung frei wählen. Auch alle Einstellungen für zusätzliche Spielsteuergeräte, wie Lenkrad oder Spieletastatur (Gamepad), lassen sich individuell verändern. So passen Sie Ihren „Arbeitsplatz" im Cockpit optimal Ihren Bedürfnissen an.

URTEIL

Obwohl weder die Grafik noch Fahrer und Autos im Vergleich zum „alten" F1 2002 weiterentwickelt wurden, machen die Rennen richtig Spaß. Allerdings drängt sich dem Formel-1-Fan die Frage auf, warum er mit veralteten Fahrzeugen vergangene Rennsaisons nachspielen soll. Immerhin erscheint ja demnächst vom gleichen Hersteller ein Spiel mit der aktuellen Formel-1-Meisterschaft und verbesserter Grafik. Wenn Sie also nicht gerade ein hartgesottener Freund technischer Details sind, werden Sie kaum einen Unterschied zwischen den vier vergangenen WM-Chroniken finden. Alles in allem ein reelles, trotz aller Einschränkungen „gutes" Angebot für die „gusseisernen" Rennsportfans mit Benzin im Blut. Alle Gelegenheitspiloten sollten zunächst mal Probe fahren.

DAS BESTE SPIELGERÄT

Die beste Startposition sichern Sie sich mit einem Lenkrad.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



F1 Challenge[1] '99 - '02

[1]sprich: „Tschallensch"

Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 01907-54464 (1,24 €/Min.) Fax 0221-97582111 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Trainingsläufe erhöhen Ihre Chancen.	2,00
Langzeitspaß	5%	Vier Formel-1-Weltmeisterschaften garantieren viele Rennkilometer.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Schicke Autos, aber statische Umgebung.	2,50
Bewegungsabläufe	3%	Gut gemachtes, realistisches Fahrverhalten.	2,00
Musik	2%	Die Musik bleibt dezent im Hintergrund.	3,00
Geräusche	3%	Die Motoren der Formel-1-Flitzer röhren wie in echten WM-Wettbewerben.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Der Boxenfunk versorgt Sie mit Infos.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Texte informieren über Strecken und Wagen.	2,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit dem Lenkrad haben Sie Ihren Renner fast weltmeisterlich im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Leider merkt der Spieler kaum Unterschiede zwischen den einzelnen Meisterschaften.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,30**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (560 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	7,1641 Megabyte	3,68
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,99**
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%**			**3,40**
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%	vier Formel-1-Weltmeisterschaften	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SafeDisc v2.9	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,31**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**2,31**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**39,99 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	**35,89 € (Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,31 x 39,99 = 92,38 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Zu Spielbeginn müssen Sie entscheiden, ob Sie lieber die Franzosen oder die Alliierten zum Sieg auf dem Schlachtfeld führen wollen.



2 „Antreten!" heißt die erste Einführungsaufgabe, in der Sie als Nachwuchsgeneral lernen, Ihre Truppen richtig zu befehligen.



3 Die sechste und letzte Einführungsaufgabe ist bereits recht komplex. Hier müssen Sie die von britischen Einheiten gehaltene Festung Hougoumont einnehmen. Nur wenn Sie vorher mit Ihrer Artillerie die Gebäude sturmreif schießen, schaffen es Ihre Soldaten, die Festung zu erobern.



4 „Napoleon hat mich überlistet" ist der Titel Ihrer ersten echten Schlacht – einer erfundenen. Hier treffen zwei gleich starke Armeen aufeinander.



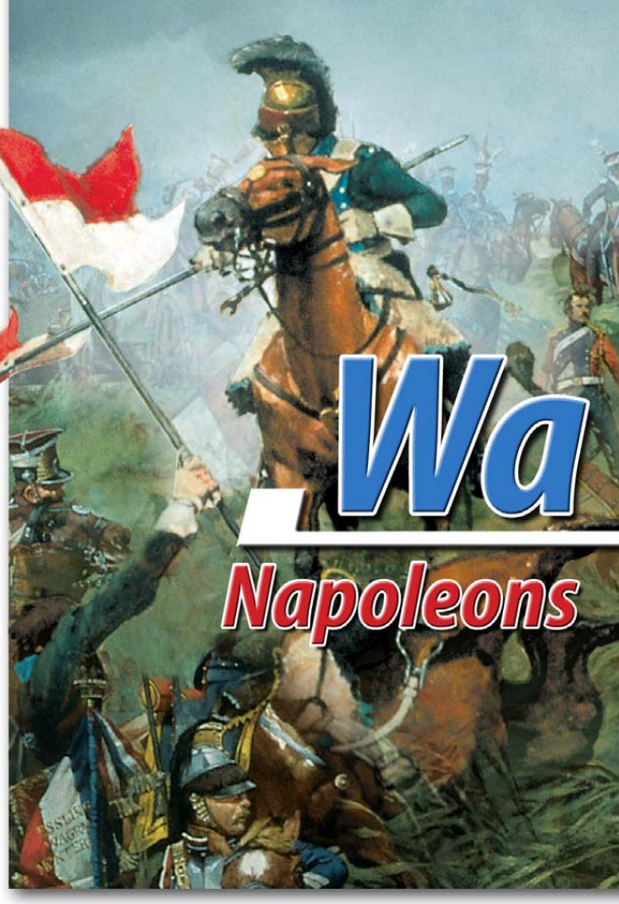
5 Ein entscheidener Nebenschauplatz in diesem Scharmützel ist der Ort Chemin de Smohain. Nehmen Sie ihn ein, und verteidigen Sie Ihn tapfer.



6 Der Kampf tritt in die entscheidende Phase. Schaffen es Ihre französischen Truppen, den Angriff zurückzuschlagen, gehört der Sieg Ihnen.



7 Ist die vorgegebene Zeit für die Schlacht abgelaufen, wird der Sieger ermittelt. Wenn Sie wollen, können Sie jedoch weiterspielen.



Strategiespiel für PC | **Schreiben Sie selbst Geschichte – gewinnen Sie die Schlacht bei Waterloo**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Es war einmal vor langer Zeit im alten Europa. Der korsische General Napoleon übernahm in Frankreich die Macht und überzog den ganzen Kontinent jahrelang mit Eroberungskriegen. Im Strategiespiel „Waterloo – Napoleons letzte Schlacht" können Sie jetzt die historischen Scharmützel entweder originalgetreu nachspielen oder sogar dort Siege erringen, wo der kleine Franzose einst bittere Niederlagen zu verkraften hatte. Selbstverständlich können Sie auch Napoleons Gegner befehligen und den französischen Truppen empfindliche Niederlagen bereiten. Insgesamt stehen im Spiel 25 teils historische, teils erfundene Szenarien zu Auswahl.

Um jedoch gegen die überlegt kämpfenden Gegner überhaupt eine Chance zu haben, sollten Sie zuerst in den verschiedenen Einführungsaufgaben das Kommandieren der Armeen erlernen. Dafür stehen Ihnen grundsätzlich drei verschiedene Truppengattungen zur Verfügung. Neben

SPIELDETAILS



Mit diesen Knöpfen stellen Sie Ihre Truppen in Formation auf.



Informationen über die ausgewählte Einheit gibt's hier.



Per Minikarte behalten Sie im Gefecht stets den Überblick.



Ist die Uhr abgelaufen, dann wird Ihre Schlacht bewertet.



den mit Gewehr bewaffneten klassischen Fußsoldaten, der so genannten Infanterie, ziehen die berittene Kavallerie und die Kanoniere der Artillerie ins Feld. Sie steuern jedoch nie einzelne Soldaten – jede Ihrer Einheiten besteht immer aus einem kompletten Regiment. Was die Ausübung der Befehlsgewalt betrifft, können Sie sich auf einige Generäle und andere Offiziere oder gar Napoleon selbst stützen. Beordern Sie die Heerführer in die Nähe Ihrer einfachen Soldaten, dann nehmen deren Kampfstärke und Moral deutlich zu.

Das Schlachtfeld zeigt sich dem ambitionierten Computergeneral aus der klassischen Spielperspektive von schräg oben. Guter Überblick ist damit gewährleistet, Freude fürs Auge nicht. Die Darstellung der Landschaft ist ziemlich dürftig und entspricht nicht heutigen Standards. Und die Soldaten im Spiel tragen zwar über 60 verschiedene Uniformen nach den Vorbildern der Originalkleidung, doch bewegen sie sich in ihrer Kluft stets nur ruckelnden Schrittes.

BEDIENUNG

Sie können alles mit der Maus kommandieren, doch lassen sich alle Anweisungen an Ihre Soldaten auch per Tastatur-Kurzbefehl erteilen. Um Ihrer Armee eine bestimmte Angriffs- oder Formationsorder zu geben, klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche. Um eine Einheit auf der Landkarte zu verschieben, genügt es, die gewünschte Armee auszuwählen und sie bei gedrückter Maustaste mit dem Mauszeiger zum Einsatzort zu beordern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- ⇧+R : Versprengte Truppen sammeln
- ⇧+G : Artillerie versammeln lassen
- P : Spiel auf Pause setzen
- A : Einheit vorrücken lassen
- H : Position halten

URTEIL

Verehrer des großen, kleinen Korsen, die schon immer Napoleons Schlachten historisch korrekt nachspielen wollten, finden hier ein interessantes Strategiespiel mit hohem Schwierigkeitsgrad vor. Leider entsprechen weder Bild noch Ton oder Spieldesign dem Stand der Technik. Hier merkt man deutlich, dass die Originalversion bereits Anfang 2001 veröffentlicht wurde und auf der technischen Basis des Spiels „Sid Meier's Gettysburg" aus dem Jahre 1997 basiert. Warum ein so altes Spiel heute noch ohne umfangreiche Überarbeitung in neuem Gewand wieder veröffentlicht wird, bleibt ein Rätsel. Dieser Napoleon ist einer, den die Welt nicht braucht. „Befriedigend", ab in die Verbannung.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Waterloo – Napoleons letzte Schlacht

Hersteller: Modern Games
Info: Tel. 02408-959209 (0,122 €/Min.) Fax 02408-959135 (0,122 €/Min.)
Version: 1.002
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Aller Anfang ist schwer – trotz Einführung.	3,00
Langzeitspaß	5%	Die komplexen Schlachten werden nur Fans historischer Kriege begeistern.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Verschiedene Uniforme, aber kaum Details.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Im Zick-Zack ruckeln die Soldaten übers Feld.	5,00
Musik	2%	So sparsam, dass es schon wieder stört.	5,00
Geräusche	3%	Pferde galoppieren hölzern, und Kanonen donnern blechern.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Meistens tun die Soldaten stumm ihre Pflicht.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Texte erklären die historischen Schlachten.	3,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Nur eine umständliche Kombination aus Maus und Tastatur führt zum Erfolg.	3,00
Faszination der Spielwelt	18%	Nicht auf der Höhe der Zeit, daher nur für Fans historischer Schlachten interessant.	4,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**3,76**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02408-959209 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.modern-games.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 (156 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0742 Megabyte	1,27
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**4,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	24 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	**1,20**

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		**Bildpunktezahl**	**Bildpunktezahl**	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	nicht möglich	4,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,82**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	nicht möglich	**3,50**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	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%	25 teils historische, teils fiktive Schlachten	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%	unbekannt	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,07**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,07
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,07 x 19,99 = 61,37 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Genius Sound Maker 64: Funktion nur nach Minimieren der Hardware-Beschleunigung

Starsky & Hutch

Actionspiel für PC | Das berühmte TV-Polizistenduo aus den Siebzigern ist wieder da – jetzt auf dem PC-Bildschirm

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Plateauschuhe, Koteletten und Schlaghosen – die 70er-Jahre sind Kult. Logisch, dass sich in diesem Zusammenhang auch die eine oder andere TV-Serie wieder großer Beliebtheit erfreut. Ob „Kojak", ob „Die Straßen von San Francisco" oder eben „Starsky & Hutch" – die ollen Cops sind „in".

In diesem Action-Rennspielmix schlüpfen Sie in die Rollen der beiden harten Gangsterjäger. In der erfundenen Stadt „Bay-City" fahren Sie Zivilstreife – vor allem im legendären Ford Gran Torino V 8. In den Pausen der 18 Einsätze wird die Handlung im Comic-Stil erzählt. Meistens gibt Ihnen Ihr Informant „Huggy-Bear" den entscheidenden Tipp und sagt Ihnen, in welcher Gegend der Stadt die nächste Bande einen Coup startet. Mit Affenzahn geht es dann zum Tatort, eine Minikarte auf dem Bildschirm hilft bei der Orientierung. Wenn Sie aber glauben, Hutch klemme einfach die Polizeisirene aufs Dach, lasse Starsky fahren und lege die Beine hoch, dann liegen Sie falsch. Denn Blaulicht und andere „Extras" müssen Sie sich erst „freischießen". Über den Straßen der Stadt leuchten immer wieder diverse Bonus-Symbole auf.

Während Starsky den Wagen lenkt, nimmt Kollege Hutch nicht nur die bösen Buben mit seiner Waffe aufs Korn, sondern „erschießt" sich auch die wichtigen Extras, wie mehr Reifenhaftung, Ladehemmung (für die Waffen der Gegner) oder Einschaltquoten-Symbole. Bei den Verfolgungsjagden wird nämlich Ihre aktuelle „Einschaltquote" in Form von Punkten eingeblendet. Dieser Punktestand steigt mit spektakulärer Fahrweise, hollywoodreifen Stunts und exakten Treffern auf die Fluchtfahrzeuge. Längere ereignislose Fahrten auf der Suche nach den Gangstern oder die Gefährdung anderer Verkehrsteilnehmer und Passanten hingegen lassen den Punktestand empfindlich schrumpfen. Kassieren Sie Treffer der bewaff-



Ausbruch: Schwerverbrecher nehmen einen Wachmann als Geisel.



Lagebesprechung: Einsatzplanung vor der Karte von Bay-City.



Das legendäre Polizistenduo der siebziger: Starsky und Hutch vor ihrem feuerroten Ford Gran Torino, von Fans der TV-Serie auch liebevoll „Striped Tomato" genannt.



Informant: Der smarte „Huggy Bear" hat wichtige Neuigkeiten.

neten Ganoven, dann führen die ebenfalls zu Punktverlust. Im schlimmsten Fall schmilzt Ihr Kontostand auf Null, und der Auftrag gilt als gescheitert. Den Einschaltquoten-Symbolen kommt daher eine besondere Bedeutung zu. Sie tauchen im Spiel in drei Kategorien auf. Um an die besonders lohnenden zu gelangen, müssen Sie allerdings auch Einiges tun, etwa über Rampen fahren oder extreme Sprünge mit dem Torino meistern. Auch spezielle Waffen oder besondere Schlüsselsymbole zum Freischalten neuer Fahrzeuge und Spezialereignisse sind häufig an beinahe unzugänglichen Stellen verborgen.

SPIELVERLAUF



1 Ihr erster Auftrag: Ein Ganove will sich mit einem gestohlenen Auto aus dem Staub machen. Also los, ihm nach!



2 Sofort nehmen Sie die Verfolgung auf. Obwohl Sie den Wagen des Gangsters rammen, ist der Mann schwer zu stoppen.



3 Derweil lässt Ihre „Einschaltquote" immer mehr nach. Zeit für eine spektakuläre Aktion, um sie aufzubessern.



4 Dieser Stunt hat die Quote nur kurzzeitig erhöht. Hauptjob bleibt die Verfolgung des blauen Fluchtfahrzeuges.



5 Die halsbrecherische Fahrweise des Übeltäters bleibt nicht ohne Folgen: An einer Kreuzung gibt's Bruch.



6 Danach verkeilt sich der Autodieb zwischen zwei Hydranten. Ihre Chance, den Kerl endlich dingfest zu machen.



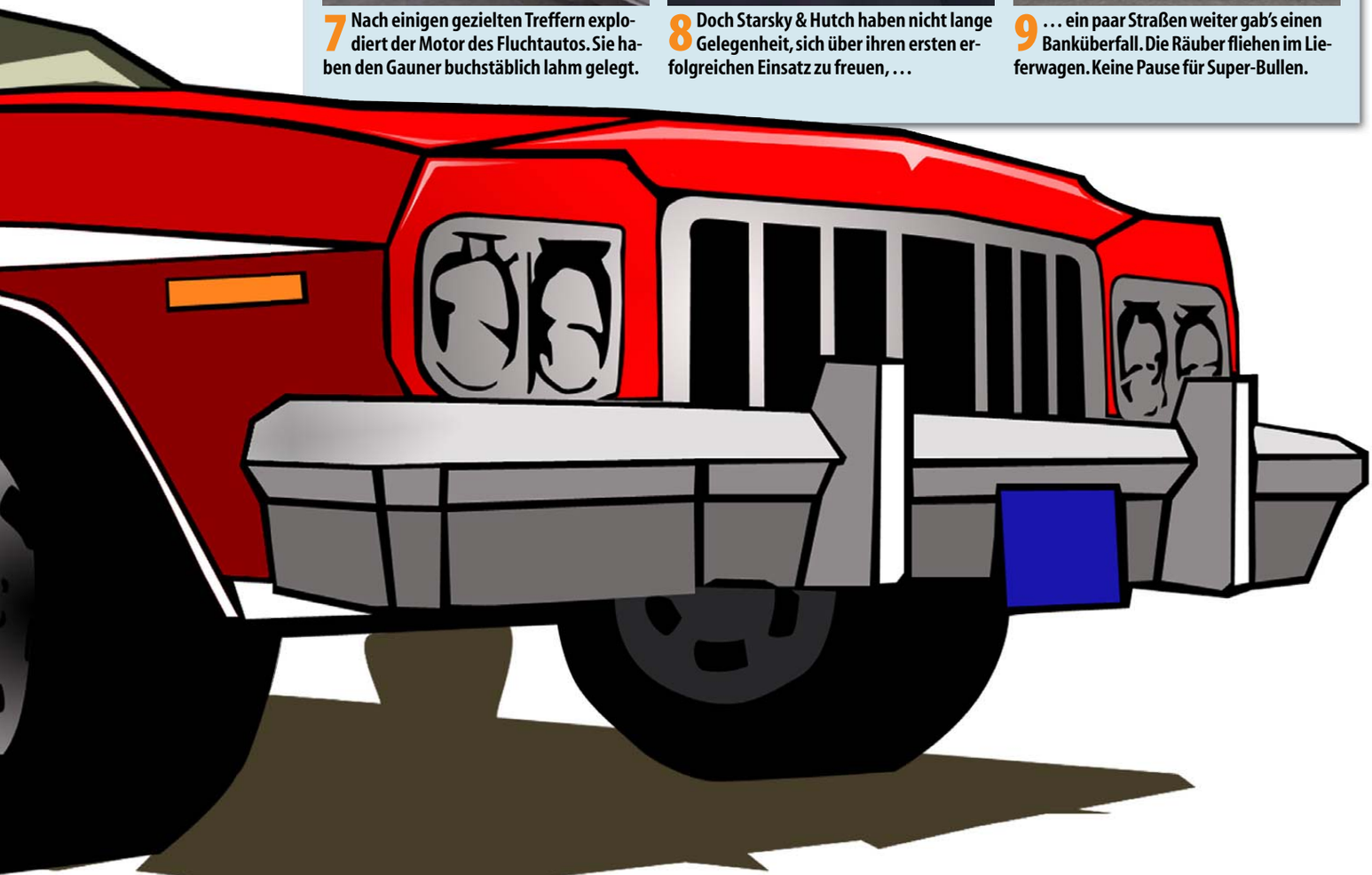
7 Nach einigen gezielten Treffern explodiert der Motor des Fluchtautos. Sie haben den Gauner buchstäblich lahm gelegt.



8 Doch Starsky & Hutch haben nicht lange Gelegenheit, sich über ihren ersten erfolgreichen Einsatz zu freuen, …



9 … ein paar Straßen weiter gab's einen Banküberfall. Die Räuber fliehen im Lieferwagen. Keine Pause für Super-Bullen.



Starsky & Hutch – FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Im Einzelspiel-Modus steuern Sie Ihren Ami-Schlitten mit der Tastatur. Aber keine Sorge: Der Computer übernimmt Hutchs Rolle, indem er Ihnen das Zielen auf Bonusobjekte und böse Buben abnimmt. Nur schießen müssen Sie per Tastendruck noch selbst. Vorteil: Sie können sich besser auf die schwammige Steuerung des Torino konzentrieren. Nachteil: In der Hitze des Gefechts rasen Sie fast immer mit hoher Geschwindigkeit an vielen Symbolen gleichzeitig vorbei, wegen der langsamen automatischen Zielerfassung des Computers schießen Sie dann häufig nur die unwichtigeren Symbole ab. Glücklicherweise können Sie sich aber auch als Einzelspieler an der Zwei-Spieler-Variante versuchen. Hier zielen und schießen Sie während der Fahrt manuell per Maussteuerung – das ist mit etwas Übung die ergiebigere Variante.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [ ] : Handbremse
- [Alt Gr] : Schießen
- [←] : Nach links lenken
- [→] : Nach rechts lenken
- [↑] : Beschleunigen
- [↓] : Bremsen

URTEIL

In diesem rasanten Spiel tauchen Sie tatsächlich ein in die bunte, schillernde 70er-Jahre-Welt des kultigen Cop-Duos. Detailschwächen trüben das Gesamtbild allerdings gewaltig. So werden Anfänger mit der Einzelspieler-Steuerung nur in den ersten sechs Aufträgen erfolgreich sein. Danach müssen sie entweder alleine oder zu zweit auf den manuellen Ziel/Schuss-Modus wechseln, um die von der Spielmitte an schwieriger werdenden Aufträge zu bewältigen. Ein klassischer Fall von „künstlicher" Verlängerung einer mit 18 Aufträgen eigentlich zu kurzen Spieldauer. Frustierend ist, dass man innerhalb einzelner Aufträge nicht abspeichern kann. Ärgerlich auch: Mit der Standardwaffe, die Sie überwiegend benutzen, müssen Sie jeden Schuss einzeln auslösen. Da Sie aber für jeden der zahlreichen Gegner innerhalb der Aufträge eine Unmenge Treffer benötigen, hämmern Sie die ganze Zeit wie wahnsinnig auf Tastatur oder Maus herum – das nervt. Fazit: alles in allem ein „befriedigendes" Spiel für einen oder besser zwei geduldige Freunde furioser Rennspiel-Action.



SPIELDETAILS



Turbo gefällig? Eines von vielen Bonussymbolen.



In einigen Einsätzen fahren Sie auch Streifenwagen.



Schadenanzeige: Balken auf Null – Gegner erledigt.



Orientierungshilfe: Auf der Mini-Karte finden Sie Gegner.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Starsky & Hutch[1]

[1]sprich: „Starski and Hatsch"

Hersteller: Empire Interactive
Info: Tel. 0180-185795 (0,122 €/Min.) Fax 089-24245160 (0,122 €/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%	Die Steuerung erfordert etwas Übung.	2,00
Langzeitspaß	5%	Die Spieldauer ist mit 18 Einsätzen knapp bemessen.	3,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die 70-er sind authentisch inszeniert.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Halbwegs realistische Fahreigenschaften.	2,50
Musik	2%	Cooler Sound der 70er-Jahre.	2,00
Geräusche	3%	Quietschende Reifen, knallende Revolver, krachende Explosionen – so muss es sein.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Lässige Sprüche am laufenden Band.	2,00
Texte/Untertitel	2%	Knappe Hinweise während der Ladepausen.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Per Tastatur steuern Sie den Wagen, mit der Maus können Sie zielen und schießen.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Das Spiel reduziert die Fernsehserie auf die Verfolgungsjagden, aber das konsequent.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,51**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-252006 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.starsky-and-hutch.com)	5,00
Service insgesamt	**3%**		**2,97**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (633 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,57**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**2,50**
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%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**3,28**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	ruckelt	**2,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**3,14**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Einsätze		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	Safe Disc 2.0		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,54**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend ← **2,54**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	39,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,54 x 39,95 = 101,47 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

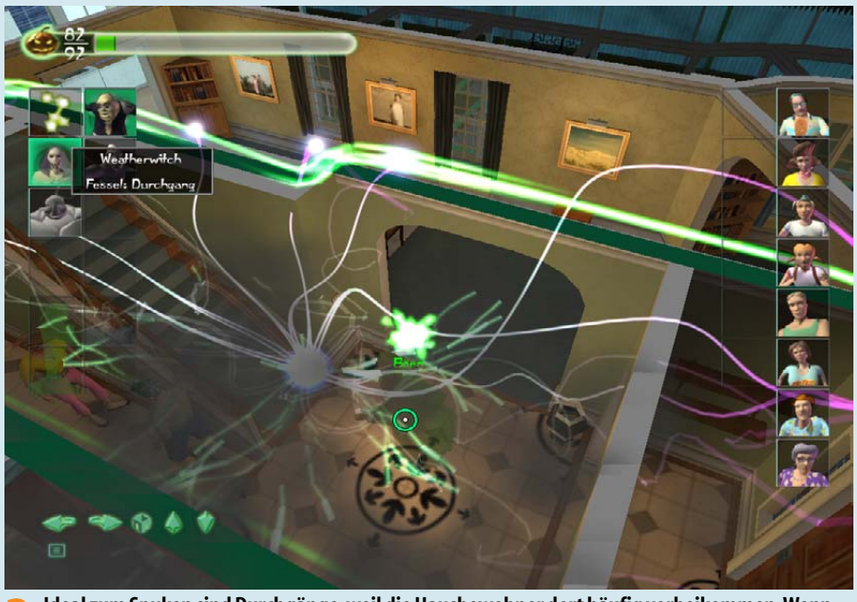
SPIELVERLAUF



1 Ein ruheloser Geist schwebt über dem Schornstein. Ein Antennen-Monteur kam hier zu Tode und will weg. Sie befreien ihn.



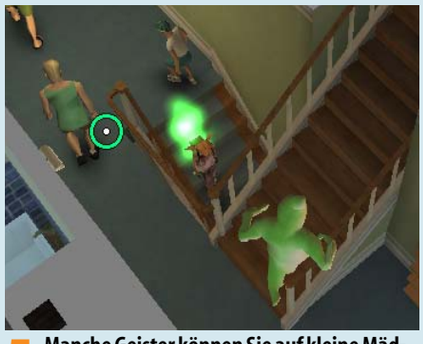
2 Im Haus verbreitet einer Ihrer Geister Angst und Schrecken. Die Bewohner (rechts das „Familienalbum") gruseln sich schon mächtig.



3 Ideal zum Spuken sind Durchgänge, weil die Hausbewohner dort häufig vorbeikommen. Wenn Sie einen Geist in der Diele postieren, ist Ihnen ein großer Spukerfolg sicher. Und damit wäre dann auch Ihre Versorgung mit „Geistenergie" kein Problem.



4 Um besonders schwere Panik auszulösen, kann sich ein Geist ausnahmsweise auch mal zeigen. Das Opfer ist arg geschockt.



5 Manche Geister können Sie auf kleine Mädchen loslassen, die für unheimlichen Spuk jeder Art ganz besonders anfällig sind.



6 Sie können auch mit Blitz- und Knalleffekten arbeiten, um den Wohnsitz der Familie in ein schreckliches Geisterhaus zu verwandeln.



7 Unübertroffen ist ein Feuerzauber, mit dem Sie die Einrichtung anzünden. Wer da die Ruhe bewahrt, ist durch nichts zu erschüttern.

Ghost

Actionspiel für PC | Erschrecken Sie als Geisterboss Normalsterbliche (fast) zu Tode

INSTALLATION

Wenn Sie allein mit Ihrem PC im dunklen Zimmer Angst bekommen, schlagen Sie schnell die Seite 142 auf. Da erklärt Ihnen die Redaktion, wie Sie ein Spiel installieren können, ohne sich zu gruseln.

INHALT

Das Städtchen Gravenville ist nur nach außen eine Postkartenidylle. In den Häusern selber spukt es gewaltig – und dafür sind Sie verantwortlich. Quasi als lokaler Boss der Geistergilde müssen Sie Ihre seelenlosen, luftigen Gesellen in diverse Einsätze jagen, um den grausigen Geheimnissen des Ortes auf die Spur zu kommen.

Nicht nur bei den Sterblichen, auch bei den Geistern gibt es Spezialisten. Der eine kann seinen Astralleib gruselig schimmern lassen und erschreckt am liebsten Hausfrauen. Ein anderer vermittelt Menschen in seiner Nähe Unbehagen, ohne dass die merken, woher ihre Furcht kommt, und ein drittes Gruselwesen versteht sich bestens darauf, kleine Kinder in Angst und Schrecken zu versetzen.

Zunächst geht es darum, die sterblichen Menschen möglichst nachhaltig in abgrundtiefe Panik zu versetzen. Je größer deren Erschrecken, desto mehr Geist-Energie ziehen Sie daraus. Und mit zusätzlicher Energie können Sie wieder auf Teufel komm raus neuen Horror verbreiten.

Im Laufe des Spiels werden die Aufgaben für Sie und Ihre Gruel-Gang komplizierter. Dann gilt es, gefangene Geister zu befreien und versteckte Leichen zu finden. Da weder Sie noch einer Ihrer leicht flüchtigen „Angestellten" aber etwas in der Welt der Sterblichen ausrichten können – außer zu spuken –, müssen Sie die Menschen für Ihre finsteren Ziele einspannen. Und das ist manchmal ziemlich knifflig, denn nicht jeder Geist lässt sich an jedem Ort einsetzen. Manche brauchen Wasser, andere Erde, wieder andere ein elektrisches Gerät – nur in der Gewerkschaft sind sie noch nicht, so dass auch keine Nachtzuschläge fällig werden. Das würde bei Geistern ja auch wirklich gespenstisch ins Geld gehen.



Glasiger Blick, tropfender Sabber: Der Grusel-Greis hatte schon bessere Tage.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Der Geistenergie-Balken. Die Zahlen stehen für verbrauchte und noch vorhandene Menge.



Auf alle guten Geister verlassen: Hier sehen Sie, welche Spukgestalten Sie einsetzen können.

master

[1] sprich: „Gohstmahster"

Haben Sie schließlich die Aufgabe gelöst, also alle Menschen aus einem Haus vertrieben oder sämtliche Leichen gefunden, dann gibt's Punkte. Mit diesem Kontostand können Sie im Hauptquartier Ihre Geister trainieren und neue Spuks lernen lassen.

BEDIENUNG

Um die Geistertruppe zu dirigieren, reichen einige Mausklicks. In den dreidimensional dargestellten Gebäuden können Sie natürlich durch alle Wände sehen und gehen – wie es sich für einen Geister-Boss gehört.



URTEIL

Wer sich im Grusel-Genre auskennt, wird bei „Ghostmaster" schnell alte Bekannte treffen: ein zu erschreckendes Kind beispielsweise heißt Carol-Anne, wie das Mädchen aus dem berühmten Spielberg-Streifen „Poltergeist". Das Spiel steckt voller solcher Anspielungen und jeder Menge schwarzen Humors. Unfreiwillig komisch allerdings ist die Stimme des deutschen Sprechers, die bestenfalls so gruselig klingt wie ein Finanzbeamter in der Geisterbahn. Ansonsten gibt es aber in Ghostmaster ungewöhnliche Ideen. Etwa, dass Ihre Energiezufuhr mit der Größe des verbreiteten Schreckens wächst. Auch die Tricks, mit denen Sie Menschen dazu bringen, Ihre Wünsche zu erfüllen, sind witzig. Leider ruckelt die Szenerie ab und zu und wirklich begeistern kann die Optik eh nicht. Diese Schwachpunkte trüben den Gesamteindruck doch merklich, daher gibt es nur ein „ausreichend". ■



Mithilfe dieser Schaltflächen bewegen Sie sich in den Häusern, die Sie heimsuchen.



Die Wahl der Qual: Hier entscheiden Sie, welchen Spuk Sie gegen die Menschen einsetzen.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ghostmaster[1]

Hersteller: Empire Interactive
Info: Tel. 01801-185795 (0,046 €/Min.) Fax 089-24245160 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0.9.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

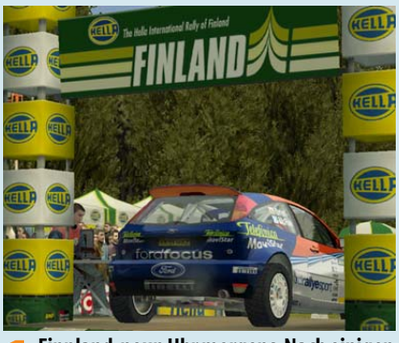
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank der Einführungsmission kein Horror.	2,50
Langzeitspaß	5%	Wer mit den Spuk-Aufgaben fertig ist, gruselt sich vor Langeweile.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Manchmal etwas gespentisch grob.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Hier spukt man halbwegs flüssig.	2,00
Musik	2%	Keine Symphonie, die echt begeistert.	2,50
Geräusche	3%	Kettenrasseln hat sich durchaus schon besser angehört.	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	Ziemlich grauenhaftes Gelaber.	4,00
Texte/Untertitel	2%	Nicht hochgeistig, aber verständlich.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur keine Hexerei.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Eine gute Idee und witzige Details – nicht frei von Mängeln, aber geistreich gemacht.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,39**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (ghostmaster.vu-games.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 (595 Megabyte)	6,00
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%**		**2,72**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	etwas knapp	**3,50**
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%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	0,432%	unspielbar	unspielbar 5,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	leichte Grafikfehler	leichte Grafikfehler 3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**		**3,36**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	0	ruckelfrei **50,50**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**3,43**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Spielstufen, 50 Rätsel	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%	SafeDisc 2.9	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,52**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	ausreichend ←	**3,52**
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	38,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,52 x 49,95 = 175,82 = ungenügend	

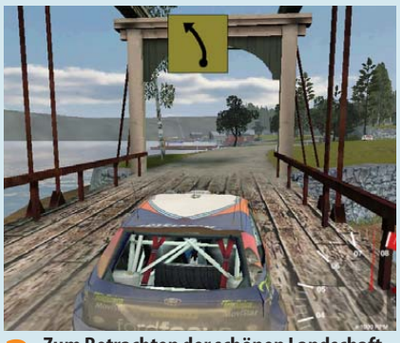
*ermittelt bei über 120 Händlern

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

SPIELVERLAUF



1 Finnland, neun Uhr morgens. Nach einigen Trainingsrunden fahren Sie als Colin McRae mit Ihrem Ford Focus über die Startlinie.



2 Zum Betrachten der schönen Landschaft bleibt keine Zeit, denn hinter der Brücke wartet eine kurvenreiche Strecke auf Sie.



3 Als nächstes steht die USA-Rallye auf dem Fahr-Plan. Und die führt nicht nur über saubere Highways. Abseits befestigter Straßen wirbeln Sie mächtig Staub auf.



4 Den Technikern bleibt nur wenig Zeit für notwendige Schraubereien. Nicht immer können alle Schäden repariert werden.



5 Im nächsten Lauf jagen Sie über regennasse japanische Serpentinen. Die Folgen der letzten Kollision sind unübersehbar.



6 Solche Unfälle passieren eben – trotz vollen Einsatzes Ihres Beifahrers Nicky Grist, der Sie stets über den Streckenverlauf informiert.



7 Geschafft: Colin McRae ging als Erster durchs Ziel. Weiter so! Vier Weltmeisterschaftsläufe stehen noch aus.



Colin Mc



Rae Rally 3

Rennspiel für PC | Über Stock und über Stein – mit Über-Power: 300 PS

INSTALLATION

Sie sind immer schon auf 180, wenn die Installation nicht gleich anspringt? Kommen Sie lieber runter – und auf Seite 142.

INHALT

Es ist bestimmt keine Übertreibung, wenn man Colin McRae schon jetzt als Rennsport-Legende bezeichnet. Vor acht Jahren war er der jüngste Rallye-Weltmeister aller Zeiten. Und auch heute jagt er mit seinem Ford Focus meist in Rekordzeit ins Ziel.

Im Spiel zum Rennstar sollen Sie es machen wie McRae. Eine schwere Aufgabe. Denn zuerst einmal müssen Sie die 300 Pferdestärken seines Querfeldein-Focus' unter Kontrolle bekommen. Mehrstündige Testfahrten auf unterschiedlich beschaffenen Strecken sind vor dem Rennstart Pflichtprogramm. Immerhin steht danach eine ganze Rallyesaison auf dem Terminplan. Die führt Sie durch acht Länder und über 64 abwechslungsreiche Etappen. Langweilig wird das ganz bestimmt nicht. Denn auf jeder

Colin McRae Rally 3 FORTSETZUNG

der tückischen Routen gibt es neue Herausforderungen. In der Hitze Afrikas wirbeln Sie Wüstenstaub auf, im englischen Örtchen Warwick jagen Sie über enge Pfade quer durch den Wald. Und im schwedischen Schneegestöber schließlich trennt sich die Spreu vom Weizen. Selbst mit Spikes ist es hier kaum möglich, das Auto auf der eisglatten Strecke zu halten.

Sind Ihre Anstrengungen aber von Erfolg gekrönt, dann gibt's am Ende jeder Etappe hilfreiche Extras. Eine weichere Federung zum Beispiel. Oder auch bessere Reifen. Die sinnvollen Präsente werden vor den Rennen von Ihren freundlichen Mechanikern ins Auto eingebaut. Weitere Veränderungen am Wagen können Sie selbst bestimmen. Vom Bremsverhalten über die Lenkung bis zur Getriebeübersetzung haben Sie maßgeblichen Einfluss auf die Feineinstellung des Ford Focus.

Und wer keine Lust hat, sich mit diesen Details auseinander zu setzen, braucht sich auch nicht darum zu kümmern: Das erstklassige Team um Colin McRae gibt die besten Einstellungen fürs jeweilige Gelände auch gern vor. Ob Sie damit klarkommen, prüfen Sie am besten vor dem Rennstart auf einer Testfahrt.

BEDIENUNG

Die Bedienung lässt sich mit zwei Wörtern umschreiben: unglaublich schwierig. Da fordert der hohe Realitätsgrad seinen Tribut. Denn ganz egal, ob Sie in der Wüste, auf nassem Asphalt oder in verschneitem Gelände unterwegs sind – immer müssen Sie sich auf das neue Fahrverhalten einstellen. Steuern Sie mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur, dann ist die Eingewöhnungszeit fast endlos. Empfehlenswert für „Colin McRae Rally 3" ist eine Spieletastatur (Gamepad) oder, noch besser, ein Lenkrad.

URTEIL

Wer mit Rallye-Spielen nicht vertraut ist, wird bei seinen ersten Rennen in Colin McRaes Rolle laute Flüche ausstoßen. Anfänger kommen ständig von der Fahrbahn ab oder verschätzen sich in Kurven mit der Geschwindigkeit. Daran kann auch der elektronische Copilot nichts ändern, der vom Beifahrersitz aus ständig Fahranweisungen gibt. Ein größerer Patzer genügt, und der Etappensieg ist dahin.

Wer sich aber erst einmal an die Bedienung gewöhnt hat, kann das beste Rallyespiel für Computer in vollen Zügen genießen. Atemberaubende Umgebungsgrafik, wirklichkeitsgetreue Fahrzeugschäden, gelungenes Fahrverhalten – Colin McRae Rally 3 ist ein Spiel der Superlative. Dass die wenigen Zuschauer am Streckenrand etwas platt und leblos wirken, sei verziehen. Dem „guten" Spielvergnügen tut es keinen Abbruch. ■

DAS BESTE SPIELGERÄT

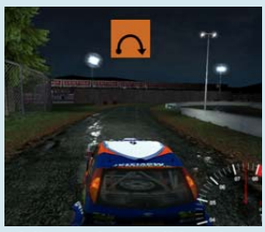
Nur ein Lenkrad garantiert optimalen Spielspaß.

Lenken



Bremsen **Gas geben**

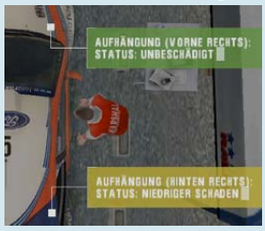
SPIELDETAILS



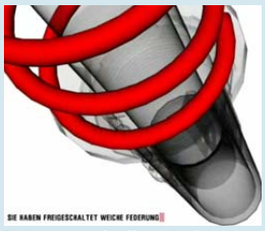
Pfeile am oberen Bildrand weisen Ihnen die Richtung.



Über Ihren Vorsprung informieren Strecken-„Pfosten".



Nach jeder Etappe werden die Schäden am Wagen gezeigt.



Präsente, wie diese Federung, gibt es am Ende jeder Rallye.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Colin McRae Rally[1] 3

Hersteller: Codemasters
Info: Tel. 01908-7326861 (1,855 €/Min.) Fax 089-49991500 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Xbox, Playstation 2

[1]sprich: „Kollin Mäck Räi Rall"

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Gewöhnungsbedürftig, da sehr realistisch.	3,00
Langzeitspaß	5%	Der Weg zur Weltmeisterschaft ist lang. Und die Strecken sind abwechslungsreich.	2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Gutes Automodell, Umgebung etwas steril.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Sehr realistische Fahr- und Unfallphysik.	1,00
Musik	2%	Sehr gelungen, leider nur in den Menüs.	2,00
Geräusche	3%	Fast perfekt: Kurvenansagen vom Beifahrer, prasselnder Kies, quietschende Reifen.	1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Klingt leider sehr nach Computerstimme.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Überall vorhanden und verständlich.	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Lenkrad oder Spieletastatur haben Sie das Spiel nach etwas Übung gut im Griff.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Sie sitzen am PC, fühlen sich aber fast wie auf der realen Rallyepiste.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,03**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908-7326861 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.codemasters.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%	nein (3204 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2617 Megabyte	1,51
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,43**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	akzeptabel	**3,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	**10,8%**	alle bestanden	**1,00**

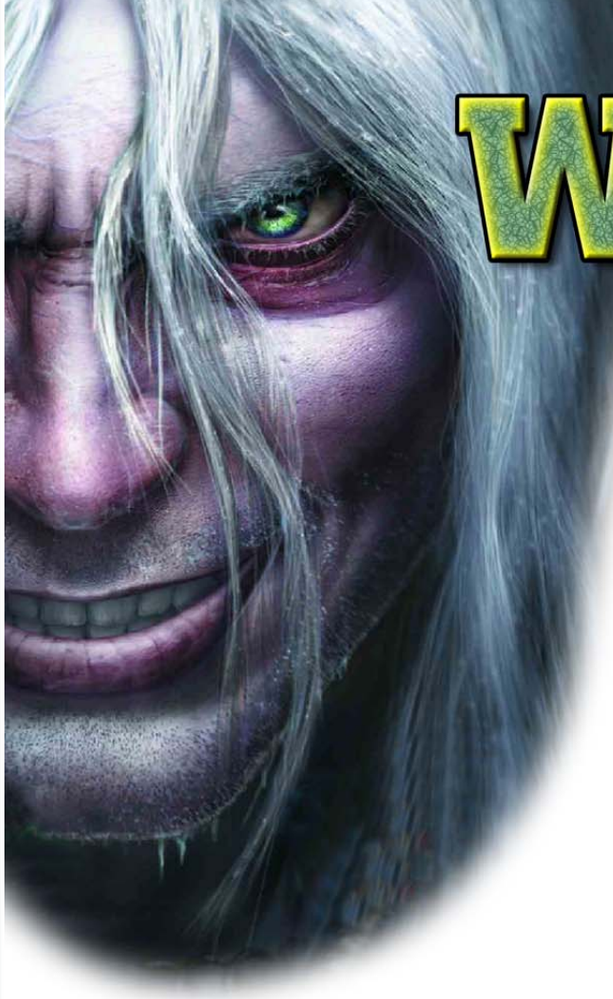
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD		Bildpunktezahl	Bildpunktezahl	
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet		voreingestellt	mit 1024x768x32	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%	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	nicht möglich	3,50
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**5,22**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt	unspielbar	**4,00**

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**1,00**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Autos, 64 Etappen in 8 Ländern	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom neu	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**1,67**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,34**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 2,34
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,34 x 49,95 = 116,88 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



WARCRAFT 3 Frozen Throne

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Neue Helden, neue Völker – reichlich Nachschub für Fantasy-Feldherren

INSTALLATION

Um dieses Spiel auf Ihrem PC zu installieren, müssen Sie kein Held sein. Bei Problemen schlagen Sie einfach auf Seite 142 nach.

INHALT

Ziemlich genau ein Jahr nach Veröffentlichung des „sehr guten" dritten Teils der „Warcraft"-Saga (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2002) steht die Zusatz-CD-ROM (Fachbegriff „Add-on") „Frozen Throne" bereit. Die Handlung setzt genau dort ein, wo das Hauptspiel zu Ende ging: Im erbitterten Widerstand gegen die Streitmacht der Untoten befreiten die Nachtelfen den Helden Illidan Stormrage. Der schloss sich zunächst zwar der Sache der Elfen an, wurde aber ins Exil verbannt, als sich herausstellte, welch finsterer Dämon in ihm steckt.

Nun ist der schreckliche Fürst der Finsternis zurückgekehrt, um Rache zu nehmen. Um seine düsteren Pläne durchzusetzen, hat er das Meeresvolk der Naga auf seine Seite gezogen, damit es mit ihm gegen die naturverbundenen Nachtelfen zu Felde zieht. Im ersten der drei Feldzüge erleben Sie mit der Elfen-Heldin Maiev acht abwechslungsreiche und spannende Einsätze auf der Jagd nach Illidan. In der zweiten Kampagne befehligen Sie eine Allianz aus Menschen und Elfen. Die Horde der Untoten um Ihren Helden Arthas bildet den Mittelpunkt der letzten Kampagne.

So unterschiedlich die Völker und deren Helden auch sind, eines haben alle drei Feldzüge gemeinsam: haufenweise neue Ideen! Vergessen Sie das alte Strategiespiel-Schema Typ „Basis bauen und Gegner vertreiben". Nur wenige der 25 Einsätze sind auf diese einfallslose Vorgehensweise reduziert. Meistens müssen Sie ganz spezielle und ideenreich konzipierte Aufgaben abarbeiten, etwa rechtzeitig aus einem einstürzenden Höhlen-Labyrinth entkommen oder eigene Einheiten befreien. Dazu sollten Sie die speziellen Fähigkeiten Ihrer Helden mit viel Geschick und Gespür einsetzen.

BEDIENUNG

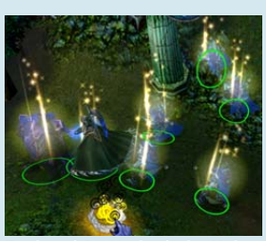
Die Steuerung folgt dem bewährten Schema. Wie im Hauptspiel, wählen Sie Ihre Einheiten per Tastatur oder direkt per Mausklick an und weisen ihnen alle Aufgaben mit der Maus zu.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

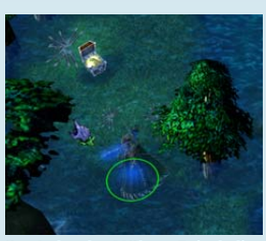


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Zauberei: Im Umkreis der Heldin werden alle wieder gesund.



Der Lohn der Mühen: Feinde ließen einen Goldschatz zurück.

SPIELVERLAUF



1 Der böse Illidan ist entkommen. Ihr erster Auftrag: Folgen Sie seiner Fährte und sorgen Sie dafür, dass die Heldin Maiev (Kreis) überlebt.



2 Schon bald stellt sich heraus, dass Illidan eine Spur der Verwüstung hinterlassen und die Waldbewohner verhext hat. Kobolde greifen an!



3 Die verwunschenen Kobolde stellen kein besonderes Problem dar. Doch Illidan hat auch mächtige Kreaturen, wie die Wildekins, mit einem Zauber belegt. Mutig zieht Ihre Truppe gegen die Unholde zu Felde.



4 Der Kampf gegen die Ungetüme ist kurz und heftig. Dank der besonderen Fähigkeiten Ihrer Heldin Maiev haben die Bestien keine Chance.



5 Kaum ist diese Gefahr gebannt, wartet die nächste Aufgabe: Es gilt eine Gruppe von befreundeten Elfen aus ihren Kerkern zu befreien.

Die Menüpunkte sind immer schnell erreichbar, so dass Sie auch in der Hitze des Gefechtes einen kühlen Kopf bewahren können.

URTEIL

So muss ein Zusatzspiel sein! Mit über 40 Stunden Spielzeit schlägt „Frozen Throne“ sogar den Basistitel. Neue Helden mit fantastischen Fähigkeiten und komplett neue Spielwelten, die jetzt endlich auch Meeres-Szenarien enthalten, sind nur ein Teil der vielen neuen Zutaten. Sinnvolle Ergänzungen, zum Beispiel die Möglichkeit, die Gesundheit der Helden durch „Hinterlassenschaften“ gefallener Gegner sofort wieder aufzufrischen, machen das auf ganzer Linie überzeugende Spiel zur runden Sache.

Besonders erwähnenswert ist der Zusatz-Feldzug: In der Rolle des Orks Rexarr durchqueren Sie die riesigen Spielwelten in Rollenspiel-Manier. Hier erleben Sie zahlreiche weitere Abenteuer. Ein Extra-Spiel im Zusatzspiel sozusagen. Wer die Einzelspieler-Kampagne durchgespielt hat, wird sich über den mittels Add-on nochmals verbesserten Mehr-Spieler-Modus mit 62 neuen Spielkarten freuen. Vorbildlich: Die zahlreichen neuen Einheiten und Gebäude verändern das insgesamt weiterhin sehr ausgewogene Kräfteverhältniss in keiner Weise. Zaubereffekte werden zwar spektakulär in Szene gesetzt, insgesamt kann die kantige und bunte Grafik jedoch nicht mehr ganz überzeugen. Ärgerlich: Auf keinem der Testrechner wollte das Spiel flüssig laufen. Besonders bei Gefechten mit zahlreichen Einheiten konnte von einer flüssigen Darstellung keine Rede sein. Dadurch scheitert das „gute“ Spiel an der Bestnote.



Ein mächtiger Held der Menschen in seiner Rüstung.



6 **Dankbar schließen sich die befreiten Elfen Ihrer Gruppe an. Kurz darauf treffen Sie auf marodierende Naga. Illidan ist auf das offene Meer geflohen, die Naga zerstören die restlichen Schiffe. Stoppen Sie das um jeden Preis!**



7 **Mit zwei Schiffen nehmen Sie die Verfolgung auf. Kurz darauf entdecken Sie unbekannte Inseln. Das Abenteuer geht weiter …**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Warcraft 3 – Frozen Throne[1]

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 06103-994040 (0,12 €/Min.) Fax 06103-9940935 (0,123 €/Min.)
Version: 1.07
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

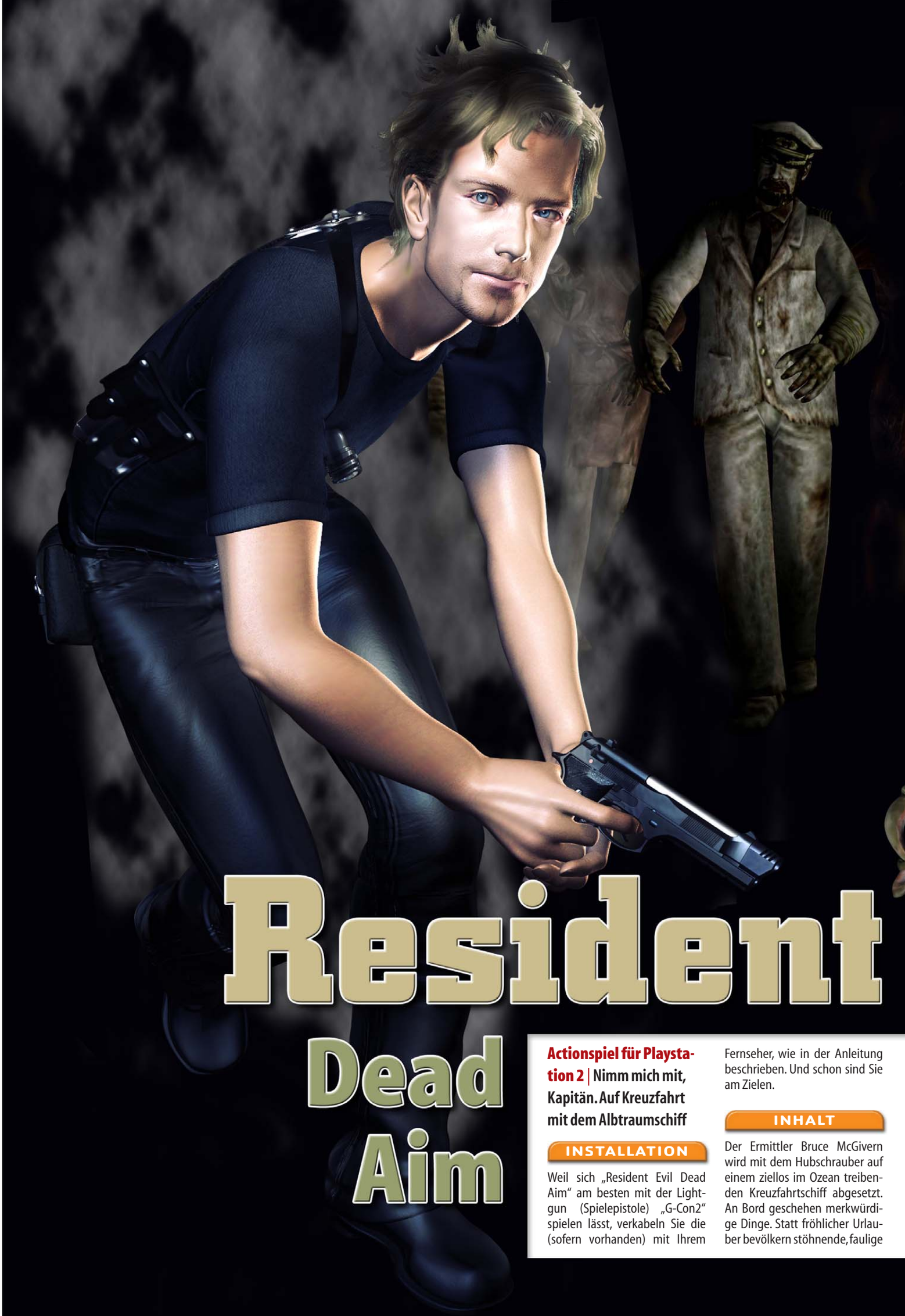
Freigegeben	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Für kein anderes System erhältlich	

[1]sprich: „Wohlkraft 3 – Frohsen Ssrohn“

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)				
Spieleinstieg	6%	Tipps helfen zu Beginn weiter.		1,50
Langzeitspaß	5%	Über 40 Stunden Spielspaß dank neuer Feldzüge und Einheiten.		2,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Faszinierende neue Welten, etwas kantig.		2,00
Bewegungsabläufe	3%	Bewegungen teilweise etwas hölzern.		2,50
Musik	2%	Wunderbar komponiert – filmreif.		1,00
Geräusche	3%	In den Kämpfen geht es mit Schwerterklirren und Schlachtgebrüll zur Sache.		1,50
Stimmen/Kommentare	2%	Profi-Sprecher schaffen eine tolle Atmosphäre.		1,50
Texte/Untertitel	2%	Identisch mit dem gesprochenen Text.		1,50
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit Maus und Tastatur geht alles flott von der Hand.		1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Frische Helden, Gebäude und Ideen erfüllen die Warcraft-Welt mit neuem Leben.		1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**			**1,63**
SERVICE				
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-9940940 (0,122 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.blizzard.de)		6,00
Service insgesamt	**3%**			**3,32**
INSTALLATION				
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (487 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	8,0859 Megabyte		3,84
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
Installation insgesamt	**5,4%**			**3,03**
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%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	unspielbar	unspielbar	5,00
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	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%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	unspielbar	4,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelt	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelt	ruckelt	3,00
Funktionsprüfung Bild insgesamt	**10,8%**			**4,56**
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	unspielbar	unspielbar	**5,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)				
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**			**1,00**
SONSTIGES				
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	25 neue Aufträge, neue Helden, Bonuskampagne		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Kopierschutz	0%	SecuRom (neu) V 4.84		0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwölf		0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**			**1,22**
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,02**
Aufwertung		sehr guter Mehr-Spieler-Modus		**-0,50**

TESTERGEBNIS	**gut 1,52**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	22,90 € (0s3.com, Osnabrück, Tel. 0541-406660)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,52 x 29,95 = 45,52 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Resident Evil Dead Aim

Actionspiel für Playstation 2 | Nimm mich mit, Kapitän. Auf Kreuzfahrt mit dem Albtraumschiff

INSTALLATION

Weil sich „Resident Evil Dead Aim“ am besten mit der Lightgun (Spielepistole) „G-Con2“ spielen lässt, verkabeln Sie die (sofern vorhanden) mit Ihrem Fernseher, wie in der Anleitung beschrieben. Und schon sind Sie am Zielen.

INHALT

Der Ermittler Bruce McGivern wird mit dem Hubschrauber auf einem ziellos im Ozean treibenden Kreuzfahrtschiff abgesetzt. An Bord geschehen merkwürdige Dinge. Statt fröhlicher Urlauber bevölkern stöhnende, faulige



Evil

Zombies und andere Monstrositäten die Gänge des Kahns. Eine Menge Arbeit für Bruce. Wer ist für diesen Schlammassel verantwortlich?

Also steuern Sie den unerschrockenen Agenten Bruce, marschieren Sie mutig durch die Decks, und gehen Sie dem grauenhaften Geschehen auf den Grund. Durch scheinbar verlassene Bars, modrige Kesselräume und ein Furcht

SPIELVERLAUF



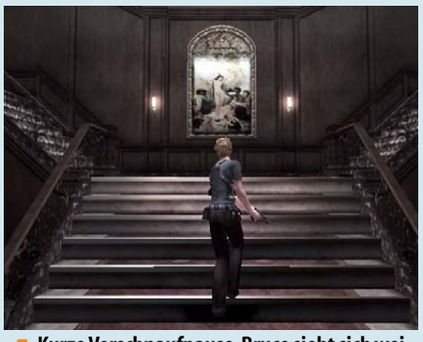
1 Auf dem Albtraumschiff angekommen, muss Bruce sich erst mal an den üblen Zustand der Decks gewöhnen: alles ziemlich blutig hier.



2 Schon wankt das Begrüßungskommitee ins Blickfeld. Die Untoten sind nicht zu Späßen aufgelegt. Bruce fackelt nicht, sondern schießt.



3 Es wird eng. Das verwesende Unwesen ist verdammt nah. Bruce muss perfekt zielen, um nicht als Zombiefutter zu enden. Seine Gesundheit befindet sich glücklicherweise noch in gutem Zustand (Anzeige rechts unten). Also: Augen auf und immer feste drauf.



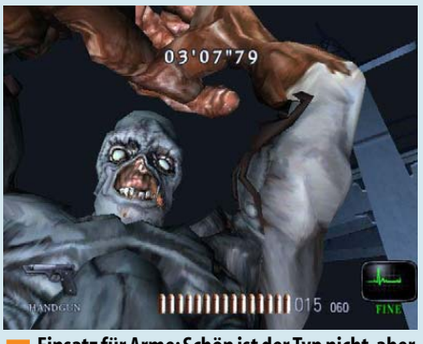
4 Kurze Verschnaufpause. Bruce sieht sich weiter auf dem Schiff um. Hinter dem Gemälde „Geburt der Venus" verbirgt sich ein Geheimnis.



5 Auf dem Oberdeck ist die Hölle los. Blitzschnelle Krötenmonster mögen keine Agenten. Und Bruce mag keine Kröten schlucken.



6 Zu allem Überfluss steht auf dem Oberdeck eine Supermutation griffbereit. Der schlimme Finger ist ein übler Handlanger des Bösen.



7 Einsatz für Arme: Schön ist der Typ nicht, aber er kann zupacken. Kann Bruce einpacken? Oder wird er im Handumdrehen damit fertig?

Resident Evil Dead Aim

FORTSETZUNG

einflößendes Ladedeck. Immer auf der Hut vor den Monstern, die meist ziemlich plötzlich und unerwartet Ihren Weg kreuzen. Ab und zu dürfen Sie die Rolle der chinesischen Agentin Fongling spielen, die ebenfalls auf der Suche nach dem Ursprung des Grauens ist. Resident-Evil-Veteranen sind willkommen an Bord und werden sich hier sofort zurechtfinden.

Eine Neuerung wird Anfänger und alte Hasen positiv überraschen: Sie können das Spiel komplett mit der Spielepistole „G-Con2" bewältigen. Statt die Höllenbrut „von hinten durch die Brust ins Auge" per Spieletastatur zurück ins Jenseits zu schicken, bekämpfen Sie den Moder modern und stilecht aus der Ich-Perspektive per Lichtwumme. Sobald Sie kurz den Abzug drücken, sehen Sie das Kreuz mit der Kreuzfahrt sofort aus den Augen von Bruce. Ist dieser Blickwinkel aktiv, können Sie sich zwar nur nach rechts und links drehen, nicht jedoch laufen, doch halten ein paar Schüsse die Monster im Zaum und auf Abstand. Das funktioniert sehr gut und trägt erheblich zum Grusel-Gefühl bei.

Natürlich finden Sie auf Ihrem Weg durch das Nerven zerfetzende Abenteuer noch ein paar wirksamere Schusswaffen, die den im Lauf der Zeit immer stärker werdenden Monstern Einhalt gebieten. Maschinengewehr, Magnum und Granatwerfer sind aber gut versteckt und noch besser bewacht.

Schritt für Schritt kommt Bruce dem Geheimnis des verfluchten Kreuzfahrtdampfers auf die Spur – bis zum finalen Duell mit der Wurzel allen Übels …

BEDIENUNG

Sie steuern Ihre Spielfigur mit dem digitalen Steuerkreuz der Lichtpistole. Wollen Sie einen Gegenstand untersuchen oder eine Tür öffnen, so drücken Sie die **X**-Taste. Mit einem Druck auf **START** rufen Sie die Gegenstandsübersicht auf. Hier können Sie heilsame Kräuter schlucken, um Ihre Lebensenergie aufzufrischen. Oder die Waffe wechseln, um für den nächsten Kampf besser gerüstet zu sein.

URTEIL

Mit der dritten Spielepistolen-Ballerei aus der Resident-Evil-Reihe tut sich der Hersteller einen Gefallen. Nicht zuletzt, weil der Weg der Spielfigur nicht – wie sonst in solchen Spielen üblich – vorgegeben ist, sondern vom Spieler selbst bestimmt wird. Auch die Grafik überzeugt. Abwechslungsreiche, aber stets beklemmende Szenerien auf dem Totenschiff sorgen für gespenstische Atmosphäre, die stöhnenden Zombies werden Ihnen so manchen Schauer über den Rücken jagen. Schaurig ist übrigens auch die viel zu geringe Spieldauer. Trotzdem: Horrorfreunde werden das Spiel lieben, zart besaiteten Naturen sei wegen des ausgeprägten Gruselfaktors an Bord eine Proberunde nahegelegt. Ein „gutes" Spiel der Gänsehaut-Gattung.



Die schöne Agentin Fongling fällt unter all den modrigen Gruftgestalten an Bord äußerst angenehm auf.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Resident Evil Dead Aim[1]

[1]sprich: „Resident Iwel Dedd Äim"

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

Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info: Tel. 01907-88870 (1,24 €/Min.)
Fax 040-69656222 (0,12 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Dank weniger Tasten sehr einfach.	1,00
Langzeitspaß	5%	Bis zum Ende des Spiels werden Sie gut unterhalten. Das kommt jedoch zu schnell.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Stimmig und atmosphärisch.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Passend und glaubwürdig.	2,00
Musik	2%	Gruselige Melodien begleiten Sie.	1,50
Geräusche	3%	Stöhnende Zombies und brüllende Monster sorgen für Gänsehaut-Attacken.	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	Den Figuren gut „in den Mund gelegt".	2,00
Texte/Untertitel	2%	Auf Wunsch eingeblendet, informativ.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Lichtpistole macht das Spiel am meisten Spaß.	1,50
Faszination der Spielwelt	18%	Endlich können Sie die Monsterhorden stilecht angreifen und das gruselige Abenteuer so richtig genießen.	1,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**1,62**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907-88870 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.capcom.com)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**5,66**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,74**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**6,00**
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%	7 verschiedene Waffen, 2 Spielfiguren	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Spielepistole, Maus	1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,89**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,81**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**1,81**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**59,90 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,81 x 59,90 = 108,42 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Viel versprechend: Die erste Begegnung der beiden Ermittler Bruce und Fongling.



Oase der Ruhe: In diesen „Erholungsräumen" können Sie den Spielstand speichern und Ihre Munitionsvorräte ergänzen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Untersuchen
●: Feuern
L1: Nachladen
Start-Taste: Gegenstände benutzen
Select-Taste: Spielpause einschalten

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Alyssa – allein im Landhaus ihrer Eltern. Dort herrscht gespenstische Stille.



2 Die seltsame, hinter einem Kamin versteckte Statue war früher nicht da.



3 Keine Zeit zum Grübeln – ein Zeitportal befördert Alyssa ins London vergangener Jahre. Dort wird sie Zeugin übler Verbrechen. Hier greift der Killer „Sledgehammer" an.



4 Alyssa kann flüchten, trifft den Mörder aber schon bald in einem Park wieder. Mit Pfeil und Bogen überwältigt sie ihn. Geschafft. Doch das war nur der Anfang...



5 Ein Mordopfer spukt auf der Suche nach seinem Erinnerungsstück herum.



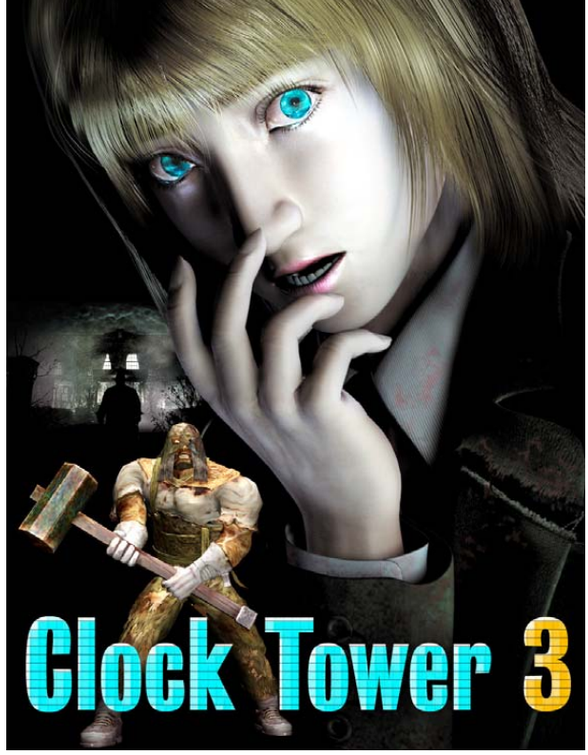
6 Alyssa findet einen Schal. Ist er das gesuchte Erinnerungsstück?



7 Jeden Tag eine gute Tat: Alyssa hat eine Familie zusammgeführt.



8 Doch der Albtraum geht weiter – die Schauplätze werden immer düsterer.



Abenteuerspiel für PS 2 | Alyssa erlebt den Horror ihres Lebens – helfen Sie ihr

Die junge Alyssa Hamilton macht sich nach einem mysteriösen Brief ihrer Mutter auf den Weg ins Landhaus ihrer Eltern. Sie findet das Anwesen nahezu verlassen vor. Nur ein unheimlicher Mann kreuzt ihren Weg. Kurz darauf verschwindet er. Auf der Suche nach ihrer Mutter stößt Alyssa auf ein geheimnisvolles Zeichen am Boden. Es entpuppt sich als Zeitportal und schleudert Alyssa in fünf Spielkapiteln ins London vergangener Zeiten. In jedem dieser Kapitel wird sie Zeugin schrecklicher Verbrechen – verübt von fünf wahnsinnigen Serienmördern. Die schlimm zugerichteten Opfer finden auch im Tod keine Ruhe und wandern als rastlose Geister umher.

Alyssas Aufgabe ist es nun, jeweils ein bestimmtes Erinnerungsstück zu finden, um damit die gequälten Seelen von ihren Leiden zu erlösen. Auf dem Weg dahin sind viele Rätselnüsse zu knacken. Viel Zeit bleibt der unfreiwilligen Detektivin dazu nicht. Denn: Über kurz oder lang kreuzen ihre Wege die des Killers – und dann muss Alyssa die Beine in die Hand nehmen. Sie kann sich nämlich nicht mit herkömmlichen Waffen zur Wehr setzen. Nur mit speziellen Gegenständen, etwa Weihwasser, das sie dem Gegner ins Gesicht schüttet, kann sie sich eine Verschnaufpause verschaffen. Außerdem verliert Alyssa bei diesem schrecklichen Treiben schnell die Fassung. Ein spezielles „Panikmeter" zeigt die seelische Verfassung der Heldin an. Ist es bis zum Anschlag gefüllt, läuft Alyssa unkontrolliert umher oder kauert verstört auf dem Boden – Gelegenheit für den Mörder zuzuschlagen. Zum Glück finden sich immer wieder Verstecke, in denen Alyssa für kurze Zeit Zuflucht findet und sich beruhigen kann. Nur im Endkampf jedes Kapitels kann Alyssa den Spieß umdrehen. Dann nämlich hat sie Pfeil und Bogen zur Hand, mit denen Sie dem Killer den Garaus machen kann.

Die Bedienung ist einfach, auch deshalb, weil Alyssa die meiste Zeit keine Waffen dabei hat, sondern sich aufs Laufen und Suchen beschränkt. Allerdings bewegt sich die Spielfigur etwas träge. Muss sie etwa einen Schlag einstecken, reagiert sie nahezu unbeweglich. Dagegen ist der Schwierigkeitsgrad des Spiels gut ausbalanciert.

Urteil: Die Handlung ist eine dicke Kröte, die man erst mal schlucken muss. Mit Logik hat das nicht viel zu tun – aber mit Spannung schon. Gerade weil man nicht einfach zur Waffe greifen kann, sondern sich ständig neue Überlebensstrategien zurechtlegen muss, ist stets für reichlich Nervenkitzel gesorgt. Schade nur, dass sich das Spielkonzept mit zunehmender Spieldauer wiederholt und dann etwas eintönig wird. Und: Besonders in den späteren Spielstufen sind Ihnen die Killer schnell auf den Fersen. Da bleibt kaum Zeit, Rätsel zu lösen, manche kann man quasi nur im Vorbeigehen „bearbeiten" – immer auf der Flucht vor einem Serienmörder. Viel Zeit die Umgebung abzusuchen, bleibt dann nicht mehr.

Die Grafik schwankt zwischen zweckmäßig und stimmungsvoll, die Killer wirken durchaus Furcht einflößend. Die vielen Zwischensequenzen sind dagegen fast filmreif, aber auch brutal und daher nichts für Kinder. Fazit: Der totale „Überlebens-Horror" ist das Spiel nicht geworden, „befriedigender" Spielspaß ist aber allemal drin.

SPIELDETAILS

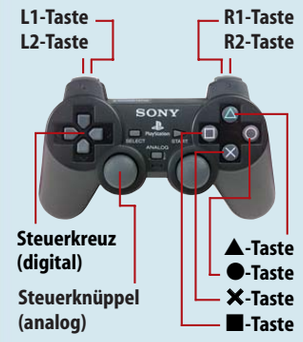


Das „Panikmeter" zeigt an, wie viel Angst Alyssa gerade verspürt. Ist die Leiste voll, droht Panik.



Im Inventar sind wichtige Objekte aufgeführt, die Alyssa im Laufe des Spiels von Nutzen sein werden.

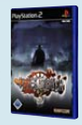
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Benutzen
● : Ducken
▲ : Weihwasser benutzen
L1-Taste : Karte öffnen

TESTERGEBNIS

Clock Tower[1] 3



Hersteller: CEG Interactive Entertainment
Info: Tel. 01907-88870 (1,24 €/Min.)
Fax: keins

[1] sprich: „Klock Tauer"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,00
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,56
ZWISCHENNOTE	100%	2,61
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,61
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

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

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,61 x 59,99 = 156,57 = ungenügend

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Wahl per Handzeichen: Entscheiden Sie sich für ein Spiel aus der Liste.



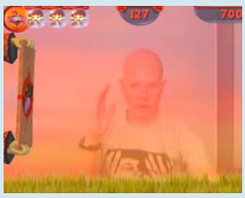
2 Aktion saubere Mattscheibe: Schon sehen Sie sich als Fensterputzer.



3 Immer feste drauf: In dieser Kampfsporteinlage fliegen von rechts und links kleine Ninjas auf Sie zu, die Sie mit schnellen Handkantenschlägen abwehren müssen.



4 Gut, der Mann: Sie haben die Höchstpunktzahl geknackt und dürfen für ein Siegerfoto posieren. Das abgedrehte Foto ziert dann die Liste mit den besten Ergebnissen.



5 Gib ihnen die Kante: Zerschlagen Sie dicke Bretter in Kung-Fu-Manier.



6 Eine Frage der Balance: Halten Sie die sich drehenden Teller am Laufen.



7 Heute ist Spiegeltag: Sie dürfen nur grüne Kugeln berühren. Sehr spaßig!



8 Buntes Treiben: Zünden Sie Raketen gleicher Farbe, so gibt's ein Feuerwerk.



Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | **Motten Sie die Spieletastatur ein – hier kommt eine Steuerung mit Hand und Fuß**

Einfacher geht's nicht: Sie verkabeln die mitgelieferte Kamera einfach mit dem **USB** S.164 -Anschluss der Playstation 2, stellen sie oben auf den Fernseher und schalten die Konsole ein. Nach der kurzen Anleitung in Form eines witzigen Films sehen Sie das Hauptmenü. Hier können Sie ein eigenes Profil erstellen, Videonachrichten in der Länge von einer Minute auf der **Memory-Card** S.164 speichern, oder sich auf den „Spielplatz" begeben. Dort dürfen Sie erst einmal mit allerlei Effekten herumprobieren, ohne gleich auf Punktejagd zu gehen: Auf dem Spielfeld „Imitation" beispielsweise gibt das Fernsehbild Ihre Bewegungen zeitverzögert wieder – Sie imitieren sich also auf dem Bildschirm selbst. Köstlich!

Wenn Sie von dieser Art Entspannung genug haben, schalten Sie um ins Spielmenü. Hier haben Sie die Wahl zwischen zwölf Spielen, die mehr oder weniger unterhaltsam sind. Haben Sie ein paar Freunde zu Besuch, steigt der Spaßfaktor proportional zur Zahl der Spieler. Egal, welches Spiel Sie auswählen, meistens geht es um schnelle Reaktionen und ebenso schnelle Hände oder Füße. Das Spiel „Wishi Washi" etwa macht Sie mit dem Beruf des Fensterputzers vertraut. Wie ein Wilder rudern Sie dann mit den Händen vor der Kamera herum und säubern den anscheinend verschmutzten Bildschirm, auf dem Sie schließlich – als zappelnder Scheibenwischer – zum Vorschein kommen. Je mehr Fenster Sie in einer vorgegeben Zeit reinigen, desto mehr Punkte gibt's.

Ob Sie nun lieber Feuerwerkskörper per Handbewegung zünden oder drehende Teller auf dünnen Stöcken in Bewegung halten – alle Spiele erfordern eine Menge Körpereinsatz. Und der wird nicht nur mit schallendem Gelächter Ihrer Mitspieler und Zuschauer belohnt: Haben Sie in einem Spiel die Höchstpunktzahl erreicht, dürfen Sie auch Ihren Namen eintragen und gleich ein schickes Foto von sich schießen lassen, das die Bestenliste krönt.

Sonderlich lange werden die mitgelieferten Spiele Sie zwar nicht bei Laune halten, aber als Partygag ist „Eye Toy" ein echter Brüller. Besonders faszinierend sind die vielen Möglichkeiten, die sich dank Eye Toy für Spiele der Zukunft eröffnen. So können Sie sich und andere schon bald in **Netzwerk** S.164 -Spielen in einem kleinen Ausschnitt am oberen Bildrand abzappeln sehen – vorausgesetzt, die Mitstreiter haben auch eine Eye-Toy-Kamera. Auch die Möglichkeit, einen kurzen, mit Eye Toy aufgenommen, Film zu verschicken, ist schon „in der Mache".

Urteil: Vor der Kamera zu spielen, ist sehr einfach und unkompliziert – die Bewegungserkennung versagt (fast) nie. Für eine Innovation dieses Kalibers gibt es dann auch nur ein Urteil: „sehr gut", auch wenn sich noch lange nicht das ganze Potenzial des Gerätes nutzen lässt.

SPIELDETAILS

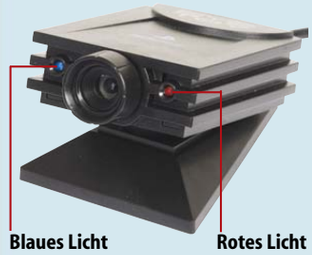


Immer in Bewegung: Auf dem „Spielplatz" können Sie entspannt die Effekte Ihrer Faxen bestaunen.



Auf den Punkt: Ihr Bild krönt die Hitliste der Besten – Ihre Mitspieler rangieren unter „ferner liefen".

DIE KAMERA



Blaues Licht **Rotes Licht**

Blaues Licht: Diese Lampe leuchtet, sobald das Gerät in Betrieb ist.

Rotes Licht: Leuchtet diese Lampe, so ist die Umgebung zu dunkel. Sorgen Sie für mehr Helligkeit im Zimmer, dann geht das Lämpchen wieder aus.

TESTERGEBNIS

Eye Toy – Play[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,17
SERVICE	3%	3,31
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	1,36
AUF-/ABWERTUNGEN		-0,20
TESTERGEBNIS	sehr gut	1,16
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 55,90 €
(Okay Soft, Weiding, Tel. 09674-1279)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,16 x 59,99 = 69,59 = befriedigend

[1]sprich: „Ai Toi Plai"

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

SPIELVERLAUF



1 Blut an Laras Händen. Der Vorspann lässt offen, ob sie von Croy tötete .



2 Das Abenteuer beginnt in Paris – mit dem Erlernen der Steuerung.



3 Dank ihres erweiterten Bewegungs-Repertoires kann Lara jetzt um die Ecke lugen und Gegner rechtzeitig sehen.



4 Ein Schrank vor der Tür hält Verfolger erst mal für eine Weile auf.



5 Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg. Lara legt weite Strecken hangelnd zurück.

Tomb Raider – The Angel Of Darkness

Actionspiel für PS 2 | **Schöner, spannender, störrischer – Laras sechstes Abenteuer ist ein Wechselbad der Gefühle**

Lara Croft ist zurück. Geheimnisvoller, abwechslungsreicher und noch hübscher. Als Mörderin ihres langjährigen Freundes Werner von Croy verdächtigt, muss sie diesmal vor allen Dingen ihre eigene Haut retten (siehe Test der PC-Version ab Seite 30).

Im Gegensatz zur äußerst unglücklich geratenen PC-Steuerung, folgt Lara im Konsolenspiel Ihren Befehlen deutlich williger. Doch „besser" heißt leider noch lange nicht „gut". Speichern, springen – und dann sterben … Dieses Schicksal werden Sie mit Ihrer Heldin wegen komplizierter Tastaturbelegung und ungenauen Sprungverhaltens häufig erleiden. Zu häufig. Und zu schade, denn durch die vermurkste Steuerung geht sehr viel Spielspaß verloren.

Ein weiteres großes Manko: Tummeln sich mehr Figuren als eine im Bild, so verfällt Lara häufig unfreiwillig in Zeitlupen-Motorik. Nur gut, dass die meisten Gegner dumm wie Dosenbrot sind und daher auch einer ausgebremsten Lara nicht viel anhaben können. Trotzdem ist die Geschichte spannend und vermittelt die typische Tomb-Raider-Atmosphäre. Dafür sorgen auch knackige Rätsel, neue Spielelemente und -figuren.

Urteil: Arme Lara Croft. Nie war sie schöner, aber auch nie so voller Macken. Hartnäckige Fans werden vielleicht über die Schwächen hinwegsehen können, alle anderen sollten sich erst mal zur Probe auf ein kurzes Rendezvous mit Lara einlassen.

In der Redaktion blieb ein schaler Nachgeschmack: tolles Spiel, das letztlich an seinen eigenen Schwächen kläglich scheitert. Das ist sehr bedauerlich, denn die spannende Geschichte und die hübsche Aufmachung sind weit besser als nur „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Tomb Raider – The Angel Of Darkness[1]



[1] sprich: „Tohm Raider – Sl Ainschel off Darkness"

Hersteller: Eidos Interactive
Info: Tel. 01908-39582 (1,86 €/Min.)
Fax 01907-71885 (1,24 €/Min.)

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Fortgeschrittene**
Auch für **PC, Xbox, Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,11
SERVICE	3%	3,99
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,44
ZWISCHENNOTE	100%	2,42
AUF-/ABWERTUNGEN		1,00
TESTERGEBNIS befriedigend		3,42
PREIS/LEISTUNG ungenügend		

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung: 52,89 €
(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,42 x 59,99 = 205,17 = ungenügend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕ : Gegenstände benutzen
■ : Rolle vorwärts oder Rolle rückwärts
● : Hochspringen
▲ : Hinknien/ducken

SPIELVERLAUF

PS One



1 Anfangs suchen Sie sich eines von drei Digimon-Starter-Packs aus.



2 Sprechen Sie die Einwohner an, um zu erfahren, wo's langgeht.



3 Auf dem Weg werden Sie immer wieder von wilden Digimon attackiert, die Sie möglichst rasch besiegen sollten.



4 Sollten Sie Schwierigkeiten bei der Orientierung haben, hilft die Karte.



5 Ein schwerer Mangel: die oft durch Abkürzungen verstümmelten Texte.

Digimon – Digimon World 2003

Rollenspiel für Playstation | **Mal was ganz Neues: Trainieren Sie digitale Monster**

Sie sind Junior, ein ehrgeiziger und energiegeladener Jüngling. Und Sie treten an, die elektronische Fantasiewelt der „Digimon" aufzumischen. Dank ausgeklügelter Technik werden Ihre Gedanken und Gefühle voll „digitalisiert" und damit integraler Bestandteil dieser fremden Welt.

Leider sollten Sie Ehrgeiz und Energie zunächst zügeln, denn das Abenteuer beginnt zäh und schleppend. Der knapp zehnminütige Vorspann lässt sich nicht überspringen, und in die Geschichte, die Ihnen bevorsteht, müssen Sie sich mühsam einarbeiten – durch ermüdende Lektüre lieblos gemachter Texteinblendungen.

Wer diese Einschlafhilfe ohne Ausfallerscheinungen übersteht, darf sich schließlich eines von drei Rundum-sorglos-Digimon-Paketen aussuchen. Jedes birgt drei verschiedene Digimon von unterschiedlichen Qualitäten. Mit dem Paket im Gepäck geht's auf Erkundungstour. Dabei treffen Sie immer wieder auf andere Digimon, mit denen sich Ihre Drei ein Kräftemessen liefern, um dabei Erfahrungspunkte zu sammeln und neue Techniken zu erlernen. Die kleinen Monster reifen nicht nur schrittweise, sondern können auch neue Entwicklungsstufen erreichen.

Auf einer geheimen Insel laufen darüber hinaus spannende Kartenspiele mit Digimon-Motiven. Nur wer in beiden Disziplinen, Kampf und Kartenspiel, Herausragendes leistet, wird die Trainer der Konkurrenz besiegen und als „World Champ" aus dem Spiel hervorgehen.

Urteil: „Digimon World 2003" bietet wenig Abwechslung, aber doch einen gewissen Reiz. Sich vom Nachwuchstrainer zum World Champ hochzuarbeiten, ist schließlich durchaus „befriedigend".

TESTERGEBNIS

Digimon – Digimon World[2] **2003**



[2] sprich: „World"

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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,29
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	2,26
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	6,00
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	3,08
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		3,08
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 29,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 3,08 x 29,99 = 92,37 = ausreichend

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕ : Eine Aktion auslösen, z.B. Kämpfen, Klettern, Sprechen und so weiter
▲ : Aktion abbrechen
Start-Taste: Status-Menü öffnen
L1 oder R1: Durch Menü blättern

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

Virtua Fighter 4 Evolution

Prügelspiel für PS 2 | Faustrecht neu definiert: Nie war Prügeln schöner

„Virtua Fighter 4" für Playstation? Schon mal gehört? Richtig, so ganz neu ist das Ding nicht (Test in COMPUTERBILD SPIELE 6/2002). Aber mittlerweile hat das Spiel eine „Evolution" hinter sich. Sogar fast eine Revolution, denn es ist jetzt absolut perfekt. Damals war heftiges Bildflimmern zu bemängeln, der Spieler hatte mitunter das Gefühl, man habe ihm soeben ein blaues Auge verpasst. Heute wird nicht mehr lange geflackert. Fantastisch gezeichnete Kämpfer und Spielumgebungen voller Details runden sich zu einem exzellenten Gesamtbild. Auch das ohnehin sehr gelungene Kampfsystem wurde überarbeitet und verfeinert. Das Ergebnis muss allen Freunden der gepflegten Bildschirm-Klopperei gefallen: Bessere und lebensnähere Bewegungen bietet kein Prügelspiel. Allerdings bedarf es vieler Übungsstunden, bis Sie zum wahren Meister des Spiels reifen. Immerhin hat jede Figur bis zu 700 Kampfbewegungen auf Lager. Apropos Figuren: Die Kämpferriege verzeichnet zwei hoffnungsvolle Neuzugänge: Goh, ein finsterer Judoka, und Brad, der flinke Kickboxer, verstärken die Truppe auf 15 Gestalten. Im so genannten Quest-Modus folgen Sie einem locker gesponnenen Handlungsfaden und treffen auf andere Kämpfer. Wenn Sie alle Duelle für sich entscheiden können, gibt's neue Klamotten. Dreh- und Angelpunkt des Spiels bleibt aber der Arcade-Modus, der Turnierkampf gegen alle anderen Teilnehmer. Bis Sie den letzten Gegner auf die Matte gelegt haben, müssen Sie aber eine Menge einstecken.

Urteil: Die Evolution entlässt ihre Kinder. Und die sind gut geraten – ein echter Schlager unter den Schlägerspielen. Schlicht und einfach „sehr gut".

SPIELDETAIL



Der ausgekochte Organisator des Prügelturniers: Küchenchef Lau Chan.

TESTERGEBNIS

Virtua Fighter 4 Evolution[1]



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

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,17
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	1,71
SONSTIGES	9%	2,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,48
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**sehr gut**	**1,48**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: 52,50 €
(Todin, Werl, Tel. 02922-878580)
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,48 x 59,90 = 88,65 = befriedigend

[1]sprich: „Wörtjua Faiter 4 Iwelufschn"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Schlagen
- ■ : Abwehren
- ● : Tritt
- ▲ : Schwerer Schlag

One Piece – Grand Battle

PS One

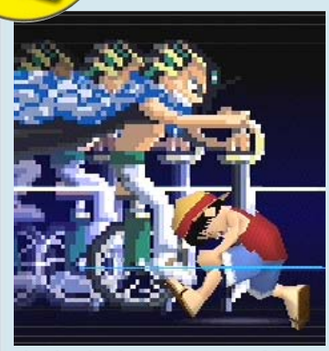
Prügelspiel für PS One | Mit Enterhaken und Augenklappe: Piratenkämpfe um den großen Schatz

Auf jeden Teilnehmer dieses Turniers ist ein Kopfgeld ausgesetzt. Es sind zehn kampflustige Piraten, die vor keiner Rauferei zurückschrecken. Und jeder hat seine ganz besondere Taktik auf Lager. So etwa Luffy, dessen Gliedmaßen seit dem Verzehr einer Teufelsfrucht elastisch wie Gummi sind. Er feuert seine Fäuste wie aus einem Maschinengewehr über mehrere Meter auf Gegner ab. An seinem weichen Bauch prallen deren Konterschläge, etwa die des Fischmanns Arlong, nahezu wirkungslos ab. Aber: Der schuppige Geselle hat messerscharfe Zähne und kann auch im Wasser kämpfen. Das ist sein großer Vorteil, denn die Kampfarenen sind mit zahlreichen Überraschungen gespickt. Im Dorf Fusha etwa steht eine Windmühle, auf deren Flügel man klettern und in luftiger Höhe Schläge und Tritte austauschen kann. Über einen schmalen Steg geht es auf ein vor Anker liegendes Segelschiff. Wer im Eifer des Gefechts über die Reling geht, hat Pech gehabt – wenn er nicht gerade Arlong heißt und ein Fischmann ist.

In regelmäßigen Abständen erscheinen Extras in der Arena, etwa ein Schwert, das die Stärke des Kämpfers verdoppelt. Aber nicht alle Extras sind gut. Von verfaultem Fleisch oder scharfen Bomben sollte man lieber die Finger lassen.

Urteil: Als Trickserie und Comic ist „One Piece" schon ein großer Hit in den Kinderzimmern dieser Welt. Das Playstation-Spiel mit den verwegenen und etwas verrückten Piraten liefert die gleiche abgedrehte Action wie die Vorlagen. Alle Figuren mit ihren besonderen Fähigkeiten sind gut wiederzuerkennen. Allerdings ist das Spieltempo etwas zäh, und die Steuerung lässt an Genauigkeit zu wünschen. Testurteil: „befriedigend".

SPIELDETAIL



Ein Pirat hoch zu Ross: Buggy fährt seine Spezialattacke mit dem Einrad.

TESTERGEBNIS

One Piece – Grand Battle[2]



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,23 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,74
SERVICE	3%	5,66
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%	3,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,63
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,63**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	

Preis: 29,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,63 x 29,99 = 78,87 = befriedigend

[2]sprich: „Wann Pihß – Grand Battel"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ✕ : Verteidigen
- ■ : Extra aufnehmen
- ● : Angreifen
- ▲ : Springen

SPIELVERLAUF



1 Zuerst wählen Sie einen Kämpfer aus dem großen Aufgebot.



2 Dann präsentiert sich die Kampfarena in einem Kurzfilm.



3 Vor dem Duell nimmt der alte Shun Di noch einen kräftigen Schluck.



4 Der Trank hat's nicht gebracht. Brad Wong hat gewonnen. Auf ein Neues.

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Schlagabtausch beschimpfen sich die beiden Kontrahenten.



2 Dann feuert Luffy (rechts) seine Gummifäuste auf den Gegner ab.



3 In der zweiten Runde packt der Fischmann Sanji am Kragen.



4 Das Finale – Admiral Krieg heizt Gegnern mit der Feuerzunge ein.

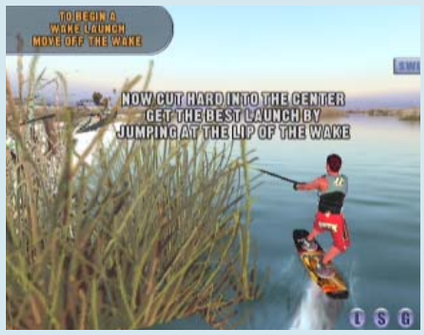
Details der Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn suchen Sie sich einen von sieben Fahrern aus. Für gute Leistungen gibt's Punkte, die Sie auf Leistungsmerkmale verteilen.



2 Bevor es zur Sache geht, sollten Sie das Training absolvieren. Dank genauer Anweisungen springen Sie so nicht gleich ins kalte Wasser.



3 Aber auch wenn Sie glauben, dass jetzt nichts mehr Sie aufhalten könne – Wasser ist nicht zu bändigen. Um gute Ergebnisse zu erzielen, müssen Sie riskant fahren. Das wird nicht ohne Bruchlandungen abgehen. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Aber schon so mancher vom Brett.



4 Punkte gibt's nur, wenn Sie vorgegebene Ziele erreichen. Hier müssen Sie einige Badegäste von ihren Schwimmringen schubsen (Kreis).



5 Lassen Sie nichts unversucht, auch wenn es auf den ersten Blick abwegig erscheint. Wasserflugzeuge sind ideale Rampen …



6 Verbinden Sie möglichst viele Tricks zu einer eindrucksvollen Kombination. Nur so füllen Sie Ihr Punktekonto mit reichlich Zählern .



7 Mit dem nötigen Geschick und Schwung geht viel – zum Beispiel der Sprung auf den tief fliegenden Rettungshubschrauber.



Wakebo

Sportspiel für Xbox |
Ab aufs Wasser und abschleppen lassen – von einem Motorboot

INHALT

Damit die Installation nicht ins Wasser fällt, lesen Sie die Hinweise auf Seite 144. Schon ist alles in trockenen Tüchern.

INSTALLATION

Skateboard, Inlineskater, BMX, Snowboard – kaum eine Trend-Sportart, in der sich der geneigte Videospieler nicht nach Lust und Laune auf dem Bildschirm austoben könnte. Mit „Wakeboarding Unleashed" schickt Activision einen weiteren Spross ins Rennen. Wake-wie-bitte? Wakeboarding! Diese Sportart ist eine extrem actiongeladene Mischung aus Snowboarding und Wasserski.

Die Figur, deren spritzige Rolle Sie spielen, steht auf einem Brett (Board), das sehr stark einem Snowboard oder Surfbrett ähnelt. In der Hand halten Sie ein Seil, das von einem Motorboot gezogen wird, so dass Sie rasant über die Wasseroberfläche gleiten. Und dann beginnt der Spaß, denn das Wasser ist nur Mittel zum Zweck, um ordentlich Tempo zu bekommen und abzuheben. Wenn Sie schnell genug sind fahren Sie über die Wellenberge, die das Motorboot hinter sich herzieht, und nutzen sie als Sprungschanze. In der Luft drehen Sie sich im Kreis und um die eigene Achse oder fabrizieren einen der zahlreichen Tricks, bei denen sich der Körper verbiegt wie der eines „Gummi-Artisten".

Doch damit nicht genug. Sie dürfen die Kanten anderer Boote, die Uferlinie oder eigens dafür im Wasser stehende Geländer nutzen, um daran entlang zu schlittern. Unrathaufen und Sprungschanzen verschaffen Ihnen ebenfalls den Schwung zum Abheben. Mitunter lassen sich auch geheime Abzweigungen auf der Strecke finden. Dazu müssen Sie in der Regel die Leine loslassen, oder Sie wird Ihnen sogar durch ein Hindernis aus der Hand gerissen, weil das Boot diesen Weg nicht passieren kann. In einem solchen Fall sollten Sie unbedingt genug Schwung mitbringen und nach der trickreichen Passage das Boot wieder einholen. Dann können Sie per Tastendruck die Leine anfordern und erneut fest zupacken. Eine tolle und exzellent umgesetzte Idee der Programmierer, um den prinzipiell eingeschränkten Bewegungsraum zu erweitern.



TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wakeboarding Unleashed[1]

[1] spricht: „Wäikbohrding Anlihschd"

Hersteller: Activision
Info: Tel. 089-31760 (0,123 €/Min.)
Fax 01805-251191 (0,122 €/Min.)

Freigegeben	ohne Altersbeschr.
Geeignet für	Fortgeschrittene
Auch für	Playstation 2
	Gamecube
	Gameboy Advance

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Anfänger haben auf jeden Fall Probleme.	4,00
Langzeitspaß	5%	Der originelle Zwei-Spieler-Modus und die vielen Extras bieten eine Menge Stoff.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Bis auf die Proportionen sehr gelungen.	2,00
Bewegungsabläufe	3%	Alle Tricks sind sehr gut in Szene gesetzt.	1,50
Musik	2%	Abwechslungsreiche Rockmusik.	2,00
Geräusche	3%	Klatschende Wellen und schäumende Gischt – klingt wie Urlaub am Meer.	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	Etwas knapp, aber immer auf den Punkt.	3,00
Texte/Untertitel	2%	Aufgaben teils zu knapp beschrieben.	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Mit der Spieletastatur der Xbox haben Sie die akrobatische Nummer im Griff	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Wenn Sie Trickkombinationen zaubern, ist das Spiel von hohem Reiz. Der hohe Schwierigkeitsgrad kann aber auch frustrieren.	2,50
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,46**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805-225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Service insgesamt	**3%**		**3,31**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch	6,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**4,15**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
Einstellmöglichkeiten insgesamt	**7%**		**4,57**
SONSTIGES			
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Szenarien, sehr guter Zwei-Spieler-Modus	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**3,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,51**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,51
PREIS/LEISTUNG	ungenügend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,51 x 59,99 = 150,57 = ungenügend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, können Sie zunächst ein Training absolvieren. Das stellt Ihnen, leider in englischer Sprache, Übungsaufgaben. Später fordern zwölf nasse Reviere Ihr Geschick heraus: Erreichen Sie eine vorgegebene Mindestpunktzahl, führen Sie bestimmte Tricks als Pflichtübung vor, oder passieren Sie genau definierte Punkte auf dem Parcours. Zwischendurch müssen Sie auch immer wieder mal ans Ruder des Bootes, um ein Rennen zu fahren oder einen auf dem Rennkurs versteckten Platz zu finden.

Nach dem einfachen Spielstart geht es heftig zur Sache. Ungeübte Spieler werden mit Sicherheit viele Frustmomente erleben, die bis zur Resignation führen können. Denn die im Spiel verstreuten Hindernisse sind nicht nur teils sehr gut versteckt, sondern auch sehr schwer zu überwinden.

Sehr originell ist der Zwei-Spieler-Modus. Neben klassischen Wettbewerbsvarianten gibt es die Möglichkeit der Kooperation: Einer lenkt das Boot, der andere dirigiert den Wakeboarder. Das macht Spaß, erfordert gezielte Absprachen und verschafft Ihnen jede Menge Freiheit bei der Wahl der Route.

BEDIENUNG

Die Grundzüge werden Sie schnell beherrschen. Sie springen per **A**-Knopf und legen wilde Tricks mit den Tasten **X**, **Y**, **B** und mit Bewegungen des Steuerkreuzes oder des linken **Mini-Steuerknüppels (Ministicks)** S. 164 hin. Um mit längeren Trickkombinationen punkten zu können, brauchen Sie allerdings viel Übung. Leichter hat es, wer bereits mit anderen Funsport-Spielen, etwa der „Tony-Hawk"-Serie, Erfahrungen gesammelt hat. Bis auf einige Extras, wie das Loslassen und Anfordern der Leine per **L**-Taste, ist die Steuerung nämlich die gleiche.

URTEIL

„Wakeboarding Unleashed" ist eine Ausnahmeerscheinung im Einheitsbrei der Trendsport-Spiele. Gelungene Präsentation und Steuerung sowie vielseitige Aufgaben und interessante neue Ideen, wie der Kooperations-Modus, sammeln Pluspunkte. Auf der Minusseite steht der enorme Schwierigkeitsgrad, der nur sehr erfahrenen Spielern vollen Genuss verschafft. Alles in allem kein Schlag ins Wasser, sondern für Virtuosen an der Spieletastatur ein solides, „befriedigendes" Spiel.

SPIELDETAILS



Falsche Proportionen im Spiel: Diese Figur ist viel zu klein.



Wenn Sie über die Pfeile (Kreis) fahren, ändert sich die Route.



Grüne Anzeige bedeutet: Leine ist in Greif-Reichweite (Kreis).



Cooler Job: Holen Sie die Kuh vom Eis, pardon, vom Wasser.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Leine loslassen und anfordern
A-Taste: Sprung
B-Taste: Invert-Tricks
X-Taste: Grab-Tricks
Y-Taste: Rail-Tricks

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zwei Verdächtige sind auf der Flucht. Nehmen Sie die Verfolgung auf!



2 Geöffnete Klappbrücken sind kein echtes Hindernis. Guten Flug!

3 Bay City ist ein heißes Pflaster: Vor Ihnen brennt ein quer stehender Tanklastzug. Augen auf und durch!





4 Abkürzung durchs Bürogebäude – Stunts wie dieser steigern die Quote!



5 Mal nicht im gestreiften, sondern im Streifenwagen – und ab die Post!

Starsky & Hutch

Actionspiel für Xbox | **Die Straßen von Bay City: auf Streifenfahrt mit der „gestreiften Tomate“**

1975 sorgte das ungleiche Polizistenduo Starsky & Hutch in 82 TV-Folgen für Furore. Außer atemberaubenden Verfolgungsjagden und haarsträubenden Stunts war der feuerrote Ford Torino das Markenzeichen der Serie, die Kojak und Co. Einschaltquoten streitig machte. Und genau darum geht es auch im Computerspiel: Quote! Denn hier müssen die beiden Super-Cops in wilden Verfolgungsjagden nicht nur Verbrecher fangen, sondern auch Zuschauer. Wahlweise zu zweit oder alleine schlüpfen Sie in die Rollen der zwei Zivilfahnder mit ihrem Ford „Striped Tomato“ Gangster. Dabei müssen Sie immer die eingeblendete Einschaltquote im Auge behalten, denn sobald die auf null sinkt, gilt der Einsatz als missglückt. Eine möglichst spektakuläre Fahrweise hilft der Quote auf die Sprünge. Gezielte Schüsse auf die Fahrzeuge der bösen Buben helfen ebenso wie das Einsammeln bestimmter Bonusobjekte. Kassieren Sie allerdings Treffer oder gefährden Passanten, so gibt's Punktabzug.

Urteil: Bis auf den witzigen Geschwindigkeitseffekt beim Einsammeln eines Turbo-Bonus' unterscheidet sich die Xbox-Variante nicht von der PC-Version (Test auf Seite 44). Der Einsatz einer Spielepistole ist möglich, aber nicht empfehlenswert, da ein genaues Zielen während der rasanten Verfolgungsjagden kaum möglich ist. Fazit und Note der PC-Version gelten daher im Wortlaut auch für die Xbox-Variante: Ein „befriedigendes“ Spiel für Freunde furioser Rennspiel-Action.



TESTERGEBNIS

Starsky & Hutch[1]



Hersteller: Empire Interactive
Info: Tel. 0180-185795 (0,122€/Min.)
Fax 089-24245160 (0,122 €/Min.)

[1]sprich: „Starski and Hatsch“

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PC ,PS 2**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,51
SERVICE	3%	2,97
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%	2,22
ZWISCHENNOTE	100%	2,16
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,16
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

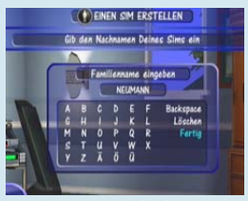
Preis: 59,90 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,16 x 59,90 = 129,38 = mangelhaft

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

A : Schießen
X : Handbremse ziehen
R-Taste: Beschleunigen
L-Taste: Bremsen
Start-Taste: Pause-Menü wählen
Back-Taste: Spiel-Menü wählen

SPIELVERLAUF



1 Verpassen Sie Ihrem Sim einen guten Namen und gutes Aussehen.



2 Dankbar winkt der kleine Mensch Ihnen aus dem Kaminzimmer zu.

3 Na, wer ist das denn? Die unbekannte Schöne scheint eindeutige Absichten zu hegen – die Kraft der zwei Herzen siegt.





4 Die beiden Verliebten gönnen sich ein Bad. Wenn das mal gut geht …



5 Mist! Es war nur ein Tagtraum. Keine Dame im Haus, außer der Frau Mama.

Die Sims

Simulation für Xbox | **Leiten Sie Ihr „elektronisches Ebenbild“ sicher durchs „Leben“**

Im Spiel „Die Sims“ basteln Sie zuerst ein Abbild von sich, einer anderen oder einer Fantasieperson, verpassen dem „zweiten Ich“ die gewünschte Haar- und Augenfarbe und „entlassen“ es ins Leben. Das Dasein beginnt an der Seite der Mutter in einem kleinen Haus am Stadtrand. Das hält ja kein Mensch auf die Dauer aus. Deswegen haben Sie sich Ziele gesteckt – besser gesagt, die bestimmt das Programm für jede Spielstufe.

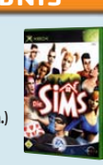
Also suchen Sie sich einen Job, um flügge zu werden. Leichter gesagt, als getan. Ständig müssen Sie sich um den Haushalt kümmern, da Ihre Mutter sich weigert, auch nur einen Finger zu rühren. Sie sitzt den ganzen Tag vorm Fernseher oder liest Zeitung. Immerhin: Nebenan ist ein Haus frei geworden. Allerdings hatte der Vormieter ein Problem mit der geordneten Haushaltsführung. Um den hinterlassenen Müll loszuwerden, müssen Sie die Ärmel hochkrempeln und gründlich aufräumen. Also nix mit Beine hochlegen, im Sim-Land wartet viel Arbeit.

Ihre Spielfigur wird über acht Werte definiert, die Sie ständig überwachen müssen. Begrüßt das „Spiegelbild“ etwa einen neuen Tag mit lauten Flüchen, dann sollten Sie den „Spaß“-Wert lupfen. Zum Glück ist der Typ genügsam: Schalten Sie einfach den Fernseher ein, und schon nach kurzer Zeit hängt der Haussegen wieder gerade. Zwischenmenschliche Kontakte steigern den Wert „Soziales Leben“, denn nur mit genügend Freunden geht die Party richtig los. Erst wenn alle acht Werte „im grünen Bereich“ sind, ist ihr kleiner Sim zufrieden.

Urteil: Endlich können auch Xbox-Spieler am Erfolg der Sim-Serie teilhaben. Und wo im PC-Spiel oft Planlosigkeit regiert, sind die Konsolen-Sims immer an feste Ziele gebunden. Sie zu erreichen, ist gar nicht mal so leicht, denn sie werden nur in Form winziger Symbole in Sprechblasen angegeben und sind nur sehr mühsam zu entziffern. Da hilft meist nur Ausprobieren. Trotzdem sind die Xbox-Sims für ein paar Lacher „gut“.

TESTERGEBNIS

Die Sims



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

Freigegeben **ab 12 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Auch für **PS 2, Gamecube**

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,14
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,11
ZWISCHENNOTE	100%	2,07
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,07
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

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

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,07 x 59,90 = 123,99 = mangelhaft

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Y : Figur wechseln
A : Aktion auslösen
B : Aktion abbrechen
L : Ansicht drehen

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

F1 Career Challenge



Rennspiel für Xbox | **Ausnahmsweise starten Sie einmal nicht in der Rolle eines bekannten Rennfahrers – sondern auf „eigene Rechnung“**

Sie starten Ihre Karriere von der Pike auf. Als absoluter Neuling im Formel-Eins-Zirkus. Bevor sich irgendein Rennstall überhaupt für Sie interessiert, müssen Sie in diversen Fahrprüfungen beweisen, dass Sie einen Renner der Königsklasse sicher im Griff haben: Nehmen Sie schwierige Kurvenkombinationen mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit, bremsen Sie auf den Punkt, und lernen Sie das Fahrzeug auch auf regennasser Fahrbahn perfekt unter Kontrolle zu halten.

Haben Sie alle Übungen erfolgreich absolviert? Dann klopfen schon die ersten Teams der Saison 99 an die Tür Ihres Wohnwagens. Nicht unbedingt Vertreter der großen Namen des Rennsports, aber am Steuer eines Prost oder Benetton-F1 dürfen Sie durchaus Platz nehmen. Und zwar keineswegs zur Entspannung – die ersten Tests für das Rennen in Melbourne stehen an. In der Probephase haben Sie drei Versuche, um eine perfekte Runde hinzulegen. Gelingt Ihnen das, sind die Mechaniker dran, um mit intensivem Feintuning das Letzte aus Ihrem Wagen herauszuholen. Dann geht's ab zur Qualifikation. Allerdings haben Sie mit Ihrer zweitklassigen Gurke kaum eine Chance, die Zeitvorgaben der Spitzengruppe um Mika Häkinnen und Michael Schumacher auch nur annähernd zu erreichen.

Es ist ein harter und steiniger Weg an die Spitze – die ersten Rennen nehmen Sie unter Garantie aus einer der letzten drei Startreihen in Angriff. Die Idealinie steuern Sie mit dem linken **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S.164 an. Per **R1**-Taste geben Sie Gas, und mit der **L1**-Taste wird gebremst. Ein kleiner Pfeil am oberen Bildrand gibt Ihnen während des Rennens Auskunft über den Verlauf der jeweils nächsten Kurve.

Urteil: Die Idee, im Spiel unter eigenem Namen Formel-1-Karriere zu machen, ist ein netter Ansatz. Leider liegen diesem Titel nur die Daten der längst verflossenen Saison 1999 zugrunde. Und das zickige Fahrverhalten der Renner ist alles andere als einsteigerfreundlich – häufige Ausfälle oder Abflüge sind die frustrierende Folge. Auch die Grafik überzeugt nicht. Derartiges Geflimmer ist keineswegs Xbox-typisch. Lediglich der Staub, den ein Auto beim Ausflug ins Kiesbett aufwirbelt, sieht wirklich realistisch aus. Aber ins Abseits wollen Sie ja nicht wirklich düsen, oder? Harte Fans der Königsklasse können einen Blick riskieren, für alle anderen gibt es sicher bessere Alternativen als diese allenfalls „befriedigende“ Raserei im Kreis.

SPIELVERLAUF



1 Willkommen zu den Testreihen! Das Team begrüßt Sie recht herzlich.



2 Die Lizenz in der Tasche, heuern Sie beim Rennstall Sauber Petronas an.



3 Das ist keine Ballettgruppe, sondern Ihre Boxencrew – voller Vorfreude auf Ihr erstes Rennwochenende. Sorgen Sie dafür, das die Jungs auch später noch jubeln.



4 Ihr Herz schlägt bis zum Hals. Das liegt nicht an der Schönen vorm Bug, sondern am Lampenfieber vor dem Start. Schließlich wollen Sie ein großes Tier im Rennzirkus werden.



5 Los geht's. Während vorne Mika und Michael um die Führung kämpfen …



6 … wird im hinteren Teil des Feldes Blech gefaltet. Sie müssen an die Box!

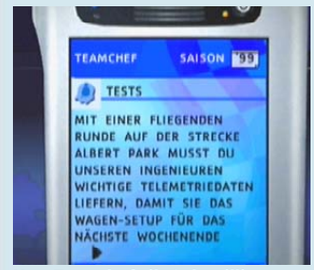


7 Hektisch versucht die Mannschaft Ihren Wagen wieder flott zu machen.



8 Vielleicht reicht es wenigstens noch für Platz 15. Also: Konzentration!

SPIELDETAILS



Vom Teamchef gibt's detaillierte Anweisungen, an die Sie sich exakt halten sollten – der Karriere wegen.



Um sich für eine Rennlizenz zu qualifizieren, müssen Sie zuerst zahlreiche Fahrprüfungen bestehen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1-Taste: Gas geben

L1-Taste: Bremsen

Y-Taste: Nach hinten sehen

Schwarze Taste: Ansicht ändern

TESTERGEBNIS

F1 Career Challenge[1]



Hersteller: Electronic Arts
Info: Tel. 0221-97820 (0,123 €/Min.)
Fax 0221-97582111(0,123 €/Min.)

[1]spricht: „Kärihr Tschällensch“

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,95
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	2,56
ZWISCHENNOTE	100%	2,50
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,50
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 59,90 €

Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,50 x 59,90 = 149,75 = mangelhaft

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

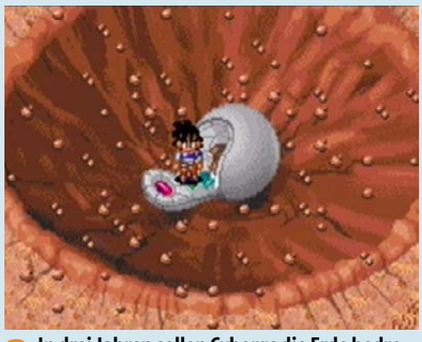
SPIELVERLAUF



1 Gohan und seine Freunde sind alarmiert. Bösewicht Frieza hat sich angekündigt und gedroht, den ganzen Planeten zu vernichten.



2 Zeitgleich mit Frieza erscheint auch Trunks auf der Erde und besiegt den Schurken. Er berichtet aber von einer noch viel größeren Gefahr.



3 In drei Jahren sollen Cyborgs die Erde bedrohen. Glücklicherweise kehrt nun auch Goku zurück und kann den Widerstand organisieren.



4 In den Laboren der Capsule Corporation wird bereits an den Cyborgs gearbeitet. Ihre Entstehung kann nicht verhindert werden.



5 Bis zum großen Kampf wird die Zeit mit Heldentaten überbrückt. Gohan etwa rettet vermisste Schüler nach einem Busunglück.



6 Piccolo legt sich mit einem ausgewachsenen Triceratops an, der mit seinen Artgenossen die Bewohner eines Dorfes terrorisiert.



7 Der große Kampf kann beginnen. Die beiden Cyborgs sind mitten in der Stadt gelandet und haben dabei ganze Häuserblöcke in Schutt und Asche gelegt. Nun sind Goku und seine zahlreichen Freunde gefragt, die Erde vor diesen mächtigen Angreifern zu beschützen.



Dragon Das

Rollenspiel für GBA | **Mächtige Cyborgs bedrohen die Menschheit. Bereiten Sie ihnen einen heißen Empfang**

INSTALLATION

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

INHALT

Ein Besucher aus der Zukunft – das muss nicht unbedingt etwas Gutes verheißen. Schon gar nicht, wenn es sich um den Superkämpfer Trunks mit schlechten Nachrichten im Gepäck handelt. In drei Jahren, so seine Botschaft, werden unermesslich starke Cyborgs die Erde verwüsten. Er brauche unbedingt Verbündete, um es mit den übermächtigen Gegnern aufnehmen zu können. In so einem Fall sind Goku und seine Gefährten natürlich sofort zur Stelle. Goku, der gerade den Superschurken Frieza ausgeschaltet hat, ist von einer schlagkräftigen Truppe erfahrener Kämpfer umgeben. Dazu gehören unter anderem sein Sohn Gohan und der grünhäutige Außerirdische Piccolo.

Die Helden beschließen, die kommenden drei Jahre als Vorbereitungszeit zu nutzen, um dann den Cyborgs Paroli bieten zu können. Sie machen sich aber nicht durch Aerobic fit, sondern vollbringen erst einmal eine Reihe guter Taten, durch die man bekanntlich auch eine Menge Kraft sammeln kann. So klären sie beispielsweise einen Spionagefall in einer Fabrik auf und befreien ein Dorf von herumstreunenden Dinosauriern.

Aufträge gibt es genug. Um die alle abzuarbeiten, schlüpfen Sie zwischendurch immer wieder in die Rolle eines anderen Kämpfers. Jeder davon verfügt über besondere Kampftechniken. Piccolo hat die Strahlenkanone in der Tasche, Goku Geisterbomben, deren Explosion Gegner betäubt. Achtung: Es gibt viele Gebiete, die durch Tore versperrt sind und nur von bestimmten Kämpfern



[1]spricht: „Drääggen Bohl Sett"

betreten werden dürfen. Auf diese Weise ist die ganze Truppe lange beschäftigt, und die Zeit bis zur Ankunft der bedrohlichen Cyborgs vergeht schnell.

BEDIENUNG

Die wenigen Fähigkeiten der Superhelden zu Spielbeginn lassen sich schnell beherrschen. Nach und nach lernen die Jungs neue Künste, auf die Sie sich in Ruhe einstellen können. In Kämpfen fällt aber die Ungenauigkeit der Steuerung auf. Da es sehr schwierig ist, den Abstand zum Gegner richtig einzuschätzen, fangen Sie leicht Treffer ein, die eigentlich vermeidbar sein müssten. Um auf der sicheren Seite zu sein, sollten Sie stets aus der Distanz kämpfen.

URTEIL

Die beliebteste japanische Zeichentrickserie aller Zeiten dürfte auch als Gameboy-Abenteuer viele Fans finden. Dank der bekannten Mischung aus wilden Kämpfen und verrückten Aufgabenstellungen kommt so schnell keine Langeweile auf. Die Grafik ist angesichts der rasanten Action aber etwas zu bunt und niedlich ausgefallen. Da ist man aus dem Fernsehen und den Comics eine etwas härtere Gangart gewohnt. Dennoch: Trotz aller Kritikpunkte sorgt das Spiel für durchaus „gute" Unterhaltung.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Dragon Ball Z[1] – Das Erbe von Goku 2



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

Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,23 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,122 €/Min.)

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Zahlreiche Hinweise erleichtern den Einstieg.	2,00
Langzeitspaß	5%	Ein umfangreiches Abenteuer, dem es aber etwas an spielerischer Abwechslung fehlt.	2,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Knallbunte Comicfiguren und Kulissen.	3,00
Bewegungsabläufe	3%	Die Helden bewegen sich etwas zu ruckartig.	4,00
Musik	2%	Passende, unaufdringliche Musikbegleitung.	2,50
Geräusche	3%	Typische Kampfgeräusche, aber etwas zu dünne Explosionseffekte.	3,50
Stimmen/Kommentare	2%	Geredet wird hier nicht.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Texte wie aus der Comic-Serie.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Die Kämpfe lassen sich mit dem Steuerkreuz nicht sehr präzise kontrollieren.	4,50
Faszination der Spielwelt	18%	Eine gleichermaßen spannende wie witzige Geschichte aus der beliebten Comic-Welt. Für Fans genau das Richtige.	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,77**
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%	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%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	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%	5 Spielfiguren, 200 Spielabschnitte	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,00**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,36**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 2,36
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,36 x 49,99 = 117,98 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

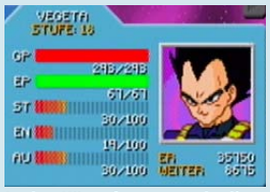
SPIELDETAILS



Sehr praktisch: Im Tagebuch werden alle anstehenden Aufgaben festgehalten.



Auf dieser Plattform können Spielstand gespeichert und Spielfigur gewechselt werden.



In den Kämpfen sammeln die Helden Erfahrung, Stärke, Energie und Ausdauer.



Mit dem Spürgerät im Gepäck können Sie Karten von der Spielwelt aufrufen.



Dieses Tor wird nicht für jedermann geöffnet. Nur Gohan darf es passieren.



Die weiten Wege zwischen den einzelnen Spielabschnitten werden im Flug überbrückt.

SPIELVERLAUF



1 Im Kampf gegen das Böse verlassen Sie sich vor allem auf Ihr Schwert.



2 Aber: Lesen bildet. Manuskripte über Magie helfen Ihnen weiter.

3 Mini-Spiele zwischendurch fordern Zielsicherheit. Mit Wurfsternen Gegner abwehren, ist gar nicht so leicht.





4 Die Widersacher sind in der Überzahl. Da ist Taktik sicherer als Mut.



5 Am Ende jedes Spielabschnitts fordert einer der Shogune Sie zum Kampf.

The Revenge of Shinobi

Actionspiel für GBA | **Es geht immer wieder um das Eine: Befreien Sie Ihr Volk von der Tyrannei**

Der fürchterliche Kriegsherr Ashira-o führte ein hartes Regiment, sein Volk war ihm hilflos ausgeliefert. Das ist viele Jahre her, und erst die gebündelte Kraft von fünf Shogunen war in der Lage, seinem Treiben ein Ende zu bereiten und den Kriegsherrn zu stürzen. Doch die neuen Machthaber konnten offenbar mit der Verantwortung und der neuen Stärke nicht umgehen, Sie verhalten sich inzwischen schlimmer, als Ashira-o es je tat. Ganze Armeen sind daran gescheitert, die Macht der fünf zu zerstören. Alle Hoffnung des Volkes ruht nun auf Ihnen – Shinobi, einem mächtigen Ninja. In dieser Rolle kämpfen Sie sich durch fünf Regionen mit jeweils vier Spielabschnitten. Am Ende jeder Region wartet ein Shogun, den Sie im Kampf besiegen müssen. Mit raffinierten Schwertkampftechniken, mit Wurfsternen und Magie. Das sollte reichen, um allen Shogunen und deren Schergen beizukommen, die überall im Land ihr Unwesen treiben. Allerdings sind Ihre Fähigkeiten anfangs begrenzt. Im Spielverlauf finden Sie jedoch immer wieder geheime Manuskripte. Aus diesen Dokumenten erfahren Sie, wie Sie die unterschiedlichen Formen von Magie für Ihre Zwecke einsetzen können. Kleine Mini-Aufgaben, in denen Sie aus der Ich-Perspektive feindliche Ninjas auf sich zukommen sehen, lockern den Spielfluss auf. Durch gezieltes Werfen von Wurfsternen, so genannten Shuriken, müssen Sie die attackierenden Massen abwehren. Die überwiegende Zeit des Spiels verbringen Sie jedoch mit endlosen und wenig abwechslungsreichen Kämpfen sowie Sprüngen über Abgründe und dem Betätigen irgendwelcher Schalter, um neue Bereiche zu öffnen.

Urteil: Die interessante Geschichte verspricht leider wesentlich mehr, als der eintönige Ablauf hält. Dennoch: Die Befreiung Ihres gebeutelten Volkes werden Sie als „befriedigendes" Erlebnis empfinden.

TESTERGEBNIS

The Revenge of Shinobi[1]



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

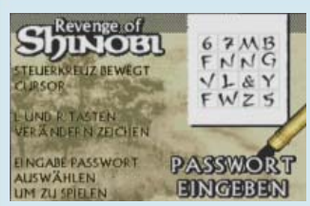
1sprich: „se Riwendsch off Schinobi"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,26
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	2,26
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	3,67
ZWISCHENNOTE	100%	2,82
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS befriedigend		2,82
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 39,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,82 x 39,99 = 112,77 = ausreichend

SPIELDETAIL



Es gibt keine Speichermöglichkeit, sondern nur ein Passwort-System.

SPIELVERLAUF



1 Ein Zauber hat diese arme Hamsterdame von ihrem Liebsten getrennt.



2 Ein kleines Tänzchen hilft dem Mädel etwas über den Kummer hinweg.

3 Das war kein Kinderspiel: Hamtaro hat zwei Liebende zusammengeführt. Die Beiden bedanken sich artig.





4 Mit seinem Boot bricht Hamtaro auf, um seine Freundin Bijou zu retten.



5 Doch der böse Fritzi hält gar nichts von Hamtaros Einsatz für die Liebe.

Hamtaro – Ham Ham Heartbreak

Abenteuerspiel für GBA | **Hamstern Sie eifrig getrennte Liebespärchen wieder zusammen**

Eigentlich könnte in Hamtaros Hamsterwelt tiefster Frieden herrschen. Wäre da nicht der hinterhältige Fritzi, dessen übelste Gemeinheit die Grundfesten der Gesellschaft erschüttert: Mit einem bösen Zauberspruch hat Fritzi alle verliebten Paare in Hamtaros Heimat getrennt. Jetzt sitzen überall heulende Hamster mit gebrochenen Herzen herum. So geht das nicht weiter. Also macht Hamtaro sich auf die Suche nach Lösungen, um die Paare wieder zusammenzubringen und den Frieden in seinem Dorf wieder herzustellen. Zunächst muss er seine eigene Freundin Bijou aus einer Falle befreien, die Fritzi ihr gestellt hat. Doch dazu benötigt er eine Batterie für seinen Bootsmotor. Und die bekommt er nur, wenn der Spieler eifrig die Sprache von Hamtaro-Land lernt. Nur so kann er die anderen Hamster ansprechen und um Hilfe bitten. Dann klappt's auch mit der Batterie und mit Bijou. Vereint lösen beide fortan die schwierige Aufgabe, ihrer Heimat die Liebe zurückzugeben. Jeder entwickelt dabei besondere Stärken, die dem Partner auch schon mal über Schwächen hinweghelfen, wenn's nötig ist. Mit der Zeit führt das eifrige Duo zusammen, was zusammengehört – immer mehr versöhnte Pärchen lassen hoffen. Aber natürlich lässt sich Fritzi nicht so im Handstreich besiegen. Immer wieder tritt er auf den Plan, um Hamtaro und Bijou neue, böse Streiche zu spielen. Das ist gut so, denn Fritzis Einlagen sind meist zum Brüllen komisch!

Urteil: Die zuckersüße Grafik sieht aus wie für Kleinkinder, die teils schwierigen Rätsel sind aber selbst für Heranwachsende noch starker Tobak. Fans der TV-Serie werden sich darüber freuen, dass Hamtaros Welt, auf dem Gameboy Advance betrachtet, genauso aussieht, wie gewohnt. Ein sehr niedliches, „gutes" Spiel.

TESTERGEBNIS

Hamtaro – Ham Ham Heartbreak[2]



Hersteller: Nintendo
Info: Tel. 01805-00806 (0,12 €/Min.)
Fax 06026-950308(0,122 €/Min.)

2sprich: „Hartbräik"

Freigegeben **ab 3 Jahren**
Geeignet für **Anfänger**
Für kein anderes System erhältlich

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,24
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%	5,29
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,16
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS gut		2,16
PREIS/LEISTUNG ausreichend		

Preis: 49,90 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,16 x 49,90 = 107,78 = ausreichend

SPIELDETAIL

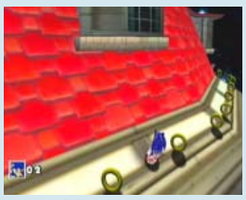


Das Zahlungsmittel in Hamtaros Heimat: Sonnenblumenkerne.

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Auf der Jagd nach Ringen klettert Sonic todesmutig hoch hinaus.



2 Dr. Robotnik, ein verrückter Wissenschaftler, ist Sonics Erzfeind.



3 Mit seinem Freund Tails Power nimmt Sonic per Flugzeug die Verfolgung auf. Doch wie so oft, gelingt es Robotnik am Ende doch noch, ungeschoren davonzukommen.



4 Um sich ein wenig zu entspannen, erkundet der blaue Igel die Stadt und findet ein Kasino. Als lebendige Flipperkugel kann Sonic hier fleißig Punkte sammeln.



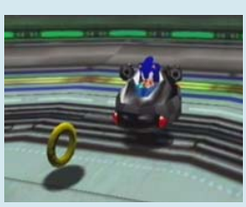
5 Neben dem Kasino findet der kleine Held einen Stein mit Eismuster.



6 Der öffnet das Tor zu einer Schneewelt, in der Sonic Skateboard fährt.



7 Um ans Ziel zu gelangen, hangelt er sich an glatten Eiszapfen entlang.



8 Ob er danach auch noch den Höllenritt im Autoscooter heil übersteht?



Sonic Adventure DX Director's Cut

Actionspiel für Gamecube | Er ist zurück, um die Erde zu retten: der schnellste Igel der Welt

Sonic – so heißt der wohl berühmteste Igel der Welt. Seit nunmehr zwölf Jahren treibt der blaue Held sein Unwesen in den verschiedensten Konsolenspielen. Jetzt gibt's „Sonic Adventure DX" für Gamecube. Und wieder muss der schlaue Renn-Igel es mit seinem Erzfeind Dr. Robotnik aufnehmen. Der gemeine Wissenschaftler züchtet ein mächtiges Monster, das durch spezielle Chaos-Smaragde immer mächtiger wird. In Sonics Rolle müssen Sie das verhindern. Es geht – wie so oft – ums Fortbestehen der gesamten Welt …

Begleitet von fetziger Musik jagen Sie fortan durch eine bunte Spielwelt, sammeln Ringe und lösen Rätsel. Zwischendurch stellen Sie sich in regelmäßigen Abständen Dr. Robotnik und seinen Schergen zum Kampf. Langeweile kommt da so schnell nicht auf. Denn Sonic kann nicht nur springen und rennen – er fährt auch mal Autoscooter oder verwandelt sich in eine Flipperkugel. Haben Sie sich am blauen Igel satt gesehen, dann steuern Sie einfach eine von fünf weiteren Spielfiguren (den Fuchs Tails, die Füchsin Amy Rose, den Igel Knuckles, die Katze Big oder den Roboter E-102 Gamma). Alle haben ganz besondere Eigenschaften und Merkmale.

Mit dem **Mini-Steuerknüppel (Ministick)** S. 164 haben Sie alles wunderbar im Griff. Nur eines nicht: die Kamera. Oft zeigt die Ihnen nur, was hinter Ihrem Rücken passiert – und nichts könnte unwichtiger sein.

Urteil: Dreamcast-Spieler kennen Sonic Adventure mit ziemlicher Sicherheit. Es war eines der ersten Spiele für die längst in Rente geschickte Konsole. Das ist nun schon vier Jahre her. Die Gamecube-Version des Spiels mag zwar ein wenig anders heißen. Trotzdem unterscheidet sie sich kaum vom Original. Das merkt man besonders an der fast schon antiquierten Grafik. Manchmal wird der Spielfluss gar durch jähes Ruckeln unterbrochen. Leider reißen diese Mängel die Gesamtnote weit nach unten. Spielerisch dagegen bleiben keine Wünsche offen, daher im Mittel „befriedigend". ■

SPIELDETAILS



Amy Rose hat einen Vogel. Der folgt ihr überall hin. Gegner plättet sie mit einem übergroßen Hammer.



Tails Power ist Sonics bester Freund. Er ist begnadeter Mechaniker und nutzt seinen Schwanz als Propeller.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Mit dem Steuerknüppel bewegen Sie die Spielfiguren umher.

A: Springen

B: Gegenstand nehmen/ablegen

TESTERGEBNIS

Sonic Adventure DX Director's Cut[1]



Hersteller: Atari
Info: Tel. 01907-71882 (1,237 €/Min.)
Fax 06103-334222 (0,123 €/Min.)

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	2,73
SERVICE	3%	3,15
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	6,00
SONSTIGES	9%	3,00
ZWISCHENNOTE	100%	2,51
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,51
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	

Preis: 59,99 €
Preisempfehlung:
kein günstigeres Angebot gefunden
Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,51 x 59,99 = 150,57 = ausreichend

[1] sprich: „Sonnick Äddwentscher DX Dairecktors Katt"

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Burnout 2 – Point of Impact

Rennspiel für Gamecube | Wo gerast wird, fliegen Teile

Lassen Sie den Frust des Feierabendverkehrs hinter sich, und geben Sie Vollgas ohne Rücksicht auf Verluste. Auf 32 Rennkursen gegen vier Kontrahenten. Über lange Autobahnabschnitte mit hohem Verkehrsaufkommen und im Zickzack durch verstopfte Stadtstraßen. Aber achten Sie unbedingt darauf, keinen Unfall zu bauen – Karambolagen kosten viel Zeit und wahrscheinlich auch den Sieg. Kracht es doch einmal, dann entstehen äußerst realistisch in Szene gesetzte Schäden an Ihrem Auto. Wer fliegende Reifen und Karosserieteile sieht, wird unsanft daran erinnert, dass Tempo eben doch nicht alles ist. Es sei denn, Sie fahren zum Abreagieren im Crash-Modus. Dann geht's nur darum, mit Volldampf eine von 34 Kreuzungen anzusteuern und dort so viel Schaden wie nur irgend möglich zu verursachen. Gelingt es Ihnen dabei gar, einen Bus umzuwerfen, dann werden Sie mit einer umwerfenden Punktzahl belohnt.

Urteil: Das Spiel wird Sie „zur Raserei treiben". Die Redaktion wünscht „gute" Fahrt.

SPIELVERLAUF



1 Ihr erstes Auto beweist eindrucksvoll: Bei Rot wird Gas gegeben.



2 Die autogerechte Stadt: Breite Verkehrsschneisen kitzeln den Bleifuß.



3 Das war wohl etwas zu schnell: Wer aufs Ganze geht, riskiert halbe Sachen.



4 Neue Signalfarbe: Vielleicht bringt Grün Ihnen doch mehr Glück.

TESTERGEBNIS

Burnout 2 – Point of Impact[1]



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

[1] sprich: „Börnaut 2 – Point off Impäkt"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,39
SERVICE	3%	3,32
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	1,60
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	1,60
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

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

Preis-Leistungs-Verhältnis: 1,60 x 59,90 = 95,84 = ausreichend

Skies of Arcadia Legends

Rollenspiel für Gamecube | Über den Wolken muss die Freiheit wohl grenzenlos sein. Besonders für Luftpiraten

Sie sind Vyse, ein Luftpirat auf den Spuren von Robin Hood. Ihren Tagesablauf bestimmen Raubzüge gegen die Reichen, die Beute verteilen Sie an die Armen. Eines Tages überfallen Sie mit Ihrer Partnerin Aika ein Schlachtschiff des Valuan Empire und befreien die Gefangene Fina. Die kennt das Geheimnis der Mondsteine, die als Energiequelle und Treibstoff dienen. Das Empire will Informationen über die Mondsteine und ist deshalb hinter Fina her. Die Dame ist Ihnen sympathisch, und für einen Rebellen ist es ohnehin Ehrensache, sich gegen das Empire zu stellen und Fina zu schützen.

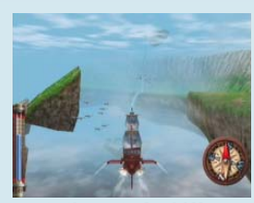
Mit Ihrem Luftschiff reisen Sie von Ort zu Ort. Dabei werden Sie in Kämpfe mit anderen Fluggeräten, aber auch in Scharmützel am Boden verwickelt. Die meisten Menschen sind Ihnen nämlich nicht wohlgesonnen. Schlagen Sie zurück: In rundenbasierten Kämpfen können Sie von 70 Waffen und 36 Zaubern Gebrauch machen. Aber Sie lernen auch Freunde kennen, aus denen Sie sogar eine 22-köpfige Hilfstruppe zusammenstellen können.

Urteil: Ein geradliniges, solides Rollenspiel, trotz technischer Schwächen reizvoll, aber insgesamt doch nur „befriedigend".

SPIELVERLAUF



1 Was ein Routine-Überfall werden sollte, endet mit der Befreiung Finas.



2 In Ihrem Luftschiff entziehen Sie das Mädchen dem Zugriff des Empires.



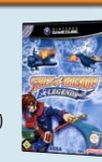
3 Als Rebell kommen Sie ohne Gespräche mit Zeitgenossen nicht weit, …



4 … denn nur gute Infos verhelfen Ihnen zur richtigen Kampfstrategie.

TESTERGEBNIS

Skies of Arcadia Legends[2]



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

[2] sprich: „Skais off Arkäidia Leddschends"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	3,46
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%	5,29
SONSTIGES	9%	2,33
ZWISCHENNOTE	100%	2,82
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	befriedigend	2,82
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,82 x 49,99 = 140,97 = mangelhaft

V-Rally 3

Rennspiel für Gamecube | Die Motoren heulen, der Schotter spritzt, der Asphalt kocht: Es ist Rallye-Zeit

Rein ins Rallye-Auto, rauf aufs Gas: „V-Rally 3" für Gamecube ist da. In vier Spielvarianten geht's über Stock und Stein. Ob beim „Zeitfahren" allein gegen die Uhr oder im „Challenge"-Modus über drei Etappen – Zeit läuft. Unerbittlich. Im „V-Rally"-Modus dagegen spielen Sie eine ganze Rennfahrerkarriere nach, von der Vertragsunterzeichnung über die Schrauberei in der Werkstatt bis zum verdienten Lohn der Mühe auf dem Siegerpodest. In der Mehr-Spieler-Variante schließlich heizen bis zu vier Rallye-Freunde am geteilten Bild („Split-Screen") um die Wette.

Urteil: Viele Autotypen, verschiedene Strecken und Einstellungen (Set-Ups) sorgen für Abwechslung. Anfänger haben leichte Probleme, weil die Autos schon auf der kleinsten Kuppe regelrecht abheben. Doch nach einiger Übung wird das Spiel immer interessanter. Während die Geräuschkulisse überzeugt (eindrucksvoll dröhnende Motoren, gute Co-Piloten-Stimme), lässt die Grafik zu wünschen übrig. „Randerscheinungen", etwa Zuschauer, sind lieblos gezeichnet. Dank üppigen Spielinhaltes ist V-Rally 3 trotzdem ein „gutes" Angebot.

SPIELVERLAUF



1 Erste Etappe – jenseits in Afrika: Corolla auf Sand. Nichts ist unmöglich.



2 Zweiter Abschnitt – englischer Rallye-Wahnsinn: Focus vor Rinderaugen.



4 Nächste Tour – schweres Terrain in Schweden: Mit dem Corolla geht alles glatt.



5 Schlussfahrt – Regen bringt Segen: Der Allrad-Subaru macht alle nass.

TESTERGEBNIS

V-Rally[3] **3**



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

[3] sprich: „Wi-Ralli"

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

	Gewichtung	Note
SPIELSPASS (Meinung der Redaktion)	50%	1,90
SERVICE	3%	5,66
INSTALLATION	5,4%	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG (gedruckt)	2%	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	11,8%	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	11,8%	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN	7%	3,86
SONSTIGES	9%	1,89
ZWISCHENNOTE	100%	2,17
AUF-/ABWERTUNGEN		0,00
TESTERGEBNIS	gut	2,17
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	

Preis: 49,99 €
Preisempfehlung: kein günstigeres Angebot gefunden

Preis-Leistungs-Verhältnis: 2,17 x 49,99 = 108,48 = ausreichend

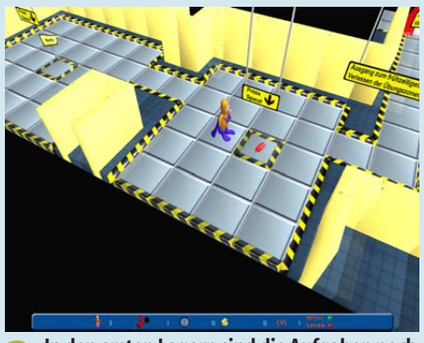
Details der Testtabellen finden Sie im Internet unter der Adresse: www.computerbildspiele.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Nach einer kurzen Lagebesprechung ist der Auftrag klar. Bomba muss alle belastenden Beweise gegen seine Firma vernichten.



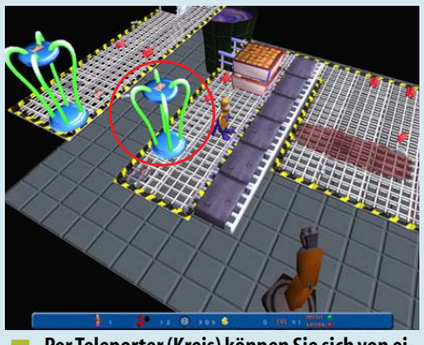
2 In den ersten Lagern sind die Aufgaben noch sehr einfach zu lösen. Nur vereinzelt liegen Dynamitstangen herum, die zu zünden sind.



3 Um sich einen Überblick über den Aufbau der Lagerhalle zu verschaffen, können Sie per Druck auf die Taste M in eine Draufsicht umschalten. Allerdings können Sie sich dann nicht mehr frei bewegen. Prägen Sie sich also den Aufbau ein, und schalten Sie die Perspektive wieder zurück.



4 Immer mehr Sprengstoffe erschweren die Planung, da Kettenreaktionen losbrechen, die verheerende Folgen haben können.



5 Per Teleporter (Kreis) können Sie sich von einem Ort zum anderen bewegen. Das kann im Falle einer Sackgasse auch von Nachteil sein.



6 Vorsicht, Rutschgefahr! Auf verschmierten Feldern verlieren Sie die Kontrolle über Bomba. Wägen Sie daher jeden Schritt vorher ab.



7 Später müssen Sie sich den Weg durch eine Lagerhalle unter Umständen sogar freisprengen. Zerstören Sie zum Beispiel Regale.

Bom

„Geschicklichkeitsspiel für PC | Umgang mit hochexplosiven Stoffen erfordert volle Konzentration. Ein falscher Schritt, und das Zeug geht hoch

INSTALLATION

Wie Sie Bomba gefahrlos auf Ihrem PC installieren, können Sie ab Seite 142 nachlesen.

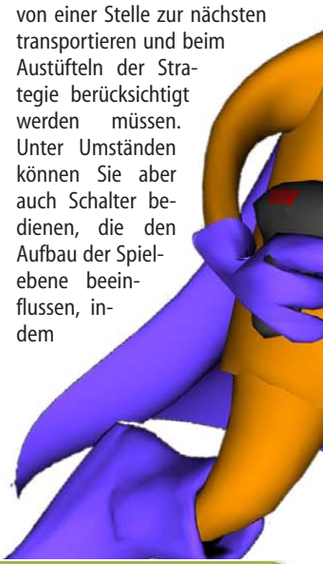
INHALT

Angeblich hat er seine besten Zeiten schon hinter sich. Aus diesem Grund wurde Bomba als Spielheld der Firma uneXplosive.com bereits vor einiger Zeit ausgemustert. Doch wenn es ernst wird, dann braucht man Bomba wieder. Der Hintergrund: Das Unternehmen uneXplosive.com ist Hersteller von Zubehör und Spezialeffekten für Computerspiele. Um sich einen Marktvorteil zu verschaffen, forscht es in geheimen Laboren auch an illegalen „Knall"-Effekten. Doch die Behörden haben Wind von der Sache bekommen, und das Ministerium für Gewaltfreiheit (MfG) ist im Anmarsch, um die Gemäuer der uneXplosive.com zu durchsuchen.

Bomba ist der letzte Angestellte, der noch durch die Hallen läuft, und seine Aufgabe ist, sämtliche Beweise zu vernichten – genauer: sie ohne jegliche Rückstände verschwinden zu lassen. Aber wie sorgt man dafür, dass sich Spezialeffekte in Luft auflösen? Der Name des Helden lässt es bereits vermuten: Die Beweise werden einfach gesprengt. Doch das ist leichter gesagt als getan. Der arme Tropf kann nämlich nicht einfach alle verdächtigen Objekte einsammeln und dann gebündelt vernichten. Meist handelt es sich um unverrückbar gelagerte Dynamitstangen oder um Bomben, die sich lediglich an Ort und Stelle entzünden lassen.

Da ist Köpfchen gefragt. Die Lagerhallen sind in einzelne Planquadrate eingeteilt. Wird eine Dynamitstange oder Bombe zu früh gezündet, verbauen Sie sich unter Umständen den Weg zu weiteren wichtigen Regionen. Denn das Feld, auf dem der Zündstoff liegt, fliegt stets mit in die Luft. Außerdem gibt es Sprengstoffe mit unterschiedlichen Wirkungsgraden. Einige zerstören Felder im Umkreis von zwei oder sogar drei Planquadraten. Das macht die Sache unübersichtlicher, weil dadurch auch verheerende Kettenreaktionen ausgelöst werden können.

Später werden Sie noch mehr gefordert. Minen zünden nämlich automatisch, sobald Sie sie berühren. Das bedeutet: noch mehr im voraus planen, welche Route Sie einschlagen. Dazu kommen Laufbänder und Teleporter, die Sie unwiderruflich von einer Stelle zur nächsten transportieren und beim Austüfteln der Strategie berücksichtigt werden müssen. Unter Umständen können Sie aber auch Schalter bedienen, die den Aufbau der Spielebene beeinflussen, indem



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

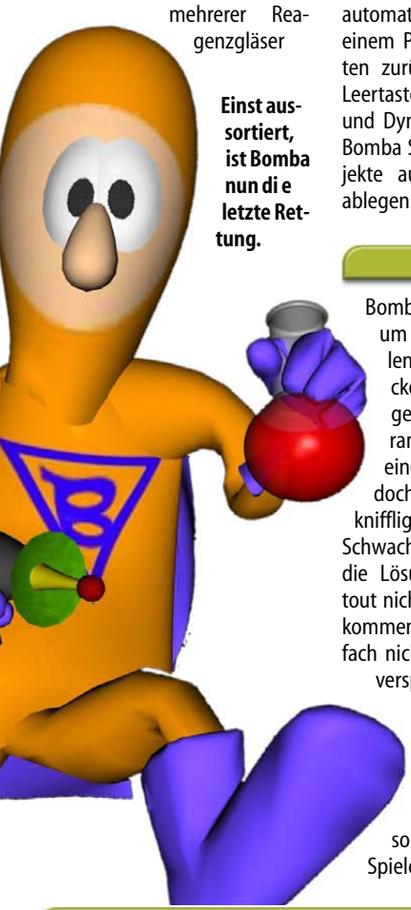
- ←: Nach links gehen
- →: Nach rechts gehen
- K: Selbstmord begehen
- M: Halle von oben betrachten
- ⎵: Dynamit zünden, Objekte nehmen, ablegen
- ↑: In die Tiefe des Raumes gehen
- ↓: Aus der Tiefe des Raumes gehen



zum Beispiel die Laufrichtung eines Laufbandes verändert wird. Manchmal wiederum bröselt Ihnen der Boden direkt unter den Füßen weg, nachdem Sie über ein Planquadrat gelaufen sind, so dass Sie es nur ein oder zwei Mal betreten können.

Gasflaschen können Sie durch die Halle schieben und an strategisch günstigen Punkten positionieren. Besonders hinterlistig verteilt sind auch die verschiedenen mit Nitro gefüllten Reagenzgläser. Die Dinger können Sie zwar aufnehmen und transportieren, aber nur an bestimmten Stellen wieder ablegen – andernfalls detonieren sie in der Hand. Sie können auch den Inhalt mehrerer Reagenzgläser zusammenschütten, um eine größere Wirkung zu erzielen. Aber Vorsicht: Läuft eines über, dann rummst es eher, als Ihnen lieb ist. Mit Öl verschmutzte oder vereiste Felder sorgen übrigens nicht nur für Rutschpartien, die Sie irgendwohin befördern, wo Sie nicht hinwollten, sondern auch dafür, dass Ihnen der Sprengstoff schon mal aus der Hand fällt.

Während die ersten Lagerhallen sehr einfach gestaltet und sogar mit Hinweisschildern ausgestattet sind, die Ihnen die richtige Lösung quasi aufdrängen, wird es in späteren Hallen sehr knifflig. Die Aufgaben haben's dann richtig in sich, und die Folgen einer unbedachten Aktion werden fast unüberschaubar.



Einst aussortiert, ist Bomba nun die letzte Rettung.

BEDIENUNG

Die Handhabung der Hauptfigur ist denkbar einfach. Mit den Pfeiltasten der Tastatur geben Sie die Richtung vor, in die Bomba laufen soll. Dabei legt er stets eine automatische Schrittfolge von einem Planquadrat zum nächsten zurück. Ein Druck auf die Leertaste entzündet Bomben und Dynamitstangen oder lässt Bomba Schilder lesen sowie Objekte aufnehmen und wieder ablegen.

URTEIL

Bomba ist genau das Richtige, um die kleinen grauen Zellen aus der Reserve zu locken. Der zu Beginn niedrige Schwierigkeitsgrad garantiert auch Anfängern einen leichten Einstieg, doch später wird es dann arg knifflig. Da liegt aber auch der Schwachpunkt. Wenn sich Ihnen die Lösung eines Rätsels partout nicht erschließen will, dann kommen Sie schlicht und einfach nicht weiter. Der Hersteller verspricht aber Hilfestellung auf der Internet-Seite www.unexplosive.com. Doch natürlich sorgt jede selbst gelöste Aufgabe für ein besonders „befriedigendes" Spielerlebnis.

SPIELDETAILS



Fliegen ist nicht. Passen Sie auf, dass Sie nicht abstürzen.



Falls Sie sich verrannt haben, können Sie ein Leben opfern.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Bomba

Hersteller: Novitas
Info: Tel. 0700-06684827 (0,123 €/Min.) Fax 0531-2153411 (0,122 €/Min.)
Version: 1.1
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Extrem einfache Einstiegsaufgaben.	1,00
Langzeitspaß	5%	Das Spiel ist insgesamt zu kurz, auch wenn spätere Aufgaben teils sehr knifflig werden.	3,00
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Sparsam, schlicht und zweckmäßig.	4,00
Bewegungsabläufe	3%	Die wenigen Bewegungen sind simpel.	4,00
Musik	2%	Entspannende Hintergrundmusik.	3,00
Geräusche	3%	Zündschnüre zischen, Schritte hallen, Bomben knallen – erwarten Sie nicht mehr.	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	Hier wird gezündelt, nicht geredet.	6,00
Texte/Untertitel	2%	Sollten Sie nicht weiter wissen, hilft der Text.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Am besten lässt sich Bomba mit der PC-Tastatur steuern.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Falls Sie rätsellastige Spiele mögen, werden Sie auf Ihre Kosten kommen.	3,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,94**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0700-06684827 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.unexplosive.com)	1,00
Service insgesamt	**3%**		**1,65**
INSTALLATION			
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (366 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**1,37**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG (ÜBERPRÜFT)	**2%**	fehlt	**6,00**
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%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	0,432%	ruckelfrei	nicht möglich	3,50
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	0,432%	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%**			**3,70**
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%	60 Lagerhallen – zu wenig	5,00
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%	0	0,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,78**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,90**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,90
PREIS/LEISTUNG	sehr gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	9,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,90 x 9,99 = 28,97 = sehr gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

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

No One

THE OPERATIVE

Actionspiel für Playstation 2 | **Das Thema: Schlagfertige Spionin rettet die Welt. Mit Witz und Waffen**

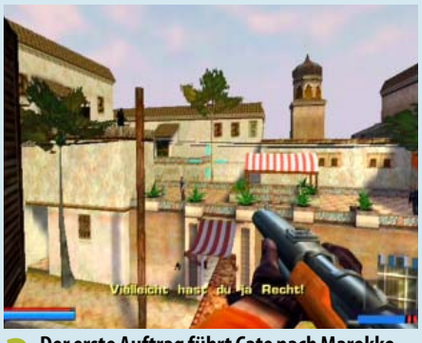
SPIELVERLAUF



1 Eine witzige Filmsequenz enthüllt Details des ersten Auftrags: Agentin Cate Archer erhält Instruktionen von ihren Vorgesetzten.



2 Bildung ist das halbe Überleben: Bevor Sie die flotte Dame auf Verbrecher ansetzen, sollten Sie das Agententraining absolvieren.



3 Der erste Auftrag führt Cate nach Marokko. Hier muss sie den Botschafter Monroe vor schießwütigen Agenten beschützen.



4 Die verwinkelten Gassen bergen nicht nur gefährliche Heckenschützen, sondern auch harmlose Passanten. Nicht die Falschen treffen!



5 Verriegelte Türen sind für eine versierte und gut ausgerüstete Agentin kein Problem. Mit der Haarspange öffnet Cate fast jedes Schloss.



6 Während das Zimmermädchen ihrer Arbeit nachgeht, finden Sie unter dem Hotelbett ein paar Geheimunterlagen.



7 Der Gast an der Bar hätte besser nicht so viel getrunken. Jetzt können Sie problemlos direkt vor dem verängstigten Barmann ein paar Geheimdokumente von der Theke nehmen.

INSTALLATION

Die Inbetriebnahme eines Playstation-2-Spiels ist kein Geheimdienstauftrag. Lesen Sie einfach Seite 142.

INHALT

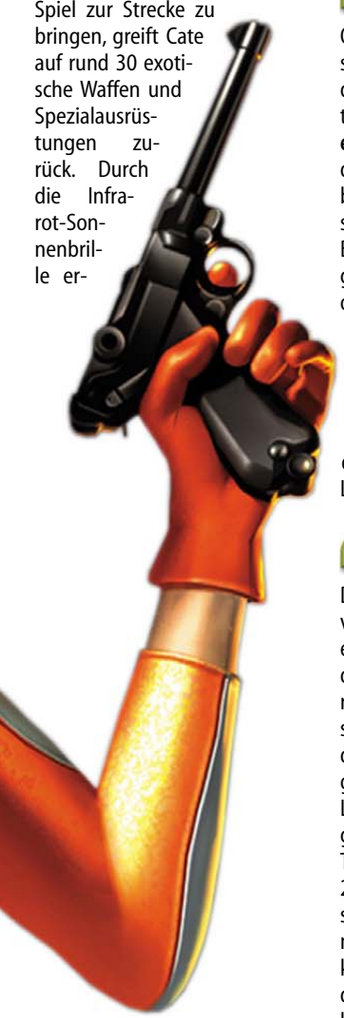
Ihr Name ist Archer, Cate Archer. Die britische Geheimagentin in Diensten der verdeckt arbeitenden Anti-Terror-Truppe U.N.I.T.Y. hat mal wieder nichts Geringeres zu tun, als die Welt vor den skrupellosen Terrororganisationen H.A.R.M. und S.P.E.C.T.R.E zu retten. In 16 Spielstufen müssen Sie mit der charmanten Agentin rund um die Welt gefährliche Aufträge abarbeiten. Dabei werden Sie nicht nur Marokko und die Karibik, sondern sogar noch eine russische Weltraumstation besuchen. Zwischen den einzelnen Aufgaben spinnen kurze, aber äußerst unterhaltsame Filme im Stil

Lives Forever

[1]sprich: „No wann Liwws Forewwer – Si Opperäitif"

legendärer Agentenfilme der 60er-Jahre die Geschichte fort. Wie es sich für ein modernes Actionspiel gehört, steuern Sie Miss Archer während des gesamten Abenteuers aus der so genannten Ich-Perspektive, sehen die Szenerie also mit den Augen der Frau. Die Ausnahme bilden lediglich einige kurze Abschnitte, in denen Sie etwa am Lenker eines Spezialmotorrades oder Schneemobils auf Verfolgungsjagd gehen.

Um die vielen Schurken im Spiel zur Strecke zu bringen, greift Cate auf rund 30 exotische Waffen und Spezialausrüstungen zurück. Durch die Infrarot-Sonnenbrille erspäht die schlagfertige Dame versteckte Fallen, ihren „Lippenstift" setzt sie als Granate ein. Und was ist des Roboter-Pudels Kern? Richtig, eine als Schoßhündchen getarnte Bombe. Ein Arsenal also wie aus Q's Bond-Werkstatt. Und bitter nötig, denn je nach Schwierigkeitsgrad verhalten sich Cates Gegner ziemlich intelligent und tun alles, um die Superagentin aus dem Weg zu räumen.



Schön für alle und gefährlich für ihre Gegner. Das ist Agentin Cate Archer. Dagegen sieht Mr. Bond richtig alt aus.

BEDIENUNG

Ohne größere Probleme sind selbst Anfänger schnell mit der durchdachten Steuerung vertraut. Mit den beiden **Mini-Steuerknüppeln (Ministicks)** S. 164 der Spieletastatur (Gamepad) bewegen Sie zum einen Cate selbst und zum anderen deren Blickrichtung. Treffen Sie auf Gegenstände, die sich aufsammeln oder irgendwie benutzen lassen, so weist ein kleines, grünes Kästchen darauf hin. Wenn Sie also aufmerksam zu Werke gehen, dürfte Ihnen eigentlich keine einzige Geheimdienstinformation durch die Lappen gehen.

URTEIL

Die 60er-Jahre sind schon lange vorbei, und auch Cates Abenteuer haben schon ein paar Tage auf dem Buckel. Doch nach wie vor reißen der Charme der hübschen Agentin und der Reiz ihrer durchdachten Aufträge den engagierten Spieler vom Hocker. Leider hält die Grafik einem Vergleich mit der PC-Version (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001, Urteil: „sehr gut") nicht stand. Schade, denn an den technischen Möglichkeiten der PS 2 kann's nicht liegen. Aber wegen der durchdachten Story, der tollen Atmosphäre und wirklich ungewöhnlicher Spezialwaffen macht Cate auch eineinhalb Jahre nach der Erstveröffentlichung immer noch eine „gute" Figur. ■

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



No One Lives Forever – The Operative[1]

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Info: Tel. 01805-0537636 (0,12 €/Min.) Fax 06103-994035 (0,122 €/Min.)
Version: 1.0

Freigegeben	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger
Auch für	PC

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			
Spieleinstieg	6%	Eine gute Agentin reift in gutem Training.	2,00
Langzeitspaß	5%	Bis zum Schluss bleibt das Agentenabenteuer absolut spannend.	1,50
Darstellung der Figuren/Umgebung	4%	Die detailarme Umgebung wirkt altbacken.	3,50
Bewegungsabläufe	3%	Alle Akteure sind gut zu Fuß.	2,50
Musik	2%	Stimmungsvolle Agentenfilm-Musik.	1,50
Geräusche	3%	Prinzipiell passende Geräusche, die aber nicht immer realistisch wirken.	2,50
Stimmen/Kommentare	2%	Cates schöne Stimme hört man zu selten.	2,50
Texte/Untertitel	2%	Geheimdokumente bergen wichtige Infos.	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Sobald Sie an der Spieletastatur geübt sind, haben Gegner keine echte Chance mehr.	2,00
Faszination der Spielwelt	18%	Spannender und humorvoller Agententhriller mit jeder Menge Action. Keine Chance für Langeweile .	2,00
Spielspaß insgesamt	**50%**		**2,13**
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103-994040 (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%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
Installation insgesamt	**5,4%**		**2,26**
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%	16 Feldzüge mit 60 Spielaufgaben	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	0,00
Sonstiges insgesamt	**9%**		**2,11**
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,89**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ← 1,89
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	59,95 €
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,89 x 19,95 = 37,71 = gut

SPIELDETAILS



Briefumschläge enthalten immer wichtige Informationen.



Extra-Munition finden Sie in derartigen soliden Koffern.



Besseren Schutz gegen Schuss gewährt Ihnen diese Weste.



Bomben nie hochgehen lassen – immer entschärfen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



- ✕ : Objekt benutzen
- ■ : Ausschnitt verkleinern
- ● : Ziel ansehen
- ▲ : Ausschnitt vergrößern
- R1 : Feuern
- L1 : Springen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Tomb Raider 4

The Last Revelation[1]

[1] sprich: „Tuhm Räider 4 – Se Lahst Rewwelätschen"

Actionspiel für PC | Mit Lara ins Abenteuer: Lüften Sie uralte Geheimnisse im Land der Pharaonen

Lara Croft auf den Spuren ägyptischer Götter. Die gleichermaßen attraktive wie neugierige Abenteurerin bekommt es diesmal mit überirdischen Gegnern zu tun. Denn der Totengott Seth ist zurückgekehrt und bedroht die Menschheit. COMPUTERBILD-SPIELE verrät, wie sich Lara nach der ersten Spielstufe unter der Führung ihres Freundes Werner von Croy alleine in den geheimnisvollen Tempelanlagen zurechtfindet. Mit diesen Tricks im Gepäck sollten auch wandelnde Mumien, bissige Tempelhunde und die hinterhältigen Fallen der Pharaonen kein ernsthaftes Problem mehr darstellen.

ANLEITUNG

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 Programme installieren.

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

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

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

Direct-X 8.1b

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.1b" installieren möchten, klicken Sie auf den Eintrag **Direct-X 8.1b**. Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

Achtung: Wenn Sie Windows 95 verwenden, sollten Sie Direct-X 8.1b **nicht** installieren. Andernfalls sind Probleme mit Windows nicht auszuschließen. Installieren Sie in diesem Fall „Direct-X 8.0a", das Sie auf der Heft-CD-ROM 1/2002 finden. Die aktuelle Direct-X-Version ist in Windows XP bereits enthalten.

2 Klicken Sie dann auf **Überspielen**, danach zwei Mal auf Ja und auf OK.

Acrobat Reader 5.1

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

2 Klicken Sie auf dem Start-Bildschirm der Heft-CD-ROM auf Acrobat Reader und Überspielen, dann zwei Mal auf Weiter. Sollte daraufhin das Fenster Versionskonflikt zu sehen sein, so klicken Sie darin auf Ja und auf OK.

Installieren, starten und entfernen

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium-2 266 MHz
- 32 **Megabyte** S.164 **Arbeitsspeicher** S.164
- Windows 95/98/ME/XP
- **Direct-X** S.164 Version 6.1
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- 50 Megabyte freier Platz auf der Festplatte

Spiel installieren

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Tomb Raider 4 – The Last Revelation" vorzubereiten, klicken Sie auf den Eintrag **Tomb Raider 4 - The Last Revelation**.

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 funktionieren, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung.



Im Beispiel ist also alles perfekt. Das Spiel „Tomb Raider 4 – The Last Revelation" 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 Version 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 „Tomb Raider 4 – The Last Revelation" läuft in diesem Fall vielleicht langsamer als gewünscht oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel wahrscheinlich gar nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	166 MHz	1533 MHz
Hauptspeicher	16 MB	512 MB
Betriebssystem	Win 95/98/ME/XP	Windows 98
Direct-X	7	8,1
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	14X
Speicherplatz	200 MB	C: 2392 MB frei D: 6849 MB frei E: 7331 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

4 Schließen Sie danach das Resultate-Fenster mit einem Mausklick auf die Schaltfläche OK. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über und können das Spiel „Tomb Raider 4" 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 nun auf Installieren und im folgenden Fenster auf Weiter.

7 Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie auf Ja.

8 Haben Sie den Zielordner ausgewählt, in dem das Spiel installiert werden soll, klicken Sie auf Weiter >.

9 Dann müssen Sie noch zwei Mal auf Weiter > klicken und schließlich auf Beenden. Die Installation des Spiels „Tomb Raider 4 – The Last Revelation" ist damit erfolgreich abgeschlossen.

Anleitung lesen

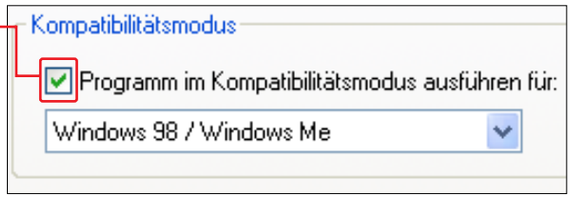
1 Damit Sie die Anleitung lesen können, muss der „Acrobat Reader" installiert sein. Klicken Sie dann auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung. Die können Sie per Druck auf die Tasten ↑ und ↓ oder per Klick auf ▲ oder ▼ lesen.

2 Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf das Symbol 🖨.

Spiel starten

1 Falls Sie das Spiel unter Windows XP starten wollen, müssen Sie zuerst den „Kompatibilitätsmanager" aktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Alle Programme, Core Design und Tomb Raider - The Last Revelation. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf Spielstart. *Rechte* Maustaste gedrückt halten, Zeiger auf Eigenschaften ziehen und Maustaste loslassen.

2 Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie den Karteireiter Kompatibilität. Klicken Sie im Feld „Kompatibilitätsmodus" das kleine Feld an, und wählen Sie das Betriebssystem Windows 98 / Windows Me aus. Klicken Sie dann auf OK. Nun können Sie das Spiel unter Windows XP starten.



3 Um das Spiel zu starten, klicken Sie zunächst auf Start und ziehen dann den Mauszeiger in dieser Folge auf Alle Programme, Core Design und Tomb Raider - The Last Revelation. Klicken Sie anschließend auf Spielstart.

4 Vor dem *ersten* Spielstart können Sie diverse Einstellungen zur Darstellung der Grafik vornehmen. Wenn Sie unter Windows XP die Auflösung ändern, müssen Sie vor dem Feld Keine FMV per Mausklick einen Haken setzen. Klicken Sie dann auf OK.

5 Den nun folgenden Vorspann können Sie per Druck auf Esc abbrechen.

6 Wählen Sie den Menüpunkt Neues Spiel aus, und drücken Sie ↵, um ein neues Spiel zu starten.

Spiel beenden

1 Möchten Sie das Spiel beenden, so öffnen Sie zuerst mit P das Pausen-Menü.

2 Wählen Sie anschließend per Klick den Menüpunkt Zurück zum Startbildschirm aus, und drücken Sie ↵.

3 Im Startbildschirm müssen Sie dann den Menüpunkt Verlassen wählen und ↵ drücken, um das laufende Spiel zu beenden.

Spiel entfernen

1 Klicken Sie zunächst unter Windows auf Start, und ziehen Sie danach den Mauszeiger auf die Menüpunkte Programme, Core Design und Tomb Raider - The Last Revelation. Klicken Sie dann auf Deinstallieren.

2 Im nächsten Fenster müssen Sie auf Ja klicken.

3 Warten Sie nun einen Augenblick ab, während sämtliche Dateien des Spiels von Ihrem Computer entfernt werden. Danach klicken Sie auf OK, um den Löschvorgang zu beenden.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Laufen

Lara läuft mit ↑ und ↓ vorwärts oder rückwärts. Halten Sie dabei ⇧ gedrückt, so bewegt sich Lara mit langsamen Schritten. Drücken Sie dagegen gleichzeitig –, sprintet sie los.



Schwimmen

Sobald Lara ins Wasser gesprungen ist, kann Sie mit ↑, ↓, ← und → in alle Richtungen schwimmen. Halten Sie dabei Strg, taucht die furchtlose Abenteurerin in die Tiefe ab.



Kriechen

In flachen Gängen und unter gefährlichen Fallen muss Lara kriechen. Dazu muss sie sich zuerst mit . ducken. Mit ↑, ↓, ← und → krabbelt Sie dann vorsichtig in alle Richtungen.



Springen und Klettern

Bei gleichzeitigem Druck auf ↑ oder ↓ und Alt springt Lara vor- oder rückwärts. Mit Strg hält sie sich an Kanten fest und klettert mit ↑ hoch. Mit - schwingt Sie an Seilen.



Rolle

Greifen Gegner unerwartet von hinten an, kann Lara mit Ende durch eine Bodenrolle ausweichen. Halten Sie Alt fest, und drücken Sie ←, → oder ↓, vollführt Lara einen Salto.



Angreifen

Nach einem Druck auf ␣ zieht Lara die Waffen und geht in Kampfstellung und dreht sich mit ← oder → in Richtung des Gegners, um zu zielen. Mit Strg wird dann gefeuert.



Gegenstände benutzen

Um Objekte aufzuheben oder Schalter umzulegen, direkt davor stellen und Strg drücken. Mit Esc das Inventar öffnen und mit ↵ einen Gegenstand wählen, um ihn einzusetzen.



Fahrzeuge steuern

Gleichzeitig Strg und ↑ drücken, um ein Fahrzeug zu besteigen. Mit Strg wird Gas gegeben und mit Alt gebremst. Um auszusteigen, gleichzeitig Alt und ← drücken.



Spielstand speichern

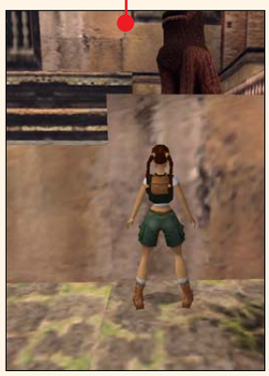
Öffnen Sie mit Esc das Inventar, und wählen Sie das Speicher-Symbol. Dann auf ↵ drücken und mit einem weiteren Druck auf ↵ einen Speicherplatz auswählen.

Tomb Raider 4 FORTSETZUNG

Geheime Tricks (Cheats)

Der folgende geheime Trick lässt sich am einfachsten in der ersten Spielstufe anwenden, die als Trainingskurs für die junge Lara dient.

1 Suchen Sie zunächst einen Felsblock



oder ähnlichen Vorsprung, der exakt in nördlicher Richtung liegt. Die Richtung lässt sich ermitteln, indem Sie mit Esc das Inventar-Menü aufrufen und den Kompass beobachten.Das rote Ende der Nadel



muss genau auf den Buchstaben N deuten.

2 Der Block wird erklommen, indem Sie Lara mit Alt springen und mit Strg zugreifen lassen, sobald sie die Kante des Felsens erreicht. Halten Sie Strg gedrückt, und tippen Sie gleichzeitig auf ↑. Während sich Lara nun auf den Felsen zieht, müssen Sie Esc drücken, um das Inventar-Menü aufzurufen. Damit alles bestens klappt, muss die Kompassnadel nahezu still stehen und leicht durchsichtig dargestellt sein.



3 Mit ← und → gehen Sie die verfügbaren Objekte durch, bis Sie oben das kleine Medipack erkennen.



4 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten G, U, N und S. Nun verfügt Lara über unbegrenzt viele Ausrüstungsgegenstände und Munition.

5 Wenn Sie das große Medipack anwählen



und gleichzeitig die Tasten W, E, A, P, O, N und S drücken, gelangt Lara in den Besitz sämtlicher Waffen. Beachten Sie, dass sich die Wirkung dieses Tricks erst nach der ersten Spielstufe zeigt, weil die junge Lara noch keine Waffen tragen kann.

6 Sie können auch das Symbol für Laden anwählen und die Tasten H, E, L, P gleichzeitig drücken. In diesem Fall gelangen Sie in den folgenden Spielabschnitt, sobald Sie das Inventar-Menü mit Esc wieder verlassen.

Vorsicht: Wenn Sie Spielabschnitte beliebig überspringen, fehlen Ihnen unter Umständen wichtige Objekte, und Sie können das Spiel nicht korrekt beenden. Lara kann zwar Spielabschnitte überspringen, aber sie kann nicht in vorherige Abschnitte zurückkehren.



SPIELTIPPS

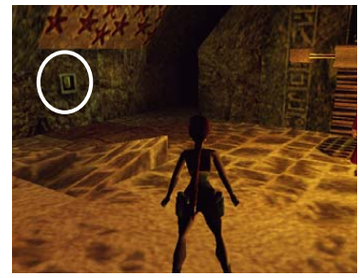
Das Grabmal des Seth



1 Lara sollte zuerst die Fackeln mitnehmen, die am Startpunkt herumliegen, und dann dem Mann im roten Gewand (Kreis) folgen.



2 In einer Nische im Boden liegt eine Schrotflinte (Kreis). Mit Strg wird die neue Waffe aufgenommen. Dann geht es weiter den Gang entlang.



3 Der Mann in der roten Robe stoppt in einem Raum und legt eine Öffnung (Kreis) in der Wand frei. Lara muss hineingreifen, um einen Schalter umzulegen.



4 Jetzt geht es durch die geöffnete Tür nach unten. In dem mit Sand gefüllten Raum nimmt Lara die erste Hälfte vom „Auge des Horus" von der linken Säule.



5 Lara folgt wieder ihrem „Begleiter", wartet, bis er die Fallen deaktiviert hat. Dann nimmt Sie den zweiten Teil vom Auge von Horus (Kreis) von der Säule.



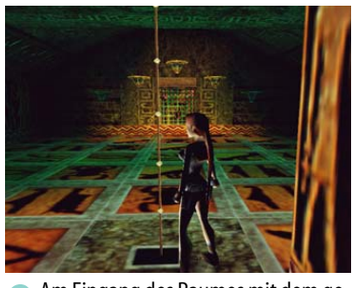
6 Öffnen Sie nun mit Esc das Inventar, wählen Sie mit ↵ einen Teil vom Auge von Horus, und kombinieren Sie es mit dem anderen Teil des Auges.



7 Lara muss nun einen Raum zurückgehen und das komplette Auge des Horus in die Wandtafel einsetzen. Daraufhin öffnet sich eine Tür.



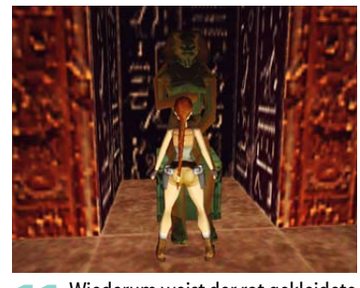
8 Wiederum dem Mann in Rot bis ans Gitter folgen, dann ein paar Schritte zurück durch die Abzweigung mit den grünen Wänden gehen.



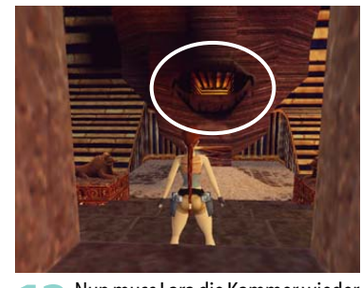
9 Am Eingang des Raumes mit dem getäfelten Boden muss Lara an einem Seil ziehen und anschließend die leuchtende Bodentafel betreten.



10 Nun muss sie von einer leuchtenden Bodentafel zur nächsten springen. Dann öffnet sich das Gitter, und Lara kann die Sanduhr mitnehmen.



11 Wiederum weist der rot gekleidete Begleiter den weiteren Weg. Lara folgt ihm und benutzt die Sanduhr an der sitzenden Statue.



12 Nun muss Lara die Kammer wieder verlassen und kann durch den weit geöffneten Mund der Spinx (Kreis) die erste Spielstufe verlassen.

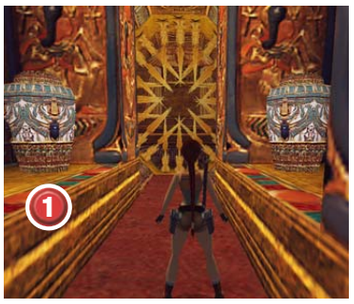
Die Grabkammer



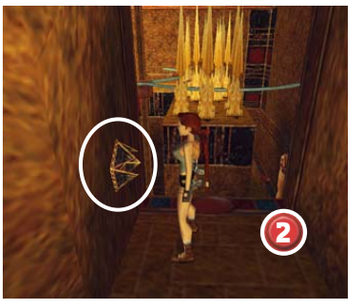
1 Linker Hand ist ein großer Schalter, den Lara umlegen muss. Dadurch öffnet sich auf der rechten Seite ein Gitter. Dort geht der Weg weiter.



2 Nun muss Frau Croft schnell sein, die Hand des Orion (Kreis) vom Boden aufheben und dann durch die linke Öffnung springen, bevor die Falle auslöst.



3 Durch diese Dornenfalle muss Lara schnell laufen, während die Tod bringenden Stacheln für einige Sekunden eingezogen sind.



4 Dann die Hand des Orion in die Wandöffnung (Kreis) auf der linken Seite einsetzen. Dadurch verschwinden die Dornen auf der Säule gegenüber.



5 Jetzt muss Lara akrobatisches Geschick beweisen. Mit zwei Vorwärtssprüngen und einem Salto nach links wird die Falle überwunden.



6 Dann ist in der Mitte der düsteren Grabkammer das Fußende des Sarkophags zu untersuchen. Lara nimmt den Ankh automatisch an sich.



7 Im nächsten Raum muss die sitzende Statue auf das zweite runde Feld (Kreis) auf dem Boden verschoben werden. Dadurch öffnet sich eine Tür.



8 Die Tür (Kreis) ist durch eine Mumie versperrt. Lara lockt die Mumie heraus, indem sie sich ihr nähert. Dann um die Mumie herum durch die Tür laufen.



9 In der riesigen Höhle muss sich Lara links halten, bis sie zu zwei sitzenden Statuen gelangt. Dann die Wand zwischen den Statuen hochklettern.



10 Das Schlangen-Amulett vom Sockel nehmen und an den Mumien vorbei laufen. Rechts geht es durch ein Loch in der Mauer weiter.



11 Jetzt schnell nach links laufen, bevor sich der ganze Raum mit Sand gefüllt hat und Lara aufgespießt wird. Dort ist eine Öffnung nach oben.



12 Durch das Loch im Boden (Kreis) gelangt Lara wieder in die große Höhle. Direkt an den Rand stellen und mit Strg vorsichtig nach unten hangeln.

1 Extras in Vasen

Scherben bringen Glück:

Auf dem Weg zur ersten Stachelfalle kommt Lara an ein paar großen Vasen vorbei. Diese Schmuckstücke sind nicht nur schön anzusehen, sondern beherbergen auch einige nützliche Extras in ihrem Innern. Daher sollten Sie sich nicht scheuen, mit Waffengewalt einen Scherbenhaufen zu produzieren, um an die Extras heranzukommen. Dafür werden Sie mit Medipacks und Munition unterschiedlichster Art belohnt. Halten Sie auch in den folgenden Spielabschnitten Ausschau nach den Vasen mit dem kostbaren Inhalt.



2 Abspeichern

Sicher ist sicher:

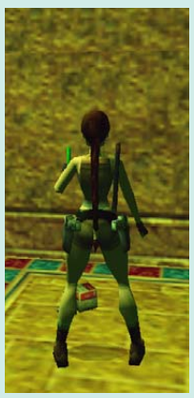
Vor diesem gefährlichen Sprung sollten Sie unbedingt den Spielstand abspeichern. Am schnellsten geht das mit F5. Mit F6 kann der letzte Spielstand wieder geladen werden, falls mal ein Sprung schief geht. Die goldene Regel dieses Spiels lautet: Speichere früh, speichere oft.



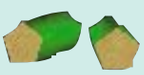
3 Fackeln

Licht im Dunkel:

In dieser Grabkammer lohnt es sich, mal die dunklen Ecken genauer unter die Lupe zu nehmen. Das geht am besten, indem Sie sich einer Fackel aus dem Inventar bedienen. Dann entdecken Sie die Extras, wie Medipacks und Munition, auf dem Boden. Bevor Sie einen Gegenstand aufheben können, müssen Sie erst die Fackel mit F ablegen. Übrigens funktionieren die praktischen Lichtquellen auch unter Wasser, wo es ebenfalls eine Menge Nützliches zu entdecken gibt.







Tomb Raider 4 FORTSETZUNG

Die Grabkammer | Fortsetzung



13 Über eine Hängebrücke geht es durch ein Portal. Am Ende des Ganges muss sich Lara durch das Loch im Boden fallen lassen.



14 Im nächsten Raum rechts nach oben klettern, über den Abgrund nach links springen und dann die Wand nach oben klettern.



15 Dann muss Miss Croft den Schalter in der kleinen Höhle umlegen. Dadurch öffnet sich ein Gitter am Boden des Raumes. Dort geht es weiter.



16 Am Ende des Ganges muss Lara die Wand nach oben klettern und wiederum einen Schalter umlegen. Dann geht es wieder zurück in den Raum.



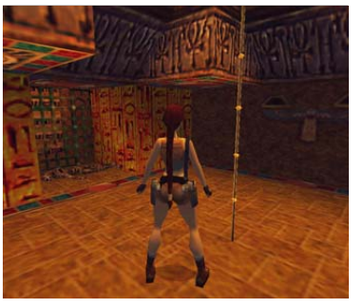
17 Klettern Sie durch den Schacht im Boden. Dort findet Lara auf einer Plattform die Hand des Sirius (Kreis), die sie an sich nimmt.



18 Dann weiter den Gang entlang laufen und an der Wand nach oben klettern. Unter den Stacheln muss Lara vorsichtig hindurchkriechen.



19 Vom Rand der Plattform aus muss Lara nach rechts in die Nische (Kreis) in der Wand springen. Speichern Sie vorher den Spielstand ab.



20 Nun klettert Lara nach unten und zieht an dem Seil in der Mitte des Raumes. Dann die gegenüberliegende Wand nach oben klettern.



21 Über verschiedene Blöcke klettert Lara nach oben. An dieser Stelle setzt sie die Hand des Sirius in die Öffnung an der Wand ein.



22 Von der gleichen Plattform muss Lara nun an das Seil springen, sich in die Öffnung gegenüber schwingen und den Talisman mitnehmen.



23 Ein Tor führt in einen Raum. In die linke Wandmarkierung den Talisman einsetzen und in die rechte das Schlangen-Amulett (Kreise).



24 Der Raum füllt sich nun mit Sand. Die Mumie mit Schüssen auf Distanz halten und über den Rand aus der Grabkammer klettern.

4 Tempelhunde

Vorsicht, bissig:

In dieser Höhle warten einige gefährliche Vierbeiner, die gerne in Rudeln von mehreren Seiten aus angreifen. Auf solche Kämpfe sollten Sie sich gar nicht erst einlassen. Meist sehen Sie die leuchtend roten Augen der heranstürmenden Tempelhunde schon aus weiter Entfernung und können ganz in Ruhe darauf warten, bis sie sich auf Schussweite genähert haben. Dann sollten Sie aber schleunigst die Schrotflinte auspacken und die Angreifer mit einem oder zwei Schüssen unschädlich machen. Besonders widerstandsfähig sind die flinken Biester jedenfalls nicht. Falls ein Tempelhund der guten Lara doch



einmal zu nahe kommt, sollten Sie die Dame rückwärts hüpfen lassen, damit sie die bissigen Köter besser ins Visier nehmen kann.



5 Wandelnde Mumien

Auf Distanz halten:

Wer die Grabruhe der Pharaonen stört, braucht sich nicht zu wundern, wenn er es mit wandelnden Mumien zu tun bekommt, die ihm an den Kragen wollen. Da diese betagten Gesellen schon seit Jahrtausenden tot sind, lassen sie sich von Gewehrkugeln kaum einschüchtern. Die Untoten umzulegen, ist nahezu unmöglich. Dazu bedarf es schon großer Kaliber mit explosiver Wirkung. Glücklicherweise sind Mumien nicht besonders gut zu Fuß, so dass Lara in der Regel ohne große Probleme an ihnen vorbei rennen kann. Im absoluten Notfall lohnen sich aber auch ein paar gezielte Schüsse in Richtung der Mumien. Dadurch werden die „Schlafwandler" für einen Moment gestoppt, und Sie gewinnen ein paar kostbare Sekunden. Die Faustregel lautet aber: Abstand halten – dann bleibt Lara auf jeden Fall gesund.



Hier stand im Heft eine Anzeige.



KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1

Tomb Raider

the angel of darkness

Actionspiel für PC | **Lara ist wieder da. Leider ist das Spiel wegen technischer Mängel, ungenauer Steuerung und komplexer Spielstufen eine heftige Herausforderung. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen mit dem ersten Teil der Komplettlösung über die schwersten Hürden** Spielverlauf siehe Test Seite 30

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Neue Tricks



Alles neu macht – diesmal – der August: Zu Laras technisch leider schwachem neuen Abenteuer bietet die Redaktion in diesem und im nächsten Heft eine Komplettlösung an. Erklärt wird dabei nicht jede einzelne Bewegung, sondern Sie gewinnen einen Überblick darüber, was in der jeweiligen Spielstufe (Level) passiert und was Sie tun müssen, um weiterzukommen. **Gegenstände, die Sie unbedingt finden müssen, um die aktuelle oder eine spätere Spielstufe zu schaffen, sind rot gedruckt.** Alle anderen sind zwar nützlich, aber nicht zwingend notwendig. Unter dem Punkt „So kommen Sie weiter" finden Sie eine Zusammenfassung der Aktionen, die Sie ausführen *müssen*, um Ihre Aufgaben zu meistern. Unter „Schwierige Stellen" schließlich nennt die Redaktion Teile der Spielstufen, die auffällig lange dauerten oder aus anderen Gründen nicht leicht zu schaffen waren (aus eigener Erfahrung). Die Tricks beziehen sich auf das Spiel ohne Verbesserungsprogramm (Patch).

Steuerung



Laufen: Sie steuern Lara mit den Richtungstasten ↑, ↓, → und ←. Drücken Sie ein Mal ⇧, so geht sie langsam.



Springen: Oft muss Lara über Hindernisse oder an Vorsprünge springen. Mit Alt und Pfeiltaste schafft sie das.



Hangeln: Lara kann an Vorsprünge springen und sich dann per Pfeiltasten daran entlanghangeln oder hochklettern.



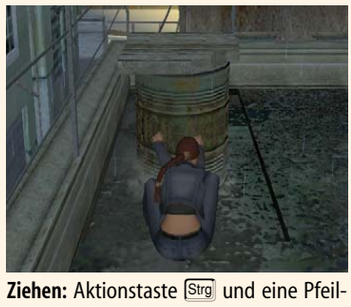
Ducken: In die Hocke geht Lara, wenn Sie 1 auf dem Ziffernblock rechts drücken. Dann einfach mit ↑ nach vorn steuern.



Schleichen: Gegnern kommt Lara gut im Schleichmodus nahe, der mit der Taste ↵ ein- und ausgeschaltet wird.



Kriechen: Ducken, dann Schleichmodus einschalten – und Lara robbt auf dem Bauch unter Hindernissen hindurch.



Ziehen: Aktionstaste Strg und eine Pfeiltaste drücken, damit Lara Kisten und andere Objekte zieht oder schiebt.



Tauchen: Unter Wasser steuern Sie Lara mit den Pfeiltasten, Schwimmzüge macht sie mit Alt.



Schießen: Ist die Waffe mit Taste ▭ gezogen, wird mit Strg geschossen. Je näher Lara dran ist, desto besser trifft sie.

Von den Pariser Hinterhöfen bis ins Serpent Rouge

1. Pariser Hinterhöfe

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Die erste Spielstufe: Sie müssen bis auf das Dach kommen, dort einen Schlüssel klauen und auf der anderen Seite des Gebäudes an einer Leiter herunterklettern.
Zu findende Gegenstände:	Schokolade (3x), Geld, Antike Münzen (2x), Großes Medipack, Halskette, Schlüssel, Brecheisen
Zu findende Waffen:	Pistole M-V9
So kommen Sie weiter:	Tür auf dem Dach mit Brecheisen öffnen (gibt mehr Kraft).
Schwierige Stellen:	Hangeln zur Schlüsselplattform 1: Gehen Sie an den linken Rand, bevor Sie mit dem Hangeln beginnen.

2. Verfallenes Wohnhaus

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Sie müssen durchs Treppenhaus auf das Dach entkommen. Dabei bleibt Ihnen wegen des Gases im Haus nur begrenzt Zeit.
Zu findende Gegenstände:	Heilpillen, Kleines Medipack, V-Packer-Streumunition, Magazin für K2 Impactor, Bandagen, Aufzugschlüssel, Zimmerschlüssel, Schokolade.
Zu findende Waffen:	Pistole Vector-R35
So kommen Sie weiter:	Tür im dritten Stock aufbrechen (gibt mehr Kraft).
Schwierige Stellen:	Zu Beginn sofort Schrank vor die Eingangstür ziehen, sonst werden Sie verhaftet. Schrank im Treppenhaus wegziehen, Kiste ziehen und erklettern, dann in vierten Stock springen 2.

3. Die Dächer von Paris

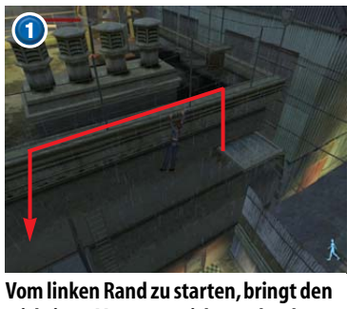
Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	In dieser Spielstufe müssen Sie sich durch leer stehende Fabrikgebäude kämpfen, bis Sie endgültig den Polizeitruppen über das Dach eines Hauses entkommen können.
Zu findende Gegenstände:	Bandagen (2x), Antike Münzen (3x), Schokolade, Munition für M-V9 (2x), Großes Medipack (2x), V-Packer-Munition, Heilpillen.
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Kiste mit Gasflasche unter Leiter ziehen (gibt Kraft in den Beinen).
Schwierige Stellen:	In der großen Fabrikhalle schaffen Sie den Sprung erst 3, wenn Lara kräftiger geworden ist.

4. Margot Carviers Wohnung

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Lara muss im Gespräch die Herausgabe von Werners Notizbuch verlangen und dann aus der Wohnung entkommen, bevor die Polizei eintrifft.
Zu findende Gegenstände:	Heilpillen, Diamantring, Edler Cognac
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Bleiben Sie im Gespräch höflich, um das Buch zu bekommen.
Schwierige Stellen:	Sie haben nur wenig Zeit, sich in der Wohnung umzusehen, bevor die Polizei eintrifft.



Vom linken Rand zu starten, bringt den wichtigen Meter, um sicher zu landen



Der Sprung von der Kiste ans Geländer sieht schwerer aus, als er ist.

5. Pariser Getto

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Nach dem Gespräch mit einem Obdachlosen muss Lara den U-Bahn-Waggon erklettern, um von dort hinauf in die Stadt zu kommen 4. Dann sollte sie mit Bernard oder Pierre reden, um den Serpent-Rouge-Auftrag zu bekommen.
Zu findende Gegenstände:	Großes Medipack, Schokolade, Geld (3x).
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Sprechen Sie mit mindestens einer Person, am besten mit Janice, um wichtige Infos zu bekommen.
Schwierige Stellen:	keine



Ein weiter Satz, nur nach dem Ziehen der Gasflaschenkiste zu schaffen.



Das alte Metallgitter sieht zwar nicht gut aus, hält die Klettertour aber aus.



Den zweiten Sprung auf dem Gerüst schräg ansetzen, sonst stürzt Lara ab.



In diese Box (Kreis) muss der Scheinwerfer, damit Sie ans Kästchen kommen.

6. Das Serpent Rouge

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Lara nimmt Bernards Auftrag an und soll durch die Garage ins Serpent Rouge eindringen und ihm dort ein Kästchen besorgen, dass in einem kaputten Scheinwerfer versteckt ist 6. Durch den Keller dringen Sie ein und müssen auf Ihrem Weg etliche Wachen ausschalten. Bringen Sie dann das Kästchen zu Bernard, und gehen Sie mit dem Passwort zum Türsteher an der Kirche.
Zu findende Gegenstände:	Magazin für Desert Ranger (3x), Bandagen (2x), Altes Feuersteingewehr, Schokolade (4x), V-Packer-Munition (2x), Edler Cognac (2x), Heilpillen, Alte Schallplatte, Großes Medipack, Schlüssel für Kassenhäuschen, Kleine Kiste, Geld.
Zu findende Waffen:	Pistole Desert Ranger, Pistole M-V9
So kommen Sie weiter:	Ziehen Sie in der Autowerkstatt am großen Hebel. Jetzt können Sie eine Werkstatt-Tür öffnen, hinter der eine gute Waffe liegt. Schalten Sie beim DJ-Pult die Lichtanlage ein, um später daran hochklettern zu können. Ziehen Sie im ersten Stock die Kiste auf den Balkon, um von dort ans Lichtgerüst zu springen. Gegen Brücke kicken (gibt mehr Kraft). Im Steuerraum linken Hebel zwei Mal ziehen, dann rechten ein Mal.
Schwierige Stellen:	Die Sprünge auf die drehende Lichtanlage und dann auf deren andere Seite sind nicht ganz einfach 5. Vorher besser abspeichern und den zweiten Sprung leicht schräg ansetzen.

Tomb Raider the angel of darkness — FORTSETZUNG

Vom St. Aicard Friedhof bis in die Louvre-Galerien

7. St. Aicard-Friedhof

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Finden Sie einen Weg zum abgesperrten Bereich und von dort in die Kanalisation.
Zu findende Gegenstände:	Magazin für M-V9
Zu findende Waffen:	keine
Wichtige Aktionen:	Brechen Sie die Metalltür der Gruft im abgesperrten Bereich auf (gibt mehr Kraft).
Schwierige Stellen:	Werfen Sie den Stein-Engel um (geht nur mit mehr Kraft), um einen Tunnel zu öffnen.

9. Rennes' Pfandleihaus

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Entkommen Sie samt Ausrüstung einer Explosion im Haus.
Zu findende Gegenstände:	Brieftasche mit Zettel, Karte der Kanalisation, Dart SS Betäubungspfeile, Magazin für K2 Impactor, Karte der Ausgrabungsstätte, Sprengstoff
Zu findende Waffen:	Dart SS, K2 Impactor
So kommen Sie weiter:	Öffnen Sie den Tresorraum mit der Kombination aus der Brieftasche, sammeln Sie sämtliche Ausrüstung ein. Ist die Falle ausgelöst, drücken Sie den Schalter im Raum 2 und fliehen draußen durch die Bodenklappe in die Kanalisation.
Schwierige Stellen:	Sie müssen sich nach dem Auslösen der Falle sehr beeilen, um nicht in der Explosion zu sterben.

10. Louvre-Lüftungsschacht

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Sie müssen sechs Ventile finden, um das Wasser abzustellen, das Ihnen den Zugang zum Louvre-Keller versperrt, sich einen Weg freisprengen und dann ins Kellergeschoss des Louvre eindringen.
Zu findende Gegenstände:	Schokolade, Großes Medipack, Munition für Desert Ranger (3x), V-Packer Norm-Munition
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Im Kontrollraum an der Regenrinne hochklettern, am Ventilator drehen (gibt Kraft), dahinter erstes Ventil öffnen, zweites Ventil öffnen (gleiche Etage wie Kontrollraum), Rinne hoch, drittes Ventil öffnen, rechts davon an Leiter hochspringen, an Rohr zum vierten Ventil hangeln, runter ins Wasser springen und bis in einen großen runden Raum durchtauchen, am Rohr bis auf Stahlträger hangeln und dann fünftes Ventil öffnen, zurück ans Rohr und zur kaputten Treppe nach oben hangeln, diese erklettern, auf Plattform mit Ventil springen und öffnen. Zurückspringen und unter Gitter durchkriechen, nach unten rutschen. Vom Kontrollraum aus wieder zwei Etagen hoch und durch die nun stillgelegte Wasserröhre. Im nächsten Raum nach rechts gehen und dort zum Fass gehen. Bombe legen und ins Wasser springen. Durch die Röhre tauchen, links halten und auftauchen. Zurück in den Raum gehen, am Rohr rechts entlanghangeln und durch Sprengloch in den Louvre eindringen.
Schwierige Stellen:	Zahlreiche Sprünge und Tauchgänge sind nicht leicht. Daher vorher immer abspeichern.



Der Hebel in die Freiheit (Kreis) ist ziemlich gemein versteckt – in der Höhe.

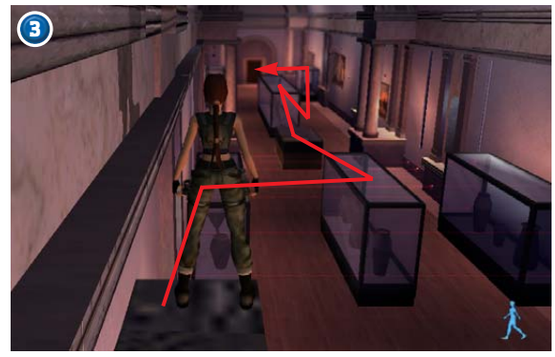


Den Knopf (Kreis) müssen Sie drücken, um aus dem Tresor zu entkommen.

8. Bouchards Versteck

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Sprechen Sie mit Bouchard, und finden Sie dann einen Weg aus seinem Versteck heraus.
Zu findende Gegenstände:	Munition für Desert Ranger (3x), Kleines Medipack
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Aus erster Grube rausklettern, an der zweiten rechts am Kabel vorbeihangeln, die dritte Grube durchtauchen und rechts herausklettern, erst am Geröllhaufen im Flur ziehen, dann rechts durch Klappe kriechen, vierte Grube durchschwimmen, durch die Kirche zurück ins Getto gehen, dann zu Rennes Pfandleihhaus.
Schwierige Stellen:	Im Gespräch mit Bouchard höflich bleiben, sonst schießt er. Der Hebel für die Ausgangstür ist im letzten Raum links – im ersten Stock 1. Kiste ranziehen, dann hochklettern.



Die Laserfallen sind einfach zu überwinden, wenn man weiß, wie es geht.

11. Louvre-Galerien

Schwierigkeitsgrad: Mittel

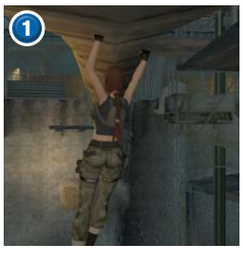
Aufgaben:	Erreichen Sie die Ausgrabungsstätte im Louvre, und schleichen und kämpfen Sie sich dabei durch das halbe Gebäude.
Zu findende Gegenstände:	Großes Medipack (2x), Sicherheitsausweis, Bandagen, Schlüssel, Ausweis von Carvier
Zu findende Waffen:	Vector-R35,
So kommen Sie weiter:	Gehen Sie ganz nach oben, Wachen lassen sich mit Betäubungspfeilen oder Nahkampf ausschalten. Im Ausstellungsraum 3 auf Glasvitrine, von dort nach links auf Wandrelief, von dort mit Anlauf auf nächste Vitrine springen, dann auf mittlere Vitrine, von dort Anlauf-Sprung, wenn beweglicher Laser fast oben ist. Von dort mit richtigem Timing per Seitwärts-Salto auf nächste Vitrine. An dieser seitlich herunterlassen und an Lasern vorbeihangeln. Dann zur nächsten Vitrine gehen, hochziehen und über Laser hinwegspringen: Durchgekommen! Im nächsten Raum unter dem Laser hindurchkriechen, Wache besiegen und Sicherheitsausweis nehmen. Weitere Wachen ausschalten und in den Mona-Lisa-Raum gehen. Vitrine in der Ecke ziehen (gibt Kraft), dann mittlere Vitrine zur Mona Lisa hin ziehen, Kartenleser benutzen, auf mittlere Vitrine klettern und zur Mona Lisa springen, in Luftschacht klettern, auf dem Dach Generator erklettern, von dort auf Sims ziehen, an Kabel entlang hangeln, an Regenrinne bis zum offenen Fenster, Wachmann ausschalten und Schlüssel nehmen, über Regenrinne weiter hoch und zur anderen Seite laufen und Tür öffnen, in Wartungsschacht klettern, Kombination von Carviers Büroschloss durch Kamera 4 im zweiten Raum herausfinden (14639), Büro durchsuchen, dann durchs Treppenhaus zurück in die Ausstellungsräume, Kartentüren öffnen
Schwierige Stellen:	Kartenleser nutzen und per Sprung in den Luftschacht über der Mona Lisa zu kommen, ist nicht leicht – da muss vom Timing her alles passen.

Von der Ausgrabungsstätte zur Grabstätte der Urahnen

12. Ausgrabungsstätte

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Finden Sie einen Weg in die geheimen Gewölbe unter dem Louvre. Dazu müssen Sie Wachen besiegen und vier Symbole finden, die einen Durchgang öffnen.
Zu findende Gegenstände:	Symbolkopie, Symbolkopie 2
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Im ersten Wohncontainer Strom anschalten, im zweiten Computerausdruck eines Symbols mitnehmen, mit Röntgengerät zweites Symbol unter Sand finden, dann hinunterklettern, rechts vom Computertisch wieder raufklettern, bis zur Plattform, dort an Decke springen (1) und auf andere Seite hangeln, Aufzug einschalten, wieder eine Etage runter, auf Aufzug springen, erstes Symbol auf Uhr einstellen, rechts herumgehen und einrasten, so weiter, bis alle Symbole stimmen, wieder nach oben und durch geöffneten Eingang weiter.
Schwierige Stellen:	Sie finden die restlichen zwei Symbole in Werners Tagebuch auf der letzten Seite.



Der Hangelweg ist von unten kaum zu sehen. Springen Sie nach oben, wenn Sie auf der Plattform sind.



Viele der Vorsprünge und Plattformen sind von oben nicht zu sehen. Arbeiten Sie viel mit der Kamera zum Suchen.

13. Grabstätte der Urahnen

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Sie müssen in dem riesigen Dom bis nach unten kommen und dann durch eine mit Fallen gespickte Halle laufen.
Zu findende Gegenstände:	V-Packer-Munition (2x)
Zu findende Waffen:	V-Packer-Schrotflinte
So kommen Sie weiter:	Nach unten herunterlassen und Wand bis zur grauen Plattform runterklettern (2), dann auf Balken, dann in Höhle, runter bis Brücke, dann auf einen Wasserspeier, von dort auf Vorsprung, runterlassen, dort Wand runterklettern, dann nach links um den Vorsprung klettern, dort loslassen. Sie landen auf einem weiteren Vorsprung. Auf Balken springen und Hebel ziehen. Nun kommen Plattformen aus der Wand. Durch Springen auf Plattformen nach unten kommen und in kleine Höhle kriechen, dort Hebel ziehen, die neuen Plattformen bis zum Hebel hocharbeiten, den ziehen und wieder runterklettern, durch Luke in Boden klettern, Tür auftreten (gibt Kraft), Hebel ziehen, dann durch lange Halle sprinten und Fallen dabei überspringen.
Schwierige Stellen:	Der Sprung blind auf den Wasserspeier ist sehr schwer – unbedingt vorher speichern. Vom Balken schräg auf die Plattform springen, sonst droht Absturz. Den Abstieg nicht überstürzen, auch wenn es sicher aussieht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tomb Raider the angel of darkness FORTSETZUNG

Von der Halle der Jahreszeiten 1 zur Maschine

14. Halle der Jahreszeiten 1

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Hier halten Sie sich nicht lange auf, sondern entscheiden sich nacheinander für einen von vier Eingängen – die Reihenfolge ist beliebig.
Zu findende Gegenstände:	keine
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Treten Sie auf einen der vier Kreisabschnitte in der Mitte. Nun öffnen sich immer drei Türen. Hinter einer der Türen ist der richtige Hebel, um das Tor in der Mitte zu öffnen. Wasser: linke Tür. Wind: rechte Tür. Erde: mittlere Tür. Feuer: rechte Tür.
Schwierige Stellen:	keine



Schwerer Sprungparcours: Manche Plattformen versinken in der Lava.



Nach dem Einsammeln des Kristalls nach unten tauchen, Hebel ziehen.

16. Halle des Neptun

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Sammeln Sie den Wasserkristall ein.
Zu findende Gegenstände:	V-Packer-Munition (2x), großes Medipack (3x), Desert Ranger Munition, Wasserkristall
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Springen Sie ins hintere Wasserloch, und tauchen Sie bis nach unten, dort am Hebel ziehen, ins vordere Wasserbecken springen und in kleinem Gang Hebel ziehen, auftauchen und Gang betreten, in dem ein Wasserloch ist, hineinspringen und durchtauchen. Am Ende rechts finden Sie einen Platz zum Luftholen. Dann in Halle tauchen, Wasserkristall nehmen (2) und unten an der Säule am Hebel ziehen. Auftauchen, dann durch neu entstandene Öffnung tauchen und hoch, aus hinterem Wasserloch rausklettern und Spielstufe verlassen.
Schwierige Stellen:	Der untote Ritter wirft mit Feuerbällen, also bleiben Sie in Bewegung. Der Gang zum Kristall ist mit Fallen gespickt und schwer zu durchtauchen.



Drei Sprünge genügen von Seite zu Seite: Aber achten Sie auf den Wind!



Der Fallengang ist gefährlich, besonders die Klingenrolle auf Schienen.

18. Zorn der Bestie

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Sammeln Sie den Erdkristall ein.
Zu findende Gegenstände:	V-Packer Munition (2x), Erdkristall
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Sie müssen nonstop durchlaufen und springen, um auf die andere Seite zu kommen (4). Erst geradeaus, dann links, dann nach vorn bis in die Ecke, dort nach rechts, bis Sie oben auf dem Weg stehen. Dann durchlaufen und das letzte Stück springen. Kristall nehmen, die Ritter von den Hebeln weglocken, an beiden Hebeln ziehen und rauslaufen.
Schwierige Stellen:	Wegen der mäßigen Steuerung ist diese Spielstufe durchgehend sehr schwierig.

15. Zuflucht des Feuers

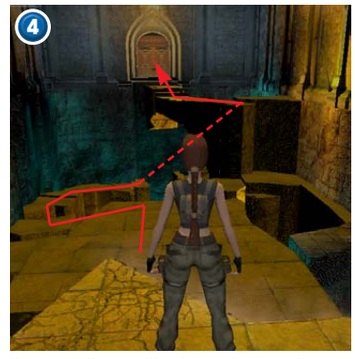
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Sammeln Sie den Feuerkristall ein.
Zu findende Gegenstände:	Feuerkristall
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Springen Sie vorsichtig von Podest zu Podest (1), manche versinken bei Belastung in der Lava, nehmen Sie den Kristall, und springen Sie zurück zum Eingang.
Schwierige Stellen:	Der gesamte Rückweg ist sehr schwer. Springen Sie nach der Hälfte der Treppe ab, um auf dem ersten Podest für den Rückweg zu landen, dann nach rechts, dann hochziehen, zur nächsten schwebenden Plattform springen, dann nach links herunter, dann geradeaus weiter, dann nach rechts, dann weiter bis zur festen Treppe und raus.

17. Odem des Hades

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Sammeln Sie den Luftkristall ein.
Zu findende Gegenstände:	Desert Ranger-Munition (x2), Luftkristall
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Wenn Sie in die Halle kommen, gehen Sie nach rechts, schieben dort die Wand nach vorn und legen dahinter den Hebel um, dann springen Sie über die Holzpfähle zur anderen Seite. Drei Sprünge genügen.
Schwierige Stellen:	Alle Sprünge sind nicht leicht abzuschätzen (3), speichern Sie häufig.



Pausen können Sie sich auf dieser Strecke nur selten erlauben.



Gut versteckt befindet sich das dritte Ventil (Kreis) an einem Rohr.

19. Halle der Jahreszeiten – Maschine

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Die Kristalle in die Bilder einsetzen, um die Tür zur Maschinenhalle zu öffnen, dann durch vier Ventile die Maschine in Gang setzen.
Zu findende Gegenstände:	M-V9 Magazin (3x), V-Packer Munition, Großes Medipack
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Einen falschen Hebel ziehen, um in den Fallengang mit der Tür zu kommen, Fallen ausweichen (5) und Tür öffnen. Das erste Ventil ist gleich links. Dann zur Mitte springen, auf die andere Seite der Maschine gehen und an Kette zur Plattform hangeln, Leiter hoch, Ventil öffnen, zurück zur Mitte hangeln (6), von dort nach links gehen und zur nächsten Plattform springen. Leiter hoch, Ventil öffnen, zurück zur Mitte, ein Stockwerk fallen lassen und viertes Ventil öffnen, zur Plattform mit Ausgang springen und Halle verlassen. Im Fallengang Aufzug suchen und benutzen
Schwierige Stellen:	Die Fallen im Gang sind tückisch: Achten Sie auf jeden Schritt. Die teils gut verstecken Ventile zu sehen, ist nicht einfach.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tomb Raider the angel of darkness — FORTSETZUNG

Von der Halle der Jahreszeiten 2 zu von Croys Apartment

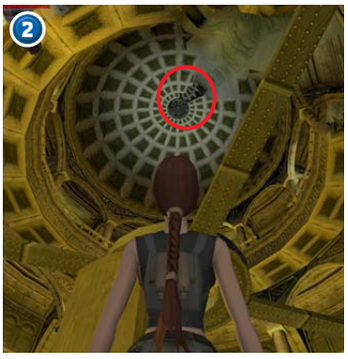
20. Halle der Jahreszeiten 2

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Kehren Sie mit dem Fahrstuhl in die Halle zurück, und klettern Sie bis zum Eingang an der Decke nach oben.
Zu findende Gegenstände:	Bandagen, V-Packer Munition (2x), Großes Medipack
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Mit dem Fahrstuhl (1) den Fallengang verlassen und zurück in die Halle fahren (2). Springen Sie an die kleinste bewegliche Säule und von dort auf die nächsthöheren, von der vierten auf den großen Eisenring, über die Treppe weiter nach oben, den Rundgang entlang. Am Ende die raue Wand erklettern bis zum Hebel. Der öffnet eine Tür nebenan. Dort hinein und Wand verschieben (gibt Kraft), dann zurück auf den Hebelvorsprung und die Wand nach oben klettern, auf den Vorsprung, dann nach oben unter die Decke (3) und in den Raum.
Schwierige Stellen:	Das Timing beim Springen auf die Säulen ist nicht leicht, besser nach jeder abspeichern. Das Erklettern der Kuppel ist sehr schwer – ein falscher Griff, und die Zeit reicht nicht mehr, um ans Ziel zu kommen.



Der Fahrstuhl aus dem Fallengang: an der Kette ziehen, um hochzufahren.

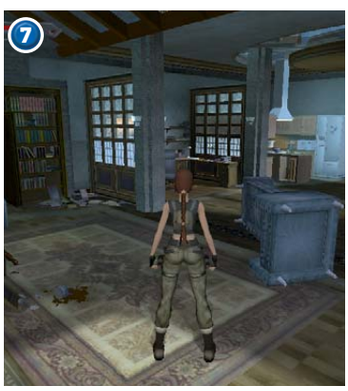


Ein Blick in die Höhe: Dort oben (Kreis) müssen Sie hin – eine harte Kletterei.

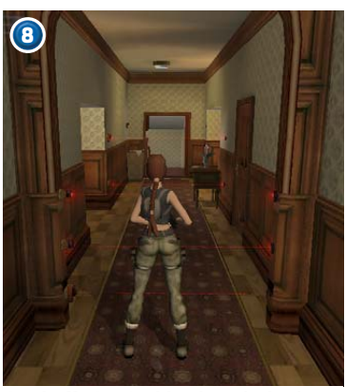
22. Belagerte Galerien

Schwierigkeitsgrad: Leicht

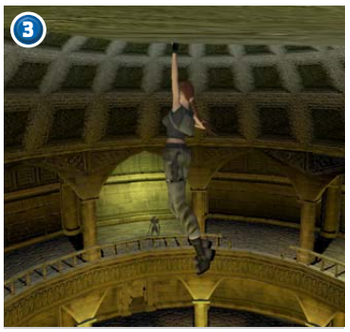
Aufgaben:	Finden Sie eine Gasmaske (6), und entkommen Sie dann aus dem Museum.
Zu findende Gegenstände:	Munition für Mag Vega, Gasmaske
Zu findende Waffen:	Maschinengewehr Mag Vega
So kommen Sie weiter:	Bekämpfen Sie die Soldaten am besten mit dem K2-Impactor, ein Treffer reicht dann. Holen Sie die Gasmaske (Sprint-Fähigkeit dazu), dann die Treppen runter, durch diverse Ausstellungsräume, die Eingangshalle und dann weiter, bis ein Film das Spiel unterbricht.
Schwierige Stellen:	Trotz vieler Gegner ist diese Spielstufe recht einfach zu bewältigen.



Von Croys Apartment ist mit Munition nur so gespickt. Greifen Sie zu!



Geschafft! Der Problemlöser ist besiegt, es geht weiter im Spiel nach Prag.



Entscheidender Moment: Wenn Sie hier zu viel Zeit verlieren, stürzen Sie ab.



Geben Sie dem Geist mit der Schrotflinte Saures, bis er kurz betäubt ist.

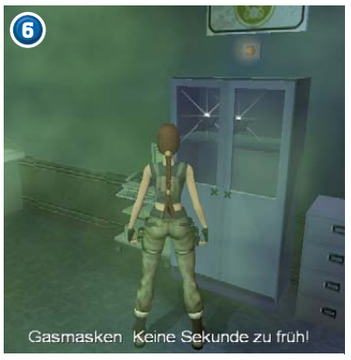
21. Gruft von Bruder Obscura

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Bringen Sie das Gemälde der Finsternis in Ihren Besitz.
Zu findende Gegenstände:	Unendlich viel Munition, Medipacks, Gemälde
Zu findende Waffen:	V-Packer-Schrotflinte
So kommen Sie weiter:	Sie müssen den Geist mit Schüssen eindecken (4), am besten mit Schrot, bis er kurz betäubt ist, in dieser Zeit zum blau leuchtenden Bild in den Händen einer Statue laufen und Bild nehmen (5), dann fliehen. Tauchen Sie durch die Gruft der Urahnen, und laufen Sie dann durch die Ausgrabungsstätte zurück in den Louvre.
Schwierige Stellen:	Da zwischen der normalen Pause vor einer Attacke und der Betäubungspause des Geistes optisch kein Unterschied besteht, ist das Erbeuten des Bildes äußerst schwierig und kann sehr lange dauern.



Das blau leuchtende Bild schnappen, während der Geist Zwangspause hat.



Nach dem Aufsetzen der Gasmaske sind die Galerien im Louvre kein Problem.

23. Von Croys Apartment

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Entkommen Sie aus der Wohnung (7), und schalten Sie den Killer aus, der Sie verfolgt.
Zu findende Gegenstände:	Kristallsplitter, Von Croys Spazierstock, Magazin für Rigg 09 (unendlich), Großes Medipack (2x), Bandagen, Kleines Medipack, Schokolade,
Zu findende Waffen:	Pistole Rigg 09, Gewehr Viper SMG
So kommen Sie weiter:	Sammeln Sie viel Munition auf, die werden Sie brauchen. Treten Sie die kleine Tür unter der Treppe ein (gibt mehr Kraft), und untersuchen Sie das Obergeschoss, dann verlassen Sie die Wohnung, achten auf Sprengfallen und laufen in die Nachbarwohnung. Nach Schusswechsel Wohnung verlassen und mit zwei Seitwärtssprüngen über Laser hinwegspringen, Explosion abwarten, dann nach unten laufen und von dort wieder eine Etage hoch gehen. Springen Sie über die Laserbarrieren hinweg, und erschießen Sie den Killer (8). Damit haben Sie Paris komplett geschafft!
Schwierige Stellen:	Der letzte Schusswechsel mit dem Killer mitten im Sprengfallenflur ist sehr schwer.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Tomb Raider the angel of darkness FORTSETZUNG

Vom Tatort des Monsters bis ins Genforschungslabor

24. Tatort des Monsters

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgaben:	Dringen Sie in Vasileys Haus ein.
Zu findende Gegenstände:	Hammer, Kleines Medipack (2x), Vasileys Fax, Letzter Stich der Finsternis, Kellerschlüssel
Zu findende Waffen:	Glock 13 MP
So kommen Sie weiter:	Reden Sie mit dem Mann im Trenchcoat. Hinter ihm in der Gasse finden Sie einen Hammer. Schalten Sie alle Wachen aus, und öffnen Sie in der Hinterhofgasse die Tür zur Kanalisation. Durch das Loch in der Mauer bis in Vasileys Haus, in Bibliothek Kommode schieben (gibt Kraft), über Gerüst hoch, an der linken Kette zwei Mal ziehen, an der rechten dann vier Mal, runter zur Uhr, drei Uhr einstellen, Treppe hinab 1, mit 31597 Tresor öffnen, Stich nehmen, zurück in die Wohnung und zum Keller raus.
Schwierige Stellen:	keine



Sobald Sie die Uhr geöffnet und dann die richtige Uhrzeit (3 Uhr) eingestellt haben, öffnet sich die Treppe nach unten in Vasileys Arbeitszimmer.

25. Die Festung Strahov

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Aufgaben:	Finden Sie einen Weg ins Innere der Festung.
Zu findende Gegenstände:	Großes Medipack, Mag Vega-Munition (5x), Schokolade, Scorpion-X-Munition.
Zu findende Waffen:	Maschinengewehr Mag Vega, Pistole Scorpion X
So kommen Sie weiter:	Laufen Sie in den offenen Container, dann beginnt der Magnetkran mit seiner Arbeit. Erklettern Sie einen Container, springen Sie auf den Doppelcontainer und von dort auf den Kasten an der Wand, von dort auf die Balustrade. Laufen Sie zu einer der Stahltüren, und nutzen Sie den Pass des Reporters, um sie zu öffnen. Im neuen Raum die Wachen ausschalten und die kurze Leiter erklettern, hier im Büro Hebel umlegen, dann die lange Leiter zum Kontrollhäuschen hochklettern und betreten. Nachdem die Maschinengewehre ausgeschaltet sind, die grüne Tür am Boden öffnen, rechts halten bis zum Kistenstapel, dort eine Kiste bis zur Mitte schieben, auf die Mauer klettern, von dort an grauen Kasten springen und Ventil schließen 2. Zurück zum Kistenstapel, den erklettern und mit Seitwärtssprung über den Zaun, die Leiter hoch, Säge anstellen, dann auf den Stahlträger ziehen und in Lüftungsschacht springen 3. Nach Filmsequenz Schacht weiter klettern, nach unten fallen lassen, Wache ausschalten und Ausweis nehmen, Stahltür öffnen und zum Computer gehen. Filmsequenz folgt. Gehen Sie dann in die Kammer mit dem toten Reporter, um Gegenstände einzusammeln, dann unter den Lasern hindurchkriechen 4 und dabei möglichst weit weg von den Granaten bleiben, die auf Geräusche reagieren, dann zur letzten verbliebenen Tür in diesem Raum, mit Codekarte öffnen.
Schwierige Stellen:	Hier sind vor allem Laras akrobatische Fähigkeiten gefragt, die wegen der ungenauen Steuerung nicht immer leicht fallen.

26. Das Genforschungslabor

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Aufgaben:	Dringen Sie tiefer in den Komplex ein.
Zu findende Gegenstände:	Scorpion-X-Munition (4x), Mag-Vega-Munition (2x), Kleines Medipack, Pillen, drei Zugangskarten, Bandagen, Großes Medipack,
Zu findende Waffen:	keine
So kommen Sie weiter:	Gehen Sie in den Garten, und reden Sie mit dem Wissenschaftler. Ziehen Sie im Brunnen an dem Kopf, aus dem kein Wasser kommt, gehen Sie dann in den freigelegten Gang, ziehen Sie am Hebel, um Tür zu öffnen. Zur Tür gehen, im nächsten Raum Wesen bekämpfen, am Kabelschacht zur Mitte nach oben klettern 5, oben beide Ventile öffnen, die Leiter nach unten, dann durch den Zylinder nach unten, an Land gehen, in nächsten Raum gehen, Schräge runterrutschen, im richtigen Moment zur Leiter abspringen, durch den Gang weiter in den nächsten Raum, dort bis oben und am Efeu zur Deckenmitte hangeln. Auf der linken Plattform Pause machen, dann weiter zur nächsten Plattform, dort Hebel betätigen und runterklettern, auf großes Rohr mit Ventil springen und dieses schließen, dann zurück zur kaputten Brücke, drüberspringen und an Sims bis zum Rohr gehen 6, hochklettern und zur Plattform hinüberhangeln, dann aus dem Raum hinausgehen. Im nächsten Raum müssen Sie den Baum lahmlegen, dazu die Hebel 1, 2 und 4 (von links) drücken, dann den Hebel ziehen 7. Im nächsten Raum brauchen Sie drei Zugangskarten von drei Wachen. Zuerst die Wache ganz unten ausschalten, dann die intakte Leiter nach oben, über die Treppe weiter und dann übers Dach zum nächsten Gang. Springen Sie zuerst zum Gang mit dem großen Medipack (gibt Kraft), dann schaffen Sie auch den langen Sprung über den kaputten Gang, über Gang und Efeu eine Etage höher. Dann sehen Sie einen Film. Die zweite Karte einsammeln und zurückgehen, die dritte Wache besiegen, deren Karte nehmen und wieder nach ganz unten gehen, dort Tür mit drei Karten öffnen, Schleuse betreten.
Schwierige Stellen:	Zahlreiche Sprung- und Klettereinlagen sind nichts für schwache Nerven. Speichern Sie oft.



Das Ventil (Kreis) schaltet den Dampfstrahl ab, der Ihnen den Weg versperrt.



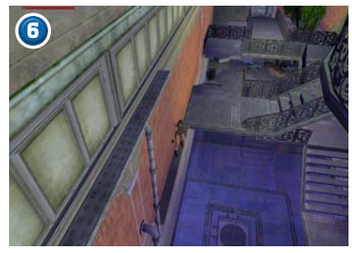
Durch den Lüftungsschacht führt der Weg weiter ins Innere des Komplexes.



Unter Lasern können Sie durchkriechen. Den Granaten nicht zu nahe kommen!



Am schwer zu entdeckenden Kabelschacht geht es im Garten nach oben.



Sobald der Dampf abgestellt ist, geht es hier und über das Rohr weiter.



Schieben Sie den Tisch aus dem Weg, um die Lösung des Baumrätsels zu sehen.

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 IM NÄCHSTEN HEFT

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fortsetzung aus Heft 08/2003

Pokémon

Rubin-/Saphir-Edition

Rollenspiele für Gameboy Advance | Den ersten Orden haben Sie sich erkämpft. Doch das war nur der Anfang Ihrer Karriere. COMPUTERBILD-SPIELE weist Ihnen den Weg zum ersten Pokémon-Turnier

Spielverlauf siehe Test in Ausgabe 8/2003, Seite 86

SPIELTIPPS

Der Weg zum ersten Pokémon-Turnier



1 Haben Sie, wie in Ausgabe 8/2003 beschrieben, den Stern-Orden gewonnen, dann folgen Sie dem Mann in der grünen Jacke, und sprechen Sie mit ihm.



2 Verlassen Sie die Stadt Richtung Osten, und betreten Sie den Metaflur-tunnel. Kämpfen Sie gegen den Dieb ●, dann erhalten Sie das gestohlene Paket.



3 Bringen Sie das Paket zu dem grün gekleideten Mann. Er führt Sie zum Präsidenten der Devon Corporation ●. Dort bekommen Sie zwei neue Aufträge.



4 Ihnen wird auch ein Pokénav geschenkt, der die Orientierung erleichtert. Drücken Sie **Start**, und wählen Sie mit **A** das Menü „Pokénav", um ihn zu nutzen.



5 Verlassen Sie Metarost City Richtung Süden, und gehen Sie durch den Blütenburgwald zu Mr. Bracks Hütte. Der alte Herr fährt Sie nach Faustauhaven.



6 Die Arena in Faustauhaven können Sie ohne Probleme aufmischen. Mit der Attacke „Lehmschuss" lassen Sie auch dem Arenaleiter Kamillo keine Chance.



7 Nun geht es nach Norden über die Route 106 in die Granithöhle. Dort bekommen Sie am Eingang die „Versteckte Maschine 5" (Blitz) geschenkt.



8 Mit Hilfe des Blitzes ist der Weg durch die Höhle schnell gefunden. Übergeben Sie am Höhlenausgang den Brief an den dort wartenden Troy.



9 Gehen Sie durch die Höhle wieder zurück zum Bootsanleger, und lassen Sie sich dort von Mr. Bracks nach Graphitport City fahren.



10 Besiegen Sie in diesem Strandhaus alle Trainer, so bekommen Sie vom Besitzer sechs Sprudelflaschen. Damit lassen sich Pokémon heilen.



11 Sprechen Sie in der Brigg-Werft mit dem Angestellten am Zeichentisch. Er bittet Sie, das Paket Kapitän Brigg persönlich zu übergeben.



12 Den Kapitän finden Sie im Obergeschoss des Ozeanmuseums. Nach dem Gespräch kämpfen Sie gegen Mitglieder des Teams Aqua oder Magma.



13 Die Stadt Richtung Norden über Route 110 verlassen und an der Kreuzung den rechten Weg nehmen. Dort treffen Sie das Kind des Professors.



14 Es geht weiter nach Malvafroh City. Sprechen Sie im Fahrradgeschäft mit dem Besitzer, und Sie bekommen einen Drahtesel geschenkt.



15 Vor der Arena sprechen und kämpfen Sie mit Heiko. In der Arena berühren Sie nur den Schalter links ●, um den Weg zum Leiter frei zu machen.



16 Setzen Sie gegen den Arenaleiter Walter vornehmlich die Angriffstechnik „Lehmschelle" ein. Für den Sieg gibt es den Dynamo-Orden.

Fortsetzung | Der Weg zum ersten Pokémon-Turnier



17 Gehen Sie dann zu diesem Haus im gleichen Ort. Vom Besitzer bekommen Sie die „Versteckte Maschine 6“ (Zertrümmerer) geschenkt.



18 Bringen Sie die „Versteckte Maschine 6“ gleich einem Ihrer Monster bei. Dazu **Start** drücken, mit **A** Beutel und dann die „VM 06“ wählen.



19 Nach Norden über die Route 111 Mavafroh City verlassen und mit dem Mann sprechen, der vor dem gelben Haus steht. Es folgen vier Kämpfe.



20 Haben Sie alle vier Kämpfe gewonnen, so können Sie das Haus betreten und dort mit der Mutter sprechen. Sie gibt Ihnen ein Machoband.



21 Es geht weiter Richtung Norden. Die kleinen Felsbrocken, die den Weg versperren, können mit dem „Zertrümmerer“ weggeräumt werden.



22 Gewähren Sie dem Kamerateam ein Interview. Dann weiter nach Norden über die Route 112 durch den Tunnel „Feuriger Pfad“ gehen.



23 Sprechen Sie mit dem Jungen vor dem Baum, so gibt es die „Technische Maschine 43“. Damit können Sie eine Geheimbasis im Baum einrichten.



24 Bevor Sie Ihren Weg fortsetzen, sollten Sie Ihre erschöpften Pokémon etwas rasten lassen. In diesem Haus können sie neue Kräfte schöpfen.



25 Gehen Sie weiter nach Westen über die Route 113 durch die Vulkanasche bis zu diesem Haus. Der Bewohner schenkt Ihnen eine Aschetasche.



26 Es lohnt sich, für den Mann ein wenig Asche zu sammeln. Er stellt Ihnen daraus einige nützliche Ausrüstungsgegenstände her.



27 Wandern Sie nun weiter nach Westen in den Ort Laubwechselfeld. Im Pokémon-Center sprechen Sie mit der Frau vor dem Computer.



28 Sie können den Ort Richtung Westen über die Route 114 verlassen. Von dem alten Mann mit dem Fiffven erhalten Sie die „TM 05“ (Brüller).



29 Nun geht es nach Süden über eine Brücke. Kämpfen Sie gegen die dort wartenden Zwillinge. Ein gutes Training für Ihre schwachen Monster.



30 Im Haus mit dem roten Dach sprechen Sie mit der Frau, die Sie noch aus Laubwechselfeld kennen. Sie schenkt Ihnen eine Loturzel-Puppe.



31 Nun geht es wieder Richtung Süden und dann nach Westen durch das Gebirge. Dort gelangen Sie in die Höhle Meteorfälle.



32 In der Höhle werden Sie Zeuge eines Zusammentreffens des Teams Aqua mit dem Team Magma. Danach sprechen Sie mit dem Professor.



33 Aus der Höhle geht es Richtung Süden nach Metarost City. Im Hauptquartier der Devon Corporation erhalten Sie einen EP-Teiler.



34 Rüsten Sie ein schwaches Pokémon mit dem EP-Teiler aus. Es gewinnt dann Erfahrungspunkte, ohne an Kämpfen teilnehmen zu müssen.



35 Aus dem Ort geht es über die Route 116 nach Osten in den Metaflurtunnel. Die Felsen im Weg werden mit dem „Zertrümmerer“ weggeräumt.



36 Durch den Höhlenausgang kommen Sie nach Wiesenflur. In diesem Haus bekommen Sie die Karte für das erste Pokémon-Turnier. Viel Erfolg!



Strategiespiel für PC | In COMPUTERBILD-SPIELE 9/2002 konnten Sie lesen, wie die ersten Aufgaben des Hauptspiels zu meistern sind. Im aktuellen Zusatzspiel gibt's neue Helden, Einheiten und Gebäude. Genug Stoff also für weitere Tipps. Außerdem verrät die Redaktion hier, wie Sie in eine versteckte Spielstufe gelangen

Spielverlauf siehe Test Seite 54

WarCraft 3
Frozen Throne

NEUE HELDEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Wächterin



Die geschickte Heldin der Nachtelfen begleitet Sie auf fast jedem Einsatz des ersten Feldzuges. Die Wächterin überzeugt als Multitalent. Sie kann gegen Landeinheiten gleichermaßen gut kämpfen und Zauber wirken. Mit ihrem Teleport-Spruch erreicht sie unzugängliche Stellen oder entflieht bei Gefahr an einen sicheren Ort.

Zaubersprüche



Dolchfächer: Schleudert einen Dolchhagel auf mehrere feindliche Ziele im Umkreis.



Beflügelt: Befähigt die Heldin, sich über eine kurze Distanz zu teleportieren.



Schattenschlag: Schleudert einen vergifteten Dolch auf eine feindliche Einheit.



Rache: Erzeugt einen Priester, der gefallene Einheiten als Geister wiedererweckt.

Blutmagier



Die Blutelfen gehören weiterhin der Allianz an. Daher begegnen Sie diesem Helden im Feldzug der Menschen. Der Distanzangriff gehört zu den besonderen Stärken des Zauberers. Seine geringe Lebensenergie zählt zu seinen Schwächen, daher sollten Sie versuchen Nahkämpfe mit dem Blutmagier möglichst zu vermeiden.

Zaubersprüche



Flammenschlag: Die Feuersäule schädigt Landeinheiten und Gebäude im Umkreis.



Verbannen: Verwandelt den Gegner kurzzeitig in „Materie", wodurch er kampfunfähig wird.



Mana abziehen: Mit diesem Zauber wird einem Gegner Zauberkraft gestohlen.



Phönix: Beschwört einen brennenden Vogel, der gegnerische Einheiten mit Feuer bekämpft.

Schattenjäger



Der Ork-Held ist ein wahrer Meister im Heilen Verbündeter und im Verfluchen feindlicher Einheiten. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten. Dem Priester fallen während der Schlacht eher taktische Aufgaben zu, da er kaum als Offensivkraft in Betracht kommt. Er agiert lieber geschützt im Hintergrund.

Zaubersprüche



Heilwelle: Ein Heilimpuls, der von einer befreundeten Einheit zur nächsten springt.



Hexerei: Verwandelt Gegner kurzfristig in harmlose Kreaturen, wie Frösche.

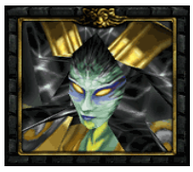


Schlangenschutz: Zaubert einen Schlangenkopf herbei, der Gegner attackiert.



Großer böser Voodoo: Freunde im Umkreis werden kurzzeitig unverwundbar.

Naga-Meerhexe



Das Volk der Naga ist im Wasser zu Hause. Der Meerhexe begegnen Sie während des ersten Feldzuges häufig. Die Frostpfeile, der Gabelblitz und der Tornado machen diese Heldin zu einer ernst zu nehmenden Wiedersacherin, die vornehmlich aus der Distanz angreift. Im Nahkampf schützt ihr Manaschild Sie zeitweilig vor Angriffen.

Zaubersprüche



Gabelblitz: Ruft einen Kegel aus Blitzen herbei, der drei Einheiten schädigt.



Frostpfeile: Verlangsamt Angriffe und Bewegungen der ausgewählten gegnerischen Einheit.



Manaschild: Schild, der das Mana der Hexe verwendet, um Schaden zu absorbieren.



Tornado: Gegnerische Einheiten werden in die Luft geschleudert und stark verlangsamt.

Gruftlord



Dieser insektenartige Held der Untoten ist ein harter Gegner. Mit seinem Stachelpanzer und der Fähigkeit, Stachel abzuschießen, ist diese Kreatur an und für sich bereits sehr gefährlich. Darüber hinaus versteht sich der Gruftlord aber auch auf das Beschwören von Aaskäfern und Heuschreckenschwärmen.

Zaubersprüche

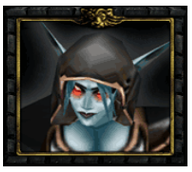


Aufspießen: Lässt Spieße aus der Erde schießen, die Feinde im Umkreis lähmen.



Stachelpanzer: Dieser Spezial-Panzer schützt den Gruftlord und schädigt seine Feinde.

Dunkler Waldläufer



Ähnlich dem Schattenjäger, kommt auch diesem Helden eine taktisch-strategische Rolle zu. Im Nahkampf leicht verwundbar, agiert der dunkle Waldläufer geschützt aus zweiter Reihe. Gegnerische Land- und Luft-Einheiten (mit Ausnahme von Helden) werden geschickt manipuliert, bis sie unter bestimmten Umständen sogar überlaufen.

Zaubersprüche

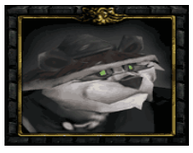


Stille: Hindert Feinde im Zielgebiet kurzzeitig daran, Zauber zu wirken.



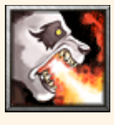
Schwarzer Pfeil: Feinde, die diesem Zauber erliegen, kämpfen fortan als Skelett in Ihren Reihen.

Pandarenen-Braumeister



Dieser Krieger verfügt über außergewöhnliche Nahkampfeigenschaften. Die Waffe des Braumeisters aus Pandaria ist Alkohol. Er speit brennenden Fusel wie eine Stichflamme auf seine Gegner oder betäubt sie mit Schnaps. Betrunken ist er besonders gefährlich.

Zaubersprüche



Feuer-Odem: Erzeugt einen Feuerkegel, der allen Feinden im Umkreis Schaden zufügt.



Trunkenheit: Benebelt Gegner mit Alkohol und macht sie so langsamer.

Bestienmeister

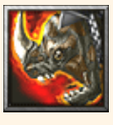


Dieser mit zwei Äxten bewaffnete Krieger ist ein vorzüglicher Nahkämpfer, der es versteht, wilde Kreaturen des Waldes, wie Grizzly-Bären, Eber und Habichte, herbeizurufen und sich dienstbar zu machen. Nur Luft-Einheiten sind vor der Nahkampfstärke dieses Helden sicher.

Zaubersprüche



Grizzly beschwören: Ruft einen wilden Bären herbei, der den Meister verteidigt.



Stampede: Versetzt eine Tierherde in Panik. Feindliche Land-Einheiten im Weg erleiden Schaden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

WarCraft 3 FORTSETZUNG

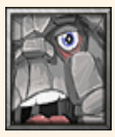
NEUE EINHEITEN

Nachtelfen



Bergriese: Diese langsame, aber schwere und kräftige Nahkampf-Einheit kann sehr viel Schaden einstecken. Die Kreaturen wurden vor Urzeiten von Titanen aus massivem Gestein geschaffen. Ihr ganzes Streben besteht darin, Schaden von der Natur abzuwenden. Schwache Gegner können kaum etwas gegen ihren schweren Panzer ausrichten.

Zaubersprüche



Spott: Mit dieser Fähigkeit lenkt der Riese gegnerische Angriffe auf sich und schützt so schwächere Einheiten.



Kriegskeule: Der Riese nimmt einen Baum auf und erzielt gegen Gebäude einen höheren Belagerungsschaden.



Feendrache: Diese kleine, schnell fliegende Einheit ist wegen ihrer Immunität gegen Magie besonders wirksam gegen feindliche Zauberer. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten. Doch die wendigen fliegenden Drachen eignen sich eher für den passiven Einsatz, beispielsweise als Aufklärer in noch unerforschten Gebieten.

Zaubersprüche



Phasenverschiebung: Sobald der Drache Schaden nimmt, verschwindet er kurzzeitig aus der Welt.



Mana-Leuchtfeuer: Der Feendrache entlädt negative Magie und schädigt damit nahegelegene Feinde in seinem Umkreis.

Menschen



Zauberbrecher: Bei dieser Einheit handelt es sich um Elfen-Krieger, die dazu ausgebildet wurden, magische Energien zu stören und zu verändern. Der Zauberbrecher ist darauf spezialisiert, feindliche Magier auszuschalten. Daher ist diese Einheit immun gegen Magie und zieht dem Gegner bei jedem Treffer Mana ab. Angriffsziele sind Land-Einheiten.

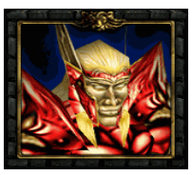
Zaubersprüche



Zauberdiebstahl: Mit diesem Spruch wird gegnerischer Zauber gestohlen und an eigene Einheiten gebunden.

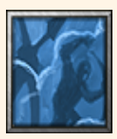


Magie kontrollieren: Ihre Einheit übernimmt die Kontrolle über eine beschworene feindliche Einheit.



Drachenfalkenreiter: Eine wendige, fliegende Einheit, die von einem Elfenkrieger geritten wird. Die Krieger der Drachenfalkenreiter-Bataillone bilden oftmals die Vorhut in einer Schlacht, die die feindlichen Reihen ausdünnt und gegnerische Türme in einen dichten Nebel hüllt. Angriffsziele sind gegnerische Land- und Luft-Einheiten.

Zaubersprüche

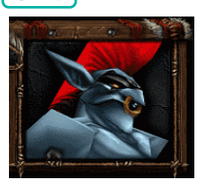


Wolke: Wird ein Abwehrturm in diese Wolke eingehüllt, geht keine Gefahr mehr von ihm aus.



Luftfesseln: Binden feindliche Luft-Einheiten mittels Magie, so dass sie sich weder bewegen noch angreifen können.

Orks



Fledermausreiter: Diese leichte Flugeinheit zeichnet sich durch ihre ungemein gute Wahrnehmung aus und eignet sich gut für Aufklärungsflüge. Wegen seiner Fähigkeit „Flüssiges Feuer" lässt sich der Fledermausreiter besonders effektiv gegen feindliche Gebäude einsetzen, da attackierte Gebäude während des Angriffs nicht repariert werden können.

Zaubersprüche



Instabiles Gebräu: Verursacht eine Explosion, die Luft-Einheiten im Umkreis schädigt. Die Fledermaus wird dabei zerstört.

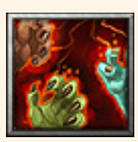


Flüssiges Feuer: Solange der Zauber wirkt, können betroffene Gebäude nicht repariert werden – deren Schaden nimmt zu.

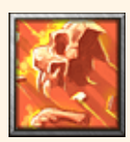


Geistläufer: Ein mystischer Tauren-Zauberer, der über die Fähigkeit „Astralgestalt" verfügt, die seinen Körper gegen Schäden schützt. Die weißen Tauren werden vom eigenen Volk verehrt, jedoch für böse Omen zukünftiger Generationen gehalten, weshalb Sie häufig zurückgezogen leben, ständig auf der Suche nach Seelenverwandten.

Zaubersprüche

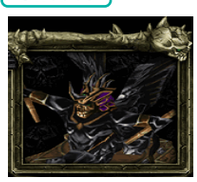


Geistverbindung: Verkettet Einheiten miteinander und teilt somit den Schaden auf.



Entzaubern: Entfernt alle Zauberverstärker von Einheiten in einem Zielgebiet und verursacht Schaden an beschworenen Einheiten.

Untote

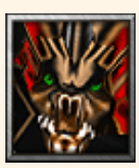


Obsidian-Statue: Verstärkte Statue, die Gesundheit und Mana von Einheiten im näheren Umkreis regenieren kann. Kann auch „Zerstörergestalt" erforschen. Die Obsidian-Statuen werden oftmals an vorderster Front der untoten Armeen eingesetzt, da Sie Ehrfurcht und Angst bei Ihren Feinden hervorrufen. Angriffziele sind Land- und Luft-Einheiten.

Zaubersprüche



Essenz der Verseuchung: Stellt die Gesundheit sämtlicher in der Nähe befindlichen befreundeten Einheiten wieder her.

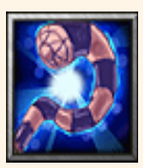


Verwandlung in Zerstörer: Verwandelt die Statue in einen Zerstörer. Eine schwere, fliegende Einheit mit guten Anti-Magie-Fähigkeiten.



Zerstörer: Diese monströsen Kreaturen brechen aus der sie umgebenden Obsidian-Statue hervor, stürzen sich in die Schlacht und verschlingen Magie, um damit ihren unstillbaren Hunger zu besänftigen. Dabei bewegen sie sich zwischen Schlachten hin und her, bringen Zerstörung und Furcht über ihre Feinde. Zerstörer verfügen über „Zauber-Immunität".

Zaubersprüche



Mana-Absorption: Beraubt andere Einheiten ihres gesamten Mana-Vorrates und führt ihn dem Zerstörer zu.



Vernichtungskugel: Fügt jedem Angriff des Zerstörers zusätzlich 20 Schadenspunkte hinzu. Die Angriffswirkung verbreitet sich auf eine Fläche.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE GEBÄUDE

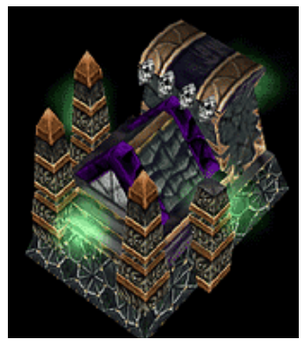
Urturm der Wunder



Bei diesem neuen Gebäude der Nachtelfen handelt es sich um einen Laden, in dem alle Einheiten, die über ein Inventar verfügen, Gegenstände kaufen und verkaufen können. Welche Gegenstände verfügbar sind, hängt von der Ausbaustufe Ihres Baums des Lebens ab.

Grabmal der Relikte

Dieses Gebäude stellt das Gegenstück der Untoten zum „Urturm der Wunder" der Nachtelfen dar. Auch



hier können Einheiten mit Inventar Gegenstände kaufen und verkaufen. Die Verfügbarkeit der Gegenstände hängt von der Ausbaustufe der Nekropole ab.

Neruben-Turm



Ein „Zigurrat" kann zu diesem Turm der Untoten ausgebaut werden. Ein solcher Verteidigungsturm fügt angreifenden Horden Kälteschaden zu und verlangsamt feindliche Einheiten.

Arkanes-Gewölbe



Dieses Gebäude der Menschen ist das Gegenstück zum „Urturm der Wunder" und dem „Grabmal der Relikte". Die Ausbaustufe des Rathauses entscheidet darüber, welche Gegenstände hier erhältlich sind.

Arkaner-Turm



Dabei handelt es sich um einen Verteidigungsturm der Menschen. Der magische Turm verfügt über die Fähigkeiten „Sichtbar machen" und „Rückkopplung". Ziele des Turmes sind Land- und Luft-Einheiten.

Voodoo-Lounge



Auch die Orks verfügen über einen Laden. Helden und andere Einheiten mit Inventar können hier in Abhängigkeit von der Ausbaustufe des Haupthauses Gebäude kaufen oder verkaufen.

DIE VERSTECKTE BONUS-SPIELSTUFE

Geheime Spielstufe



1 Am Ende der dritten Spielstufe des Menschen-Feldzugs finden Sie drei Schafe. Treten Sie in dieser Reihenfolge auf die vorgelagerten Bodenplatten: Blau, Rot, Gelb.



2 Daraufhin öffnet sich ein Eisentor, und Sie können in das obere Verlies eintreten. Gehen Sie darin zu den kreisenden Schafen, um die Spielstufe freizuschalten.



3 Nach Abschluss der aktuellen Spielstufe kommen Sie in die Bonus-Spielstufe. Hier müssen Sie ein Portal vor 30 Angriffswellen attackierender Horden beschützen.



4 Ihre einzige Chance, sämtliche Angriffe zu überleben, besteht im Aufbau einer guten Verteidigung. Bilden Sie im Rathaus sofort drei Pioniere aus, …



5 … damit Sie über genug Arbeiter verfügen, um Verteidigungstürme zu bauen. Stellen Sie dann sofort die ersten Türme (Kreis) schützend vor das Portal.



6 Errichten Sie entlang der Einfallstraße der Horden so viele verschiedene Türme wie möglich, damit die Feinde dezimiert werden, bevor sie das Portal erreichen.

Geheime Spielstufe | Fortsetzung

7 Nachdem Sie einige Wellen abgewehrt haben, werden automatisch verbesserte Verteidigungstürme verfügbar. Bauen Sie die, sobald es möglich ist. Bekämpfen Sie die Bestien aber auch weiterhin mit Ihren Helden.



8 Frei nach dem Motto: „Angriff ist die beste Verteidigung" können Sie auch riskieren, in die Offensive zu gehen und die Angreifer bereits an ihrem Sammelpunkt am oberen Ende der Karte zu attackieren.



9 Mit Geduld und Nervenstärke sollte es Ihnen gelingen, das Portal vor seiner völligen Zerstörung durch die Angreifer zu schützen. Aber keine Sorge: Selbst wenn es Ihnen nicht gelingt, gelangen Sie in die nächste Spielstufe.



Geheime Tricks (Cheats)

1 Starten Sie zunächst das Spiel wie gewohnt.

2 Beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie einen gespeicherten, alten Spielstand.

3 Drücken Sie im Spiel ↵. Im daraufhin geöffneten Eingabefenster Nachricht: tippen Sie einen der Texte aus der Tabelle unten ein und drücken anschließend ↵.

4 Sie sehen dann links am Bildrand die Bestätigung, dass der Cheat wirksam ist: Logan: Cheat aktiviert!. So können Sie nach Herzenslust Ihre Ausgangsposition im Spiel verbessern.



Ohne Trick sehen Sie nur den bereits erkundeten Ausschnitt der Karte.



Mithilfe des geheimen Tricks dagegen haben Sie den vollen Durchblick.

Eingabetext	Wirkung
allyourbasearebelongtous	Spielstufe erfolgreich beenden.
iseedeadpeople	Ganze Landkarte aufdecken.
thereisnospoon	Ihre Helden haben unbegrenzt Mana.
whosyourdaddy	Sie sind unverwundbar und treffen stets tödlich.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

Hulk[2] für PC

[2]sprich: „Halk"

Was ist grün und stirbt nicht? Richtig, Hulk mit Hilfe von COMPUTERBILD-SPIELE

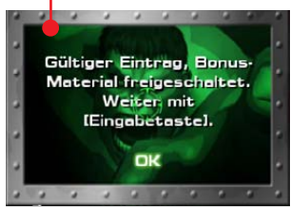
1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt über das Symbol



auf Ihrer Bildschirmoberfläche.

2 Wenn das Spiel gestartet ist, wählen Sie mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur im HAUPTMENÜ die OPTIONEN aus sowie im anschließenden Menü den Punkt CODE-EINGABE.

3 Im nächsten Fenster geben Sie, nach einmaligem Drücken der ↵-Taste, die Cheats aus der oberen rechten Tabelle ein. Jeweils mit der ↵-Taste bestätigen Sie dann die Buchstabenkombination, woraufhin ein Infofenster die korrekte Annahme des Cheats bestätigt.





4 Mit der Taste Esc gelangen Sie wieder ins Hauptmenü. Unter dem Menü-Eintrag SPEZIAL-FEATURES gelangen Sie zur Anzeige der versteckten Spielhilfen und Bonusinhalte. Unter dem Eintrag CHEATS sehen Sie, welche Spielhilfen Sie eben freigeschaltet haben, und können diese durch Anklicken ein- und ausschalten.

5 Weitere Cheats können Sie direkt im Spiel eingeben. Laufen Sie dafür mit Ihrer Spielfigur zu einem der Code-Terminals. Diese



sehen so ähnlich aus wie die Terminals, an denen Sie Türen öffnen können (Ein solches Code-Terminal finden Sie zum Beispiel am Anfang von Level 2). Geben Sie dort einen Cheat aus der unteren rechten Tabelle ein, um zusätzliches Bonusmaterial freizuschalten. Um sich dieses anzuschauen, müssen Sie Ihr aktuelles Spiel beenden. Dann wechseln Sie ins HAUPTMENÜ zu den SPEZIAL-FEATURES und schauen dort unter den Überschriften FILMGRAFIK und HULK ENTFESSELT sowie CHEATS nach.

Eingabetext für Code-Eingabe	Wirkung
GMMSKIN	„Unverwundbarkeit" (für Hulk).
FLSHWND	„Regenerator" (Regeneration für Hulk).
ANGMNGT	„Volle Wutanzeige" (hohe Schlagkraft).
GRNCHTR	„Unbeschr. Leben" (unendlich Leben).
HLTHDSE	„TPS des Hulk verdoppeln" (mehr Energie für Hulk).
BRNGITN	Doppelte Energie Gegner.
MMMYHLP	Halbe Energie Gegner.
FSTOFRY	Hulk kann Gegner mit 1. Schlag töten.
BRCESTN	Alle Puzzles im Spiel sind gelöst.
NMBTHIH	Highscore zurücksetzen.
TRUBLVR	Alle Level (Spielstufen) verfügbar.

Eingabetext Terminals	Wirkung
SANFRAN	Im Menü „Filmgrafik" ist „Hulk verwandelt sich" freigeschaltet.
PITBULL	Im Menü „Filmgrafik" ist „Hulk gegen Hulk-Hunde" freigeschaltet.
FIFTEEN	In Filmgrafik ist die „Wüstenschlacht" verfügbar.
NANOMED	Im Menü „Hulk entfesselt" sind die „Hulk Filmeffekte" freigeschaltet.
JANITOR	In Cheats ist „Gr. Hulk" freigeschaltet.

Star Trek – Elite Force[3]2 für PC

[3]sprich: „Star Treck – Ilait Forß"

Der Weltraum, unendliche Weiten – mit den Cheats von COMPUTERBILD-SPIELE ein Katzensprung

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Spielsymbol



auf Ihrer Bildschirmoberfläche.

2 Im geöffneten Auswahlmenü wählen Sie den Punkt Eigenschaften aus.

3 Es öffnet sich daraufhin ein Fenster mit den wichtigsten Dateiinformationen. Im Feld Verknüpfung (1) klicken Sie nun mit dem Mauszeiger in die Zeile Ziel: (2), damit Sie dort den Text bearbeiten können. Setzen Sie dort folgenden Satz hinter den Namen des Zielverzeichnisses: „+set developer 1 +set cheats 1 +set ui_console 1". Schließen Sie nun das Fenster mit OK.



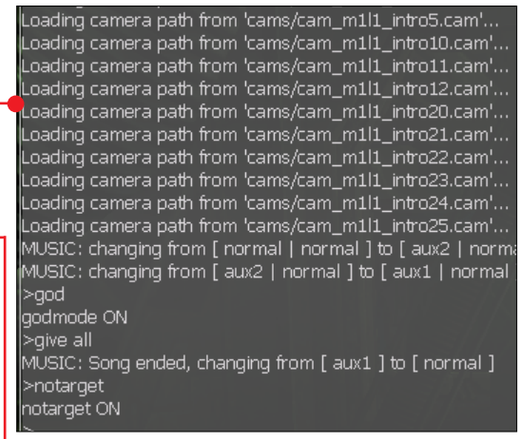
4 Starten Sie nun wie gewohnt das Spiel per Doppelklick auf das Symbol auf Ihrer Bildschirmoberfläche.

5 Nach Spielstart beginnen Sie im Hauptmenü ein Neues Spiel, oder Sie setzen mit Spiel laden ein gespeichertes Spiel fort.

6 Sobald Sie mit Ihrer Spielfigur loslegen können, ist es möglich, mit der Taste ^ die Spielkonsole zu öffnen und schließen.

7 In das geöffnete Konsolen-Fenster können Sie den gewünschten Cheat eingeben. Wollen Sie zum Beispiel alle Waffen haben, können Sie sich mit dem Cheat give all die schweren Wummen aus höheren Spielstufen schon zu Spielbeginn freischalten.





Eingabetext	Wirkung
god	Sie werden unverwundbar.
health xx	Ihre Gesundheit auf xx setzen.
noclip	Sie können durch Wände gehen.
notarget	Sie sind unsichtbar für Gegner.
give all	Sie erhalten alle Waffen mit Munition.
kill	Sie töten Ihre Spielfigur.
freeze	Das Spiel friert ein.
quit	Das Spiel wird komplett beendet.

Pro Rally[1] 2002 für Playstation 2

Alle Extras freizufahren, erfordert viel Zeit und Können. Doch mit diesem geheimen Trick stehen Ihnen alle „Bonbons" sofort zur Verfügung

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie einen freien Speicherplatz aus, und drücken Sie Taste ✕.



3 Geben Sie als Spielernamen PEROPAVO ein. Dazu markieren Sie jeden einzelnen Buchstaben und geben ihn dann durch einen Druck auf ✕ ein.

4 Am Ende markieren Sie end und bestätigen mit ✕. Anschließend enscheiden Sie, für welches Land Sie fahren möchten, indem Sie die Landesflagge Ihrer Wahl markieren und erneut auf ✕ drücken.

5 Sie werden nun noch gefragt, ob Sie wirklich sicher seien, die richtigen Einstellungen gewählt zu haben. Ist das der Fall, markieren Sie JA und drücken die Taste ✕. Andernfalls markieren Sie NEIN und beginnen noch einmal mit den Einstellungen.



6 Haben Sie das Passwort richtig eingegeben, so stehen Ihnen im Spiel fortan sämtliche Fahrzeugmodelle, Strecken und auch Spielmodi zur Verfügung. Gute Fahrt!

[1] sprich: „Ralli"

Conflict Zone für Playstation 2

Nicht jeder wurde als begnadeter Kommandeur geboren. Sollte Ihr Einsatz einmal zu brenzlig werden, können Sie sich den Sieg auch ermogeln

1 Sobald Sie erste Manöver absolviert haben, schalten Sie das Spiel per Druck auf die **Start**-Taste auf Pause. Markieren Sie dann die Zeile SPIEL FORTSETZEN, und drücken Sie die Tastenfolge ✕, ↑, ↑, ↓, →, ←.



2 So einfach kann Siegen sein! Durch die Eingabe des genannten Tasten-Codes haben Sie den laufenden Einsatz mit sofortiger Wirkung gewonnen. Nach Einsicht in die Kampfstatistik können Sie mit der nächsten Aufgabe fortfahren.

Batman Vengeance[2] für Playstation 2

Um das Böse aus Gotham City zu vertreiben, können Sie ruhig mal tief in die Trickkiste greifen

1 Sobald das Hauptmenü zu sehen ist, geben Sie eine der unten abgedruckten Tastenfolgen ein.

2 Starten Sie dann, wie gewohnt, ein neues oder bereits begonnenes Spiel.

3 Die „Power"-Bewegungen stehen Ihnen sofort zur Verfügung.

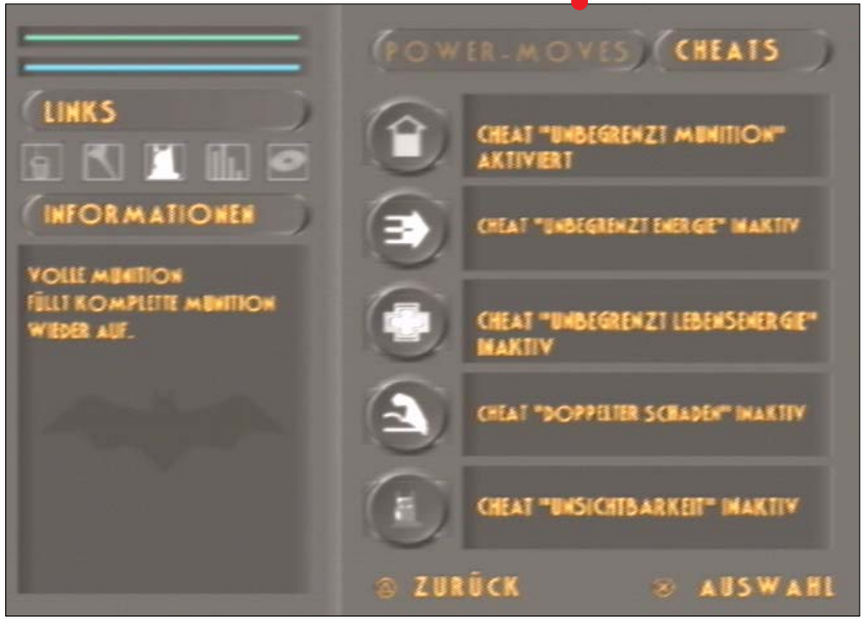
4 Um die Master-Cheats zu aktivieren, müssen Sie das laufende Spiel zunächst auf Pause schalten. Drücken Sie dazu die **Start**-Taste.

5 Markieren Sie nun den Punkt POWER-MOVES, indem Sie zweimal → drücken und die Auswahl anschließend mit einem Druck auf die Taste ✕ bestätigen.

6 Drücken Sie daraufhin ein weiteres Mal →, um die Cheats anzuwählen. Durch Drücken von ↑ und ↓ können Sie den oder die gewünschten geheimen Tricks nach Belieben markieren und dann mit einem Druck auf die Taste ✕ aktivieren oder auch wieder abschalten. Setzten Sie das Spiel danach fort, indem Sie ein weiteres Mal auf die **Start**-Taste drücken.



Eingabe	Wirkung
L2, R2, L2, R2, ■, ■, ●, ●	Master-Cheats.
L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R1	Alle Power-Moves.



[2] sprich: „Batman Wennschens"

Def Jam Vendetta[1] für Gamecube

[1] spricht: „Deff Dschäm Wendetta"

Hau drauf: So schicken Sie alle Wrestler in den Ring

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise. Sobald die Anzeige Press START zu sehen ist, drücken Sie **START**.

2 Die geheimen Tricks lassen sich nicht im STORY-Modus anwenden. Wählen Sie daher mit dem Steuerkreuz einen anderen Spiel-Modus aus, etwa SURVIVAL, und drücken Sie **A**.

3 Wählen Sie dann Ihren Spielernamen aus, und drücken Sie zwei Mal **A**.

4 Anschließend sehen Sie die Kämpfer-Auswahl. Halten Sie jetzt gleichzeitig **L**, **R** und **Z** gedrückt, und geben Sie einen der rechts stehenden Cheats ein. Ganz wichtig: Zwischen den Einzelschritten darf nicht mehr als eine Sekunde liegen, sonst funktioniert es nicht. Etwas Übung ist daher nötig. Und: Einige Kämpfer werden erst freigeschaltet, wenn Sie das andere Outfit aktivieren.



Hier schummeln Sie.

Eingabe	Wrestler
A, Y, B, X, Y	Arii
A, Y, A, A, A	Carla
Y, Y, B, A, X	Chukklez
X, B, A, A, X	Cruz
Y, B, Y, A, X	D-Mob
A, X, A, X, Y	Dan G
X, X, A, A, B	Deebo
X, Y, X, X, A	Deja
X, A, X, B, Y	DMX
B, Y, X, A, A	Drake
X, B, X, X, Y	Funkmaster Flex
B, B, B, Y, X	Headache
B, A, B, X, A	House
Y, B, X, Y, X	Iceberg
X, X, X, Y, B	Ludacris

Eingabe	Wrestler
A, X, B, Y, Y	Masa
Y, X, A, B, X	Method Man
B, B, Y, Y, A	Moses
X, Y, B, A, X	N.O.R.E.
Y, X, A, A, B	Nyne
X, X, Y, B, B	Omar
X, X, Y, Y, B	Opal
A, A, Y, B, Y	Peewee
A, A, A, B, X	Penny
B, Y, X, Y, A	Pockets
B, Y, B, X, A	Razor
X, X, B, Y, A	Redman
A, Y, A, B, X	Ruffneck
X, Y, A, B, Y	Scarface
B, B, X, Y, A	Sketch

Eingabe	Wrestler
B, B, A, A, X	Snowman
A, B, X, X, B	Steel
X, X, Y, A, X	T'ai
B, B, Y, A, A	Zaheer
A, B, X, Y, X	Briggs (anderes Outfit)
A, B, Y, A, X	Briggs (anderes Outfit)
Y, Y, B, Y, Y	D-Mob (anderes Outfit)
A, B, B, X, X	Drake (anderes Outfit)
X, Y, X, Y, X	Manny (anderes Outfit)
A, B, B, Y, X	Peewee (anderes Outfit)
A, Y, B, Y, X	Proof (anderes Outfit)
Y, X, A, B, B	Razor (anderes Outfit)
Y, X, B, A, Y	Ruffneck (anderes Outfit)
Y, B, A, Y, X	Spider (anderes Outfit)

Rise of Nations[2] (Version 1.13.04.1801) für PC

[2] spricht: „Sais off Näschens"

Nationengründung trickreich leicht gemacht

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

2 Im Hauptmenü wählen Sie mit einem Mausklick beispielsweise Solo-Spiel aus.

3 Wählen Sie dann per Klick einen Spiel-Modus aus, zum Beispiel Schnelle Schlacht.

4 Klicken Sie danach auf den Menüpunkt Starten.

5 Wenn das Tipp-Fenster noch aktiviert sein sollte, schließen Sie es mit einem Klick auf Schließ..

6 Drücken Sie danach ↵. Tippen Sie einen der nebenstehenden Cheats ein, und bestätigen Sie die Eingabe jeweils per Druck auf ↵.



Ausgeklinkt: verheerende Bombe.


Aufgeweckt: Wachen hüten die Stadt.


Aufgedeckt: die ganze Karte im Blick.

Eingabetext	Wirkung
cheat safe	Stellt Maschinengewehre um jede Hauptstadt.
cheat achieve	Zeigt Erfolge an.
cheat ally <Farbe>	Bündnis mit Nation. *Beispiel: cheat ally blau*
cheat peace <Farbe>	Frieden mit Nation. *Beispiel: cheat peace blau*
cheat war <Farbe>	Krieg mit Nation. *Beispiel: cheat war blau*
cheat defeat <Farbe>	Sieg über Nation. *Beispiel: cheat defeat blau*

Eingabetext	Wirkung
cheat bird	Erschafft einen Wildvogel.
cheat nuke	Wirft eine nukleare Bombe mit großer Zerstörungskraft.
cheat reveal	Offenbart die gesamte Karte.
cheat explore all	Alles wird ausgekundschaftet.
cheat finish	Stellt gewählte Einheit oder Gebäude fertig.
cheat victory <Farbe>	Sieg für Nation. *Beispiel: cheat victory rot*

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft für Xbox

Vor diesen Tricks zieht sogar Indy den Hut

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Startbildschirm sehen Sie die Aufforderung ●.

An dieser Stelle drücken Sie gleichzeitig **L** und **R**. Halten Sie diese Tasten gedrückt, und geben Sie die Cheats aus der Tabelle rechts ein. Ein kurzer Ton bestätigt die korrekte Eingabe.



Eingabe	Wirkung
↑, ↑, ↓, ↑, A, X, A, B, ↑, ↓, Y, START	Indy wird unverwundbar.
←, B, →, X, ↑, A, ↓, Y, START	Indy erhält alle Waffen mit unendlich viel Munition.
Y, Y, Y, A, X, S, A, B, W, START	Indy erhält die Panzerfaust mit unendlich viel Munition.
Y, A, X, B, A, Y, B, X, START	Die Option „Galerie" im Hauptmenü wird freigeschaltet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

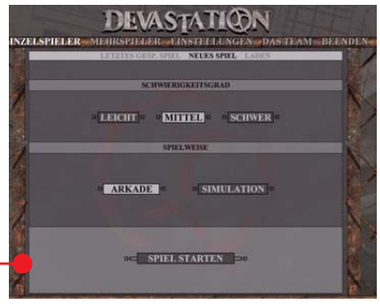
Devastation – Resistance Breeds Revolution[1] (Version 1.0.380) für PC

[1] sprich: „Diwästäischen – Risistänz Bridhs Rewwelujuhschen"

Bevor Sie im Kampf gegen korrupte Konzerne der Zukunft verzweifeln, tricksen Sie die Verbrecher doch einfach aus – werden Sie unbesiegbar

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels unten auf den Eintrag SPIEL STARTEN, um das Spiel in der leichteren Variante ARKADE zu absolvieren. Ziehen Sie „Devastation" auf die harte Tour vor? Dann klicken Sie erst auf SIMULATION und danach auf SPIEL STARTEN.



3 Warten Sie ab, bis das Spiel beginnt. Drücken Sie im laufenden Spiel die Taste 0.

4 Daraufhin wird ein schwarzes Fenster geöffnet. Tippen Sie einen der rechts aufgeführten Trickbegriffe ein, zum Beispiel dopefish. Drücken Sie dann ↵ und anschließend erneut 0, um das Fenster wieder zu schließen. Damit ist der Cheat aktiviert.

Eingabetext	Wirkung
dopefish	Sie werden unverwundbar und erhalten sämtliche Waffen.
allammo	Ihren Waffen steht die Höchstmenge Munition zur Verfügung.
fly	Sie heben ab und schweben über den Dingen.
ghost	Wände sind für Sie kein Hindernis mehr.
behindview 1	Sie sehen Ihre Spielfigur von hinten.

Enclave (Version 1.0.01.) für PC

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie den Kampf zwischen Licht und Chaos gefahrlos beherrschen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Arbeitsplatz.

2 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie die Dateien des Spiel abgespeichert haben, also zum Beispiel auf (C:).

3 Anschließend klicken Sie doppelt auf den Ordner Starbreeze Studios.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf Enclave.

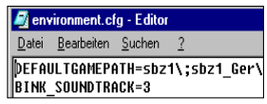
5 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf environment.cfg.

6 Ein neues, kleines Fenster wird geöffnet. Klicken Sie darin auf den Eintrag NOTEPAD. Falls Sie ihn nicht gleich finden, klicken Sie so oft auf ▼, bis er zu sehen ist.

7 Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Diese Datei immer mit diesem Programm öffnen, so dass der Haken in dem Kasten davor verschwindet ☐.

8 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

9 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet:



Drücken Sie ▼, bis der Text durchgelaufen ist, und tippen Sie am Ende in eine neue Zeile die Zeichenfolge CON_ENABLE=1 ein. Klicken Sie dann auf ☒.

10 Daraufhin sehen Sie ein Fenster mit der Frage Möchten Sie die Änderungen speichern?. Auf Ja klicken und offene Fenster per Klicks auf ☒ schließen.

11 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

Eingabetext	Wirkung
cg_menu "cheatmenu"	Wirkung: Sie können wählen zwischen Unbesiegbarkeit und dem Überspringen der laufenden Spielrunde.
cmd noclip	Sie schweben durch Wände und erheben sich in die Lüfte.

12 Drücken Sie im laufenden Spiel die Taste ^.

13 Daraufhin wird in der oberen Hälfte des Spiels ein Fenster geöffnet. Geben Sie eine der oben aufgeführten Zeichenfolgen ein, drücken Sie ↵ und dann ^.

14 Haben Sie den oberen Cheat-Code eingetippt, so wird ein Menü geöffnet.



Möchten Sie unbesiegbar sein, so drücken Sie erneut ↵. Möchten Sie lieber den laufenden Auftrag per Tastendruck erledigen, dann drücken Sie ▼ und danach ↵. Haben Sie dagegen den unteren Code eingetragen, brauchen Sie nichts weiter tun. Er ist automatisch aktiv.

Chaser[2] (Version 1.0.0.1) für PC

[2] sprich: „Tschäiser"

Ohne Gedächtnis stellen Sie sich den Gefahren einer dunklen Zukunft – aber nicht ohne Tricks

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf Arbeitsplatz.

2 Klicken Sie doppelt auf den Namen des Laufwerks, auf dem Sie die Dateien von „Chaser" gespeichert haben, also zum Beispiel auf (C:).

3 Im nächsten Fenster klicken Sie doppelt auf Programme.

4 Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner Jowood.

5 Anschließend klicken Sie doppelt auf Chaser.

6 Klicken Sie dann doppelt auf den Ordner mit der Bezeichnung Save.

7 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf den Ordner Users.

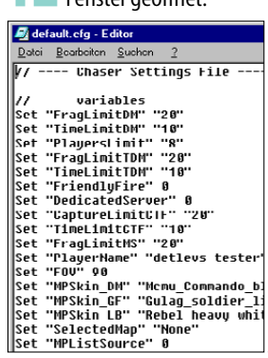
8 Klicken Sie anschließend doppelt auf default.cfg.

9 Ein neues, kleines Fenster wird geöffnet. Klicken Sie darin auf den Eintrag NOTEPAD. Falls Sie ihn nicht gleich finden, klicken Sie so oft auf ▼, bis er zu sehen ist.

10 Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Diese Datei immer mit diesem Programm öffnen, so dass der Haken in dem Kasten davor verschwindet ☐.

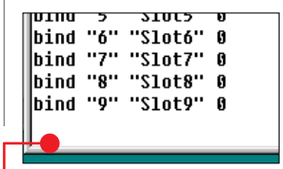
11 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

12 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet:



Klicken Sie so lange auf ▼, bis der Text komplett durchgelaufen ist. Klicken Sie am Ende des Textes auf,

Eingabetext	Wirkung
bind "H" "\cht_health 100"	Die Gesundheitsanzeige klettert auf den Wert „100".
bind "J" "\cht_armor 100"	Die Rüstungsanzeige steigt auf den Wert „100".
bind "K" "\cht_giveall"	Sämtliche Waffen stehen voll geladen zur Verfügung.



und tippen Sie eine der oben aufgeführten Zeichenfolgen ein, zum Beispiel bind "H" "\cht_health 100". Sie können auch alle drei Zeichenfolgen hintereinander eingeben. Achten Sie aber darauf, nach jeder Zeichenfolge ↵ zu drücken. Klicken Sie anschließend auf ☒.

13 Daraufhin sehen Sie ein Fenster mit der Frage Möchten Sie die Änderungen speichern?. Klicken Sie auf Ja, und schließen Sie noch geöffnete Fenster mit je einem Klick auf ☒.

14 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

15 Drücken Sie im laufenden Spiel die Taste H, so erhalten Sie volle Gesundheit, drücken Sie J, gibt es volle Rüstung und per Druck auf K sämtliche Waffen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

BRETTSPIEL-UMSETZUNG FÜR PC



Der Vater von Catan

Klaus Teuber (51) ist Deutschlands erfolgreichster Erfinder von Brettspielen. Von der Catan-Reihe verkauften sich sieben Millionen Stück, am besten „Die Siedler von Catan". In Roßdorf in Hessen setzt der Meister gerade „Sternenschiff Catan" als Computerspiel für den PC um

Jetzt muss ich unbedingt noch Carbon kaufen, hoffentlich reichen meines Astros aus." Klaus Teuber sitzt ins Spiel vertieft vor dem Bildschirm des mattschwarzen tragbaren Computers. Mit den Fingern streicht er sich nachdenklich durch den Schnauzbart. „Jetzt muss ich nur noch aufpassen, dass kein Pirat kommt und mir die Fracht abnimmt, bevor ich die auf dem nächsten Planeten verkaufen kann."

Teuber ist trotz 30 Grad Hitze voll bei der Sache. Er begutachtet die neueste Version der PC-Ausgabe von „Sternenschiff Catan". Eigentlich sind ja Computerspiele nicht so seine Sache: „Da sitzt man alleine vor dem Bildschirm, ich mache aber meine Spiele, um die Menschen zusammenzubringen." Dabei kann sich Teuber aber seine Arbeit ohne PC auch nicht mehr vorstellen. Die ersten Prototypen von Spielbrettern und Karten entwirft er selber mit Programmen wie Photoshop und Corel Draw. Er betreut eine eigene Internet-Seite (www.klausteuber.de), liest und beantwortet elektronische Post und spielt auch selber. „‚Gothic' und ‚Civilization 3' sind meine Lieblingsspiele."

Vor allem aber spielt Teuber online im Internet. Unter dem Namen „Atan" kann man ihn an mehreren Abenden pro Woche „Catan – die erste Insel" mit anderen Fans spielen sehen. „Ich bin zwar nicht der beste, aber sicher unter den ersten zehn", murmelt er verlegen auf die Frage, ob andere Spieler gegen den Catan-Vater überhaupt eine Chance haben.

Wie viele andere Spiele ist auch die Brettspiel-Variante von „Sternenschiff Catan" zunächst an Teubers Computer entstanden. Der kreative Nabel der Catan-Welt ist das Doppel-Reihenhaus der Teubers im hessischen Roßdorf bei Darmstadt. Direkt am Rand eines wogenden Kornfeldes knobelt der ehemalige Zahntechniker die Ideen für seine neuen Spiele aus. Teuber ist so einer, der zwar eine kleine Berühmtheit ist, der keine Geldsorgen mehr hat, aber dennoch mit beiden Beinen auf dem Boden geblieben ist. „Eigentlich hat sich mein Leben nicht groß verändert", glaubt er. Nur wenn ein Nachbar an der Tür klingelt und mit einem Catan-Spiel und einem Autogrammwunsch dasteht, dann weiß der wohl bekannteste Roßdorfer, dass doch nicht alles wie früher ist.

„Vor einigen Monaten sind die Bochumer PC-Spiele-Entwickler ‚drei partner' an mich herangetreten", berichtet Teuber, „und haben mir ein Konzept für die PC-Umsetzung vom Sternenschiff vorgelegt. Ab da ging alles recht schnell."

Mit früheren PC-Umsetzungen seiner Spiele war Teuber nicht immer glücklich. „Es sind viele Ab-



Der grüne Fleck ist eine Basis der Außerirdischen im Weltraum.



Der Spieler muss mit seinem Sternenschiff viele Planeten besuchen.



Foto: Netzhaut

Die Grafiker Thorsten Mortag (28, links) und Harald Galbierz (44) kümmern sich um die Optik der Planetenoberflächen im „Sternenschiff".



Foto: Stefan Wirthirt

Catan-Vater Klaus Teuber mit Figuren aus dem von ihm erschaffenen Universum: Die „Fürsten der Völker" sind die Anführer der fremden Rassen in der Catan-Galaxis. Im Bild links ist das Raumschiff im Spiel zu sehen.



Foto: Stefan Wirthirt

Bernhard Ewers (36, links) und Klaus Teuber (51) spielen Sternenschiff.



Foto: Stefan Wirthirt

Teuber und seine Brettspiele-Sammlung im Keller seines Hauses.

sprachen nicht eingehalten worden, aber das ist jetzt alles anders", ist er sich sicher.

„Sternenschiff Catan ist ja eigentlich auf dem Brett nur für zwei Spieler gemacht", erklärt Teuber, „aber beim Computerspiel werden wohl vier Spieler mitmachen können." Hier sieht der studierte Mathematiker auch den Vorteil des Computers. „Man hat mehr Freiheiten und kann Dinge machen, die am Brett nicht gehen. Das Sternenschiff zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass es zwischen den Spielern keine Kämpfe gibt." Da aber Kämpfe, und das gibt Teuber zu, spannend sind, gibt es den Piraten. „Der taucht plötzlich hinter einem Planeten auf und bedroht die friedlichen Handelsschiffe. Dann heißt es zahlen oder kämpfen", sagt der Catan-Vater mit gespieltem Ernst und leichtem Grinsen. Das Ziel des Spieles ist schließlich auch, neben dem Sammeln von Punkten, dass die Spieler den Piraten besiegen.

Programmiert wird das PC-Spiel ein paar hundert Kilometer entfernt von Teubers Dorfidylle in der Industriestadt Bochum. Wenig idyllisch an einer lauten Ausfallstraße liegt das Büro von „drei partner". „Hauptsache, wir können hinter dem Haus grillen", meint der Entwickler-Chef Bernhard Ewers (36). Nach dem Programmieren sitzen die Entwickler-Partner nämlich noch oft zusammen und lassen bei saftigem Nackensteak und kühlem Bier den Tag ausklingen. Bochum eben.

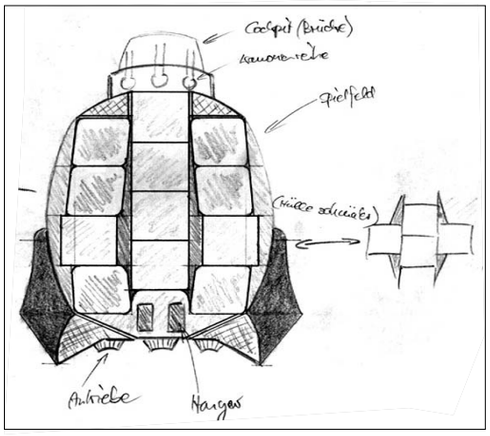
Ewers hat einen schwierigen Balanceakt hinter sich: „Wir wollten kein Brettspiel für den Bildschirm entwickeln, das ist langweilig. Es sollte schon ein PC-Spiel werden, das sich aber ganz klar am Original orientiert. Dabei ist ein Brettspiel ganz anders aufgebaut als ein PC-Spiel. Man spielt am Computer viel länger, das mussten wir berücksichtigen."

Mehr Informationen:
www.sternenschiffcatan.de

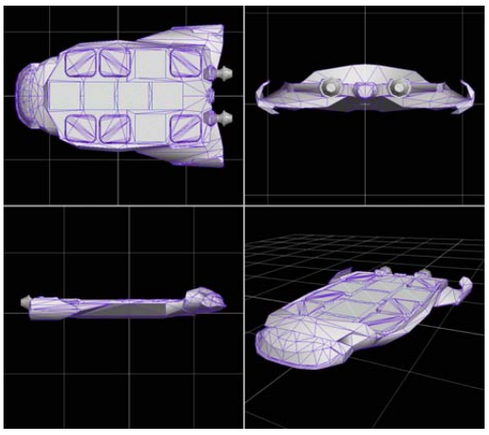
Viel Wert legen die drei „Partner", zu denen neben Ewers der Grafiker Torsten Mortag (28) und der Programmierer Michael Stoyke (30) gehören, auf die Optik. Mortag: „Es soll schon erkennbar sein, dass die Sache im Weltraum stattfindet." Mit vielen Film-Sequenzen, schönen bewegten Planeten und anderen optischen Finessen wollen sie PC-Spieler überzeugen, die Brettspiel- Umsetzungen für den Computer sonst nicht mit der Kohlenzange anfassen würden.

Die Arbeit übrigens, die im Computerspiel „Sternenschiff Catan" steckt, lässt sich recht leicht anschaulich machen. Stoyke: „Insgesamt haben wir etwa 150 000 Zeilen programmiert. Die passen auf 2700 Schreibmaschinenseiten. Das ist ein Papierstapel von etwa 30 Zentimetern Höhe – und die Bilder nicht mitgerechnet."

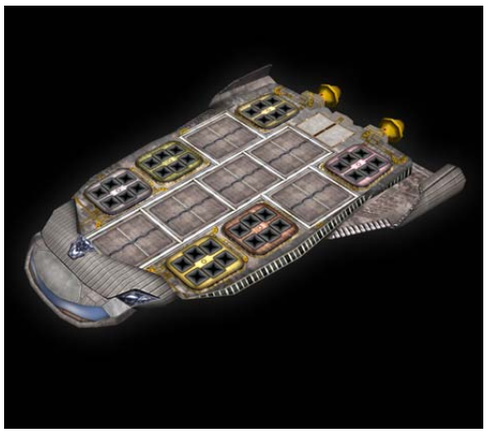
Anfang September kommt für den Dorfmenschen Teuber und die Städter aus Bochum der große Moment. Dann wird das Spiel für rund 30 Euro in den Läden stehen, und das Catan-Märchen geht in die nächste Runde.



Die erste Bleistift-Skizze des Sternenschiffes.



Am PC wird aus der Zeichnung ein räumliches Modell.



So sieht das fertige räumliche Schiff dann im Spiel aus.

Die Informationen auf dieser Seite wären nicht mehr aktuell.
Deshalb hat die Redaktion auf sie verzichtet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: defd Kinoarchiv

Lizenz zum Tröten

Sie bestehen aus zwei, drei, fünf, sechs oder gar sieben Boxen. Sie sind aus Holz oder Plastik. Sie sorgen dafür, dass Musik und Spielgeräusche zu Ihren Ohren gelangen. Sie haben eins gemeinsam: die Lizenz zum Tröten. COMPUTERBILD-SPIELE hat acht 2.1- und acht 5.1-Lautsprechersysteme aufwendig getestet

Die Auswahl an Lautsprechern ist groß wie nie. Da gibt es die noch vor fünf Jahren beliebteste Variante: zwei kleine Boxen, die links und rechts neben dem Monitor ihr Plätzchen fanden. Doch deren Zeiten sind vorbei. Die Verkaufsschlager von heute sind die so genannten 2.1-Lautsprechersysteme. Sie bestehen aus zwei Hochtönern und einer Bassbox. War früher meistens keine zusätzliche Stromversorgung nötig (bei Passiv-Lautsprechern), so ist diese heute Pflicht. Denn die neuen Lautsprechersysteme liefern mehr als nur Quietschen und Krächzen – und brauchen dafür auch ordentlich Strom. Die Tonqualität der getesteten, relativ preisgünstigen Lautsprecheranlagen kann mit einem guten HiFi-Boxensystem allerdings kaum mithalten. Das bestätigen Tonexperten vom „Handels Kontor" Meindl in Gundelfingen: Sie bescheinigen den „besten" sieben der acht 2.1-Testkandidaten bei dem mit 61,6 Prozent bewerteten Testpunkt „Tonqualität" nur ein „ausreichend" (siehe Testergebnisse im Detail auf den folgenden Seiten). Die Prüflinge „A 2.310 Rhythmic Wave" von Philips und „Inspire 2.1 Digital 2800" von Creative Labs konnten immerhin deutlich machen, dass sie in diesem Punkt die beste Wahl sind. Schlichtweg „mangelhaft" ist das System „XS-440 Argon" von X-tensions.

Immer mehr Beliebtheit erfreuen sich 5.1-Lautsprechersysteme. Sie bestehen aus fünf Hochtönern und einer Bassbox. Damit bringen sie Raumklang ins Spiel. Nachteil: Diese Systeme sind nicht „mal eben" aufgebaut. Jeweils zwei der Hochtöner werden links und rechts vor und hinter dem Spieler platziert. Die fünfte, so genannte Center-Box wird meist auf dem Monitor und damit direkt vor dem Zuhörer platziert. Dabei sollten Sie die Anschlusskabel der hinteren Hochtöner so verlegen, dass Sie auf dem Weg zum Schreibtisch nicht darüber stolpern können. Also am besten ab unter den Teppich oder an der Wand entlang. Weiterhin sollten Sie darauf achten, eine Soundkarte mit mindestens zwei Tonausgängen in Ihrem Rechner zu haben (siehe Soundkartentest in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2003). Oder: So weit das Lautsprechersystem über einen **Digital-** S.164 Eingang verfügt, sollte Ihre Soundkarte einen Digital-Ausgang haben. Denn darüber lassen sich Musik und Spielgeräusche in wesentlich besserer Tonqualität wiedergeben. Apropos Tonqualität: Auch im Test der 5.1-Systeme erlangten die besten sieben unter den acht getesteten Systeme nur die Note „ausreichend". Klarer Gewinner in diesem Prüfpunkt: „Home Arena 5.1" von Terra Tec – mit einer Note von 3,76 bei der Tonqualität allerdings auch kein Klangwunder. Mit „mangelhaften" Wiedergabequalitäten wurde das Lautsprechersystem „Speed Link SL-8245 Aphrodite" von Jöllenbeck nach Hause geschickt.

In punkto Ausstattung konnte das Boxenset „Inspire 5.1 Digital 5500" von Creative Labs klar das Rennen für sich entscheiden. Kein anderer Testkandidat hat ein so umfangreiches Paket an „Extras" mit 5.1-**Dolby-Digital-Decoder** S.164, Digital-Eingängen in **koaxialer** S.164 und **optischer** S.164 Form und einer kabellosen Fernbedienung zu bieten.

Fazit: Am Ende machte ein Hersteller, Creative Labs, mit seinen Boxensystemen das Rennen – mit Inspire 2.1 Digital 2800 unter den 2.1-Boxensystemen und mit Inspire 5.1 Digital 5500 unter den 5.1-Lautsprechersystemen.

Die Firma Creative Labs also erfüllte den Auftrag. Es kann ja offenbar nur einer die Lizenz zum Tröten haben.

WAS IST EIN 5.1-DOLBY-DIGITAL-DECODER?

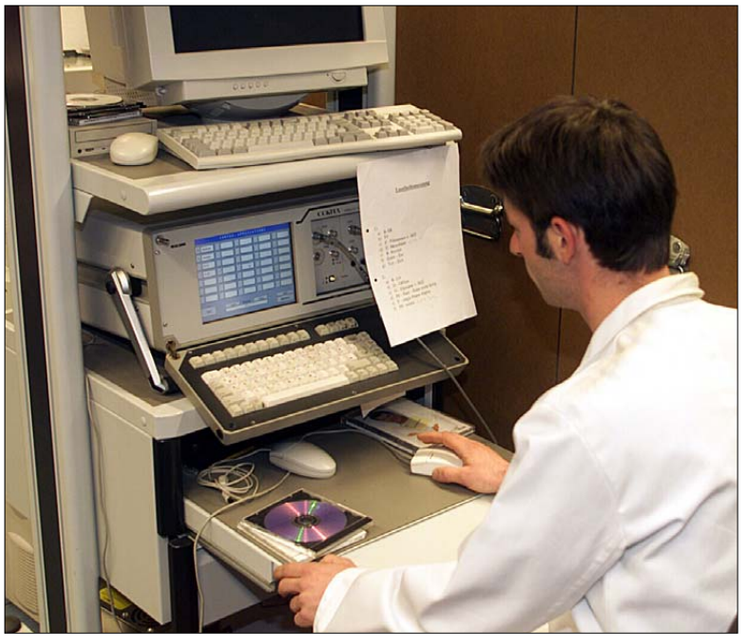
Dolby Digital ist ein von der amerikanischen Firma Dolby entwickeltes Verfahren zur **digitalen** S.164 Heimkinoton-Wiedergabe. Dabei sind bis zu sechs getrennte Wiedergabekanäle möglich – vorne links, rechts und Mitte, hinten links und rechts – sowie ein Kanal für extrem tiefe Bässe. Bei diesem Verfahren werden die Signale für die einzelnen Lautsprecher nicht in zwei Kanälen „zusammengequetscht" (wie beim 2.1-System), sondern alle getrennt übertragen. Das heißt für Sie als hörender Spieler: Klangmäßig sind Sie mittendrin statt nur dabei. Denn Sie werden aus allen Ecken des Zimmers gezielt „beschallt" (vorausgesetzt, die Boxen sind entsprechend aufgestellt). Um dieses Klangerlebnis in vollem Umfang nutzen zu können, benötigen Sie allerdings einen entsprechend ausgerüsteten Verstärker und die passende Anzahl Lautsprecher.



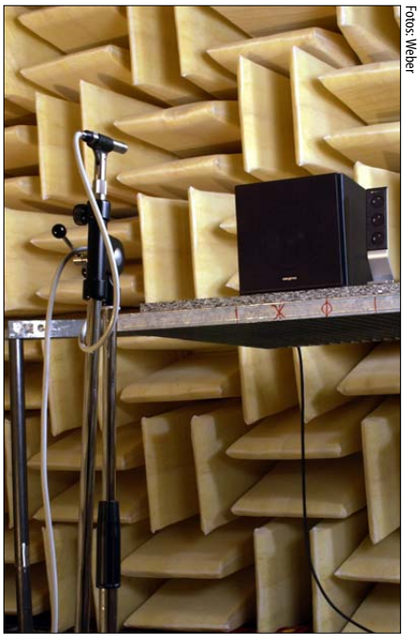
Das erstplatzierte 5.1-Lautsprechersystem „Inspire 5.1 Digital 5500" hat einen eingebauten 5.1-Dolby-Digital-Decoder.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat acht neue 2.1-Computer-Lautsprecher und acht neue 5.1-PC-Lautsprecher einem aufwendigen Klangtest unterzogen. Die Prüfungen erfolgten im redaktionseigenen Testlabor und im unabhängigen, in Fachkreisen als renommiert geltenden Testinstitut Handels Kontor Meindl (HKM) in Gundelfingen. Die Prüfpunkte im Einzelnen:



Wie hoch das Grundrauschen der Testkandidaten ist, wird im COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabor an diesem, 25 000 Euro teuren, Messplatz erfasst und ausgewertet.



Im so genannten schalltoten Raum misst das Institut Meindl die Klangtreue der Boxen.

Fotos: Weber

INSTALLATION

Die Inbetriebnahme eines Computer-Lautsprechers sollte in der Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger problemlos damit klarkommen. Fehlende oder zu knappe Bedienungsanleitungen führen zur Abwertung im Test.

AUSSTATTUNG

Die Redaktion bewertet, ob die Computer-Lautsprecher einen Ein-/Ausschalter und einen Balance-Regler haben. Weitere Pluspunkte gibt es für Hoch- und Tieftonregler. Außerdem wird überprüft, ob Anschlüsse für Kopfhörer und Mikrofon vorhanden sind.

KLANGTREUE

Im so genannten schalltoten Raum lässt COMPUTERBILD-SPIELE messen, wie weit die von den Lautsprechern wiedergegebenen Töne dem Original entsprechen. Dieser Raum hat an den Wänden Keile aus Schaumstoff, die störende Echo-Töne „schlucken". So können die präzisen Messungen nicht durch Tonreflexionen verfälscht werden.

Im Test müssen die Lautsprecher eine gleichmäßig ansteigende Tonfolge wiedergeben. Die umfasst den für Menschen hörbaren Frequenzbereich von 20 **Hertz** S.164 (sehr tiefer Ton) bis 20 **Kilohertz** S.164 (sehr hoher Ton). Ein hoch empfindliches Mikrofon nimmt die von den Lautsprechern wiedergegebenen Töne auf. Ein spezielles Messgerät vergleicht anschließend diese Aufnahme mit den Originaltönen. Im Idealfall dürfen dabei keine Unterschiede auftreten.

NACHSCHWINGZEIT

Wenn der Ton verstummt, schwingt die **Membran** S.164 des Lautsprechers noch kurze Zeit weiter. In Fachkreisen bezeichnet man das als Nachschwingzeit. Zu langes Nachschwingen verschlechtert den Klang einer Box.

Die Messung des Nachschwingens erfolgt so: Der Lautsprecher gibt einen kurzen tiefen Ton und einen kurzen hohen Ton wieder. Per Mikrofon wird dann gemessen, wie lange der Lautsprecher „nachhallt". Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn die Nachschwingzeit beim tiefen Ton nicht länger als zwei Millisekunden ist. Beim hohen Ton darf sie eine Millisekunde nicht überschreiten.

HÖRPROBE

In der Hörprobe gewinnen Fachleute mit geschulten Ohren ihren individuellen Klangeindruck. Die erste Prüfung erfolgt im **Stereo-** S.164 Betrieb. Dabei wird überprüft, ob die Computer-Lautsprecher beispielsweise zu viele Tieftön- oder Hochtonanteile wiedergeben.

Nur wenn die Wiedergabe annähernd originalgetreu ist, gibt es die Bestnote „sehr gut". Falls die Lautsprecher raumklangfähig sind, wird auch ihre Qualität bei der Raumklang-Wiedergabe bewertet.

VERZERRUNGEN

Mit einem so genannten Klirrfaktormessgerät wird geprüft, wie klar die Töne wiedergegeben werden. Dazu wird das Gerät mit dem Computer-Lautsprecher verbunden. Anschließend wird ein Ton mit einer Frequenz von einem Kilohertz eingespielt. Das Messgerät deckt jede Verzerrung bei dessen Wiedergabe auf. Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn der Test-Ton ohne Verzerrungen wiedergegeben wird.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungsnote ergibt sich aus der Formel „Testergebnis mal Preis".

Beispiel: Ein Computer-Lautsprechersystem mit dem Testergebnis „befriedigend" (3,0) kostet 70 Euro. Aus der Rechnung 3,0 mal 70 ergibt sich ein Preis-Leistungsindex von 210. In der rechts stehenden Tabelle können Sie die Indexwerte und die zugehörigen Noten ablesen. Ein Preis-Leistungsindex von 210 führt in diesem Beispiel zu der Schulnote „ausreichend".

bis 100	sehr gut
100,01 bis 150	gut
150,01 bis 200	befriedigend
200,01 bis 250	ausreichend
250,01 bis 300	mangelhaft
höher als 300	ungenügend

Ausnahmen: Computer-Lautsprecher mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei Notenstufen abgewertet, „ungenügende" sogar um drei.

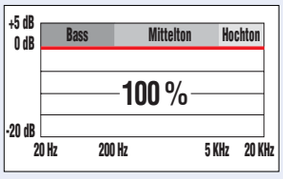


Tonverzerrungen? Verfälschte Klangwiedergabe? Die Tonqualität der Lautsprechersysteme wird im Handels Kontor Meindl vom höchsten bis zum tiefsten Ton untersucht und ausgewertet.

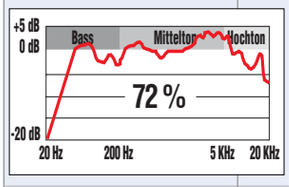
Testergebnisse im Detail

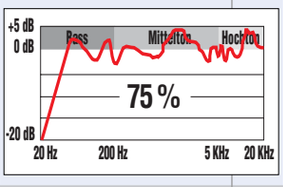
Computer Spiele Test-Sieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

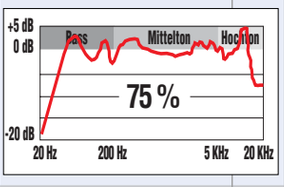
MODELL		Platz 1: Inspire[3] 2.1 Digital 2800		Platz 2: Typhoon Acoustic[4] 2.1		Platz 3: 2100	
HERSTELLER	Gewichtung	Creative Labs	Note	Anubis	Note	Altec Lansing[5]	Note
SERVICE							
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	003531-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	06181-9436330 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00	keine (www.anubisline.com)	6,00	keine (www.alteclansing.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089-9928710 (0,122 €/Min.)	0,00	0681-988060 (0,122 €/Min.)	0,00	06181-9436330 (0,122 €/Min.)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	0,00	0681-98806111 (0,122 €/Min.)	0,00	06181-9436320 (0,122 €/Min.)	0,00
Service **insgesamt**	**7%**		**2,42**		**3,13**		**2,99**
INSTALLATION							
Inbetriebnahme (überprüft)	5,4%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Installation **insgesamt**	**5,4%**		**3,00**		**3,00**		**3,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG							
Handbuch (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50	akzeptabel	2,50
Gedruckte Bedienungsanleitung **insgesamt**	**2%**		**3,50**		**3,50**		**2,50**
AUSSTATTUNG							
Ein-/Aus-Schalter vorhanden (überprüft)	8%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balance-Regler vorhanden (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Regler für Hochtöne vorhanden (überprüft)	3%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Regler für Tieftöne vorhanden (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anschluss von Kopfhörern möglich (überprüft)	0%	nein	0,00	ja	0,00	nein	0,00
Anschluss von Mikrofon möglich (überprüft)	0%	nein	0,00	nein	0,00	nein	0,00
Ausstattung **insgesamt**	**16%**		**2,56**		**1,63**		**2,56**
TONQUALITÄT							
Maximale unverzerrte Lautstärke (bei 400 **Hertz** S.164, gemessen)	11,6%	gering (90 **dB** S.164)	3,74	gering (85 dB)	4,37	gering (85 dB)	4,37
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 20 Hertz bis 20 **Kilohertz** S.164, gemessen)	25%	verfälscht (72%)	3,80	verfälscht (75%)	3,50	verfälscht (75%)	3,50
Nachschwingzeit Tiefton (gemessen)	2%	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	lang (7 Millisekunden)	4,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49
Nachschwingzeit Hochton (gemessen)	2%	lang (3 Millisekunden)	4,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49
Verzerrungen (Klangstörungen zwischen 100 Hertz und 8 Kilohertz, gemessen)	8%	sehr stark (49,89%)	5,49	sehr stark (11,24%)	5,49	sehr stark (8,96%)	5,49
Rauschen aus Lautsprecher (ohne Eingangssignal, gemessen)	5%	sehr gering (0,9 **Sone** S.164)	1,42	sehr gering (0,8 Sone)	1,35	sehr gering (0,9 Sone)	1,42
Raumklang (Hörtest)	6%	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton)	5,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton)	5,00
Klang im **Stereo-** S.164 Betrieb (Hörtest)	2%	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton)	5,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton)	5,00
Tonqualität **insgesamt**	**61,6%**		**4,05**		**4,17**		**4,08**
SONSTIGES							
Alle benötigten Anschlusskabel vorhanden (überprüft)	4%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Stromverbrauch (An/Bereitschaft/Aus, gemessen)	4%	zu hoch (31/24/23 Watt)[2]	6,00	etwas hoch (36/13/0 Watt)	3,99	zu hoch (31/19/19 Watt)[2]	6,00
Größe der Frontlautsprecher (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	ca. 9,5 x 13,5 x 10,5 cm	0,00	ca. 8,5 x 10,5 x 10,5 cm	0,00	ca. 5,5 x 18,5 x 6,5 cm	0,00
Größe des Tieftonlautsprechers (Subwoofer, Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	ca. 24 x 24,5 x 26 cm	0,00	ca. 19 x 20 x 21 cm	0,00	ca. 14 x 31 x 24,5 cm	0,00
Netzteil eingebaut (überprüft)	0%	nein	0,00	ja	0,00	ja	0,00
Sonstiges **insgesamt**	**8%**		**3,50**		**2,50**		**3,50**
ZWISCHENNOTE	**100,00%**		**3,59**		**3,48**		**3,62**
AUFWERTUNG		Kabelfernbedienung mitgeliefert Digitaleingang vorhanden (koaxial)	**-0,10** **-0,05**			Kabelfernbedienung mitgeliefert	**-0,10**
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,44**	**befriedigend**	**3,48**	**ausreichend**	**3,52**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**gut**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		**129,00 €**		**29,90 €**		**99,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juli fand*)		**51,43 €** **(Cosew, Halle, Tel. 0345-5126001)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		3,44 x 129,00 = 443,76 = ungenügend		3,48 x 29,90 = 104,05 = gut		3,52 x 99,00 = 348,48 = ungenügend	



Im Idealfall ist der Frequenzgang eine gerade Linie, so wie hier.

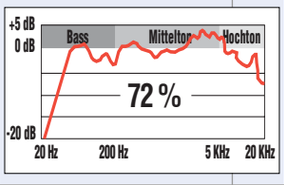
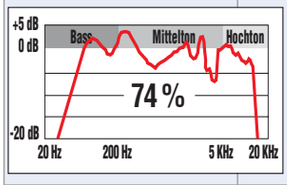
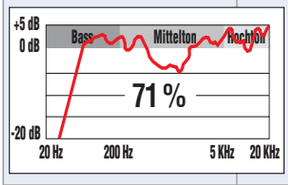
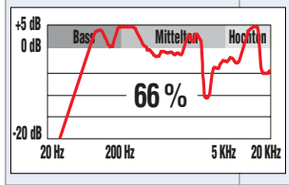
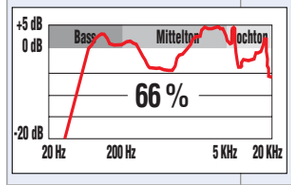






3sprich: „Kriätif Läbbs Inspeijer" 4sprich: „Teifuuhn Akustik" 5sprich: „Alteck Länsing" 6sprich: „Kriätif Läbbs Ei-Treik" 7sprich: „Spiehd" 8sprich: „Ryssmick Wälf" 9sprich: „Drihmäx Xtriehm" 10sprich: „X-Tenjens"

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [2] Abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam

Platz 3	Platz 5	Platz 6	Platz 6	Platz 8
I-Trigue[6] 2.1 3300	**Speed[7] Link SL-8210 Apollo**	**A 2.310 Rhythmic Wave[8]**	**Xtreme[9] 1500**	**XS-440 Argon**
Creative Labs / Note	Jöllenbeck / Note	Philips / Note	Dreamax / Note	X-Tensions[10] / Note
normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00	normal (24 Monate) 3,00
Austausch beim Hersteller 3,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
003531-4380000 (0,122 €/Min.) 1,98	01805-125133 (0,12 €/Min.) 1,96	069-66984712 (0,122 €/Min.) 1,98	02841-967010 (0,122 €/Min.) 1,98	01805-983674667 (0,12 €/Min.) 1,96
Deutsch (www.europe.creative.com) 1,00	Deutsch (www.speed-link.com) 1,00	Englisch (www.pcsound.philips.com) 5,00	keine (www.dreamax-europe.com) 6,00	keine (www.x-tensions.net) 6,00
089-9928710 (0,122 €/Min.) 0,00	keins 0,00	0800-1802089 (kostenlos) 0,00	02841-967010 (0,122 €/Min.) 0,00	keins 0,00
keins 0,00	keins 0,00	keins 0,00	02841-9670120 (0,122 €/Min.) 0,00	keins 0,00
2,42	**2,27**	**2,85**	**2,99**	**2,99**
normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00
3,00	**3,00**	**3,00**	**3,00**	**3,00**
etwas knapp 3,50	etwas knapp 4,00	sehr knapp 5,00	etwas knapp 3,50	etwas knapp 3,50
3,50	**4,00**	**4,00**	**3,50**	**3,50**
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	ja 1,00	ja 1,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
ja 0,00	nein 0,00	nein 0,00	nein 0,00	nein 0,00
nein 0,00	nein 0,00	nein 0,00	nein 0,00	nein 0,00
2,56	**2,56**	**2,56**	**1,63**	**1,63**
gering (85 dB) 4,37	gering (84 dB) 4,49	akzeptabel (93 dB) 3,37	gering (90 dB) 3,74	gering (87 dB) 4,12
verfälscht (72%) 3,80	verfälscht (74%) 3,60	verfälscht (71%) 3,90	verfälscht (66%) 4,40	verfälscht (66%) 4,40
				
sehr lang (mehr als 9 Millisekunden) 5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden) 5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden) 5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden) 5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden) 5,49
durchschnittlich (2 Millisekunden) 2,99	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden) 5,49	lang (3 Millisekunden) 4,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden) 5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden) 5,49
sehr stark (10,98%) 5,49	sehr stark (10,76%) 5,49	sehr stark (4,51%) 5,49	sehr stark (10,96%) 5,49	sehr stark (55,21%) 5,49
sehr gering (0,8 Sone) 1,35	gering (1,1 Sone) 1,55	sehr gering (0,7 Sone) 1,29	sehr gering (0,8 Sone) 1,35	gering (1,3 Sone) 1,69
stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton) 5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton) 5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton) 5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton) 5,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton) 6,00
stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton) 5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton) 5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton) 5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton) 5,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton) 6,00
4,11	**4,15**	**4,01**	**4,32**	**4,55**
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
zu hoch (35/24/23 Watt)[2] 6,00	zu hoch (21/10/9 Watt)[2] 6,00	zu hoch (28/14/13 Watt)[2] 6,00	sehr hoch (60/14/0 Watt) 5,49	zu hoch (32/21/18 Watt)[2] 6,00
ca. 4,5 x 21,5 x 8,5 cm 0,00	ca. 12 x 15 x 11,5 cm 0,00	ca. 9 x 9,5 x 11 cm 0,00	ca. 9 x 14 x 11 cm 0,00	ca. 11,5 x 15,5 x 11 cm 0,00
ca. 24,5 x 24,5 x 26 cm 0,00	ca. 21 x 24 x 21 cm 0,00	ca. 18,5 x 21 x 21 cm 0,00	ca. 16 x 23,5 x 27 cm 0,00	ca. 23 x 23 x 24 cm 0,00
nein 0,00	ja 0,00	nein 0,00	ja 0,00	ja 0,00
3,50	**3,50**	**3,50**	**3,25**	**3,50**
3,62	**3,65**	**3,62**	**3,62**	**3,78**
Kabelfernbedienung mitgeliefert **-0,10**	Kabelfernbedienung mitgeliefert **-0,10**			Kabelfernbedienung mitgeliefert **-0,10**
ausreichend 3,52	**ausreichend 3,55**	**ausreichend 3,62**	**ausreichend 3,62**	**ausreichend 3,68**
ungenügend	**gut**	**befriedigend**	**ausreichend**	**mangelhaft**
129,00 €	**39,99 €**	**49,90 €**	**59,00 €**	**69,99 €**
104,95 €	**kein günstigeres Angebot gefunden**	**kein günstigeres Angebot gefunden**	**kein günstigeres Angebot gefunden**	**kein günstigeres Angebot gefunden**
(net4Success, Lübeck, Tel. 0451-3991061)				
3,52 x 129,00 = 454,08 = ungenügend	3,55 x 39,99 = 141,96 = gut	3,62 x 49,90 = 180,64 = befriedigend	3,62 x 59,00 = 213,58 = ausreichend	3,68 x 69,99 = 257,56 = mangelhaft

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat acht 2.1-Lautsprecher-Systeme aus dem aktuellen Angebot einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion testete ausschließlich Lautsprechersysteme, die aus einer Bassbox und zwei Hochtönern bestehen (2.1-Systeme). Den Test der so genannten 5.1-Systeme finden Sie auf den nachfolgenden Seiten.
- Keines der getesteten 2.1-Boxensysteme durfte mehr als 130 Euro kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur endgültigen Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Lautsprecher-Hersteller sicherten zu, dass die geprüften Boxensysteme nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Im „Boxen-Kampf": 2.1-PC-Lautsprecher im COMPUTERBILD-SPIELE-Vergleichstest.

Platz 1 – Creative Labs Inspire 2.1 Digital 2800 – Computer Spiele Test-Sieger



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

Pro:
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Digitaleingang vorhanden
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen

Contra:
- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch



Die „Inspire 2.1 Digital 2800" haben einen **Digital-** S.164 Eingang in **koaxialer** S.164 Form. Verfügen Sie über eine Soundkarte mit einem Digitalausgang, so können Sie die Lautsprecher mit Hilfe eines entsprechenden Verbindungskabels über diese Anschlussbuchsen installieren. So lassen sich Musik und Spielgeräusche in wesentlich besserer Tonqualität wiedergeben.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 2 – Anubis Typhoon Acoustic 2.1 – Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	29,90 €

Pro:
- Sehr preisgünstig
- Kopfhöreranschluss
- Tief- und Hochton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Kein Stromverbrauch im „Aus"-Zustand

Contra:
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Keine Internet-Hilfe
- Etwas knappes Handbuch



Dieses Zusatzmodul des „Typhoon Acoustic 2.1" von Anubis platzieren Sie am Besten in Reichweite neben Ihrem Bildschirm. Hier lassen sich der Hoch- und Tieftonanteil sowie die Gesamtlautstärke der Boxen erhöhen und verringern. Und: Ein- und Ausschalten können Sie das Lautsprechersystem hier ebenfalls.

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 3 – Altec Lansing 2100



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99,00 €

Pro:
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Akzeptables Handbuch

Contra:
- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Keine Internet-Hilfe



Im Lieferumfang der „2100" vom Hersteller Altec Lansing befindet sich eine Kabelfernbedienung. Mit Hilfe dieses Extras können Sie das Lautsprechersystem bequem ein- und ausschalten sowie die Gesamtlautstärke der Boxen verringern und erhöhen.

Infos bei: Altec Lansing GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal

Platz 3 – Creative Labs I-Trigue 2.1 3300



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	129,00 €

Pro:
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Kopfhöreranschluss
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen

Contra:
- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch



Sie möchten bei der Tonwiedergabe schnell zwischen den Boxen und einem Kopfhörer wechseln können? Diese Anschlussbuchse befindet sich an der mitgelieferten Kabelfernbedienung. Sie müssen also nicht unter den Tisch krabbeln, um die Kopfhörerbuchse an der Computer-Rückseite zu finden.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 5 Jöllenbeck Speed Link SL-8210 Apollo



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,99 €



Die Tieftonwiedergabe des Lautsprechersystems „Speed Link SL-8210 Apollo“ vom Hersteller Jöllenbeck ist für den Spieler sehr schlecht. Grund: Der im Innern der Bassbox verbaute Lautsprecher „strahlt“ seine tiefen Töne nicht wie die meisten Systeme nach vorn, sondern direkt nach unten auf den Fußboden ab.

- Preisgünstig
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Tiefton separat regelbar
- Geringes Rauschen

- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 6 Philips A 2.310 Rhythmic Wave



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,90 €



Der Tieftonanteil der „A 2.310 Rhythmic Wave“ von Philips lässt sich separat erhöhen oder verringern. Nachteil: Der Regler dafür ist an der Bassbox-Rückseite verbaut. Zum Regeln der Tieftonlautstärke müssen Sie also unter den Schreibtisch krabbeln, da die Bassbox meist dort ihr „Plätzchen“ hat.

- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Maximal unverzerrte Lautstärke akzeptabel

- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Sehr knappes Handbuch
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Platz 6 Dreamax Xtreme 1500



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	59,00 €



Über diesen Regler am Lautsprechersystem „Xtreme 1500“ von Dreamax lässt sich sowohl die Lautstärke erhöhen und verringern, als auch das Gerät ein- und ausschalten. Sehr gut: Als eines der wenigen Systeme in diesem Vergleichstest, verbrauchen diese Lautsprecher im ausgeschalteten Zustand keinen Strom.

- Tief- und Hochton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Kein Stromverbrauch im „Aus“-Zustand

- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Dreamaxtrading GmbH, Fritz-Peters-Str. 42-44c, 47422 Moers

Platz 8 X-Tensions XS-440 Argon



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	69,99 €



Mehr Tief- oder Hochtonwiedergabe gefällig? Mit Hilfe der mitgelieferten Kabelfernbedienung können Sie die Töne und Lautstärke bequem aus zwei Metern Entfernung regeln. Und: Die „XS-440 Argon“ von X-Tensions lassen sich über diese Fernbedienung ebenso ein- und ausschalten.

- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Tief- und Hochton separat regelbar
- Geringes Rauschen

- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: First Wise Media GmbH, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen

1. Nicht getestet, weil ...

... das Boxensystem „Power Max Traveller“ vom Hersteller Teac nur aus zwei Lautsprechern besteht. Die Redaktion von COMPUTERBILD-SPIELE forderte nur Systeme mit mindestens zwei Hochtönern und einer separaten Bassbox zum Test. Die Power Max Traveller sollen sich laut Teac vorwiegend zum Anschluss an tragbaren Computern (Notebooks) eignen. Für die Tonwiedergabe werden die 8,5 mal 19,5 mal 8,5 Zentimeter „großen“ Boxen, wie an einem herkömmlichen Computer, an die eingebaute Soundkarte angeschlossen. Für die Stromversorgung müssen Sie die Power Max Traveller separat – über ein Anschlusskabel – mit einer freien **USB**-S.164 Buchse am Notebook verbinden. Eine zusätzliche Stromversorgung, mit Hilfe eines Netzteils, soll nicht notwendig sein, so der Hersteller. Im Lieferumfang sollen alle notwendigen Anschlusskabel sowie eine Tragetasche enthalten sein. Die maximale Leistung gibt Teac mit einem Watt an. Im Handel sind die Power Max Traveller ab sofort. Empfohlener Verkaufspreis: 49,90 Euro.



Boxen für unterwegs: „Power Max Traveller“.

Infos bei: Teac GmbH, Bahnstr. 12, 65205 Wiesbaden, Tel. 01805-999588, www.teac.de

2. Nicht getestet, weil ...

... das Lautsprechersystem „621“ der Firma Altec Lansing oberhalb der von COMPUTERBILD-SPIELE angesetzten Preisgrenze von 129 Euro liegt. Das Boxensystem besteht, wie alle getesteten Modelle, aus zwei Hochtönern und einem Tieftonlautsprecher. Das 621 soll nicht nur am Computer für guten Klang sorgen, sondern auch beim Anschluss an CD-, **DVD**-S.164 oder **MP3**-S.164 Spielern, so Altec Lansing. Und: Für den Anschluss an die Spielekonsolen Playstation 2, Xbox und Gamecube liefert der Hersteller einen passenden Adapter. Wie gesagt, leider war dieses Lautsprechersystem für diesen Vergleichstest mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 169 Euro zu teuer. Im Handel stehen die 621-Boxen ab sofort.

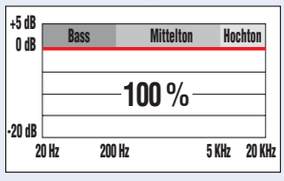
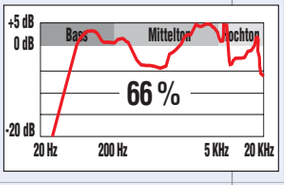
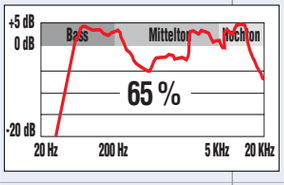
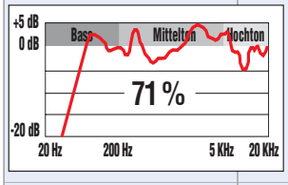


Infos bei: Altec Lansing GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal, Tel. 06181-943630 www.alteclansing.de

Für diesen Test mit 169 Euro oberhalb der Preisgrenze: „621“ von Altec Lansing.

Testergebnisse im Detail

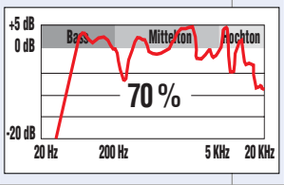
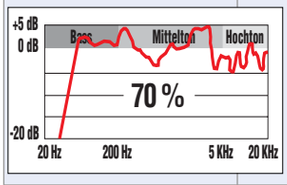
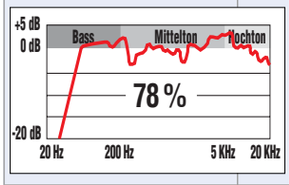
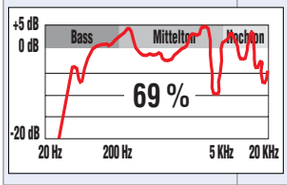
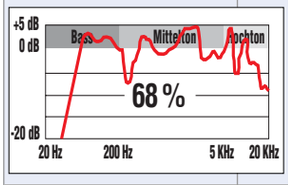
Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Gewichtung	Platz 1: Inspire[3] 5.1 Digital 5500	Note	Platz 2: 251D	Note	Platz 3: A 5.600 Seismic Power[5]	Note
HERSTELLER			Creative Labs		Altec Lansing[4]		Philips	
SERVICE								
Garantiedauer (Herstellerangabe)[1]		3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)		1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	003531-4380000 (0,122 €/Min.)	1,98	06181-9436330 (0,122 €/Min.)	1,98	069-66984712 (0,122 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.europe.creative.com)	1,00	keine (www.alteclansing.de)	6,00	Englisch (www.pcsound.philips.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		0%	089-9928710 (0,122 €/Min.)	0,00	06181-9436330(0,122 €/Min.)	0,00	0800-1802089 (kostenlos)	0,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		0%	keins	0,00	06181-9436320 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00
Service	**insgesamt**	**7%**		**2,42**		**2,99**		**2,85**
INSTALLATION								
Inbetriebnahme (überprüft)		5,4 %	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Installation	**insgesamt**	**5,4%**		**3,00**		**3,00**		**3,00**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG								
Handbuch (überprüft)		2 %	ausführlich	1,50	akzeptabel	2,50	etwas knapp	4,00
Gedruckte Bedienungsanleitung	**insgesamt**	**2%**		**1,50**		**2,50**		**4,00**
AUSSTATTUNG								
Ein-/Aus-Schalter vorhanden (überprüft)		8 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balance-Regler vorhanden (überprüft)		2 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Regler für Hochtöne vorhanden (überprüft)		3 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Regler für Tieftöne vorhanden (überprüft)		3 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anschluss von Kopfhörern möglich (überprüft)		0 %	nein	0,00	ja	0,00	nein	0,00
Anschluss von Mikrofon möglich (überprüft)		0 %	nein	0,00	ja	0,00	nein	0,00
Ausstattung	**insgesamt**	**16%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
TONQUALITÄT								
Maximale unverzerrte Lautstärke (bei 400 **Hertz** S.164, gemessen)		11,6 %	gering (89 **dB** S.164)	3,87	gering (88 dB)	3,99	akzeptabel (92 dB)	3,49
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 20 Hertz bis 20 **Kilohertz** S.164, gemessen)		25 %	verfälscht (66%)	4,40	stark verfälscht (65%)	4,50	verfälscht (71%)	3,90
			 Im Idealfall ist der Frequenzgang eine gerade Linie, so wie hier.							
Nachschwingzeit Tiefton (gemessen)		2 %	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49
Nachschwingzeit Hochton (gemessen)		2 %	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49
Verzerrungen (Klangstörungen zwischen 100 Hertz und 8 Kilohertz, gemessen)		8 %	sehr stark (19,76%)	5,49	sehr stark (9,12%)	5,49	sehr stark (4,37%)	5,49
Rauschen aus Lautsprecher (ohne Eingangssignal, gemessen)		5 %	sehr gering (0,9 **Sone** S.164)	1,42	gering (1,6 Sone)	1,89	sehr gering (0,9 Sone)	1,42
Raumklang (Hörtest)		6 %	leicht verfälscht (ausgewogener Tiefton, etwas wenig Hochton)	3,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton)	5,00	leicht verfälscht (ausgewogener Hochton, wenig Tiefton)	3,00
Klang im **Stereo-** S.164 Betrieb (Hörtest)		2 %	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton)	5,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Hochton)	5,00	leicht verfälscht (ausgewogener Hochton, wenig Tiefton)	3,00
Tonqualität	**insgesamt**	**61,6%**		**4,15**		**4,45**		**3,81**
SONSTIGES								
Alle benötigten Anschlusskabel vorhanden (überprüft)		4 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Stromverbrauch (An/Bereitschaft/Aus, gemessen)		4 %	zu hoch (33/26/21 Watt)[2]	6,00	zu hoch (33/24/23 Watt)[2]	6,00	zu hoch (24/18/14 Watt)[2]	6,00
Größe der Frontlautsprecher (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)		0 %	ca. 9,5 x 12,5 x 11,5 cm	0,00	ca. 10 x 14 x 10 cm	0,00	ca. 9,5 x 10 x 11 cm	0,00
Größe des Tieftonlautsprechers (Subwoofer, Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)		0 %	ca. 22 x 22,5 x 24 cm	0,00	ca. 17 x 28 x 20 cm	0,00	ca. 20 x 22 x 30,5 cm	0,00
Netzteil eingebaut (überprüft)		0 %	nein	0,00	ja	0,00	ja	0,00
Sonstiges	**insgesamt**	**8%**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
ZWISCHENNOTE		**100,00%**		**3,36**		**3,60**		**3,23**
AUFWERTUNG			analoger Mehrkanaleingang kabellose Fernbedienung Digitaleingänge (koaxial und optisch) 5.1-Dolby-Digital-Decoder eingebaut	**-0,20** **-0,15** **-0,10** **-0,50**	analoger Mehrkanaleingang Digitaleingänge (koaxial und optisch) 5.1-Dolby-Digital-Decoder eingebaut	**-0,20** **-0,10** **-0,50**	analoger Mehrkanaleingang kabellose Fernbedienung	**-0,20** **-0,15**
ABWERTUNG								
TESTERGEBNIS			**gut**	**2,41**	**befriedigend**	**2,80**	**befriedigend**	**2,88**
PREIS/LEISTUNG			**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)			**199,00 €**		**199,00 €**		**149,90 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Juli fand*)			**162,50 €** **(Insercom, Lindlar, Tel. 0700-46737266)**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)			2,41 x 199,00 = 479,59 = ungenügend		2,80 x 199,00 = 557,20 = ungenügend		2,88 x 149,90 = 431,71 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1] unabhängig von der gesetzlichen Gewährleistungsfrist beim Händler (24 Monate) [2] Abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam

[3] sprich: „Kriätif Läbbs Inspeijer" [4] sprich: „Alteck Länsing" [5] sprich: „Seismick Pauer" [6] sprich: „Terra Teck Hohm" [7] sprich: „Ssinnema" [8] sprich: „Teifuuhn Akustik Sslimm Lein" [9] sprich: „Spiehd" [10] sprich: „Gihmoh Herkules"

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 4	Note	Platz 5	Note	Platz 6	Note	Platz 7	Note	Platz 8	Note
Home[6] Arena 5.1		**Cinema[7] 6100**		**Typhoon Acoustic Slim Line[8] 5.1**		**Speed[9] Link SL-8245 Aphrodite**		**Hercules[10] XPS 510**	
Terra Tec		Dreamax		Anubis		Jöllenbeck		Guillemot[10]	
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
02157-817914 (0,122 €/Min.)	1,98	02841-967010 (0,122 €/Min.)	1,98	01805-8974666 (0,12 €/Min.)	1,96	01805-125133 (0,12 €/Min.)	1,96	01906-62789 (0,43 €/Min.)	4,44
keine (www.terratec.de)	6,00	keine (www.dreamax-europe.com)	6,00	keine (www.anubisline.com)	6,00	Deutsch (www.speed-link.com)	1,00	keine (www.hercules.de)	6,00
02157-81790 (0,122 €/Min.)	0,00	02841-967010 (0,122 €/Min.)	0,00	0681-988060 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	09123-9658317 (0,122 €/Min.)	0,00
02157-817922 (0,122 €/Min.)	0,00	02841-9670120 (0,122 €/Min.)	0,00	0681-98806111 (0,122 €/Min.)	0,00	keins	0,00	09123-9658333 (0,122 €/Min.)	0,00
	2,99		**2,99**		**3,13**		**2,27**		**3,27**
normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
	3,00		**3,00**		**3,00**		**3,00**		**3,00**
etwas knapp	3,50	akzeptabel	3,00	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50	etwas knapp	4,00
	3,50		**3,00**		**3,50**		**3,50**		**4,00**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	0,00	nein	0,00	nein	0,00	nein	0,00	nein	0,00
nein	0,00	nein	0,00	nein	0,00	nein	0,00	nein	0,00
	1,94		**1,94**		**2,56**		**1,94**		**2,56**
akzeptabel (96 dB)	2,99	gering (89 dB)	3,87	gering (90 dB)	3,74	sehr gering (82 dB)	4,74	akzeptabel (94 dB)	3,24
verfälscht (70%)	4,00	verfälscht (70%)	4,00	leicht verfälscht (78%)	3,20	verfälscht (69%)	4,10	verfälscht (68%)	4,20
									
sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	lang (6,1 Millisekunden)	3,95
sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49
sehr stark (11,33%)	5,49	sehr stark (10,77%)	5,49	sehr stark (73,39%)	5,49	sehr stark (32,42%)	5,49	sehr stark (9,07%)	5,49
sehr gering (0,9 Sone)	1,42	gering (1,3 Sone)	1,69	gering (1,7 Sone)	1,95	sehr gering (0,9 Sone)	1,42	gering (1,1 Sone)	1,55
leicht verfälscht (ausgewogener Tiefton, etwas wenig Hochton)	3,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton)	5,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00
leicht verfälscht (ausgewogener Tiefton, etwas wenig Hochton)	3,00	stark verfälscht (wenig Tiefton, wenig Mittelton)	5,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00	sehr stark verfälscht (zu wenig Tiefton, zu wenig Hochton)	6,00
	3,76		**4,21**		**4,01**		**4,52**		**4,24**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
normal (29/21/0 Watt)	3,41	hoch (49/13/0 Watt)	5,08	zu hoch (41/19/18,6 Watt)[2]	6,00	zu hoch (30/13/10 Watt)[2]	6,00	hoch (46/26/0 Watt)	4,83
ca. 9 x 13,5 x 9,5 cm	0,00	ca. 10 x 14,5 x 11,5 cm	0,00	ca. 5,5 x 17 x 3,5 cm	0,00	ca. 12 x 15 x 11,5 cm	0,00	ca. 9,5 x 9,5 x 9,5 cm	0,00
ca. 31,5 x 29 x 30 cm	0,00	ca. 19 x 27,5 x 34 cm	0,00	ca. 30,5 x 12 x 30,5 cm	0,00	ca. 21 x 23,5 x 21 cm	0,00	ca. 17 x 24,5 x 33,5 cm	0,00
	0,00	ja	0,00	nein	0,00	ja	0,00	ja	0,00
	2,21		**3,04**		**3,50**		**3,50**		**2,92**
	3,24		**3,58**		**3,61**		**3,77**		**3,73**
analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**	analoger Mehrkanaleingang	**-0,20**
kabellose Fernbedienung	**-0,15**	kabellose Fernbedienung	**-0,15**	kabellose Fernbedienung	**-0,15**	Kabelfernbedienung	**-0,10**		
befriedigend	**2,89**	**befriedigend**	**3,23**	**befriedigend**	**3,26**	**befriedigend**	**3,47**	**ausreichend**	**3,53**
ungenügend		**ungenügend**		**mangelhaft**		**ausreichend**		**ungenügend**	
109,00 €		**149,00 €**		**89,90 €**		**69,99 €**		**99,00 €**	
87,14 €		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**76,90 €**	
(Cosew, Halle, Tel. 0345-5126001)								**(Cosew, Halle, Tel. 0345-5126001)**	
2,89 x 109,00 = 315,01 = ungenügend		3,23 x 149,00 = 481,27 = ungenügend		3,26 x 89,90 = 293,07 = mangelhaft		3,47 x 69,99 = 242,87 = ausreichend		3,53 x 99,00 = 349,47 = ungenügend	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat acht 5.1-Lautsprecher-Systeme aus dem aktuellen Angebot einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten hat die Redaktion folgende Kriterien festgelegt:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Redaktion testete ausschließlich Lautsprechersysteme, die aus einer Bassbox und fünf Hochtönern bestehen (5.1-Systeme). Den Test der so genannten 2.1-Systeme finden Sie auf den vorangegangenen Seiten.
- Keines der getesteten 5.1-Boxensysteme durfte mehr als 200 Euro kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur endgültigen Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die getesteten Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Lautsprecher-Hersteller sicherten zu, dass die geprüften Boxensysteme nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



„Boxen-Luder" unter sich: COMPUTERBILD-SPIELE hat acht 5.1-Systeme getestet.

Platz 1 Creative Labs Inspire 5.1 Digital 5500 — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199,00 €



Das Lautsprechersystem „Inspire 5.1 Digital 5500" hat einen **5.1-Dolby-Digital-Decoder** S.164, der in diesem Zusatzmodul verbaut wurde. Damit eignet sich das Boxensystem auch zum Anschluss an **DVD-** S.164 Spielern (mit entsprechendem **Digital-** S.164 Ausgang) und zur Installation an die Spielekonsolen Xbox und Playstation 2.

- Analoger Mehrkanaleingang
- 5.1-Dolby-Digital-Decoder
- Kabellose Fernbedienung mitgeliefert
- Digitaleingänge vorhanden
- Tief- und Hochton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Ausführliches Handbuch

- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 4, 85774 Unterföhring

Platz 2 Altec Lansing 251D



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199,00 €



An der Bassbox-Rückseite der „251 D" von Hersteller Altec Lansing befindet sich diese Anschlussbuchse. Hier wird der so genannte Center-Lautsprecher (eine der fünf kleinen Boxen) angeschlossen und dann am besten auf dem Computer-Bildschirm und damit direkt vor dem Zuhörer aufgestellt.

- Analoger Mehrkanaleingang
- 5.1-Dolby-Digital-Decoder
- Digitaleingänge vorhanden
- Tief- und Hochton separat regelbar
- Geringes Rauschen
- Kopfhöreranschluss

- Sehr teuer
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Altec Lansing GmbH, Marie-Curie-Ring 38, 63477 Maintal

Platz 3 Philips A 5.600 Seismic Power



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	149,90 €



Auf der kabellosen Fernbedienung der „A 5.600 Seismic Power" von Philips befinden sich diese drei Tasten. Damit werden Voreinstellungen des Herstellers bei der Tonwiedergabe passend für Spiele („Game"), Filme („Movie") oder Musik („Music") aktiviert. Natürlich können Sie diese mit der Fernbedienung auch nach Ihren Wünschen verändern.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabellose Fernbedienung mitgeliefert
- Tief- und Hochton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Maximal unverzerrte Lautstärke akzeptabel

- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch
- Englische Internet-Hilfe

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Platz 4 Terra Tec Home Arena 5.1



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	109,00 €



Zusammen mit dem Lautsprechersystem „Home Arena 5.1" von Terra Tec wird diese kabellose Fernbedienung geliefert. Darüber lässt sich unter anderem die Lautstärke der Bassbox sowie der Front- und Hintergrund-Lautsprecher separat erhöhen und verringern, aber auch das ganze System ein- und ausschalten.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabellose Fernbedienung mitgeliefert
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen
- Maximal unverzerrte Lautstärke akzeptabel
- Kein Stromverbrauch im „Aus"-Zustand

- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen

Platz 5 Dreamax Cinema 6100



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	149,00 €



Durchdacht: Am Lautsprechersystem „Cinema 6100“ von Hersteller Dreamax können Sie die Gesamtlautstärke, aber auch die Lautstärke der einzelnen Center- und Bassboxen sowohl mit der kabellosen Fernbedienung (im Lieferumfang) als auch an der Bassbox-Frontseite (siehe Bild) einstellen.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabellose Fernbedienung mitgeliefert
- Tiefton separat regelbar
- Geringes Rauschen
- Kein Stromverbrauch im „Aus“-Zustand

- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Dreamaxtrading GmbH, Fritz-Peters-Str. 42-44c, 47422 Moers

Platz 6 Anubis Typhoon Slim Line 5.1



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	89,90 €



Platzsparende Bauweise: Zubehör wie Computer-Bildschirm, Lenkräder, Steuerknüppel (Joysticks) und Drucker verschlingen jede Menge Platz auf dem meist zu kleinen Schreibtisch. Deshalb hat der Hersteller Anubis die Hochtöner der „Typhoon Slim Line 5.1“ in ein nur etwa drei Zentimeter tiefes Gehäuse verbaut.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabellose Fernbedienung mitgeliefert
- Tiefton separat regelbar
- Geringes Rauschen

- Teuer
- Klangwiedergabe leicht verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 7 Jöllenbeck Speed Link SL-8245 Aphrodite — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	69,99 €



Diese fünf Buchsen befinden sich an der Rückseite des Tieftonlautsprechers des Boxensystems „Speed Link SL-8245 Aphrodite“ von Hersteller Jöllenbeck. Hier wird jede der fünf Hochton-Lautsprecher über einen separaten Tonausgang angeschlossen.

- Sehr preisgünstig
- Analoger Mehrkanaleingang
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Tiefton separat regelbar
- Sehr geringes Rauschen

- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 8 Guillemot Hercules XPS 510



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99,00 €



An der Bassbox-Rückseite des Lautsprechersystems „Hercules XPS 510“ von Hersteller Guillemot befinden sich diese drei Ton-Eingänge. Mit Hilfe der mitgelieferten Anschlusskabel werden diese Buchsen mit den Tonausgängen der Soundkarte (meist an der Computer-Rückseite) verbunden.

- Analoger Mehrkanaleingang
- Tiefton separat regelbar
- Geringes Rauschen
- Maximal unverzerrte Lautstärke akzeptabel
- Kein Stromverbrauch im „Aus“-Zustand
- Lange Garantiezeit

- Sehr teuer
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen
- Etwas knappes Handbuch
- Keine Internet-Hilfe

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

1. Nicht getestet, weil . . .

Ein Lautsprechersystem, das aus insgesamt sieben Boxen besteht (ein so genanntes 6.1-System), hat die Firma Creative Labs im Angebot. Das „Inspire 6.1 6700“ besteht aus sechs Lautsprechern, die für die Hochtonwiedergabe zuständig sind. Und die werden folgendermaßen platziert: Jeweils eine Box wird links und rechts vor dem Hörer aufgestellt. Weitere zwei links und rechts hinter dem Zuhörer. Der so genannte Center-Lautsprecher wird direkt vor dem Spieler – meist auf dem Computer-Bildschirm – platziert. Die sechste Box wird in der Mitte zwischen den zwei hinteren Lautsprechern aufgestellt. Weiterhin befindet sich eine so genannte Bassbox im Lieferumfang.



Eine Box mehr als gefordert: „Creative Labs Inspire 6.1 6700“.

Die ist ausschließlich für die Wiedergabe der besonders tiefen Töne zuständig. Für das bequeme Regeln der Lautstärke befindet sich eine Kabelfernbedienung im Paket. Die maximale Gesamtleistung der Inspire 6.1 6700 gibt Creative Labs mit 82 Watt an. Für diesen Test kam das Lautsprechersystem nicht in Frage, weil COMPUTER BILD-SPIELE ausschließlich 5.1-Lautsprechersysteme geprüft hat. Das System Inspire 6.1 6700 ist ab sofort für 129 Euro im Handel.

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

2. Nicht getestet, weil . . .

Guten Klang zum kleinen Preis verspricht die Firma Dreamax für ihr neues Lautsprechersystem „Active 5000“. Das Set besteht aus fünf so genannten Satelliten-Lautsprechern, die für die Wiedergabe von Hoch- und Mittelton gedacht sind. Eine separate Bassbox übernimmt die Tieftonwiedergabe. Mit der Kabelfernbedienung (im Lieferumfang) können Sie die Lautstärke des gesamten Systems sowie der Bassbox einzeln regeln. Die maximale Leistung des Sets gibt Dreamax mit 25 Watt an. Für etwa 40 Euro ist es ab sofort im Handel. Für diesen ausführlichen Test traf das neue Lautsprechersystem leider zu spät in der Redaktion ein.

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



„Großen Klang zum kleinen Preis“ verspricht die Firma Dreamax für ihr neues 5.1-Lautsprechersystem „Active 5000“.

PLAYSTATION 2 ONLINE



Foto: Corbis

Wir machen den Weg frei

Endlich können auch Playstation-2-Besitzer gemeinsam auf der weltweiten Datenautobahn spielen. COMPUTERBILD-SPIELE ebnet Ihnen den Weg

Jetzt ist auch mit der Playstation 2 möglich, was bislang nur PC, Xbox und Gamecube konnten: spielen in einem weltweiten Netz (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 8/2002, Seite 9). Wer mit der Konsole des Marktführers Sony dabei sein will, braucht dafür einen **Breitbandanschluss** S.164 nebst **DSL-Modem** S.164 sowie den passenden **Netzwerkadapter** S.164, der 39,95 Euro kostet. Und natürlich ein Spiel, dass für die neue Online-Funktion programmiert ist.

Bevor es losgeht, müssen allerdings der Adapter in die Konsole eingebaut und verkabelt sowie – natürlich – eine Verbindung zum Sony-Netzwerk hergestellt werden. Wie das über den Internet-Zugangsanbieter T-Online klappt, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE am Beispiel des Actionspiels „SOCOM US Navy Seals". Schritt für Schritt.

AOL-Kunden können sich die Mühe übrigens sparen. Den Kauf des Adapters auch. An ihren Internet-Anschlüssen funktioniert das Ganze nämlich nicht. Doch Sony und AOL arbeiten bereits an einer Lösung. Bei den meisten anderen Internet-Zugangsanbietern sollte es dagegen keine Probleme geben.

Noch ist der Online-Spaß übrigen kostenlos. Das heißt: Das Spielen im Netzwerk ist gratis, abgesehen von den Kosten, die der Internet-Zugangsanbieter für die Internet-Verbindung erhebt.

Die Auswahl an passenden Spielen ist noch gering. Außer „SOCOM US Navy Seals", das samt Headset (Kopfhörer-/Mikrofon-Kombi) 69,95 Euro kostet, gibt es das Rennspiel „Midnight Club 2" (59,95 Euro) und „Twisted Metal Black online". Praktisch: Im Preis dieses Actiontitels von 59,95 Euro ist der Adapter schon drin.

RATGEBER-THEMEN

Playstation 2 online – wie geht das?	**Heft**	**9/2003**
Schnurlose Eingabegeräte	Heft	10/2003
Spiele-PC auf Windows XP umstellen	Heft	11/2003
Windows-Oberflächen für Spiele-Fans	Heft	12/2003
Probierversionen (Demos) aus dem Internet	Heft	1/2004

PROBLEME BEIM INTERNET-ZUGANG

Beim Aufbau der Internet-Verbindung mit der Playstation 2 kam es in der Redaktion immer wieder zu Schwierigkeiten. Haben Sie Probleme mit dem Internet-Zugang oder mit dem Spiel „SOCOM US Navy Seals", so hilft Sony unter 01805-766977 (12 Cent/min.).

KOSTEN

Einmalige Kosten

Playstation-2-Netzwerkadapter	39,95€
DSL-Freischaltung	99,95€
DSL-Modem	119,95€

Monatliche Kosten für Gelegenheitsspieler

Grundgebühr Telefon und DSL[1]	33,71€
T-Online dsl 1000 MB[2]	9,95€
Ab 1000 MB: jedes MB	1,59 Cent

für Profi-Spieler

Grundgebühr Telefon und DSL*	33,71€
T-Online dsl flat	29,95€

[1] Tarif: T-DSL und T-Net

[2] maximal 1000 **Megabyte** (MB) S.164 Datenvolumen

Netzwerkadapter einbauen

Über den Netzwerkadapter baut die Playstation 2 den Kontakt zum Internet auf. Das Zusatzgerät wird an der Rückseite der Konsole montiert

1 Nehmen Sie gegebenenfalls eine eingelegte CD- oder DVD-ROM aus der Playstation 2. Schalten Sie die Konsole mit dem Netzschalter aus,



und ziehen Sie den Netzstecker ab. Schalten Sie auch das Modem aus. Falls Sie, wie in diesem Beispiel, das Telekom-Modem Teledat 300 LAN verwenden,



müssen Sie dazu den Netzstecker des Modems ziehen, falls Sie es bereits angeschlossen haben.

2 Entfernen Sie an der Rückseite der Konsole die Abdeckplatte des Erweiterungsschachtes. Stecken Sie dazu beispielsweise die Daumenspitze in die Vertiefung am oberen Rand, und klappen Sie die Abdeckung etwas auf:



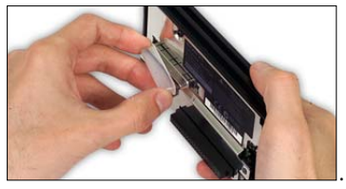
Ziehen Sie die Abdeckplatte dann aus dem Gehäuse heraus:



3 Nehmen Sie den Netzwerkadapter von Sony (Bestellnummer SCPH-10350 EE, Einzelpreis 39,95 Euro, wird bei folgenden Spielen mitgeliefert: „SOCOM US Navy Seals", 79,95 Euro, „Twisted Metal Black online", 59,95 Euro), und ziehen Sie die Schutzfolie von der Buchse für den Netzwerkkabel-Stecker ab:



4 Entfernen Sie auf der anderen Seite die Kunststoffkappe auf dem Konsolenanschluss-Stecker:



5 Drücken Sie anschließend den Netzwerkadapter auf den geöffneten Erweiterungsschacht:



Achten Sie dabei darauf, dass der Konso-

Netzwerkadapter einbauen | Fortsetzung

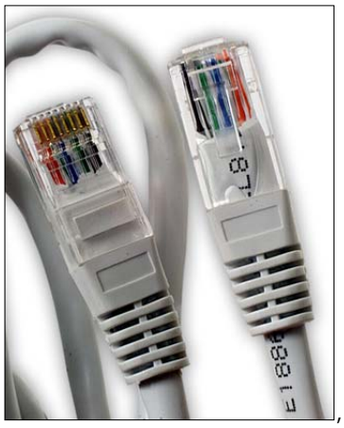
lenanschluss-Stecker in die vorgesehene Buchse ● passt.



6 Befestigen Sie den Netzwerkadapter mit den beiden Schrauben am Konsolengehäuse. Ist kein Schraubenzieher zur Hand, tut es auch ein 10-Cent-Stück.



7 Nehmen Sie das zum Lieferumfang des Adapters gehörende oder ein anderes **10-** oder **100Base-TX-Kabel** S.164

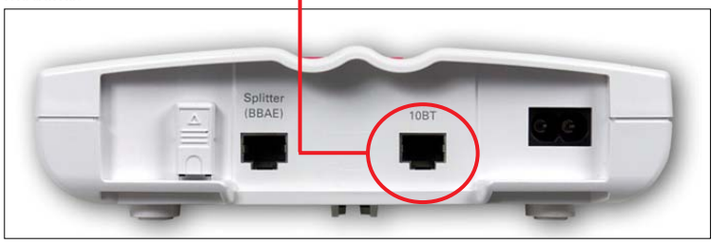


und schieben Sie einen Stecker in die Buchse des Adapters:



Den Stecker am anderen Ende des Kabels schieben Sie in die 10BT-Buchse ● des Modems.

8 Schalten Sie zunächst das Modem ein. Verwenden Sie ein Modell mit Netzstecker, so schließen Sie es also wieder ans Stromnetz an. Verbinden Sie auch die Playstation 2 mit ihrem Stromkabel. Fertig. Damit ist der Netzwerkadapter eingebaut und betriebsbereit. Wie Sie nun Ihren Netzwerkzugang einrichten, lesen Sie im nächsten Kasten.



SOCOM-Online-Spiel einrichten und spielen

Ist die Konsole mit dem DSL-Anschluss verbunden? Dann müssen Sie noch Ihre Netzwerkeinstellungen vornehmen, und schon kann der Online-Spaß losgehen. Zum Beispiel mit dem Actionspiel „SOCOM US Navy Seals“

1 Schalten Sie die Konsole mit dem Netzschalter an der Rückseite ein:



2 Verbinden Sie das mit „SOCOM US Navy Seals“ gelieferte Headset mit der Konsole, um sich später im Spiel mit Ihren Mitspielern unterhalten zu können. Schieben Sie seinen Stecker in die passende **USB** S.164 -Buchse vorn links an der Playstation 2:



Näheres zur Sprachfunktion lesen Sie im Handbuch des Spiels. Schließen Sie eine Spieletastatur an, und schieben Sie eine Playstation-2-Speicherkarte („Memory Card“) mit mindestens 180 **Kilobyte** S.164 freiem Speicherplatz in den linken der beiden Memory-Card-Schlitze:



3 Öffnen Sie die Schublade des CD-/DVD-ROM-Laufwerks, legen Sie die Spiel-DVD-ROM „SOCOM US Navy Seals“ ein, und schließen Sie die Schublade.

4 Warten Sie ab, bis Sie das Hauptmenü des Spiels auf dem Bildschirm sehen:



Markieren Sie mit ↑ oder ↓ auf dem Steuerkreuz den Eintrag



und drücken Sie ✕.

5 Falls Sie, wie in diesem Beispiel, zum ersten Mal die Online-Funktion des Spiels aufrufen, zeigt der Bildschirm ein kleines Hinweis-Fenster:



Drücken Sie ✕.

6 Drücken Sie auch im daraufhin geöffneten neuen Menü



die Taste ✕.

7 Nach einigen Sekunden sehen Sie ein Menü, mit dessen Hilfe Sie Ihren Netzwerkzugang einrichten:



Drücken Sie in diesem und im folgenden Fenster jeweils ✕.

8 Daraufhin beginnt der Einstellungs-Assistent-Modus. Drücken Sie ➔.

9 Im folgenden Fenster drücken Sie ✕ und dann ➔.

10 Anschließend wird ein neues, kleines Fenster



geöffnet. Drücken Sie ✕.

11 Drücken Sie im folgenden Fenster zunächst ↑, um den Eintrag



zu markieren, dann ✕ und ➔.

12 Nun müssen Sie Ihre Internet-Zugangsdaten eingeben. Drücken Sie dazu ✕.

13 Daraufhin zeigt der Bildschirm eine Tastatur, mit deren Hilfe Sie Ihren Benutzernamen eingeben:



Der Benutzername setzt sich zusammen aus drei Ziffernfolgen – die Ziffern stehen in den Internet-Zugangsdaten, die Ihnen die Telekom mit den Unterlagen für den DSL-Anschluss geschickt hat – und der Anbieter-**Domain** S.164. Wichtig: Geben Sie alle drei Ziffernfolgen ohne Leerschritte dazwischen ein.

Die erste Ziffernfolge ist Ihre zwölfstellige Anschlusskennung, zum Beispiel 012345678901, die zweite ist Ihre T-Online-Nummer, zum Beispiel 3200123456. Falls die T-Online-Nummer weniger als zwölf Stellen hat, müssen Sie am Ende der Nummer das Zeichen „#“ einfügen. Die dritte Ziffernfolge ist Ihre T-Online-Mitbenutzernummer, zum Beispiel 0001. Darauf folgt der Anhang „@t-online.de“, den Sie ebenfalls ohne Leerzeichen dazwischen anfügen. Um die Zeichen „#“ und „@“ einzugeben, halten Sie **R1** gedrückt, markieren in der nun geöffneten neuen Tastatur das jeweilige Zeichen, drücken ✕ und lassen **R1** los. Der komplette Benutzername könnte so aussehen: 012345678901320012345 6#0001@t-online.de. Zur Eingabe des Benutzernamens markieren Sie mit den Tasten des Steuerkreuzes das jeweilige Zeichen auf der Tastatur und drücken ✕. Zum Löschen eines falschen Zeichens markieren Sie



und drücken ✕. Sind alle Zeichen eingegeben, markieren Sie



und drücken ✕.

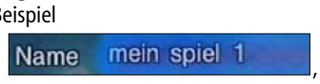
14 Drücken Sie nun ↓ und dann ✕, um Ihr T-Online-Kennwort einzutragen. Das erfolgt ebenfalls auf die in Schritt 12 beschriebene Weise.

15 Haben Sie das Kennwort eingegeben, so drücken Sie zwei Mal ➔.

16 Im folgenden Fenster können Sie Ihren Einstellungen einen Namen geben. Wenn Sie dafür Ihren automatisch vorgewählten Benutzernamen, den Sie in Schritt 12 eingegeben haben, übernehmen möchten, drücken Sie ➔. Wünschen Sie eine andere Bezeichnung, dann drücken Sie ✕, um die Tastatur aufzurufen. Geben Sie dann den gewünschten Namen ein. Um den vorherigen Eintrag komplett zu löschen, markieren Sie



und halten ✕ gedrückt. Haben Sie die Eingabe eines neuen Namens, also zum Beispiel



abgeschlossen, so drücken Sie ➔.

SOCOM-Online-Spiel einrichten und spielen | Fortsetzung

17 Daraufhin werden Ihnen zur Kontrolle noch einmal sämtliche Einstellungen gezeigt:



Möchten Sie die komplett lesen, so drücken Sie ↓. Um die Einstellungen zu speichern, drücken Sie ✕. Ist die Speicherung kurz darauf abgeschlossen, drücken Sie erneut ✕.

18 Daraufhin wird der Einstellungs-Assistenten-Modus beendet. Markieren Sie Ja, und drücken Sie zwei Mal ✕, um die Verbindung zum Internet zu testen. Die Prüfung kann dann einige Sekunden dauern.

19 Waren alle Einstellungen korrekt und verläuft der Verbindungs-Test infolgedessen erfolgreich, so sehen Sie die Meldung



Drücken Sie ✕.

20 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster



drücken Sie ●.

21 Inm folgenden Fenster markieren Sie zur Antwort auf die Frage



den Eintrag



und drücken dann die Taste ✕.

22 Daraufhin wird das Spiel zunächst beendet, startet aber nach einigen Sekunden wieder. Warten Sie ab, bis automatisch das Fenster



geöffnet wird, und drücken Sie ✕, um zum ersten Mal „SOCOM US Navy Seals" online zu spielen.

23 Hat Ihre PS 2 die Verbindung zum SOCOM-**Server** S.164 erfolgreich aufgebaut, so sehen Sie nach einiger Zeit ein neues Fenster:



Drücken Sie wieder ✕.

24 Auf der folgenden Seite geben Sie Ihren Spielernamen und Ihr persönliches Passwort ein:

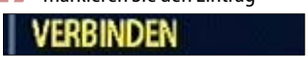


Drücken Sie dann erneut ✕.

25 Daraufhin sehen wieder eine Tastatur. Geben Sie einen Spielernamen Ihrer Wahl ein. Achten Sie aber darauf, einen möglichst originellen Namen zu wählen. Sonst könnte es sein, dass Ihr Wunschname bereits an einen anderen Spieler vergeben ist. Um die Eingabe abzuschließen, markieren Sie EINGABE und drücken ✕.

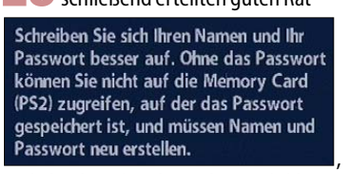
26 Nun bestimmen Sie Ihr persönliches Passwort. Drücken Sie dazu ↓ und ✕, und geben Sie Ihr Passwort mithilfe der Bildschirmtastatur ein. Markieren Sie EINGABE, und drücken Sie ✕.

27 Nach der Eingabe des Passworts markieren Sie den Eintrag



und drücken ✕.

28 Folgen Sie unbedingt dem anschließend erteilten guten Rat



, und drücken Sie dann drei Mal ✕, um Ihre Einstellungen zu speichern. Bei dieser Gelegenheit wird auch Ihr Name registriert, und schließlich steht die Verbindung zum SOCOM-Server. Bis dahin können einige Sekunden vergehen.

29 Akzeptieren Sie die folgenden Zugangsbedingungen mit einem Druck auf ✕.

30 Anschließend wird das Hauptmenü des SOCOM-Online-Spiels geöffnet:



Um an einer Spielrunde teilzunehmen, markieren Sie den Menüpunkt



und drücken ✕. Lesen Sie weiter ab Schritt **31**. Als weitere Menüpunkte stehen im Online-Hauptmenü noch die folgenden Optionen zur Auswahl: Am einfachsten nehmen Sie mit



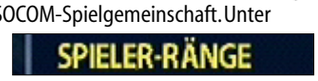
an einem Spiel teil. Abhängig von bestimmten, automatisch eingestellten oder von Ihnen zuvor unter



festgelegten Vorgaben des so genannten Eingabefilters, treten Sie damit einer zufällig ausgewählten Runde bei. Mit



gründen und verwalten Sie eine eigene SOCOM-Spielgemeinschaft. Unter



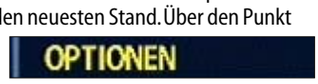
rufen Sie eine Rangliste der besten SOCOM-Online-Spieler ab. Unter dem Eintrag



, sehen Sie, ob Sie zur einer Spielrunde eingeladen sind oder, wie in diesem Beispiel, nicht. Falls Sie die Zeile



markieren, bringen Sie die nach Regionen sortierte Liste der Spielrunden auf den neuesten Stand. Über den Punkt



geben Sie Ihre eigene Spielerbeschreibung ein, legen Standard-Einsatzbefehle fest und passen den Eingabefilter für das



Ihren Wünschen an. Wählen Sie



, um sich bei SOCOM-Online abzumelden und die Online-Sitzung zu beenden. Mehr zu den Menüpunkten sowie zur Bedienung des Spiels entnehmen Sie dem Handbuch zu „SOCOM US Navy Seals".

31 Haben Sie im Online-Hauptmenü BESPRECHUNG ausgewählt, so sehen als nächstes eine nach Regionen geordnete Spielrunden-Liste. Rechts neben jeder Region ist eingetragen, wie viele Spieler jeweils zur Zeit online sind. Markieren Sie zum Beispiel die Region DEUTSCHLAND, und drücken Sie ✕.

32 Dann sehen Sie eine Aufstellung vorhandener Spielrunden. Drücken Sie ✕.

33 Links vor dem Namen jeder Spielrunde steht, wie viele Spieler momentan daran teilnehmen und wie viele maximal mitmachen können. Beispiel:

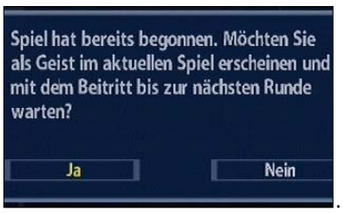


In diesem Fall nehmen 15 von 16 möglichen Spielern an einer Runde teil. Für einem weiteren Spieler ist also noch Platz. Mit ↑ und ↓ blättern Sie durch die Listen. Drücken Sie ✕, und markieren Sie eine Spielrunde, deren maximal mögliche Spieler-Höchstzahl noch nicht erreicht ist, also zum Beispiel



, und drücken Sie ✕.

34 Möglicherweise sehen Sie dann den Hinweis



In dem Fall läuft bereits ein Spiel. Sehen Sie den Hinweis nicht, so lesen Sie ab Schritt **35** weiter. Drücken Sie ✕, um die laufende Spielrunde als passiver „Geist" zu beobachten, und folgen Sie auch dazu den Anweisungen ab Schritt **35**. Mitmachen können Sie allerdings erst, wenn ein neues Spiel in dieser Runde beginnt. Wählen Sie dagegen



, so müssen Sie sich eine andere Spielrunde suchen.

35 Sind Sie einer Spielrunde beigetreten, dann sehen Sie eine Liste mit den Teilnehmern:



. Warten Sie gegebenenfalls ab, bis der Sekundenzähler oben links auf Null ist. Drücken Sie dann ✕.

36 Im nächsten Fenster wählen Sie über zwei Menüpunkte Ihre Spielfigur und Ihre Ausrüstung:



. Haben Sie das erledigt, markieren Sie



und drücken ✕.

37 Markieren Sie anschließend den Eintrag



, und warten Sie ab, bis die nächste Spielrunde beginnt. Zuerst sehen Sie einen Ladebildschirm, auf dem Sie Ihre Befehle für den bevorstehenden Einsatz finden. Dann geht's los! Entweder zunächst als passiv beobachtender Geist (Siehe Schritt **34**) oder gleich als „richtiger" Mitspieler.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

LEICHT GEMACHT

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

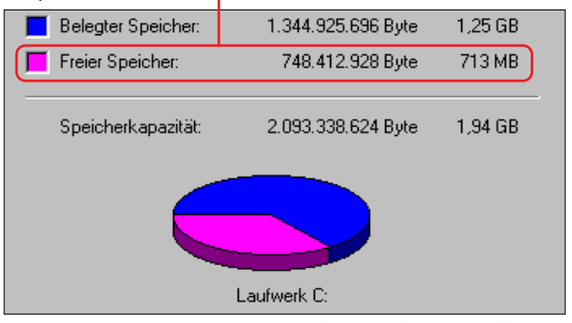
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

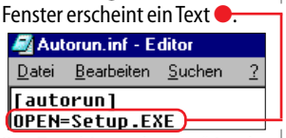


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

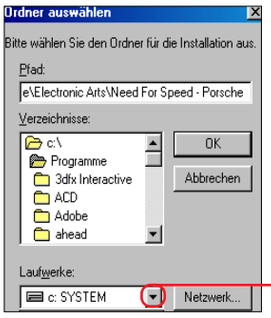
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ☒. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

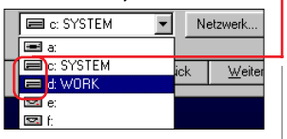
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



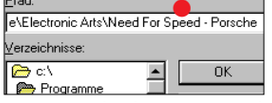
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.164 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen



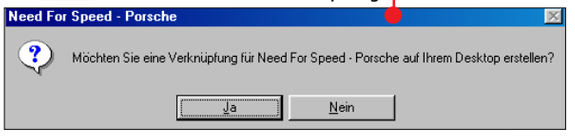
Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein. Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

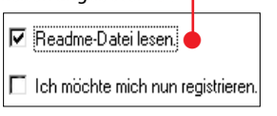
12 Zahlreiche Spieleprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



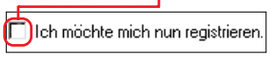


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei" (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader".

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

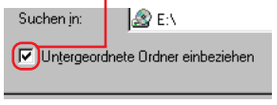
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

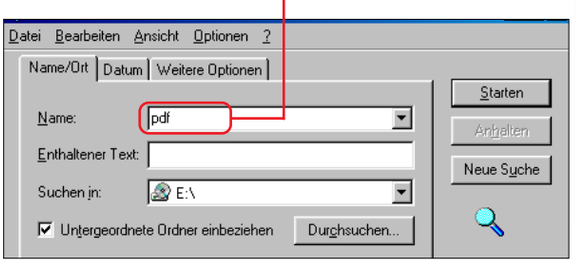
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

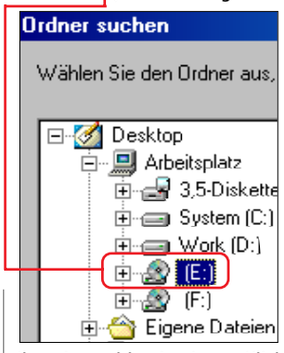
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





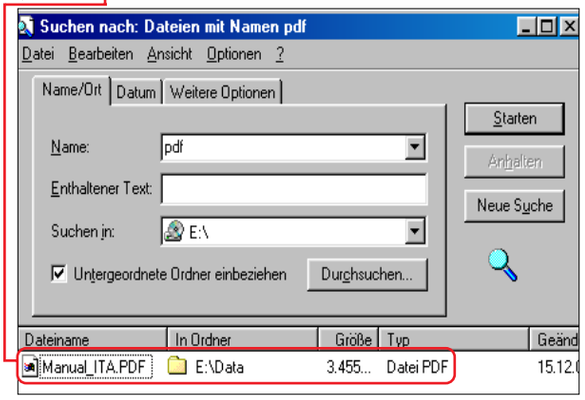
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



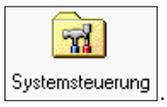
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

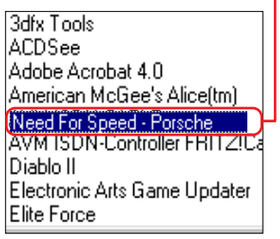


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel



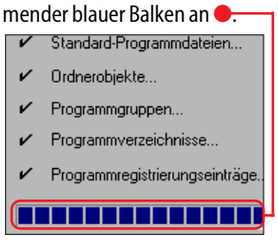
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.



Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.164 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken. Weiter mit Schritt 5.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color" funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DEDICATED SERVER

Mehr-Spieler-Spaß im Netzwerk oder Internet – und das möglichst ruckelfrei? Im „Dedicated Server" laufen alle Fäden zusammen

Sie sind ein begeisterter Teilnehmer an Mehr-Spieler-Runden? Und wollen das Beste aus dem Spielgeschehen herausholen? Dann richten Sie doch einen so genannten **„Dedicated Server"** S.164 ein. Damit wird ein Computer bezeichnet, der ausschließlich mit der Verwaltung eines Netzwerk- oder Onlinespiels beschäftigt ist. Selbst mitspielen können Sie an diesem Computer daher nicht. Der Vorteil eines Dedicated Servers liegt aber darin, dass die Spieler an ihren **Clients** S.164 ein flüssigeres Spielerlebnis haben, da die meiste Rechenarbeit vom Server übernommen wird. Und Sie selbst müssen nicht untätig bleiben: Sie können als Spielleiter (Administrator) die Spielregeln festlegen, unerwünschte Spieler aus dem Spiel werfen und vieles mehr. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen am Beispiel von „Half-Life" (deutsche Version), wie so etwas funktioniert.



Foto: Mauritius

Installation

Laden Sie die passende „Dedicated-Server"-Version aus dem Internet herunter, zu finden bei www.halflife-central.com

1 Starten Sie anschließend die heruntergeladene Datei



mit einem Doppelklick.

2 Klicken Sie dann auf Next > und danach auf I Agree >. Es folgen drei weitere Klicks auf Next >.

3 Zum Schluss klicken Sie auf Next > und auf Finish.

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

Dedicated Server einrichten

Mit wenigen Klicks richten Sie für Half-Life (deutsche Version) einen „Dedicated Server" ein. Lesen Sie hier, wie es geht

1 Da die Installation keine Datei-Verknüpfungen im Startmenü anlegt, starten Sie zunächst den Windows-Explorer, wie gewohnt.

2 Klicken Sie auf das [+] vor Win98 (C:) (der Name vor [C:] kann bei Ihnen auch anders lauten), und klicken Sie danach auf HLServer.

3 Suchen Sie in der rechten Spalte die Datei



und klicken Sie das Programm mit der *rechten* Maustaste an. Wählen Sie Senden an aus, und klicken Sie danach auf Desktop (Verknüpfung erstellen). Jetzt können Sie den Dedicated Server, im Folgenden nur kurz Server genannt, bequem von der Windows-Oberfläche aus starten. Den Windows-Explorer können Sie anschließend wieder beenden.

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



Dann wird ein neues Fenster geöffnet: Start Dedicated Server.

5 Hier können Sie die Grundeinstellungen für den Server festlegen – im oberen Feld entscheiden Sie etwa per Klick auf ▼, ob Sie das Original-Half-Life (deutsche Version) oder eine der Half-Life-Erweiterungen (deutsche Versionen) spielen möchten.

6 Tippen Sie neben Server Name einen Namen für den Server ein, etwa CBS-Server. Neben Map legen Sie fest, mit welcher Karte (Map) die Spieler beginnen.

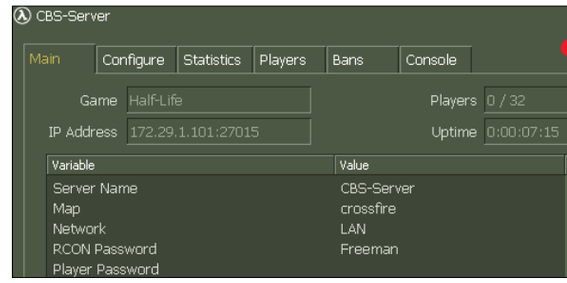
7 Mit einem Klick auf ▼ neben Network stellen Sie ein, ob das Spiel im Netzwerk (LAN) oder im Internet stattfinden soll. Im Folgenden werden die Einstellungen für ein Netzwerkspiel besprochen. Wählen Sie also LAN aus.

8 Nun müssen Sie neben Max. players entscheiden, wie viele Teilnehmer gleichzeitig auf dem Spiel-Server spielen können. Maximal möglich sind 32 Spieler. Die Zahl, die Sie hier einstellen, hängt entscheidend von der Leistungsfähigkeit des Rechners ab. Zu viele Spieler können bei schwächerer Rechenleistung den Server überfordern – das Spiel fängt an zu ruckeln.

9 Als nächstes legen Sie ein RCON Password fest. „Rcon" steht für „Remote Control" (englisch: Fernbedienung) und dient der Fernsteuerung von Half-Life-Servern. Spieler, die mit dem Server verbunden sind, können von ihrem eigenen Computer aus dem Server Befehle erteilen, sofern sie das richtige Passwort kennen.

10 Vergewissern Sie sich jetzt noch, dass ein Haken vor der unteren Option ☑ Secure (Valve Anti-Cheat) gesetzt ist. Damit verhindern Sie, dass sich einzelne Spieler unlauterer Tricks bedienen, die im normalen Spiel nicht vorgesehen sind, sich also etwa unverwundbar machen. Klicken Sie danach auf Start Server, um den Server zu starten.

11 Im Hauptfenster Main haben Sie die meisten Einstellungen bereits festgelegt. Bei Player Password



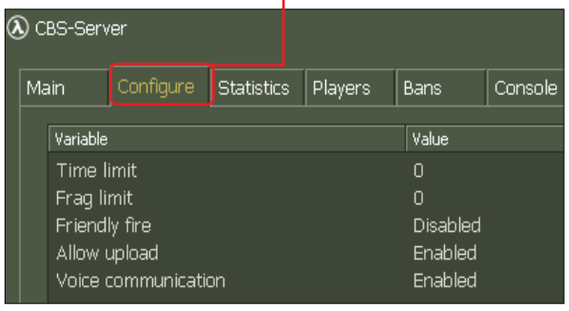
Dedicated Server einrichten | Fortsetzung

haben Sie die Möglichkeit, den Server durch ein Passwort zu schützen. Klicken Sie den Eintrag an, und wählen Sie danach Edit... aus. Tippen Sie hier ein Passwort Ihrer Wahl ein, und drücken Sie dann ↵.

12 Wenn Ihnen die immer gleiche Map-Reihenfolge zu langweilig wird, können Sie noch Map Cycle anklicken und per Klick auf Edit... bearbeiten. Wenn Sie Ihre Wunschliste zusammengestellt haben, klicken Sie auf OK.

13 Weiter geht es mit einem Klick auf den nebenstehenden Karteireiter.
In diesem Fenster können Sie bestimmte spielbezogene Einstellungen vornehmen. Alle Änderungen werden per Klick auf OK bestätigt. Um etwa das Time limit einzustellen, klicken Sie den Eintrag an und klicken danach auf Edit... Mit Time limit legen Sie die Dauer einer Spielrunde in Minuten fest, bei einem Wert von 15 dauert das Spiel auf einer Map dann 15 Minuten. Bei 0 gibt es kein Zeitlimit.

14 Daraufhin folgt das Frag limit. Hier können Sie per Edit... die Zahl der „Abschüsse" einstellen, bei deren Erreichen eine Spielrunde gewonnen ist. Auch hier gilt: 0 hebt ein Limit auf.



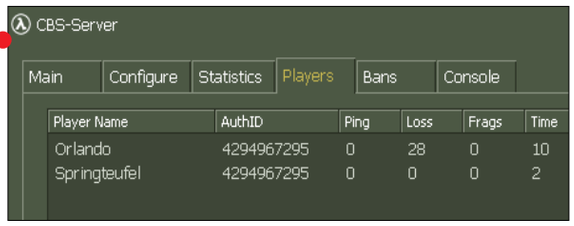
15 Wenn Sie Friendly fire auf Enabled stellen, können in einem Team-Spiel auch die eigenen Kameraden durch Ihre Schüsse verletzt werden. Normalerweise ist diese Option allerdings abgeschaltet: Disabled.

16 Außerdem ist üblicherweise Allow upload aktiviert. Der Server ist dann in der Lage, beispielsweise neue Karten oder Waffenmodelle zu laden, die von verbundenen **Clients** S.164 angeboten werden. Soll das nicht möglich sein, so setzen Sie die Einstellung auf Disabled.

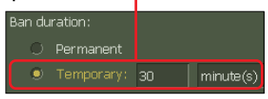
17 Schließlich können Sie noch mithilfe der Option Voice communication die Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon) aktivieren (Enabled) oder abschalten (Disabled).

18 Per Klick auf den Karteireiter Statistics können Sie die Server-Auslastung anhand verschiedener Parameter (zum Beispiel Anzahl der Spieler, **Ping** S.164, **Fps** S.164) grafisch anzeigen lassen – hier ein Beispielbild:

19 Weitere interessante Einstellungsmöglichkeiten verbergen sich hinter dem Karteireiter Players. Hier sind alle Spieler aufgeführt, die momentan auf dem Server spielen, im angenommenen Fall.
Wenn Sie einen Spieler anklicken und anschließend auf Kick und auf OK klicken, so wird dieser Spieler augenblicklich aus dem laufenden Spiel entfernt.



20 Klicken Sie hingegen auf Ban, dann können Sie den Spieler entweder dauerhaft (Permanent) oder für eine Zeitspanne von einigen Minuten bis zu mehreren Tagen sperren.



Mit einem Klick auf OK bestätigen Sie den „Rauswurf".

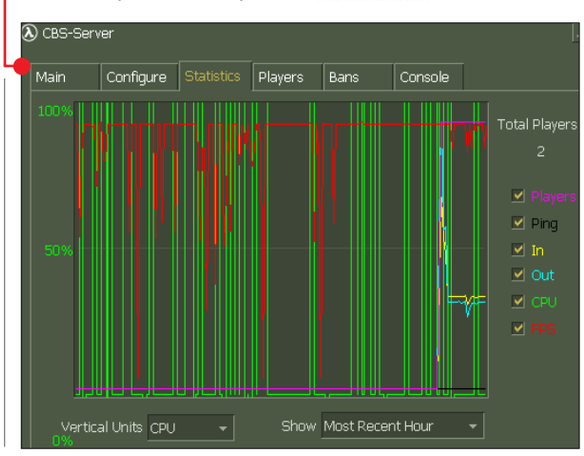
21 Einen derartigen „Bannspruch" können Sie wieder aufheben – und zwar, indem Sie auf den Karteireiter Bans klicken. Wählen Sie den gesperrten Spieler aus – Sie erkennen ihn an dem Spielernamen oder an der so genannten AuthID –, und klicken Sie auf Remove. Klicken Sie anschließend noch auf OK.

22 Wollen Sie lediglich die Zeitspanne der Sperre ändern, so klicken Sie nach Auswahl des Spielers auf Edit... Hier können Sie den neuen Wert eintragen, etwa.



Dann folgt ein Klick auf OK.

23 Darf ein Spieler von vornherein nicht auf Ihrem Spiel-Server mitmischen, so klicken Sie auf Add... Sie müssen entweder den Namen des Teilnehmers kennen oder seine so genannte AuthID oder die **IP-Adresse** S.164. Tragen Sie hier den gewünschten Eintrag in das entsprechende Feld ein, und legen Sie die Dauer der Sperre an, wie in Schritt **20** beschrieben. Auch hier können Sie per Remove oder Edit... den Status ändern.



24 Besonders umfangreiche Einstellungen sind möglich, wenn Sie auf den Karteireiter Console klicken. In der Kommando-Zeile können Sie per Befehl eine neue Spielstufe laden, Passwörter einrichten, Grafikdetails ein- oder ausschalten und vieles mehr. Beispiel: Wenn Sie mp_footsteps 0 eintippen und mit einem Druck auf ↵ bestätigen, so schalten Sie die Laufgeräusche der Spieler aus. Eine Auswahl von Befehlen finden Sie in der unten stehenden Tabelle. Aus Platzgründen können nicht alle Befehle aufgeführt werden. Sie finden aber auf der Festplatte im Verzeichnis C:\HLServer die Text-Datei



Darin gibt es eine ausführliche Übersicht der Befehle (in englischer Sprache).

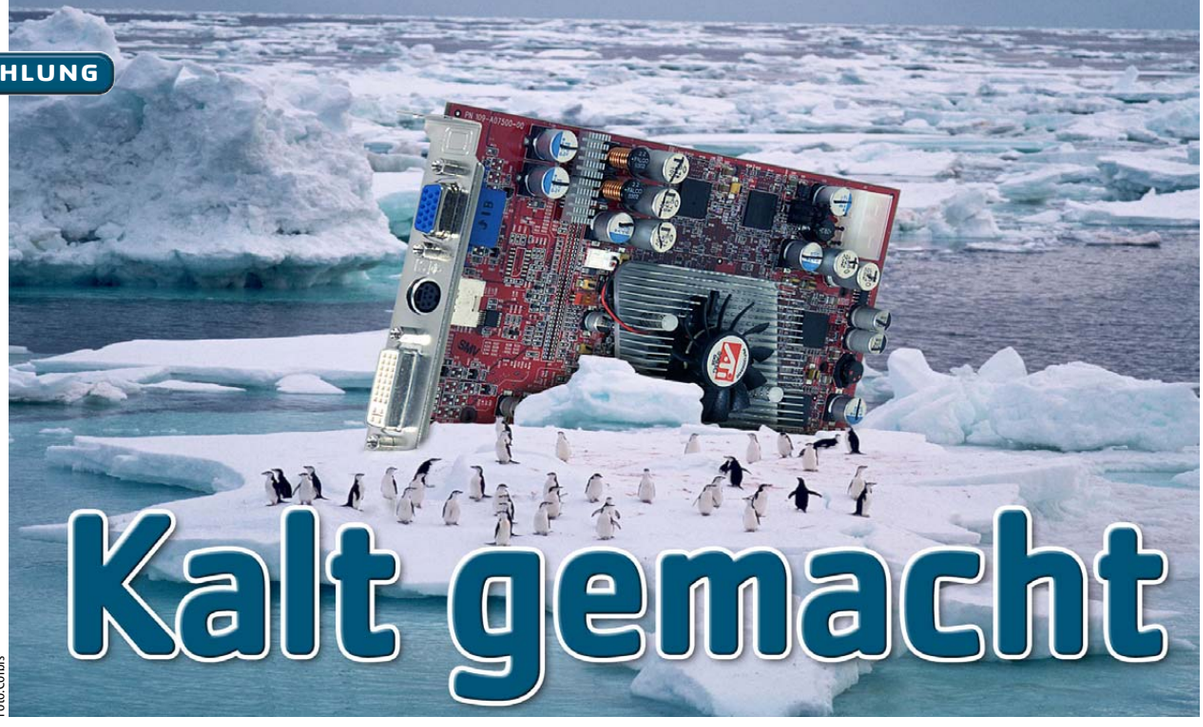
25 Anschließend startet der teilnehmende Spieler auf seinem Client das Spiel „Half-Life" (deutsche Version), wie gewohnt, und klickt auf Multiplayer sowie auf LAN-Spiel. Nach kurzer Wartezeit wird rechts im Bild der Server-Name genannt, in diesem Beispiel also CBS-Server. Mit einem Doppelklick auf diesen Eintrag beginnt das Spiel. Falls für den Server ein Passwort eingerichtet wurde, muss es zusätzlich eingetippt werden.

Eingabetext	Wirkung
changelevel <Kartenname>	Eine andere Spielstufe (Map) wird geladen. Verbindung zu Spielern wird beibehalten. *Beispiel: changelevel crossfire*
map <Kartenname>	Eine andere Map wird geladen. Verbindung zu Spielern wird getrennt. *Beispiel: map crossfire*
reload	Aktuelle Map wird neu geladen.
restart	Der Server wird neu gestartet.
quit	Der Server wird beendet.
users	Benutzer werden gezeigt.

Eingabetext	Wirkung
mp_falldamage <#>	Größerer Schaden beim Fall aus großer Höhe (0 = nein, 1 = ja). *Beispiel: mp_falldamage 1*
mp_flashlight <#>	Gebrauch von Taschenlampen möglich (0 = nein, 1 = ja). *Beispiel: mp_flashlight*
mp_footsteps <#>	Einstellung der Laufgeräusche (0 = aus, 1 = ein). *Beispiel: mp_footsteps 1*
mp_friendlyfire <#>	Team-Kameraden werden durch eigene Schüsse verletzt (0 = nein, 1 = ja). *Beispiel: mp_friendlyfire 1*

Eingabetext	Wirkung
mp_weaponstay <#>	Aufgehobene Waffen bleiben vorhanden (0 = nein, 1 = ja). *Beispiel: mp_weaponstay 1*
sv_password <Passwortname>	Server wird mit einem Passwort geschützt. (Standard = 0). *Beispiel: sv_password hans1*
sv_gravity <#>	Stellt die Schwerkraft ein (Standard: 800). *Beispiel: sv_gravity 20*
sv_airaccelerate <#>	Legt die Geschwindigkeit des Spielers fest, während dieser in der Luft ist (Standard: 10). *Beispiel: sv_airaccelerate 60*

GRAFIKKARTEN-KÜHLUNG



Kalt gemacht

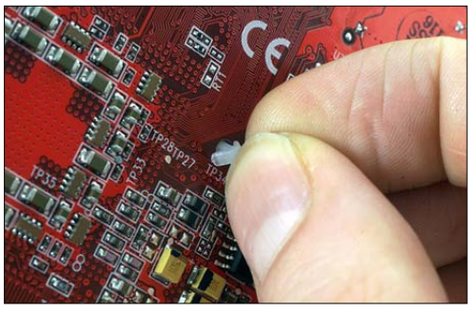
Foto: Corbis

Endlich lärmfrei spielen – mit dieser flüsterleisen Lösung für die Kühlung von Grafikkarten

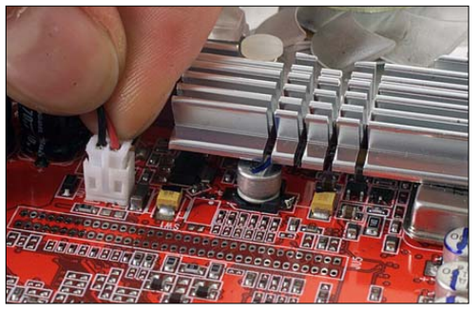
Die neue Grafikkarte ist schnell, macht aber auch viel Krach? Schuld daran sind große Lüfter, die heiße Luft von der Grafikkarte wegschaufeln müssen. Dass es auch anders geht, beweist der Grafikkartenkühler „ZM80A-HP" von Zalman (etwa 26 Euro). Sie bekommen den Kühler im Fachhandel oder im Internet unter www.listan.de.

Der Grafikkartenkühler arbeitet nach dem „Heatpipe"-Prinzip als raffiniertes, geschlossenes Kühlsystem. Die Heatpipe ist ein gebogenes Röhrchen, das mit einer Kühlflüssigkeit gefüllt ist. Durch die Abwärme des **Grafikprozessors** S. 164 verdampft die Flüssigkeit und steigt nach oben – in einen vom Prozessor weiter entfernten Bereich. Da hier niedrigere Temperaturen herrschen, kondensiert der Dampf. Anschließend fließt die nunmehr wieder erkaltete Flüssigkeit zurück in den warmen Bereich, wo sie wiederum verdampft. Zusätzlich verschaffen große Kühlrippen an Ober- und Unterseite der Grafikkarte dem System „frische Luft". Da keine bewegten mechanischen Bauteile zum Einsatz kommen, arbeitet diese Kühlung absolut geräuschfrei. Wichtig: Das PC-Gehäuse muss gut belüftet sein, sonst droht ein Wärmestau. Auf der Grafikkarte dürfen keine hohen Bauteile die Montage des Kühlers behindern. Und: Der ZM80A-HP funktioniert nur mit Grafikkarten, die passende Bohrungen neben dem Grafikprozessor haben, wie sie etwa auf Geforce- oder Radeon-Typen zu finden sind. Lesen Sie hier Schritt für Schritt, wie Sie die Heatpipe-Kühlung einbauen.

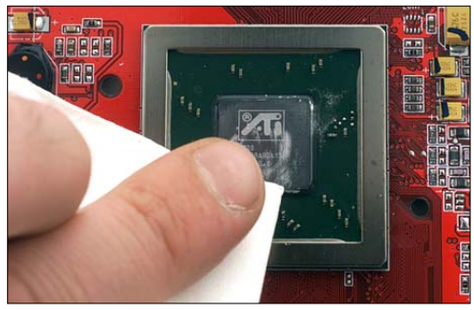
Einbau des Kühlers



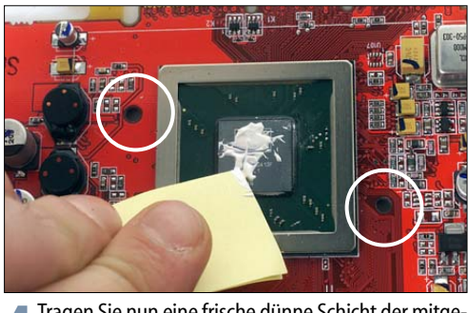
1 Entfernen Sie den alten Kühler. Drücken Sie dazu auf der Rückseite der Grafikkarte die Halterungen zusammen, und schieben Sie die Stifte durch die Bohrung.



2 Ziehen Sie anschließend noch den Stromanschluss des Grafikkartenkühlers von der Karte ab. Heben Sie danach den Kühler vorsichtig vom Grafikprozessor ab.



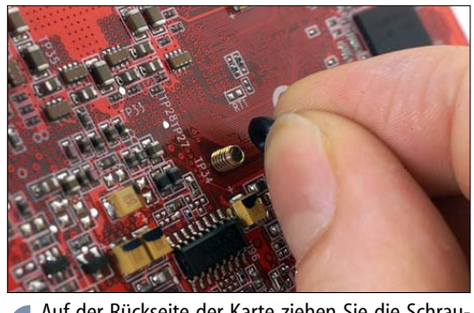
3 Entfernen Sie die Rückstände der Wärmeleitpaste mit einem weichen Tuch. Achten Sie darauf, dass die Paste nicht versehentlich auf die Platine gerät.



4 Tragen Sie nun eine frische dünne Schicht der mitgelieferten Paste auf dem Grafikprozessorkern auf. Links und rechts vom Kern sehen Sie die Bohrungen (Kreise).



5 Setzen Sie den mitgelieferten Sockel mit der Beschriftung „Front" auf den Prozessorkern auf. Wichtig: Der Pfeil muss nach unten zeigen (Kreis).



6 Auf der Rückseite der Karte ziehen Sie die Schraubenenden durch die Bohrungen und stülpen über jede Schraube einen Gummiring.



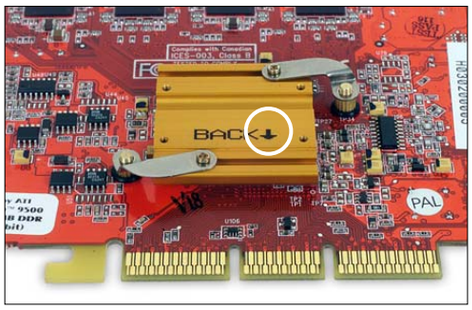
7 Setzen Sie dann die großen vergoldeten Muttern auf, und drehen Sie die leicht fest, um dem Sockel auf der Vorderseite der Grafikkarte den nötigen Halt zu geben.



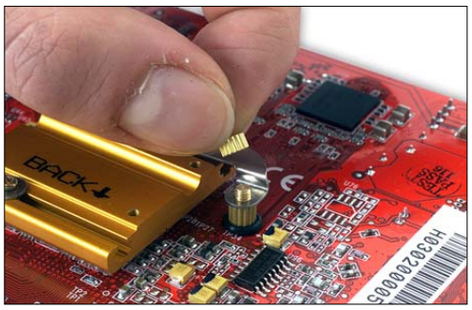
8 Ziehen Sie die Schrauben auf der Vorderseite der Karte vorsichtig an, um den Sockel endgültig zu fixieren. Achten Sie darauf, dass der Sockel nicht schief sitzt.



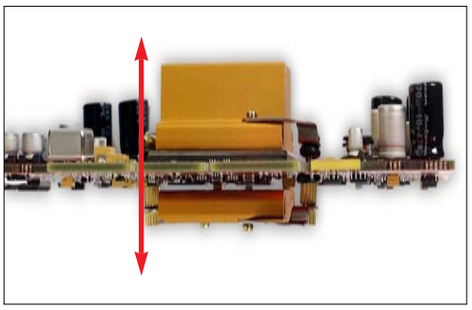
9 Nehmen Sie nun das passende Gegenstück zum Sockel mit der Aufschrift „Back" zur Hand. Bekleben Sie die glatte Seite mit der mitgelieferten Folie.



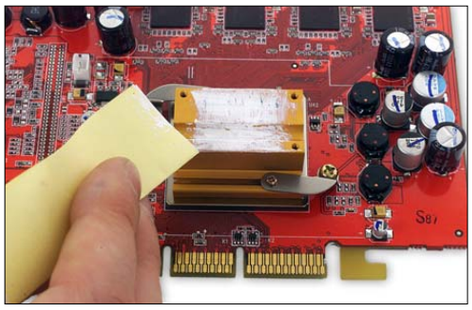
10 Dann wird die Sockelunterseite auf die freien Schraubenenden an der Rückseite der Grafikkarte gesetzt. Der Pfeil muss nach unten zeigen (Kreis).



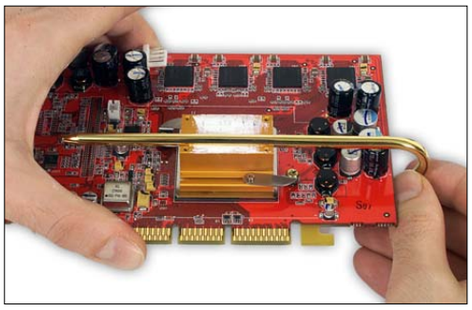
11 Fixieren Sie nun auch die Sockel-Unterseite, indem Sie die kleinen vergoldeten Muttern auf die freien Schraubenschäfte setzen und leicht anziehen.



12 Betrachten Sie nun die Karte von der Seite. Beide Sockelelemente müssen in gerade Linie übereinander stehen. Bessern Sie gegenenfalls nach.



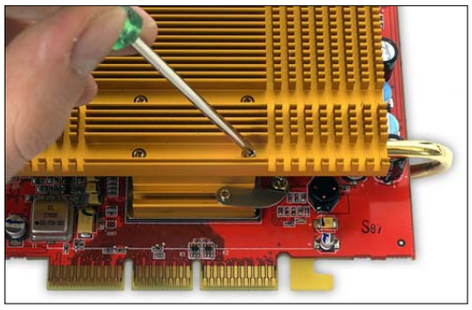
13 Bestreichen Sie nun auf der Vorderseite der Grafikkarte den im Bild gezeigten Bereich des Sockels dünn mit der Wärmeleitpaste.



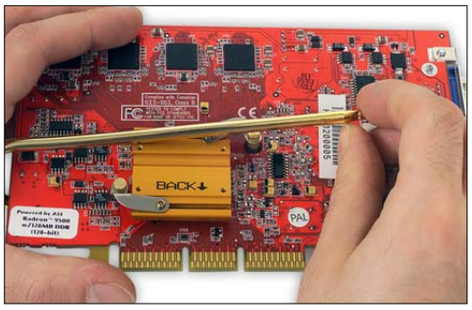
14 Setzen Sie anschließend von der Seite die Heatpipe ein. Sie wird in der Vertiefung des Sockels und in der Wärmeleitpaste quasi „eingebettet".



15 Nehmen Sie anschließend den großen Kühlbaustein mit der Aufschrift „Front" zur Hand, und bestreichen Sie den gezeigten Bereich mit der Paste.



16 Drehen Sie den Kühlbaustein um, und setzen Sie ihn auf den Sockel mit der Heatpipe. Befestigen Sie dann den Baustein mit den beiliegenden Schrauben.



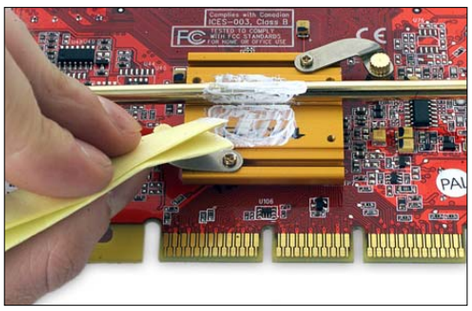
17 Drehen Sie jetzt die Grafikkarte um, und heben Sie die Heatpipe vorsichtig aus dem unteren Sockel-Kanal heraus. Nicht zu stark biegen!



18 Bestreichen Sie hier den gezeigten Bereich des Sockelkanals mit der Wärmeleitpaste – also etwa das in der Mitte liegende Drittel der Vertiefung.



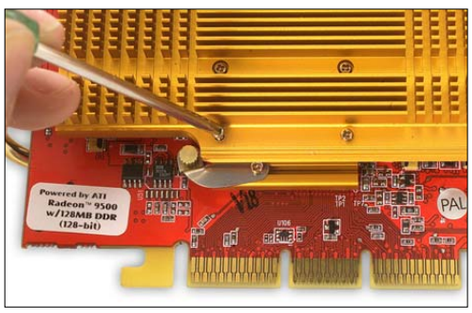
19 Danach drücken Sie die Heatpipe wieder in die ursprüngliche Position zurück. Wichtig ist wiederum, dass Sie dabei nicht zu viel Kraft anwenden.



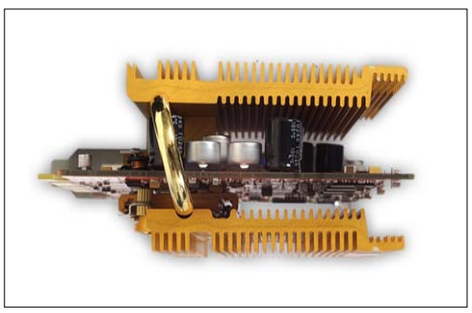
20 Erneut kommt die Wärmeleitpaste zum Einsatz. Auf dem Bild sehen Sie, welchen Bereich der Sockelunterseite Sie mit der Paste bestreichen müssen.



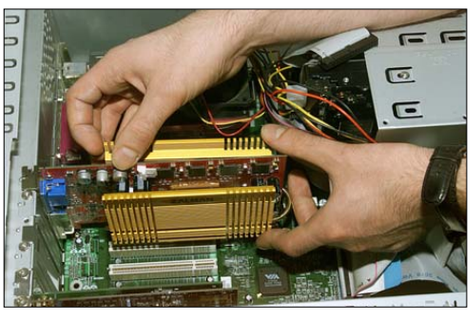
21 Nehmen Sie die verbliebene große Kühlplatte mit der Aufschrift „Back" zur Hand, und streichen Sie eine Schicht Paste in den Kanal, wie im Bild gezeigt.



22 Befestigen Sie dise zweite große Kühlplatte auf der Rückseite der Grafikkarte. Ziehen Sie alle vier Schrauben fest, und prüfen Sie, ob die Platte sicher sitzt.



23 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sieht die Heatpipe-Kühlung so aus wie auf diesem Bild. Beachten Sie, dass die Heatpipe leicht schräg verläuft.



24 Nun bauen Sie die Karte vorsichtig ein. Legen Sie dazu den PC am besten hin, denn die Karte ist jetzt sehr schwer. Ein **PCI-Slot** S.164 wird fortan blockiert.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	646 101	+ 6,8
GAME STAR	301 500	– 1,2
PC GAMES	222 144	– 6,7
BRAVO SCREEN FUN	198 051	+ 5,9
VIDEOGAMES AKTUELL	107 862	–[1]
PC GAMES HARDWARE	90 250	+ 5,5
PC ACTION	88 309	– 12,4
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-2-MAGAZIN	81 310	+ 3,1
KIDS ZONE	73 139	– 32,2
PLAY ZONE	59 437	– 23,9
PLAY THE PLAYSTATION	43 644	– 13,5
N ZONE	37 943	+ 22,8

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 2. Quartal 2003 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1]keine Vergleichszahlen verfügbar



Foto: Manfred Freye



Ausgabe: 9/2003

Titelthema: Medieval-Nachfolger: Rome – Total War

Inhalt: Im Test: Breed, Warcraft 3 – Frozen Throne, Tomb Raider 6 – The Angel of Darkness

Weitere Themen: FIFA Football 2004, Sacred, Tipps und Tricks zu Warcraft 3 – Frozen Throne, Netzwerke für Spiele: So bauen Sie ein LAN auf

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 9/2003

Titelthema: Echtzeit-Strategiespiel No Man's Land im Test

Inhalt: Republic im ausführlichen Test, Tipps und Tricks zu Warcraft 3 – Frozen Throne, Midnight Club 2

Weitere Themen: Vor-Ort-Termine für die neuen Spiele: Empires, Spellforce, Rome – Total War, Söldner

CD-ROMs: 3
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 8/2003

Titelthema: Terminator 3 – Rebellion der Maschinen

Inhalt: 29 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Enclave, Sega Smash Pack

Weitere Themen: Tomb Raider – Angel of Darkness, FIFA Football 2004, Tony Hawk's Underground

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 8-9/2003

Titelthema: Doom 3 – Willkommen in der Hölle

Inhalt: 16 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Def Jam Vendetta, Wario World

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu Enter the Matrix, SOCOM – US Navy Seals

CD-ROM: keine
Preis: 1 Euro



Ausgabe: 9/2003

Titelthemen: Clever aufrüsten: Wo lohnt der Hardware-Austausch, wo nicht?

Inhalt: PC-Kraftwerk: Aktuelle Netzteile in der Übersicht

Weitere Themen: Eingabegeräte optimiert: sauberer, präziser, schneller. Wissen: Firmengeschichte ATI, Marktübersicht Notebooks, Feature: TCPA/ Palladium

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Euro



Ausgabe: 9/2003

Titelthema: Der echte Nachfolger: Battlefield Vietnam

Inhalt: 31 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Airline Pilot 1 2003, Kaan, Super Power

Weitere Themen: Kartenspiel: Welcher Grafikturbo ist der schnellste?

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 9/2003

Titelthemen: Splinter Cell – Pandora Tomorrow

Inhalt: Zone of the Enders – 2nd Runner (Special Edition), Futurama

Weitere Themen: Mace Griffin – Bounty Hunter, Starsky & Hutch, Soul Calibur 2, Virtua Fighter 4 Evolution, Tony Hawk's Underground, Jak 2 – Renegade

DVD-ROM: 1
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 9/2003

Titelthemen: Onimusha 3 – Alles über das spektakuläre Finale

Inhalt: 13 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Armored Core 3

Weitere Themen: Tipps und Tricks zu DTM Race Driver, Summer Heat Beach Volleyball

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 8/2003

Titelthema: Ghosthunter – Die Geisterjagd ist eröffnet

Inhalt: 12 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Dancing Stage Megamix, RTX Red Rock

Weiteres Thema: Metal Gear Solid 3 – Snake Eater

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 8/2003

Titelthema: True Crime – Streets of L.A. für den Gamecube

Inhalt: 15 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: F1 Career Challenge

Weitere Themen: Tony Hawk's Underground, Pokemon Rubin & Saphir, Enter the Matrix

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro

stern

Die Zahl der Kinder mit Computererfahrung steigt. Diese Erkenntnis verbreitet **DER STERN**. Spiele haben daran einen großen Anteil:

„Leicht zugenommen hat von 2000 bis 2002 die Zahl der Kinder mit Computererfahrung: von 60 auf 63 Prozent. Dabei steigt der Anteil mit zunehmendem Alter. Ist es bei den 6- und 7-Jährigen erst gut ein Drittel, so nimmt der



Foto: Bilder Box

Lernen fürs Leben: So viele Kinder wie nie zuvor sind mit dem Computer vertraut – vor allem durch PC-Spiele.

Anteil bei den 8- und 9-Jährigen auf die Hälfte zu, bei den 10- und 11-Jährigen auf 74 Prozent und bei den 12- und 13-Jährigen auf 82 Prozent. An der Spitze stehen Computerspiele, ob allein (70 Prozent) oder mit anderen (51 Prozent). Beliebteste Computerspiele sind Strategie- (33 Prozent) und Simulationsspiele (27 Prozent) vor Actionspielen (23 Prozent). Die wichtigste Rolle bei der Vermittlung von Computerspielen haben mit weitem Abstand die Eltern (70 Prozent). Dies gilt für Mädchen (73 Prozent) noch stärker als für Jungen (67 Prozent). In der Schule haben 13 Prozent der Kinder ihr Einstiegswissen für den Computer vermittelt bekommen."

Süddeutsche Zeitung

Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** vergleicht Mann und Frau im Spiel:

„Wer sich an Online-Rollenspielen wie ‚Everquest' beteiligt, kann in Phantasiewelten Fabelwesen spielen. Doch der Alltag holt sie ein: Weibliche Spielcharaktere verdienen weniger Spielgeld als männliche. Der Wirtschaftswissenschaftler Edward Castronova von der California State University Fullerton hat vier Monate lang verfolgt, was Figuren aus ‚Everquest' in Onlinegemeinden kosten. Männliche Charaktere brachten im Schnitt 346 Dollar ein, weibliche 281. Selbst bei gleichem Können und Besitz erzielten weibliche Figuren zwölf Prozent weniger als männliche. Castronova vermutet, dass sexistische Sichtweisen aus der Realität durchschlagen."

sprünge

SPRÜNGE, eine Beilage der Süddeutschen Zeitung, zeigt die sozialen Vorzüge von Online-Rollenspielen, wie Everquest, auf:

„Im Spiel ist soziale Interaktion der Schlüssel zum Erfolg. Gerade höherklassige Charaktere können sich nur verbessern, wenn sie mit anderen Spie-



Gemeinsam sind wir stark: Online-Spieler (hier „Everquest") halten zusammen.

lern zusammenarbeiten. Über eine integrierte Chatfunktion kommunizieren die Akteure miteinander. Man unterhält sich über alles Mögliche, Freundschaften werden geschlossen und teilweise auch offline weitergeführt. Viele Spieler schließen sich in organisierten Gilden zusammen. Die einen nutzen die Gilden, um im Spiel schnell voranzukommen, andere schätzen das Gruppengefühl. Große Gilden können durchaus mehr als 100 Mitglieder haben."

heise online

Der elektronische Nachrichtendienst **HEISE ONLINE** berichtet über den Streit eines amerikanischen Kampfsportlers mit einer Spielefirma:

„Der Wrestler Darryl Peterson alias ‚Maxx Payne' (alias ‚Max Pain') hat die Softwarefirmen Rockstar Games und Apogee Software wegen unrechtmäßiger Nutzung seiner Wrestler-Identität verklagt, heißt es in US-Medien. Der 1,95 Meter große und 143 kg schwere Sportler



Foto: Bongarts

Schlagabtausch: US-Wrestler streiten mitz Spielfirmen um Namensrechte.

und Show-Man aus Salt Lake City reichte die Klage vor dem Bundesgericht seines Heimatstaates ein. Auslöser für die Klage war das Spiel ‚Max Payne', das für PC, Playstation 2, Xbox und Mac erschienen ist und bereits 2001 von mehreren Zeitschriften zum Spiel des Jahres gewählt wurde. Remedy Entertainment kündigte die Fortsetzung unter dem Titel ‚Max Payne 2: The Fall Of Max Payne' an."

HAMBURGER MORGENPOST

Über Eye Toy, die Kombination von Videospielen mit einer Kamera (siehe Test auf Seite 62 in diesem Heft) berichtet die Tageszeitung **HAMBURGER MORGENPOST**:

„Mit einem klassischen Videospiel lässt sich ‚Eye Toy' nur schwer vergleichen. Die Idee richtet sich in erster Linie an Freunde von Gesellschaftsspielen. Der Partyspaß für Jung und Alt, vom Enkel bis zur Oma, ist garantiert. Zusätzlich wird das Vorurteil entkräftet, Computer-Games sind nur etwas für Bewegungsfaule. Wer sich den Besuch im Fitnessstudio sparen will, ist hier genau richtig und baut beim schweißtreibenden Zocken spielend lästige Pfunde ab. Man darf gespannt sein, wie Sony zukünftige ‚Eye Toy'-Titel umsetzt und darauf hoffen, dass das Gameplay dann auch über den reinen Party-Charakter hinaus wächst."



Spielen hält fit: Zappeln mit „Eye Toy" kann sogar lästige Pfunde reduzieren.

Kölnische Rundschau rundschau-online.de

Die **KÖLNISCHE RUNDSCHAU** vergleicht die Erlebniswelt eines Computerspielers mit der eines Bücherwurms:

„‚Verdammt!' ruft der 21-jährige Bastian noch – und nimmt die Finger von der schweißnassen Tastatur seines Computers. Damit ist er zurück: Zurück aus der digitalen Welt des Computerspiels ‚Morrowind', zurück in der Realität. Das Phänomen, dass Spiel und Wirklichkeit zu verschwimmen drohen, ist Fachleuten und Wissenschaftlern bekannt. Nach Ansicht des Kölner Sozialpädagogen Jürgen Fritz schaffen Computerspiele eine eigene Welt. ‚Das Medium spielt seine Realität gegen die ‚außermediale Wirklichkeit' aus", schreibt Fritz in einem Aufsatz, der auf der Internetseite der Bundeszentrale für Politische Bildung[1] veröffentlicht ist. Ein Mensch, der möglicherweise von seinem Alltag enttäuscht ist, könne dann in dieser Parallelwelt versinken. Auch ein gutes Buch zieht den Leser ganz in seinen Bann, sagt Professor Maic Masuch vom Institut für Simulation und Grafik an der Universität Magdeburg. Doch nehme der Autor den eigentlich passiven Leser bei der Hand und führe ihn durch die Geschichte. Beim Computerspiel könne der Spieler das Abenteuer dagegen selbst bestimmen. ‚Damit schmilzt ein bedeutsamer Rest an Distanz gegenüber diesem Medium dahin', stellt Fritz fest. Das geht bei ‚Morrowind' und vielen anderen Spielen schon damit los, dass der Spieler sich aussuchen kann, ob er eine Frau oder einen Mann spielen möchte."

[1] www.bpb.de/themen/F9RBMC,0,0,Wie_virtuelle_Welten_wirken.html

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	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION 2-MAGAZIN	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 1. QUARTAL 2003 (IVW-GEPRÜFT)	646 101	301 500	222 144	198 051	88 309	81 310	59 437
COMPUTER (PC)							
Böse Nachbarn	3,34	55 % Spielspaß	58 %		66 % Spielspaß		
Chaser	2,71	66 % Spielspaß	71 %		69 % Spielspaß		
Colin McRae Rally 3	2,34	86 % Spielspaß	85 %		85 % Spielspaß		
Die Sims – Megastar	3,26	86 % Spielspaß	83 %	Note 2	84 % Spielspaß		
Enclave	1,90	84 % Spielspaß	80 %		83 % Spielspaß		
Enigma – Rising Tide	3,21				73 % Spielspaß		
F1 Challenge '99 - '02	2,31	89 % Spielspaß	84 %		87 % Spielspaß		
Ghostmaster	3,52	71 % Spielspaß	83 %	Note 2+	80 % Spielspaß		
Heaven and Hell	2,60	68 % Spielspaß	72 %		69 % Spielspaß		
Hulk	2,40	59 % Spielspaß	61 %	Note 3	53 % Spielspaß		
Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit	2,44	87 % Spielspaß	84 %	Note 1-	82 % Spielspaß		
O.R.B.	2,33		73 %		72 % Spielspaß		
Planetside	2,76	63 % Spielspaß	82 %		79 % Spielspaß		
Pure Pinball	2,21	67 % Spielspaß	70 %		82 % Spielspaß		
Red Faction 2	2,32	70 % Spielspaß	51 %	Note 2-	60 % Spielspaß		
Salammbo	2,11		69 %		61 % Spielspaß		
Star Trek – Elite Force 2	1,78	83 % Spielspaß		Note 2+	87 % Spielspaß		
Starsky & Hutch	2,50	65 % Spielspaß	75 %		71 % Spielspaß		
Tomb Raider – The Angel of Darkness	4,88			Note 3	70 % Spielspaß		
Warcraft 3 – Frozen Throne	1,52	94 % Spielspaß	92 %	Note 1	92 % Spielspaß		
Waterloo – Napoleons letzte Schlacht	3,07				64 % Spielspaß		
Will Rock	2,91	61 % Spielspaß	70 %		74 % Spielspaß		
PLAYSTATION							
Digimon World 2003	3,08					60 % Spielspaß	
One Piece – Grand Battle	2,63			Note 4			
PLAYSTATION 2							
Clocktower 3	2,61					69 % Spielspaß	62 %
Eye Toy – Play	1,16						
Formel Eins 2003	1,70						84 %
Hulk	1,68			Note 2-		68 % Spielspaß	78 %
Le Tour de France – Centenary Edition	2,46					22 % Spielspaß	
Resident Evil Dead Aim	1,81			Note 2-		78 % Spielspaß	76 %
Summer Heat Beach Volleyball	1,89						83 %
Tomb Raider – The Angel of Darkness	3,42			Note 2-		82 % Spielspaß	80 %
Virtua Fighter 4 – Evolution	1,48			Note 1			90 %
GAMECUBE							
Burnout 2	1,60						
Def Jam Vendetta	2,31						
International Superstar Soccer 3	2,50						
Lost Kingdoms 2	2,08			Note 3+			
Skies of Arcadia Legends	2,82						
Sonic Adventure DX Directors Cut	2,51						
Splinter Cell	1,50						
V-Rally 3	2,17						
Wario World	2,01			Note 1			
XBOX							
Brute Force	2,14			Note 2-			
Die Sims	2,07						
F1 Career Challenge	2,50			Note 2+			
Midnight Club 2	1,67			Note 3-			
Midtown Madness 3	1,80			Note 3+			
Red Faction 2	2,05						
Starsky & Hutch	2,16						
Wakeboarding Unleashed	2,51			Note 1			
GAMEBOY ADVANCE							
Donkey Kong Country	1,96			Note 2			
Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	2,36						
Hamtaro – Ham Ham Heartbreak	2,16						
Pokémon – Rubin und Saphir	2,06			Note 1			
Splinter Cell	2,09						
Stuntman	2,18						
The Revenge of Shinobi	2,82						

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.

Jahres-CD-ROM funktioniert plötzlich nicht mehr

Ich habe mir einen neuen PC gekauft. Und jetzt wollte ich mir die COMPUTERBILD-SPIELE-Jahres-CD-ROM mal wieder angucken. Das hat aber überhaupt nicht funktioniert. Was mache ich nun?
Heinz Krulle, Gelsenkirchen

Vermutlich ist auf Ihrem PC die neue Version 6.0 des Programms „Adobe Acrobat Reader“ installiert. (Achtung: Wollen Sie die neue Version 6.0 selbstständig installieren, müssen Sie unbedingt zuerst ältere Versionen wie 5.0 oder 5.1 deinstallieren!) Auf der Heft-CD-ROM dieser Ausgabe finden Sie ein Verbesserungsprogramm (Patch) für die Jahres-CD-ROM:

1 *Legen Sie die Heft-CD-ROM 9/2003 ein.*

2 *Klicken Sie anschließend auf* Verbesserungsprogramm für Jahres-CD-ROM 2001/2002.

3 *Klicken Sie danach auf das Symbol*



, und beenden Sie den Vorgang mit einem Klick auf Fertig. *Dann sollte mit der Jahres-CD-ROM alles wieder funktionieren.*

Die Redaktion

Computer Spiele **HILFETELEFON**

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

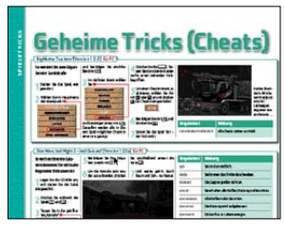
Ein beliebtes Streitthema – und zwei Meinungen dazu

Ich finde es wirklich nicht gut, dass in den Heften von COMPUTERBILD-SPIELE immer nur einige PC-Spiele getestet werden. Warum gibt es denn auch Gamecube-, PS-2- oder Xbox-Spielezeitschriften in Hülle und Fülle? Macht nur Computerspiele, ihr heißt ja auch so.
Karsten Grans, per E-Mail

Ich wollte euch mal ein Lob aussprechen. Wir diskutieren in unserem Freundeskreis oft darüber, kommen aber nie zu einer übereinstimmenden Meinung. Ich finde es auf jeden Fall gut, dass ihr auch Konsolenspiele vorstellt. So bekommt man jede Menge Information fürs Geld.
Thorsten Meisel, per E-Mail

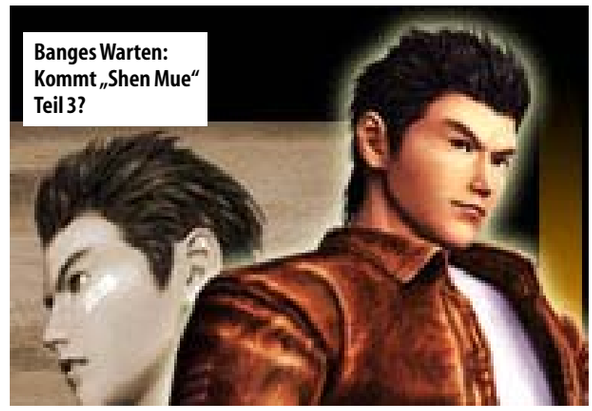
Viele Spiele, noch mehr Tricks

Ich lese eure Zeitschrift seit Ausgabe 11/2002 und bin sehr zufrieden. Aber ich finde es nicht so gut, dass ihr nur zum „Spiel des Monats“ mehrere Seiten Tricks im Heft druckt.
Maximilian Adam, Affing



Kein Geheimnis: Viele Tricks und Cheats gibt's in jedem Heft.

Ein „Spiel des Monats“ steht immer im Mittelpunkt des Leserinteresses. Dennoch werden andere Titel nicht vernachlässigt: Im letzten Heft zum Beispiel gab es ausführliche Ratschläge zu 14 Spielen und geheime Tricks (Cheats) zu weiteren acht. *Die Redaktion*



Banges Warten: Kommt „Shen Mue“ Teil 3?

Wann geht „Shen Mue“ weiter?

Ich habe eine Frage zum Erscheinungstermin des dritten Teils von „Shen Mue“. Ich habe gehört, dass er am 15. Dezember dieses Jahres herauskommen soll. Stimmt das?
Dennis De Blasio, Laufenselden

Leider erscheint das Spiel nicht am 15. Dezember dieses Jahres. Es ist nicht einmal gewährleistet, dass die erfolgreiche Reihe überhaupt fortgesetzt wird. Wenn Sie den Hersteller dazu bewegen möchten, doch einen dritten Teil auf den Markt zu bringen, dann unterschreiben Sie die englische Internet-Petition, mit der Shen-Mue-Fans den Programmierer Yo Suzuki zum Weitermachen auffordern. Die Adresse, unter der Sie Ihrem Wunsch Nachdruck verleihen können, lautet www.petitiononline.com/mod_perl/signed.cgi?shen1986&1. *Die Redaktion*

Musik drin?

Ich wollte fragen, ob ihr vielleicht hin und wieder mal Lieder auf die CD-ROM packen könnt, oder vielleicht noch mehr Versionen von „Mohrhuhn“.
Marcel Fagas, Langenfeld

COMPUTERBILD-SPIELE ist ein Magazin für Videospielfreunde. Der Platz auf einer CD-ROM ist begrenzt und sollte daher für Spiele genutzt werden. „Moorhuhn XXS“ finden Sie übrigens auf der Heft-CD-ROM in der Ausgabe 8/2002.

Die Redaktion



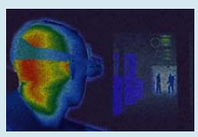
Runde Sache – auch ohne Musik.

ÄRGER DES MONATS

„Splinter Cell“: schwierige Mission

Timo K[1]. war sauer auf Ubi Soft, weil er in einem Spiel nicht weiterkam und ihm die Firma nicht wirklich half:

„Ich habe mit ‚Tom Clancy's Splinter Cell‘ von Ubi Soft ein Problem. In Spielstufe 2, in der man Personen in einem Aufzug belauschen muss, erscheint bei mir immer die Meldung ‚Missionsziel verpasst‘, bevor der Aufzug fast oben ist – obwohl ich genau höre, was die Personen im Aufzug



Probleme mit „Splinter Cell“? Hersteller Ubi Soft blickt durch.

sagen. Ich habe alles so gemacht, wie es in der Komplettlösung steht. Ich habe mich dann mit Ubi Soft in Verbindung gesetzt. Ich glaube, dass es ein Programmierfehler ist. Ich habe inzwischen 20 E-Mails an verschiedene Adressen bei Ubi Soft geschickt – vergeblich. Bitte helfen Sie mir weiter!“ COMPUTERBILD-SPIELE fragte nach. Karsten Lehmann, Presse-Manager von Ubi Soft: „Der Kunde wurde inzwischen von unserem Support kontaktiert. Es war problemlos.“ Er hat sich inzwischen unter das Spiel-Verbesserungsprogramm (Patch) heruntergeladen. Damit ist der Programmierfehler behoben, Timo K. kommt in Spielstufe 2 endlich weiter. Zu den nicht beantworteten E-Mails meint Lehmann: „Dieser Kunde hat leider nicht unseren Support angeschrieben, sondern andere Adressen im Haus.“ Ubi Soft hat jetzt im Hilfe-Bereich seiner Internet-Seite (www.ubisoft.de/bv/support) ein neues Programm eingerichtet, das Kundenanfragen korrekt weiterleitet. Lehmann hat eine Bitte an die Kunden: „Viele vergessen, ihre E-Mail-Adresse anzugeben. Dann ist es schwer, Kontakt aufzunehmen.“

Die Redaktion findet: Die Verbesserungen in der Hilfe-Abteilung von Ubi Soft sind gut. Übrigens: Kontaktadressen aller wichtigen Spielefirmen finden Sie vor der Vorschau in jeder COMPUTERBILD-SPIELE.

www.ubisoft.de/bv/downloads/info/2003-04-11-103750

[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 1.4 vom 13. Juni 2003 (66 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/battlefield_1942_patch_1.4.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

Caesar 3 – Back to Games • Version 1.1 (0,4 MB)
ftp://195.154.214.231/pub/caesar3/patches/c3up11de.exe

Colin McRae Rally 3.0
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Cossacks – European Wars – Die Pyramide
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

C.S.I. – 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

Empire Earth – Gold
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Enclave
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 • Version 1.1 vom 5. Juni 2003 (1,6 MB)
download.microsoft.com/download/5/4/2/542a372f-d540-468d-a653-2cdced8d1d0d/flpatch.exe

Fußball Manager 2002 Classic
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Fußball Manager 2003 • Version 1.20 vom 14. Juni 2003 (27 MB)
ftp.ea-europe.com/support/patches/FM2003/FM2003UpdateV120.exe

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 (5,4 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.take2.de/patches/vicepatch_11_german.zip

Half-Life – Back to Games (deutsche Version) • Version 1.1.1.0 vom 12. Juni 2002 (77 MB)
ftp://195.154.214.231/pub/half-life/patches/DE-Version/ghl1110.exe

Harry Potter und der Stein der Weisen • Version vom 7. Januar 2002 (5,8 MB)
ftp.germany.ea.com/downloads/patch/hp_deu.zip

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft • Version 1.01 vom 21. April 2003 (13 MB)
ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/IJETUpDEU1_0.exe

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

Morrowind (deutsche Version) • Version 1.2.0722 vom 31. Juli 2002 (8 MB)
ftp.ubisoft.de/morrowind/morrowind_v120722_europatch.zip

Neverwinter Nights • Version 1.29 vom 23. Januar 2003 (14 MB)
nwn.bioware.com/support/patch_german.html?chl=de

Port Royale Gold – Gold, Macht und Kanonen
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Red Faction 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rise of Nations
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbark

Sid Meier's Sim Golf
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Star Trek Voyager – Elite Force 2
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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

Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield • Version 1.3 vom 17. Juni 2003 (9 MB)
ftp.ubisoft.de/ravenshield/ravenshield_patch_10_13_ger.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 • Version 1.20 vom 6. Juni 2003 (22 MB)
ftp.take2.de/patches/Vietcong_v1.20_patch.exe

Warcraft 3 – Reign of Chaos • Version 1.06 vom 29. Mai 2003 (7,6 MB)
ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3Patches_106_Deutsch.exe

Wildlife Park
kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Will Rock • Version 1.1 vom 18. Juni 2003 (27 MB)
ftp.ubisoft.de/willrock/willrockpatch_german_1_1.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

Asus V8200 • Version 44.03 vom 11. Juni 2003 (17 MB)
ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME%2044.03.zip

Asus V8440 Ti • Version 44.03 vom 11. Juni 2003 (17 MB)
ftp://www.asus.it/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/Win9xME%2044.03.zip

ATI Radeon-Serie • Version 4.14.01.9109 vom 23. Juni 2003 (7 MB)
www2.ati.com/drivers/wme-radeon-7-90-030605m-009437c-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 44.03 vom 11. Juni 2003 (18 MB)
ftp://gainward-ftp.de/vga/driver/nvidia/v4403/win9x_me_4403.exe

Hercules 3D Prophet Kyro-Serie • Version 16055 vom 18. 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)
ftp://ftp.winfast.com.tw/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.as3p?id=1831

Creative Audigy 2 • Version 3 vom 9. Mai 2003 (7 MB)
de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=2164

Hercules Gamesurround Fortissimo 3 7.1 • Version 6.09 vom 6. Februar 2003 (15 MB)
ftp://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 vom 19. September 2002 (1,9 MB)
ftp1.leadtek.com/sound_card/6xsound/Driver/020625/98SE/6XSound_WIN98SE.zip

Terratec Aureon 5.1 Fun • Version 5.12.1.639 vom 30. Juni 2003 (3 MB)
supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=357

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 128 vom 28. März 2003 (2,5 MB)
supportde.terratec.net/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=87

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

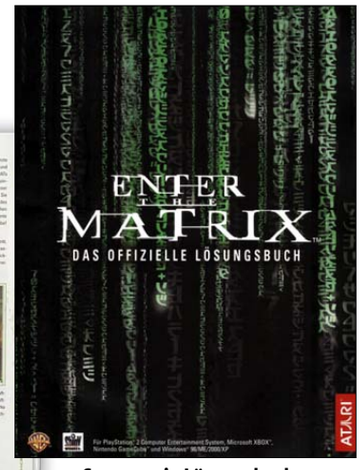
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiele-Bücher

Enter the[1] Matrix

Lösungsbuch | Lassen Sie sich nicht von der Matrix unterkriegen! Wie Sie die elektronische Scheinwelt spielend beherrschen, steht hier drin. Komplett





So muss ein Lösungsbuch aussehen – dann klappt's auch mit der Matrix.

194 Seiten. Allesamt prall gefüllt mit Informationen aus der vernetzten Welt der Matrix. Den Anfang macht eine umfassende Selbsterklärung des Typs „so nutzen Sie das Buch perfekt". Dann beschreiben die Autoren die verzwickte Spielwelt, die Personen, das Hacken und alle Lösungswege, auf denen die beiden Spielfiguren Niobe und Ghost ans Ziel kommen. Alles verpackt in toller Gestaltung mit farbigen und detailreichen Fotos. Im Kapitel „Lücken im Netz" finden Sie interessante Codes, mit denen Sie sich wirkungsvolle Waffen, zum Beispiel das M 240, besorgen können. Damit stehen sie auch angriffslustigen Hubschrauberbesatzungen nicht wehrlos gegenüber. Aufschlussreiche Interviews mit den Entwicklern und ein schickes Farbposter machen das Buch zu einer Bereicherung der Bibliothek jedes wahren Matrix-Fans.

Enter the Matrix, Future Press/Brady, 194 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-9808566-8-2

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Neverwinter Nights[2] – Der Schatten von Undernzit

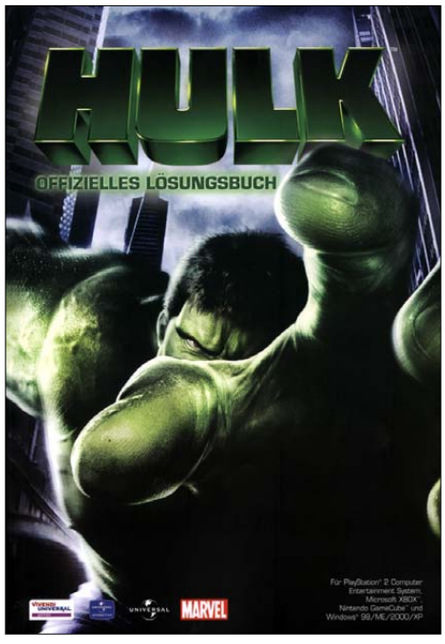
Lösungsbuch | Wie bewältigen Sie die Karriere vom Studenten eines Magisters bis zum Meister? Vielleicht, indem Sie dieses Lösungsbuch zu Rate ziehen. Schon die Optik überzeugt und reizt zum Weiterlesen. Illustrationen, etwa die Porträts der Spielfiguren auf Seite 207, haben eher die Qualität ausgefeilter Gemälde als die schlichte Anmutung von Bildschirmfotos. Auch der Inhalt überzeugt: Wie Sie aus Ihrem Charakter das Optimum herausholen, wie Sie seine Fertigkeiten Gewinn bringend einsetzen und wie Sie bösen Monstern Paroli bieten – alles umfassend erklärt. Auf 95 Seiten. Der komplette Lösungsweg beansprucht die nächsten 122. Damit besiegen Sie die Kobolde in der Küche (Seite 107 im Buch) oder kommen locker durch den Tunnel in Anauroch (154). Nützlich und schick!



Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit, Future Press/Brady, 210 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 3-937336-02-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Hulk[3]



Lösungsbuch | Was ist grün und verflucht? Richtig: Hulk, das böse Alter Ego des harmlosen Bruce Banner. Wie Sie ohne Fluchen durchs Spiel kommen, verrät Ihnen das offizielle Lösungsbuch aus dem Hause Future Press. Von grundlegenden Ausführungen über Hauptmenü und Steuerung bis hin zu raffinierten Tricks, Kniffen und diversen Lösungswegen steht alles drin, was das Herz des Action-Fans begehrt. Detaillierte Karten weisen den Weg und zeigen die Fundstellen wichtiger Gegenstände. Zudem empfiehlt das Buch für jeden Kampf die richtige Taktik. Außerdem informiert eine Bildergalerie mit frühen Projektzeichnungen über den „Werdegang" der Spielfiguren. Und interessante Interviews mit dem Entwicklungsteam gewähren einen Blick hinter die Kulissen. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Bewertungsampel folgt daher Hulks Farbempfehlung: Signal auf Grün.

Hulk, Future Press/Brady, 162 Seiten, 14,95 Euro, ISBN 33-937336-00-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Tomb Raider – The Angel of Darkness[4]

Lösungsbuch | Es hätte so schön sein können: Die gut gebaute Lara Croft kämpft und springt mal wieder durch gefährlichste Abenteuer – und das offizielle Lösungsbuch hilft dem Spieler dabei auf die Sprünge, so gut es geht. Geht aber nicht immer gut, denn an vielen Stellen stimmen Lösungsbuch und Spiel schlicht nicht überein. Etwa auf Seite 104: Frau Croft soll sich an einen Röntgenapparat erinnern und ein Gemälde untersuchen. Mithilfe der hier verbreiteten Tipps schafft sie das bestimmt nicht. Und das ist kein Einzelfall. Wer diesem Leitfaden traut, verliert! Sie bekommen Tomb Raider: The Angel of Darkness (Eidos Interactive, 182 Seiten, 12,95 Euro) unter der ISBN 3-933917-30-1. **Unbefriedigend**.

Wild[5] Arms 3

Lösungsbuch | Spielen Sie eine Rolle, und lesen sie sich mit diesem Buch zum Spielerfolg. Lösungswege und Tabellen mit den wichtigsten Fakten machen den Weg frei. Allerdings offenbart das DIN-A5-Format Schwächen im Vergleich mit „großflächigen" Lösungsbüchern. Die Bilder sind klein und zudem schwarzweiß, seitenweise gibt's reine Buchstaben-Wüsten. Die gute Nachricht: Es kostet auch nicht viel. Alles in allem nützlich, aber nicht voll überzeugend. Wenn Sie das Lösungsbuch zu Wild Arms 3 (Game Press, 122 Seiten, 7,95 Euro) bestellen möchten: ISBN 3-936282-09-9 **Geht so**.

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Anno 1503	Geht so	
	Markt und Technik	3-8272-9116-X	9,95 Euro
2	Anno 1503	Empfehlenswert	
	Future Press	3-9316-7643-9	14,99 Euro
3	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Empfehlenswert	
	Prima Games/ Electronic Arts	0-7615-4282-5	14,95 Euro
4	Sim City 4	Empfehlenswert	
	Prima Games/Electronic Arts	3-9347-8399-6	14,95 Euro
5	Final Fantasy Sammelband 4 - 8	Empfehlenswert	
	Game Press	3-936282-03-X	12,50 Euro
6	Age of Mythology	Empfehlenswert	
	Microsoft Press	3-8606-3836-X	9,90 Euro
7	Flight Simulator 2002	Empfehlenswert	
	Data Becker	3-8158-2244-0	9,95 Euro
8	Die Sims – Tierisch gut drauf (6 in 1)	Geht so	
	Prima Games/Electronic Arts	0-7615-4139-X	14,95 Euro
9	Tom Raider 5 – Die Chronik	Empfehlenswert	
	Eidos Interactive	3-8272-9108-9	12,55 Euro
10	Highland Warriors	Empfehlenswert	
	Data Becker	3-8158-2283-1	12,95 Euro

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

1 sprich: „Se" 2 sprich: „Newwerwinter Naits" 3 sprich: „Halk" 4 sprich: „Tuhm Raider – Si Ainschel off Darkness" 5 sprich: „Wald"

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	49,49 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	The Legend of Zelda – A Link to the Past	Nintendo	GBA	1,36	36,20 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
3	Starfox Adventures	Nintendo	Cube	1,47	48,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Eternal Darkness	Nintendo	Cube	1,49	48,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	Xbox	1,72	54,30 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Metroid Fusion	Nintendo	GBA	1,89	39,83 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Electronic Arts	PC	1,98	44,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Salammbo	The Adventure Company	PC	2,11	34,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Hamtaro – Ham Ham Heartbreak	Nintendo	GBA	2,16	49,90 €[1]	9/2003	Nintendo	Großostheim	01805-005806
10	Largo Winch – Empire under threat	Ubi Soft	PC	2,27	13,45 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Cold Zero – The last stand	Koch Media	PC	2,40	17,83 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Runaway – A Road Adventure	DTP Digital Tainment Pool	PC	2,48	30,19 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Lara Croft Tomb Raider – The Prophecy	Ubi Soft	GBA	2,48	45,22 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Ring 2 – Die Götterdämmerung	Bigben Interactive	PC	2,60	19,99 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Clocktower 3	CEG Interactive Entertainment	PS 2	2,61	51,50 €	9/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Syberia	Vivendi Universal	PC	2,94	16,89 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	C.S.I. – Crime Scene Investigation	Ubi Soft	PC	3,21	26,60 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
18	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	PS 2	3,42	52,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
19	Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	PC	4,88	43,95 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ACTION

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Metroid Prime	Nintendo	Cube	1,41	49,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Silent Hill 3	Konami	PS 2	1,42	48,70 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
3	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PS 2	1,45	52,20 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	Xbox	1,45	52,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Panzer Dragoon Orta	Atari	Xbox	1,46	51,34 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Virtua Fighter 4 – Evolution	Infogrames	PS 2	1,48	53,99 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox	1,49	58,15 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Splinter Cell	Ubi Soft	Cube	1,50	51,20 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
9	Yager	THQ Entertainment	Xbox	1,57	51,10 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
9	Primal	Sony	PS 2	1,57	54,75 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Mech Assault	Microsoft	Xbox	1,60	51,40 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Hulk	Vivendi Universal	PS 2	1,68	36,50 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
13	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	Cube	1,71	47,10 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
14	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PS 2	1,74	54,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Shen Mue 2	Microsoft	Xbox	1,75	51,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	StarTrek – Elite Force 2	Activision	PC	1,78	37,10 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
17	No One Lives Forever 2	Vivendi Universal	PC	1,80	16,30 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
17	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	PS 2	1,80	27,50 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Resident Evil Dead Aim	CEG Interactive Entertainment	PS 2	1,81	51,50 €	9/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Toejam & Earl 3 – Mission to Earth	Microsoft	Xbox	1,85	49,43 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts	Xbox	1,87	26,90 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
21	Devil May Cry 2	CEG Interactive Entertainment	PS 2	1,87	49,95 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi Universal	Xbox	1,88	25,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Enclave	Atari	PC	1,90	42,60 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
25	Mafia	Take 2	PC	1,91	22,70 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
26	Unreal Tournament 2003	Atari	PC	1,92	44,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PS 2	1,97	27,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Cube	1,97	47,89 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
27	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	Xbox	1,97	49,99 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
30	Unreal 2	Atari	PC	1,99	29,00 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
31	Resident Evil Zero	Capcom	Cube	2,00	49,70 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
32	Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Raven Shield	Ubi Soft	PC	2,03	28,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
33	Red Faction 2	THQ Entertainment	Xbox	2,05	31,90 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
34	Contra: Shattered Soldier	Konami	PS 2	2,07	35,99 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
35	Freelancer	Microsoft	PC	2,08	44,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
36	Splinter Cell	Ubi Soft	GBA	2,09	40,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
37	Das Ding	Vivendi Universal	PC	2,10	25,40 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
37	Grand Theft Auto – Vice City	Take 2	PC	2,10	44,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
39	SOCOM US Navy Seals	Sony	PS 2	2,12	73,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
40	Delta Force – Task Force Dagger	Electronic Arts	PC	2,13	27,59 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
40	Metal Gear Solid 2 – Substance	Konami	PC	2,13	30,29 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
40	Dark Angel	Vivendi Universal	PS 2	2,13	46,81 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
43	Enclave	Swing! Entertainment	Xbox	2,14	24,79 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
43	Brute Force	Microsoft	Xbox	2,14	51,49 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
45	Starsky & Hutch	Empire Interactive	Xbox	2,16	29,50 €	9/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
46	Castlevania – Aria of Sorrow	Konami	GBA	2,22	38,67 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
46	Enter the Matrix	Atari	Xbox	2,22	48,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
46	Enter the Matrix	Atari	Cube	2,22	48,95 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
46	Project Zero	Wanadoo	Xbox	2,22	51,42 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
50	Project Nomads	CDV	PC	2,23	14,42 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
51	Enter the Matrix	Atari	PS 2	2,24	44,10 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
52	Splinter Cell	Ubi Soft	PC	2,27	41,70 €	4/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
52	Enter the Matrix	Atari	PC	2,27	44,10 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
54	Duke Nukem Advance	Take 2	GBA	2,30	24,50 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
55	Def Jam Vendetta	Electronic Arts	Cube	2,31	48,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	Grom	CDV	PC	2,32	14,49 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
56	Red Faction 2	THQ Entertainment	PC	2,32	15,80 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
58	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	PC	2,33	44,84 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
59	James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	PC	2,35	43,49 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
60	Doom 2	Activision	GBA	2,38	18,20 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
61	Castlevania – Harmony of Dissonance	Konami	GBA	2,39	38,67 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
62	Hulk	Vivendi Universal	PC	2,40	35,49 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
63	Der Anschlag	Ubi Soft	PC	2,43	13,19 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
63	Project Zero	Wanadoo	PS 2	2,43	45,50 €	10/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
65	James Bond 007 – Nightfire	Electronic Arts	GBA	2,44	47,66 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
66	Contra Advance – The Alien Wars Ex	Konami	GBA	2,48	38,56 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
66	Turok Evolution	Acclaim	GBA	2,48	45,56 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
68	Starsky & Hutch	Empire Interactive	PC	2,50	27,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
68	Hamtaro – Ham-Hams Unite!	Nintendo	GBC	2,50	29,49 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
70	Die Herrschaft des Feuers	Konami	PS 2	2,54	54,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
71	Star Wars – Bounty Hunter	Lucasarts	Cube	2,56	52,89 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
72	X-Men 2 – Wolverine's Revenge	Activision	PS 2	2,59	49,95 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
73	Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Vivendi Universal	PC	2,60	25,40 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
74	Driver 2 Advance	Atari	GBA	2,61	43,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
75	Star Wars – Clone Wars	Electronic Arts	PS 2	2,63	49,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
76	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	GBA	2,64	47,66 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
76	Minority Report	Activision	PS 2	2,64	51,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
78	Stirb Langsam – Nakatomi Plaza	Vivendi Universal	PC	2,69	12,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
79	Chaser	Jowood	PC	2,71	30,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
80	Devastation	Ascaron	PC	2,72	35,43 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
81	Men in Black 2 – Alien Escape	Atari	PS 2	2,76	44,30 €	9/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
82	The Revenge of Shinobi	Atari	GBA	2,82	36,20 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
83	The Getaway	Sony	PS 2	2,84	53,80 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
84	Terminator– Dawn of Fate	Atari	PS 2	2,85	24,99 €	12/2002	Playcom	Erfurt	0361-49290
85	Ikaruga	Atari	Cube	2,86	40,00 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
86	Knight Rider	Davilex	PC	2,90	13,89 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
87	Aquanox 2	Jowood	PC	2,91	17,20 €	2/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
87	Will Rock	Ubi Soft	PC	2,91	26,60 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
89	Turok Evolution	Acclaim	PS 2	3,05	43,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
90	I.G.I-2 – Covert Strike	Codemasters	PC	3,07	42,45 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
91	Team Factor	Codemasters	PC	3,10	8,80 €	9/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
92	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Ubi Soft	GBA	3,11	44,50 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
93	Battlefield 1942	Electronic Arts	PC	3,14	42,70 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
94	Ghostmaster	Vivendi Universal	PC	3,52	37,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

AUFBAUSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Anno 1503	Sunflowers Interactive	PC	1,49	39,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Der Erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte	Vivendi Universal	PC	1,74	16,30 €	11/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
3	Tropico 2 – Die Pirateninsel	Take 2	PC	1,86	17,60 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	Jurassic Park – Operation Genesis	Vivendi Universal	PC	1,97	35,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Die Siedler 4 – Die neue Welt	Ubi Soft	PC	2,08	14,20 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Wildlife Park	Koch Media	PC	2,22	34,50 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
7	Die Gilde – Gaukler, Gruften und Geschütze	Koch Media	PC	2,27	27,42 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Sim City 4	Electronic Arts	PC	2,38	44,89 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Beach Life	Eidos	PC	2,64	17,70 €	11/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
10	Port Royale – Gold, Macht und Kanonen	Ascaron	PC	2,66	20,90 €	8/2002	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	17,15 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

FUSSBALLSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PC	1,92	41,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Pro Evolution Soccer 2	Konami	PS 2	2,05	26,00 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
2	FIFA Football	Electronic Arts	GBA	2,05	48,49 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	FIFA Football 2003	Electronic Arts	PS 2	2,13	27,40 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
5	International Superstar Soccer 3	Konami	Cube	2,50	51,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	WM Nationalspieler	Ubi Soft	PC	2,91	13,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eye Toy – Play	Sony	PS 2	1,16	53,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Super Mario Sunshine	Nintendo	Cube	1,48	48,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Rayman 3 – Hoodlum Havoc	Ubi Soft	PC	1,63	25,89 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Donkey Kong Country	Nintendo	GBA	1,96	36,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Wario World	Nintendo	Cube	2,01	48,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Rayman 3	Ubi Soft	GBA	2,02	42,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Super Monkey Ball 2	Atari	Cube	2,04	49,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
8	Crash Bandicoot 2 N-Tranced	Vivendi Universal	GBA	2,05	38,28 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Mario Party 4	Nintendo	Cube	2,05	47,89 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Yoshi's Island – Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2,14	41,42 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[1] Preis laut Hersteller

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
11	Stuart Little 2	Sony	PS	2,16	12,90 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
11	Spyro 2 – Season of Flame	Vivendi Universal	GBA	2,16	38,15 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Pure Pinball	Koch Media	PC	2,21	25,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Ape Escape 2	Sony	PS 2	2,23	39,99 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
15	Casper – Spirit Dimensions	TDK mediactive	PS 2	2,27	42,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
16	Sonic Advance 2	Atari	GBA	2,50	42,39 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Sonic Adventure DX Directors Cut	Sega	Cube	2,51	59,99 €[1]	9/2003	Sega	Düsseldorf	0211-563450
18	Britney's Dance Beat	THQ Entertainment	PS 2	2,58	17,00 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
19	Blinx – The Time Sweeper	Microsoft	Xbox	2,74	29,99 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
20	Böse Nachbarn	Jowood	PC	3,34	12,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

KARTENSPIELE

1	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition Stairway to ...	Konami	GBA	2,36	38,89 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS	2,40	27,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	Konami	GBC	2,66	31,89 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Dollhouse Private Dancer	Atari	PC	3,70	29,20 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

MANAGERSPIELE

1	Fußball Manager 2003	Electronic Arts	PC	1,76	42,64 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Der Industriegigant 2	Jowood	PC	2,03	33,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Dino Island	Ubi Soft	PC	2,18	9,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Master of Orion 3	Atari	PC	2,88	19,99 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Anstoß 4	Ascaron	PC	3,68	39,65 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Meistertrainer 4 – Championship Manager	Eidos	PC	3,90	42,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

MUSIKSPIEL

1	Frequency	Sony	PS 2	1,69	54,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

PRÜGELSPIELE

1	Tenchu – Wrath of Heaven	Activision	PS 2	1,74	49,90 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Godzilla Destroy All Monsters Melee	Atari	Xbox	1,89	53,50 €	7/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Capcom vs. SNK 2 EO		Xbox	1,90	42,99 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Cube	2,34	27,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
5	Tekken 4	Sony	PS 2	2,61	27,90 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	One Piece – Grand Battle	Atari	PS	2,63	29,00 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
7	Sword of the Samurai	Ubi Soft	PS 2	2,64	52,85 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Dragon Ball Final Bout	Atari	PS	3,72	29,00 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
9	Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22	Atari	PS	3,82	19,90 €	12/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279

QUIZSPIEL

1	Wer wird Millionär? – 3. Edition	Eidos	PC	3,33	28,20 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

RENNSPIEL

1	DTM Race Driver – Director's Cut	Codemasters	PC	1,44	42,56 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Moto GP Ultimate Racing Technology 2	THQ Entertainment	Xbox	1,47	52,99 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Need for Speed – Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PS 2	1,59	54,15 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Burnout 2	Acclaim	Cube	1,60	59,90 €[1]	9/2003	Acclaim	München	089-412190
5	Mercedes Benz World Racing	TDK mediactive	Xbox	1,64	52,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	Stuntman	Atari	PS 2	1,65	29,00 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
6	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS 2	1,65	40,20 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
8	Midnight Club 2	Take 2	Xbox	1,67	46,40 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
9	Formel Eins 2003	Sony	PS 2	1,70	52,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Midnight Club 2	Take 2	PS 2	1,80	49,90 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Midtown Madness 3	Microsoft	Xbox	1,80	50,99 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Grand Prix 4	Atari	PC	1,82	17,90 €	8/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805-5582
13	V-Rally 3	Atari	GBA	1,85	51,50 €	6/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Nascar Racing 2003 Season	Vivendi Universal	PC	1,92	26,15 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	DTM Race Driver – Directors Cut	Codemasters	PC	2,01	42,56 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Gran Turismo Concept 2002 Tokio–Geneva	Sony	PS 2	2,02	28,49 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
17	Total Immersion Racing	Empire Interactive	PC	2,07	9,99 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
18	Racing Evoluzione	Take 2	Xbox	2,08	50,00 €	4/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
19	Wave Race – Blue Storm	Nintendo	Cube	2,11	49,89 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	V-Rally 3	Atari	Cube	2,17	49,99 €[1]	9/2003	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
21	Stuntman	Atari	GBA	2,18	44,44 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
22	GT Advance 3 Pro Concept Racing	THQ Entertainment	GBA	2,25	27,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
23	F1 Challenge '99 - '02	Electronic Arts	PC	2,31	35,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
24	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PC	2,34	49,95 €[1]	9/2003	Codemasters	München	01908-7326861
25	F1 Career Challenge	Electronic Arts	Xbox	2,50	48,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
26	Autobahn Raser 4	Davilex	PC	2,68	18,15 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ROLLENSPIELE

1	Neverwinter Nights	Atari	PC	1,63	31,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Electronic Arts	GBA	1,70	49,39 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Baldur's Gate – Dark Alliance	Avalon Interactive	Xbox	1,73	49,80 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	The Elder Scrolls 3 – Morrowind	Ubi Soft	PC	1,86	26,49 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Icewind Dale 2	Avalon Interactive	PC	1,96	19,83 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Divine Divinity	CDV	PC	2,05	28,40 €	9/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
7	Pokémon – Rubin- und Saphir-Edition	Nintendo	GBA	2,06	39,99 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Lost Kingdoms 2	Activision	Cube	2,08	49,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Gothic 2	Jowood	PC	2,10	27,20 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
10	Arx Fatalis	Fishtank Interactive	PC	2,17	17,20 €	9/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
11	Kingdom Hearts	Sony	PS 2	2,22	29,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku 2	Atari	GBA	2,36	49,99 €[1]	9/2003	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
13	Neverwinter Nights – Die Schatten von Undernzit	Atari	PC	2,44	28,29 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
14	Dragon Ball Z – Das Erbe von Goku	Atari	GBA	2,57	43,89 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
15	Wild Arms 3	Ubi Soft	PS 2	2,71	53,40 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Final Fantasy Origins	Atari	PS	2,75	29,00 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
17	Skies of Arcadia Legends	Atari	Cube	2,82	49,99 €[1]	9/2003	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882
18	Elixir	Eidos	PC	2,84	17,90 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
19	Digimon World 2003	Atari	PS	3,08	29,99 €[1]	9/2003	Atari	Frankfurt/Main	01907-71882

SIMULATIONEN

1	Face Factory – „The Sims" Edition	X Media	PC	1,98	14,50 €	9/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Die Sims	Electronic Arts	PS 2	2,07	25,50 €	3/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
2	Die Sims	Electronic Arts	Cube	2,07	48,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Die Sims	Electronic Arts	Xbox	2,07	59,90 €	9/2003			
5	Microsoft Combat Flight Simulator 3 – Kampf um Europa	Microsoft	PC	2,18	49,49 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Pro Train 3	NBG	PC	2,36	17,00 €	6/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
7	Zoo Tycoon – Dinosaur Digs	Microsoft	PC	2,49	24,95 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Rollercoaster Tycoon 2	Atari	PC	2,49	30,50 €	11/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Emergency 2 – The Ultimate Fight for Life	Take 2	PC	2,74	13,83 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Rollercoaster Tycoon 2 – Wacky Worlds Expansion Pack	Atari	PC	2,94	28,29 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
11	Enigma – Rising Tide	Pointsoft GmbH	PC	3,21	28,90 €	9/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
12	Die Sims – Megastar	Electronic Arts	PC	3,26	25,50 €	8/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
13	Die Sims – Deluxe	Electronic Arts	PC	3,30	44,10 €	5/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
14	Die Sims – Tierisch gut drauf	Electronic Arts	PC	3,33	20,60 €	12/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
15	The Partners	Ubi Soft	PC	3,55	13,43 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELE-SAMMLUNG

1	Wario Ware, Inc.	Nintendo	GBA	1,98	37,60 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

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	Xbox	1,86	49,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	PS 2	1,89	51,90 €	8/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
4	NHL 2003	Electronic Arts	PC	1,99	39,89 €	5/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	NHL 2K3	Atari	PS 2	2,00	52,50 €	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
6	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	Cube	2,08	48,89 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Cube	2,10	41,40 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
8	RTL Skispringen 2003	THQ Entertainment	PC	2,45	12,69 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
9	Le Tour de France – Centenary Edition	Konami	PS 2	2,46	25,49 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Le Tour de France	Konami	PS 2	2,47	27,00 €	8/2002	Todin	Werl	02922-878580
11	Wakeboarding Unleashed	Activision	Xbox	2,51	59,99 €[1]	9/2003	Activision	Burglengenfeld	09471-30690
12	International Superstar Soccer 3	Konami	PS 2	2,60	54,20 €	6/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
13	Next Generation Tennis – U.S. Open	Wanadoo	PC	3,13	32,50 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
14	Biathlon 2003	Atari	PC	4,50	27,69 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

STRATEGIE

1	Warcraft 3 – Reign of Chaos	Vivendi Universal	PC	1,44	17,80 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Warcraft 3 – Frozen Throne	Vivendi Universal	PC	1,52	23,89 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Praetorians	Eidos	PC	1,78	42,49 €	4/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Rise of Nations	Microsoft	PC	1,80	44,49 €	7/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	Medieval – Total War	Activision	PC	1,82	20,89 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
6	Robin Hood – Die Legende von Sherwood	Wanadoo	PC	1,83	24,80 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	American Conquest	CDV	PC	1,86	44,65 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
8	Pikmin	Nintendo	Cube	1,90	27,90 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
9	Age of Mythology	Microsoft	PC	1,91	47,18 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
10	Impossible Creatures	Microsoft	PC	1,95	17,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
10	Empire Earth Expansion – Zeitalter der Eroberungen	Vivendi Universal	PC	1,95	26,49 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
12	Cossacks – Back to War	CDV	PC	2,03	28,40 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
12	American Conquest – Fight Back	CDV	PC	2,03	33,10 €	7/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
14	Frontline Attack	Eidos	PC	2,07	17,70 €	11/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
15	Civilization 3 – Expansion Set	Atari	PC	2,09	29,39 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
16	Highland Warriors	Data Becker	PC	2,11	39,75 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
17	Age of Wonders 2	Take 2	PC	2,15	11,75 €	9/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
18	Stronghold Crusader	Take 2	PC	2,21	22,70 €	11/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
19	Der Schatzplanet	Disney Interactive	PC	2,31	16,15 €	2/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
20	O.R.B.	Modern Games	PC	2,33	39,99 €[1]	9/2003	Modern Games	Aachen	02408-959209
21	Command & Conquer Generals	Electronic Arts	PC	2,41	49,50 €	4/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
22	1914 – The Great War	Jowood	PC	2,52	35,60 €	10/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
23	Zone of the Enders – The Fist of Mars	Konami	GBA	2,57	38,45 €	8/2002	Okay Soft	Weiding	09674-1279
24	Heaven and Hell	CDV	PC	2,60	44,89 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
25	Waterloo – Napoleons letzte Schlacht	Modern Games	PC	3,07	19,99 €[1]	9/2003	Modern Games	Aachen	02408-959209
25	The Gladiators	Bigben Interactive	PC	3,07	32,50 €	3/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
27	Napoleon	Atari	PC	3,12	27,90 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
28	Haegemonia – Legions of Iron	Wanadoo	PC	3,55	36,50 €	2/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
29	Soldiers of Anarchy	Bigben Interactive	PC	4,90	18,89 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

ONLINESPIELE

1	Dark Age of Camelot – Shrouded Isles	Wanadoo	PC	1,70	24,99 €[1,2]	5/2003	Wanadoo	Glinde	040-710060
2	Phantasy Star Online Episode 1 & 2	Atari	Cube	1,99	52,50 €[2]	5/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Neocron	CDV	PC	2,08	44,95 €[1,2]	11/2002	CDV	Karlsruhe	0721-972240
4	Asherons Call 2	Microsoft	PC	2,55	39,00 €[1,2]	3/2003	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
5	Planetside	Ubi Soft	PC	2,76	42,49 €[2]	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266

[2] Angegeben ist der Grundpreis. Zusätzlich fallen normalerweise Teilnahmegebühren an, außerdem natürlich die Verbindungskosten gemäß Tarif Ihres Internet-Zugangsanbieters.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030-63975735
2	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	166,17 €[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106-351081
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	36,95 €	5/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
3	DM168D	Cyber Drive Europe	2,75	39,00 €	5/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
4	GDR-8161B	LG Electronics	2,76	42,00 €	5/2003	Avitos	Linden	01805-606065
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	224,00 €	4/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
2	WD1800JB-00DUA0	Western Digital	1,37	194,95 €	4/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
3	Maxline 2	Maxtor	1,61	299,00 €	4/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
4	WD1200BB-00DAA0	Western Digital	2,21	109,00 €	4/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
5	Deskstar 180 GXP 120 GB	Hitachi	2,22	105,00 €	4/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705

GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Guillemot	1,75	459,00 €	7/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
2	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Guillemot	1,86	429,00 €	2/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
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	84,95 €	2/2003	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	Guillemot	2,58	125,00 €	7/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
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	67,95 €	7/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
4	Geforce 2 MX 400 PCI	Gainward	4,05	59,90 €	7/2003	Pama	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	34,95 €	10/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
3	Typhoon Acoustic Voice Control	Anubis	2,87	12,77 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	.Audio 70	Plantronics	2,93	27,95 €	10/2002	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
5	.Audio 40	Plantronics	2,96	22,82 €	10/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

LAUTSPRECHER FÜR PC (2.1, „STEREO“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Inspire 2.1 Digital 2800	Creative Labs	3,44	72,00 €	9/2003	Avitos	Linden	01805-606065
2	Typhoon Acoustic 2.1	Anubis	3,48	35,25 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	2100	Altec Lansing	3,52	99,00 €[1]	9/2003	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
3	I-Trique 2.1 3300	Creative Labs	3,52	106,95 €	9/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
5	Speed Link SL-8210 Apollo	Jöllenbeck	3,55	39,99 €[1]	9/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
6	A 2.310 Rhythmic Wave	Philips	3,62	49,90 €[1]	9/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089
6	Xtreme 1500	Dreamaxtrading	3,62	59,00 €[1]	9/2003	Dreamaxtrading	Moers	02841-967010
8	XS-440 Argon	X-Tensions	3,68	69,99 €[1]	9/2003	X-Tensions	Heeslingen	01805-983674667

LAUTSPRECHER FÜR PC (5.1, „RAUMKLANG“)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Inspire 5.1 Digital 5500	Creative Labs	2,41	143,75 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	251 D	Altec Lansing	2,80	199,00 €[1]	9/2003	Altec Lansing	Maintal	06181-943630
3	A 5.600 Seismic Power	Philips	2,88	149,90 €[1]	9/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089
4	Home Arena 5.1	Terra Tec	2,89	89,00 €	9/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
5	Cinema 6100	Dreamaxtrading	3,23	149,00 €[1]	9/2003	Dreamaxtrading	Moers	02841-967010
6	Typhoon Acoustic Slim Line 5.1	Anubis	3,26	79,50 €	9/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
7	Speed Link SL-8245 Aphrodite	Jöllenbeck	3,47	69,99 €[1]	9/2003	Jöllenbeck	Weertzen	01805-125133
8	Hercules XPS 510	Guillemot	3,53	79,00 €	9/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

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	0800-2222003
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	80,30 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
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	0800-2222003
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	0800-2222003
5	RX 500 Racing Wheel	Saitek	3,25	55,00 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

LENKRÄDER FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MC 2 Racing Wheel	Mad Catz	2,06	68,90 €	1/2003	Okay Soft	Weiding	09674-1279
2	Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Guillemot	2,57	72,50 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
3	Adrenalin Wheel	Saitek	2,75	44,80 €	1/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Lotus Pro Racer	Gamester	3,80	33,60 €	1/2003	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

MÄUSE FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	MX 700 Cordless Optical Mouse	Logitech	1,49	68,90 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Wireless Optical Mouse Blue	Microsoft	1,51	42,55 €	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	39,00 €	3/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
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	47,00 €	5/2002	Avitos	Linden	01805-606065
4	Modem Blaster USB	Creative Labs	3,47	36,35 €	5/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
5	USB Pocket Modem	Sitecom	3,84	79,95 €[1]	5/2002	Sitecom	Freising	08161-787677

MODEMS (DSL)

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Fritz! Card DSL USB	AVM	2,56	119,95 €	6/2003	Net 4 Success	Lübeck	0451-3991061
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	69,00 €	6/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
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	1,87	74,00 €	6/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
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	Nürnberg	09123-96580

SCHNURLOSES NETZWERK

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
●	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	312,84 €	12/2001	Cosew Computer	Halle	0345-5126001

SOUNDKARTEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Sound Blaster Audigy 2	Creative Labs	2,22	75,99 €	8/2003	K & M Elektronik	Magstadt	07159-943111
2	Hercules Digifire 7.1	Guillemot	2,29	79,00 €	8/2003	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
3	Aureon 5.1 Fun Games	Terra Tec	2,49	38,95 €	8/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Hercules Gamesurround Fortissimo 3	Guillemot	2,51	59,00 €	8/2003	Avitos	Linden	01805-606065
5	PSC 605 Sonic Edge 5.1	Philips	2,76	49,90 €[1]	8/2003	Philips	Hamburg	0800-1802089

SPEZIELLE SPIELSTEUERGERÄTE[2]

Rang	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	79,00 €	7/2002	PC-Deal	Hattersheim	06190-6705
●	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	Nürnberg	09123-96580
●	Thrustmaster Fighting Arena	Guillemot	2,27	106,75 €	7/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Nostromo Speedpad N50	Belkin	2,28	33,15 €	3/2003	Insercom	Lindlar	0700-46737266
●	Thrustmaster 2002 Fifa World Cup Football Stadium	Guillemot	2,63	59,00 €[1]	3/2003	Guillemot	Nürnberg	09123-96580

SPIELEKONSOLEN

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox	Microsoft	1,93	199,00 €[1]	6/2002	Microsoft	Unterschleißheim	089-31760
2	Playstation 2	Sony	2,21	199,00 €[1]	6/2002	Sony	Neu-Isenburg	01805-252586
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

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	09157-927350
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	19,90 €	8/2000	Okay Soft	Weiding	09674-1279
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	17,90 €	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274-700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	51,10 €[1]	8/2000	Logic 3	Happburg	09157-927350
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Happburg	09157-927350

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR GAMECUBE

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Gamecube Controller	Nintendo	1,61	29,85 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Brooklyn Pro Pad	Vidis	1,80	24,99 €[1]	11/2002	Vidis	Hamburg	040-5148400
3	Programmable Pro Pad	Logic 3	1,93	16,76 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
4	Thrustmaster Firestorm Powershock Controller	Guillemot	2,43	14,90 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Wingman Cordless Gamepad	Logitech	1,44	49,85 €	11/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	Wingman Rumble Pad	Logitech	1,70	32,79 €	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	20,60 €	11/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660

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	0800-2222003
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	0800-2222003

SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Xbox Controller	Microsoft	1,76	34,30 €	11/2002	Os3.com	Osnabrück	0541-406660
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	0800-2222003
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	0800-2222003
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	09157-927350

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PLAYSTATION

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro (PS2)	Guillemot	2,39	36,05 €	12/2002	Insercom	Lindlar	0700-46737266
2	SV-1106 PS Flight Force Pro	Jöllenbeck	4,19	39,89 €	12/2002	EO-Tec	Braunschweig	0800-2222003

STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR XBOX

Rang	Produktname	Hersteller	Test-Ergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Adrenalin Stick	Saitek	1,99	44,85 €	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.

Fachbegriffe einfach erklärt

10- und 100Base-TX-Kabel
Netzwerk-Kabel, das in diesem Fall das **DSL**-Modem mit dem **Netzwerk**-Eingang der Playstation 2 verbindet und Übertragungsgeschwindigkeiten bis 100 **Megabit** pro Sekunde zulässt.

AGP-Steckplatz (-Anschluss)
Viele jüngere Grafikkarten werden am AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1]) angeschlossen, über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden. Es gibt AGP1X, AGP2X, AGP4X und AGP8X. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller läuft die Datenübertragung. In der Praxis spielt der Geschwindigkeitsgewinn zwischen AGP4X und AGP8X bei aktuellen Spielen allerdings keine Rolle.

Analog
Analoge Signale, wie etwa Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen, kontinuierlichen Verlauf. Über analoge Ein- und Ausgänge können Soundkarten zum Beispiel mit den „AUX“-Ein- und Ausgängen einer Stereoanlage oder eines Fernsehers verbunden werden.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Daten in den Arbeitsspeicher, auch RAM genannt. Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren.

Betriebssystem
Betriebssysteme sind die wichtigsten PC-Programme. Ohne sie läuft kein Computer. Sie verarbeiten vom Benutzer eingegebene Daten, verwalten die gespeicherten Dateien und kontrollieren angeschlossene Geräte, wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dienen sie als Basis für Arbeitsprogramme, die ohne das Betriebssystem nicht laufen können. Mit der Entwicklung von **MS-DOS** und später Windows erlangte Microsoft die Marktführerschaft. Windows erlaubt, den Computer mithilfe einer grafischen Oberfläche fast ausschließlich bequem per Maus zu steuern.

Bildauflösung
Das auf einem Computer-Bildschirm gezeigte Bild besteht aus einzelnen Bildpunkten (Fachbegriff: Pixel). Die Auflösung gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Sie wird als Zahlenpaar für die waagerechte und senkrechte Richtung angegeben, etwa 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte. Je höher die Bildauflösung, desto genauer ist die Darstellung. Als dritter Wert wird manchmal die Farbtiefe (Zahl der Farben) angegeben: 1024 x 768 x 24 steht für eine Grafikeinstellung mit 1024 x 768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 24 **Bit** (entsprechend 16,7 Millionen Farben).

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 Bit ist mit so einem Schalter vergleichbar. „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, etwa bewegter Bilder auf dem Monitor.

Breitbandanschluss
Umgangssprachliche Bezeichnung für **DSL**-Anschluss.

Breitbildformat 16:9
Diese Zahlen definieren das Verhältnis von Breite und Höhe bei (Fernseh-)Bildschirmen. Bei herkömmlichen TV-Geräten beträgt das Verhältnis 4:3, Breitbild-Geräte bringen es auf 16:9. Dieses Format haben auch die meisten **DVD**-Videos.

Byte[3]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-ROM, CD-R, CD-RW
Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 650 **Megabyte**). Die Abkürzung „ROM“ steht für „Read Only Memory“[4]. Das bedeutet übersetzt, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Eine CD-R (Abkürzung für „Compact Disc Recordable“[5]), 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“[6]) 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.

Client[7]
Siehe **Server**.

Decoder
Als Decoder bezeichnet man allgemein Programme oder Geräte, die verschlüsselte Daten wieder in ihre ursprüngliche Form zurückwandeln (entschlüssen, decodieren). So kommt man etwa nur dann in den Genuss des Mehrkanal-Heimkinotons **Dolby Digital**, wenn der angeschlossene Verstärker einen Dolby-Digital-Decoder enthält.

Dedicated Server[8]
Ein Computer, der bei Spielen im **Netzwerk** ausschließlich dazu dient, die Verwaltung, Verteilung und Berechnung von Spieldaten wahrzunehmen. Vorteil: Das Netzwerkspiel läuft bei allen Teilnehmern flüssiger ab.

Dezibel
Dezibel-A (dBA) ist die übliche Maßeinheit für Lautstärke.

Digital
Das Gegenstück zu **analog**. Digitale Informationen oder Signale liegen in einem genau definierten Rahmen, nämlich in den beiden Grundwerten „1“ oder „0“, vor – Zwischenwerte sind nicht möglich. Digitale Ein- und Ausgänge von Soundkarten übertragen also Informationen, etwa Musik, digital, das heißt: in Form von aneinandergereihten **Bits**.

Direct-X/Direct-3D
Direct-X ist eine Programmsammlung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen Effekten und von Klängen verbessert und beschleunigt. Die neueste Version von Direct-X hat die Nummer 9.0 und ist bereits im Internet erhältlich. Direct-3D ist ein elementarer Bestandteil von Direct-X und für grafische Effekte und Bilddarstellung zuständig.

Dolby Digital
Dolby Digital ist ein Heimkinoton-Standard, bei dem der Ton über bis zu sieben Kanäle wiedergegeben wird. In dieser Bestform heißt der Standard „Dolby Digital EX“ oder „Dolby Digital 6.1“. Bei dem verbreiteten „Dolby Digital 5.1“ werden die Töne über fünf im Raum verteilte Lautsprecher und einen Tieftöner wiedergegeben.

Dolby-Digital-Decoder
Siehe **Decoder**

Domain[9]
Das Internet ist in viele Gebiete, die so genannten Domains, eingeteilt. Maßgeblich für die Einteilung sind das Land, in dem ein Internet-Rechner steht, und die Organisationsform des Betreibers, dem er gehört, also zum Beispiel eine Firma oder eine Universität.

DSL
DSL steht für „Digital Subscriber Line“[10], auf Deutsch: „digitale Teilnehmer-Anschlussleitung“. Diese Internet-Verbindung ist bis zu zwölf Mal schneller als **ISDN**. Bis zu 96 000 Zeichen pro Sekunde können empfangen werden. Bei DSL wird während einer Internet-Verbindung die Telefonleitung nicht blockiert. T-DSL ist der Markenname für das DSL-Produkt der Deutschen Telekom. Manche Geräte, wie die Playstation 2, können Internet-Verbindungen nur per DSL-Anschluss und ein DSL-taugliches **Modem**, nicht über ein normales Modem oder ISDN aufbauen.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disc“[11]. 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.

EAX
Technologie-Standard für Soundkarten. Abkürzung für „Electronic Automatic eXchange“[12]. Dadurch klingen beispielsweise Geräusche in einem Spiel noch realistischer und können räumlich zugeordnet werden.

EIDE
„Enhanced Integrated Drive Electronics“[13] (EIDE) ist eine Norm für interne Anschlüsse des Computers. Die meisten Rechner haben zwei (einige auch vier) EIDE-Anschlüsse, an die jeweils bis zu zwei Geräte, beispielsweise Festplatten oder DVD-Laufwerke, ange-

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.

1sprich: „Ackßelleraitid Grafficks Port“ 2sprich: „Dschoi-Sstick“ 3sprich: „Bait“ 4sprich: „Rihtf Ohnli Memmori“ 5sprich: „Kompäkt Disk Rikordebel“ 6sprich: „Rihraitebel“ 7sprich: „Klaient“ 8sprich: „Deddikäitid Sörver“ 9sprich: „Domäin“ 10sprich: „Dötschtel Ssabskraiber Lain“ 11sprich: „Dötschtel Wörstatl Disk“ 12sprich: „Ilecktronick Öhtomatick kntscháindsch“ 13sprich: „Inhahnz Intgraitid Draif Ilektronicks“

schlossen werden können. Der EIDE-Anschluss kann Daten mit einer Geschwindigkeit von maximal133 Megabyte pro Sekunde weiterleiten.

Firewire[1]

In der Unterhaltungsindustrie weit verbreitete Anschlussform für Computer und andere elektronische Geräte. Damit werden Daten-Übertragungsraten von maximal 50 **Megabyte** pro Sekunde erreicht.

FPS

Die Abspielgeschwindigkeit von bewegten Bildern wird in Frames[3] (= Bild) pro Sekunde (FPS) angegeben. Je mehr „FPS" ein Computerspiel erlaubt, desto flüssiger läuft es. Die Angabe gilt auch als Maß für die Leistungsfähigkeit eines Computers bei der Spielwiedergabe. Es gelten folgende Standardgrößen: Für das NTSC-System (technische Norm für Fernsehübertragungen in den USA und Japan): 30 FPS. Für das europäische PAL-System: 25 FPS.

Gamepad[2] (Spieletastatur) im Detail

Ein Analog-Stick ist ein Bedienelement (meist mit dem Daumen gesteuert) auf der Spieletastatur und dient der Steuerung von Spielfiguren oder der Änderung des Blickwinkels. Mit dem **Analog-Stick** kann man auch feinfühlig steuern, also etwa „ein bisschen rechts" oder „ein bisschen links". Besondere Aktionen, wie „Nachladen" oder „Zur Seite schauen", lösen Sie mit den **Schultertasten** aus.



Im Gegensatz zum Analog-Stick kennt das **Steuerkreuz** nur „links", „rechts", „oben", „unten" und „Mitte".

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[4]

An den Gameport eines Computers können Sie beispielsweise Steuerknüppel, Lenkräder und spezielle Musikinstrumente anschließen.

Geschwindigkeits-/Schubregler (Throttle)

Siehe **Joystick** (Steuerknüppel)

Gigabyte

1024 **Megabyte**.

Gigahertz

1000 **Megahertz**.

GPRS

„General Packet Radio Service"[5] (kurz GPRS), auf Deutsch: „allgemeiner Datenpaket-Funkdienst", ist ein schnelles Datenübertragungssystem für Mobilfunknetze. Die Verbindung wird nicht mehr, wie in herkömmlichen Systemen, nach Zeit, sondern nach übertragener Datenmenge abgerechnet. Bei GPRS teilen sich mehrere Nutzer einen Funkkanal, auf dem 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.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte berechnet die Spielgrafiken, so zum Beispiel räumlich dargestellte Landschaften, und entlastet damit den **Hauptprozessor** des Computers von diesen Arbeiten.

Hauptplatine

Auf der Hauptplatine befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der **Prozessor** und **Arbeitsspeicher**, sowie Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten (eine ausführliche Beschreibung der Hauptplatine finden Sie auf Seite 166).

Hauptprozessor

Siehe **Prozessor**

Hertz (Hz)

Hertz heißt die Einheit für die Frequenz, also die Anzahl der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde.

Image[6]

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.

IP-Adresse

Für die Datenübertragung im Internet und in **Netzwerken** wird das Internet-Protokoll, kurz IP, benutzt. Jeder Computer erhält dabei eine eigene IP-Adresse, unter der er erreichbar ist. Bei dem zurzeit gebräuchlichen Verfahren „IP4" setzt sich diese Adresse aus vier Zahlen zusammen, die durch Punkte getrennt sind, also beispielsweise 192.164.1.5. Von Sonderfällen abgesehen, kann jede dieser vier Zahlen einen Wert zwischen 0 und 255 haben.

[1]sprich: „Faierwaier" [2]sprich: „Gäimpad" [3]sprich: „Fräims" [4]sprich: „Gäimport" [5]sprich: „Dschenneral Päckit Raidio Ssörwiss" [6]sprich: „Immidsch"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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 bis 15 im Gerätemanager repräsentiert und als „IRQ“ kurz für „Interrupt Request“[1] 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) ist. Diese Verzerrungen werden bei einer festgelegten Lautstärke gemessen und in Prozent angegeben. Je größer der Prozentsatz ist, desto entstellter klingt 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 (also zusammengepackt). 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.

LED
Abkürzung für „Light Emitting Diode“[4], ein kleines elektronisches Bauteil, das unter Strom Licht abgibt. Es ersetzt in immer mehr technischen Anwendungsbereichen die Glühbirne.

Megabit
Ein Megabit entspricht 1024 **Kilobit**.

Megabyte
Ein Megabyte entspricht 1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Ein Megahertz entspricht einer Million **Hertz**.

Membran
Membran heißt das schallerzeugende Element in einem Lautsprecher. Bei Lautsprechern werden die Schallwellen von einer vibrierenden Membran erzeugt und über die Luft ans menschliche Ohr übertragen. Membranen können unterschiedliche Formen haben. Sie kommen in gewölbter Form (Konus, Kalotte), als flache Platte und eingespannte Folie vor. Auch unterschiedliche Materialien, von Papier über Gummi bis Metall, kommen zur Anwendung.

Memory Card[5]
Speichermedium für Spieldaten (Spielstände) in Spielekonsolen, wie Gamecube oder Playstation 2.

Memory Stick
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“[6], auf Deutsch: „digitaler Anschluss 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 Verfahrens: Die Qualität der abgespielten Musikstücke ist sehr stark von der verwendeten Soundkarte abhängig. Musik-Dateien im MIDI-Format werden mit der Datei-Endung „mid“ gekennzeichnet.

Mini-Steuerknüppel
Siehe **Gamepad** (Abbildung auf Seite 165).

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 auch 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 und dann auch per Internet verschickt werden – fast ohne hörbare Qualitätseinbußen. Zur Wiedergabe benötigen Sie einen MP3-Spieler.

MS-DOS
MS-DOS war vor der Einführung von Windows das am weitesten verbreitete **Betriebssystem**. Manko: Es funktionierte nur mit Befehlen, die mühsam eingetippt werden mussten. Windows 95 oder 98 benötigen MS-DOS noch als Basis, um zu funktionieren. Beim neuen Windows XP findet man es unter Zubehör („Eingabeaufforderung“), und dort wird es hauptsächlich noch für ältere Spiele benötigt.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund von mehreren Computern oder Spielekonsolen, die untereinander Daten austauschen. In jedem Gerät muss eine Netzwerkkarte vorhanden sein, an die dann die Netzwerkkabel angeschlossen werden. In moderne Computer und Spielekonsolen ist eine solche Karte üblicherweise fest eingebaut. Eine Besonderheit gibt es bei den **Modems** mit **DSL**-Anschluss: Diese Geräte werden entweder per **USB**- oder **Netzwerk**-kabel mit dem PC verbunden. Letztere Möglichkeit bezeichnet man auch als eingebauten **Netzwerkadapter**.

Netzwerkadapter
Siehe **Netzwerk**.

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“[7]. Auf Deutsch heißt das etwa „Verbindung für Zusatzgeräte“. Dabei handelt es sich um einen modernen Standard für PC-Einbaukarten, der schnelle Datenübertragung gewährt.

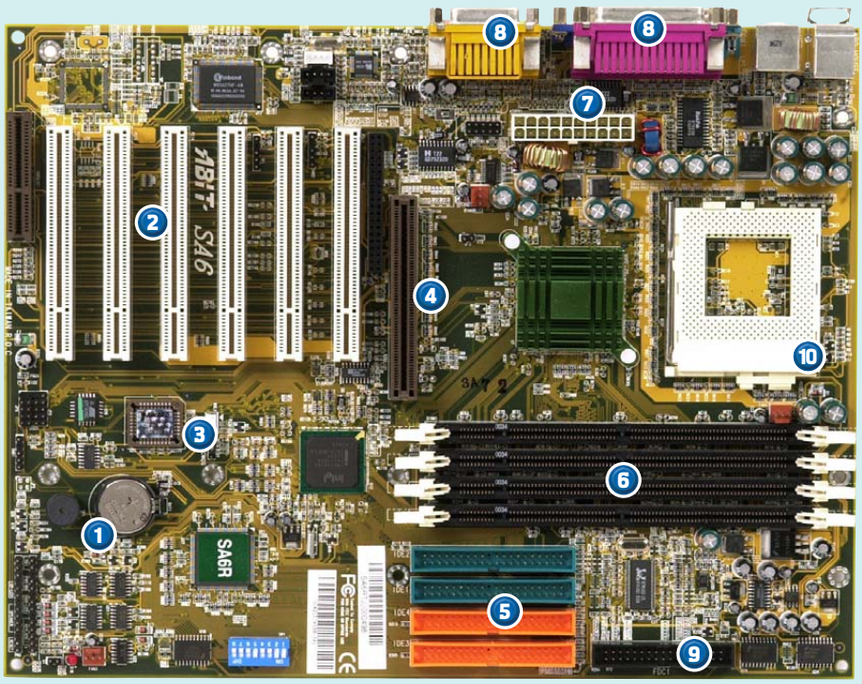
PCI-Gerät
Viele Einbaukarten für den PC, etwa Soundkarten oder ältere Grafikkarten, werden an einem so genannten **PCI**-Anschluss auf der **Hauptplatine** des Computers angeschlossen. Jüngere Grafikkarten verwenden dagegen grundsätzlich den schnelleren AGP-Anschluss.

Ping
Ping bezeichnet die Zeit (üblicherweise in Millisekunden), die ein Datenpaket für den Weg zu einem anderem im **Netzwerk** befindlichen PC und zurück benötigt. Ein niedriger Ping-Wert bedeutet, dass die Verbindung besonders schnell ist.

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 Piep-tönen 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: „Interrappt Riquest“ 2sprich: „Mäinbohrd“ 3sprich: „Masserbohrd“ 4sprich: „Lait Imiiting Daiodi“ 5sprich: „Memmeri Kard“ 6sprich: „Mjusickel Instrements Didschitel Interfäiß“ 7sprich: „Periferel Kompohnents Interkonneckt“

Prozessor
Der Prozessor ist ein winziges Bauteil, das sehr schnell komplizierte Rechenoperationen erledigen kann. Die zentrale Recheneinheit im PC heißt Hauptprozessor.

Scart
Über so genannte Scart-Anschlüsse lassen sich mit entsprechenden Kabeln Bild und Ton etwa zwischen Fernsehgerät und **DVD**-Spieler, Videorecorder oder Satelliten-Empfänger übertragen. An den Geräten befindet sich die 21-polige Buchse, das Scart-Kabel hat an beiden Enden passende Stecker. Bei einfachen Scart-Kabeln sind oft nicht alle Pole belegt, so dass nicht alle Signale übertragen werden. In Europa und Amerika gehört der Scart-Anschluss an Fernsehgeräten, Satelliten-Empfängern, **DVD**-Spielern und Videorecordern seit Jahren zum Standard.

Server[1]
In den so genannten Client-Server-**Netzwerken** es zwei Arten von Computern – die Clients (auf Deutsch: „Kunden", zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"), die den Clients arbeitsintensive Dienste zur Verfügung stellen. Typische Server-Leistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs (elektronische Post), das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken), das Anbot der Online-Spiele-Verwaltung im Internet sowie die Organisation von Daten-Zugriffsrechten für die einzelnen Teilnehmer des Netzwerks.

Sone
Die Maßeinheit für den Lärmpegel, wie ihn der Mensch empfindet (Lautheit). Dabei werden Lautstärke, Art und Intensität des Geräuschs berücksichtigt. Ein Sone entspricht ungefähr dem leisen Ticken eines Weckers. Doppelter Sone-Wert heißt: doppelt so laut.

Soundchip[2]
Siehe **Soundprozessor**.

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"[83] 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 dadurch einen räumlichen Klangeindruck zu erzielen.

USB
Der USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[4]) ist eine moderne Möglichkeit, Zusatzgeräte mit dem Computer zu verbinden, ohne dass in jedem Fall eine Zeit raubende Installation notwendig wäre. Das **Betriebssystem** Windows XP beispielsweise erkennt angeschlossene USB-Geräte automatisch. Die maximale Datenübertragungsrate beträgt für die USB-Version 1.1 bis zu 138 **Kilobyte** pro Sekunde, die Version 2.0 schafft sogar 5,5 **Megabyte** pro Sekunde.

TFT
„TFT" steht für „Thin Film Transistor"[5], übersetzt „Dünn-Film-Transistor". Diese Bildschirmtechnik arbeitet mit Flüssigkeitskristallen und ist eine Weiterentwicklung der LCD-Technik. „LCD" ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display"[6]. Mithilfe einer solchen Flüssigkristall-Anzeige ist der Bau von sehr flachen Bildschirmen auch für Fernseher möglich. Zwischen zwei Folien wird eine Schicht mit Flüssigkristallen eingefügt, die bei angelegter Spannung die Lichtbrechung ändern und unterschiedliche Farben darstellen können. Diese Technik wird vor allem in Flachbildschirmen oder tragbaren Computern eingesetzt. Die Darstellung ist besonders brillant, flimmerfrei und scharf.

TV-Karte
TV-Karten sind PC-Einbaukarten, mit denen Sie das Fernsehprogramm auf dem Bildschirm Ihres Computers laufen lassen können. Dazu müssen Sie lediglich die TV-Karte über ein Antennenkabel mit der Fernsehantenne oder dem Kabel-TV-Anschluss verbinden.

Virtueller Arbeitsspeicher
Der im Computer 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. Der wird von Windows so benutzt, als sei er ein tatsächlich in den PC eingebauter Speicher (RAM). So wird Platz im eigentlichen Arbeitsspeicher frei.

Windows Explorer
Der Windows Explorer ist ein Programm der Firma Microsoft, mit dem Sie Dateien suchen, verschieben, löschen, umbenennen und kopieren können. Er ist ein zentraler Bestandteil von Windows.

Zwischenspeicher
Im Zwischenspeicher von Windows lassen sich Texte oder Bilder speichern und in andere Programme kopieren, zum Beispiel Grafiken aus einem Grafikprogramm in den Text einer Textverarbeitung. Vorsicht: Bei jedem Neustart von Windows werden die Daten in der Zwischenablage gelöscht.

[1] sprich: „Sörver" [2] sprich: „Saundschipp" [3] sprich: „Ssohn/Fillips Didschitel Interfäiß" [4] sprich: „Junivörßel Ssirr-el Bass" [5] sprich: „Ssin Film Transister" [6] sprich: „Liquidd Krisstel Displai"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Zefa

Internet-Adressen zum Heft

Auf dieser Seite sind alle Telefon- und Faxnummern sowie Internet-Adressen der Spielehersteller zusammengefasst. Alle weiteren Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft stehen direkt im jeweiligen Beitrag. Zusätzlicher Online-Service der Redaktion: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Informationen im Kasten rechts.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800-1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908-84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908-83441
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089-412190	089-32940409	040-89703355	01908-24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	09471-30690	09471-306948	01805-225155	01905-10055	Mo-Fr 14-18, Sa + So 16-18 Uhr	keins	www.activision.de
Ascaron	33334	Gütersloh	05241-96690	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
Avalon Interactive	22765	Hamburg	040-391010	040-39101112	01907-71887	01907-71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907-71889 (Abruf)	www.virgininteractive.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	01908-39582	01907-71885	01908-39572	01908-39582	Mo-Fr 9.30-13/14-17.30 Uhr	01907-71880	www.eidos.de
Electronic Arts	50823	Köln	01907-54464	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[2]	63071	Offenbach	069-85096111	069-85096010	069-85096-168	06102-8168168	Mo-Fr 15 - 18 Uhr	keins	www.jowood.de
Hasbro Interactive[3]	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Infogrames[3]	60314	Frankfurt/Main	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.atari.de
Jowood	63071	Offenbach	069-85096111	069-85096010	069-85096-168	06102-8168168	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.jowood.de
Koch Media	82152	Planegg	01801-185795	089-824245425	01805-656008	089-24245425	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	keins	www.kochmedia.de
Konami	60437	Frankfurt/Main	069-98557320	069-98557377	01907-45247	01908-24694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069-98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241-701871	05241-701875	05241-701874	05241-701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241-701875	www.fun-and-magic.de
Microprose	63303	Dreieich	01907-71882	06103-334222	01907-71882	01907-71883	täglich 14-21 Uhr	06103-334600	www.infogrames.de
Microsoft	85716	Unterschleißheim	089-31760	01805-251191	01805-672255	01805-672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408-959209	02408/959135	02408-959209	02408-959209	Mo-Fr 14-17, Di auch 9-12	keins	www.modern-games.com
Nintendo	63760	Großostheim	01805-005806	06026-950308	01805-005806	0190-000000[4]	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	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[5]	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 9 - 19 Uhr, bzw. 8 -24 Uhr	keins	www.ubisoft.de/bv/support
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040-37682100	040-37682199	040-89703322	01905-80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.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 Jowood [3]siehe auch Atari [4]1,51 Euro pro Anruf [5]**S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Sie können ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgaben 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 den 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 innerhalb Deutschlands),
Fax 040-34729528.

Die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12/2000, 1, 6, 10/2001, 1, 2, 9/2002 und 1, 3/2003 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 über 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.


Computer Bild Spiele Infobrief

VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser,

jetzt geht's los: COMPUTERBILD-SPIELE bietet Ihnen heute zum ersten Mal einen neuen kostenlosen Service - den Infobrief. Die Redaktion will Sie ab jetzt monatlich über das neue Heft und alles rund um das Thema Computer- und Konsolenspiele informieren.

Sie suchen geheime Tricks (Cheats), Spielverbesserungs-Programme (Patches) oder Komplettlösungen zu Spielen? Ein Mausklick im Infobrief bringt Sie direkt zum Ziel. Oder zu einer Auswahl von mehreren hundert Minispielen, die Sie kostenlos auf Ihren PC herunterladen können. Jeden Monat kommen neue hinzu!

Sollten Sie diesen Service nicht nutzen wollen, genügt ein Mausklick am Ende dieses Infobriefs.

Die Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 3. September im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Flight Simulator 2004

Alles klar zum Abheben? Mit dem Untertitel „Das Jahrhundert der Luftfahrt" verspricht der neueste Flugsimulator viel. Was kann er halten? Die Redaktion setzt sich für Sie ins Cockpit. Flugbericht im nächsten Heft.



Tron 2.0

1982 verschlug es den Schauspieler Jeff Bridges in die elektronische Welt von „Tron". 21 Jahre später wird die Kino-Geschichte endlich fortgesetzt – am Computer-Bildschirm. Worum geht es eigentlich, und wie lebt man so als Held im Halbleiter? Antworten in der nächsten Ausgabe.



Fluch der Karibik

Lustig ist das Piratenleben? Im Film „Fluch der Karibik" gilt das wegen eines grausigen Fluchs nur bedingt. Ob das Spiel mit vollen Segeln Richtung Spaß steuert oder in der Flaute dümpelt, lesen Sie in Heft 10.



Alien vs. Predator Instinction

Erneut muss sich die Menschheit mit zwei der übelsten Spezies herumschlagen, die das Kino hervorgebracht hat – diesmal im Strategiespiel. Ob sich die Biester tatsächlich etwas sagen lassen, steht im nächsten Heft.



Bey Blade

Passend zur TV-Serie darf ab August auch auf der Playstation im Seaside-Dome gekämpft werden. Mit mächtigen Waffen, den so genannten Blades, geht es um alles oder nichts. Sollten Sie da mitkämpfen? Oder diesem Gefecht lieber aus dem Weg gehen? Mehr in der nächsten Ausgabe.



Golden Sun 2

Ihrer Welt droht die Zerstörung durch böse Mächte. Also packen Sie Ihre Heldenbande aus Teil eins einfach ins zweite Abenteuer und retten in grandiosen Kämpfen Ihre Heimat – oder Sie rekrutieren Neulinge und retten die Welt trotzdem. Mehr über die Schlacht fürs Gute in Heft 10.

HARDWARE

Mäuse im Dutzend

Im harten COMPUTERBILD-SPIELE-Test geht es so genannten optischen Mäusen ans Fell: Zwölf Exemplare mussten sich Coladuschen, ständigen Druck und andere Folter gefallen lassen. Der Sieger steht fest – im nächsten Heft.

RATGEBER

Die XP-Akten

Sie möchten auf das neueste Windows-Betriebssystem „Windows XP" umsteigen und wissen nicht, wie das geht? Dann ist der nächste Ratgeber wie für Sie gemacht: Lesen Sie alles über die richtige Installation in Ausgabe 10.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbildspiele.de
Lesertelefon: 0800/1007892 - Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM: Tel. 040/34729352.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Frederic Berg
Tests/Tricks


Boris Connemann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Oliver Redelfs
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Stefan Mehmke
Service


Detlev Neumann
Ratgeber


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Piotr Blaszczyk, Daniel Daglioglu, Hans Daglioglu, Sengül Efeoglu, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Claus Wruck, 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: 01805-63 66 33 (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